

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komik merupakan bagian dari budaya populer yang tidak hanya memicu konsumsi masyarakat, tetapi juga berkontribusi pada budaya produktif. Tahun 60-70an merupakan kejayaan komik di Indonesia, nama-nama besar lahir, R.A Kosasih, Ganes TH, Jan Mintaraga, Tatang S, Wid NS, Hasmi, dan lainnya. Mereka melahirkan komik-komik yang amat penting bagi tumbuh kembangnya perkomikan di Indonesia. Karakter-karakter di dalam komik yang melegenda pun lahir di era ini, seperti, Gundala Putera Petir, Sri asih, Panji Tengkorak, dan lain sebagainya. Nyaris semua tema yang diangkat pada era ini berbicara tentang 'keindonesiaan' dengan lanskap yang berbeda-beda. (Agung, 2019).

Media gambar naratif, yang disebut komik, merupakan alat komunikasi yang mendapat sambutan luas, namun jarang diperbincangkan sebagai bagian penting dari budaya. Hingga saat ini, analisis mendalam tentang komik di Indonesia jauh tertinggal dibandingkan dengan seberapa populer atau lama sudah komik tersebut ada. (Ajidarma, 2011:1). Sejak awal kemunculannya, komik superhero telah berfungsi sebagai artefak budaya dan representasi dari masa ketika komik tersebut diciptakan (Cook, 2017).

Masalah ini diperparah oleh minimnya penelitian akademis tentang komik Indonesia. Meskipun sejarah komik Indonesia telah berlangsung lebih dari 70 tahun, hanya sedikit karya ilmiah yang meneliti topik ini (Ajidarma,2011: 2).

"..Sejarah komik Indonesia telah berlangsung selama lebih dari 70 tahun, namun, dalam rentang waktu tersebut, sangat sedikit karya ilmiah yang meneliti komik Indonesia.."

Dia menyatakan bahwa jumlah penelitian ilmiah yang telah diterbitkan tidak sepadan dengan pentingnya komik Indonesia sebagai bagian dari budaya. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pemahaman kita

tentang komik Indonesia sebagai bagian dari diskusi budaya. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman komik Indonesia sebagai bagian penting dari budaya.

Memahami komik Indonesia sebagai wacana alternatif, dalam mencerminkan kebudayaan lokal melalui simbol-simbolnya, Karakter-karakter dalam komik tidak hanya menggambarkan budaya masing-masing, tetapi juga mencerminkan ideologi dan masyarakat yang mendukung (Prabowo,2012). Contohnya, Captain America diperkenalkan pada tahun 1941 saat Amerika Serikat berpartisipasi dalam Perang Dunia kedua, Superman muncul pada tahun 1933 ketika masyarakat Amerika membutuhkan sosok pahlawan dan patriotik (Cook,2017). Contoh lainnya mungkin dapat ditemukan dalam *manga*. Sebagai contoh, karakter Tanjiro dari *manga* Kimetsu no Yaiba adalah sebuah representasi dari kebudayaan Saat ini, Jepang sangat populer di kalangan anak-anak dan dewasa. Karakter samurai, yang merupakan ciri khas orang Jepang, dengan jelas mencerminkan kebudayaan Jepang. Selain itu, dalam buku *manga* Kimetsu no Yaiba, kebudayaan Jepang terwujud dalam kehidupan sehari-hari sang tokoh, seperti menggunakan pakaian hingga aksesoris jepang seperti anting hanafuda yang di kenakan Tanjiro, Anting yang dipakai oleh Tanjiro adalah yang dikenal di Jepang sebagai kartu bunga, sebuah anting dengan ukuran 5,4 x 3,2 cm (Hernawan,2022).

Hal ini menyebabkan pembaca menghubungkan karakter tersebut erat dengan budaya asalnya. Selain itu, karakter dalam komik mencerminkan masyarakat yang terkait dengan ideologi dan kondisi pada waktu tertentu. Hidayatullah (2011) menyatakan bahwa saat menikmati komik, dapat menyampaikan berbagai pesan, baik positif maupun negatif. Cook (2017) juga menyoroti pentingnya menganalisis komik dalam pendidikan dan menggunakan hasil analisis tersebut untuk memandu penelitian kritis yang melibatkan pembelajaran visual.

