BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

4.1 Hasil Komparasi Antara Dua Komik

Pada bab sebelumnya, telah dijelaskan bahwa sampel panel yang telah dipilih akan dibandingkan dan diteliti sesuai dengan variabel yang berkaitan.

4.1.1 Penggambaran Tokoh Utama dalam Komik Pandji Tengkorak (1968) dan Komik Raibarong (2016)

Tokoh utama dalam komik Pandji Tengkorak adalah seorang pemuda bernama Pandji. Ia adalah seorang jagoan silat dan menguasai ilmu sesat yang berkelana dengan memakai topeng tengkorak, dan karena itulah ia dijuluki Pandji Tengkorak. Dibalik topeng tengkoraknya yang seram, tersembunyi pribadi yang teguh, suka menolong dan setia. Pandji tengah berkelana mencari pembunuh istrinya, Murni.

Gambar 4.1 Pandji Tengkorak dengan dan tanpa topeng
(sumber: Dokumentasi pribadi)

Sedangkan tokoh utama dari komik Raibarong adalah Raibarong, sebuah boneka dengan riasan aneh yang hidup dan mampu bertarung dengan kekuatan gaib. Ia sedang dalam misi mengejar seorang pria berambut emas yang diduga adalah musuhnya. Alasan Raibarong mengejar musuhnya ini belum diketahui.

Gambar 4.2 Raibarong
(sumber: Dokumentasi pribadi)

Kedua tokoh ini memiliki kesamaan, yakni sama-sama sedang menjalani perjalanan untuk menemukan musuhnya, biarpun alasannya berbeda. Persamaan ini masih sesuai dengan pernyataan Marcell Bonnef pada bukunya, yang mengatakan bahwa alur standar yang ditemui di komik silat/komik aksi adalah adanya tokoh utama yang melakukan perjalanan untuk mencari musuhnya.

A. Perbandingan Anatomi antara Kedua Tokoh Utama

Tabel 4.1 Anatomi tubuh Pandji

Gambar	Keterangan
	Anatomi Muka: Muka Pandji digambarkan dengan gaya yang realistis dan mirip dengan manusia nyata. Mata yang kecil, alis tebal, bentuk muka kotak dagu bidang, bibir tebal, leher tebal, ada kerutan di bawah mata, serta lesung pipi. Topeng tengkoraknya juga digambar mirip dengan tengkorak asli
	Anatomi tubuh: Sama seperti wajahnya, Pandji digambarkan memiliki proporsi badan yang realistis. Tangannya yang besar dan berbulu, kakinya juga besar.
	Anatomi tubuh: Pandji digambarkan memiliki otot-otot lengan yang kekar dibalik bajunya. (dalam panel ini bulu tangan tidak digambarkan)

Tabel 4.2 Anatomi tubuh Raibarong

Gambar	Keterangan
	Anatomi Muka: Muka Raibarong digambar dengan gaya yang lebih mirip kartun. Bentuk hidung dan matanya tidak detail, Rambutnya "jabrik" seperti duri dan tidak terlihat realistis.
	Anatomi tubuh: Badan Raibarong digambarkan dengan gaya kartun. Hal ini terlihat dari: • rambutnya yang jabrik • leher yang panjang, • badan yang kurus, • kaki dan tangan yang panjang/tinggi • bentuk dagu lancip
	Anatomi tubuh: Raibarong digambarkan dengan otot-otot lengan yang kecil, tangan dan kaki yang panjang, dan perut yang kecil. Ekspresi yang digambarkan dilebih-lebihkan (mata besar dan gigi yang melewati rahang)

B. **Perbandingan Gestur antara Dua karakter Utama:**

Tabel 4.3 gestur Pandji Tengkorak

Gambar	Keterangan
	Pandji selalu terlihat memegang tongkatnya. Hal ini memberikan kesan bahwa Pandji tidak santai dan selalu siaga.
	Karena proporsi badannya yang realistis, lompatan Pandji saat menghindari serangan terlihat wajar, tidak terlalu tinggi. Tangannya terlihat selalu menggenggam erat pedangnya, bahkan di udara sekalipun
	Pandji menantang dan menyambut musuh dengan bilah pedang di tangan. Kakinya terbuka tanda memasang kuda-kuda.

Gestur penuh kesiagaan yang ditunjukkan Pandji adalah gestur yang wajar bagi karakter yang tinggal di kerasnya dunia persilatan, dimana

musuh dan bahaya bisa mengintai kapan saja. Dalam komik Pandji tengkorak, gestur Pandji terbilang realistis.

Tabel 4.4 Gestur Raibarong

Gambar	Keterangan
	Raibarong sering digambarkan dengan gestur menaruh tangan di dalam saku celana, menandakan bahwa dia dalam keadaan santai.
	Karena proporsi tubuhnya yang berkesan kartun (kurus, dengan lengan-kakinya yang panjang), gambaran Raibarong terlihat dinamis, lincah dan terlihat seperti melayang di udara.

Gestur santai yang ditunjukkan Raibarong merupakan gestur yang kurang wajar bagi karakter hidup di dunia penuh bahaya. Namun gestur ini sesuai dengan karakternya yang dalam ceritanya tidak bisa mati, sehingga iapun tak takut mati. Secara cerita, gesturnya sesuai

dengan karakter, namun kurang realistis jika dibandingkan dengan kehidupan nyata.

c. Perbandingan Ekspresi antara Dua Tokoh Utama

Pandji Tengkorak memiliki dua model dalam membahas ekspresinya, yakni Pandji dengan topeng dan Pandji tanpa topeng.

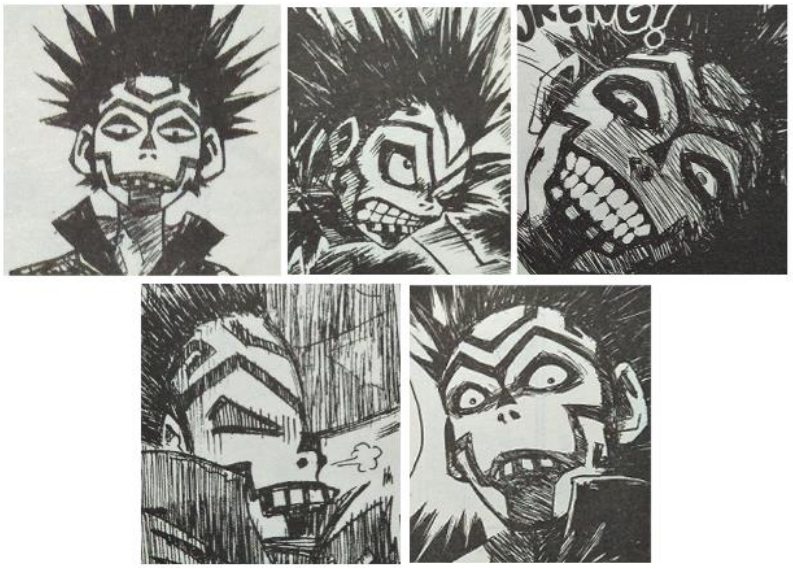
Gambar 4.3. Ekspresi Pandji dengan topeng (Dari kiri ke kanan)
Ekspresi biasa-Ekspresi kaget-Ekspresi kesakitan karena diserang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa saat memakai topeng, sulit melihat perubahan ekpresi Pandji. Perubahan yang dapat dilihat adalah gerakan mulut dan bentuk mata dari balik topeng. Berbeda dengan saat ia melepas topeng, dapat dilihat bahwa Pandji memiliki beberapa macam ekspresi.

Gambar 4.4. Ekspresi Pandji tanpa topeng (dari kiri ke kanan)
Baris atas: Ekspresi biasa-Ekspresi kaget-Ekspresi senang
Baris bawah: Menangis -Ekspresi sedih -Ekspresi kesakitan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perubahan ekspresi Pandji dilakukan dengan memainkan otot wajah, seperti kerutan alis, gerakan mulut, dan gerakan mata. Perubahan ekspresi tersebut tampak wajar, realistis dan tidak berlebihan seperti dalam kartun.

Raibarong sendiri, karena sudah mengadaptasi anatomi kartun, memiliki lebih banyak lingkup ekspresi, mulai dari yang serius sampai yang lucu.



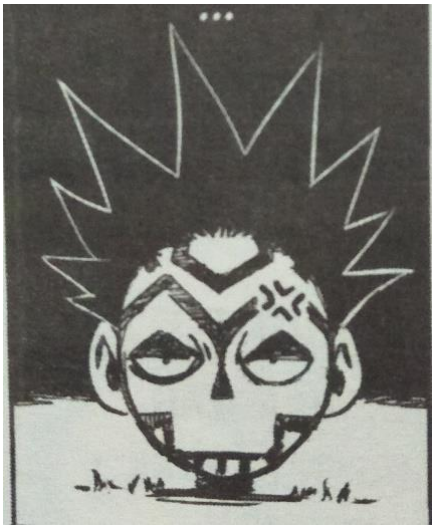
Gambar 4.5. Ekspresi Raibarong (dari kiri ke kanan)
Baris atas: Ekspresi biasa-Ekspresi marah-Ekspresi senang
Baris atas: Ekspresi kesakitan -Ekspresi kaget
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Raibarong tidak memiliki alis, namun pembaca dapat melihat perubahan ekspresi pada wajahnya karena adanya bagian wajah yang dilebih-lebihkan gerakannya (contoh pada mata dan mulut).

Gambar kartun mempunyai kemampuan menarik bagi yang melihatnya, karena biarpun gambarnya abstrak/tidak mirip dengan objek nyatanya, ternyata mampu mengarahkan pembacanya pada suatu gagasan (Ajidarma, 2011, p.47). Ketika salah satu bagian wajahnya dibuat berlebihan, pembaca masih dapat menafsir maksud dari ekspresi tersebut.

Gambar 4.6
Raibarong marah pada tokoh lain, Swastika
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam panel diatas terlihat bahwa Raibarong digambar dengan mata yang menyipit ke depan dan rahangnya terbuka sangat lebar ke bawah, dan terlihat bahwa ia sedang marah. Sedangkan pada tokoh lain, Swastika, digambarkan mata berbentuk titik saja untuk menunjukkan bahwa ia sedang kaget.



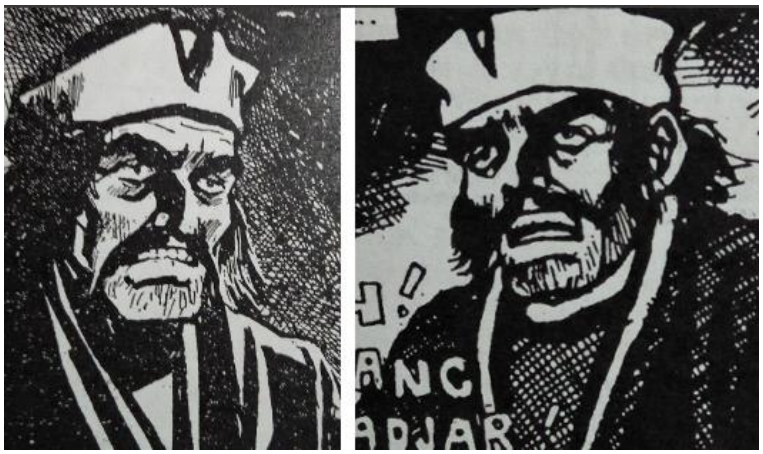
Gambar 4.7
Raibarong kesal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam panel diatas terlihat Raibarong memasang muka datar. Namun dengan adanya lambang *popped vein* di dahinya, menunjukkan kalau Raibarong sedang kesal.

4.1.2 Penggambaran Tokoh Antagonis Pria Asing dalam Komik Pandji Tengkorak (1968) dan Komik Raibarong (2016)

Persamaan lain yang ada dalam komik Pandji Tengkorak dan Raibarong adalah kemunculan tokoh Antagonis Asing, atau yang bukan berasal dari tempat tokoh utama berasal. Tokoh ini dideskripsikan memiliki penampilan yang aneh/berbeda atau memakai senjata yang tidak lazim menurut tokoh utama.

Dalam komik Pandji Tengkorak misalnya, muncul sepasang kembar perompak asing yang datang menjadi musuh Pandji. Salah satu dari perompak kembar ini mati cepat, dan pertarungan dilanjutkan di kesempatan lain antara Pandji dengan saudara kembarnya.



Gambar 4.8
Perompak asing kembar. Sebelah kanan adalah yang disangka membunuh istri Pandji
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kedua perompak ini memakai topi bajak laut dan baju yang berbeda modelnya dengan Pandji dan tokoh lainnya.

Gambar 4.9
Perompak asing kembar memakai baju yang serupa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perompak yang "membunuh" istri Pandji menggunakan senjata aneh berupa roda yang bisa dilemparkan dan kembali ke tangan si perompak.

Gambar 4.10
Pandji bertarung melawan perompak dengan senjata aneh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam komik Raibarong, lelaki yang dicari oleh Raibarong adalah orang asing yang mengaku berasal dari ujung barat dunia. Dideskripsikan kalau lelaki tanpa nama ini memiliki rambut emas dan bermata biru.

Gambar 4.11
Lelaki asing yang dicari Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ia diceritakan memiliki kekuatan yang hebat, mampu mengalahkan sekumpulan preman yang berkumpul di sebuah kedai tanpa kesulitan sama sekali.

A. Perbandingan Anatomi antara Kedua Tokoh Antagonis Asing:

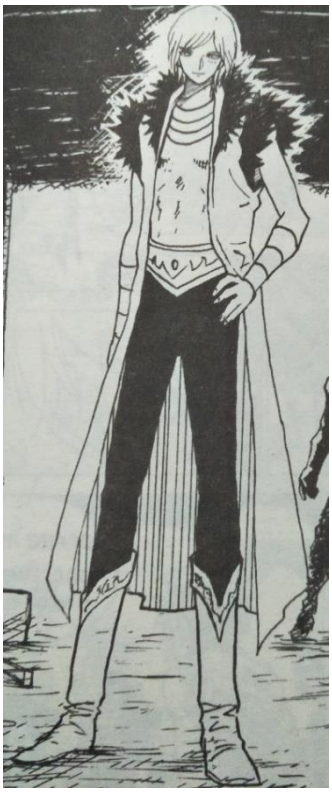
Tabel 4.5 Anatomi Perompak

Gambar	Keterangan
	Anatomi Muka: Muka perompak digambar dengan realistis. • Wajahnya gemuk, • hidung besar, • beralis tebal, berkumis dan berjanggut tipis. • Rambutnya tertutup topi namun sisa rambut yang terlihat tampak berantakan

	setelah bertarung. • Dari wajahnya yang berkerut, tampak kalau perompak ini sudah berumur tinggi.
	Anatomi tubuh: Sesuai seperti wajahnya, perompak ini tampak memiliki badan yang besar, terlihat dari bagian perut dan pahanya yang besar. Proporsi badannya sesuai dengan kepalanya dan tampak realistis.

Tabel 4.6 Anatomi Lelaki Pirang yang dicari Raibarong

Gambar	Keterangan
	Anatomi Muka: Lelaki ini digambarkan dengan tipe muka lelaki "cantik" (*bishounen*) ala komik jepang, dengan bulu mata lentik, muka panjang, hidung yang mancung, leher kecil, bibir kecil dan rambut yang halus. Gaya gambar ini lebih mengarah ke gaya kartun.

	Anatomi tubuh: Lelaki ini digambarkan: • tubuh yang tinggi, • badan yang tidak berotot • lengan dan kaki yang panjang (terutama kakinya), memberikan kesan bahwa lelaki ini tampak anggun • . Lelaki ini juga memakai baju yang memperlihatkan badannya, layaknya memamerkan badannya. Bentuk tubuh ini tidak realistis, dan cenderung lebih ke kartun.

B. Perbandingan Gestur antara Kedua Tokoh Antagonis Asing

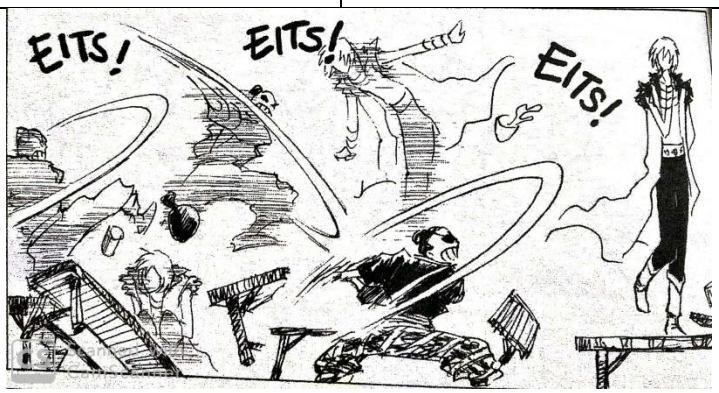
Tidak banyak soal gestur yang bisa diceritakan tokoh ini karena kemunculannya yang hanya sedikit. Adapun dalam beberapa panel, tokoh perompak ini tidak digambarkan sedang menyerang, namun hanya senjatanya saja yang melayang dan menyerang Pandji. Sekalinya digambarpun, seringkali hanya berupa siluet.

Tabel 4.7 Gestur Perompak

Gambar	Keterangan
	Si perompak tampak memiliki kuda-kuda yang tidak lazim ada di dunia persilatan. Senjatanya juga unik, dan bisa dilemparkan untuk menyerang musuh. Hal ini menandakan kalau si perompak mungkin bukan pendekar silat, atau seorang pendekar yang memiliki gaya yang sangat berbeda dengan pendekar silat pada umumnya.

Gambar 4.12
Pandji melawan perompak (Perompak berupa siluet)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 4.8 Gestur Lelaki Asing dalam komik Raibarong

Gambar	Keterangan
	Lelaki ini digambarkan memiliki sikap lembut pada wanita. Gestur memberikan bunga (terutama mawar) adalah stereotip sikap *womanizer*, yang biasanya didukung dengan penampilan dan wajah yang menarik.
	

	Dua panel di atas dan samping menunjukkan si lelaki menghindari serangan musuh dengan mudah. Ia digambarkan melompati dan menhindari serangan musuh yang bertubi-tubi dengan melompati mereka, seakan-akan tubuhnya sangat ringan.
:	Panel diatas menunjukkan si lelaki duduk diatas musuh yang telah ia robohkan. Ia duduk dengan meletakann kaki di atas kakinya yang lain, sebuah gaya yang elegan. .

Gambar 4.13
Pria asing menghajar musuh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

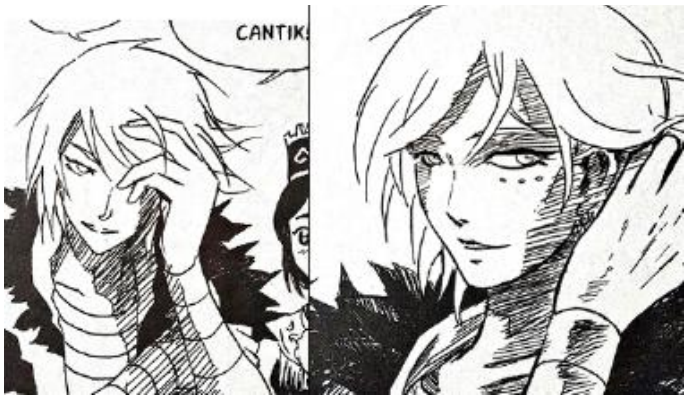
Pada gambar 4.13, si lelaki asing tidak digambarkan sedang melempar musuh, namun panel-panel yang muncul menunjukkan sejumlah orang yang terlempar. Hal ini menunjukkan kalau dia orang yang sangat kuat, kontras dengan bentuk tubuhnya yang kurus dan tinggi tersebut.

c. Perbandingan Ekspresi antara Dua Tokoh Antagonis Asing

Ekspresi tokoh perompak asing dalam Pandji Tengkorak hanya digambarkan dalam secara jelas dalam dua panel dibawah. Ekspresi yang ditunjukkannya adalah ekspresi marah, yang menambah intens fitur wajahnya yang sudah garang. Penggambaran ekspresi tokoh ini menggunakan gaya realistis, memainkan alis dan mulut saja sehingga wajah marahnya tampak wajar dan sama seperti wajah marah di dunia nyata.

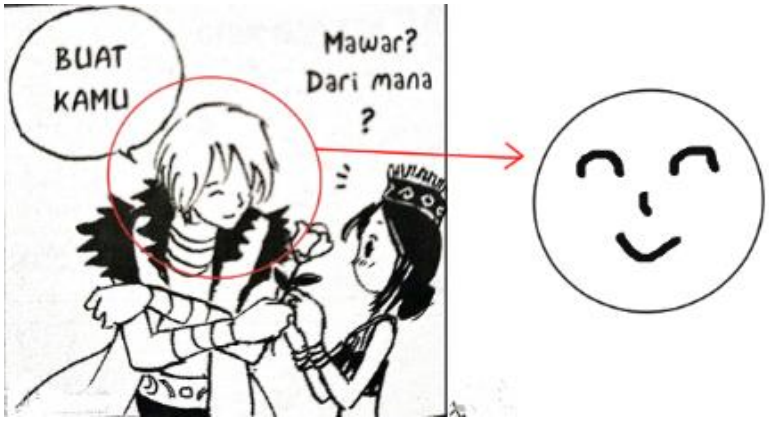
Gambar 4.14
Ekspresi Perompak Asing di Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berbanding terbalik dengan tokoh perompak asing dalam Pandji Tengkorak, tokoh asing dalam Raibarong justru digambarkan selalu tersenyum dan ramah pada wanita.



