

**HUBUNGAN ALAM DAN MANUSIA:
KAJIAN EKOKRITISISME ATAS TOKOH *SUPERHERO* DALAM
NOVEL GRAFIS *SAGA OF THE SWAMP THING* KARYA ALAN MOORE**



TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Magister Humaniora**

**Oleh:
Rukma Kawentar
NIM. 13010220410004**

**PROGRAM STUDI MAGISTER SUSASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

PERSETUJUAN TESIS

**HUBUNGAN ALAM DAN MANUSIA
KAJIAN EKOKRITISISME ATAS TOKOH *SUPERHERO* DALAM NOVEL
GRAFIS SAGA OF THE SWAMP THING KARYA ALAN MOORE**

Disusun oleh

Rukma Kawentar
NIM. 13010220410004

Telah disetujui oleh Pembimbing Penulisan Tesis pada tanggal 24 April 2024 untuk diperiksa tingkat plagiasi dan diujikan dalam rangka mencapai gelar sarjana Strata 2

Pembimbing

Dr. Ratna Asmarani, M. Ed., M. Hum.
NIP. 196102261987032001

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Magister ilmu Sastra

Dr. Drs. M. Suryadi, M. Hum.
NIP. 196407261989031001

PENGESAHAN TESIS

HUBUNGAN ALAM DAN MANUSIA: KAJIAN EKOKRITISISME ATAS TOKOH *SUPERHERO* DALAM NOVEL GRAFIS *SAGA OF THE SWAMP THING* KARYA ALAN MOORE

Disusun oleh
Rukma Kawentar
NIM. 13010220410004

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada tanggal 5 Juni 2024
dan diperbaiki sesuai dengan saran-saran Tim Penguji