Terlepas dari fakta bahwa sebagian besar pelanggan menunjukkan skeptisisme terhadap komik lokal Indonesia dan serbuan komik asing, ada komik yang terus menyuarkan kebudayaan lokal Indonesia melalui platform *webtoon*. “Sri Asih: Celestial Goddess”, Komik yang diterbitkan oleh Bumilangit tersebut berupaya dengan sungguh-sungguh untuk menghidupkan kembali pahlawan lokal Indonesia

melalui penggunaan tokoh pewayangan. Contohnya adalah komik Sri Asih karya dua artis komik Indonesia yang luar biasa: Archie the RedCat dan Devita Krisanti. (Bumilangit.com).

Pada tahun 2020 Bumilangit, penerbit komik Indonesia, menghidupkan kembali karakter Sri Asih dalam versi modern "Sri Asih: Celestial Goddess." (BumiLangit.com), Sri Asih: Celestial Goddess merupakan Komik pahlawan lokal Indonesia yang di buat Kembali oleh Bumilangit. Dalam sebuah siaran yang diunggah di kanal YouTube milik Bumilangit, Oyasujiwo menjelaskan bahwa Ketika Bumilangit berupaya untuk menghadirkan kembali karakter-karakter komik legendaris Indonesia dalam sebuah alam fiksi yang baru, penting bagi mereka untuk menciptakan sebuah dunia di mana karakter-karakter ini dapat memiliki kehidupan dan riwayat pribadi. Mereka membangun alam fiksi Bumilangit dengan berfokus pada nilai-nilai sejarah dan budaya Indonesia.

Sri Asih sendiri yang dibuat pertama kali oleh bapak komik Indonesia kita R.A Kosasih, Komik superhero pertama di Indonesia dibuat oleh RA Kosasih, yang dikenal sebagai Sri Asih (Tyagi,2021). Tokoh ini pertama kali muncul pada tahun 1953, sekitar lima puluh tahun setelah Indonesia menjadi negara merdeka. RA Kosasih adalah penciptanya. Kepiawaiannya dalam menulis cerita bergambar membuatnya dianggap sebagai bapak komik Indonesia. Sri Asih digambarkan sebagai salah satu pahlawan terbaiknya di dunia komik Bumilangit. (Bumilangit,2020). Pada tahun 1954, Setelah melihat kesuksesan Amerika, komikus Indonesia mulai berkarya. (Bonneff,1998 :24), tetapi saat itu para pendidik ingin menghentikan produksi komik di Indonesia untuk selamanya, ditambah dengan keadaan Indonesia yang baru merdeka, Di bawah pimpinan Soekarno, beliau berusaha memperkuat identitas nasionalnya dan menghindari pengaruh Barat (Boneff, 1998).

Komik Sri Asih memiliki versi lain. Karena Nani Wijaya digambarkan sebagai titisan Dewi Asih, RA Kosasih hanya merapal kata "Dewi Asih" untuk membuat alter egonya menjadi pahlawan super. Selain mampu terbang, super Sri Asih memiliki kekuatan, kekebalan, kekuatan, dan ketahanan fisik yang melampaui manusia.. Mereka juga memiliki kemampuan untuk memperbesar diri dan memperbesar

posturnya seperti raksasa (Wirayudha,2023). RA Kosasih juga menciptakan karya dengan tema pewayangan dalam serial Mahabarata. Walaupun RA Kosasih berusaha setia pada cerita Mahabharata dari sumbernya di India, komik tersebut jelas merupakan karya dengan identitas Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya dunia (Ajidarma,2011: 8).

Nilai-nilai lokal diadaptasi oleh nilai-nilai asing di dunia komik Indonesia. Sebagai contoh, karakter dalam komik Sri Asih, yang digambarkan oleh RA Kosasih, adalah seorang perempuan muda yang mengenakan kain dan kemben tetapi memiliki kemampuan untuk terbang dan kekuatan super lainnya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa fenomena komik Amerika, seperti munculnya Wonder Woman, telah memengaruhi lahirnya karakter perempuan super seperti Sri Asih. Namun, minat publik terhadap komik wayang hanya bertahan hingga tahun 1960. (Concept Magz, 2007:271)