Gambar 4.15
Ekspresi pemuda asing yang selalu tersenyum
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ekspresi tokoh ini lebih mengarah ke kartun, contohnya saat tersenyum di panel dibawah. Wajah tersenyumnya di abstraksi menjadi garis-garis melengkung yang merepresentasikan mata dan mulut.



Gambar 4.16
Saat menggoda wanita
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ekspresi lain yang ditunjukkan tokoh ini adalah ekspresi datar saat ia mengejek tokoh lain.

Gambar 4.17
Ekspresi mengejek pemuda asing
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tidak beragamnya ekspresi kedua tokoh antagonis ini diperkirakan memiiliki dua sebab; 1) kemunculan yang tidak banyak sehinga tidak ada waktu untuk mengeksplor karakter 2) karakternya satu dimensi dan tidak memiliki personaliti lain.

4.1.3 Penggambaran Tokoh Antagonis Wanita dalam Komik Pandji Tengkorak (1968) dan Komik Raibarong (2016)

Dalam komik Pandji Tengkorak dan Raibarong, ditemukan lagi kesaamaan berupa munculnya tokoh antagonis wanita. Antagonis disini berarti karakter yang motivasinya bertolak belakang dengan tokoh utama sehingga menyebabkan konflik diantara mereka.

Gambar 4.18
Nesia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam Pandji Tengkorak, adalah Nesia, seorang ahli silat wanita yang menjadi penguasa pulau Tiga Iblis. Ia menggunakan ancaman untuk menawan Pandji dan memaksanya untuk menuruti perintahnya. Pada awalnya, Nesia memaksa Pandji untuk menjadi pesuruhnya sebagai ganti bantuan untuk menyelamatkan Mariani. Namun setelah melihat wajah asli Pandji, Nesia pun jatuh hati padanya. Nesia sempat membantu Pandji dalam perjuangannya di pulau Iblis, namun ia menghilang setelahnya,

Menjelang akhir cerita, Nesia muncul kembali dan meracuni Mariani hingga nyaris tewas. Semuanya agar Pandji mau menikahinya, ditukar dengan penawar racun untuk Mariani.Nesia tewas setelah tubuhnya

tidak kuat menahan jurus yang digunakkannya sendiri, dan Pandji pun menuruti keinginan Nesia untuk menikahinya tepat sebelum Nesia tewas.

Semantara dalam komik Raibarong, saat tengah mengejar jejak pria berambut emas, ia dihadang oleh sekelompok bandit yang dipimpin oleh seorang wanita bernama Swastika.

Gambar 4.19
Swastika
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Swastika adalah pemimpin wanita dari kelompok bandit yang disebut bandit hitam, dan merupakan satu dari tiga penguasa wilayah. Swastika digambarkan sebagai wanita dengan kekuatan fisik yang luar biasa, tempramen, dan benci kalau kalah dengan lelaki. Bawahannya sangat hati-hati padanya karena tidak ingin membuat ketuanya marah.

Swastika bertarung menggunakan senjata dengan 4 bilah mata kapak yang disambungkan dengan rantai. Ia bisa menggunakan senjatanya ini untuk menangkap sekaligus menebas musuhnya. Ia digambarkan sebagai wanita yang sangat berani, tidak gentar setelah melihat jurus Raibarong “Kresna”, dan memaksa Raibarong untuk tetap bertarung sampai ada pemenangnya.

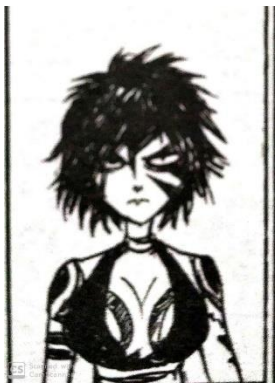
A. Perbandingan Anatomi antara Kedua tokoh Antagonis Wanita

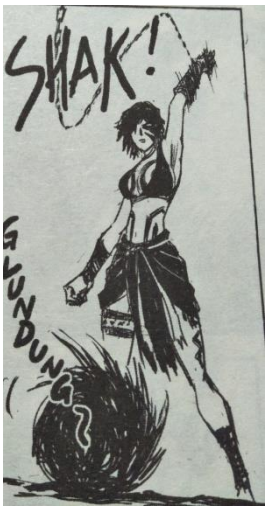
Tabel 4.9 Anatomi Nesia

Gambar	Keterangan
 	Wajah Nesia digambarkan secara realistis: • Mata yang seperti manusia asli, lengkap dengan bulu mata yang lentik • Hidung yang detil • Bibir dan gigi yang detil • Alis tebal • Proporsi wajah seperti manusia asli • Rambut panjang yang terlihat halus • Memiliki dua gaya rambut, digerai dan diikat Pandji mengakui Nesia sebagai wanita yang cantik

   	Tubuh Nesia digambarkan dengan realistis dan tampak wajar. Pada tokoh Nesia, terlihat bahwa ia digambarkan dengan baju yang memperlihatkan sedikit belahan dadanya. Selain dari itu, Nesia mengenakan samping dan celana yang panjangnya sampai ke lutut. Pakaian Nesia masih tergolong tertutup.

Tabel 4.10 Anatomi Swastika

Gambar	Keterangan
  	Wajah Swastika digambarkan dengan gaya kartun, Bola mata yang hanya berupa titik Hidungnya tidak digambarkan dengan detail Berambut pendek berantakan Ada tato di bagian mata kiri Bibir yang kecil dengan tambahan garis dibawah bibir untuk membuat kesan Swastika memakai lipstik

  	Swastika digambarkan dengan badan bergaya kartun, Tubuh yang tinggi Dada besar dan paha yang berisi, terlihat ada empasis di bagian ini terutama karena bajunya yang terbuka di bagian dada dan bagian bawahnya Memakai baju yang terbuka dan memperlihatkan dada, perut dan paha Tato di bagian paha dan dada sebagai atribut tambahan Lengan dan kakinya terlihat berotot, namun perutnya tidak terlihat berotot

B. Perbandingan Gestur antara Kedua Tokoh Antagonis Wanita:

Tabel 4.11 Gestur Nesia

Gambar	Keterangan
 (gambar 1) (gambar 2) (gambar 3)	Nesia digambarkan sebagai ahli silat yang menguasai ilmu racun. Di gambar 1, diperlihatkan bahwa Nesia (yang sedang menyamar sebagai Pandji) yang bisa bertarung imbang dengan Pandji yang kuat, menunjukan bahwa Nesia cukup kuat. Bukti kekuatan Nesia dibuktikan di gambar (2) dan (3) dimana Nesia digambarkan mampu mengangkat batu sebesar dirinya dan melompat jauh ke bukit batu.

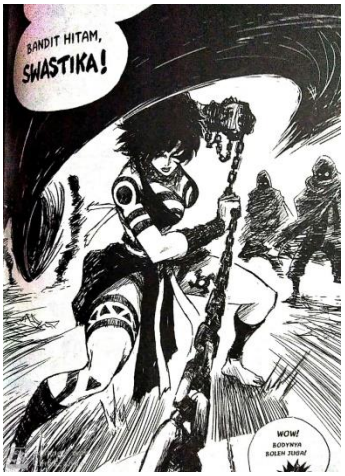
Tidak banyak panel yang menceritakan tentang Nesia karena ia hanya muncul sedikit, namun selain menunjukkan kekuatan, Nesia juga digambarkan sebagai wanita yang cantik dengan perilaku yang anggun (saat tidak sedang bertarung).

Gambar 4.20
Gambar Nesia berjalan dengan kaki tertutup
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar kover buku 5 Pandji Tengkorak menggambarkan Nesia dengan pose seksi yang memperlihatkan belahan dada dan pahanya.

Gambar 4.21
Gambar kover yang memperlihatkan Nesia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 4.12 Gestur Swastika

Gambar	Keterangan
 (gambar 1)	Swastika digambarkan sebagai pendekar wanita yang cukup kuat, sampai ia bisa menjadi pemimpin bandit biarpun dia adalah seorang wanita. Di gambar 1, diperlihatkan bahwa Swastika memiliki kuda-kuda yang lebar, dan mampu menahan musuh dengan senjatanya yang berupa rantai dan kapak berbilah empat.
(gambar 2)	Gambar (2) memperlihatkan Swastika mampu melompat sangat tinggi hingga melewati kepala Raibarong, sambil mengayunkan senjata. Hal in menunjukkan kekuatan lengan dan kakinya.
(gambar 3)	Gambar (3) memperlihatkan bahwa ia mampu melempar senjatanya.

Dari kedua perbandingan sebelumnya, diperlihatkan bahwa tokoh antagonis wanita yang ditunjukkan sama-sama memiliki *background* sebagai pendekar wanita yang kuat dan mampu bersaing dengan tokoh utama. Biarpun kuat, namun dari bentuk badan tidak terlihat adanya otot yang signifikan, membuat pembaca bertanya dari manakah kekuatannya tokoh wanita ini berasal.

Dari pakaian, jelas terlihat bahwa ada kode memperlihatkan *sex appeal* wanita dengan memperlihatkan belahan dada dan paha. Namun tokoh Nesia masih memakai pakaian yang lebih tertutup daripada tokoh Swastika.

C. Perbandingan Ekspresi antara Kedua Tokoh Antagonis Wanita

Tokoh Nesia yang memiliki beberapa ekspresi yang beragam. Selain ekspresi culas dan marah yang biasa terlihat, di akhir seri Nesia juga memperlihatkan ekspresi menangis yang membuatnya terlihat rapuh.

Gambar 4.22
Ekspresi Nesia
Baris atas: (kiri ke kanan) ekspresi culas-ekspresi marah
Baris bawah: (kiri ke kanan) ekspresi marah-ekspresi menangis
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tokoh Nesia yang digambarkan dengan gaya realistis juga memiliki gambaran ekspresi yang realistis pula, sehingga wajahnya tampak wajar.

Gambar 4.23
Ekspresi Swastika
Paling kiri: ekspresi marah
Baris atas: (kiri ke kanan) ekspresi senyum-ekspresi kaget
Baris bawah: (kiri ke kanan) ekspresi kesal (gaya kartun)-ekspresi kesal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

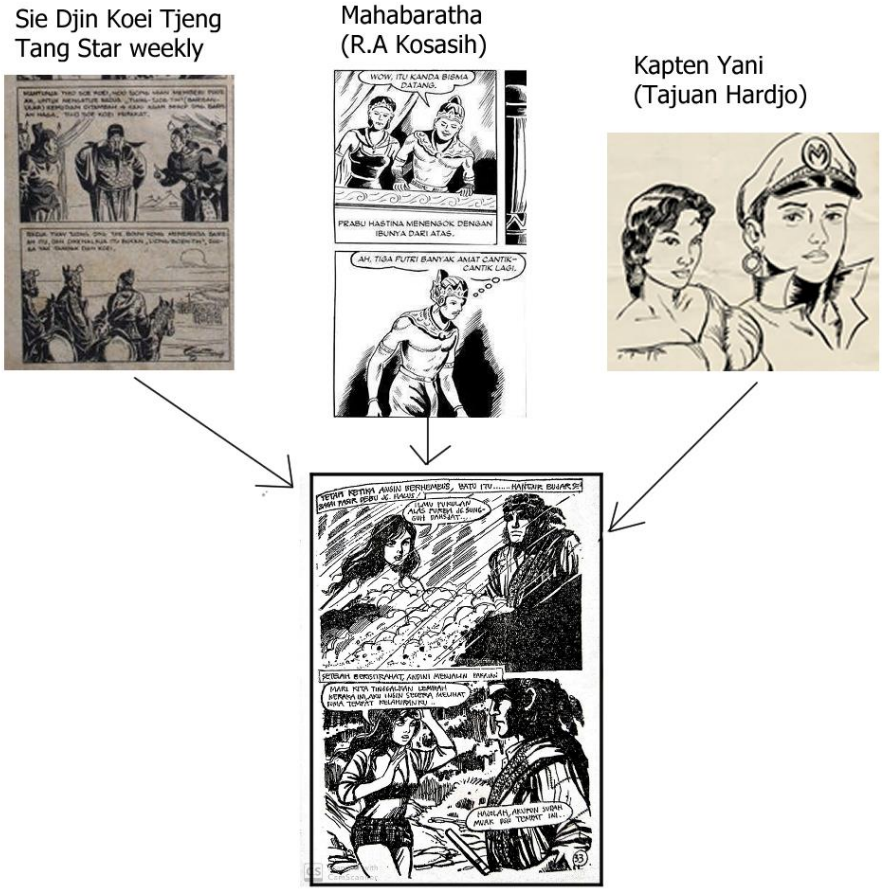
Tokoh Swastika yang digambarkan dengan gaya kartun memiliki ekspresi yang lebih terasa. Contoh paling jelasnya ada di ekspresi marahnya. Ekspresi marahnya terlihat sangat jelas dengan penggambaran mulut yang lebar kebawah dan bentuk mata yang berubah menjadi segitiga dan titik sebagai bola mata.

Kedua tokoh ini memiliki ekspresi yang kuat, dan cocok dengan karakternya.

4.1.4 Pengaruh Gaya Gambar komik lain yang mempengaruhi Gaya gambar Komik Pandji Tengkorak (1968) dan Raibarong

Dalam wawancara dengan Pak Hans (Lampiran 2), beliau menyebutkan bahwa gaya gambar Pandji Tengkorak terpengaruh oleh komik yang beredar masa masanya, seperti Sie Djin Koei Tjeng Tang yang dimuat pada mingguan Star Weekly dan komik wayang (salah satu diantaranya Maha Bharata oleh R.A. Kosasih). Komik-komik medan juga menjadi favoritnya, contohnya karya Taguan Harjo.

Maka bisa dipetakan gaya gambar yang mempengaruhi gaya gambar Pandji Tengkorak adalah seperti ini.



Gambar 4.23
Influence map Hans Jaladara
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

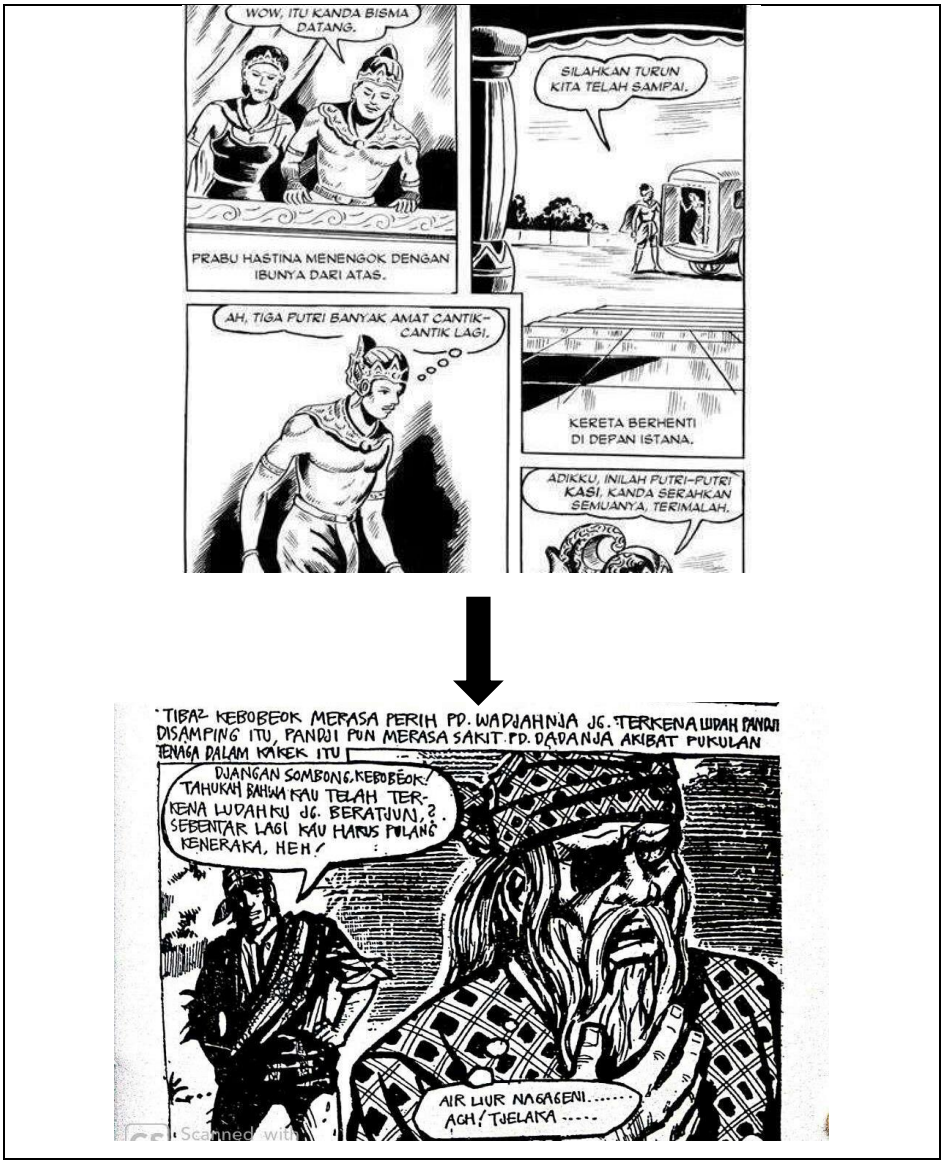
Pengaruh dari komik-komik yang telah disebutkan sebelumnya kemudian dijabarkan dalam bentuk tabel seperti dibawah:

Tabel 4.13 Pengaruh komik Sie Djin Koei (Tjeng Tang) terhadap Pandji Tengkorak

<table>
<tr><td colspan="2">
</td></tr>
<tr><td>Persamaan</td><td>• Teknik penintaan yang hitam penuh pada objek yang berada di belakang untuk menciptakan kesan jarak (distance) dan untuk membuat bayangan
• Garis-garis arsir yang digunakan untuk mengisi latar belakang
• Gaya menggambar muka yang realistis</td></tr>
</table>

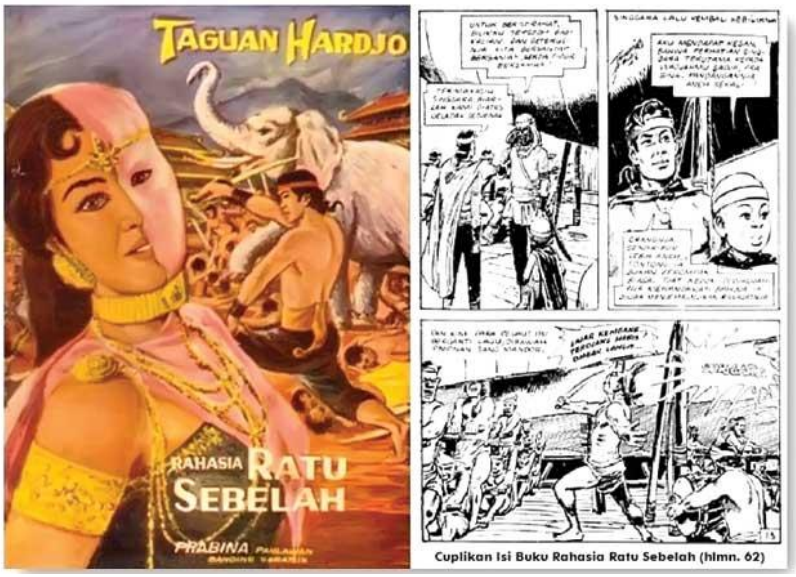
Perbedaan	• Mata pada Sie komik Djin Koei dibuat sipit dan bulu matanya panjang, sehingga wajahnya tampak seperti kartun. Pandji Tengkorak masih menggunakan gaya realistis.

Tabel 4.14 Pengaruh komik Mahabharata (R.A Kosasih) terhadap Pandji Tengkorak



Persamaan	• Teknik penintaan yang hitam penuh pada objek yang berada di belakang untuk menciptakan kesan distance dan untuk membuat bayangan • Garis-garis arsir yang digunakan untuk mengisi latar belakang • Wajah manusia dibuat realistis
Perbedaan	• Garis pembentuk wajah pada komik mahabharata tidak sedetil di komik Pandji Tengkorak • Latar belakang pada komik Mahabharata tidak sepenuh seperti dalam komik Pandji, malah cenderung kosong dengan sedikit garis arsir untuk mengisi latar. • Panel pada komik Mahabharata tidak beraturan bentuknya. Komik Pandji Tengkorak bentuknya sama dan terlihat lebih rapi.

