

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Buku merupakan kumpulan bahan tertulis pada kertas berisikan buah pikiran dari pengarangnya, menggunakan bahasa yang menarik dan sederhana berupakan tulisan atau gambar pada halamannya. Ide-ide yang terekam dalam pikiran dapat di salurkan dalam bentuk tulisan dalam sebuah buku. Menurut *Oxford Dictionary* dalam Nick Soedarson , buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar.

Jenis- jenis buku terbagi menjadi dua kategori, yaitu Buku Fiksi, Buku Non Fiksi. Buku fiksi seperti novel, novel grafis dan cerita bergambar atau komik. Buku non Fiksi seperti buku pelajaran, buku sejarah dan buku biografi.

Buku fiksi Salah satunya komik, komik merupakan hasil dari imajinasi pikiran komikusnya, pada susunan gambar dan kata bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7) dalam jurnal *humaniora* vol.6 no.4 2016: 497).

Komik juga dikenal sebagai cerita bergambar (cergam). Atau, dengan kata lain diartikan sebagai cerita yang didukung oleh serangkaian gambar atau lukisan yang beraturan. Sebuah seni yang bercerita terdiri dari panel-panel gambar yang berturutan dan terkadang dikuatkan melalui ilustrasi sebuah

karakter dalam menyampaikan pesan nilai-nilai moral. Komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang-ruang imajinasi baru, lewat tokoh-tokoh karakter dalam komik.

Karakter hal pokok dan penting dari bagian elemen pada komik, Karakter merupakan tokoh utama laksana artis maupun actor pada lakon sebuah cerita yang akan menjadi duta penyampai ide, gagasan, pesan maupun informasi yang akan disampaikan. Karakter sering disebut tokoh, jenis-jenis tokoh dalam pengkarakteran yaitu ada protagonis, antagonis dan figuran. Karakter juga memiliki visual impact dimana ada nilai visual yang kuat dan menarik. Ada hal yang menarik tersajikan melalui visual karakter-karakter tokoh. dalam komik membangun dan mengembangkan sebuah karakter tidak hanya masalah menggambar figur. Masing-masing karakter juga harus memiliki bentuk, kepribadian, *features*, dan perilaku tersendiri.(Sugihartono dan dkk 2010: 91). Karakter dapat dijadikan sebagai media penyampaian sebuah pesan, dikaitnya dengan visualisasi yang ditampilkan dalam bentuk tanda. desain karakter dapat mempengaruhi kepribadian,pola pikir, dan mental. Bagian terpenting dalam penciptaan sebuah karakter adalah cerita dibalik karakter yang di tampilkan dalam bentuk visual.

Visualisasi karakter tersebut tidak akan lepas dari cerita apakah dibalik karakter tersebut. sebuah karakter didesain untuk berkomunikasi dengan pemirsanya melalui bahasa visual. Baik itu melalui ide, ekpresi karakter, bentuk karakter, pakaian, aksesori karakter, cerita maupun informasi,

semuanya disampaikan oleh karakter tersebut melalui bahasa visual .yang berkaitan dengan sebuah tanda.

Bahasa visual dalam memahami sebuah tanda pada karakter menjadi acuan dalam perantara menentukan makna . visualisasi yang ditampilkan dalam karakter tersebut dapat diuraikan dengan menemukan sebuah makna, dimana makna dapat di ulas menggunakan ilmu semiotika. Penggunaan ilmu semiotika tidak terlepas dari bahasa visual yang merujuk pada sebuah tanda kemudian menghasilkan makna. Kemampuan untuk memahami semiotika sangat diperlukan untuk menemukan makna pada desain karakter tersebut.

Seperti halnya Al fatih studio, sebuah perusahaan yang aktif memvisualisasikan dakwah melalui bahasa visual berupa konten-konten dalam media sosial. Berkontribusi aktif lewat sebuah karya visual menjadi ciri khasnya. Menekankan pada nilai-nilai visual baik berupa gambar, buku cetak, ilustrasi, karakter dan komik. Upaya-upaya yang dilakukan perusahaan tersebut memberikan dampak positif bagi pembacanya salah satunya ialah komik al fatih 1453. Gaya visualnya membuat ketertarikan pada lembar-lembar visualnya. Visualisasinya merujuk pada perkembangan ilmu yang terus berkembang dan mengikuti tren masa kini.

Perkembangan sebuah inovasi, dan menghasilkan interdisiplin ilmu baru bersumber dari acuan elemen-elemen semiologi (langue, parole, penanda, petanda, sintagma, sistem, denotasi, konotasi maupun metafora) yang menganalisis bahasa visual (Sihabudin, 2013, 68) dalam Debora patricia (2018). Dalam arti luas, bahasa visual memiliki dua ciri utama; bahasa visual

digunakan dalam proses transmisi pesan. Kedua; bahasa visual merupakan kode penggunaannya yang ditentukan oleh pembaca berdasarkan konstruksi pola pikir. menurut Montgomery (Sihabudin, 2013, 77) dalam Debora patricia (2018). Berbicara tentang tanda , karakter dalam serial komik al fatih 1453 memiliki nilai-nilai sejarah dalam penafsiran tanda yang diidentikan dengan semiotika, dengan menggunakan penafsiran tanda, kita akan mampu mengungkap makna-makna tersembunyi dalam sebuah karakter dalam komik al fatih 1453.

Komik al fatih 1453 ialah merupakan cerita bergambar fiksi yang menyimpan sebuah makna melalui tanda. Cerita bergambar tersebut dikaitkan dengan penyajian visualisasinya dalam bentuk karakter-karakter. Visualisasinya pada karakter dalam serial komik al fatih 1453 memberikan tanda yang kuat dibalik nilai sejarah pada masa itu. lembar tiap lembar dari komik al fatih 1453 sangat kuat tanda yang dimunculkan dalam visualisasinya karakternya, background serta ekspresinya. Erat hubungannya dengan ilmu semiotika.

Pradopo dalam jurnal Humaniora no. 10 januari-april 1999, Semiotika merupakan ilmu tentang tanda-tanda, mempelajari fenomena social-budaya, termasuk sastra sebagai system tanda (Preminger, 1974 : 980). Dimana, Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa,

kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan seni rupa, Ada kecenderungan bahwa manusia selalu mencari arti atau berusaha memahami segala sesuatu yang ada di sekelilingnya dan dianggapnya sebagai tanda (Tinarbuko, 2003: 33).

Semiotik secara signifikan mengkaji dan mencari tanda-tanda dalam wacana dan menerangkan maksud dari tanda-tanda tersebut dengan mencari hubungan antara ciri-ciri tanda dan makna yang dikandungnya (Rusmana, 2014: 5).

Proses penciptaan dan pemaknaan karya dalam membaca sebuah tanda diperlukan pertimbangan dan wawasan yang luas, bukan hanya wawasan dalam cabang ilmu seni dan desain tetapi seluruh ilmu yang menjadi proses pengkajiannya. Melalui pengkajian butuh keberanian untuk memvisualkan makna yang tersirat, bukan hanya terpaku pada pemaknaan yang kongkrit saja. Sebuah tanda atau makna pada karya erat kaitannya dengan pemahaman ilmu semiotika atau semiotik untuk itu, banyak teori terkait filsafat-filsafat serta metode analisa yang dikemukakan oleh beberapa ahli diantaranya filsuf yang mengkaji semiotika diantaranya Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Peirce dan Roland Barthes mengenalnya dengan semiologi.

Dalam ilmu semiotika, proses pemaknaan ini menggunakan semiotika Roland Barthes dimana Roland Barthes memiliki kebebasan dalam mengaktualisasikan intelektual kritisnya menghasilkan sebuah karya yaitu *Mythologies* (1957). Karya Barthes ini berisi analisis kritis fakta-fakta cultural populer dimana ia berusaha menunjukkan *verisimilitude* (ideology

tersembunyi) dari fakta-fakta tersebut. Barthes juga beranggapan bahwa semiologi harus merupakan bagian dari linguistik bukan sebaliknya, ia menekankan bahwa sekelompok tanda hanya bermakna apabila terbahasakan, oleh karena itu bahasa mempunyai prioritas diatas semua sistem tanda yang lain.

Barthes membagi makna pada dua tataran, yakni denotatif (sistem makna primer) dan konotatif (sistem makna kedua). Denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang sesungguhnya. Konotasi makna ganda atau multitafsir, sehingga memunculkan sebuah ideologi yang dikaitkan dengan kebudayaan, pengetahuan dan sejarah di identikan dengan mitos. Mitos dalam pemahaman semiotik barthes adalah pengkodean makna dan nilai-nilai sosial (yang sebetulnya arbitrer atau konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap alamiah (natural) (Rusmana, 2014: 206).

Mengenai penjelasan diatas penulis tertarik untuk mengulas hal apa yang berada didalamnya melalui penelitian kualitatif dengan metode deskriptif dan dilengkapi studi pustaka dalam memecahkan makna karakter, denotasi, konotasi yang menghasilkan sebuah mitos atau sebuah kebenaran dari makna karakter dalam serial komik al fatih 1453 menggunakan pendekatan teori roland barthes, penulis mengambil judul **“ANALISIS MAKNA KARAKTER PADA KOMIK AL FATIH 1453”**.

**B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan hal yang telah di uraikan pada latar belakang masalah, maka penulis memaparkan masalah yaitu :

1. Bagaimana karakter komik al fatih 1453?
2. Bagaimana makna karakter pada komik al fatih 1453?

**C. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan urian tersebut, penelitian ini merumuskan tujuan pencapaian sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan karakter komik al fatih 1453.
2. Untuk menjelaskan makna karakter pada komik al fatih 1453.

**D. MANFAAT PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi penulis  
Penulis dapat lebih mengetahui dan memahami sebuah makna karakter secara visual dalam serial komik.
2. Bagi Lembaga  
Dapat menjadi sumber data bagi mahasiswa lain untuk memahami sebuah makna karakter secara visual dalam serial komik.
3. Bagi Masyarakat  
Memberikan gambaran bahwa karakter dalam serial komik terdapat pesan secara visual dalam bentuk makna dan tanda.

## **E. TINJAUAN PUSTAKA**

Jurnal *Humaniora* Vol.5 No.2 Oktober 2014 dengan judul *Eksplorasi Visual Diri dalam Desain Karakter Karya Devi Kurniawati* Homan menjelaskan tentang pemahaman mahasiswa memaknai tanda dalam pemaknaan visual diri dalam bentuk desain karakter dimana mengenai proses pemaknaan tanda dalam suatu konteks tertentu melalui eksplorasi diri.

