

**ANALISIS PERBANDINGAN ELEMEN VISUAL  
KOMIK “SI BUTA DARI GUA HANTU”  
VERSI KLASIK (2005) DAN *REMAKE* (2018-2019)**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna  
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Desain



**OLEH:**

**Azmi Rafif Hibatullah**

**NIM 191511028**

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**SURAKARTA**

**2023**

## ABSTRAK

Komik Si Buta Dari Gua Hantu pertama kali terbit tahun 1967 dan dicetak ulang pada tahun 2005. Di tahun 2018-2019, komik ini mendapatkan adaptasi ulang berupa komik *remake*. Penelitian ini membahas bagaimana perbandingan elemen visual komik, antara komik Si Buta Dari Gua Hantu versi klasik (2005) dengan komik Si Buta Dari Gua Hantu versi *remake* (2018-2019). Maharsi (2011) mengkategorikan elemen-elemen komik yaitu panel, sudut pandang, ukuran gambar, parit, balon kata, bunyi huruf, garis gerak, ilustrasi, kop komik, *splash*, *symbolia*, dan cerita, namun penelitian ini hanya membahas elemen visual saja. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil yang diperoleh dari analisis adalah terdapat persamaan serta perbedaan di kedua versi komik Si Buta Dari Gua Hantu. Perbedaan serta persamaan elemen visual yang ditemukan pada komik Si Buta Dari Gua Hantu memberikan nuansa baru bagi para pembaca baik yang sudah pernah membaca komik klasiknya maupun yang hanya membaca versi *remake*. Variasi elemen-elemen visual seperti panel, parit, dan gaya penggambaran membuat komik Si Buta Dari Gua Hantu tahun 2018-2019 memiliki kesan yang lebih modern.

**Kata Kunci:** *Komik, Si Buta Dari Gua Hantu, Analisis Perbandingan, Elemen Visual Komik*

## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan..Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
Tinjauan Pustaka .....	7
Kerangka Konseptual .....	12
Metode Penelitian.....	50
Sistematika Penulisan.....	61
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA</b> .....	63
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	63
1. Profil Komik Si Buta Dari Gua Hantu .....	63
2. Latar Cerita Komik Si Buta Dari Gua Hantu .....	66
3. Pengaruh Komik “Si Buta Dari Gua Hantu” .....	68
4. Profil Singkat Ganes TH .....	71
5. Profil Singkat Iwan Nazif.....	73
6. Profil Pustaka Satria Sejati .....	74
7. Profil Bumilangit <i>Entertainment</i> .....	76
<b>BAB III HASIL ANALISIS</b> .....	78
A. Deskripsi Data.....	78

B. Tahapan Reduksi Data .....	79
C. Analisis Perbandingan Elemen Visual Komik Si Buta Dari Gua Hantu Versi Klasik (2005) dengan <i>Remake</i> (2018-2019) .....	112
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	173
A. Kesimpulan .....	173
B. Saran.....	175
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	177
<b>LAMPIRAN</b> .....	180



## DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, S. (2021). *Ngobrolin Komik* (D. R. Herliany & B. Pamungkas) (eds.;1). Pabrik Tulisan.
- Anggraeni, I. T., Pandanwangi, B., & Setiaji, D. (2023). Video Gagasan Konstruktif “Gameland” sebagai Representasi Masa Depan Kebudayaan Gamelan di Indonesia. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 109–128. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.5097>
- Adiputra, K. A. (2021). *Inovasi Strategi Komunikasi Pemasaran Film Gundala Dalam Menarik Minat Penonton Ke Bioskop* [Universitas Katolik Soegijapranata]. <http://repository.unika.ac.id/27518/>
- Azzura, F. de. (2019). Perkembangan Komik Strip Di Era Media Sosial Tahun 2005-2015. *SERUPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa S1*, 8(1), 62–71. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/serupa/article/view/14853>
- Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., & Wahyuni, S. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (M. H. Yuliatri Novita (ed.); 1st ed.). PT. Global Eksekutif Teknologi. [https://www.researchgate.net/profile/Anita-Maharani/publication/359652702\\_Metodologi\\_Penelitian\\_Kualitatif/links/6246f08b21077329f2e8330b/Metodologi-Penelitian-Kualitatif.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Anita-Maharani/publication/359652702_Metodologi_Penelitian_Kualitatif/links/6246f08b21077329f2e8330b/Metodologi-Penelitian-Kualitatif.pdf)
- Kabelen, N. W. (2022). Analisis Dramatisasi Shot Video pada Iklan Sampo “Pantene.” *Nirmana*, 22(1), 1–7. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.1-7>
- Kurniawan, R. A. (2019). Kemunculan Komik Adipahlawan Indonesia Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *TEXTURE: Art & Culture Journal*, 2(1), 29–39. <https://doi.org/10.33153>
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas* (E. Pamungkas & OemanK) (eds.; 1). Kata Buku.
- Maharsi, I. (2018). *Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta. Tersedia dari Google Playstore.
- Meypinta, P. H. (2021). Perancangan Informasi Tokoh Gundala, Sri Asih, Si Buta Dari Gua Hantu, dan Mandala Melalui Media Buku Ilustrasi.[Universitas Komputer Indonesia]. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5101/>
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics : Memahami Komik*, alih bahasa S. Kinanti. Jakarta. Penerbit Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, Scott. (2006). *Making Comics, Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: Harper Collins Publisers.
- Prabowo, M. (2022). *Pengantar Sinematografi* (M. Istiqlal (ed.); 1st ed.). The Mahfud Ridwan Institute.
- Santoso, M. (2019). Elemen Visual Komik “Kudarangin Kudatilarsa” Karya Budi Pranowo Dalam Majalah Jaya Baya Edisi Tahun 2014-2017 [Institut Seni Indonesia Surakarta]. <http://repository.isi-ska.ac.id/4676/>
- Santosa, G., Sumantri, B., Arya., E. P. (2005). *Si Buta Dari Gua Hantu* (Ferryana & Ferra D) (eds.; remaster 1). Pustaka Satria Sejati.
- Sandu Siyoto, & Sodik, M. A. (2015). Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. In *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Santyaningtyas, A. C. (2019). Strategi Perlindungan Ekspresi Budaya Tradisional Di

