

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



**LITERASI VISUAL DENGAN PERSPEKTIF MULTIMODAL
DALAM NOVEL GRAFIS**



Peneliti:

**Adya Arsita, S.S., M.A., (Ketua) NIP 197805022005012003
Dimas Ridho Wicaksono (Anggota Mahasiswa) NIM 1610116131**

**Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2019
Nomor: DIPA-042.01.2.400980/2019 tanggal 5 Desember 2018
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 228/KEP/2019 tanggal 20 Mei 2019
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 5754/IT4/LT/2019 tanggal 23 Mei 2019**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2019**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan : LITERASI VISUAL DENGAN PERSPEKTIF MULTIMODAL
DALAM NOVEL GRAFIS

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Adya Arsita, S.S., M.A.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 197805022005012003
NIDN : 0002057808
Jab. Fungsional : Asisten Ahli
Jurusan : Fotografi
Fakultas : FSMR
Nomor HP : +628983709385
Alamat Email : adya0258@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 8.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2019

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Dimas Ridho Wicaksono
NIM : 1610116131
Jurusan : FOTOGRAFI
Fakultas : SENI MEDIA REKAM



Mengetahui
Dekan Fakultas FSMR



Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP. 195107101987031002

Yogyakarta, 27 November 2019
Ketua Peneliti



Adya Arsita, S.S., M.A.
NIP. 197805022005012003

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian



Dr. Nur Saiful, M.Hum.
NIP. 195202031989031001

Literasi Visual dengan Perspektif Multimodal dalam Novel Grafis

Oleh: Adya Arsita, S.S., M.A

RINGKASAN

Penelitian ini bermaksud untuk memperkenalkan multimodalitas sebagai instrumen analisis untuk mengkaji teks visual yang kaya dengan beragam moda semiotik, khususnya pada teks-teks visual yang menampilkan lebih dari satu jenis piktorial yang masih dielaborasikan dengan teks verbal, semisal di novel grafis. Dalam penelitian ini, novel grafis dipilih sebagai objek pengkajian karena ia menggabungkan gambar, foto, dan teks verbal. Penelitian ini akan menggunakan sampel dari beberapa novel grafis untuk menunjukkan bahwa genre sastra tersebut tidaklah ‘murahan’ karena ia sesungguhnya dapat digunakan untuk memperkaya literasi visual, yang mungkin saja selama ini masih belum bisa dianggap ‘ilmiah’. Metode penelitian dengan menggunakan studi pustaka untuk mendapatkan sampel yang sesuai untuk penelitian kualitatif. Sampel akan dikerucutkan ke dalam 4 sampel untuk mendapatkan temuan tentang pentingnya menggunakan perspektif multimodal. Keempat sampel tersebut akan dianalisis dengan tiga metafungsi yang terdapat dalam wacana multimodal, yaitu ideasional, tekstual, dan interpersonal. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini akan dapat menambah wacana penggunaan jenis visual yang beragam sebagai jembatan komunikasi yang efektif dalam ranah literasi visual.

Kata kunci: literasi visual, perspektif, multimodal, novel grafis

Visual Literacy Using the Perspective of Multimodality in Graphic Novels

By: Adya Arsita, S.S., M.A.

ABSTRACT

This research aims to introduce multimodality as an analytic tool to analyze visual texts which are rich in semiotic modes, especially those that juxtapose more than one pictorial forms elaborated with verbal text, such as in a graphic novel. Graphic novel is chosen as the object of the study because it elaborates drawings, photograph, and verbal text. This research will take some visual literacy samples from several graphic novels to highlight that such form of literature is not 'cheap' or childish, yet it could promote visual literacy which might have not been considered as 'academic' all along. Literary studies were conducted in compiling some samples and collecting qualitative data. Samples were purposively selected and narrowed down to four samples to help finding out the significance of learning multimodality. While the metafunctions posited to help analyzing a whole text covering three domains, namely ideational, interpersonal, and textual. The findings will bring the audience to recognize that using multimodal approach is suitable to understand a visual text thoroughly and hopefully it will also escalate the use of various visuals as a way of effective communication in enhancing the visual literacy.

Keywords: visual literacy, perspective, multimodal, graphic novel

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan atas limpahan berkat dan kasihNya sehingga laporan akhir penelitian skema dosen pemula yang berjudul “Literasi Visual dengan Perspektif Multimodal dalam Novel Grafis” dapat diselesaikan dengan lancar.

Laporan akhir penelitian ini disusun sedemikian rupa dengan mempertimbangkan catatan dan masukan dari para *reviewer* dan telah memenuhi total target penelitian. Dalam laporan akhir penelitian ini dipaparkan proses-proses penelitian yang sejalan dengan arahan dan masukan dari setiap muktamad agenda *monitoring and evaluation*.