Manfaat dari jurnal ini, untuk membantu pemahaman secara detail melalui analisis data pengeksplorasi diri secara visual melalui tanda. jurnal ini memberi manfaat bagi penulis karena membahas tentang desain karakter, perbedaannya dengan penulis yaitu jurnal tersebut membahas tentang eksplorasi visual diri, penulis menganalisis makna karakter. Jurnal *Humaniora* Vol.5 No.2 Oktober 2014

Jurnal *Komunikasi Visual & Multimedia* Vol. 5 No.2 Tahun 2013 dengan judul *Kajian Visualisasi Karakter Dalam Seri Komik Garudayana* karya Mikha Widy, Alvanov Z. Mansoor Dan Naomi Haswanto Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Manfaat jurnal ini yaitu mengetahui tahapan demi tahapan proses pembuat desain karakter dan pengkajian secara teori dan proses kreatif yang membuat karakter itu unik, penggabungan komik dari adaptasi manga dan wayang. Jurnal memberi gambaran bagi penulis karena sama sama membahas tentang desain karakter, perbedaannya dengan penulis yaitu jurnal tersebut membahas tentang pengkajian visualisasi karakter komik garudayana,

sedangkan penulis menganalisis makna karakter komik dengan judul yang berbeda. Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia Vol. 5 No.2 Tahun 2013

Jurnal Vis. Art & Des, Vol. 5, No. 2, 2013 dengan judul Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada *Game* Pokémon Series Generasi I-V karya Dewi Isma Aryani, Imam Santosa & Alvanov Zpalanzani, Fakultas Seni Rupa dan Desain Program Studi Magister Desain, Institut Teknologi Bandung. Manfaat jurnal ini bagi penulis yaitu sama-sama membahas desain karakter namun di latarbelakangi oleh sebuah kebudayaan dan ideologi jepang dimana terdapat tanda, Perbedaannya dengan penulis, Jurnal tersebut mengkaji desain karakter berlatar belakang kebudayaan jepang, sedangkan penulis menganalisis makna karakter islam abad 1453. Jurnal Vis. Art & Des, Vol. 5, No. 2, 2013

Jurnal Capture Seni Media Rekam Volume I, No. 2 Juli 2010, dengan judul Mengenal Semiotika Desain Komunikasi Visual karya Taufik Murtono, Dosen Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta. Manfaat jurnal ini bagi penulis yaitu memberi gambaran bagi penulis terakit pembahasan tentang semiotika. Perbedaannya dengan penulis yaitu jurnal tersebut mengenalkan semiotika, sedangkan penulis menganalisis makna karakter komik dengan semiotika. Jurnal Capture Seni Media Rekam Volume I, No. 2 Juli 2010

Buku karangan Sc McCloud terjemahan S. Kinanti tahun 2001 dengan judul *Understanding Comics : The Invisible Art*, buku ini menjelaskan bagaimana memahami komik dengan sudut pandang yang luas. Seluruh

Kerangka komik dibahas secara detail oleh Scott McCloud dengan gaya pembendaraan yang simpel dan detail.

Buku karangan Felix Y Siauw tahun 2013 dengan judul Muhammad Al-Fatih 1453 menjelaskan tentang sejarah kota konstantinopel dan Kesatria penakluk konstantinopel. Buku ini memaparkan sejarah tentang seorang kesatria pembebas kota konstantinopel 1453 tersebut.

Buku karangan Dadan Rusmana, M.Ag tahun 2014 dengan judul Filsafat Semiotika yang menjelaskan tentang filsafat para pakar semiotika, metode interpretasi tanda dari semiotika itu sendiri. Lebih menekankan pada teoritis dan filsafat semiotika.

Buku karangan Ranang Agung Sugihartono, Basnendar Herryprilosadoso & Asmoro Nurhadi Panindias tahun 2010 dengan judul Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital, buku ini menjelaskan bagaimana sejarah terkait animasi, komik dan proses-proses yang dilewati dalam menghasilkan sebuah karya yang dapat dinikmati masyarakat luas. Buku ini juga membahas proses penciptaan karakter tokoh baik dalam animasi atau komik.

Buku karangan Indiria Maharsi, M.Sn tahun 2010 dengan judul Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, buku ini menjelaskan bagaimana proses panjang lahirnya sebuah komik, sejarahnya di Indonesia. Buku ini juga membahas apa saja yang wajib dalam kaidah pembuatan komik serta basis media komik hingga lahirnya trobosan terbaru dari komik.

Buku karangan Drs. Ali Muhammad Ash-Shalabi, dengan judul Muhammad Al-Fatih Sang Penakluk yang menjelaskan tentang bagaimana

gambaran setiap tokoh-tokoh karakter dan sejarahnya sebagai salah satu usaha untuk memperoleh sebuah makna yang tersirat. Buku ini juga membahas isu-isu lebih detail sejarah penaklukan kota tersebut.

Tugas Akhir karya Indah Pratiwi tahun 2017 dengan judul Desain Karakter Animasi Sebagai Media Pengenalan Sayur-Sayuran Kepada Anak Berbasis *Slideshow*. Karya tugas akhir tersebut terfokus pada proses pembuatan desain karakter. Manfaat dari tugas akhir ini yaitu memberikan penulis data teori tambahan dalam memperkuat proses analisis karakter. Persamaan Karya Tugas akhir ini dengan penulis ialah karya tersebut mengarah pada proses perancangan desain karakter sedangkan penulis menganalisis makna karakter.

Skripsi Karya Anunggal Bagus Prawiro dengan judul Studi Analisa Makna Simbolis Perupa Karakter Pada Wayang Kampung Sebelah. Manfaat skripsi ini yaitu untuk memberikan wawasan mendalam terkait wayang kulit, khususnya wayang kampung sebelah. Memberikan nilai-nilai dan norma dalam kehidupan. Persamaan Skripsi dengan penulis yaitu karya tersebut menganalisis makna perupa karakter pada wayang sedangkan penulis menganalisis makna karakter pada serial komik.

## F. LANDASAN TEORI

### 1. Buku

#### a. Pengertian Buku

Menurut Haslam(2006) dalam Amanda, buku adalah salah satu bentuk dari berbagai macam dokumentasi seperti kepercayaan dan gagasan yang paling tua. Seperti pada isi bukunya yang berjudul *Book Design*, Haslam memasukan beberapa definisi yang menurut kamus besar oxford adalah :

- 1) Lembaran kertas yang berisi dengan tulisan atau ketikan yang memiliki fungsi tertentu dan menjadi suatu kesatuan.
- 2) Sebuah literature yang menjadi suatu kesatuan pada sebuah lembaran kertas.

Haslam mengutip bahwa definisi buku menurut ensiklopedia Britania (1964) adalah sebagai berikut :

- 1) Kalimat yang tertulis atau tercetak dan memiliki panjang kalimat atau tulisan tertentu pada lembaran buku yang digunakan untuk keperluan masyarakat.
- 2) Buku adalah salah satu alat untuk berkomunikasi.

#### b. Anatomi Buku

Menurut Arifin dan Kusrianto (2008, hlm. 93) pada buku yang berjudul “Sukses menulis buku ajar dan referensi” anatomi buku terdiri dari beberapa bagian yaitu bagian luar dan bagian dalam. Berikut adalah perincian dari anatomi buku :

## 1) Bagian Luar

### a) Cover Depan

*Cover* pada bagian depan harus dapat menunjukkan isi pada buku dan memberikan daya tarik yang menunjukkan lebih dari buku itu. Pada *cover* depan yang pada umumnya akan terdiri dari judul, nama penulis, logo penerbit dan juga ilustrasi.

### b) Tulisan Punggung

Sebuah tulisan yang berisikan informasi atau penanda yang dapat dibaca pada saat buku tersusun pada rak buku. Tulisan punggung pada umumnya akan terdiri dari judul, nama penulis buku, dan juga nama penerbit.

### c) Cover Belakang

*Cover* belakang pada umumnya akan terdiri dari sinopsis atau penjelasan singkat tentang isi buku tersebut. Namun terkadang, pada *cover* belakang akan di tambahkan biografi penulis dan juga beberapa testimoni para pembaca buku tersebut. Pada bagian *cover* belakang akan ada elemen yang berisikan alamat penerbit dan juga *International Series Book Number* (ISBN).

## 2) Bagian dalam Buku

### a) Pra-Isi

Pada halaman bagian ini akan berisikan judul buku, halaman judul utama buku dengan perancangan desain yang menarik pembaca dan juga nama penulis serta alamat penerbit, halaman dedikasi karya, hak cipta, *table of content*, daftar isi, pendahuluan dan juga kata pengantar

### b) Isi

Pada bagian ini akan menjelaskan informasi utama pada isi buku tersebut. Isi tersebut akan terdiri dari bab, sub-bab, dan juga sub sub-bab.

### c) Pasca Isi

Pada umumnya akan berisikan dengan daftar pustaka, *glossary* atau daftar istilah, dan terdapat daftar gambar.

## c. Jenis-Jenis Buku

Sebuah buku dapat dibedakan sesuai dengan fungsinya dan dijadikan beberapa bagian. Menurut darmono, sebuah lembaga penerbitan yang berisikan informasi tertulis (2007) adalah sebagai berikut :

### 1) Buku Teks

Sebuah buku yang berisikan teori-teori keilmuan yang digunakan oleh masyarakat untuk membantu mereka untuk memberikan sebuah referensi dalam pembelajaran.

## 2) Buku Penunjang

Sebuah buku yang dapat digunakan oleh sekolah atau tempat pendidikan lainnya dalam bidang tertentu yang akan digunakan sebagai bahan untuk pembelajaran yang sudah direkomendasikan oleh pemerintah.

## 3) Buku Fiksi

Sebuah buku yang dibuat oleh orang yang tidak menentu berdasarkan sebuah imajinasi penulis buku tersebut. Data-data yang akurat tidak akan diperlukan dalam buku ini.

## 4) Buku Populer

Sebuah buku yang berisikan sebuah informasi tentang sebuah kegiatan kesehariannya masyarakat. Buku populer dapat memberikan isi pengetahuan buku tersebut secara umum

## 2. Komik

### a. Pengertian Komik

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara semantic berarti “lucu”, “lelucon” atau kata *komikos* dari *komos* ‘*revel*’ bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Pada awalnya komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan secara *semiotics* (simbolis) maupun secara *hermeneutics* (tafsiran) tentang hal-hal yang lucu (Gumelar, 2011: 2). Gumelar mengungkapkan bahwa komik

lebih menekankan pada bentuk buku, dan “menyatukan koleksi *comic strips* yang cenderung untuk membuat lelucon dalam beberapa panel secara persegi atau bersambung, kebanyakan dari *comic strips* yang terbit dalam waktu tertentu lalu dikumpulkan dan diterbitkan ulang dalam bentuk buku”.

Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita menjadi mudah diresap, teks membuat membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. komik memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada seseorang. (Kusrianto, 2007 : 186) dalam Maharsi menyampaikan komik juga dikatakan sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya.

Komik menjadi salah satu alat komunikasi massa yang dikemas dalam sajian yang unik yaitu penggabungan antara teks dan gambar/ilustrasi. Komik juga merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang-ruang imajinasi baru. Lewat tokoh-tokoh dalam komik, pembaca merasakan dialektika komunikasi secara tidak langsung terhadap peranan para tokoh sekaligus peristiwa

yang sedang terjadi dalam alur cerita komik tersebut. Lewat ekspresi muka para tokoh yang terlihat dalam ilustrasi dan reaksi verbal yang terungkap dalam balon teks makan pembaca dibawa ke dalam situasi yang menghadirkan imaji-imaji visual yang besar sesuai dengan impresi dan apresiasi masing-masing pembaca (Maharsi, 2011: 8).

Menurut Scott McCloud komik merupakan media visual. Seluruh dunia IKONOGRAFI VISUAL dapat dimanfaatkan oleh komikus, termasuk seluruh pilihan gaya gambar dan seni representasional hingga kartun sederhana hingga dunia symbol dan bahasa yang tidak terlihat. Dalam sejarahnya komik menggunakan kekuatan kartun untuk memerintahkan keterlibatan dan identifikasi pembacanya, serta realism untuk menangkap keindahan dan kerumitan dunia nyata. Tarian antara yang terlihat dan yang tidak menjadi jantung sebuah komik, yang tersusun melalui kekuatan closure. Pencipta dan pembaca merupakan pasangan yang tidak terlihat, menciptakan sesuatu dari yang tidak ada, secara berulang. Komik adalah seni keseimbangan terhebat, seni yang subtraktif sekaligus aditif. Sebuah pandangan mengenai waktu dan ruang yang membingungkan. Mungkin, namun tidak ada yang mengalahkan keseimbangan antara hal yang terlihat dan tidak daripada dalam gambar dan kata-kata.

Komik menawarkan sumber daya yang sangat besar bagi semua penulis dan seniman: kesetiaan, control, kesempatan untuk didengar secara luas tanpa ada kompromi. Seni berturutan, komik dapat

bermanfaat dan memiliki jangkauan luas dengan semua potensinya dalam pencitraan film film dan lukisan, serta kedekatannya dengan tulisan. Dan yang diperlukan hanyalah keinginan untuk didengar, kemauan untuk belajar, dan kemampuan untuk melihat. Inilah dunia komik yang saya pahami sejauh ini (McCloud, 2001: 202-211).

Dengan demikian, komik mempunyai kekuatan yang cukup besar untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur, mengedukasi serta menanamkan nilai-nilai luhur bagi setiap pembaca, agar seni berkomunikasi lewat sebuah komik tidak menjadi satu hal yang negatif pada masyarakat baik anak-anak maupun orang dewasa.

#### b. Sejarah komik di Indonesia

Komik Indonesia telah mengalami perjalanan yang sangat panjang, hal itu dapat ditelusuri ke belakang sampai ke masa prasejarah. Relief candi, wayang beber dan wayang kulit merupakan bentuk ungkapan manusia dalam bentuk bahasa rupa/gambar yang bercerita, yang dapat dianggap sebagai cikal bakal komik Indonesia. Relief candi Borobudur (Magelang) sering kali dianggap 'prasejarah' komik karena mengandung 11 seri basrelief yang mencakup sekitar 1460 adegan/gambar. Selain itu relief juga berfungsi sebagai tanda, memberikan tanda/petunjuk dalam bentuk bahasa gambar. Pada masa pra-kemerdekaan RI, peran media massa memegang posisi penting dalam pengenalan dan penyebaran komik Indonesia melalui pemuatan komik-komik barat. Hal itu menumbuhkan pengaruh pada

kemunculan komik timur, yaitu komik jenaka/lucu berupa strip yang berciri khas Indonesia (ketimuran) (Ranang dkk, 2010: 10).

Masa keemasan kedua komik Indonesia pada tahun 1980-an ditandai banyaknya ragam dan judul komik yang diterbitkan. Corak komik yang disukai pada masa itu adalah komik roman remaja yang bertemakan roman kehidupan perkotaan. Karya Jan Mintaraga yang cukup populer adalah Sebuah Noda Hitam. Komik yang bertemakan petualangan pendekar-pendekar silat juga cukup dominan pada masa itu. komikus Ganes TH dikenal konsisten dijenis komik ini. Komik-komik terkenal diantaranya adalah serial Si Buta dari Gua Hantu, Siluman Srigala Putih, Tuan Tanah Kedaung, Godam (Wid NS), Gundala (Hasmi). Komikus strip Indonesia memunculkan nama terkenal seperti Dwi Koendoro (Dwi Koen) dengan karyanya Legenda Sawung Kampret, sekaligus pencipta tokoh Panji Koming di harian kompas (Ranang dkk, 2010: 15).

#### c. Gaya-Gaya Menggambar dalam Komik

Secara garis besar, menggambar komik di seluruh dunia mempunyai 4 aliran gaya gambar utama menurut Gumelar, yaitu:

##### 1) Cartoon Style

Gaya gambar lucu, *cartoon* artinya gambar lucu. Beberapa contoh tokoh-tokoh dengan *cartoon style* dibeberapa bagian negara.

- a) USA-Eropa: Mighty Mouse, Donal Duck, Asterix & Obelix, Tintin, Bill & Bull, Smurf, dll.

- b) Jepang: Sin Chan, Kobo Chan, Doraemon, dll.
- c) Indonesia: Panji Koming, Timun, Benny & Mice, Kompopilan, dll.

## 2) Semi Cartoon Style (Semi Realism Style)

Gaya gambar gabungan realis dan *cartoon*, seperti karikatur adalah ciri yang paling khas. Tetapi ada banyak pula gaya-gaya lainnya tergantung dari *skill* gambar realis dan *cartoon* yang digabungkan, dan ini merupakan level atau tingkatan dari komik artist itu sendiri. Aliran semi realis/semi kartun ini juga banyak sekali variasinya, yaitu:

- a) USA-Eropa : Teen Titans, Batman gaya semi cartoon, dll.
- b) Jepang : Sailormoon, Dragon Ball, Naruto, dll.
- c) Indonesia : Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dll.

## 3) Realism Style

Gaya gambar realis, dimana gaya gambar komik yang dibuat semirip mungkin (cenderung) mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya.

Contohnya *Realism Style*:

- a) USA-Eropa : Kingdom Come, Trigan, Storm, Justice, dll.
- b) Jepang : Y's, City Hunter, Crying Freeman, dll.
- c) Indonesia : Godam, Gundala, Caroq, Alia, Komodo, dll.

#### 4) Fine Art Style

Gaya gambar Fine Art : gaya gambar dimana menggambar sesuai dengan apa yang timbul di pikiran *artist*-nya, tanpa melihat orang tersebut punya latar seni atau tidak, dan hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak, tujuan utama adalah rasa seni itu sendiri tanpa diikat oleh bentuk *cartoon*, *semi cartoon* & realis ataupun aturan perspektif, serta *lighting* & *shading* yang ada.

#### d. Bentuk dan jenis cerita komik

##### 1) Komik Berdasarkan Bentuknya

Bonneff berpendapat dalam (Maharsi, 2010: 15), komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strips*) dan buku komik atau *comic books* (Bonneff, 1998: 9).

##### a) Komik Strips (*Comic Strips*)

Istilah komik strip (*Comic Strips*) merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori yaitu :

##### (1) Komik strip bersambung

Komik strip bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap



peristiwa atau masalah yang sedang aktual (Wijana, 2003: 11). Keduanya memiliki maksud yang sam namun istilah Kartun Komik ini tidak begitu populrt dibanding istilah Komik Strip. Hal ini karena secara umum masyarakat kadang menyebutkan semua komik yang memiliki panel sedikit langsung disebut komik strip, padahal ada perbedaan yang mendasar antara komik strip bersambung dengan kartun komik ini.



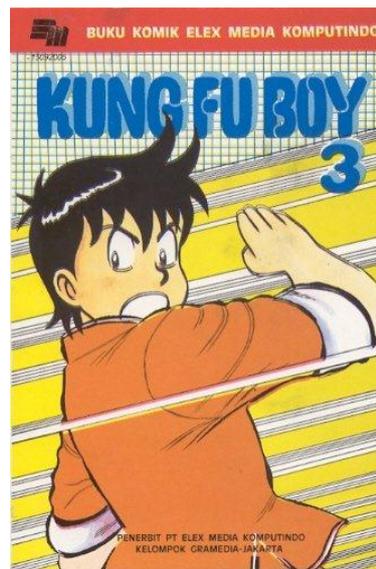
**Gambar 2.** Kartun Komik ‘Sukribo’

(<http://tamtomo.blogspot.com/2017/05/Koming210517.html>)

### (3) Buku Komik (*Comic Book*)

*Comic Book* atau buku komik adalah komik yang disaikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan *comic book* ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Buku komik yang pertama kali muncul adlah *The Funnies* pada tahun 1929. Setelah itu bermunculan komik buku yang diterbitkan

oleh DC Comics yang pada perkembangan selanjutnya menjadi penerbit komik terbesar di dunia disamping Marvek Comics yang muncul belakangan dengan tokohnya yang terkenal yaitu *Spiderman* (Kusrianto, 2007: 168) dalam (Maharsi, 2010: 17).