Tabel 4.15 Pengaruh komik Taguan Hardjo terhadap Pandji Tengkorak



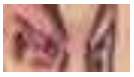
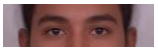
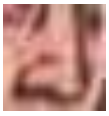
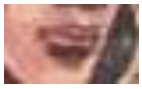
Cuplikan Isi Buku Rahasia Ratu Sebelah (hlmn. 62)

Persamaan	• Teknik penintaan yang hitam penuh untuk membuat bayangan • Garis-garis arsir yang digunakan untuk mengisi latar belakang • Wajah manusia dibuat realistis

Perbedaan	• Garis pembentuk muka pada komik buatan Taguan Hardjo tidak sedetil pada komik Pandji Tengkorak.

Dari tabel diatas terlihat bahwa komik Pak Hans memang dipengaruhi oleh komik-komik yang beredar dimasanya, terutama dibagian penintaan, pembuatan garis arsir, dan penggambaran wajah yang realistis. Berikut adalah perbandingan antara gaya penggambaran dalam komik dengan objek aslinya:

Tabel 4.16 Tabel perbandingan gaya gambar dalam komik Pandji Tengkorak dengan objek aslinya

Judul/ Variabel	Sie Djin Koei (Tjeng Tang)	Mahabaratha (R.A Kosasih)	Komik oleh Taguan Hardjo	Pandji Tengkorak (Hans Jaladara)	Bentuk Asli organ tubuh
Bentuk Wajah					
Mata					
Hidung					
Mulut					

Rambut/ aksesoris kepala					
Badan					

Dari tabel diatas terlihat bahwa gaya gambar komik yang mempengaruhi komik Pandji Tengkorak cenderung memiliki gaya realistis, karena objeknya (gambar karakter manusia) digambar mendekati dengan manusia asli dengan ciri-ciri:

- Matanya kecil dan mirip dengan bentuk mata asli yang disederhanakan. Namun, dalam gambar Sie Djin Koei (Tjeng Tang), karena bentuk matanya sangat sipit dan didistorsi sehingga terlihat miring.
- hidungnya digambar dengan dua lubang
- mulut digambar mirip dengan aslinya. Detil bibir kadang disederhanakan menjadi sebuah garis saja dibawah garis bentuk mulut.
- bentuk wajah proporsional mirip dengan wajah asli Pengecualian bagi gambar Sie Djin Koei (Tjeng Tang), karena terlihat wajahnya berbentuk sangat panjang ke bawah.
- Model rambut dan aksesoris kepala yang terlihat wajar
- Gambar badan sesuai dengan bentuk badan manusia asli

Pak Hans juga banyak dipengaruhi oleh film, khususnya film-film bergenre aksi. Diawali mulai film "Lancelot and Guinevere" di tahun 1960an, kemudian film tentang samurai jepang, dan film-film silat Hong Kong. Maka tidak heran jika Pak Hans membuat komik silat, karena memang menyukai adegan aksi.

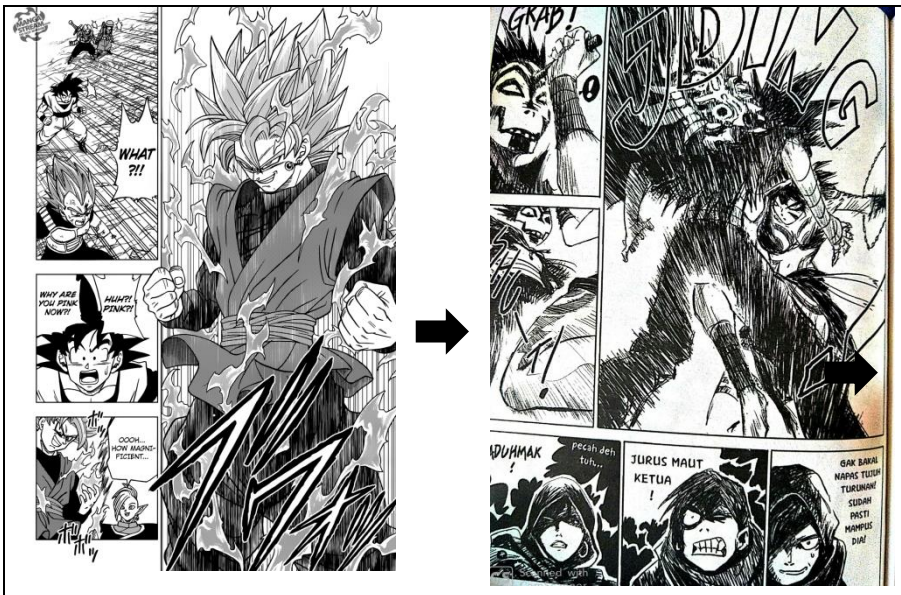
Lain halnya dengan Pak Hans Jaladara, Alex Irzaqi mendapat pengaruh dari komik-komik modern, dan menurut hasil wawancara, komik yang mempengaruhi hasil karyanya antara lain adalah komik jepang Naruto (Masashi Kishimoto) dan Dragon Ball (Akira Toriyama). Beliau juga menyebutkan bahwa komik kesukaannya adalah komik hongkong yang berjudul Pendekar Awan dan Angin.

Maka, bisa dipetakan gaya gambar yang mempengaruhi gaya gambar Raibarong adalah seperti ini:

Gambar 4.24
Influence map Alex Irzaqi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pengaruh dari komik-komik yang telah disebutkan sebelumnya kemudian dijabarkan dalam bentuk tabel seperti berikut:

Tabel 4.17 Pengaruh komik Dragon Ball (Akira Toriyama) terhadap Raibarong

	
Persamaan	• Teknik menyusun panel yang serupa. Ada panel yang dibuat menurun. Bentuk panelnya persegi. • Menggunakan berbagai macam sudut pandang untuk beberapa panel dalam satu halaman • Penggambaran wajah dengan gaya kartun • *Onomatopoeia* digunakan sebagai elemen artistik dalam panel • Banyak garis gerak untuk menyatakan gerakan • Latar belakang tidak selalu digambar penuh

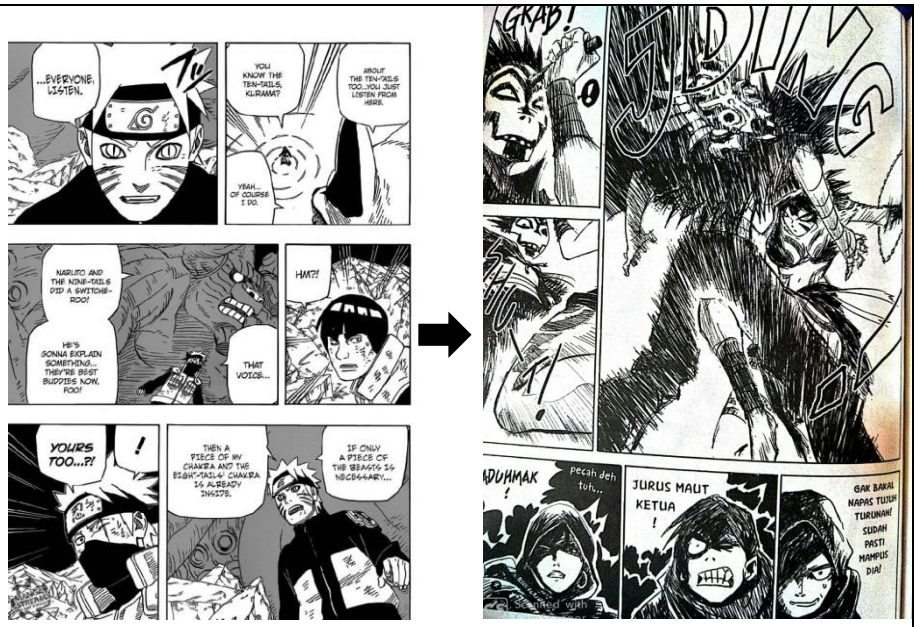
Perbedaan	• Kualitas garis Dragon Ball rapi dan di beberapa bagian menggunakan screen tone sebagai ganti warna. Kualitas garis dan arsiran Raibarong lebih kasar dan tampak *sketchy*

Tabel 4.18 Pengaruh komik Wind and Cloud (Ma Wing-Shing) terhadap Raibarong

Persamaan	• Teknik menyusun panel yang serupa. Bentuknya persegi. • Menggunakan berbagai macam sudut pandang untuk beberapa panel dalam satu halaman. Menggunakan panel *Close-ups* untuk menunjukkan ekspresi karakter lebih jelas.

Perbedaan	• Komik Pendekar awan dan Angin dibuat berwarna, komik Raibarong berformat komik hitam putih. • Kualitas garis Komik Pendekar awan dan Angin lebih rapi, warnanya menggunakan gaya seperti lukisan. Kualitas garis dan arsiran Raibarong lebih kasar

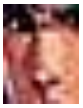
Tabel 4.19 Pengaruh komik Naruto (Masashi Kishimoto) terhadap Raibarong

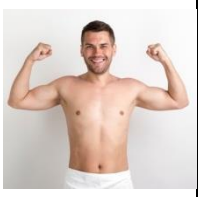
	
Persamaan	• Teknik menyusun panel yang serupa. Bentuknya persegi. • Menggunakan berbagai macam sudut pandang untuk beberapa panel dalam satu halaman. Menggunakan panel *Close-ups* untuk

	menunjukkan ekspresi karakter lebih jelas. • Penggambaran wajah dengan gaya kartun
Perbedaan	• Kualitas garis dan arsiran komik Naruto lebih rapi. Kualitas garis dan arsiran Raibarong lebih kasar

Dari penjelasan diatas, jelas terilihat bahwa Alex Irzaqi terpengaruh gaya gambar komik Asia, terutama jika dibandingkan dengan Dragon Ball dan Naruto. Pengaruh ini terlihat jelas pada bagian penyusunan panel, dan cara menggambar dengan berbagai sudut pandang.

Tabel 4.20 Tabel perbandingan gaya gambar dalam komik Raibarong dengan objek aslinya

Judul/ Variabel	Dragon Ball (Akira Toriyama)	Wind and Cloud (Ma Wing-Shing)	Naruto (Masashi Kishimoto)	Raibarong (Alex Irzaqi)	Bentuk Asli organ tubuh
Bentuk Wajah					
Mata					
Hidung					

Mulut					
Rambut					
Badan					

Dari tabel diatas, terlihat bahwa gaya gambar komik-komik yang mempengaruhi Raibarong menggunakan gaya kartun karena bentuk tubuh dan detil karakternya tidak persis seperti manusia dan cenderung merupakan penyederhanaan atau abstraksi dari bentuk asli manusia. Contoh yang sangat jelas terlihat pada bagian mata, hidung, mulut dan rambut:

- Bentuk mata disederhanakan dan bentuk soket matanya cenderung diperbesar. Bentuk pupil direduksi menjadi titik atau seluruh bola mata digambar hitam saja.
- Hidung disederhakan dan digambar berbentuk segitiga (pada gambar Dragon Ball) atau digambar lubangnya saja (Naruto dan Raibarong). Namun hal ini tidak terlihat pada gambar komik *Wind and Cloud* yang masih menggambar hidung cukup detil.
- Bentuk mulut disederhanakan menjadi satu garis yang melambangkan mulut. Terkadang digambar pula garis

tambahan dibawah garis mulut untuk menunjukkan bentuk bibir.

- Bentuk rambut yang "liar", abstrak dan tidak realistis. Dari contoh gambar komik Dragon Ball, Naruto dan Raibarong, terlihat ketiga tokoh utama memiliki rambut yang berdiri (jabrik) dan bentuk rambut seperti demikian tidak mungkin ada di dunia nyata. Namun hal ini tidak terlihat di komik *Wind and Cloud*.
- Bentuk badan cenderung mirip dengan bentuk manusia asli, namun tampak sedikit lebih panjang ukurannya dan menyebabkan karakternya terlihat lebih tinggi. Bahu karakter digambarkan lebar. Pada gambar Dragon Ball, terlihat pula kesan melebih-lebihkan pada gambar otot tangan.

Secara gaya menggambar garisnya, Raibarong jelas berbeda dengan dengan komik yang mempengaruhinya. Garis Raibarong terlihat lebih kasar, sehingga menimbulkan kesan orijinal dan unik jika dibandingkan dengan karya-karya yang mempengaruhinya (yang memiliki garis lebih tipis dan rapi). Hal yang sama dari gaya gambar karakternya adalah penggambaran wajah dengan gaya kartunnya.

4.1.5 Penggambaran Panel dalam Komik Pandji Tengkorak (1968) dan Komik Raibarong (2016)

A. Panel Komik Pandji Tengkorak (1968)

Telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa komik-komik sebelum tahun 1900-an memiliki format dua panel berbentuk persegi panjang dalam satu halaman. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini bahwa komik Pandji Tengkorak mengikuti format tersebut.

Gambar 4.25
Dua Panel dalam satu halaman dalam komik Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Biarpun demikian, ditemukan pula halaman pada komik Pandji Tengkorak yang berisikan tiga panel dalam satu halaman. Hal ini berarti bahwa format jumlah panel yang disebutkan Bonneff sebelumnya bisa jadi bukan merupakan format baku. Bentuk panelnya pun menyesuaikan dengan sisa halaman, misalnya pada gambar di bawah. Dua panel diatas berbentuk persegi panjang yang melintang ke bawah.

Gambar 4.26
Tiga Panel dalam satu halaman dalam komik Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

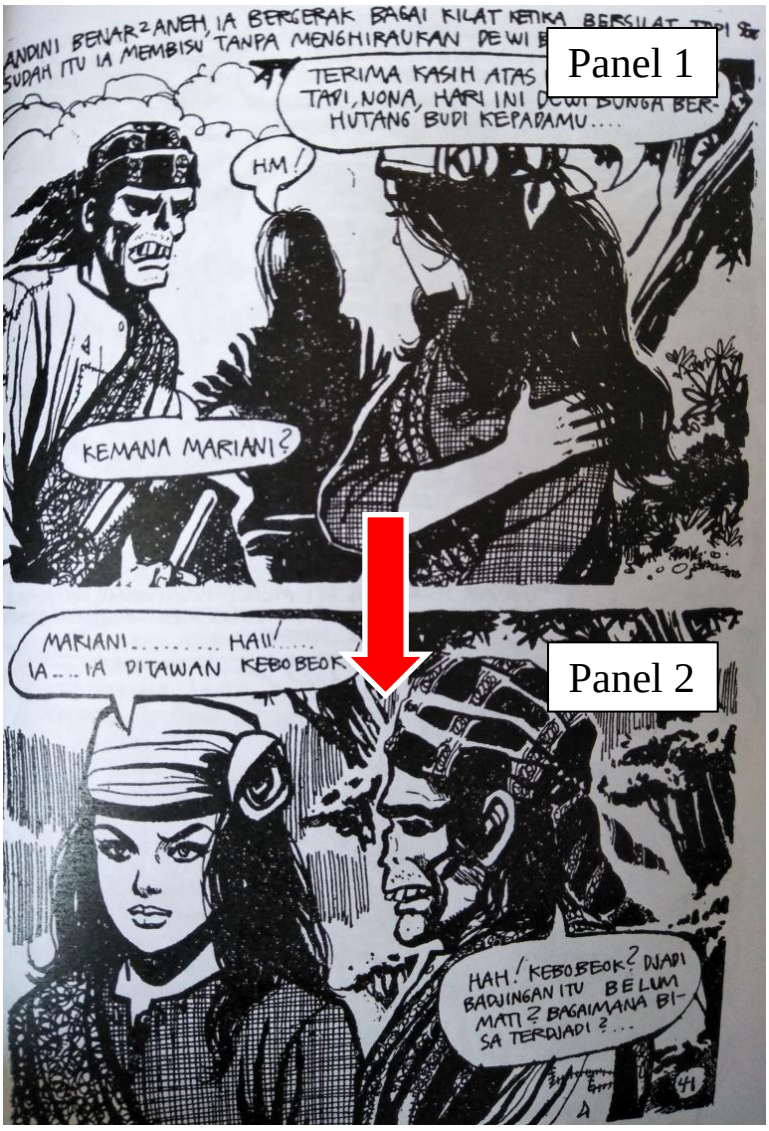
Gambar 4.27
Tiga Panel dalam satu halaman pada komik Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain format tiga panel dalam satu halaman, pada seri pertama Pandji Tengkorak ditemukan satu halaman yang isinya hanya satu panel.

Gambar 4.28
Satu Panel dalam satu halaman dalam komik Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

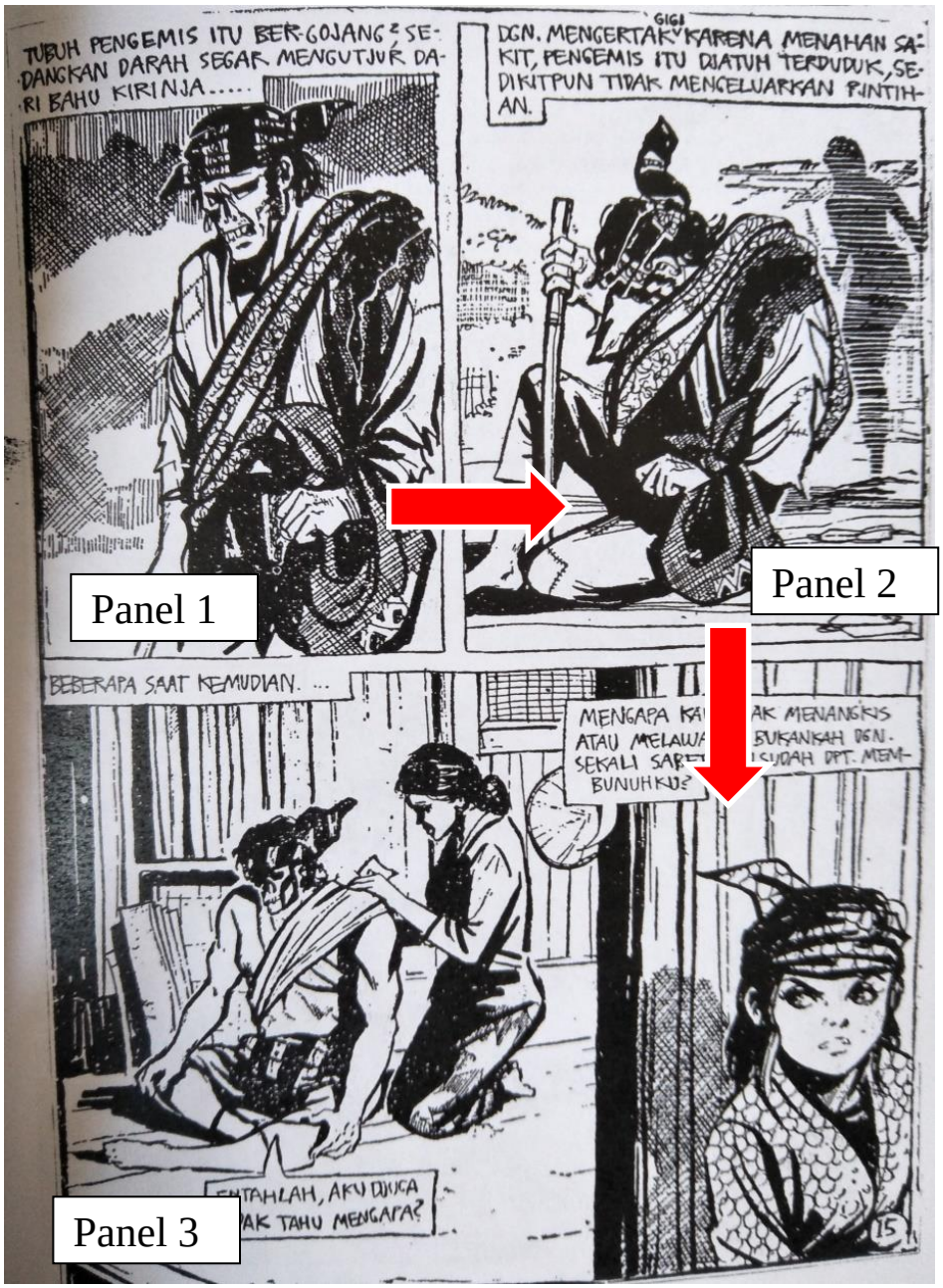
- Arah Baca Komik

  Pandji Tengkorak memakai format jilid barat, sehingga jilidnya ada di sebelah kiri. Dengan format jilid demikian, maka lazimnya panel dibaca dari kiri ke kanan, namun karena kebanyakan panel komiknya berformat dua panel dalam satu halaman, maka arah bacanya adalah dari atas ke bawah.