Seri komik terbaru Sri Asih diterbitkan oleh Bumilangit adalah subjek penelitian ini, yaitu sampul komik Sri Asih: Celestial Goddess pada tahun 2020. Penelitian ini mengintegrasikan asumsi dari studi sebelumnya, seperti Boneff (1998) dan Ajidarma (2011), yang berpendapat bahwa komik adalah karya dengan identitas Indonesia yang merupakan bagian dari warisan budaya dunia (Ajidarma 2011: 8). Banyak komikus muda kini terpengaruh oleh gaya *manga* Jepang, dan beberapa dari mereka mulai menciptakan komik dengan gaya Jepang tanpa memanfaatkan kebudayaan lokal sebagai inspirasi (Kurniawan 2017). Manga Jepang dan komik Eropa lainnya adalah contoh komik saat ini yang dipengaruhi oleh komik Eropa. Gaya komik nusantara pada dasarnya berbeda dari gaya komik Eropa. (Sopiyanti 2021). Anak-anak dan remaja secara sadar meniru gaya gambar manga, fenomena yang tidak hanya terbatas pada satu lokasi tetapi juga terjadi di berbagai tempat di Jakarta, dengan banyak kursus menggambar gaya manga yang ditawarkan, mirip dengan popularitas kursus merangkai bunga ikebana dari Jepang (Ajidarma 2021: 210).

Dalam jangka waktu yang cukup panjang, dari tahun 1960 hingga 2020, komik Sri Asih dihidupkan kembali oleh Bumilangit melalui seri Sri Asih: Celestial Goddess. Aspek kebaruan seperti webtoon menjadi fokus penting dalam penelitian ini karena diharapkan dapat memberikan kontribusi berpikir dan signifikansi praktis

bagi perkembangan komik di Indonesia saat ini. Selain itu, upaya penyatuan antara generasi tua dan muda penggemar komik wayang di Indonesia dilakukan oleh para komikus melalui komik pahlawan super Sri Asih ini.

Karakter Sri asih: Celestial Goddess yang dibuat oleh Bumilangit pada komik terbarunya menunjukkan sisi perubahan identitas dengan menggunakan pengayaan karakter *manga*. Karakter Sri Asih: Celestial Goddess sendiri dalam jurnal yang di tulis oleh (Tyagi, 2021), Tyagi menganalisis Visualisasi karakter Sri Asih Celestial Goddess dengan menggunakan Matriks Manga oleh Hiroyoshi Tsukamoto secara jelas menunjukkan arah visual karakter baru ini akan diarahkan dari atas ke bawah, dimulai dari Matriks atau Bentuk. Sri Asih digambarkan sebagai karakter manusia yang lengkap dengan postur tubuh yang tinggi dan ramping (Fixed Form). Dia digambarkan menggunakan gaya gambar manga, yang merupakan jenis komik yang tidak sepenuhnya realistis dan tidak sepenuhnya kartunis, tetapi lebih semi-realistik. Selanjutnya, pada Matriks Kostum, (Tyagi, 2021:47)

Penelitian ini memilih sampul komik Sri Asih sebagai fokus. Ketika seniman atau desainer memasukkan karya mereka dalam desain sampul, sampul tersebut menjadi sebuah media untuk interpretasi (Astuti 2016). Diego (2016) berpendapat bahwa sampul komik Sri Asih menyampaikan bahasa non-verbal yang kompleks dan penuh makna. dari teknik dan analisis data yang telah digunakan dalam studi sebelumnya. Tujuan analisis sampul komik ini adalah untuk memperluas pemahaman tentang komik Indonesia yang masih kurang diteliti secara akademis, serta untuk mengidentifikasi dan menganalisis identitas budaya dalam komik, khususnya karakter seperti Sri Asih, dan bagaimana representasi visualnya mencerminkan ideologi serta masyarakat Indonesia. Dorais (1988) mendefinisikan identitas budaya sebagai kesadaran mendalam terhadap ciri khas seseorang dalam hal kebiasaan, adat, bahasa, dan nilai-nilai yang khas bagi kelompoknya.

Penelitian ini juga membandingkan perubahan dan adaptasi gaya visual dari versi awal hingga versi modern "Sri Asih: Celestial Goddess" oleh Bumilangit, yang tetap mempertahankan nilai-nilai budaya Indonesia sambil mengadopsi gaya visual modern, menggunakan metodologi visual Gilian Rose. Menurut Rose (2001), representasi visual memiliki dampak yang signifikan, sehingga gambar-gambar

tersebut tidak hanya berfungsi sebagai objek visual, tetapi juga mengandung makna dan implikasi yang penting.