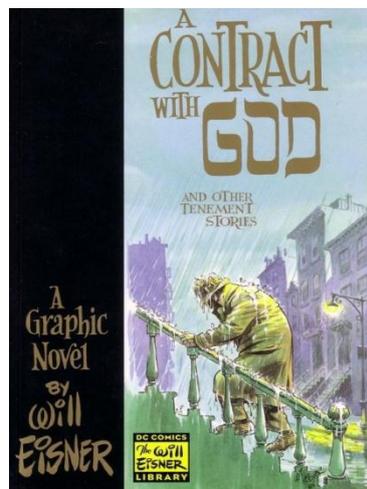


**Gambar 3.** Buku Komik '*Kungfu Boy*'  
(<https://www.facebook.com/kungfuboyc/photos/rpp.56318212683/59211207683/?type=3&theater>)

#### (4) Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Istilah *Graphic Novel* atau Novel Grafis pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner. Nama ini dipakai untuk karyanya yang berjudul '*A Contract With God*' tahun 1978. Sebetulnya yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan

ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak. Istilah ini juga untuk menghilangkan kesan bahwa komik adalah suatu media yang dicap murahan. Karya novel grafis ini dapat dilihat pada *Dark Night Return*, *Maus*, *Watchman*. Untuk di Indonesia ada Novel Grafis yang berjudul ‘*Eendaagsche Exprestreinen*’ karya Bondan Winarno, Dhian Prasetya dan Gede Juliantara yang diterbitkan tahun 2009.

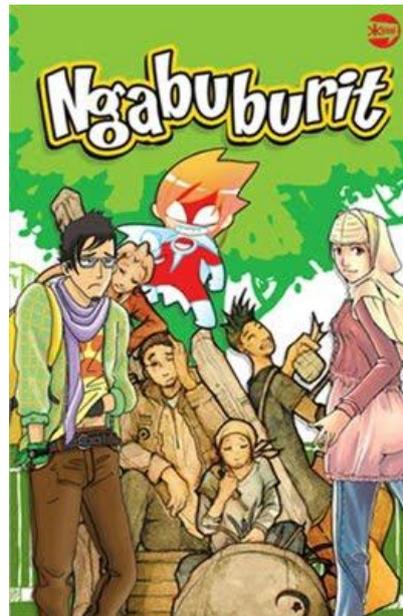


**Gambar 4.** Novel Grafis ‘*A Contract With God*’  
(<http://like-dis-like.blogspot.com/2010/03/aku-padamu.html>)

#### (5) Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda. Di Amerika komik kompilasi disebut sebagai

*RAW Comics* yang terbit pada tahun 1980-1991. *RAW Comics* sebetulnya adalah anatologi komik yang dibuat oleh Art Spiegelman dan Franscoise Mouilly dan semacam ikon untuk gerakan komik altenatif tahun 1980-an.



**Gambar 5.** Komik Kompilasi ‘Ngabuburit’  
(<https://catatanpunyatia.files.wordpress.com/2014/04/will20eisner20-20a20contract20with20god20001.jpg>)

(6) *Web Comic* (Komik Online)

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sang luas tak terbatas. Komik ini muncul

seiring dengan munculnya *cyberspace* di dunia teknologi komunikasi.



**Gambar 6.** Web Komik 'Ali Oncom'  
(<https://www.fitrian.net/2011/08/lembregar-poskota.html>)

## 2) Komik Berdasar Jenis Ceritanya

Berdasarkan jenis ceritanya komik dibedakan menjadi :

### a) Komik Edukasi

Komik secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistik seni. Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkannya menjadikannya sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya adalah pesan yang di dakti kepada masyarakat awam. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk

tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang bisa dibawanya (Bonneff, 1998: 67) dalam (Maharsi, 2010: 21)



**Gambar 7.** Komik Edukasi tentang tingkah laku yang baik di Majalah penunjang pendidikan TK (Indiria Maharsi, 2011:21)

b) Komik Promosi (Komik Iklan)

Pangsar pasar komik sangat beragam, komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figure superhero atau tokoh yang merupakan manifestasi citra dari produk yang dipromosikan.

Umumnya jenis komik ini hanya menampilkan cerita satu halaman tamat dan ditampilkan di majalah yang disesuaikan dengan target audiens dari produk yang di promosikan. Sedang

teknik penyajiannya dengan menggunakan gabungan antara *manual drawing* dan pewarnaan dengan bantuan komputer. Biasanya komik ini berkelanjutan, artinya dalam setiap edisi penerbitan selalu ditampilkan promosi produk tersebut dalam bentuk komik dan karakter maskotnya sama namun dengan cerita yang berbeda. Munculnya komik sebagai media untuk beriklan setidaknya-tidaknya semakin mengangkat komik sebagai elemen penting yang patut diperhitungkan di dunia komunikasi.

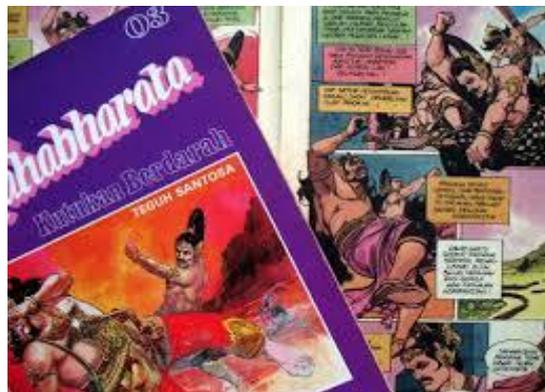


**Gambar 8.** Komik Promosi (komik iklan)  
(<http://main.media-ide.com/wp-content/files/image/komikbrand-peposigi-hi.jpg>)

### c) Komik Wayang

Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang, yaitu Mahabharata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang

bercerita tentang penculikan Dewi Shinta. Komik jenis ini di Indonesia muncul di tahun 60-70an dengan beberapa komik yang mengawali masa ini yaitu; Gatotkatja (Keng Po), Raden Palasara karya Johnlo, Mahabarata karya R.A. Kosasih yang sangat terkenal terbitan Melodi dari Bandung. Waktu itu komik wayang ini sangat populer sekali, bahkan bisa dikatakan sebagai produksi nasional terbesar. Namun saat ini di Indonesia jarang sekali ditemukan produksi komik wayang yang baru dari komikus yang baru.



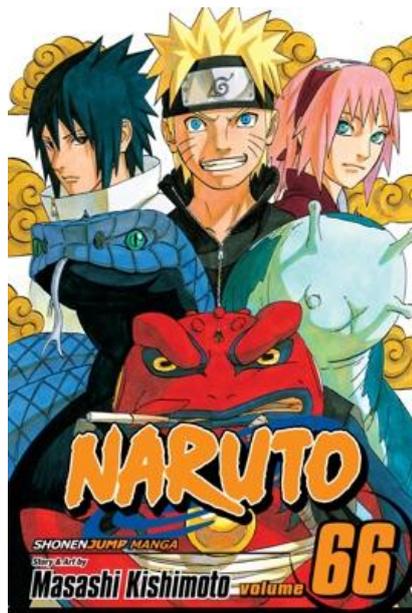
**Gambar 9.** Komik Wayang 'Mahabharata' Karya Teguh Santosa (<https://wayangku.id/literatur-pewayangan-mahabharata-teguh-santosa-2/>)

#### d) Komik Silat

Komik silat sangatlah populer, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Untuk setting cerita komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut.

Komik silat Indonesia mulai berkembang dengan tema-tema yang lebih variatif dengan nuansa lokal atau citra daerah dari masing-masing komikus. Sebut saja Djampang Jago Betawi, Si Buta dari Gua Hantu dan masih banyak lagi.

Masih banyak lagi katagori komik berdasarkan tema ceritanya, diantaranya adalah komik agamis (berisi cerita nabi-nabi), komik humor, komik roman atau percintaan, komik fantasi, komik super hero, komik legenda dan masih banyak lagi. Kecenderungan tema cerita komik semakin berkembang seiring dengan kebutuhan pasar, realitas social yang tengah terjadi di tengah-tengah masyarakat dan juga kedalaman eksplorasi para komikus dalam berkarya (Maharsi, 2011: 28).



**Gambar 10.** Komik silat jepang ‘Naruto’  
(<https://books.apple.com/mx/book/naruto-vol-66/id893662544>)

### 3. Karakter

#### a. Pengertian Karakter

Menurut (Tukan, 2007: 14) dalam indah, karakter disebut juga tokoh. Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlaku andil dalam berbagai peristiwa cerita. (Aminudin,2002: 79) menyatakan bahwa tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Berikut adalah jenis-jenis tokoh menurut (Iskak dan Yustinah 2008: 28):

- 1) Protagonis, yaitu tokoh yang berperan sebagai tokoh utama atau sentral.
- 2) Antagonis, yaitu tokoh yang berperan sebagai penentang tokoh utama.
- 3) Piguran atau pemeran pembantu, yaitu tokoh yang kehadirannya mendampingi tokoh utama atau sebagai pelengkap.

Menurut Gumelar dalam bukunya komik making ia berpendapat bahwa Character (nyawa) terdiri dari tampilan luar (fisik) dan kepribadian (*personality*) yang kita berikan pada suatu tokoh yang telah kita desain dan gambar, hingga si tokoh tersebut mempunyai sifat-sifat yang kita berikan. Character (nyawa) adalah gabungan antara tampilan wajah, bentuk tubuh, kostum, aksesoris, adat, budaya kebiasaan dan sifat atau kepribadian (*personality*) dari suatu tokoh yang kita buat.

Ada beberapa sifat yang bisa kita terapkan pada gambar atau desain tokoh yang kita buat yaitu :

1) *Good Character* (Protagonist)

Sifat yang baik (*Good personality*), karakter yang baik seperti ceria, *positive thinking*, *humanism mind set oriented*, jujur, *care to others*, tidak munafik.

2) *Bad Character* (Antagonist)

Sifat yang buruk (*bad personality*), karakter yang mempunyai sifat *negative thinking*, *prejudice to others* (prasangka buruk), *easy judging* (mudah menghakimi orang lain tanpa meneliti masalah lebih lanjut).