Sebagai peneliti muda, sangat disadari bahwa masih banyak kekurangan dan ketidaksihinggaan dalam penulisan laporan penelitian ini. Maka, saran dan pendapat yang bisa membawa ke arah yang lebih baik dalam meneliti dan menulis, akan sangat diharapkan.

Yogyakarta, 27 November 2019

Peneliti,



Adya Arsita

NIP. 19780502 200501 2 003

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Ringkasan	iii
Abstract	iv
Prakata.....	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	vii
Daftar Lampiran	viii
BAB 1. PENDAHULUAN.....	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	12
BAB 4. METODE PENELITIAN	13
BAB 5. HASIL YANG DICAPAI	15
BAB 6. KESIMPULAN.....	21
DAFTAR PUSTAKA	22
LAMPIRAN	24



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	3
Gambar 2	3
Gambar 3	4
Gambar 4	4
Gambar 5	4
Gambar 6	17
Gambar 7	18
Gambar 8	18
Gambar 9	19
Gambar 10	21



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	26
Lampiran 2	29
Lampiran 3	31
Lampiran 4	33
Lampiran 5	34
Lampiran 6	52
Lampiran 7	53





BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komunikasi bisa dilakukan dengan banyak cara, baik verbal maupun non-verbal. Dalam keseharian, seseorang mungkin tidak menyadari seberapa sering komunikasi yang telah ia lakukan dengan banyak pihak maupun dengan dirinya sendiri. Semakin maju peradaban, semakin kompleks pula bentuk komunikasi yang terjadi karena berbagai macam jenis moda komunikasi digunakan. Iklan-iklan di era sebelum tahun 90-an seringkali memuat lebih banyak tulisan-tulisan daripada gambar. Sekarang, iklan justru semakin minim kata-kata atau tulisan dan memperbanyak gambar. Contoh yang lain misalnya hadirnya novel grafis sebagai pembawa kebaruan dalam dunia perbukuan. Komik yang hingga kini masih sering dianggap remeh dan tidak bernilai akademis justru mulai dianggap sebagai jembatan pengetahuan dengan label barunya, yaitu novel grafis. Buku-buku teks keilmuan dunia sains kini mulai disajikan dengan bentuk yang lebih ‘ramah pembaca’ dengan cara memberikan tambahan gambar layaknya komik sehingga membuat pembacanya lebih bisa menikmati bacaan dalam buku tersebut. Komunikasi yang ditawarkan dari semisal iklan dan novel grafis, dalam konteks penelitian ini tidak hanya tentang bagaimana pesan disampaikan oleh pembuat pesan kepada audiens, akan tetapi bagaimana kemudian pesan itu menjadi sebuah tawaran makna untuk para audiensnya.

Novel grafis menarik untuk dikaji karena ia penuh dengan berbagai tanda untuk ‘berkomunikasi’ dengan pembacanya. Dalam penelitian ini, novel grafis sengaja dipilih untuk bahan kajian karena sarat dengan tampilan visual yang lebih dari satu jenis. Tampilan visual dalam novel grafis biasanya terdiri dari hadirnya teks tertulis dalam bentuk balon kata dan narasi serta rangkaian pictorial. Novel grafis merupakan ‘branding’ baru dari komik, karena tidak ada perbedaan khusus dan signifikan antara novel grafis dan komik. Dikarenakan

istilah komik sudah lebih dahulu dikenal dengan baik oleh khalayak, maka penyebutan istilah komik kemungkinan akan lebih sering muncul.

Meningkatnya apresiasi atas komik dari tahun ke tahun, mendorong pula hadirnya *comic-studies* atau kajian akademis atas media komik. Kajian komik masih merupakan bidang baru dalam kajian media, bahkan di negara - negara yang budaya komiknya sudah sangat maju. Kajian komik merupakan pembacaan atas suatu karya komik, yang dilakukan dengan berbagai metodologi, dengan menunjukkan pendekatan yang berangkat dari berbagai pilihan disiplin yang telah ada sebelumnya seperti Sejarah Seni, Literatur, Kajian Budaya dan Media, Kajian Gender dan Etnik, Sosiologi, Antropologi, Ekonomi, dan bahkan Filosofi (Duncan & Smith 2012: 1).