Gambar 4.29
Arah baca dalam komik Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

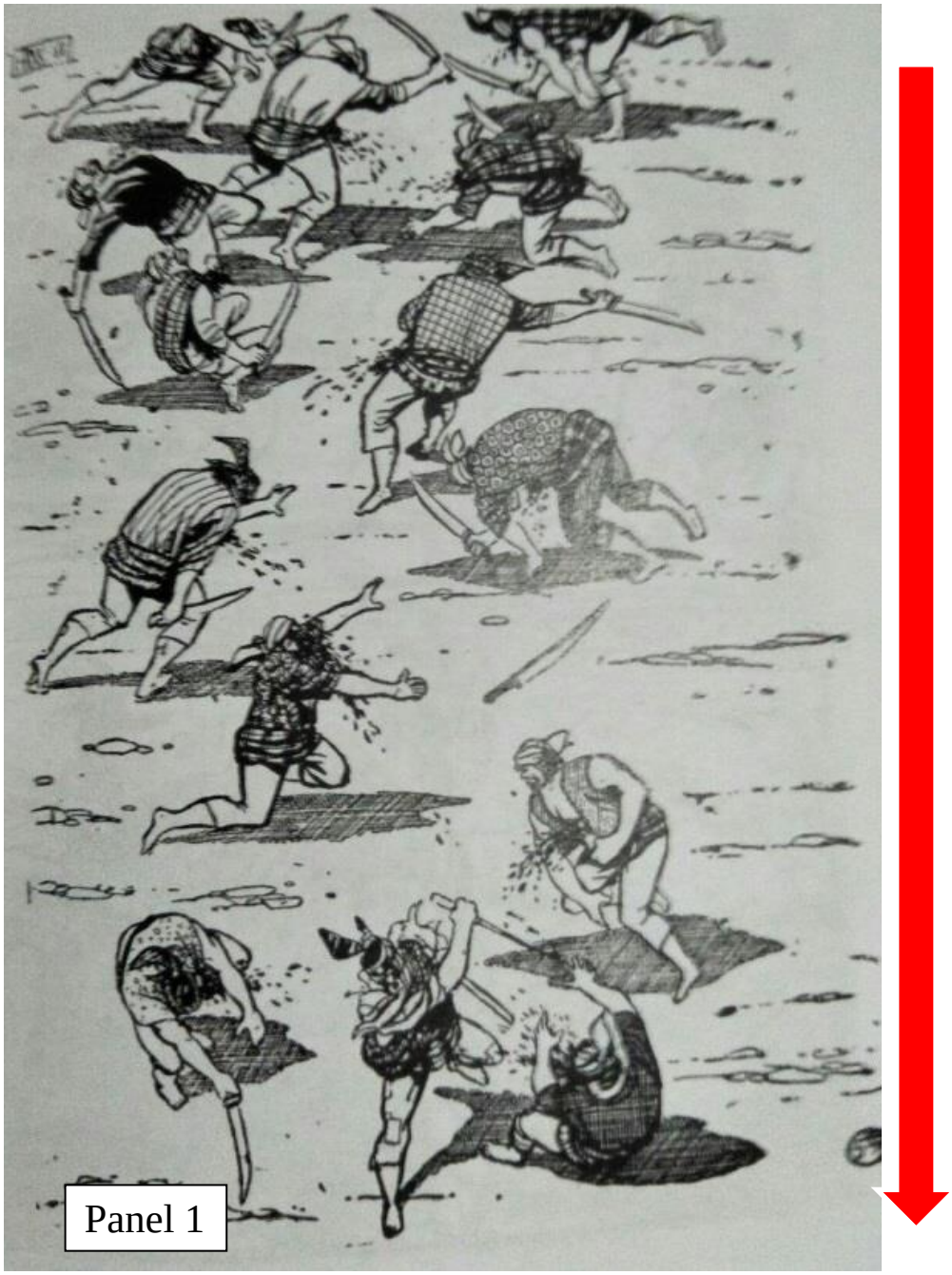
Contoh halaman komik Pandji yang dibaca dari kiri ke kanan, lalu dilanjut ke panel bawah.



Gambar 4.30
Arah baca tiga panel dalam satu halaman pada komik Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.31
Arah baca tiga Panel dalam satu halaman pada komik Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain format tiga panel dalam satu halaman, pada seri pertama Pandji Tengkorak ditemukan satu halaman yang isinya hanya satu panel.

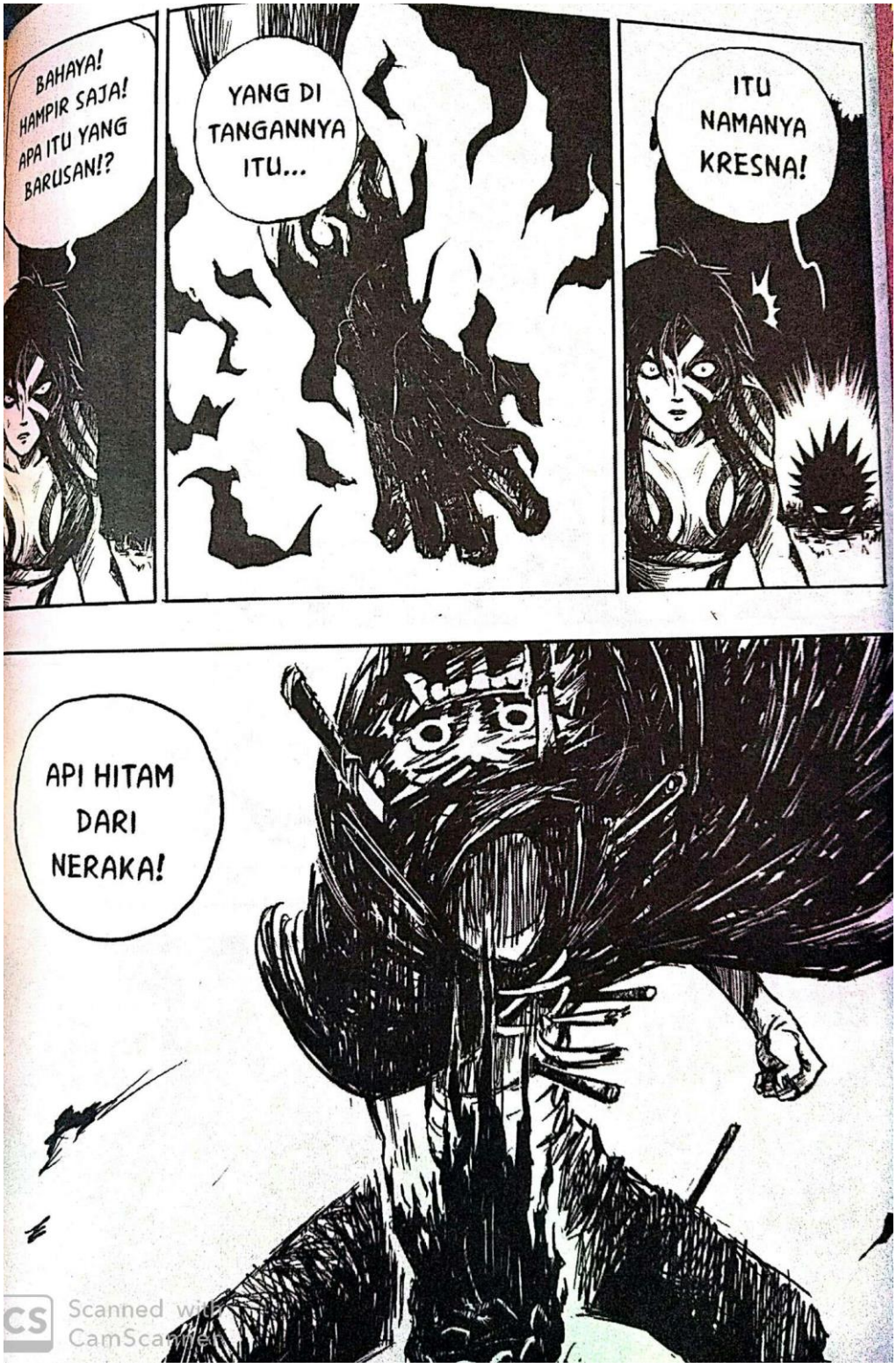


Gambar 4.32
Arah baca satu Panel dalam satu halaman pada komik Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

A. Panel Komik Raibarong (2016)

Pada komik aksi Indonesia modern, tidak ada lagi aturan format panel, sehingga jumlah dan bentuk panel komik dapat diatur sesuka komikusnya. Pada komik Raibarong ini misalnya, terdapat berbagai jumlah panel dalam satu halamannya, dan tata letaknya tidak serupa satu sama lain.

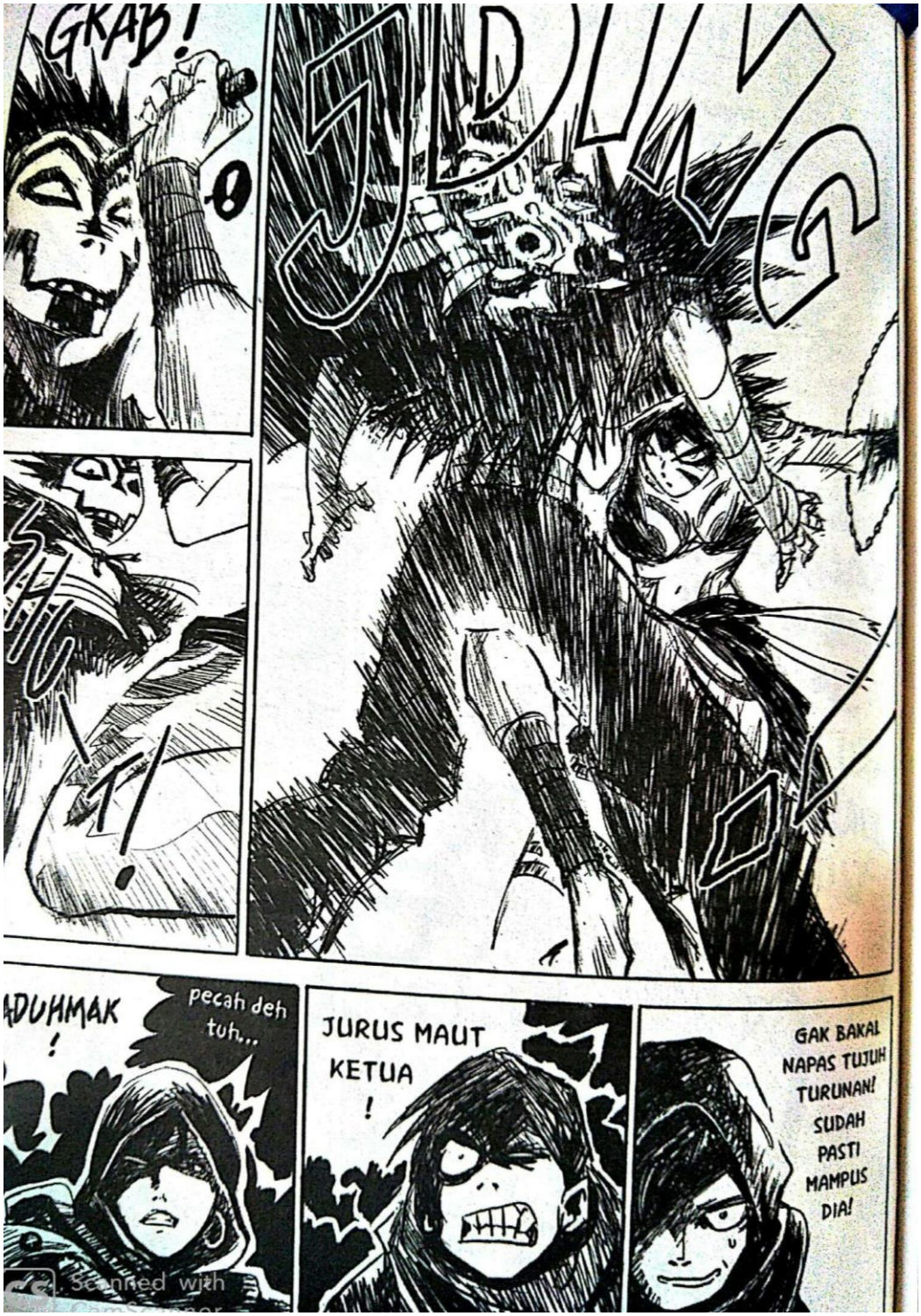
Gambar 4.33
Satu Panel dalam satu halaman dalam komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



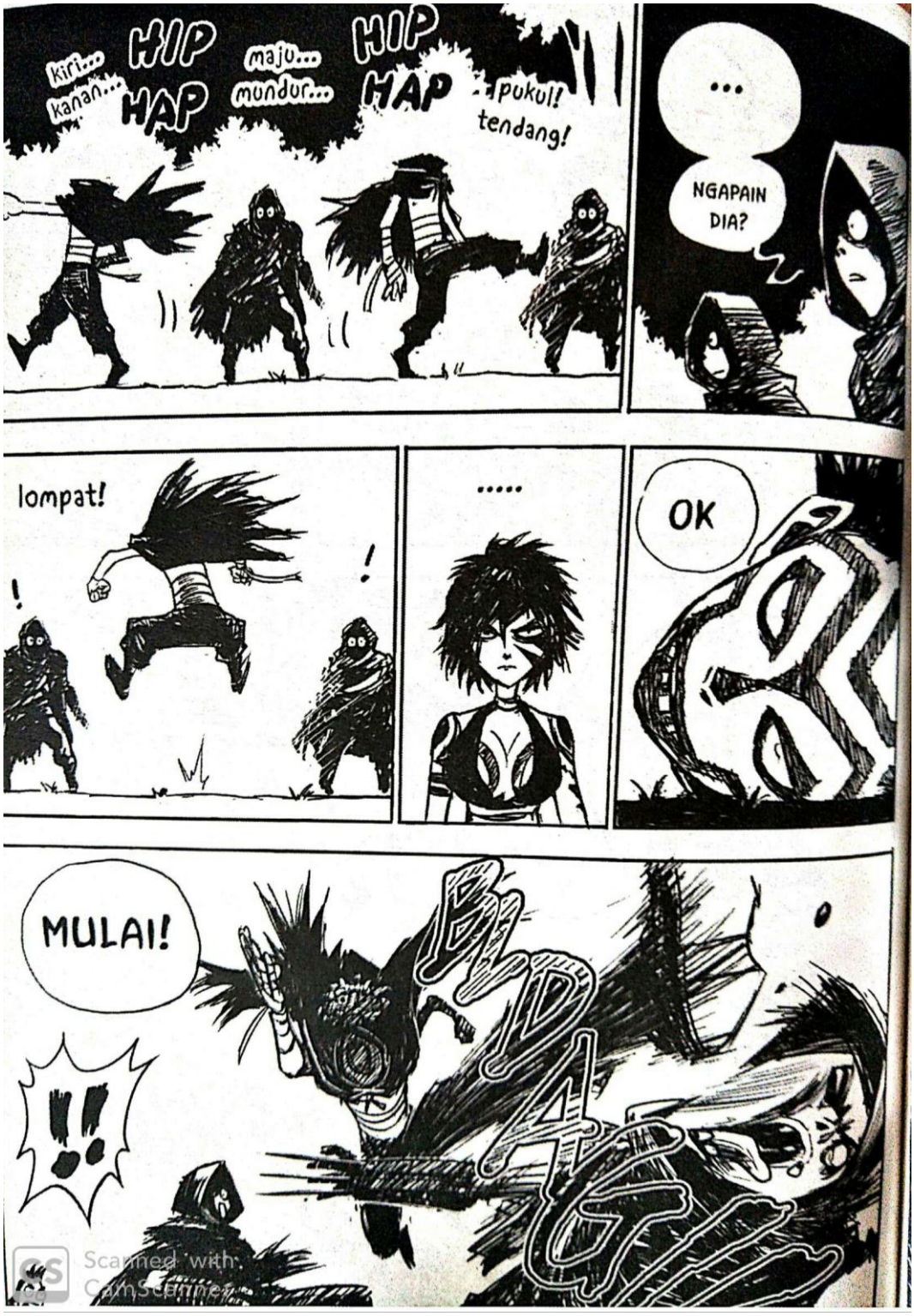
Gambar 4.34
Empat Panel dalam satu halaman dalam komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.35
Tiga Panel dalam satu halaman dalam komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.36
Tiga Panel dalam satu halaman dalam komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



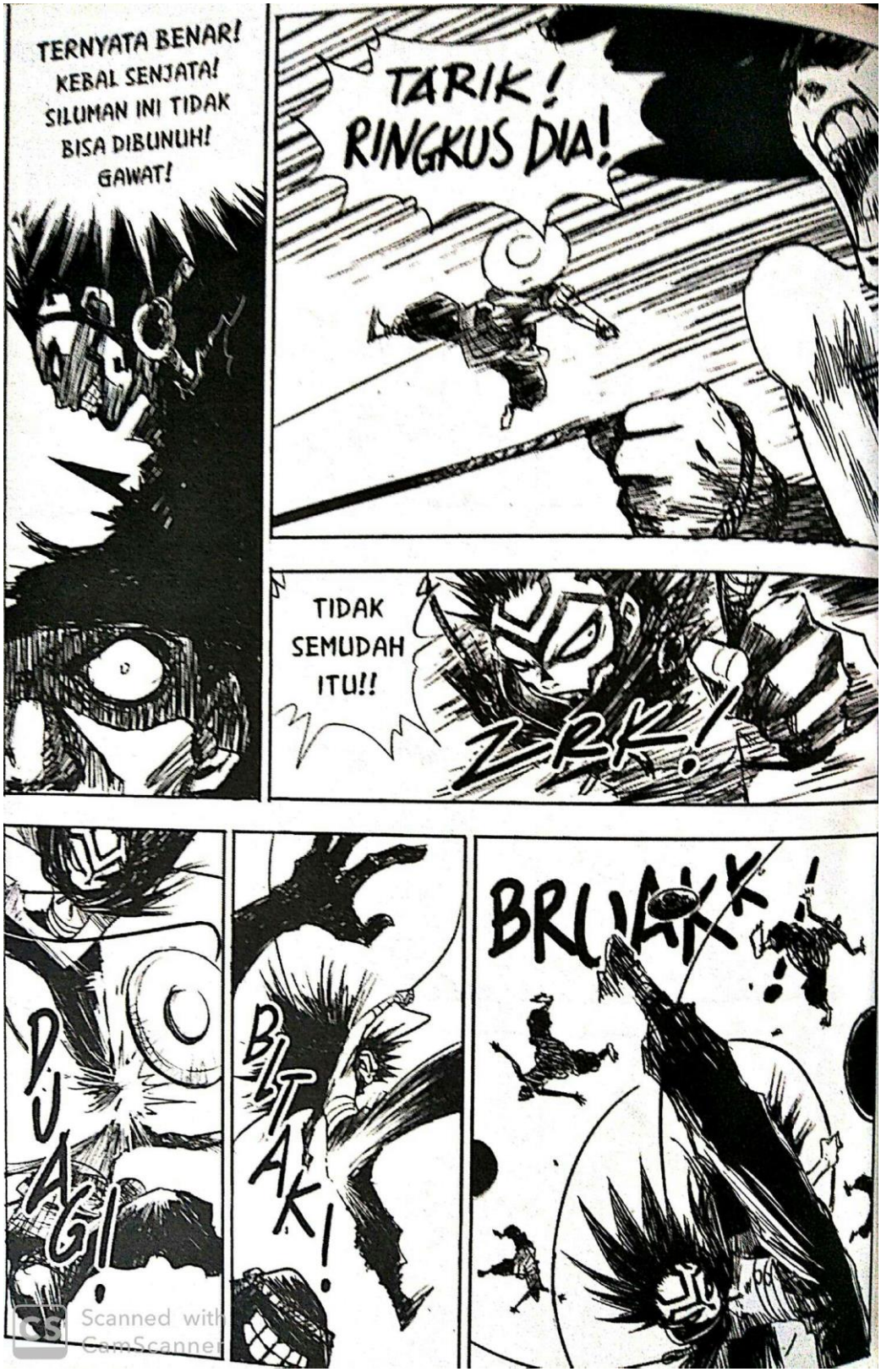
Gambar 4.37
Enam Panel dalam satu halaman dalam komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.38
Enam Panel dalam satu halaman dalam komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Scanned with CamScanner

Gambar 4.39
Enam Panel dalam satu halaman dalam komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.40
Enam Panel dalam satu halaman dalam komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

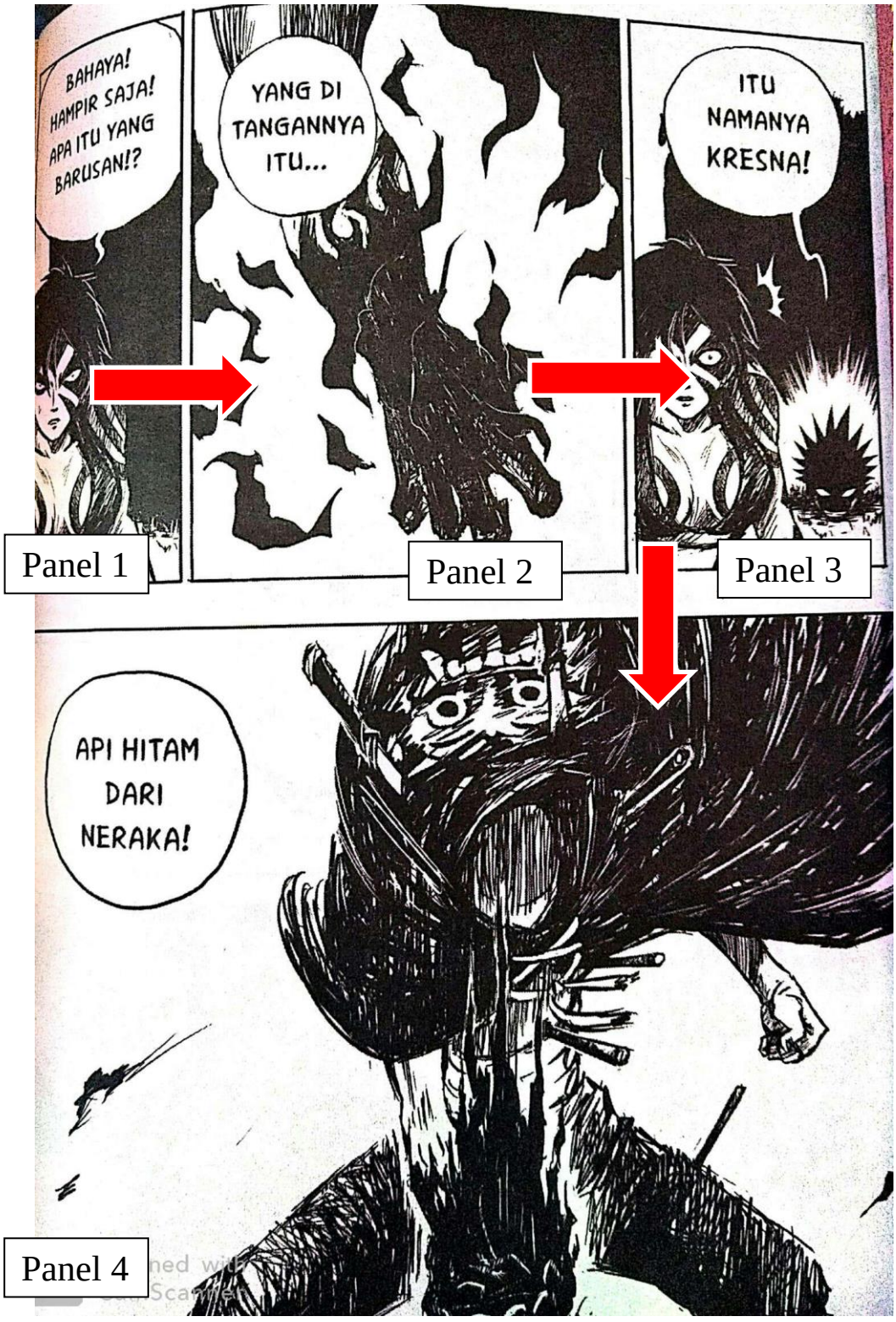
Dari kumpulan gambar diatas terlihat bahwa halaman dengan jumlah panel yang sama tidak berarti memiliki tata letak yang sama pula. Hal ini menunjukkan bahwa komikus memiliki kebebasan dalam mengatur tata letak panel.