3) *Wise Character* (Netralist)

Sifat netral (*neutralism personality*), karakter yang netral, tidak memihak, cenderung sebagai *the watcher* atau pengawas saja, melihat semuanya harus terjadi agar kita semua mendapatkan pelajaran dan memetik moral agar naik level kebijakan kita ke level yang lebih tinggi lagi. Karakter bijak atau *elder*, orang yang dituakan, belum tentu orangnya benar tua umurnya, namun bisa juga masih muda atau anak-anak tetapi sudah bijaksana. Para *neutralist* ini lebih sering disebut dengan nama Elder, Wiseman, Dewa, Malaikat, Guardian, dll. Gumelar juga memberikan tips tambahan untuk memperkaya *personality* yaitu:

a) *Unique Character*

Membuat karakter agar mudah diingat, jangan membuat karakter yang mirip satu sama lainnya. Selain tampilan luarnya yang berbeda, sifat/*personality* juga harus unik (*unique*), misalnya selain mempunyai sifat yang baik sangat dominan, tetapi ada satu sisi yang buruk juga, tetapi tentu tidak banyak seperti pelit, atau *unique habit* (kebiasaan atau hobi) yang aneh, misalnya suka mengumpulkan kecoa, mengumpulkan kotoran hidungnya, dan keunikan lain-lain.

b) Accent (Logat Bicara & Gaya Bicara)

Menyiratkan suatu karakter berasal dari suatu tempat tertentu, seperti Ni Putu Intary yang berasal dari Bali maka gaya bicaranya juga menggunakan logat Bali atau bila salah satu karakter berasal dari daerah, hendak ditambahkan bahasa daerahnya karena itu sangat diperlukan sebagai ciri khas asalnya karakter tersebut.

c) Costume. Hair Styles & Accessories

Dengan kostum, gaya rambut dan aksesoris akan membuat karakter menjadi semakin terlihat jelas tampilannya sejak awal, walaupun karakternya belum berbicara. Penggunaan kostum juga harus sesuai konteksnya (keterkaitannya). Tetapi yang pasti kalau memang tokoh tersebut menjadi tokoh tetap

atau tidak, tampilan kostum bisa member nilai plus untuk memperkuat karakter.

d) House & Habitat

Karakter yang dibuat bisa dilihat dari mana asalnya, juga bisa dilihat dari bentuk rumah, lingkungan, dan habitat. Misalnya: NI Putu Intary, memang tidak berpakaian adat Bali, karena semua anak SMP Indonesia kurang lebih memakai seragam yang sama. Lebih ditekankan pada rumah, lingkungan, *foreground*, *back-ground* menggambarkan banyak indikasi suasana yang kental citra bali dalam tampilan ceritanya. Misalnya ada candi/pura, penari bali, pakaian khas bali dan kegiatan keagamaan di Bali (Gumelar, 2011: 75).

b. Desain karakter

Dalam membuat cerita komik, tokoh karakter merupakan komponen utama dalam sebuah keberhasilan dalam penyampaian pesan dan informasi yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada, sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Karakter bukan sekadar “aktor” dalam komik dan animasi. Karakter merupakan representasi ideologis dari pembuat komik dan animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan *audience* secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu. Karakter, disadari atau tidak,

memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang sedang dibangun oleh pembuat komik dan animasi untuk dikonsumsi *audience*. Keberhasilan suatu komik dan animasi sering kali ditentukan oleh karakternya. (Tillman, 2011).

(Maestri, 2006: 3) mengatakan bahwa dalam proses desain, desainer perlu membuat pilihan, baik dalam sisi artistik maupun sisi teknik. Pada sisi artistik, desainer memilih bentuk, ukuran, tekstur dan unsur-unsur lainnya yang mempengaruhi estetika visual dan konsep kepribadian karakter. Sementara itu pada sisi teknik, desainer karakter perlu membuat karakter yang mudah untuk dianimasikan. Secara garis besar menurut Maestri, perancangan karakter yang baik terbagi menjadi dua yaitu konsep dan visualisasi karakter.

(Maestri, 2006: 3), desain karakter melingkupi desain kepribadian karakter dan desain visual karakter yang memperlihatkan 6 kepribadian karakter tersebut. Desain kepribadian dan desain visual karakter yang kuat akan menghasilkan film animasi yang sangat bagus. Adapun menurut (Soenyoto, 2017: 33), karakter didesain untuk animasi karena menyangkut pertunjukan gerak dan emosi, berbeda dengan mascot yang didesain bertujuan promosi. Figur harus menarik karena mengusung *brand image* barang dagangan atau jasa kepada publik, misalnya pada jasa produk layanan bank, kemasan barang dan lain sebagainya. Dalam buku Tugas akhir (Indah, 2017: 6).

### c. Penciptaan Karakter tokoh pada komik

Sebagaimana karya seni dan desain lainnya, desain karakter tidak diciptakan secara instan. Walaupun secara visual hanyalah terdiri dari bentukbentuk geometris dan garis-garis outline yang sederhana, namun tetap ada proses yang harus dilalui agar karakter itu nantinya bisa menyampaikan pesan yang dikandung kepada audience secara efektif. Sebuah desain karakter yang mempunyai konsep perencanaan yang matang dan dikerjakan dengan teknik yang tinggi tentu akan lebih *standing out* dan menjual serta menarik perhatian dibandingkan dengan desain karakter yang diciptakan secara iseng dan instan serta tidak dipublikasikan dalam sebuah media apapun.

Masing-masing perancang mempunyai alur proses yang berbeda-beda dalam menciptakan desain karakter yang diinginkan. Agar lebih memudahkan kita mempelajari tentang proses perancangan desain karakter, (McCloud ,1993: 170) mempunyai gagasan yang teramat cerdas dan bisa diaplikasikan dalam perancangan karakter. Proses kreatif terdiri dari 6 tahap yaitu:

#### 1) Gagasan dan Tujuan

Tahap dimana perancang menyusun ide, konsep dan gagasan tentang desain karakter yang akan dibuat, meliputi:

- a) Latar Belakang Perancangan karakter (Misalnya kebutuhan akan “sosok” yang mampu mengajak anak-anak bermain dan belajar dalam sebuah program televisi).

b) Tujuan Perancangan (misalnya untuk serial televisi terbaru, model kampanye sebuah produk, tokoh komik komedi alternatif).

## 2) Bentuk

Sebuah proses dimana perancang menentukan bentuk yang terbaik yang mampu menerjemahkan konsep yang diinginkan, misalnya meliputi:

- a) Bagaimana tampilan fisik karakter itu?
- b) Apa warna yang sesuai untuk diaplikasikan kepada karakter itu?
- c) Apa kostum yang cocok untuk digunakan karakter tersebut?

## 3) Gaya

Perancang mulai menerapkan gaya atau aliran dalam seni dan desain pada bentuk karakter yang diinginkan, misalnya :

- a) Penggunaan bentuk geometri/abstrak pada karakter
- b) Teknik garis outline karakter tersebut
- c) Teknik pewarnaan yang digunakan

## 4) Struktur

Pada tahap ini perancang mulai mengumpulkan semuanya dan mengubah bagian mana yang akan diperbaiki (misalnya bentuk badan kekar tidaklah cocok untuk karakter yang bersifat lemah), bagian mana yang ditonjolkan (karakter pahlawan super dengan kekuatannya yang dahsyat) dan bagian mana yang perlu

ditambahkan (karakter boneka lucu ditambah dengan otopet agar kelihatan lebih menggemaskan).

5) Keterampilan

Tahap dimana perancang mulai menerapkan keahlian dan keterampilan teknis mereka (keterampilan manual ataupun komputer) untuk mewujudkan apa yang telah dikonsepsikan.

6) Permukaan

Tahap penyelesaian akhir, dimana nilai-nilai produksi mulai diperhitungkan. Aspek yang paling tampak adalah terlihat pada Tampilan si desain karakter. Hal yang perlu diperhitungkan meliputi:

- a) Jenis media dimana desain karakter itu “hidup”. Karakter yang banyak hidup diberbagai media (multimedia) akan lebih populer dibandingkan dengan karakter yang “hidup” disuatu media saja.
- b) Kualitas *platform* media. Misalnya kualitas kertas cetakan, teknologi publisitas didunia maya, teknologi *game* Engine yang digunakan dan lain sebagainya. Tentunya semakin bagus pula “tampilan” dari desain karakter tersebut.

Dalam Stevanus dan Arik, Dikutip dari PIXAR (“Character Design”, 2016), bagian terpenting dari desain karakter adalah hubungan antara karakter dengan penonton, bagaimana memasukan

nilai-nilai manusiawi dan berfokus pada kemanusiawianya itu yang menjadi nilai krusial.

Awal pembuatan desain karakter adalah saat artist menerima lembaran *script* dari *director* mengenai bagaimana karakter itu dideskripsikan, tugas desainer karakter adalah memenuhi permintaan tersebut, karakter desainer juga perlu memberikan ‘suara’nya mengenai bagaimana wujud karakter itu sebaiknya dengan memperhitungkan juga personalitas karakter tersebut. PIXAR merumuskan (“Pixar’s Tips For Designing A Successful Character,” n.d.) beberapa tips untuk mendesain karakter adalah :

1) *Research and Evaluate*

Penting untuk kita mencoba dan menjabarkan sifat karakter yang berhasil dan yang tidak. Pelajari nilai jual karakter lain, apa yang membuat itu berhasil dan apa daya tarik mereka.

2) *Who is It Aimed at?*

Karakter yang kita buat, ditujukan untuk dinikmati oleh penonton. Karakter yang ditujukan untuk anak kecil, biasanya terdiri dari bentuk-bentuk dasar dengan warna cerah.

3) *Visual Impact*

Apapun desain karakter kita, pasti ada yang mirip dengan apa yang kita buat. Maka dari itu karakter yang memiliki nilai visual yang kuat dan menarik secara visual sangat membantu dalam mendapatkan perhatian orang.

4) *Exaggerated Characteristics*

Fitur yang dilebih- lebihkan yang mendefinisikan suatu karakter, akan membantunya memiliki impact yang besar pada orang. Exaggeration juga dapat membantu orang untuk mengenali karakter dengan mudah.

5) *Colour*

Warna dapat membantu menceritakan personalitas seorang karakter. Biasanya, warna-warna gelap identik dengan kejahatan atau niat yang buruk, warna terang di sisi lain mendefinisikan sifat yang suci, tidak berdosa dan kebaikan.

6) *Conveying Personality*

Penampilan yang menarik saja tidak dapat mendefinisikan desain karakter yang baik, personalitas karakter juga penting. Personalitas karakter dapat terlihat dari tingkah lakunya, bagaimana ia bereaksi terhadap suatu benda atau situasi, personalitas karakter tidak perlu cocok dengan penampilannya, tapi sangat penting untuk personalitas menarik bagi orang yang melihat (kecuali karakter memang di desain bersifat membosankan)

7) *Express Yourself*

Ekspresi menunjukkan deretan emosi dan melukiskan naik turunnya suasana hati suatu karakter dapat membuatnya lebih hidup. Tergantung personalitasnya, suatu karakter dapat pendiam dan pemalu atau dapat meledak- ledak dan ekspresif

8) *Goals and Dreams*

Karakter yang baik memiliki tujuan, yang menjadi pendorong sifatnya. Terkadang, kekurangan atau ketidaksempurnaan suatu karakterlah yang menjadikannya menarik, dan lebih manusiawi.

