

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Komik dewasa ini mulai diterima lagi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. McCloud (2001: 9) menyatakan komik adalah gambar-gambar serta lambang lain yang berdekatan, bersebelahan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Secara umum komik adalah bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk sebuah cerita. Dengan kata lain, komik adalah sebuah cerita bergambar dimana gambar-gambar tersebut merupakan sebagai penjelas atau pendeskripsian dari sebuah cerita. Dengan adanya banyak gambar, komik memiliki nilai tersendiri dibanding dengan buku-buku lain seperti novel atau cerpen (cerita pendek).

Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Sampul komik harus didesain sedemikian rupa sehingga mampu menarik minat orang untuk membacanya.

Desain termasuk seni yang bergerak dalam lingkup gambar, tetapi kemudian dikembangkan lagi menjadi seni yang “diatur” sedemikian rupa melalui aspek-aspek gambarnya. Aspek tersebut adalah proporsi, struktur, gerak, dan keindahan. Aspek yang terakhir adalah keindahan dimana ilmu yang mempelajari keindahan disebut estetika (Anwar, 2000:5). Dari sini disimpulkan bahwa estetika termasuk ilmu yang mempelajari mengenai salah satu aspek dari desain yaitu keindahan. Jelas hal ini menunjukkan keterkaitan erat antara estetika atau ilmu yang mempelajari tentang keindahan dengan desain.

Agar menarik perhatian masyarakat konsumen dan laku di pasaran, sebuah komik harus didesain menarik. Desain dimulai dari sampul komik yang harus disesuaikan dengan isi dan cerita komik. Visual dari sampul harus didesain secara estetis agar publik menerima pesan bahwa komik tersebut perlu untuk dibaca. Sesuai dengan pendapat Waluyanto (2010) desain komunikasi visual adalah keilmuan terapan terintegrasi yang mengkaji konsep komunikasi dan ungkapan kreatifnya, beserta teknik dan medianya, untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual sehingga pesan terterima dan atau berfungsi sebagaimana tujuannya.

Komik Baratayuda adalah sebuah kisah epik Mahabarata terbesar dan terpanjang di dunia. Kisah Baratayuda dituturkan Abiasa (Vyasa) dan ditulis oleh Ganesha, di mana kedua tokoh ini juga adalah bagian dari kisah tersebut. Bharatayudha merupakan perjalanan Krisna sebagai kisah dan ajaran luhung. Di dunia Grafis Komik Baratayuda atau cerita bergambar sudah terbit dalam

beberapa bagian atau sekuel buku, bahkan dengan minat yang cukup baik dari pembaca. Salah satunya komik Baratayuda yang ditulis oleh Andik Prayoga penerbit UNIMA.

Bagian dari perencanaan, sampul komik Baratayuda ibarat bagian tubuh yang mampu mengutarakan isi komik tersebut. Dari sisi pemasaran, sampul mempunyai fungsi identitas yang membedakan sebuah komik Baratayuda dengan komik lainnya. Sebagai karya seni rupa, sebuah sampul tidak bisa lepas dari elemen-elemen estetika yang membentuknya seperti garis, bentuk, warna, ruang, tipografi dan lain-lain.

Agar menarik, desain sampul komik Baratayuda harus memenuhi nilai-nilai estetika yang mencerminkan nilai budaya cerita pewayangan. Menurut Artini (2000) estetika adalah suatu kondisi yang berkaitan dengan sensasi keindahan yang dirasakan seseorang, dan akan dirasakan apabila terjalin perpaduan yang harmonis dari elemen-elemen keindahan yang terkandung pada suatu objek. Dalam hal memahami desain sebagai seni, maka selalu mengolah elemen-elemen pembentuk seni: titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, pola, warna, cahaya, bahan dalam suatu keseimbangan, harmoni, irama, kesatuan, komposisi, nada titik pusat perhatian serta proporsi dan lain sebagainya.

Keseluruhan elemen-elemen tersebut bersinergi dalam sebuah ruang membentuk desain yang indah yang mampu mewujudkan nilai simbolik dan budaya. Seperti yang diungkapkan oleh Santosa (2005) sebagai perwujudan nilai simbolik dan budaya, maka desain dapat dikaitkan dengan faktor nilai,