Komik adalah layaknya sebuah kompilasi karya seni, yang tidak hanya mengombinasikan teks verbal tetapi juga elemen visual lainnya dari beragam imaji untuk membentuk cerita. Will Eisner (2004) menyatakan bahwa komik bisa dianggap sebagai suatu fenomena, karena komik mampu membenturkan dan mengaburkan batasan antara kata-kata dan gambar (baca: teks verbal dan teks piktorial). Kata dan gambar berelaborasi dengan begitu erat dan seolah saling bergantung satu sama lain sehingga terkadang pembaca tidak sesungguhnya menyadari apakah ia sedang membaca tulisan dan melihat gambar, atau sebetulnya ia membaca gambar dan melihat tulisan. Benturan tampilan visual dalam novel grafis bisa dikatakan cukup masif memenuhi benak para pembacanya. Pengalaman perseptual pembacanya dalam membaca novel grafis akan menentukan kemampuannya untuk mengurai simbol-simbol piktorial dan verbal yang hadir di sana, belum lagi nantinya untuk juga memahami makna-makna interanimasi antara gambar dan kata-kata (Duncan & Smith, 2009:14).

Dalam suatu komik, panel merupakan format utama dan ia bersinggungan erat dengan *subject matter, layout*, komposisi plot, tema, dan gaya pencitraannya (Levefre, 1996: 28). Walau demikian, masing-masing komik akan menampilkan ciri khasnya sendiri. Paparan Rob Lim tentang karakteristik sebuah komik menyebutkan bahwa komik dihadirkan dengan komponen *scene, characters, high visual impact (composition, angle, lighting)* dan jalinan cerita

(<https://photographyconcentrate.com/5-lessons-comic-books-can-teach-you-about-photography/> diakses pada 9 Agustus 2019).

Berdasarkan informasi di atas, sebetulnya dunia fotografi bisa dianggap mempunyai hubungan yang cukup dekat dengan beberapa elemen komik. Paduan komposisi dengan *angle* yang disertai *lighting* yang sesuai dalam suatu *scene* yang menarik tentu akan menghadirkan *subject matter* yang layak untuk berperan penting dalam menghasilkan sebuah karya foto yang bagus. Secara runtut, Markowski menjelaskan tentang aspek-aspek formal dalam foto, antara lain melalui *lighting, tone, shadow and cast shadow, shape, line, texture, scale, perspective, composition, and space* (1984:70-140).

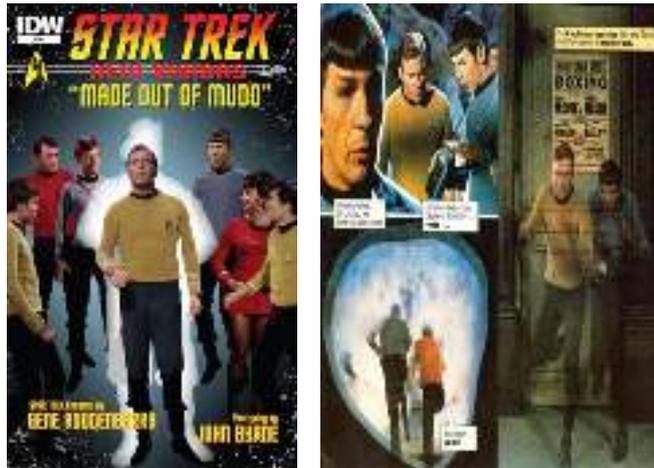
Membicarakan kolaborasi komik dan fotografi, sebetulnya hal tersebut telah muncul puluhan tahun silam, yaitu di sekitar tahun 70-80an. Ditengarai kehadiran pertama kolaborasi antara gambar komik dan visual fotografi beredar di Italia karena nama *fumetti* lebih familiar digunakan untuk menyebut komik yang menghadirkan visualisasi foto di dalamnya. Selain dikenal sebagai *fumetti*, ia juga acap disebut dengan *photonovel*. Berikut beberapa contoh *photonovel* di awal kemunculan mereka:



Gambar 1 & 2

Fumetti berjudul "Doomlord" (1980-an)

Sumber: <http://www.cisforcomics.gr/doomlord/> (diakses pada 5 Mei 2019, pukul 11.00 WIB).



Gambar 3& 4
Komik Startrek

Sumber: <https://www.comixology.com/Star-Trek-New-Visions-4-Made-Out-of-Mudd/digital-comic/162813> (diakses pada 12 Juni 2019).

Pada sekitar tahun 2006 terbitlah sebuah novel grafis yang cukup fenomenal karena ia menampilkan dua jenis citraan yang berbeda (foto dan gambar komik). Novel grafis tersebut berjudul *The Photographer: Into War-torn Afghanistan, with Doctors without Borders* yang merupakan sebuah karya kolaborasi antara Didier Lefèvre (fotografer) dan Emmanuel Guibert beserta Frederic Lemercier (komikus).



Gambar 5
Penggalan novel grafis "The Photographer"
Sumber : *The Photographer* (Guibert, et.al., 2009).