9) *Building Back Stories*

Dari mana suatu karakter berasal, bagaimana ia dapat terwujud dan kejadian-kejadian yang mempengaruhinya yang ia pernah alami dapat membantu memperkuat, juga membuat karakter lebih dapat diterima. Terkadang latar belakang karakter dapat lebih menarik daripada pengalamannya di masa sekarang

10) *Beyond The Character*

Sama dengan latar belakang, karakter butuh universe ataupun lingkungan untuk menambah kepercayaan akan karakter tersebut. Dunia tempat karakter tersebut hidup dan berinteraksi haruslah masuk akal dengan siapa karakter itu sebenarnya

11) *Fine-tuning a Figure*

Mempertanyakan setiap elemen dari ciptaan kita, terutama hal-hal seperti fitur wajah. Penyesuaian kecil dapat memberikan efek yang luar biasa pada bagaimana karakter tersebut dipersepsikan.

## d. Visualisasi karakter tokoh pada komik

## 1) Karakter Tokoh Verbal

Yang dimaksud dengan karakter tokoh verbal adalah bagaimana seorang komikus menjelaskan dalam bahasa tekstual

tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang sedang dibuatnya. Dalam bagian ini dijelaskan deskripsi lengkap dari tokoh tersebut, mulai dari nama, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik beserta sifat-sifatnya. Sebagai acuan agar apa yang dituliskan nantinya mampu memberikan gambaran secara jelas kepada para pembaca maka perlu diketahui terlebih dahulu beberapa hal yang terkait dengan pembahasan karakter tokoh ini. Yang pertama adalah bahwa dalam sebuah cerita komik terdapat tiga cara untuk menggambarkan bagaimana sifat-sifat fisik maupun non fisik dari seorang tokoh, yaitu :

- a) Cara pertama adalah dengan menceritakannya. Cara ini adalah cara yang paling mudah namun diuntut untuk memilih dan menggunakan kata-kata yang tepat untuk melukiskan karakter tokoh tersebut dengan bahasa yang tepat dan menarik.
- b) Cara kedua adalah dengan menggambarkan watak tokoh melalui dialog atau percakapannya dengan tokoh-tokoh yang lain. Dari dialog atau percakapan tersebut maka pembaca akan mengetahui bagaimana watak atau karakter tokoh tersebut apakah penyabar, pemaarah, penakut, responsive, defensive ataupun yang lain. Melalui percakapan itu pula akan diketahui dimana tokoh tersebut tinggal, berapa usianya dan beberapa hal yang terkait dari figure tokoh tersebut.

- c) Cara ketiga adalah dengan menggambarkan tingkah laku dari tokoh tersebut ketika bereaksi saat mendapatkan stimulus dari lingkungannya. Gesture dari tokoh tersebut akan semakin memperjelas keseluruhan sifat dan karakter tokoh yang sedang dibangun dalam cerita tersebut.
- d) Yang terakhir dengan cara memvisualkannya, sehingga akan terlihat secara jelas bagaimana bentuk fisik dari tokoh tersebut. Keempat cara tersebut semuanya bisa ditampilkan dalam komik, karena sebetulnya semuanya saling terkait sehingga jika semuanya dapat ditampilkan maka akan semakin sempurna karakter tokoh yang sedang diceritakan dalam komik tersebut.

Selain hal tersebut diatas, yang perlu diketahui juga adalah bahwa dalam sebuah cerita terdapat lima jenis karakter tokoh, yaitu :

- a) Protagonis atau tokoh berkarakter baik, kadang disebut juga sebagai karakter baik, kadang disebut juga sebagai karakter utama mewakili sisi kebenaran dan kebaikan yang menjadi tauladan dalam cerita tersebut. Biasanya diwakili oleh figur pahlawan, superhero pembela kebenaran, pemuka agama dan lain-lain.
- b) Antagonis atau tokoh berkarakter buruk atau jahat. Biasanya merupakan lawan dari tokoh protagonis yang dilambangkan

sebagai musuh ataupun orang jahat yang ingin menggagalkan tujuan mulia dan selalu berhadapan dengan tokoh protagonis.

- c) Sidekick atau karakter yang membantu karakter protagonis. Biasanya diwakili dalam bentuk teman, guru, penolong dan siap membantu protagonis dalam menjalankan misinya.
- d) Kontagonis merupakan lawan dari sidekick. Karakter ini siap membantu karakter antagonis dalam menghadapi karakter protagonis ataupun sidekick. Biasanya karakter ini sangat licik, memberi masukan-masukan yang semakin menyusahkan tokoh protagonis.
- e) Skeptis adalah karakter yang tidak peduli dengan kejadian disekitarnya, terutama tidak peduli terhadap segala hal yang dilakukan oleh tokoh protagonis kadang bahkan membuat kacau rencana tokoh protagonis. Namun kadang karakter skeptic ini justru menjadi pimpinan atau raja dari tokoh protagonis (Set dan Sidharta, 2003: 74 dalam Maharsi, 2011: 138).

Dengan demikian karakter ataupun sifat dari tokoh-tokoh dalam komik tersebut baik protagonis, sidekick, antagonis, kontagonis maupun skeptic dideskripsikan secara lengkap dalam bahasa tekstual di tahap pembuatan karakter tokoh verbal ini. Pembuatan karakter tokoh verbal ini nantinya akan digunakan sebagai acuan untuk pembuatan karakter tokoh visual.

## 2) Karakter Tokoh Visual

Setelah proses deskripsi tokoh secara verbal selesai maka kemudian dilakukan sket model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya. Bagaimana bentuk visual tokoh yang terdapat dalam cerita berikut, baik dilihat dari mimik muka dan karakter wajah, bentuk tubuh, jenis kelamin, usia dan sifat-sifatnya. Hal yang sangat penting diperhatikan disini adalah bahwa komikus harus bisa menciptakan gambaran yang tepat dan pas untuk watak tokoh yang divisualkannya. Disamping itu apapun bentuk dan perwujudan tokoh tersebut, apakah manusia, binatang, setan maupun malaikat harus dapat diterima secara logis oleh para pembaca (Maharsi, 2011: 139).

## 3) Pengembangan Karakter

Menurut Ranang, Basnendar, dan Asmoro berpendapat bahwa masing-masing karakter juga harus memiliki bentuk, kepribadian, *features*, dan perilaku sendiri. Ada tiga hal yang bisa digunakan untuk membuat gambar tersebut tampak hidup dan menyakinkan, yaitu sebagai berikut:

- a) Visualisasi karakter ; menciptakan karakter yang memiliki ciri khas dan kepribadian. Rancangan karakter sudah dikonsept sejak pembuatan sinopsis diawal (pra-produksi) yang dilanjutkan pada tahap visualisasi. Ada tiga ciri yang dimiliki oleh karakter yang bagus yaitu Jiwa (memiliki visi, pandangan

hidup, nilai, dan kebermaknaan bagi kehidupan batin dan pikiran penonton, ciri khas (bentuk tubuh, wajah, pakaian, dan asesoris yang unik serta membuat penonton mudah mengingatnya), dan sikap ekspresif (*Greget, Jw*) yaitu cara berbicara dan tingkah laku yang menyatu dengan karakter serta member kesan mendalam.

- b) Bahasa Tubuh (*Body Language*); merupakan cara memastikan semua figur menyampaikan sebuah cerita. Bahasa tubuh bisa menunjukkan keadaan karakter bahkan sebelum mereka berbicara. Bahasa tubuh dan ekspresi wajah (*mimik*) sering mengungkap ungkapan yang sama dan beriringan saling melengkapi. Tapi keduanya memiliki perbedaan, yaitu ekspresi selalu konsisten dalam penampilan sedangkan bahasa tubuh lebih dipengaruhi situasi dan gaya gravitasi.
- c) *Mimik*; merupakan cara memvisualkan emosi dan perasaan dengan kuat dan tepat. Sebelum dapat menggambarkan emosi dengan benar, ada beberapa langkah yang harus dikuasai, antara lain mengetahui ragam jenis ekspresi wajah dan asal-muasalnya, mengetahui anatomi wajah, bagaimana ekspresi itu dibentuk oleh otot wajah, menguasai strategi dalam menggambarkan ekspresi tersebut secara visual, dan memahami ekspresi wajah yang diwujudkan dalam sebuah sekuen (Ranang & dkk, 2010: 91-92).

#### 4. Semiotika

##### a. Pengertian Semiotika

Semiotik adalah cabang ilmu yang mengkaji persoalan tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi tanda. Semiotik adalah tanda sebagai tindak komunikasi yang disempurnakan menjadi model sastra yang mempertanggungjawabkan semua faktor dan aspek substansi untuk pemahaman gejala kesusastraan sebagai alat komunikasi yang khas dalam masyarakat. Semiotik secara signifikan mengkaji dan mencari tanda-tanda dalam wacana dan menerangkan maksud dari tanda-tanda tersebut dengan mencari hubungan antara ciri-ciri tanda dan makna yang dikandungnya (Rusmana, 2014: 5).

Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semua berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan seni rupa.

Penjabaran semiotika sebagai ilmu tanda disampaikan oleh Van Zoest (1993:1) dalam Taufik Murtono berkaitan pada cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda dan proses yang berlaku bagi pengguna tanda". John Fiske (2004: 64) dalam Taufik Murtono menyebut

semiotika sebagai ilmu tanda dan cara tanda-tanda itu berkerja, semiotika menurutnya memiliki tiga bidang kajian yaitu:

1) Tanda itu sendiri

Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna. Dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.

2) Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda

Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya.

3) Kebudayaan tempat kode dan tanda berkerja.

Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Adapun Luxembrug (1984:48) menyatakan bahwa semiotik merupakan ilmu yang secara sistematis mempelajari tanda dan lambing, sistem, dan proses pelambangan. Aart van Zoest (1996:5) mendefinisikan semiotik sebagai studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, yakni cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya, dan penerimaannya bagi yang mempergunakannya.

