

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komik berasal dari bahasa Yunani yaitu Komikos yang artinya sesuatu yang lucu dan berhubungan dengan komedi atau diartikan juga sebagai buku atau gambar yang terdiri dari komik strip (Wahyu Ilaihi:2010). Menurut Scott McCloud komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (Scott McCloud:2001). Komik merupakan bentuk seni berisi gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk alur cerita.

Bentuk komik cukup beragam. Mulai dari strip dalam koran, terbit di majalah, bahkan terbit dalam bentuk buku tersendiri. Tujuan komik sendiri adalah sebagai media komunikasi yang sifatnya menghibur. Komik biasanya terdiri dari gambar dan teks. Kedua elemen ini menjadi ciri khas dari komik dan menjadi pembeda dari media serupa lainnya. Di Jepang, komik biasa dikenal dengan istilah *Manga*, di China dikenal sebagai *Manhua*, dan di Korea biasa dikenal sebagai *Manhwa* (Chyntia Devi & Sumekar Tanjung:2020).

Awalnya, komik di Indonesia muncul dalam bentuk kertas dengan memanfaatkan tulisan dan gambar sebagai media komunikasinya. Seiring perkembangan jaman, komik semakin memiliki banyak jenis cerita dan bentuk. Dengan dukungan teknologi, variasi komik semakin beragam. Tidak hanya berisi gambar dan tulisan yang statis atau diam. Kini, dengan dukungan teknologi para komikus berinovasi menambahkan audio dan gambar bergerak atau *gif* dengan tujuan untuk lebih menarik perhatian pembaca. Selain itu, dengan dukungan audio dan gambar yang bergerak tadi diharapkan cerita atau pesan dari komik bisa tersampaikan dengan lebih mudah dan baik. Dengan dukungan teknologi juga, para komikus lebih banyak memiliki referensi cerita. Hal ini memunculkan genre cerita yang lebih variatif lagi. Komik tak lagi hanya bercerita tentang sesuatu yang lucu atau masalah sosial, tapi juga banyak pilihan komik yang mengangkat genre ceritafiktif, romantis, aksi, horor dan masih banyak genre lainnya.

Oleh karena itu, sifat komik di era modern ini lebih bersifat komersil. Karena teknologi mampu memfasilitasi komikus dengan *platform* yang tersedia, hingga lahir lah yang disebut komik digital. Dengan memanfaatkan *platform* ini, para komikus berlomba dalam berinovasi pada komik yang dibuat. *Platform* ini juga memungkinkan para komikus untuk lebih jauh menjangkau para pembacanya. Dengan akses yang mudah dan

kemasan komik yang menarik, juga berpengaruh terhadap minat baca komik. Komik digital ini dapat dinikmati oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja, karena dapat diakses melalui aplikasi di *smartphone*. Dengan jaringan internet yang kian memadai, penyebaran komik digital ini semakin mudah dan luas.

Salah satu aplikasi komik digital yang banyak digunakan masyarakat adalah “*Line Webtoon*”. Aplikasi milik Line Corporation dari Korea ini memungkinkan para pembacanya dapat mengakses komik hanya dengan jaringan internet. Yang menjadi target utamanya adalah anak muda yang tentu sejak lahir sudah terbiasa dengan paparan teknologi. Sehingga bukan barang sulit untuk mengakses komik yang basisnya digital. Dalam aplikasi ini ada beberapa genre cerita yang dapat dipilih. Misalnya, genre romantis, humor, *slice of life*, *thrill*, fantasi, dan horor. Selain itu cerita yang tersedia juga termasuk cerita yang mudah untuk dipahami. Aplikasi yang mulai dirilis di Indonesia sejak 2014 lalu ini, sudah memiliki sekitar 58 judul karya *webtoonist* (sebutan untuk pembuat komik di webtoon) asal Indonesia. Sudah ada sekitar 15 judul komik yang tamat, dan sisanya masih berlanjut episodenya hingga kini. Salah satunya komik berjudul Bingkai Titik karya Gabriel Pt. Dedi.

