



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketika mendengar kata komik, barangkali pikiran kita langsung melayang pada masa kanak-kanak. Sebuah masa yang haus akan keinginan bermain dan berfantasi. Sementara dilain pihak komik juga dianggap sebagai barang terlarang, karena dianggap membuat malas, membuang-buang waktu dan menghambat pelajaran sekolah.

Lepas dari permasalahan baik dan buruknya, komik menyimpan lahan luas untuk dijadikan bahan kajian. Sebagai sebuah produk budaya, komik tidak bisa lepas dari masyarakat tersebut tumbuh dan berkembang. Komik bisa menjadi dokumen berharga untuk memahami masyarakat yang diwakilinya. Di sini komik lokal sempat populer, seperti diungkapkan oleh Bonnef (1998) yang mencatat fase-fase penting dalam evolusi komik Indonesia dari tahun 1931 hingga tahun 1971. Yang menarik adalah pada awal perkembangannya (1931-1954), komik Indonesia banyak diwarnai oleh kondisi masyarakat yang masih merumuskan wawasan kebangsaannya. Komik strip Indonesia pertama diterbitkan oleh media Cina peranakan, surat kabar *Sin Po*, dengan tokoh *Put On* yang digambarkan sebagai orang Cina peranakan, berkarakter bodoh tapi baik hati, berbicara dengan dialek Jakarta. Untuk membendung serbuan tokoh komik kepahlawanan Amerika, maka dibuat komik yang menyerupai tokoh superhero tersebut, seperti pada tokoh Kapten Komet yang menyerupai tokoh Flash Gordon. Pada era (1954-1960)

banyak komik terbit yang bersumber pada budaya lokal, pada masa ini komik dengan tema cerita wayang sangat digemari. Sementara itu kebijakan politik nasionalisme ala Sukarno sedang gencar-gencarnya, banyak sekali komik perjuangan yang diterbitkan. Sekitar tahun 1965 muncul komik roman remaja yang menggambarkan kehidupan urban dan gaya percintaan dengan gaya berpakaian ke Barat-baratan. Pada perkembangannya komik semacam ini menjamur bahkan cenderung bersifat pornografis sehingga ditertibkan oleh pihak kepolisian. Pada fase-fase tersebut sampai tahun 1971 tercatat empat genre komik yang sangat digemari yaitu komik wayang, silat, humor dan remaja.

Menjelang serbuan komik asing pada pertengahan tahun 70-an, cerita superhero juga banyak digemari. Dari sederet pahlawan super yang paling menonjol adalah serial *Gundala* dan *Godam*. Pada pertengahan tahun 70-an komik terjemahan mulai masuk di pasar Indonesia, kisah Tintin sudah mulai digemari. Menjelang tahun 80-an *Lucky Luke*, *Asterix*, komik superhero dari Amerika, Donal bebek membanjiri pasaran komik lokal seiring dengan menurunnya komik-komik lokal. Hal ini berlangsung sampai awal tahun 90-an.

Pada awal tahun 90-an komik Jepang terjemahan masuk dan secara cepat dapat mengambil perhatian dari masyarakat kita. *Doraemon*, *Candy-candy*, *Dragon Ball*, dsb. mulai diakrabi oleh para pembaca, walaupun komik Jepang tidak berwarna seperti komik asing lainnya, komik Jepang memiliki kekuatan dalam bentuk gambar yang sangat khas dan pada pemaparan ceritanya, jumlah halaman pada setiap jilidnya yang hampir mencapai 200 halaman menjadi salah satu daya tarik, karena dengan jumlah halaman sebanyak itu dapat menceritakan

banyak hal di dalamnya, tidak seperti pada komik asing lainnya yang lebih cenderung kepada aksi karena terbatas jumlah halamannya.

Pada perkembangan selanjutnya tingkat kepopuleran dan penjualannya melampaui komik asing lainnya yang sempat berjaya pada era tahun 80-an. Perhatian pembaca komik Jepang semakin hari semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari jumlah komik yang telah diterbitkan oleh penerbit di Indonesia. Jumlah komik yang diterbitkan untuk saat ini bisa mencapai hingga kurang lebih 300 judul pertahunnya. Komik Jepang yang diterbitkan biasanya diikuti oleh penayangan film animasinya serta cinderamatanya sehingga masyarakat Indonesia semakin akrab dengan gaya penggambara komik Jepang tersebut, selain itu juga dengan banyaknya media cetak yang membahas perkembangan komik serta animasi Jepang memberi pengaruh yang cukup besar, yaitu mempercepat pengenalan komik Jepang ke tengah masyarakat Indonesia.