Selain itu penulis ingin melanjutkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Boneff 1997 dan Ajidarma 2011 dengan menangkap kesimpulan kecurigaan pada komik-komik Indonesia, terutama pada Komik Sri asih pada seri terbarunya yang dibuat oleh Bumilangit yaitu *Sri Asih: Celestial Goddess* pada tahun 2019-2022, dengan menggabungkan asumsi dari penelitian sebelumnya yaitu Boneff 1997 dan Ajidarma 2011, Hal seperti asumsi bahwa komik jelas merupakan karya dengan identitas Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya dunia. Ajidarma (2011: 8)

Menurut buku Jejak Superhero Ala Indonesia, "Sambutan luar biasa terhadap Sri Asih membuat para 'penjaga kebudayaan' ketar-ketir." Mereka khawatir bahwa kegilaan Sri Asih, Kapten Kilat, dan Siti Gahara akan membuat remaja mudah terpengaruh oleh budaya asing. Sri Asih yang memakai kain kebaya dan kemben adalah versi Kosasih dari Wonder Woman, dan Kapten Kilat adalah versi Flash Gordon. Meskipun demikian, RA Kosasih terus berupaya menampilkan Sri Asih secara visual yang sesuai dengan budaya Indonesia. .

Penelitian kasus Sri Asih menjadi relevan karena karakter ini telah hadir selama beberapa dekade dan memegang peran yang signifikan dalam narasi komik Indonesia. Dengan memahami Perubahan Identitas budaya Sri Asih: Celestial Goddess, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana karakter ini mengalami perkembangan seiring dengan perubahan kontekstual, serta bagaimana estetika visualnya mencerminkan pergeseran dalam pemahaman nilai, norma, di masyarakat Indonesia.

Dengan mempertimbangkan dasar yang telah disebutkan di atas, mempertimbangkan perkembangan teknologi digital yang semakin berperan dalam pembentukan komik Indonesia, serta pengaruh globalisasi yang masuk ke Indonesia komik superhero yang menjadi lebih populer, serta perkembangan komik yang semakin diakui. Sebagai penulis, saya sangat tertarik untuk melakukan penelitian mendalam dan mengemukakan skripsi mengenai karakter superhero pertama Sri Asih dalam komik Indonesia. Saya juga ingin mempelajari faktor-faktor yang

membuat komik ini populer, kritis, dan kontroversial.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan wawasan yang mendalam mengenai , memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih baik terhadap evolusi komik Indonesia, dan menyajikan kerangka kerja untuk membahas peran serta dampak perubahan identitas budaya dalam komik Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman dinamika komik superhero Indonesia dan perannya dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap gender dan keadilan.

Data yang dikumpulkan dari objek akan berbentuk deskriptif kualitatif, data akan dikumpulkan dengan observasi tidak langsung dengan membaca komik Sri Asih, peneliti memilih komik Sri Asih karena pada tahun 2020 lalu karakter Sri Asih dibuatkan film yang kemudian menaikan nama Sri Asih kembali setelah hampir 70 tahun tidak terdengar, penulis sekaligus mendukung adanya karakter original superhero di indonesia, Lalu data yang sudah didapatkan akan dianalisis dengan Analisis Visual Gilian Rose, dikarenakan metode analisis ini membahas tentang gender, komik, feminisme sebagai alat untuk meneliti Komik Sri asih ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

- a) Penelitian pembahasan akademik tentang Komik yang masih sedikit dan jarang diperbincangkan dalam konteks budaya, Meskipun komik telah menjadi bagian penting dari budaya populer di Indonesia, kajian akademis tentang komik, khususnya komik superhero seperti Sri Asih, masih sangat terbatas. Komik-komik seperti Sri Asih karya R.A. Kosasih, yang dianggap sebagai bagian dari identitas budaya Indonesia, kurang mendapatkan perhatian akademis yang memadai, meskipun telah memberikan kontribusi signifikan dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap budaya lokal dan nasional.
- b) Mengidentifikasi bagaimana karakter Sri Asih mengalami perkembangan seiring dengan perubahan kontekstual, termasuk nilai, budaya, dan representasi gender di masyarakat Indonesia.