Webtoon Bingkai Titik ini merupakan salah satu *silent comic* atau komik bisu. Dimana di dalamnya tidak ada dialog sama sekali. Komunikasi murni disalurkan melalui gambar. Gambar disini meliputi ekspresi wajah dari setiap tokoh, nuansa warna yang digunakan disetiap adegan, hingga pada simbol – simbol lainnya yang membawa makna disetiap adegan dan episodenya. Hal ini membuktikan bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi (Shannon dan Weaver dalam Wiryanto:2004).

Secara garis besar, komik karya Gabriel ini berkisah mengenai hubungan dalam keluarga. Bagaimana seorang ayah yang tidak ingin anaknya meniru apa yang dilakukannya semasa muda. Seperti berpenampilan kurang baik, merokok, berkelahi, dan berbagai kenakalan – kenakalan lainnya. Sedari kecil, sang ayah berusaha mendidik anaknya agar berada di jalan yang benar. Namun hal itu gagal, saat sang ayah kembali terjerumus kepada hal – hal buruk di masa lalunya. Kemudian hal itu diikuti oleh sang anak. Selain hubungan antara ayah dan anak, dalam komik ini juga bercerita tentang romansa antara ayah dan ibu saat pertama kali bertemu. Dan masih banyak kisah yang ada dalam komik satu ini.

Simbol yang meliputi adegan, ekspresi, nuansa warna hingga tanda lainnya inilah yang nanti akan menjadi objek penelitian. Pendekatan yang digunakan adalah analisa semiotika. Istilah semiotika sebagai metode analisis berasal dari tradisi linguistik Ferdinand De Saussure. Ia menyebutnya sebagai semiologi yaitu makna dari tanda sebagai bagian dari sistem bahasa. Semiotika memungkinkan digunakan untuk mempelajari tanda, proses tanda, indikasi, kemiripan, metafora, silogisme, makna dan sistem bahasa.

Terdapat beberapa ahli yang mengkaji tentang tanda atau Semiotika ini. Salah satunya adalah John Fiske. Dalam teori Semiotikanya yaitu kode-kode televisi (*the codes of television*). Dalam teorinya ini, terdapat 3 level kode televisi. Yaitu level pertama adalah realitas, level kedua adalah representasi, dan level yang ketiga adalah ideologi.

Dengan metode di atas, tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui representasi *fatherhood* dalam *silent comic* Bingkai Titik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada pembaca bahwa dari gambar pun mampu membawa pesan komunikasi di dalamnya tanpa perlu didukung dengan adanya dialog.

Sebenarnya sudah ada penelitian terdahulu yang menggunakan *silent comic* “Bingkai Titik” karya Gabriel Pt Dedi dengan menggunakan teori Semiotika Charles Sander Peirce. Namun, penelitian sebelumnya fokus menganalisa adegan yang menginterpretasikan bentuk kasih sayang dalam keluarga. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini, berusaha mencari makna lainnya yang berhubungan dengan interaksi dalam sebuah keluarga terutama representasi figur seorang Ayah melalui pemaknaan yang berdasarkan pada teori Semiotika milik John Fiske. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, hasilnya dapat menjadi tambahan informasi dan wawasan.

Karena proses pemaknaan ini dipengaruhi oleh pengetahuan dan pengalaman seseorang, tentu hasil dari pemaknaan akan berbeda pada setiap orang. Hal ini yang menjadi salah satu kelemahan penelitian ini. Karena tidak ada hasil yang pasti, semua bergantung pada komunikan sebagai pihak yang menerima pesan dalam melakukan pemaknaan.

1.2 Perumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana representasi *fatherhood* dalam komik “Bingkai Titik” karya Gabriel Pt Dedi?

1.3 Tujuan Penelitian

- 1.3.1 Untuk mengetahui representasi *fatherhood* dalam komik “Bingkai Titik” karya Gabriel Pt Dedi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat memberi tambahan pengetahuan dan dapat membantu peneliti lain dalam rangka proses perkembangan ilmu pengetahuan. Terutama penelitian dan keilmuan yang fokus membahas aspek komunikasi dan komik sebagai salah satu pilihan medianya

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah menjadi bahan bacaan yang menambah wawasan pembaca. Sehingga menimbulkan kesadaran bahwa komik yang pada awal mulanya hanya berisi lelucon, tidak lagi dipandang sebelah mata karena dengan perkembangannya komik hadir dengan pesan-pesan moral yang dibawakan dalam setiap judulnya.