Dari segi bentuk sendiri, hampir semua bentuk panelnya adalah persegi panjang, yang ukurannya berbeda-beda, sesuai dengan tata letaknya.

a. Arah baca

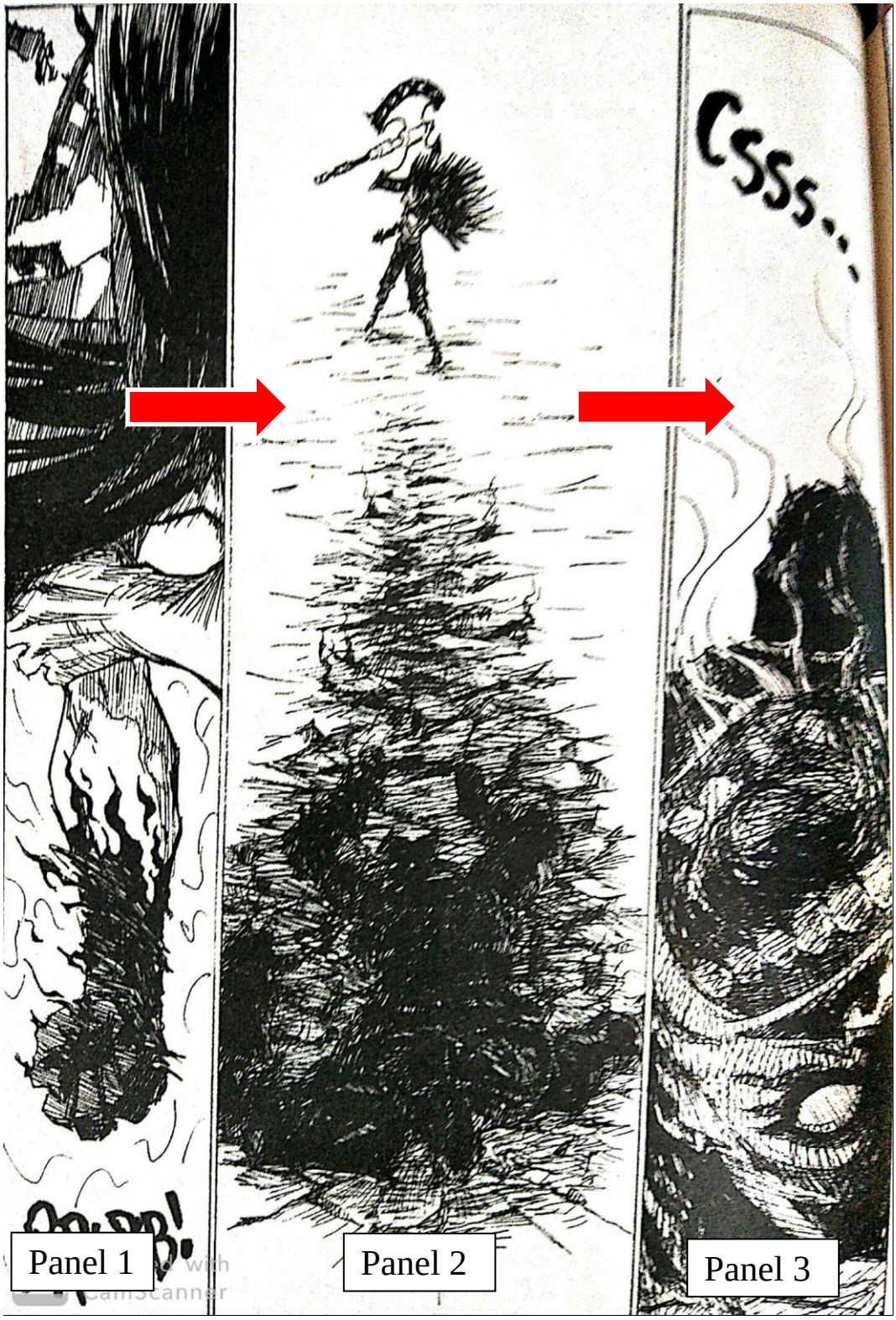
Komik Raibarong memakai format jilid barat, sehingga jilidnya ada di sebelah kiri. Dengan format jilid demikian, maka lazimnya panel dibaca dari kiri ke kanan. Namun karena adanya letak panel yang tidak beraturan, maka cara baca menjadi bercampur antara dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah.

Gambar 4.41
Arah baca panel: Satu Panel dalam satu halaman pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

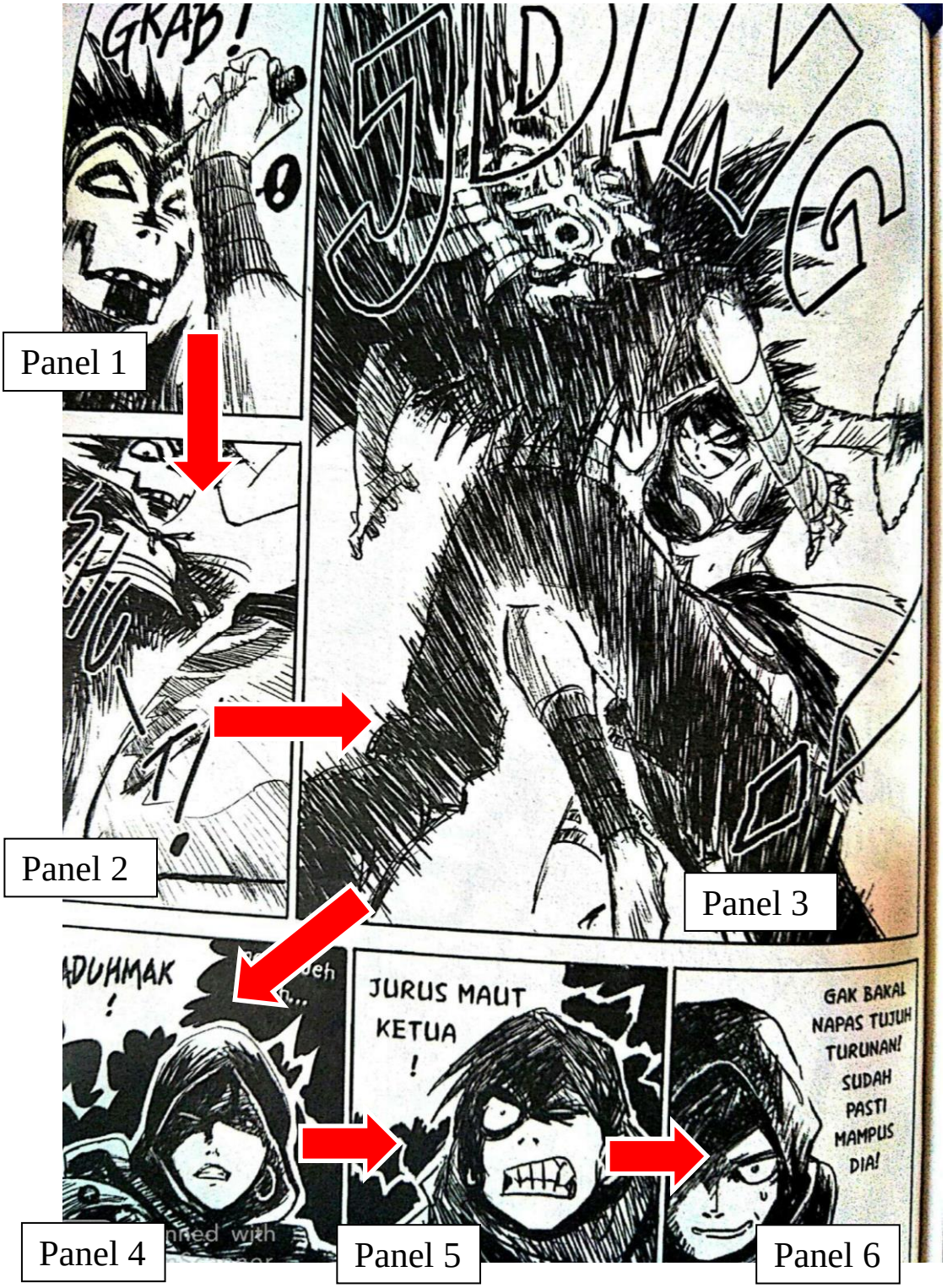


Gambar 4.42
Arah baca panel: Empat Panel dalam satu halaman pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

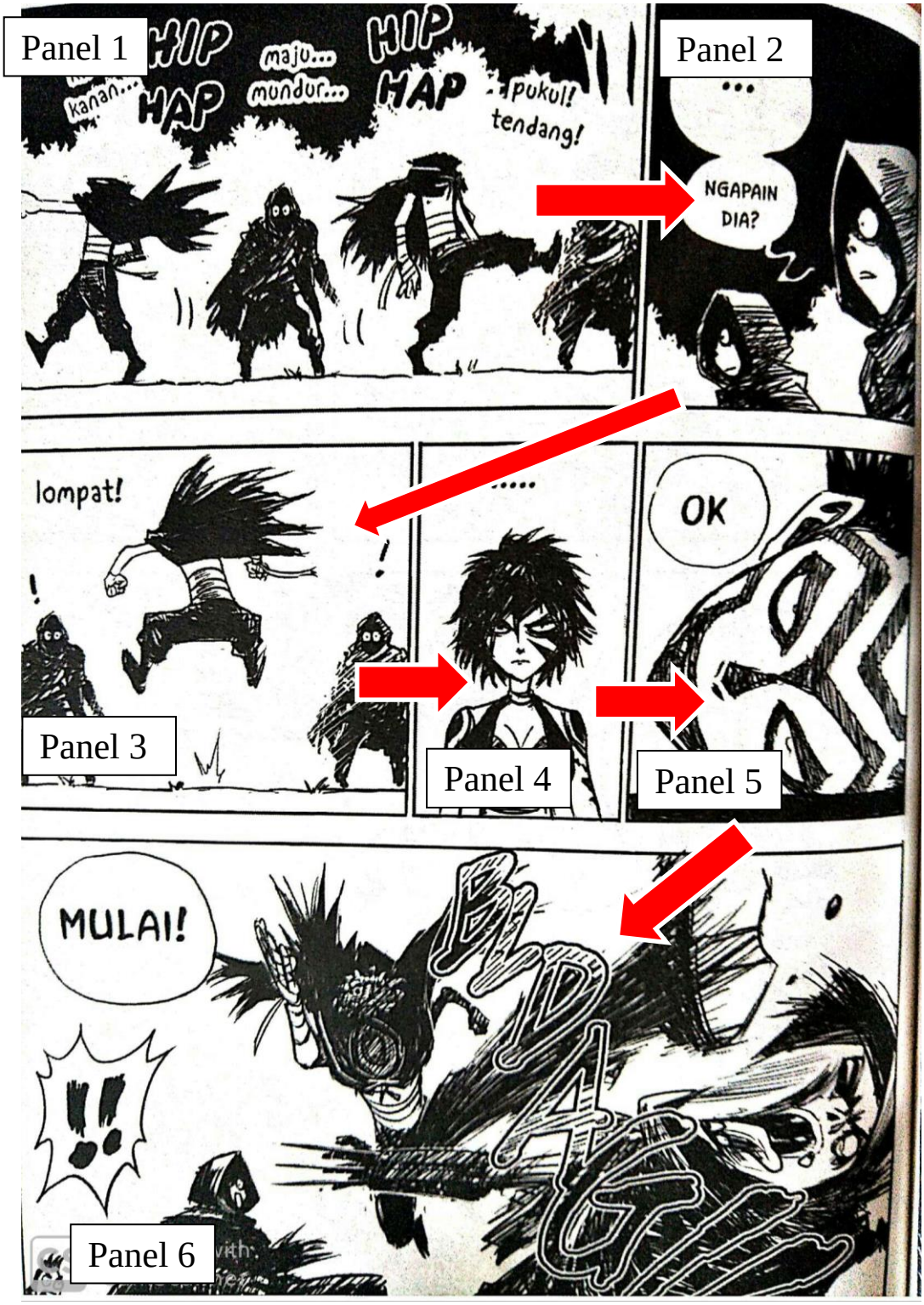
Gambar 4.43
Arah baca panel: Tiga Panel dalam satu halaman pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



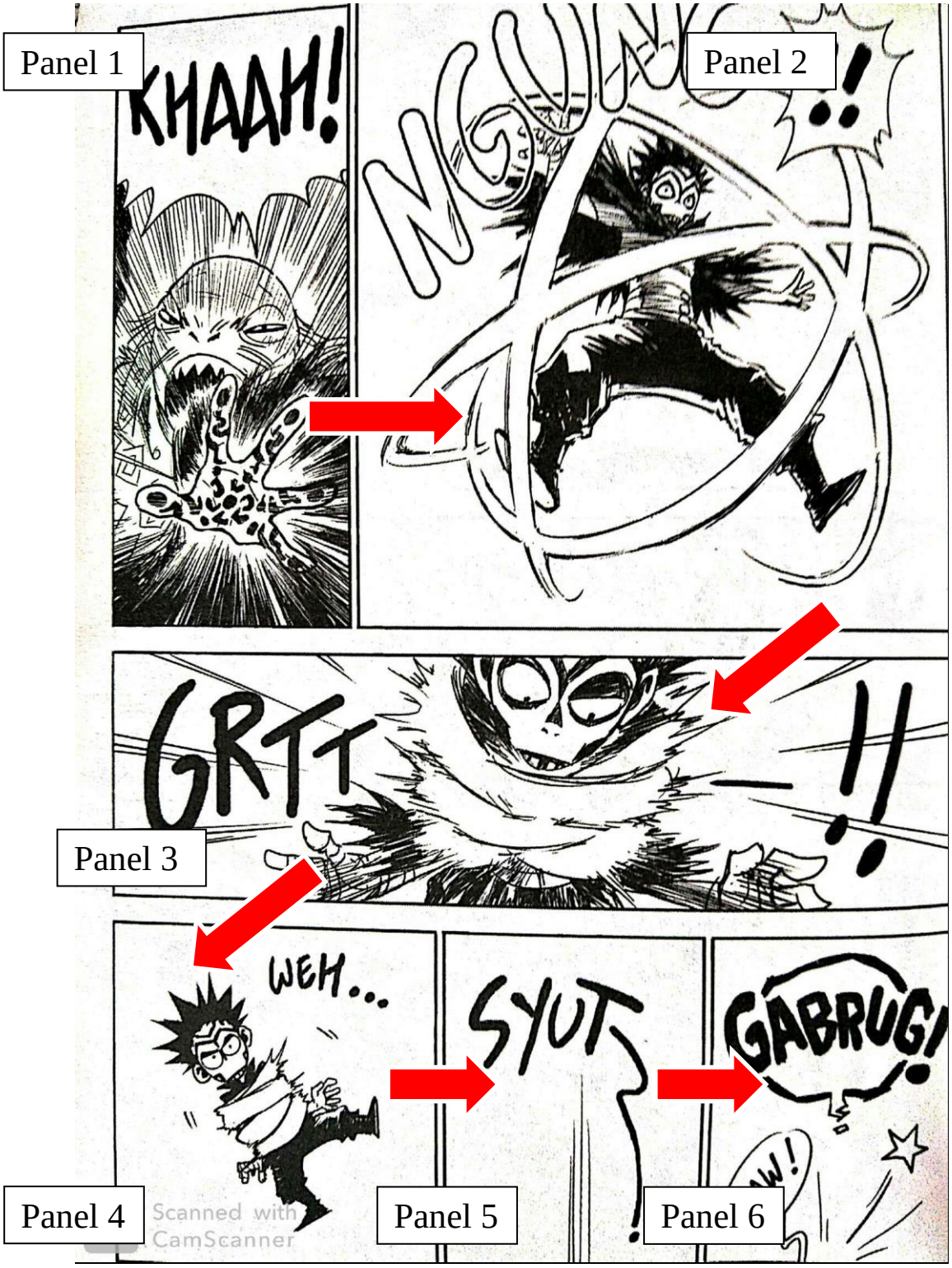
Gambar 4.44
Arah baca panel: Tiga Panel dalam satu halaman pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