- Indonesia. *Jurnal Heritage*, 8(1), 107–113.  
<https://doi.org/10.35891/heritage.v8i2.1959>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (Cetakan ke-19). Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Tarigan, H. Guntur dan Djago Tarigan. 2009. *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Bandung: PT. Angkasa.
- Yanti, F., , Drs. Hardiman, M. S., & , I Gusti Made Budiarta, S.Pd., M. P. (2019). Analisis Komik Web Karya Wildan Ridho Sajali. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 9(1), 24. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v9i1.18947>
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan* (3rd ed.). Yayasan Pustaka Obor Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=zG9sDAAAQBAJ&printsec=fro-ntcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Sumber Internet**
- Alkatiri, Z., 2019. “Riwayat Komik Silat”.  
<https://sejarahjakarta.com/2019/03/22/riwayat-komik-silat/> . Diakses pada 24 Juni 2023
- Bumilangit.com., 2023. “Tentang Bumilangit”. <https://bumilangit.com/en/tentang/>. Diakses pada 28 Juli 2023.
- Bumilangit.com., 2023. “Iwan Nazif”. <https://bumilangit.com/id/creators/pods/iwan-nazif-4/>. Diakses pada 1 Mei 2023.
- CNN Indonesia. 2018. “Marvel Menginspirasi Komik Adaptasi 'Si Buta Dari Goa Hantu’”. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20181028054827-248-342027/marvel-menginspirasi-komik-adaptasi-si-buta-dari-go-hantu>. Diakses pada 29 Mei 2022.
- Firdausi, F. A. 2019. “Ganes TH dan Si Buta Dari Gua Hantu Bikin Indonesia Demam Silat”. <https://tirto.id/ganes-th-dan-si-buta-dari-gua-hantu-bikin-indonesia-demam-silat-dka2>. Diakses pada 1 Februari 2023.
- Firdausi, F. A. 2019. “Djair Warni dan Napas Nasionalisme-Religius Dalam Komik”. <https://tirto.id/djair-warni-dan-napas-nasionalisme-religius-dalam-komik-ebiM>. Diakses pada 12 Agustus 2023.
- Firdausi, F. A. 2020. “Balada Cinta Masyarakat Urban dalam Komik Roman Era 1970-an”. <https://tirto.id/balada-cinta-masyarakat-urban-dalam-komik-roman-era-1970-an-eAey>. Diakses pada 1 Agustus 2023.
- Fiska, R., 2021. “Pengertian Komik: Jenis, Perkembangan, Genre dan Contoh”. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-komik/>. Diakses pada 27 Juli 2023.
- Gavaler, C., 2015. “*Analyzing Comics 101 (Layout)*”.  
<https://www.hoodedutilitarian.com/2015/12/analyzing-comics-101-layout/>. Diakses pada 10 Juli 2023.
- Lala., 2021. “Legenda adalah Bentuk Cerita Rakyat, Simak Pengertian, Ciri, Struktur & Contoh”. <https://www.gramedia.com/literasi/legenda-adalah/>. Diakses pada 28 Juli 2023.
- Raafani, T. 2021. “Evolusi Si Buta Dari Gua Hantu, dari Komik hingga Jadi Ksatriya Lokapala!”. <https://www.kincir.com/movie/cinema/evolusi-si-buta-dari-gua-hantu-0KpZ0KMAEwCC>. Diakses Pada 30 Mei 2022.



StudioAntelope.com., 2022. “Perbedaan *Sequel*, *Prequel*, *Remake*, *Reboot*, dan *Spinoff*”. <https://studioantelope.com/perbedaan-sequel-prequel-remake-reboot-dan-spinoff/>. Diakses pada 10 Oktober 2023.

### **Internet**

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1288413507874051&type=3>. Diakses pada 10 Juli 2023.

<https://www.facebook.com/LatihGambar/photos/visual-ini-diambil-dari-karya-lawas-untuk-klien-milo-nestle-komik-milo-kid-yang-/1011518348993334/>. Diakses pada 12 Juli 2023.

<https://www.hoodedutilitarian.com/2015/12/analyzing-comics-101-layout/>. Diakses pada 10 Juli 2023.

<https://comicbookglossary.wordpress.com/shot-types/>. Diakses pada 25 Juli 2023.

<https://koran-jakarta.com/komik-strip-yang-mengilhami-beragam-kisah?page=all>.

Diakses pada 31 Juli 2023.

<https://bumilangit.com/id/creatorspods/ganes-th-2/>. Diakses pada 1 Mei 2023.

<https://bumilangit.com/id/creatorspods/iwan-nazif-3/>. Diakses pada 1 Mei 2023.

<https://www.bedehaen.com/blog/6-teknik-angle-fotografi/>. Diakses pada 10 Juni 2023