- c) Menganalisis visual karakter Sri Asih: Celestial Goddess dan Sri Asih Si Seribu Mata dan bagaimana hal tersebut mencerminkan pergeseran dalam pemahaman nilai budaya, norma sosial..
- d) Mengkaji faktor-faktor yang menyebabkan komik Sri Asih tetap populer, kritis, dan kontroversial di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital dan pengaruh globalisasi

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana Perubahan Desain sampul komik Sri Asih saat ini dibandingkan dengan rujukan aslinya?
2. Bagaimana perubahan tersebut berkesinambungan dengan dinamika sosiokultural masyarakat Indonesia?

### **1.4 Ruang Lingkup**

Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel, dan situasi yang terjadi selama proses penelitian., serta menyajikannya tanpa penyimpangan. Secara khusus akan fokus pada Komik Sri Asih, yang di ciptakan oleh RA.Kosasih. pada tahun 1954-1960, secara spesifik dari pemilihan data akan di ambil 1 sampel komik R.A kosasih yaitu komik Sri Asih seri Sri Asih vs Seribu Mata dan juga Komik web Sri Asih yang terbaru yaitu Sri Asih Celestial of goddes yang dibuat oleh Bumi Langit. Analisis akan mencakup elemen-elemen seperti fisik karakter, peran dalam cerita, hubungan interpersonal, dan visual estetika yang ditampilkan dalam Karakter Komik Sri Asih. Kajian juga akan mempertimbangkan perkembangan Sri Asih dari masa lalu hingga saat ini, serta dampaknya pada masyarakat Indonesia.

### **1.5 Batasan Masalah**

Perumusan batasan masalah dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Rumusan batasan masalah pada tahap satu berkaitan dengan Komik-komik Sri Asih.

Komik yang akan diteliti mencantumkan “Sri Asih” secara judul. Rentang waktu yang ditetapkan adalah 1954-2020. Meskipun rentang waktu yang ditetapkan melebihi beberapa dekade, Pelebaran rentang waktu tersebut diperlukan untuk



memperkaya kesimpulan penelitian, dikarenakan jarak dari terciptanya beberapa Komik Sri Asih dengan penulis yang berbeda beda, pada tahap ini tercatat 16 cover komik Sri Asih yang di buat oleh R.A Kosasih. Dan 1 cover komik Sri Asih yang terbaru yaitu Sri Asih: Celestial goddess yang dibuat oleh BumiLangit.

Agar penelitian ini dapat berjalan sesuai dan fokus pada masalah dengan tujuan akhir yang ingin dicapai, maka ada beberapa pembatasan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini. Pembatasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Objek yang diteliti dibatasi pada komik superhero Sri asih yang di ciptakan oleh RA.Kosasih. pada tahun 1954-1960, yaitu cover komik Sri Asih seri Sri Asih vs Seribu Mata, buku saku komik Sri Asih yang mencakup 3 seri yaitu Sri Asih di Surabaya, Sri Asih di Singapura, Sri Asih di Macao dan Sri Asih vs Seribu Bayangan.
2. Objek yang diteliti dibatasi pada komik Web dan fisik, yaitu komik Webtoon Sri Asih Celestial of goddes yang dibuat oleh Bumi Langit.
3. Penelitian ini dikaji dengan teori Analisis Visual Gilian Rose sebagai alat kupas untuk mempertajam analisis permasalahan.

## **1.6 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dari latar belakang masalah yang dijelaskan adalah untuk menginvestigasi perubahan identitas budaya dalam karakter Sri Asih: Celestial Goddess, sebuah komik pahlawan lokal Indonesia yang dihidupkan kembali oleh Bumilangit. Penelitian ini bertujuan untuk:

3. Memberikan kontribusi pada pemahaman yang lebih baik terhadap evolusi komik Indonesia, khususnya dalam konteks perubahan identitas budaya dalam komik.
4. Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan dalam literatur akademis mengenai komik Indonesia, khususnya dalam memahami evolusi identitas budaya dalam komik *Sri Asih*. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam diskusi budaya dan komik Indonesia serta memperkuat apresiasi terhadap karya-karya komik yang mencerminkan identitas budaya nasional.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi tidak langsung dengan membaca komik Sri Asih. Metode analisis yang akan digunakan adalah Visual Methodology Gilian Rose, yang memungkinkan peneliti untuk menjelajahi aspek-aspek gender, komik, dan feminisme dalam konteks karya tersebut. Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan yang mendalam tentang dinamika komik superhero Indonesia dan perannya dalam membentuk persepsi masyarakat terhadap gender, keadilan, dan identitas budaya.