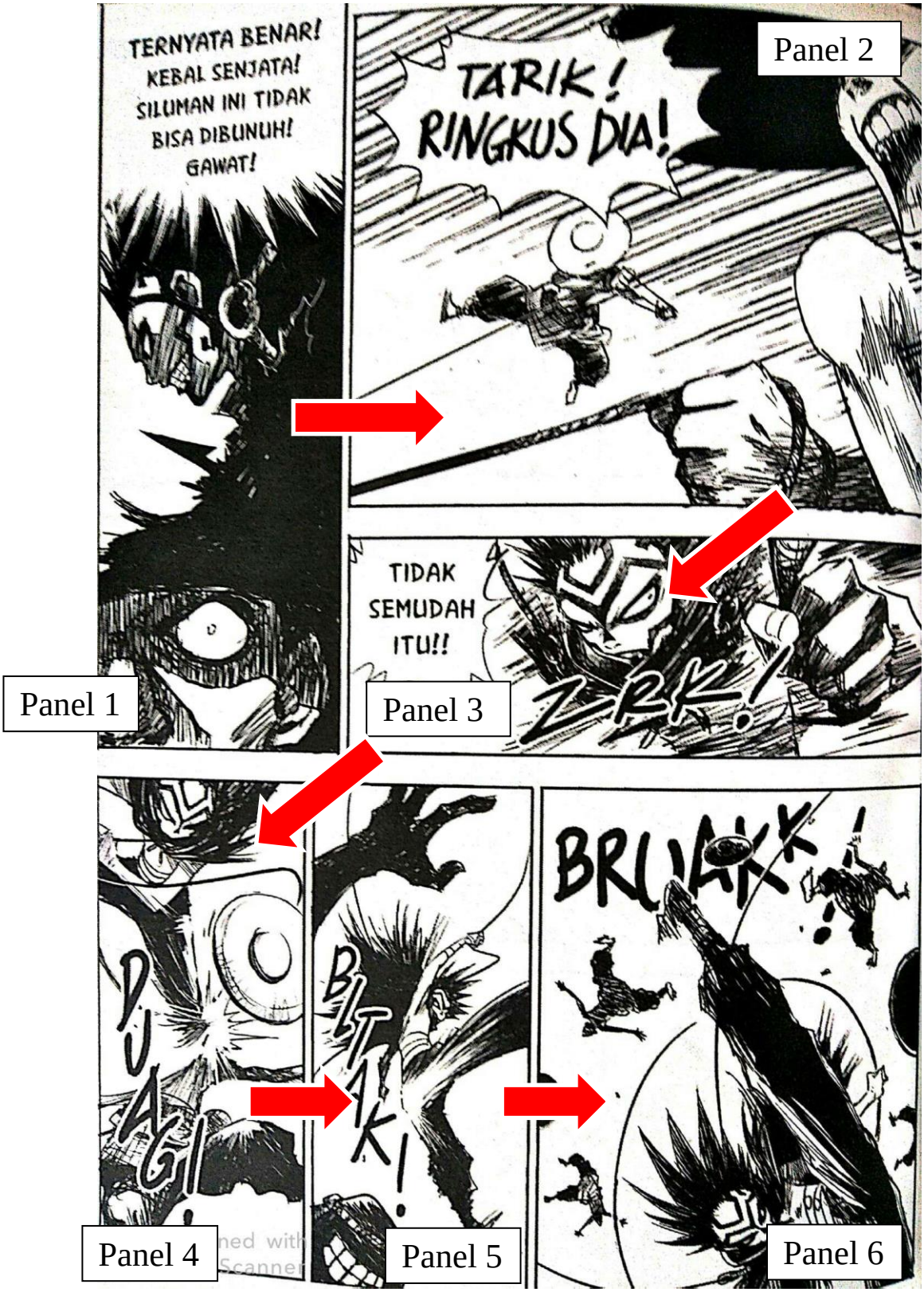
Gambar 4.45
Arah baca panel: Enam Panel dalam satu halaman pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.46
Arah baca panel: Enam Panel dalam satu halaman pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.47
Arah baca panel: Enam Panel dalam satu halaman pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

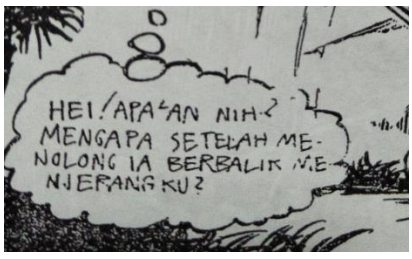
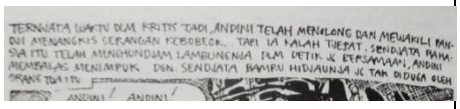


Gambar 4.48
Arah baca panel: Enam Panel dalam satu halaman pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.1.6 Penggambaran Balon Kata dalam Komik Pandji Tengkorak (1968) dan Komik Raibarong (2016)

Balon kata adalah salah satu elemen penting dalam komik. Dalam kedua komik ini ditemukan adanya persamaan dan beberapa perbedaan dalam penggunaan balon kata. Untuk mengetahui perbedaan dan perbedaan tersebut, dijabarkan dahulu bentuk-bentuk balon kata yang ada pada kedua komik. Berikut balon kata yang ada pada komik Pandji Tengkorak (1968):

Tabel 4.21 Bentuk dan fungsi balon kata yang terdapat pada komik Pandji Tengkorak

Bentuk	Fungsi
	Balon kata standar yang biasa digunakan untuk percakapan sehari-hari
	Balon kata berbentuk seperti awan yang menunjukkan kalimat-kalimat yang di ucapkan dalam hati
	Biasanya berada pada bagian atas panel. Berisikan narasi panjang tentang kejadian yang ada pada panel tersebut

Tidak ditemukan balon kata yang bentuknya bergerigi, yang biasanya dipakai untuk menunjukkan kalimat yang diucapkan dengan keras

atau berteriak. Ungkapan keras itu ditulis dengan bentuk *onomatopeia* tanpa balon kata, seperti gambar berikut.

Gambar 4.39
Ucapan keras tokoh tanpa dibalut balon kata
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ada pengecualian bentuk balon kata yang ditemukan pada jilid satu Pandji Tengkorak. Balon kata yang terdapat di jilid satu tidak berbentuk oval, namun berbentuk persegi panjang.

Gambar 4.40
Balon kata Pandji dan Mariani yang berbentuk persegi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

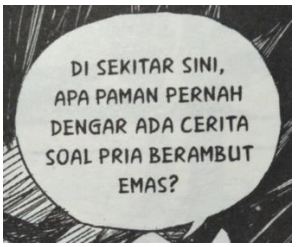
Ada pula balon kata yang bentuknya mengikuti teks ucapan karakter, sehingga bentuknya berubah-ubah di setiap panel. Balon kata yang

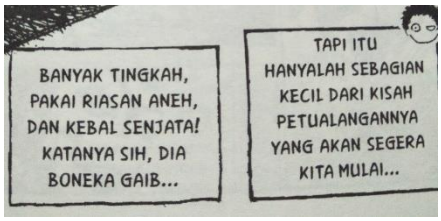
seperti demikian tampak tidak konsisten dan tidak rapi. Bentuk-bentuk balon kata ini kemudian jarang dijumpai di edisi-edisi setelahnya.

Gambar 4.41
Balon kata Temperese yang bentuknya tidak beraturan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bentuk-bentuk balon kata yang ada pada komik Raibarong:

Tabel 4.22 Bentuk dan fungsi balon kata yang terdapat pada komik Raibarong

Bentuk	Fungsi
 (gambar 1)	Bentuk balon kata yang digunakan dalam percakapan biasa
	Bentuk balon kata yang digunakan dalam percakapan biasa, namu menggunakan dua balon kata yang digabungkan. Digunakan untuk kalimat yang panjang dan berkelanjutan.

(gambar 2)	
 (gambar 3)	Balon kata yang biasa digunakan untuk menunjukkan kesan bahwa karakter tersebut berteriak atau bicara dengan suara keras
 (gambar 4)	Variasi lain dari balon kata dengan teks yang diatur horizontal. Fungsinya masih menunjukkan bahwa karakter tersebut berteriak atau bicara dengan suara keras
 (gambar 5)	Balon kata yang digunakan untuk menunjukkan kalimat yang diucapkan dalam hati, namun kesannya keras
 (gambar 6)	Balon kata yang digunakan untuk menyampaikan narasi atau pikiran sang tokoh

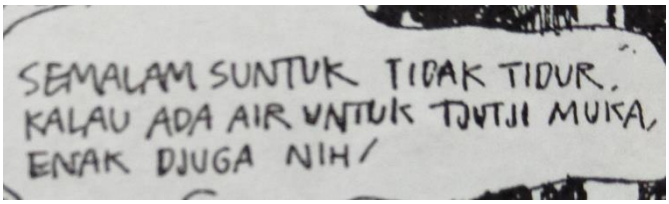
Dilihat dari tabel diatas, bentuk balon kata yang terdapat pada kedua komik ini ada yang sama dan ada yang berbeda. Yang sama adalah

balon kata standar yang berbentuk oval (dengan pengecualian pada balon kata di edisi pertama Pandji) dan balon kata berbentuk persegi yang sama-sama berfungsi untuk menulis narasi.

Pada komik Pandji tidak ditemukan balon kata berbentuk gerigi, dan bentuknya diganti menjadi seperti *onomatopoeia*. Pada komik Raibarong tidak ditemukan balon kata yang berbentuk awan yang berfungsi untuk ucapan karakter dalam hati, namun ditemukan balon kata dengan fungsi yang sama, namun berbeda bentuknya (gambar 5).

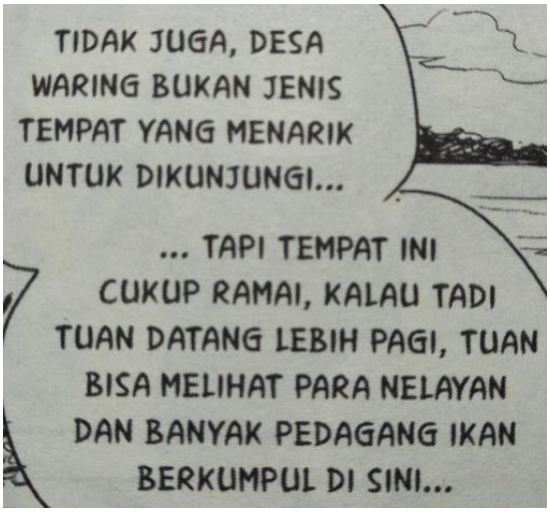
4.1.7 Lettering

Lettering dalam komik Pandji Tengkorak (1968) menurut hasil wawancara dengan sang komikus Hans Jaladara, ditulis manual menggunakan tulisan tangan, sehingga terlihat bahwa hurufnya tidak persis sama bentuknya antar satu sama lain dan kesannya lebih berantakan.



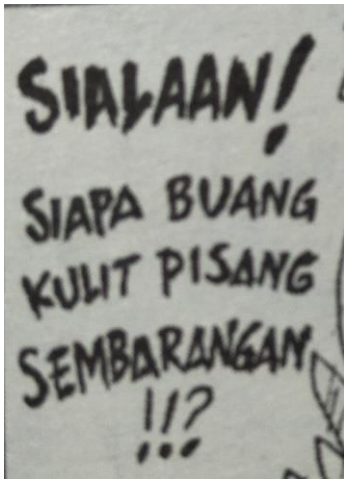
Gambar 4.42
Lettering pada komik Pandji
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Lettering dalam komik Raibarong (2016) menurut hasil wawancara dengan sang komikus Hans Jaladara, diketik menggunakan komputer, sehingga tulisannya lebih rapi.



Gambar 4.43
Lettering digital pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Namun pada beberapa tulisan tertentu, teks digambar secara digital, diperlakukan mirip dengan onomatopeia. Hal ini menurut sang komikus adalah supaya maksud ucapannya lebih tersampaikan. Contohnya pada gambar dibawah.



Gambar 4.44
Lettering manual pada komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.1.8 Efek Suara/*Onomatopoeia*

a. Efek suara/*Onomatopoeia* pada komik Pandji Tengkorak

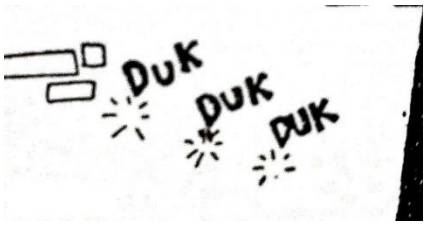
Menurut wawancara dengan komikus Pandji Tengkorak, Hans Jaladara, semua *lettering* yang terdapat pada komiknya merupakan hasil buatan tangan, termasuk efek suara/*onomatopoeia*nya. Hal ini adalah karena pada masa itu belum ada alat gambar digital, semua pengerjaannya masih manual.

Gambar 4.45
Penggunaan efek suara pada adegan pertarungan di komik Pandji Tengkorak
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dalam komik Pandji, ditemukan beberapa tipe *onomatopoeia* yang ditemukan, salah satu contohnya ada dalam panel berikut:

Tabel 4.23 *Onomatopoeia* pada komik Pandji Tengkorak

Gambar	Bentuk	Keterangan Gambar
(gambar 1)	Berupa teks putih dengan *outline* hitam. Arah bacanya dari kiri ke kanan.	Digunakan untuk menunjukkan suara dalam komik. Menggunakan tanda baca sebagai empasis.

(gambar 2)	Berupa teks hitam yang tebal. Arah bacanya diagonal dari kiri bawah ke atas.	Digunakan sebagai penunjuk suara teriakan karakter (Pandji) yang sedang terjatuh
 (gambar 3)	Teks hitam tebal dengan garis gerak tanda mengetuk. Arah bacanya dari kiri ke kanan	Untuk menunjukkan suara mengetuk
(gambar 4)	Teks hitam diatas garis gerak. Arah bacanya dari kiri ke kanan dan diagonal ke atas.	Untuk menunjukkan suara pedang saling bertabrakan
(gambar 5)	Berupa teks putih dengan *outline* hitam. Arah bacanya dari kiri ke kanan	Bertuliskan dialog tokoh. Dalam gambar, ditulis kata “tolong” disebelah karakter yang tengah tenggelam

Dari tabel diatas, terlihat bahwa onomatopeianya memiliki bentuk yang tidak serapi *font* yang digunakan di komputer, sehingga menunjukkan kalau benar ada unsur pekerjaan tangannya. Bentuk dan

penempatannya juga beragam, ada yang lurus dan ada yang arahnya diagonal.

Menurut Mccloud, *onomatopoeia* digunakan untuk menunjukkan suara yang ada dalam komik, namun dalam komik Pandji ini, *onomatopoeia* justru digunakan sebagai kata-kata tokoh (gambar 2 dan 5). Hal ini menunjukkan adanya kebebasan komikus dalam memanfaatkan *onomatopoeia*, bisa sebagai penunjuk efek suara ataupun sebagai bagian dari ucapan tokoh.

b. Efek suara pada komik Raibarong

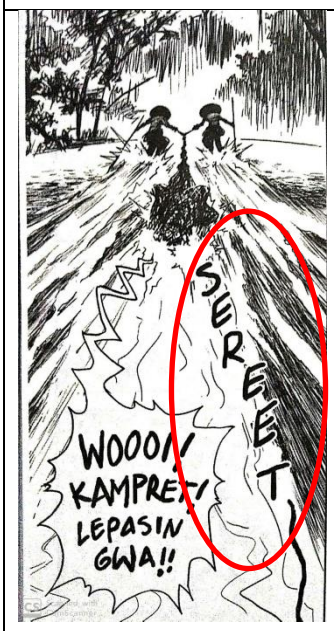
Menurut hasil wawancara dengan komikus Raibarong Alex Irzaqi, *onomatopoeia* dalam komiknya adalah bagian dari elemen gambar, maka untuk onomatopeia, Alex pun menggambarnya dengan tangan.

Gambar 4.46
Penggunaan Efek suara pada adegan kemunculan monster di komik Raibarong
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Dalam komik Pandji, ditemukan beberapa tipe *onomatopoeia* yang ditemukan, salah satu contohnya ada dalam panel berikut:

Tabel 4.24 *Onomatopoeia* pada komik Raibarong

Gambar	Bentuk	Keterangan Gambar
(gambar 1)	Berupa teks hitam dengan arah diagonal ke atas	Digunakan untuk menunjukkan suara menusuk dalam komik. Menggunakan tanda baca sebagai empasis.
(gambar 2)	Berupa teks hitam yang tebal dengan *outline* putih. Arah bacanya dari kiri ke kanan	Digunakan sebagai penunjuk suara karakter menabrak sesuatu. Diberi *outline* putih agar teks terlihat jelasnya bedanya dengan *background* di belakangnya
(gambar 3)	Teks yang hanya berupa *outline* hitam yang di kelilingi garis putih. Bagian dalamnya terlihat transparan.	Untuk menunjukkan kewaspadaan. Teksnya hanya berupa tanda seru saja.

(gambar 4)	Teks hitam dengan *outline* putih	Untuk menunjukkan kata-kata tokoh. Tulisan berbunyi “Hip Hap”, “Kiri kanan”. “Maju mundur”, dan “pukul tendang”
 (gambar 5)	Berupa teks hitam tebal	Bertuliskan kegiatan yang dilakukan tokoh. Panel menceritakan karakter utama sedang diseret oleh karakter lain Tulisan berbunyi “seret” dengan dobel e.

Dari panel diatas, serupa dengan komik Pandji Tengkorak, bahwa *onomatopoeia* dalam komik Raibarong terlihat tidak serapi font komputer, sehingga terbukti jika teksnya dikerjakan manual. Dari segi penempatan, terlihat pula ada beberapa *onomatopoeia* yang digambar mengikuti arah-arah diagonal, atau mengikuti bentuk objek tertentu. Hal ini menunjukkan kebebasan komikus Raibarong dalam membuat *onomatopoeia*, dan menggambarkannya dengan arah dan bentuk yang lebih sesuai dengan suara aslinya.

Penggunaan onomatopeia sebagai kata keterangan juga ditemukan pada komik Raibarong (tabel 4.15, gambar 4). *Onomatopoeia* ini berfungsi sebagai penjelas aksi yang sedang dilakukan karakter. Hal ini tidak ditemukan pada komik Pandji Tengkorak.

Kemudian, contoh bentuk *onomatopoeia* yang ada pada kedua komik adalah bentuk teks hitam tebal, dan ditemukan perbedaan terutama pada bentuknya.

Tabel 4.25 Perbedaan *Onomatopoeia* pada Komik Pandji Tengkorak dan Raibarong

 Onomatopeia "Brak" pada komik Pandji Tengkorak	 Onomatopeia "Brak" pada komik Raibarong
• Bentuk lebih kaku • Terkesan lebih keras	• Bentuk lebih lembut karena ujung teksnya melengkung • Terkesan lebih lembut

Dari tulisan suaranya sendiri, suara antara komik Pandji Tengkorak dan Raibarong tidak jauh berbeda. Suara menabrak masih berbunyi "brak", atau "bruak" Yang membedakan adalah penggunaan ejaan lama pada komik Pandji Tengkorak dan ejaan baru pada komik Raibarong.

4.1.9 Penggambaran Latar Belakang/*Background*

Latar belakang atau *Background* adalah satu elemen yang mengisi panel komik. Keberadaan latar belakang tidak menjadi keharusan, namun keberadaan mereka akan menambah pengalaman pembaca menjadi lebih imersif.

Dalam komik Pandji Tengkorak, komposisi latar belakang sudah tidak lagi menggunakan sistem penggambaran Ruang Waktu Datar (RWD), namun sudah menggunakan Naturalis Perspektif Momenopname (NPM). Seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.47, latar belakang panel tersebut sudah memiliki perspektif, maka terlihat bahwa gunung yang di belakang terlihat jauh, rumpun bunga ang ada di depan terlihat lebih besar, dan gambar tokoh Pandji terlihat lebih kecil dibanding alam sekitarnya.

Gambar 4.47
Pandji mencapai Alas Purba. Latar belakang digambar perspektif.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Contoh lain terdapat pada gambar 4.48. Latar belakang di gambar dengan sistem perspektif, dimana orang yang berada di seberang jembatan telihat lebih kecil dibanding tokoh yang ada di depan. Jembatan juga digambarkan terlihat mengecil dan menjauh. Komposisi gambar ini memberikan ilusi bahwa ada jarak antara kedua tokoh.

Gambar 4.48
Pandji bertemu Bradjanata
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada komik Raibarong pun, di temukan bahwa sistem penggambaran yang digunakan adalah sistem perspektif. Contohnya pada gambar 4.49.

Gambar 4.49
Raibarong mengintai dari atas pohon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari gambar tersebut terlihat pohon tempat Raibarong duduk digambar lebih besar dan detil, karena secara perspektif terlihat lebih dekat ke pembaca. Hutan dibawahnya digambarkan semakin kecil ke horizon dan kemudian menghilang begitu saja.

Hal lain yang penulis temukan pada penggambaran latar belakang pada kedua komik ini adalah adanya kekonsistenan pembuatan latar belakang pada komik Pandji Tengkorak.

Berikut adalah penggambaran tiga halaman komik Pandji Tengkorak:

Gambar 4.50
Dewi bunga berbicara dengan Pandji
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Panel atas menunjukkan hutan sebagai latar belakang Dewi Bunga dan Pandji. Panel kedua menunjukkan sungai dengan beberapa pohon.

Gambar 4.51
Dewi bunga berpisah dengan Pandji
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Panel atas menunjukkan kumpulan awan di belakang Pandji. Panel kedua menunjukkan bukti, sungai dan gunung di hadapan Dewi bunga.

Gambar 4.52
Dewi bunga berbicara dengan Mariani
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Panel atas menunjukkan Mariani yang duduk dibelakang pohon dan hutan di sekelilingnya, semantara Dewi bunga berjalan menuju Mariani dengan latar belakang awan. Panel kedua memperlihatkan pepohonan di belakang Mariani dan Dewi Bunga.

Tiga halaman yang berurutan tersebut memiliki gambar latar belakang di setiap panelnya, menunjukkan bahwa Pak Hans konsisten menggambarkan latar belakang secara detil dan tidak membiarkan panel kosong begitu saja.

Karena latar belakangnya yang detil, maka penggambaran dalam satu panel terkesan penuh. Jika panel ibaratnya adalah kontainer gambar, maka dengan penuhnya latar belakang, penggambaran dalam panel-panel komik Pandji tengkorak terkesan sempit dan tidak memberi ruang gerak pada karakternya, sehingga karakter dalam panel terasa kaku dan diam seperti dalam foto.