Ketua Tim Penguji
Dr. Drs. M. Suryadi, M. Hum.
NIP. 196407261989031001

Penguji I
Dr. Ratna Asmarani, M. Ed., M. Hum.
NIP. 196102261987032001

Penguji II
Dr. Sukarjo Waluyo, S.S., M. Hum.
NIP. 197605022008121002

Penguji III
Eta Farmacelia N., S.S., M. Hum., M.A., Ph.D
NIP. 197205292003122001

Diterima dan dinyatakan lulus di Semarang
Pada tanggal 26 Juni 2024

Mengetahui

Rektor Universitas Diponegoro

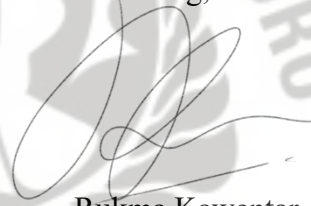


Dr. Adamsyah, S.S., M. Hum.
NIP. 197211191998021002

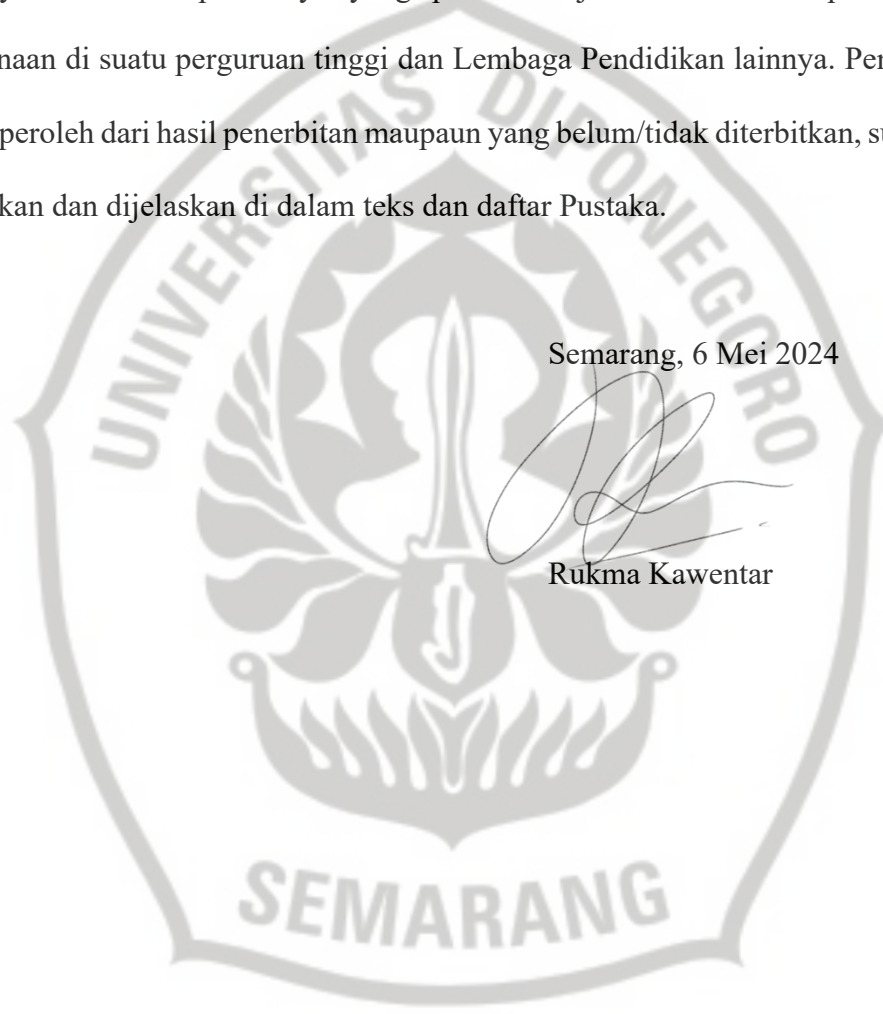
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan Lembaga Pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupaun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya disebutkan dan dijelaskan di dalam teks dan daftar Pustaka.

Semarang, 6 Mei 2024



Rukma Kawentar



PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karuniaNya sehingga Tesis penelitian tentang “Hubungan Alam dan manusia: Kajian Ekokritisisme Atas Tokoh *Superhero* dalam Novel Grafis *Saga of the Swamp Thing* karya Alan Moore” dapat penulis selesaikan. Penulisan Tesis ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Magister Program Studi Ilmu Susastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada Bapak Dekan Fakultas Ilmu Budaya Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M. Hum, Kaprodi Magister Ilmu Susastra Dr. Drs. M. Suryadi, M. Hum., Dr. Ratna Asmarani, M. Ed., M. Hum. selaku pembimbing, yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Tesis penelitian ini. Selain itu Penulis menyadari bahwa Tesis ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Semarang, Juni 2024

Rukma Kawentar

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN TESIS	ii
PENGESAHAN TESIS	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.6 Landasan Teori	7
1.6.1 Teori Struktur Komik	8
1.6.2 Teori Ekokritik Sastra.....	9
1.7 Metode dan Langkah Kerja Penelitian	11
1.8 Sistematika Penulisan	12
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	13
2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	13
2.2 Teori Komik.....	14
2.2.1 Teori Struktur Komik	17
2.2.1.1 Panel	20
2.2.1.2 Balon Kata dan Teks.....	31
2.2.1.3 Gaya Gambar	37
2.2.2 Teori <i>Superhero</i>	40

2.2.3 Teori Ekokritisisme	44
BAB 3 STRUKTUR DAN KONSEP <i>SUPERHERO</i> DALAM DIRI TOKOH SWAMP THING	50
3.1 Struktur Komik <i>Saga of The Swamp Thing</i>	50
3.1.1 Panel dalam Komik <i>Saga of The Swamp Thing</i>	51
3.1.2 Balon Kata dan Teks dalam <i>Saga of The Swamp Thing</i>	68
3.1.3 Gaya Penggambaran Komik <i>Saga of the Swamp Thing</i>	76
3.2 Sosok <i>Superhero</i> dalam Tokoh Swamp Thing	83
BAB 4 EKOKRITIK DALAM NOVEL GRAFIS <i>SAGA OF THE SWAMP THING</i>	94
4.1 Hubungan Alam dan Manusia dalam Novel Grafis <i>Saga of the Swamp Thing</i>	94
4.2 Nilai-nilai Ekologis dalam Novel Grafis <i>Saga of the Swamp Thing</i>	109
BAB 5 KESIMPULAN	113
DAFTAR PUSTAKA	116



