

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada saat ini menjadikan berbagai hal dapat dijangkau dengan mudah, salah satu yang merasakan dampak kemudahan tersebut yaitu komik. Dahulu, untuk bisa membaca komik diperlukan usaha lebih, baik dengan membeli buku komik, menyewa di rental komik, atau meminjam kepada orang lain. Kini komik dapat dengan mudah didapat melalui media online, seperti di komikindo.com, mangasteam, bahkan media sosial, seperti facebook, line, dan Instagram.

Komik Kartini karya Tati Nuari pertama kali di terbitkan melalui media sosial facebook pada halaman Dreamers Studio (DS) tahun 2014. DS Studio sudah ada sejak 2011, merupakan halaman facebook yang begerak aktif dalam mempublikasikan karya komik, ada 7 judul komik yang telah diposting secara publik. Komik Kartini karya Tati Nuari merupakan komik Indonesia, pernah menjadi juara pertama pada kompetisi komik “C-Generaton 2028 : Negeri Komik” memperingati momentum 100 tahun hari Sumpah Pemuda.

Dalam komik Kartini karya Tati Nuari terdapat 3 tokoh yang ditampilkan, yaitu bernama Kartini sebagai tokoh utama, dengan sosok seorang remaja perempuan yang memakai seragam sekolah SMA dengan rambut dikepang satu; robot Asisten Kartini bernama Rosa; dan kakak laki-laki Kartini. Komik tersebut bercerita perjuang tokoh utama bernama Kartini

dalam menyampaikan suatu gagasan menuju perubahan, yaitu memiliki gagasan untuk kedamaian dari peristiwa kerusuhan, dan pengarang (Tati Nuari) terinspirasi dari sosok Pahlawan Nasional Indonesia Raden Ajeng Kartini (R.A. Kartini).

Raden Ajeng Kartini (R.A. Kartini), diangkat sebagai Pahlawan Nasional Indonesia karena berjuang dalam menyampaikan suatu gagasan menuju perubahan, yaitu pendidikan tidak perlu menjadi hak istimewa kaum pria saja tetapi juga menjadi kebutuhan kaum wanita. Maksud tersebut tertuang dalam tulisan beliau berupa kumpulan surat yang disatukan “Habis Gelap Terbitlah Terang”. Beliau lahir pada tanggal 21 April 1879 di Mayong, Jepara, Jawa Tengah dengan ciri khas memakai kebaya dan rambut disanggul.

Berdasarkan uraian di atas, komik Kartini karya Tati Nuari terdapat beberapa hal yang menarik bila ditelusuri dan dikaji lebih dalam, khususnya pada segi visual, yang didalamnya ada gestur yang ditampilkan oleh tokoh dalam komik tersebut; gaya tokoh komik, kostum, dan karakter tokohnya yang merupakan poin penting dari sebuah unsur komik.

Dalam penelitian skripsi, penulis memerlukan beberapa rujukan hasil skripsi terdahulu yang relevan (sama-sama mengkaji visual komik) dengan topik penulis, seperti Skripsi oleh Sylvia Dewi Puspitaningtyas, yang berjudul “Kajian Visual Komik “One Piece” Karya Eichiro Oda”, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2014.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah yang akan diteliti adalah:

1. Visual tokoh dalam komik Kartini karya Tati Nuari, meliputi bentuk visual tokoh komik, gaya tokoh komik, kostum, gestur, dan karakter masing-masing tokoh.
2. Kajian visual tokoh komik Kartini karya Tati Nuari terhadap sosok R.A Kartini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut : “Bagaimanakah kajian visual dari tokoh yang terdapat dalam komik Kartini karya Tati Nuari ?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengkaji visual tokoh-tokoh dalam komik Kartini karya Tati Nuari.
2. Menganalisis visualisasi komik Kartini karya Tati Nuari.
3. Menganalisis seluruh tokoh dalam komik Kartini karya Tati Nuari.
4. Menemukan hal-hal yang berhubungan antara tokoh komik Kartini dengan sosok R.A Kartini sebagai inspirasi terciptanya tokoh komik Kartini.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, meliputi :

1. Bagi peneliti dapat memberi manfaat menambah wawasan dan pengetahuan lebih mengenai pembuatan tokoh komik dengan segala konsep, teknik, gaya, dan aspek pembentuk tokoh komik lainnya.
2. Bagi pendidik penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran untuk penciptaan ilustrasi maupun pembelajaran dalam pembuatan tokoh.
3. Bagi peserta didik penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dalam pemb'uatan sebuah makalah dan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya.
4. Bagi komikus penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dan sumber pengetahuan dalam penciptaan tokoh komik.
5. Bagi masyarakat penelitian ini dapat menjadi sumber wawasan dan pengetahuan akan bidang keilmuan serta perkembangan komik Indonesia.