Sebuah batasan yang dapat dianggap sempurna diberikan Sutadi Wiryatmadja (1981: 4) yang mendefinisikan semiotic sebagai ilmu

yang mengkaji kehidupan tanda dalam makna yang luas dalam masyarakat, baik lugas (literal) maupun kias (figuratif), baik menggunakan bahasa maupun nonbahasa. Pendapat ini didukung oleh Rene Wellek (1956) yang memasukkan *image* (citra), *metaphor* (metafora), *symbol* (lambang), dan *myth* (mitos) ke dalam cakupan semiotik (Rusmana, 2014: 23-24). Tanda dan makna memiliki bentuk yang secara lugas mirip. Masing-masing memperhatikan tiga unsur yang mesti ada dalam setiap studi tentang makna. Ketiga unsur itu adalah :

- 1) Tanda
- 2) Acuan tanda
- 3) Pengguna tanda

Tanda merupakan sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra kita, tanda mengacu pada sesuatu diluar tanda itu sendiri, dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut tanda. Dalam sejarah semiotika ada beberapa tokoh dalam mempengaruhi perkembangan ilmu ini yaitu Charles Sander Peirce memaknai semiotik sebagai studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya (sintaksis semiotic), hubungan dengan tanda-tanda lain (semantik semiotic) serta pengirim dan penerimanya oleh mereka yang menggunakannya (pragmatic semiotic). Sedangkan Ferdinand de Saussure sebagai penggagas semiotika signifikasi mendefinisikan semiotika sebagai ilmu baru

yang beranjak dari persoalan tanda, yang mampu menggantikan filsafat dan memayungi berbagai disiplin ilmu yang ada, termasuk kajian bahasa dan budaya.

b. Semiotika Roland Barthes

Pergulatan intelektual Barthes menghasilkan sebuah karya, yaitu *Mythologies* (1957). Pengembaraan intelektualnya semakin tidak tertahankan saat ia membaca karya Ferdinand de Saussure, *Course de Linguistic Generale*, pada tahun 1956. Ia menyadari adanya kemungkinan penerapan semiologi diluar bidang linguistik, Barthes beranggapan bahwa semiologi harus merupakan bagian dari linguisti, bukan sebaliknya. Ia sepakat dengan E. Benveniste, linguis Prancis asal Lebanon yang menekankan bahwa sekelompok tanda hanya bermakna apabila terbahasakan.

Oleh karena itu, bahasa mempunyai prioritas diatas semua sistem tanda yang lain. Sebagimana Saussure, Roland Barthes meyakini bahwa hubungan antara petanda dan penanda tidak terbentuk secara alamiah, tetapi bersifat arbitrer yaitu hubungan yang terbentuk berdasarkan konvensi. Oleh karena itu penanda pada dasarnya membuka berbagai peluang petanda atau makna.

Barthes menyebut proses pemaknaan tanda dengan *signification* (signifikasi). Baginya signifikasi merupakan proses memadukan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) sehingga menghasilkan tanda, sebab baik penanda maupun petanda merupakan terma-terma

dari relasi. Ia lebih banyak mengembangkan konsep pemaknaan konotasi dan tidak hanya berhenti pada pemaknaan denotatif (makna primer). Orang banyak menyebut Barthes sebagai tokoh semiotik konotasi (Panuti dan van Zoest, 1992: 3-4) dalam (Rusmana, 2014: 185).

1) Elemen-elemen Semiotika Roland Barthes yaitu

a) Bahasa (*Langue*) dan Tuturan (*Parole*);

Bahasa (*langue*) adalah bahasa minus tuturan: *langue* merupakan institusi sosial dan sistem nilai. Sebagai institusi sosial, ia tidak berkuat dengan aktualitas berbahasa dan tidak tunduk terhadap campur tangan dari luar. *Langue* merupakan dimensi sosial bahasa dan tak ada orang yang dapat mengubah atau menciptakan kondisi ini; pada dasarnya *langue* adalah perjanjian bersama mutlak diterima jika orang ingin berkomunikasi. *Parole* adalah kebalikan dari bahasa yang adalah instruksi sekaligus sistem, tuturan pada dasarnya merupakan tindakan seleksi aktualisasi perseorangan; tuturan terjadi, pertama bila si penutur dapat memadukan kode bahasa dengan sebuah arahan dalam rangka mengungkapkan pikiran persoalannya (tuturan dalam arti luas ini bisa disebut wacana), dan kedua dengan mekanisme psiko fisik yang memungkinkan penutur mengungkapkan kombinasi-kombinasi

tersebut diatas agar tertangkap oleh indera manusia. (Barthes, 2012, 2-3 dalam Patricia, 2018: 282).

b) Petanda dan Penanda;

Petanda merupakan representasi dari mental suatu benda. Petanda bukanlah benda. Definisi menurut Wallon, sifat dasar representasi mental ini relevan dengan ciri tanda dan lambang (berbeda halnya dengan indeks dan sinyal) (Barthes, 2012, 36 dalam Patricia, 2018: 283).

c) Sintagma dan Sistem

Sintagma mempresentasikan diri dalam bentuk rangkaian (rangkain tuturan), makna muncul dari artikulas (pengucapan), yaitu pembagian atau penguraian secara simultan lapisan penandaan, serta dari petanda: bahasa, sebagaimana adanya, adalah pengurai realitas (misalnya spektrum warna yang utuh atau bersambungan diurai oleh bahasa menjadi rangkaian istilah yang *discontinue* atau terpisah) (Barthes, 2012, 62). Sistem, Saussure menemukan pada serangkaian asosiatif, dimana ada yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan bunyi (pendidikan, pendirian), ada pula yang berdasarkan kesamaan makna (pendidikan, pelatihan) (Barthes, 2012,71 dalam Patricia, 2018: 283).

d) Denotasi dan Konotasi.

Denotasi menempati tingkat pertama dalam pengasosiasian ketertutupan makna. Dengan kata lain suatu kata yang pertama mewakili ide atau gagasan atau sebenar-benarnya makna. Denotasi (*denotation*) adalah aspek makna sebuah atau sekelompok kata yang didasarkan atas perasaan atau pikiran yang timbul atau ditimbulkan pada pembicaraan (penulis) dan pendengar. Konotasi (*connotation*) merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan petanda atau makna. Dengan kata lain konotasi adalah makna yang dapat menghasilkan makna lapis kedua yang bersifat implisit atau tersembunyi. Berbeda dengan denotasi yang lebih menekankan pada sampainya dengan jelas sebuah informasi melalui unsur formalistik yang ada pada sebuah produk, pada semiotika konotatif penekanan adalah pada makna yang diharapkan hadir di benak pengguna. Permasalahan konotatif lebih menekankan pada bagaimana sebuah produk dalam hal ini buku komik dapat membangkitkan makna, maka beberapa ahli desain menyebutnya dengan semantika produk (Patricia, 2018: 283).

c. Analisis karakter menggunakan semiotika roland barthes

1) Denotasi

Barthes membagi makna pada dua tataran, yakni denotatif (sistem makna primer) dan konotatif (sistem makna kedua).

Menurut Roland Barthes, denotasi (*denotation*) merupakan tanda yang penandanya mempunyai tingkat konvensi atau kesepakatan yang tinggi dan sebaliknya tingkat keterbukaan maknanya rendah. Denotasi merupakan tanda yang menghasilkan makna-makna eksplisit. Denotasi biasanya dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang sesungguhnya, bahkan kadang-kadang dirancukan dengan referensi atau acuan. Denotasi biasanya mengacu pada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan apa yang terucap (Rusmana, 2014: 200).

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. Denonative Sign (Tanda Denotatif)	
4. Connotative Signifier (Tanda Denotatif)	5. Connotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Connotative Sign (Tanda Konotatif)	

Barthes diatas, terlihat bahwa tanda denotative (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi, pada saat bersamaan, tanda denotative juga merupakan penanda konotatif (4). Denotasi menempati tingkat pertama dan Barthes mengasosiasikan terhadap “ketertutupan makna”. Dengan kata lain, suatu kata yang pertama mewakili ide atau gagasan atau sebenar-benarnya bermakna.

## 2) Konotasi

Sistem pemaknaan tataran kedua atau konotatif yang digagas Barthes pada dasarnya melanjutkan studi Hjelmslev, selain untuk menciptakan peta tentang cara tanda berkerja (Cobley & Jansz, 199). Konotasi (*connotation*) merupakan tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan petanda atau makna, konotasi adalah makna yang dapat menghasilkan makna lapis kedua yang bersifat implisit, tersembunyi atau makna konotatif (*connotative meaning*). Biasanya, konotasi mengacu pada makna yang menempel pada kata karena sejarah pemakaiannya. Bagi Barthes tanda konotatif tidak hanya memiliki makna tambahan, tetapi juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya.

Petanda-petanda dalam konotasi merupakan fragmen-fragmen ideologi yang menjalani hubungan komunikasi dengan kebudayaan, pengetahuan, dan sejarah. Melalui petanda-petanda ini, dapat dikatakan bahwa dunia atau lingkungan sekitar terlesapkan ke dalam sistem. Dalam kehidupan masyarakat, perkembangan tanda dan makna pada tahap sekunder sering terartikulasi menjadi sistem ideologi dan *myth* (mitos). Barthes menghubungkan ideologi dengan mitos karena dalam keduanya, hubungan antara penanda konotatif dan petanda konotatif terjadi secara termotivasi. Rumusan lain menyebutkan bahwa *myth* (mitos) dalam pemahaman semiotik Barthes adalah pengodean

makna dan nilai-nilai social (yang sebetulnya arbitrer atau konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap alamiah (natural).

### 3) Mitos

Barthes menamakan pesan-pesan tersebut sebagai “mitos” (Yunani: *muthos*), artinya tuturan yang mempunyai makna pesan. Buku Barthes diawali dengan mitologi di Perancis (bagian I: *Mythologies*). Berdasarkan mitologi tersebut Barthes menyusun teori semiotik, yang dibahas dalam bagian II (*Myth Today*). Isi buku Barthes pada dasarnya membahas tentang : (1) kritik ideologi (*ideological critique*) tentang bahasa dalam *mass cultur*, (2) usaha untuk menganalisis secara semiologis *the mechanics of this language*.

Mitos adalah suatu bentuk pesan atau tuturan yang harus diyakini kebenarannya tetapi tidak dapat dibuktikan. Mitos bukan konsep atau ide tetapi merupakan suatu cara pemberian arti. Secara etimologis, mitos merupakan suatu jenis tuturan, tentunya bukan sembarang tuturan. Suatu hal yang harus diperhatikan bahwa mitos adalah suatu sistem komunikasi, yakni suatu pesan (*message*). Tetapi mitos tidak didefinisikan oleh objek pesan melainkan dengan cara menuturkan pesan tersebut, misalnya dalam mitos, bukan hanya menjelaskan tentang objek pohon secara kasat mata tetapi yang penting adalah cara menuturkan tentang pohon tersebut. Apa saja bisa dikatakan sebagai mitos

selama diutarakan dalam bentuk wacana/diskursus. Artinya, orang menuturkan tentang pohon dapat dibuat dalam berbagai macam versi. Pohon yang diutarakan oleh kelompok lingkungan bukan saja sebagai objek tetapi pohon mempunyai makna luas, psikologi, sakral, pelestarian dan seterusnya.

