

1. PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu media hiburan dan pembelajaran. Penyampaian cerita melalui gambar yang menarik menjadikan komik sebagai salah satu media bercerita yang diminati, baik dengan dialog atau tanpa dialog (Yomtov, 2013). Menurut Nurgiyantoro (2013), unsur berbahasa di dalam komik dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya: (1) Penokohan, (2) Alur, (3) Tema dan pesan moral, dan (4) Gambar dan bahasa.

Salah satu unsur dalam komik berdasarkan pernyataan dari Nurgiyantoro (2013), penokohan menjadi salah satu unsur utama yang mendukung unsur-unsur lainnya. Penokohan yang dimaksud adalah subjek atau tokoh yang diceritakan dalam komik. Tokoh adalah pelaku atau subjek yang menjalankan peristiwa atau kejadian yang di mana rangkaian peristiwa tersebut akan menjadikannya alur cerita dalam komik (Nurgiyantoro, 2013). Setiap tokoh dalam komik tentu memiliki desain karakternya masing-masing, baik dalam fisik, lingkungan sosial, dan kondisi psikologisnya. Menurut teori *3-dimensional character* oleh Egri (1960), sebuah karakter memiliki 3 aspek atau dimensi, diantaranya fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Ketiga komponen tersebutlah yang membentuk kualitas dari sebuah karakter dalam sebuah cerita.

Papillon Studio adalah salah satu studio komik Indonesia yang sudah cukup lama berkecimpung dalam dunia industri komik dan ilustrasi 2D. Papillon Studio merupakan studio komik berdomisili di Semarang, Jawa Tengah yang sudah berdiri sejak tahun 2002. Seiring berjalannya waktu, tidak sedikit komik yang sudah Papillon Studio terbitkan, baik dalam bentuk media cetak atau digital. Salah satu karya dari Papillon Studio yang cukup terkenal dan menjadi salah satu komik *official* dari Webtoon adalah “Sing Bahu Rekso”.



Gambar 1.1 Cover Komik Sing Bahu Rekso
(Sumber Line Webtoon, 2017)

Komik “Sing Bahu Rekso” adalah sebuah komik fiksi bergenre *horror*, *science fiction*, dan *thriller* dengan latar kejadian di Semarang, Jawa Tengah. “Sing Bahu Rekso” bercerita mengenai awal mula dari terror buaya bernama Sing Bahu Rekso di Semarang yang merupakan sebuah objek penelitian dari perusahaan bernama *Semarang Biological Research* untuk senjata biologis. Parlan, seorang pemburu buaya, bersama timnya mendapatkan tugas untuk memburu buaya raksasa itu yang kemudian membawa mereka ke masalah yang lebih kompleks.

Selama penulis membaca komik “Sing Bahu Rekso”, penulis tertarik dalam membahas detail salah satu tokoh utama dari komik *Sing Bahu Rekso* bernama Parlan. Karakter Parlan memiliki *character development* yang terlihat beriringan dengan jalannya alur cerita. Penulis akan mempelajari lebih dalam mengenai karakter bernama Parlan dalam aspek *3-dimensional character* dari komik “Sing Bahu Rekso”. Penelitian ini akan dibandingkan langsung dengan hasil wawancara ataupun data dari pembuat komik “Sing Bahu Rekso” agar penulis dapat melihat apakah pembuat komik menerapkan metode *3-dimensional character* dalam proses pembuatan karakternya. Dalam proses penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca dalam mempelajari konsep penokohan dengan aspek *3-dimensional character*.