### **1.7 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik dalam konteks akademik maupun di luar akademik, seperti berikut:

#### 5. Manfaat Akademik:

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai referensi yang berharga untuk penelitian lebih lanjut atau topik penelitian terkait. Ini dapat berkontribusi pada perkembangan kajian media, khususnya dalam konteks media dan komunikasi massa.

#### 6. Mahasiswa:

Penelitian ini akan membuka pandangan baru dalam penelitian tentang Identitas budaya dalam komik di Indonesia dengan pendekatan Analisis visual. Ini akan membantu mahasiswa memahami bagaimana media mempengaruhi pembentukan citra superhero perempuan dan memungkinkan mereka untuk menggugah pemikiran dan merinci anggapan-anggapan yang mungkin telah terbentuk dalam pikiran pembaca.

#### 7. Industri:

Hasil penelitian dapat memberikan informasi berharga tentang Komik Sri Asih dalam komik di Indonesia dan mengidentifikasi permasalahan yang ada. Informasi ini bisa menjadi masukan berharga dalam pengembangan serial komik

selanjutnya, membantu industri komik untuk lebih memahami kebutuhan dan harapan audiens.

#### 8. Masyarakat:

Penelitian ini akan berperan sebagai sumber pengetahuan tentang bagaimana Komik dapat menjadi pembahasan akademik dengan analisis visual. Ini dapat membantu masyarakat memahami bagaimana media mempengaruhi pandangan dan pemahaman mereka tentang peran komik superhero Indonesia Sri Asih dalam masyarakat, serta bagaimana pemahaman ini dapat diubah dan direkonstruksi melalui media.

### **1.8 Metodologi dan Analisis penelitian**

#### **1.8.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode penelitian yang diambil untuk meneruskan skripsi ini adalah menggunakan metode sebagai berikut:

##### 1. Metode Pengumpulan Data Kualitatif

###### 1. Observasi

Penulis akan melakukan observasi tidak langsung dengan mencari beberapa cover komik Sri Asih, mulai dari komik tahun pertamanya yang paling ikonik yaitu Sri Asih : Asal usul, tahun 1954, sampai juga komik terbarunya yaitu komik Sri Asih Celestial Goddess 2020. setelah itu penulis akan membaca beberapa komik Sri Asih yang bisa didapatkan yaitu komik seri, SriAsih, Sri asih: vs seribu mata, Sri asih di singapura, Sri Asih di macau, dan seri webtoon

Sri Asih Celestial Goddess. penulis akan menjelaskan secara deskriptif tentang bagaimana karakter superhero Sri Asih pada Komik tersebut ditampilkan, penulis akan membandingkan perbedaan bagaimana nilai dan pesan disampaikan oleh masing-masing komik, juga sebagai pembandingan bagaimana pergeseran nilai pada tiap-tiap komik itu.

###### 2. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan penulis untuk mengumpulkan data-data penunjang penelitian sehingga dapat membantu dalam membuat interpretasi makna.

Penulis akan membaca jurnal-jurnal yang berkaitan dengan Komik Indonesia, Komik Sri Asih, Sejarah Komik Indonesia, R.A Kosasih, BumiLangit dan nilai untuk membantu penulis memahami dan membangun definisi Identitas Budaya, Analisis Visual dalam Komik Sri Asih. lalu penulis juga membaca jurnal, Skripsi dan Buku tentang dengan Komik Indonesia, Komik Sri Asih, Sejarah Komik Indonesia, R.A Kosasih, BumiLangit untuk membantu penulis memahami bagaimana nilai-nilai ditampilkan pada komik dan apakah ada pergeseran nilai dari tiap komik tersebut.