Komik Jepang kini dapat dijumpai dengan mudahnya, karena sebagian besar komik yang dijual di toko buku adalah komik Jepang terjemahan. Secara tidak langsung hal ini menunjukkan bahwa komik Jepang sangat digemari oleh masyarakat kita. Terutama bagi kalangan anak-anak dan remaja. Berangkat dari hal tersebut, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai sejauh mana pengaruh komik Jepang terhadap gambar yang dihasilkan remaja, dalam hal ini adalah siswa SMA dengan mengambil judul penelitian:

“PENGARUH KOMIK JEPANG TERHADAP BENTUK GAMBAR MANUSIA YANG DIBUAT OLEH PARA SISWA KELAS 1 DI SMAN 1 CIMAHL.”

B. Pembatasan dan Perumusan Masalah

Komik Jepang adalah suatu kajian yang cukup luas, maka penelitian ini dibatasi pada bentuk gambar manusianya saja terutama pada bagian kepala, karena ciri khas komik Jepang sebagian besar terdapat pada penggambaran kepalanya. Perumusan masalah ditekankan pada hal-hal berikut di bawah ini.

1. Apa yang melatarbelakangi siswa SMAN I Cimahi menyukai komik Jepang?
2. Bagaimana pengaruh komik Jepang terhadap bentuk gambar manusia yang dihasilkan siswa SMAN I Cimahi.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui apa yang melatarbelakangi siswa SMAN I Cimahi menyukai komik Jepang.
- b. Untuk mengetahui pengaruh komik Jepang terhadap bentuk gambar manusia yang dihasilkan siswa SMAN I Cimahi.

2. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai referensi untuk perkembangan pengetahuan dibidang seni rupa khususnya mengenai gambar manusia.

- b. Sebagai masukan bagi guru seni rupa mengenai kecenderungan siswanya dalam menggambar manusia.
- c. Sebagai bahan masukan bagi perkembangan komik di Indonesia.

D. Anggapan Dasar

Anggapan dasar adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Dalam penelitian ini yang menjadi anggapan dasar adalah sebagai berikut.

1. Di Indonesia, komik Jepang telah berkembang sangat pesat jika dilihat dari pertumbuhan jumlah pembacanya. Indonesia adalah salah satu pasar komik Jepang terbesar di luar Jepang, dan komik Jepang telah mempengaruhi industri komik lokal.

In Indonesia, manga has quickly become one of the fastest growing consumer industries, and Indonesia has become one of the biggest manga markets outside of Japan. Manga has greatly influenced Indonesia's original comic industry. (wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>)

2. Komik Jepang menjadi salah satu jenis bacaan yang disukai para siswa SMA.

E. Penjelasan Istilah Dalam Judul

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi terhadap makna judul yang disajikan, maka penulis perlu menjelaskan istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. **Pengaruh**, yaitu daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu yang berkuasa atau yang berkekuatan. (Poerwadarminta, W.J.S. 1984:731). Dalam hal ini pengaruh yang timbul dari komik yang dibacanya.

2. **Komik Jepang**, yaitu komik asing yang berasal dari Jepang dan telah diterbitkan di Indonesia. Di negara asalnya dikenal dengan sebutan *manga*,
3. **Pengaruh Komik Jepang**, yaitu dampak yang ditimbulkan setelah membaca komik tersebut yang kemudian diterapkan pada bentuk gambar.
4. **Bentuk Gambar manusia**, yaitu hasil gambar yang menyerupai manusia yang sebenarnya, hal ini dapat dilihat secara visual dari penggambaran bagian-bagian dari tubuh manusia yang digambarnya.
5. **Siswa Kelas 1 SMAN I Cimahi**, adalah responden dalam penelitian ini.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas 5 (lima) bab, yaitu sebagai berikut: Bab I, Pendahuluan. Memuat pokok-pokok bahasan: latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar, penjelasan istilah dalam judul, dan garis besar rancangan skripsi.

Bab II, Landasan Teori. Memuat pengertian komik Jepang, sejarah komik Jepang, tinjauan umum komik Jepang, gambar manusia pada komik Jepang, masa remaja, rentang usia remaja. karakteristik perkembangan, periode perkembangan seni rupa anak, gambar pada masa remaja, sifat lukisan anak pada umumnya.

Bab III, Metodologi Penelitian. Bab ini memuat metode penelitian, teknik penelitian, penentuan sumber data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV, Hasil Penelitian Dan Pembahasan Masalah. Bab ini berisi gambaran lokasi penelitian, deskripsi dan analisis data hasil penelitian yang

memuat latar belakang siswa menyukai komik Jepang, membahas hasil gambar manusia siswa yang terpengaruh komik Jepang.

Bab V, Kesimpulan Dan Saran. Kesimpulan memuat kesimpulan akhir dari penelitian yang telah dilakukan untuk mendapatkan suatu hasil definisi yang dari suatu masalah yang telah diteliti. Saran memuat beberapa pendapat penulis terhadap hasil penelitian yang di dapat.

Daftar pustaka. Merupakan studi literatur yang digunakan penulis dalam melaksanakan penelitian untuk penulisan skripsi ini. Lampiran-lampiran memberikan kelengkapan data pada isi skripsi.