DAFTAR GAMBAR

NO	JUDUL GAMBAR	HALAMAN
1	Gambar 1 bahasa di dalam komik 1	18
2	Gambar 2 bahasa di dalam komik 2	19
3	Gambar 3 definisi <i>closure</i>	21
4	Gambar 4 panel <i>moment-to-moment</i>	23
5	Gambar 5 panel <i>action-to-action</i>	24
6	Gambar 6 panel <i>subject-to-subject</i>	26
7	Gambar 7 panel <i>scene-to-scene</i>	27
8	Gambar 8 panel <i>aspect-to-aspect</i>	28
9	Gambar 9 panel <i>non-sequitur</i>	30
10	Gambar 10 contoh balon ucapan	31
11	Gambar 11 contoh balon pikiran	32
12	Gambar 12 contoh balon kata emosi berteriak	33
13	Gambar 13 contoh balon kata emosi lelah atau sedih	34
14	Gambar 14 contoh balon kata emosi berbisik	35
15	Gambar 15 gambar dan teks saling berkaitan dalam membentuk jalan cerita komik	36
16	Gambar 16 gambar dalam komik sebagai gambar yang tersurat dan tersirat	38
17	Gambar 17 contoh komik Jepang	39
18	Gambar 18 contoh komik Amerika	39
19	Gambar 19 adegan Swamp Thing di tembak oleh pasukan tantara	53
20	Gambar 20 keunikan gambar panel <i>moment-to-moment</i> dari Moore	54
21	Gambar 21 contoh panel <i>action-to-action</i>	56
22	Gambar 22 keunikan Moore dalam menggabungkan panel <i>action-to-action</i> dengan panel <i>moment-to-moment</i>	57

23	Gambar 23 contoh panel <i>subject-to-subject</i>	59
24	Gambar 24 contoh gambar panel <i>subject-to-subject</i>	61
25	Gambar 25 panel tipe <i>scene-to-scene</i>	63
26	Gambar 26 panel <i>aspect-to-aspect</i> yang di tandai dengan perpindahan halaman	64
27	Gambar 27 panel <i>non-sequitur</i> dalam komik <i>Saga of the Swamp Thing</i>	66
28	Gambar 28 balon kata ucapan	69
29	Gambar 29 balon kata pikiran	70
30	Gambar 30 bentuk balon kata yang menunjukkan emosi tokoh	71
31	Gambar 31 teks di dalam komik <i>Saga of the Swamp Thing</i>	73
32	Gambar 32 teks dapat menyampaikan efek suara di dalam komik	75
33	Gambar 33 contoh gaya penggambaran gotik komik <i>Saga of the Swamp Thing</i>	77
34	Gambar 34 keunikan panel di komik <i>Saga of the Swamp Thing</i>	81
35	Gambar 35 <i>closure</i> yang tidak beraturan dari gaya gambar Moore	82
36	Gambar 36 Swamp Thing sadar akan kekuatannya sebagai tumbuhan yang tidak bisa dibunuh walau sudah di tembak mati	86
37	Gambar 37 hubungan antara Abigail dengan Swamp Thing	88
38	Gambar 38 Swamp Thing yang kehilangan eksistensinya di dalam dunia	90
39	Gambar 39 Swamp Thing yang memperlihatkan sisi humanisme dalam menggunakan kekuatannya	91
40	Gambar 40 Swamp Thing yang selalu melindungi alam lingkungannya	93
41	Gambar 41 kondisi alam yang rusak mempengaruhi keberadaan Swamp Thing	98
42	Gambar 42 kondisi alam yang rusak mempengaruhi keberadaan Swamp Thing	98
43	Gambar 43 Swamp Thing digambarkan berjalan ke arah sungai pada akhir bab cerita	99

44	Gambar 44 Swamp Thing menolong seorang anak yang diculik oleh monster berbentuk serangga	100
45	Gambar 45 Swamp Thing mengatakan bahwa rumahnya adalah di rawa-rawa	102
46	Gambar 46 Arcane mencoba menggunakan kekuatan Swamp Thing untuk kepentingan dirinya	104
47	Gambar 47 Arcane mencoba untuk menguasai kekuatan Swamp Thing	106
48	Gambar 48 manusia digambarkan sebagai monster yang merusak lingkungan	108