Visual dalam novel grafis tersebut tampak saling tumpang tindih satu sama lain, karena paling tidak terdapat visualisasi teks verbal dan dua jenis citraan dwimatra dalam bentuk foto dan gambar. Secara umum, masih banyak yang belum bisa menerima atau mengerti bahwa jenis visual khususnya piktorial yang beragam bisa dijadikan satu dengan baik dan tidak mengurangi nilai keberadaan masing-masing jenis visual tersebut. Diharapkan dengan adanya keberagaman itu tidak akan ada lagi yang ditabukan ketika berbagai visual bertemu sehingga bisa menjadi jembatan untuk meningkatkan literasi visual.

Kress dan van Leuween (1996) berpendapat bahwa ketika terjadi tumpang tindih *semiotic modes* dalam suatu teks (baca: novel grafis), maka untuk dapat menguraikan jalinan benang merah di sana sebaiknya digunakan pendekatan dengan *multimodality*. *Multimodality* ini merupakan bagian dari ilmu komunikasi karena dalam kegiatan komunikasi antar-manusia dilakukan dengan beberapa *modes* bersamaan, semisal berbicara sembari membuat kiasan dan memberikan tatapan tertentu. Komunikasi merupakan pertukaran informasi. Demikian pengertian singkat tentang komunikasi menurut Danesi (2004: 276). Dalam praktiknya, proses komunikasi dapat berkembang lebih luas dalam pembuatan, penyampaian, hingga penyebarluasan pesan. Penyampaian pesan pun dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan dibantu alat yang disebut teknologi. Masih menurut Danesi, komunikasi manusia dapat dikatakan unik karena untuk berkomunikasi manusia menggunakan lebih dari satu *mode (modality)* serta medium atau bersifat multimodal. Semua alat indera manusia pun memiliki kemampuan untuk menjadi modal komunikasi. Alat indera merupakan *modality* yang dengannya kita mengenali dunia sekitar, mengodekan, menyimpan, serta memberikan arti dari informasi yang diterima. Seperti pendengaran-vokal digunakan untuk berbicara atau sensor peraba untuk interaksi seperti berjabat tangan dan merasakan panas atau dingin suatu benda, dan rasa dengan selera makan dengan indera pengecap. Dalam satu kata, komunikasi manusia bersifat multimodal (Danesi, 2004: 284).

Multimodal sensori maupun multimedial dapat kita temukan dalam kehidupan sehari-hari dalam komunikasi. Misal, saat seseorang dinilai dari aroma parfum yang tercium dari badannya, atau vokal (suara) dan susunan kalimat yang diucapkan seseorang membentuk pemahaman tertentu terhadap pesan yang disampaikan. Dari segi media, sebagai contoh televisi dan radio bisa diakses menggunakan perangkat digital. Media massa film menggunakan perangkat komputer dan perangkat lunaknya untuk pembuatan karakter-karakternya. Sedangkan telepon menggunakan satelit sehingga memungkinkan berbagai bentuk komunikasi dan akses informasi dapat dilakukan. Semua itu merujuk pada implementasi multimodal dalam komunikasi sehari-hari yang kemudian membentuk realitas budaya.

Menurut Kress dan van Leeuwen (2001), *semiotic modes* mencakup visual, verbal, teks tulis, gesture, dan musik untuk berkomunikasi. Selain itu, warna juga bisa memberikan makna yang berbeda dan bisa dianggap sebagai salah satu dari *semiotic modes*. Untuk mengkomunikasikan pesan, tak jarang orang menggunakan berbagai moda semiotik secara bersamaan, dan yang paling sering digunakan adalah gabungan antara verbal dan gambar. Sebagai contoh sederhana lainnya adalah penggunaan media sosial dan aplikasi-aplikasi lintas *platform* semisal Whatsapp dan Instagram yang banyak digunakan orang untuk berkomunikasi karena ia bisa menghadirkan teks tertulis dan gambar secara bersamaan, bahkan masih ditambah pula dengan hadirnya *voice notes*.

Era visual memungkinkan tata bahasa yang awalnya hanya untuk menganalisis ilmu bahasa atau linguistik, kini juga bisa diaplikasikan sebagai kajian visual. 'Tata bahasa' gambar memperlakukan gambar layaknya bahasa, sehingga gambar atau imaji bisa dianalisis dengan tiga metafungsi, yaitu *ideational / logical, interpersonal, dan textual* (Kress & van Leeuwen, 2006). Kehadiran metafungsi dalam kajian visual akan membantu penguraian pesan yang kelak tentu saja membantu memahami sebuah pesan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang hendak dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana literasi visual dalam novel grafis dianalisis dengan perspektif multimodal.