### 3. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan di mana sejumlah pertanyaan disusun secara sistematis dan terorganisir untuk diberikan kepada narasumber. Menurut Sugiyono (2015:72), wawancara merupakan pertemuan antara dua individu yang bertujuan untuk bertukar informasi atau ide melalui proses tanya jawab. Hal ini bertujuan agar informasi yang didapatkan dapat disusun menjadi kesimpulan atau makna dalam suatu topik tertentu. Penulis akan mewawancarai orang yang mempunyai hubungan dengan Komik Sri Asih Karya R.A Kosasih maupun Komik Sri Asih : Celestial Goddess.

#### 1.8.2 Metode Analisis Data

##### a. Analisis Visual Gillian Rose.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Analisis visual Gillian Rose, yang dipilih setelah melakukan telaah Dalam penelitian visual, ada tiga perspektif yang dapat dipilih oleh peneliti, menurut Gillian Rose. Ketiga posisi tersebut adalah: tiga sudut pandang yang dilihat oleh peneliti yaitu: melihat tataran produksi gambar “ *site of the production of an image*”, melihat gambar itu sendiri “*site of image it self*”, dan melihat pada audiens yang melihatnya “*site where it is seen by various audiences*”. Menurut Rose (2001), representasi visual memiliki dampaknya sendiri, yang berarti bahwa gambar-gambar tersebut tidak hanya sekadar objek visual, tetapi juga memiliki makna dan implikasi yang signifikan. Dapat diartikan bahwa sebuah objek visual memiliki arti yang terkait dengan budaya dan lingkungan sekitarnya sehingga objek visual tersebut merepresentasikan zaman atau keadaan zaman tertentu.