Untuk mengetahui atau mendeteksi mitos dapat dengan cara mengetahui karakter-karakter mitos seperti yang dikatakan Barthes sebagai berikut :

- a) *Tautologi* : Suatu pendefinisian dari suatu pernyataan yang tidak dapat diperdebatkan lagi, misalnya : “karena dari sananya sudah begitu” isi dari pernyataan tersebut telah direduksi menjadi penampilan. Sebagai contoh lain adanya suatu pernyataan-pernyataan hampa seperti “ *Midnight’s Summer Dream* adalah karya Shakespere“ tidak mengatakan apa-apa tetapi mengandung implikasi lainnya seperti prestise karena dalam pernyataan itu terdapat nama Shakespere.
- b) Identifikasi: perbedaan, keunikan direduksi menjadi satu identitas fundamental. Misalnya: “semua agama adalah sama” atau sama sekali diasingkan dibuat agar tidak dimengerti.
- c) *Neither-norism* (bukan ini bukan itu) Orang yang menganut opini dalam posisi di tengah tidak berani memilih/memihak.

- d) Mengkuantitaskan yang kualitas Kualitas direduksi ke kuantitas, semua tingkah laku manusia, realitas sosial dan politik direduksikan kepadapertukaran nilai kuantitas. Sebagai contoh misalnya kesuksesan sebuah karya seni jika menghasilkan banyak uang, demikian pula untuk mengukur kesuksesan seorang aktor atau aktris. Masalah besar seperti kemiskinan direduksi menjadiangka-angka belaka.
- e) Privatisasi Sejarah Mitos membuang arti sejarah yang sebenarnya, sejarah hanya diperuntukkan sajian tamu/pejabat misalnya objek seni untuk turis, atau sebagai pertunjukan (Barthes, 1972:74).

Mitos mengasumsikan sistem penandaan yang dibangun oleh penanda (*signifier*), petanda (*signified*), dan tanda (*sign*). Sistem penandaan mitos merupakan hasil rantai semiologis yang telah hadir sebelumnya (Rusmana, 2014: 207).

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Metode penelitian berkaitan dengan jenis penelitian, objek penelitian, lokasi penelitian, sumber data (Informan, gambar, sumber tertulis), Jadwal penelitian. Penelitian ilmiah adalah penyelidikan yang sistematis, terkontrol, empiris dan kritis tentang fenomena-fenomena

alami dengan dipadu oleh teori dan hipotesis-hipotesis tentang hubungan yang dikira terdapat antara fenomena-fenomena.

## 2. Jenis Penelitian

Secara garis besar tujuan penelitian dibedakan menjadi dua ialah:

- a. Untuk mengembangkan ilmu dan pengetahuan, dan tidak mempunyai kegunaan praktis. Penelitian dinamakan penelitian dasar (*Basic Research*).
- b. Penelitian yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan praktis, yaitu penelitian yang didasarkan pada kebutuhan untuk diterapkan pada kehidupan sehari-hari, Misalnya untuk meningkatkan produktifitas kerja, mengetahui efektivitas iklan dan lain-lain. Penelitian yang demikian dinamakan penelitian terapan atau terpakai (*Applied Research*).

Karakter merupakan suatu objek penelitian yang erat kaitannya, dimana komik tersebut merupakan media untuk menyampaikan sebuah pesan. Karakter dalam Komik Al-Fatih 1453 merupakan visualisasi dari karakter yang kuat dalam komik yaitu berupa bahasa visual, yang mana bahasa visual terdiri dari tanda dan makna. Maka metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

## 3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini fokus pada karakter-karakter dalam komik al fatih 1453 dimana objek yang diteliti adalah makna karakter pada serial komik al fatih 1453 menggunakan teori Roland Barthes.

#### 4. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian berada di Al Fatih Studio, Jl. Jimbaran Raya, Ruko Daan Mogot Baru 1A-14, Kalideres-Jakarta Barat.

#### 5. Sumber Data

##### a. Studi Pustaka

Pengumpulan terkait data tersebut diberlakukan menggunakan referensi buku dan mengulik informasi yang didapat dari beberapa pihak menggunakan pesan melalui akun media sosial tersebut.

##### b. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan adalah Proses Scan gambar karakter-karakter pada komik “Al-Fatih 1453”. Terdapat gambar karakter-karakter tokoh dengan berbagai tampilan visual dan ekspresi pada tiap-tiap karakter yang ada dalam buku komik tersebut.

##### c. Research

Melakukan pengumpulan data secara bertahap dan terperinci melalui membaca, menganalisis, mengamati dan menyatukan beberapa data yang didapat dari orang-orang yang terkait.

#### 6. Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian yang dilakukan dalam beberapa tahapan seperti dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1.1. Jadwal Penelitian

No	Rincian Kegiatan	Waktu												Ket	
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember		
1	Pengajuan Judul	■													
2	Proposal Penelitian		■	■	■										
3	Analisa Data			■	■	■	■	■	■						
4	Pengayaan Kesimpulan									■	■	■	■		

#### 7. Teknik Pengumpulan Data

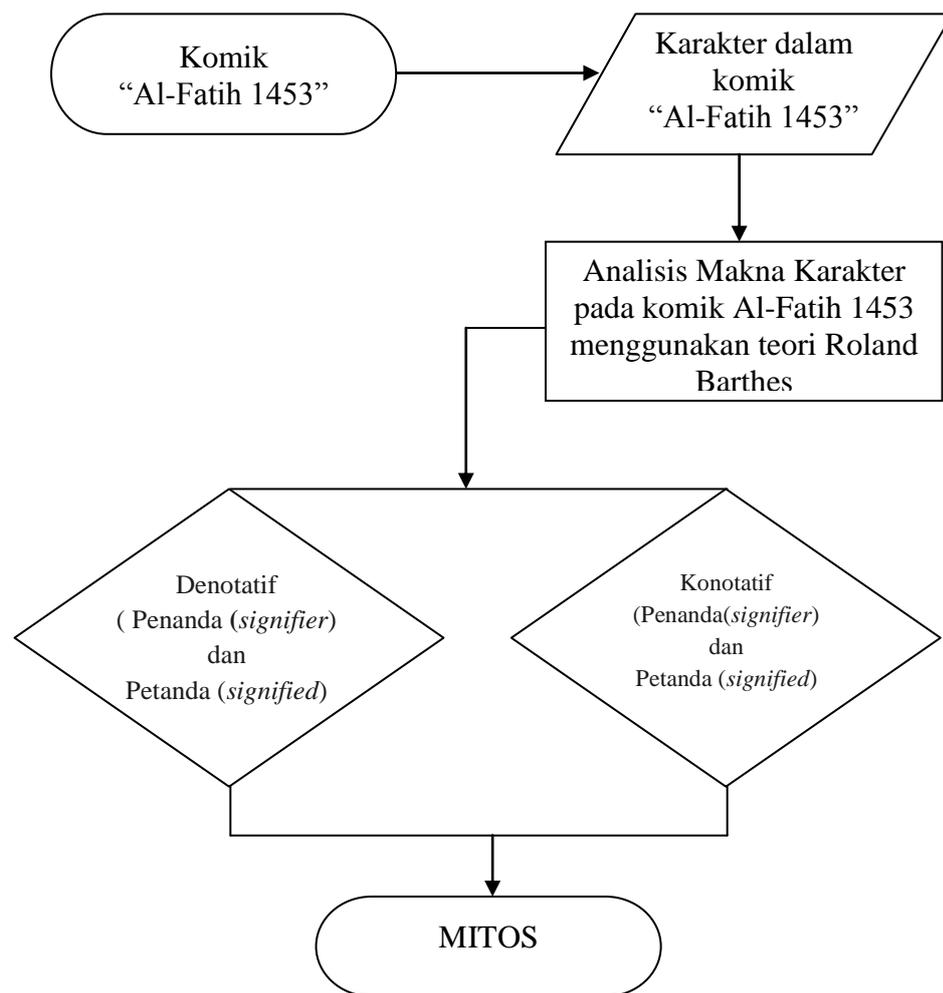
Data penelitian diperoleh dari beberapa kategori , yaitu:

- a. Data Primer, yaitu visual dari karakter-karakter komik Al-Fatih 1453, karya Felix Siauw berkolaborasi dengan Myo Dauz sebagai ilustratornya, cetakan ke-1 November tahun 2019 dengan 167 halaman, selanjutnya buku novel Al-Fatih 1453 karya Felix Siauw.
- b. Data Sekunder, yang berupa referensi berasal dari Youtube Ustadz Felix Siauw dan gambar yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan ini, serta buku-buku yang berkaitan tentang semiotika dan komik, informasi didapat juga dari flatfrom instagram Al-Fatih Studio.

#### 8. Analisa Data

Analisa data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari studi pustaka, dokumentasi dan *research*, sehingga dapat lebih dalam memahami temuannya berupa data menjabarkan dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalaman

pola, memilih nama yang penting dan yang akan dipelajari. Data yang diperoleh akan diseleksi dan dirinci relevansinya dengan objek yang diteliti. Kemudian data akan diperoleh dalam fase editing dengan memperlihatkan kelengkapan data secara relevansinya.



**Gambar 11. Kerangka Penelitian**

## H. Sistematika Penulisan

Pada penulisan skripsi ini, didalamnya menguraikan secara sistematis beberapa bab sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN** Bab ini memaparkan isi dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, ada pula Landasan Teori, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB ini memaparkan penjelasan tentang latar belakang penulisan ini dibentuk. Selanjutnya, tujuan dan manfaat memilih melakukan penelitian terkait topik permasalahan tersebut untuk karya skripsi dan melampirkan teori-teori pendukung yang digunakan untuk proses dan hasil penelitian tersebut.

**BAB II IDENTIFIKASI DATA** Bab ini berisi tentang Data hasil Penelitian atau *survey* lapangan yang berkaitan mengenai tema atau obyek yang akan dilakukan analisisnya berkaitan dengan judul, rumusan masalah dan metode penelitian yang hendak dilakukan.

**BAB III BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** Bab ini menyajikan laporan hasil-hasil penelitian membuat deskripsi, eksplanasi, sintesis, analisis (pembahasan), yang dituangkan dalam beberapa bab sesuai dengan keperluan yang menjawab dari rumusan masalah yang telah ditentukan.

**BAB V PENUTUP** Bab ini berisikan simpulan dari hasil analisa dan saran untuk penelitian selanjutnya.

**BAGIAN AKHIR** yang berisikan tentang daftar pustaka, daftar sumber diskografi apabila ada, daftar narasumber apabila ada, glosari dan lampiran.