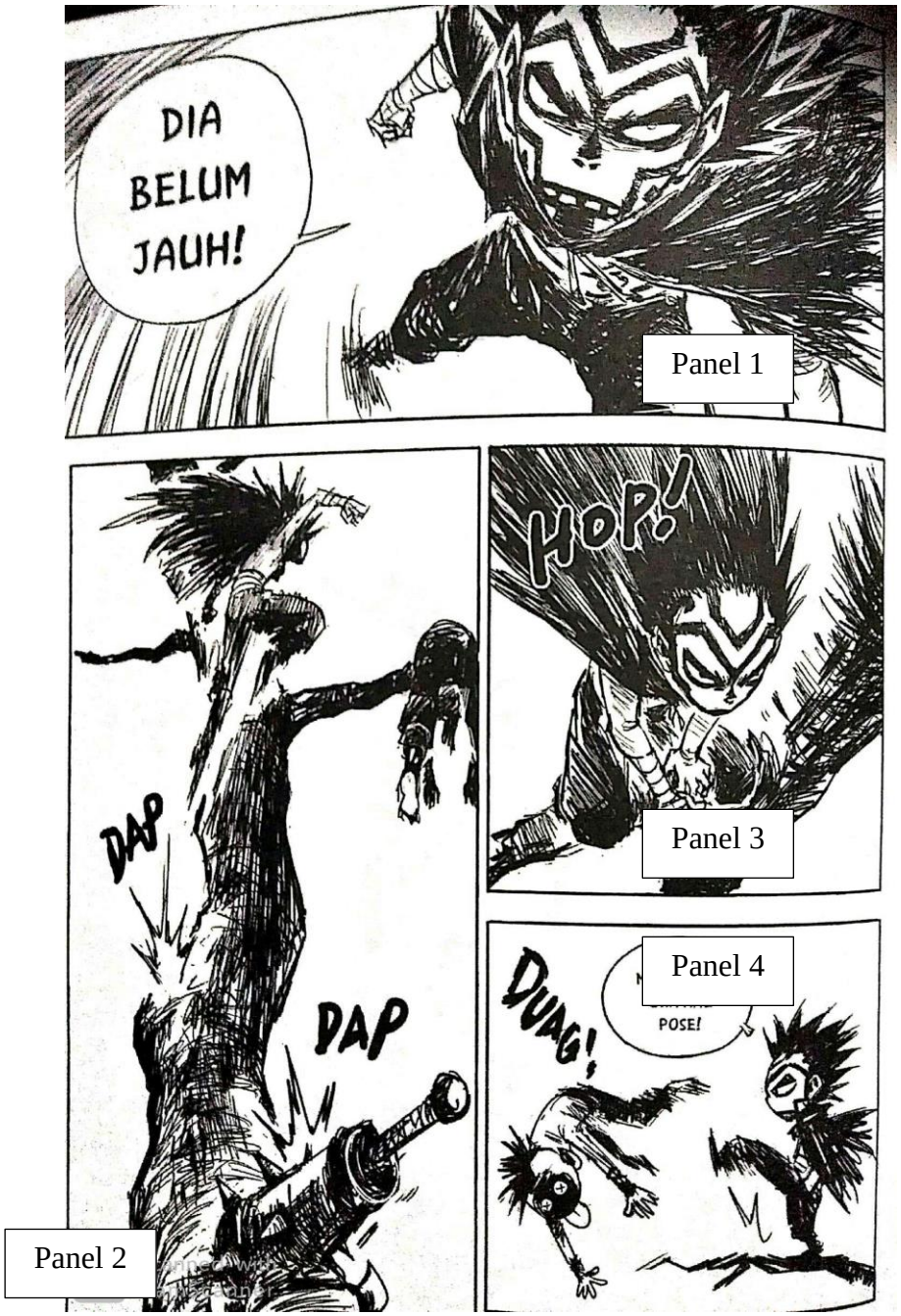
Gambar 4.53
Pandji bersemedi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Menurut Onong (2000), untuk mendramatisir suasana dapat menggunakan garis-garis arsir yang gelap dan terang untuk menciptkan kontras sehingga memperkuat suasana. Teknik ini digunakan pada komik pandji di beberapa panel, contohnya pada gambar 4.53, yang menunjukkan Pandji yang sedang bersemedi. Pandji digambarkan berada pada sebuah ruang berlatar belakang gelap/hitam dan disekelilingnya dibiarkan garis putih yang mencuat untuk menunjukkan kontras antara karakter dan latar belakang.

Lain halnya dengan komik Raibarong. Ditemukan bahwa tidak semua panelnya memiliki gambar latar belakang. Hal ini, menurut komikusnya Alex Irzaqi, adalah karena serialnya adalah serial bulanan, sehingga tidak selalu sempat untuk menggambar latar belakangnya.

Absennya latar belakang juga diduga karena jumlah panel dalam satu halaman yang lebih banyak daripada pada komik Pandji Tengkorak, sehingga menyulitkan komikus jika ingin menggambarkan latar belakang satu persatu. Alasan lain adalah karena banyak panel yang menggambarkan gerak karakter, sehingga jika memaksakan menggambarkan latar belakang, garis geraknya tidak akan terlihat. Format komik yang hitam putih tidak memungkinkan pembaca untuk membedakan antara garis gerak dan gambar latar belakang yang bertumpuk.

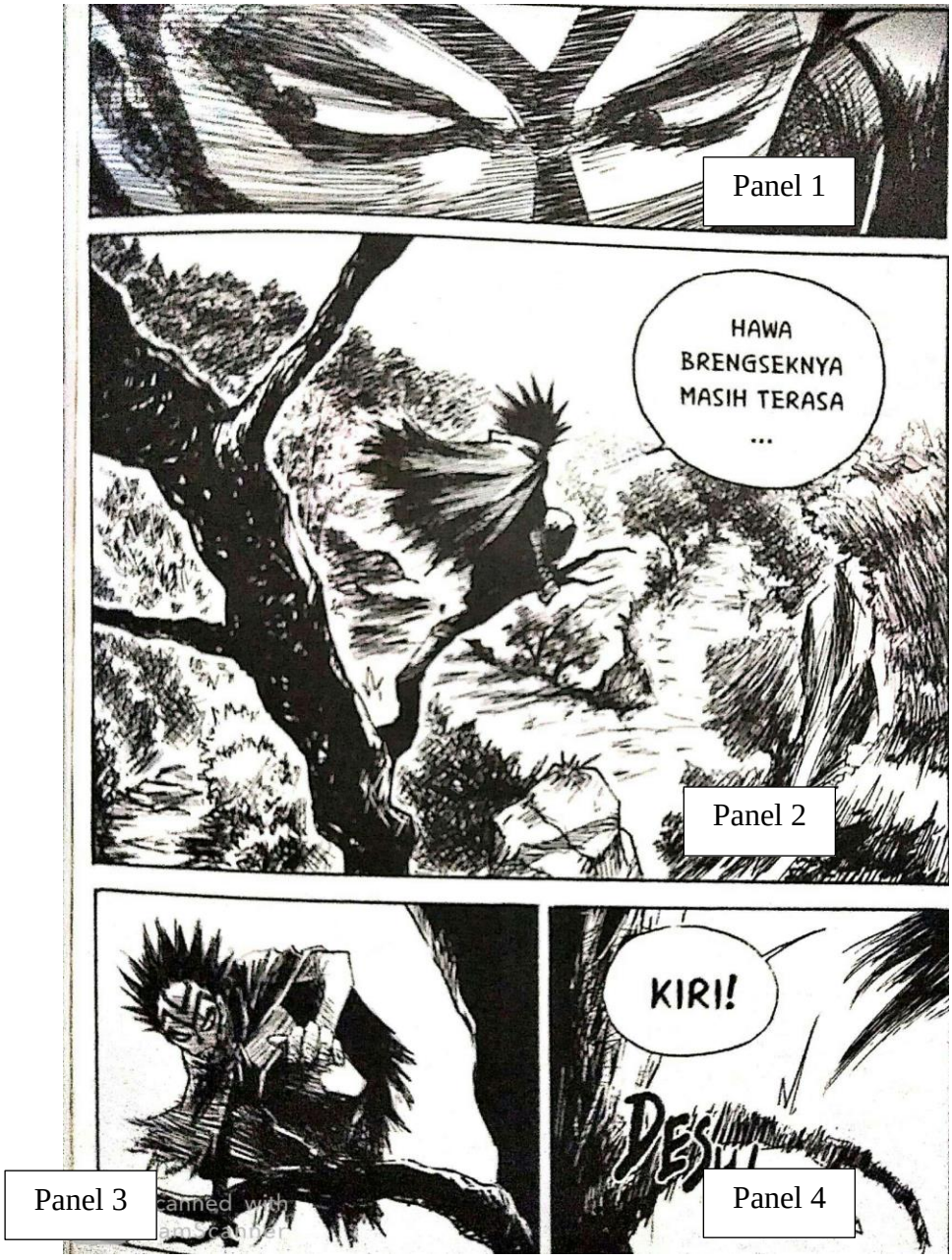
Berikut adalah penggambaran latar belakang pada komik Raibarong:



Gambar 4.54
Raibarong menaiki pohon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dapat dilihat dalam gambar 4.54, bahwa tidak ada latar belakang yang digambarkan dalam empat panel tersebut. Yang digambar pada gambar 4.54 panel 1 adalah garis gerak sebagai pengisi kekosongan

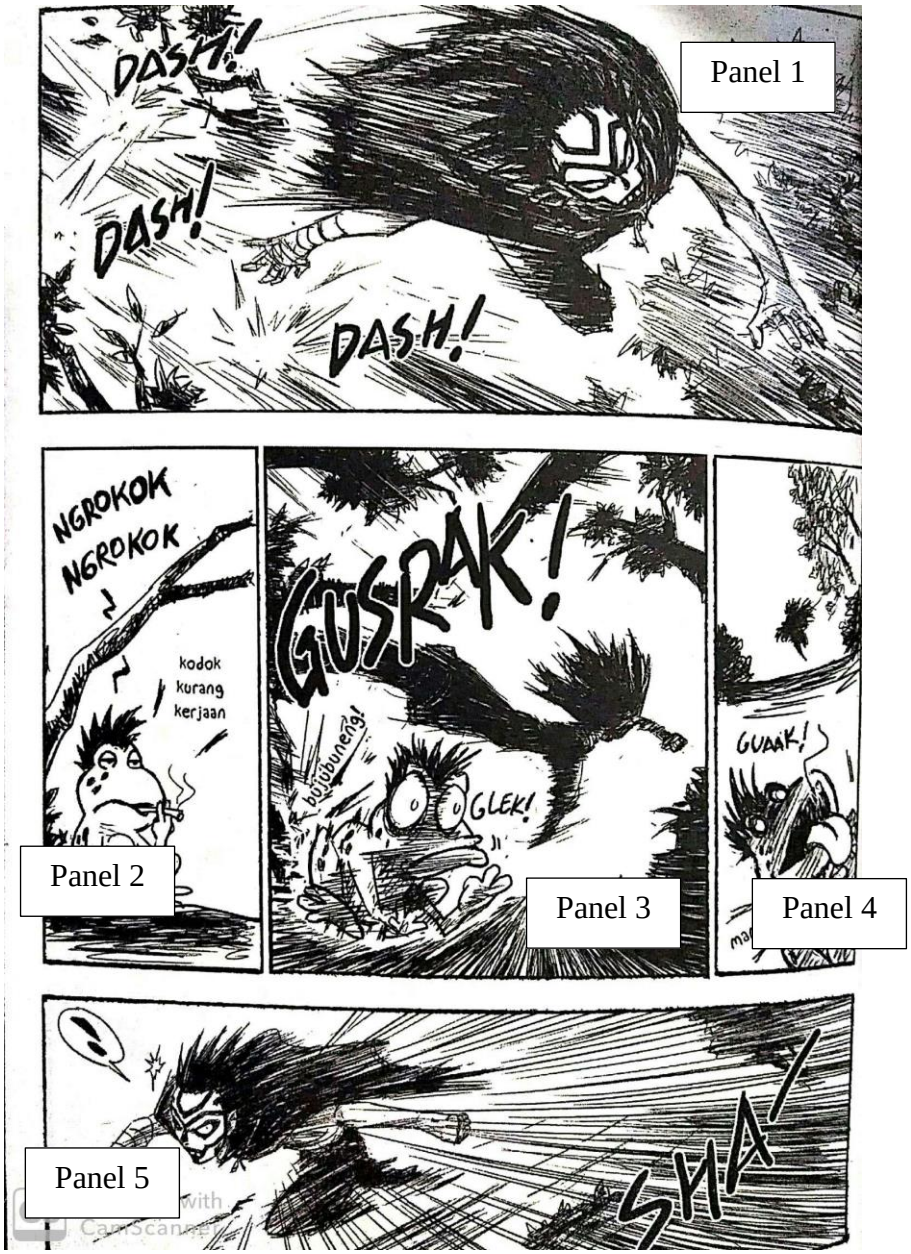
panel. Pada gambar 4.54 panel 2,3, dan 4 kemudian terdapat gambar batang pohon sebagai komponen panel.



Gambar 4.55
Raibarong mengintai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari gambar 4.55 panel 1, terlihat Raibarong digambar dengan komposisi *close-up* dan memenuhi panel sehingga tidak ada ruang untuk menggambar latar belakang. Pada gambar 4.55 panel 2, barulah tergambarkan latar belakang berupa hutan dengan sudut pandang *bird-*

view. Pada gambar 4.55 panel 3 dan 4, latar belakang kembali kosong dan hanya digambarkan sebatang pohon. Padahal dari kedudukan itu harusnya bisa terlihat awan di belakang Raibarong.



Gambar 4.56
Raibarong mengejar musuh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari gambar 4.56 panel 1, terlihat semak-semak di belakang Raibarong sebagai latar belakang, dan semak-semak tersebut

menghilang di bagian belakang Raibarong, tempat tergambarnya garis gerak. Pada gambar 4.56 panel 2, tergambar sebatang pohon kecil dan semak sebagai latar belakang. Pada gambar 4.56 panel 3 dan 4, tergambar siluet yang menunjukan semak dan pepohonan. Sementara pada gambar 4.56 panel 5, latar belakang kembali kosong dan digantikan dengan garis gerak.

4.1.10 Adegan Perkelahian

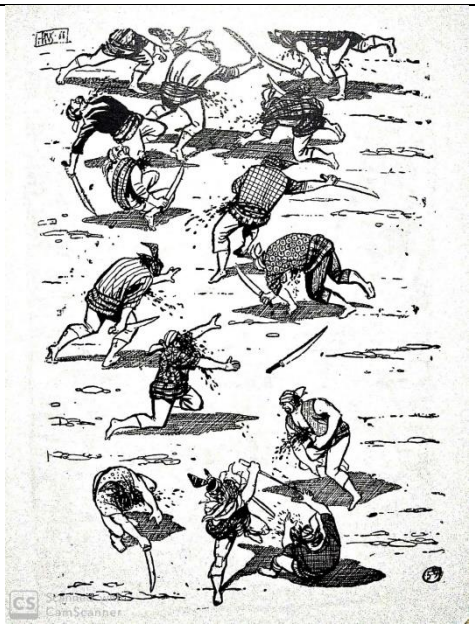
Sebagai komik dengan genre aksi, adegan perkelahian atau pertarungan adalah sebuah komponen tak terelakkkan. Tak terkecuali pada kedua komik yang berbeda era ini, yakni Pandji Tengkorak dan Raibarong. Setelah dibandingkan, terdapat beberapa perbedaan yang cukup signifikan, terutama pada pemilihan sudut pandang, transisi antar panel dan jumlah panel yang digunakan untuk menceritakan adegan perkelahian.

Dari komik Pandji Tengkorak, dipilih adegan perkelahian Pandji dengan pasukan bandit yang dipimpin Temperese dari seri Pandji Tengkorak 1:

Tabel 4.26 Tabel urutan adegan pertarungan komik Pandji Tengkorak

Gambar	Sudut pandang	Keterangan
	Bird-view	Pandji yang baru saja menyelamatkan Warti dikepung oleh bandit yang dipimpin Temperese
Transisi antar panel: subjek-ke-subjek		

	Eye-level	Para bandit bersiap menghajar Pandji dengan senjatanya
Transisi antar panel: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Pandji mendorong Warti pergi dari tempat supaya dia bisa bertarung. Perhatikan bahwa tokoh Warti tidak ada dalam panel, sehingga menimbulkan kebingungan jika tidak ada teks narasi
Transisi: tindakan-ke-tindakan		
	Eye-level	Pandji mempersiapkan jurusnya
Transisi: tindakan-ke-tindakan		

	*Bird-view*	Pandji menebas kumpulan bandit
Transisi: tindakan-ke-tindakan		
	Eye-level	Pandji membunuh Temperese

Adegan pertarungan dengan kelompok bandit Temperese diceritakan dalam enam panel. Empat dari enam panel ini menggunakan sudut pandang *eye-level,* dan dua sisanya menggunakan *bird-eye,* menunjukkan kalau sudut pandang yang digunakan hanya sedikit. Transisi panel yang digunakan pun hanya dua, yakni transisi dari subjek-ke-subjek dan transisi aksi-ke-aksi. Hal ini menunjukkan pula sedikitnya variasi transisi panel yang digunakan.

Dari segi membaca, sulit mencerna apa yang terjadi karena sedikitnya jumlah panel yang digunakan. Pembaca hanya melihat Pandji dikelilingi bandit, hendak diserang oleh bandit dan tahu-tahu dia sudah mengalahkan kelompok bandit tersebut dan membunuh

ketuanya. Narasi yang menyertai setiap panel komik Pandji Tengkorak ini berperan dalam memjelaskan kejadian yang terjadi sebagai ganti sekuens aksi yang lebih detil. Jika tidak ada narasi yang menyertai panel komik, maka ceritanya menjadi tidak jelas.

Pada komik Pandji Tengkorak, keberadaan narasi teks menghilangkan kebutuhan untuk menggambar panel per sekuens yang lebih detil.

Sementara dalam komik Raibarong, dalam satu adegan pertarungan terdapat banyak panel yang digunakan untuk bercerita. Adegan pertarungan yang dipilih dari komik adalah perkelahian antara Raibarong dengan kelompok bandit Swastika dari komik Raibarong edisi 1.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan urutan panel adegan pertarungan Raibarong dan kelompok Bandit Swastika.

Tabel 4.27 Tabel urutan adegan pertarungan komik Raibarong

Gambar	Sudut pandang	Keterangan
	Eye-level	Tangan bandit melempar rantai
Transisi: tindakan-ke-tindakan		
	Eye-level	Raibarong terkejut
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Low-angle	Bandit melempar rantai
Transisi: tindakan-ke-tindakan		

	Bird-view	Raibarong dikepung oleh bandit
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Close-up	Swastika mengancam Raibarong
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Raibarong marah kepada perlakuan pada bandit dan melepas rantai
Transisi: subjek-ke-subjek		
	High-angle	Swastika menarik senjatanya

Transisi: subjek-ke-subjek		
	Close-up	Raibarong terkejut
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Low-angle	Swastika melompat dan hendak menyerang
Transisi: tindakan-ke tindakan		
	Eye-level	Kaki Swastika menendang kepala Raibarong
Transisi: subjek-ke-subjek		

	Low-angle	Bawahan Swastika berkomentar
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Swastika terkejut
Transisi: tindakan-ke-tindakan		
	Eye-level	Swastika mundur
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Raibarong menggerakkan leher seusai diserang

Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Satu bandit mempertanyakan keadaan Raibarong
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Raibarong membenarkan posisi leher
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Low-angle	Swastika kembali menyerang
Transisi: subjek-ke-subjek		

	High-angle	Raibarong balik membalas dengan memukul
Transisi: tindakan-ke-tindakan		
	Low-angle	Swastika menghindari pukulan Raibarong
Transisi: tindakan-ke-tindakan		
	Low-angle	Swastika menancapkan pisau di kepala Raibarong
Transisi: tindakan-ke-tindakan		

	Low-angle	Kaki Swastika hendak menendang
Transisi: tindakan-ke-tindakan		
	Low-angle	Swastika menendang Raibarong
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Bandit (1) bereaksi berkomentar mengenai serangan Swastika
Transisi: subjek-ke-subjek		

	Eye-level	Bandit (2) berkomentar mengenai serangan Swastika
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Bandit (3) berkomentar mengenai serangan Swastika di dalam hati.
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Low-angle	Raibarong masih hidup setelah serangan maut Swastika
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Swastika yang terkejut melihat Raibarong masih hidup setelah serangannya

Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Bandit yang bereaksi setelah serangan Swastika pada Raibarong tidak mempan
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Tangan Raibarong menggenggam bahu Swastika
Transisi: subjek-ke-subjek		
	Eye-level	Raibarong menyerang Swastika

Adegan pertarungan dengan antara Raibarong dengan ketua Bandit Swastika diceritakan dalam 30 panel, jumlah ini berarti lima kali lipatnya panel yang digunakan dalam adegan pertarungan Pandji. Sudut pandang yang digunakan juga lebih banyak, yakin menggunakan empat sudut pandang. Dari segi transisi panel, transisi

yang digunakan adalah transisi subjek-ke-subjek dan transisi tindakan-ke-tindakan, sama seperti pada komik Pandji Tengkorak.