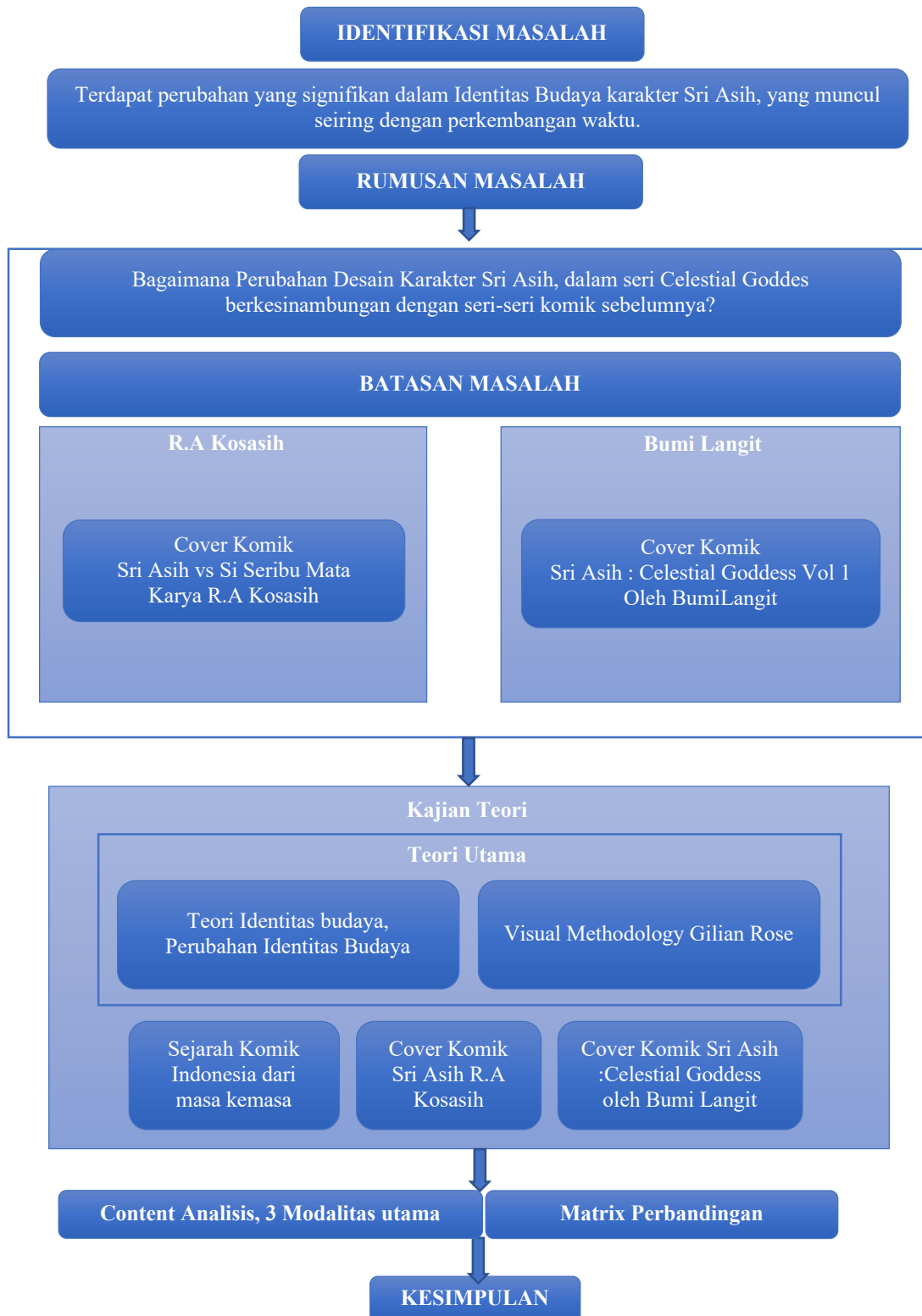
b. Analisis Perbandingan

Teknik yang digunakan penulis untuk membandingkan elemen-elemen yang berbeda secara relatif berdasarkan pada sejumlah kriteria. Dalam kasus penelitian ini Penulis akan membandingkan Beberapa Komik Sri asih yang diciptakan oleh R.A Kosasih dengan komik Sri Asih di jaman sekarang yaitu komik Sri Asih dalam bentuk digital, webtoon. Metoc 4 membantu dalam pengambilan keputusan dan pemilihan opsi terbaik dalam situasi yang melibatkan banyak faktor dan preferensi yang berbeda. Saaty (2008:83-98).

c. Analisis Deskriptif kualitatif

Menurut I Made Winartha (2006:155), metode analisis deskriptif kualitatif melibatkan penggabungan, analisis, dan penggambaran berbagai kondisi dan situasi dari berbagai data yang dikumpulkan, termasuk hasil pengamatan atau wawancara, untuk memperoleh pemahaman tentang masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan. Analisis deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang berpusat pada pengumpulan dan analisis data kualitatif. Analisis ini dilakukan secara induktif dan berfokus pada makna dan proses yang terjadi daripada hanya pada hasil. Metode ini menggunakan metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta analisis data, yang mencakup penyiapan, penarikan kesimpulan, dan reduksi data. Tujuan dari metode analisis deskriptif kualitatif adalah untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan, dan menjawab masalah yang diteliti secara lebih rinci dengan mempelajari sebanyak mungkin seorang individu, suatu kelompok, atau organisasi secara luas.

## 1.9 Alur Kerja Penelitian



*Gambar 1. 1 Bagan Alur Kerja Penelitian*

## **1.10 Pembabakan**

### **Bab I Pendahuluan**

Bab satu menjelaskan pendahuluan berupa latar belakang masalah, permasalahan (mencakup identifikasi masalah dan rumusan masalah), ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengambilan data dan analisis, kerangka penelitian.

### **Bab II Landasan Teori**

Bab dua menjelaskan teori atau dasar pemikiran apa yang akan dipakai sebagai pijakan untuk menganalisis data. Termasuk memasukan penelitian terdahulu sebagai referensi data.

### **Bab III Uraian Data Hasil Survey**

Bab tiga menguraikan hasil survey atau pengumpulan data melalui metode, studi Pustaka, wawancara serta observasi. Dan juga menganalisis data yang telah didapat dan merangkum hasilnya. berisikan sejarah komik Indonesia, R.A Kosasih, Melodie Bandung, Data-data Komik komik Sri Asih Karya R.A Kosasih, BumiLangit, data-data komik Sri Asih Karya BumiLangit.

### **Bab IV Analisis Data**

Bab empat berisikan data-data serial komik Sri Asih yang telah diperoleh penulis dari Bab III lalu memilih beberapa data yang akan di analisis. Penulis melakukan analisis menggunakan teori-teori yang telah disusun pada Bab II dengan menggunakan metode dan pendekatan dari Visual Methodology Gilian Rose.

### **Bab V Kesimpulan**

Bab lima berisikan Kesimpulan yang di dapat dari penelitian yang telah dilakukan