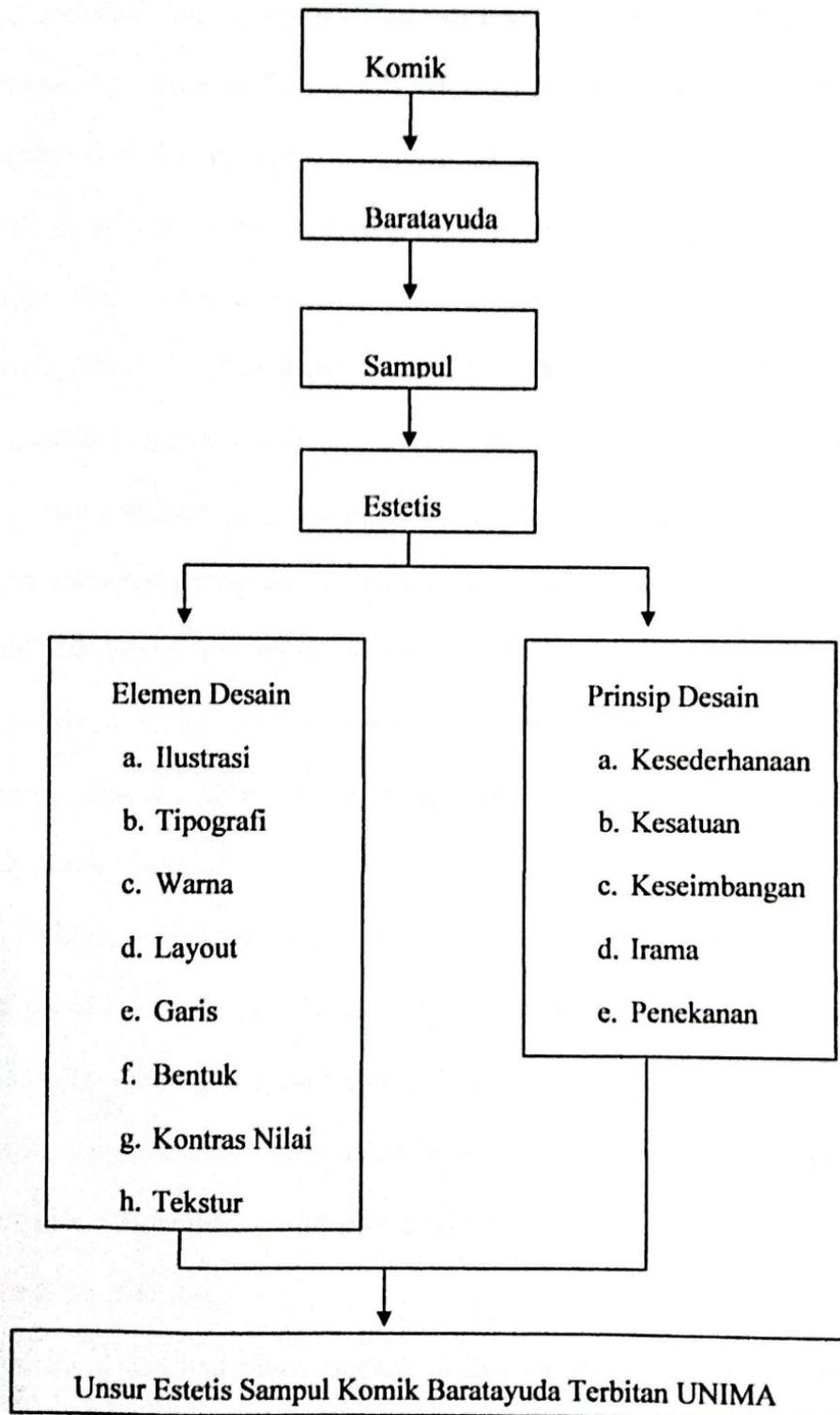
**2. Bagi lembaga pendidikan**

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan wawasan teoritis ilmu desain komunikasi visual
- b. Memperkaya kajian komunikasi khususnya di bidang desain grafis sebagai bagian dari kajian mahasiswa

**3. Bagi pemerintah**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk pengembangan kurikulum, materi, dan keahlian yang harus dimiliki oleh lulusan jurusan desain komunikasi visual.

### E. Kerangka Pemikiran



## **F. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, karena dalam mengkaji masalah peneliti tidak membuktikan atau menolak hipotesis tetapi mengolah data dan menganalisis secara non numerik. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik atau cara kuantitatif lainnya (Moleong, 2007: 6). Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Penggambaran proses tersebut sesuai dengan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Fenomena yang diteliti atau diungkap dalam penelitian ini adalah unsur-unsur estetis yang ada dalam desain visual sampul komik Baratayuda dan telah dikenal secara nasional, yaitu: Komik Baratayuda yang ditulis oleh Andik Prayoga penerbit UNIMA seri 1 hingga 9.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi (pengamatan) dan studi pustaka. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus-menerus, yang meliputi 3 hal yaitu: reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi (Moleong, 2007: 178).

## **G. Sistematika Penulisan**

Penulis dalam menyusun laporan Skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

**Bab I**

Berisi pendahuluan yang menguraikan permasalahan, rumusan, tujuan, manfaat, dan metode dari penelitian ini.

**Bab II**

Merupakan sebuah landasan teori yang berisi pembahasan sekilas tentang desain komunikasi visual, definisi estetis, unsur-unsur estetis, pengertian komik, dan penjelasan kerangka pemikiran

**Bab III**

Membahas tentang peranan estetis dalam desain visual sampul komik Baratayuda

**Bab IV**

Membahas tentang unsur-unsur estetis yang ada dalam desain visual sampul komik Baratayuda

**Bab V**

Penutup, menjelaskan kesimpulan hasil analisis data dan saran-saran yang diberikan