Jumlah panel yang lebih banyak otomatis mampu bercerita lebih banyak. Dalam tabel sebelumnya pembaca dapat merasakan interaksi antar Raibarong dan Swastika yang saling bermusuhan, bahkan dapat merasakan kekagetan anak buah Swastika yang menyaksikan pertarungan. Maka, komik Raibarong ini menjadi lebih imersif bagi pembacanya.

Dengan jumlah panel yang banyak dan membuat sekuens yang gerakan yang bisa dilihat menjadi lebih banyak pula, sehingga urutan kejadian bisa dimengerti pembaca tanpa banyak menggunakan teks. Penggunaan jumlah panel yang banyak merupakan ciri khas dari gaya bercerita komik jepang, yang mengutamakan gambar kejadian secara berurutan dan dalam jumlah panel yang banyak. Karena ceritanya bisa lebih jelas dilihat, maka tidak perlu lagi ada teks narasi yang menjelaskan.

Dari segi bercerita, gaya dari komik jepang membawa kesan kepada pembaca seakan-akan mereka sedang melihat film dengan yang memiliki sekuens tertentu. Komik dengan gaya bercerita jepang memungkinkan pembacanya membaca dengan sangat cepat, karena teks yang dibaca minim. Karenanya 30 panel adegan pertarungan Raibarong dan Swastika bisa jadi terasa sangat cepat.

Jika kembali pada bahasan sebelumnya mengenai latar belakang, maka jelas memberatkan jika harus menggambar latar belakang untuk setiap panel adegan pertarungan Raibarong, karena jumlah panelnya yang sangat banyak.

4.1.11 Penggambaran Jurus

Para pendekar dalam komik-komik silat seringkali diceritakan memiliki jurus. Jurus ini mereka dapatkan dari perguruan mereka atau dengan bermeditasi. Jurus-jurus ini pula yang menjadi salah satu daya tarik orang untuk membaca komik silat.

Tidak terkecuali dalam komik Pandji Tengkorak, tokoh Pandji diceritakan memiliki dua jurus maut.

a. Jurus Air Liur Nagageni

Air Liur Nagageni merupakan jurus racun aliran sesat yang membuat Pandji terkenal diantara musuh-musuhnya, yang saat terkena musuh, racunnya akan menempel di kulit dan mengeluarkan uap, lalu tubuh lawan akan terkelupas (mengelotok, dalam skrip aslinya) dengan sendirinya. Jurus ini pertama kali digunakan oleh Pandji saat melawan Keboboek pada seri Pandji Tengkorak: Dewi Bunga dengan cara meludahkan racunnya pada Kebobeok.

Gambar 4.57
Pandji meludahi Kebobeok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jurus ini tidak langsung bekerja pada Kebobeok. Kebobeok sempat berdiri dan bertukar serangan dengan Pandji sebelum ia menyadari bahwa ia terkena serangan tersebut.

Gambar 4.58
Kebobeok melempar Pandji setelah terkena serangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pembaca mengetahu nama jurusnya adalah Air Liur Nagageni setelah Kebobeok menyebutkan namanya. Kebobeok merasakan wajahnya menjadi perih setelah terkena ludah Pandji.

Gambar 4.59
Kebobeok terkena efek Air Liur Nagageni
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain belajar ilmu silat dari kitab warisan gurunya, Si Naga Mas, Pandji mulai mendalami ilmu racun. Ia melakukannya setelah kematian istrinya, Murni. Dideskripsikan bahwa Pandji mendalami ilmu ini karena kesedihannya setelah kematian Murni, yang membuatnya tidak waras. Dalam gambar 4.60 digambarkan bahwa Pandji mendapatkan kekuatannya dari melakukan meditasi.

Gambar 4.60
Meditasi Pandji untuk memperkuat jurus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Deskripsi di gambar 4.61 menceritakan efek dari ilmu Air liur Nagageni dituturkan oleh Pandji Sendiri.

Gambar 4.61
Efek Air Liur Nagageni dideskripsikan oleh Pandji
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Jurus Alas purba

Jurus Alas Purba adalah jurus yang dipelajari Pandji di sebuah lembah antah berantah bernama Alas Purba. Alas Purba diceritakan sebagai tempat mengerikan dimana makhluk purba berukuran besar seperti kadal raksasa, kelelawar raksasa, bahkan tumbuhan pemakan manusia hidup. Yang ditemui Pandji di tempat ini adalah Andini dan kakeknya, seorang yang dijuluki Harimau Tua Bertangan Sakti.

Pandji mendapatkan ilmu Alas Purba setelah kematian kakek Harimau Tua Bertangan Sakti. Selama di Alas Purba, Pandji melatih tenaga dalamnya ditemani oleh Andini. Pada gambar 4.62, digambarkan bahwa Pandji melatih ilmunya dengan menghancurkan batu.

Gambar 4.62
Pandji berlatih ilmu Alas Purba
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

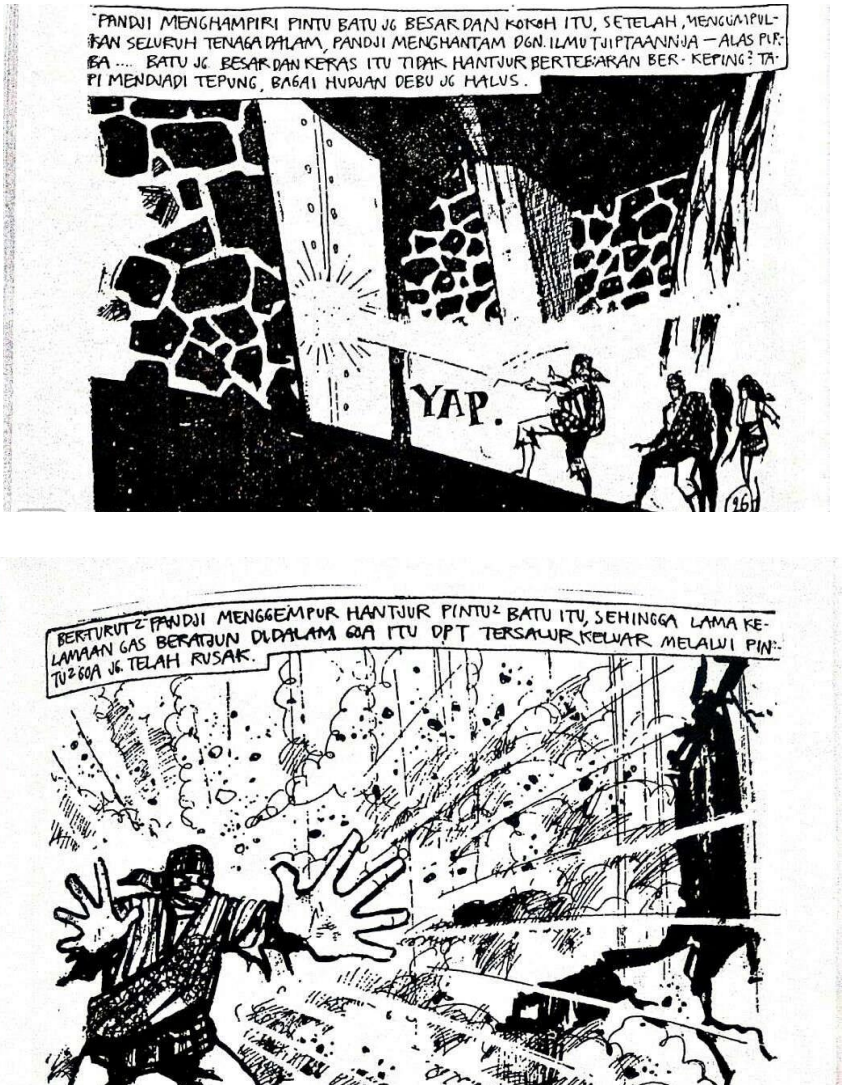
Ketika Pandji telah menguasai ilmunya, batu yang dipukulnya berubah menjadi debu pasir ditiup angin. Alas Purba adalah jurus hebat yang membuat siapapun dan apapun yang terkena menjadi debu.

Gambar 4.63
Efek ilmu Alas Purba pada batu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ketika Pandji telah menguasai ilmunya, batu yang dipukulnya berubah menjadi debu pasir ditiup angin. Alas Purba adalah jurus hebat yang membuat siapapun dan apapun yang terkena menjadi debu. Gambar 4.64 adalah efek ilmu Alas Purba pada senjata lawan Pandji.

Gambar 4.64
Efek ilmu Alas Purba pada senjata Perompak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4.65 menunjukkan efek Ilmu Alas Purba terhadap pintu batu yang mengurung teman Pandji. Pintu Batu tersebut hancur menjadi debu setelah terkena ilmu Alas Purba.



Gambar 4.65
Efek ilmu Alas Purba pada pintu batu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

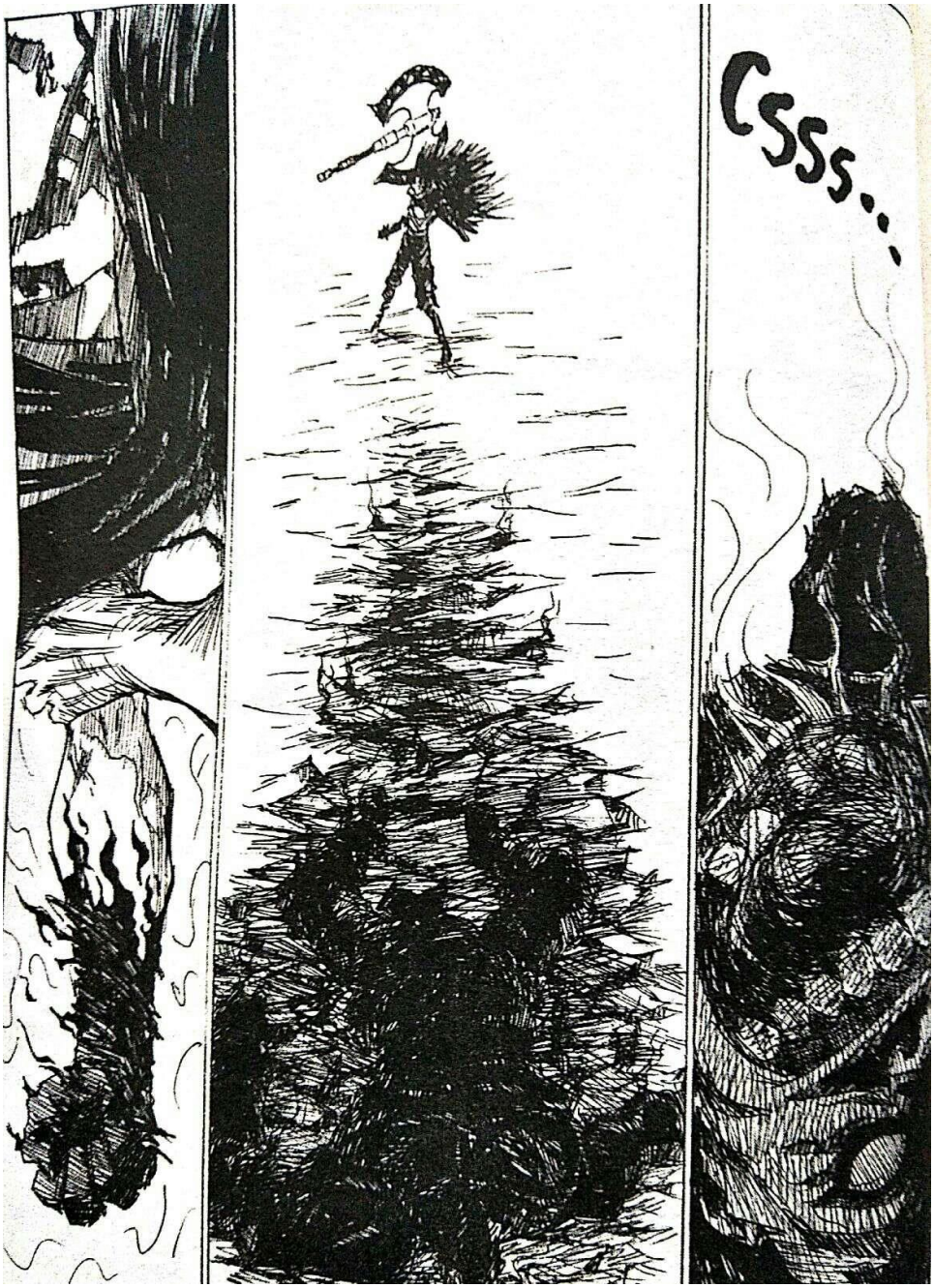
Gambar 4.66 Menunjukkan ilmu Alas purba jika terkena manusia. Bahkan manusia pun hancur lebur menjadi debu bercampur darah. Pandji sendiri merasa takut dengan ilmunya yang dia rasa mengerikan dan buas.

Gambar 4.66
Efek ilmu Alas Purba pada manusia
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada komik modern seperti Raibarong pun, masih ditemukan penggambaran tokoh utama yang memiliki jurus sakti dengan nama yang unik. Pada Raibarong, jurus yang ditunjukkan ada satu, yaitu jurus Api hitam dari Neraka, Kresna.

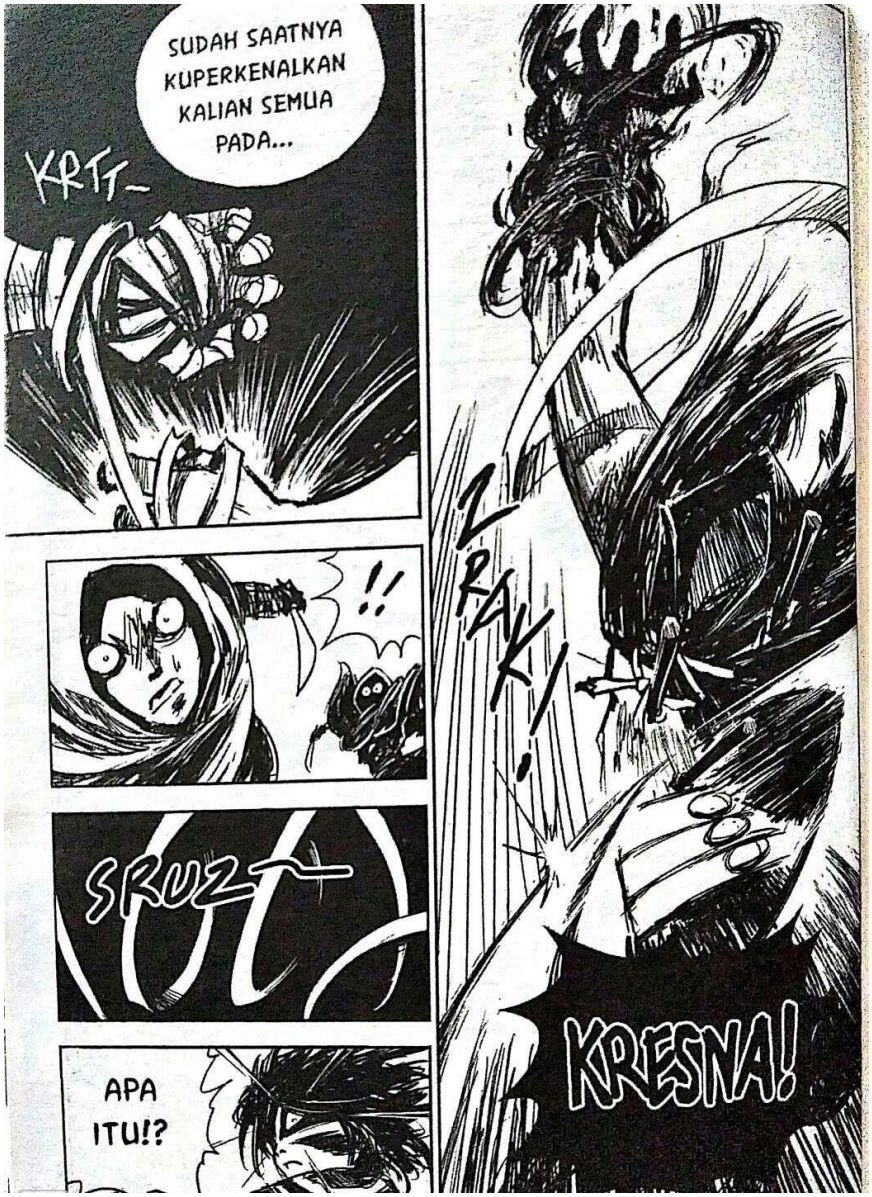
Gambar 4.67
Raibarong Bersiap melepaskan jurus
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jurus api hitam ini pertama kali digunakan saat Raibarong melawan ketua bandit bernama Jura. Dalam gambar 4.67 Raibarong melepaskan perban ditangan kanannya sebelum melepaskan jurus. Lawannya hanya bisa diam dengan mata terbelalak dan pada panel selanjutnya (gambar 4.68), Jura tahu-tahu sudah terkapar dengan dan gosong. Jurus ini belum disebutkan namanya pada saat kemunculannya sehingga memberikan kesan misterius.



Gambar 4.68
Efek jurus Raibarong pada musuhnya.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jurus ini digunakan lagi oleh Raibarong di bab 3 saat ia bertemu ketua Bandit Swastika. Sama seperti sebelumnya, Raibarong melepaskan perban di tangan kanannya sebelum melepaskan jurusnya. Kali ini, Raibarong meneriakkan nama jurusnya, Kresna.



Gambar 4.69
Raibarong membuka perban di tangan sebelum mengeluarkan Kresna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

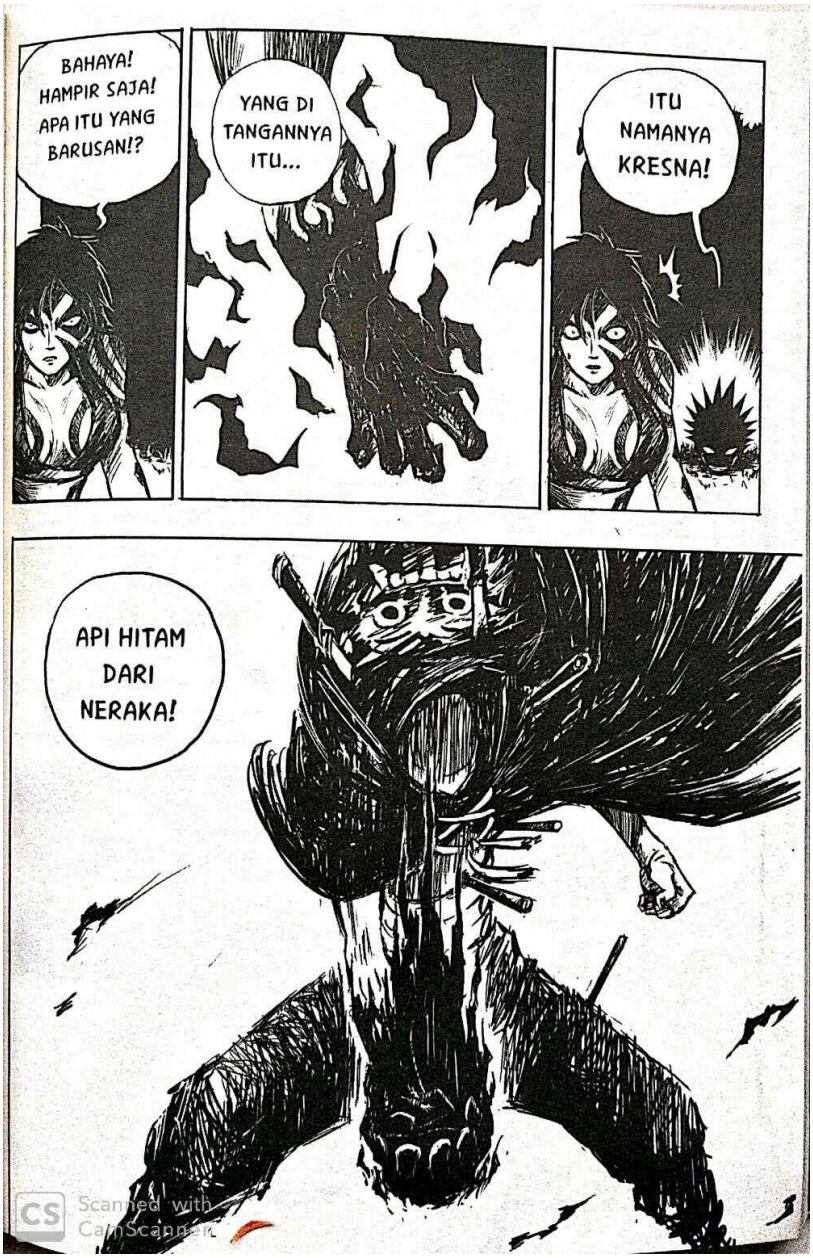
Jurus ini membuat Swastika dan bawahannya kaget dan tanpa mereka sadari, api hitam tersebut sudah membakar mereka semua (gambar 4.70). Efek jurus tersebut digambarkan dengan garis-garis gerak yang memenuhi panel. Efek orang terbakar digambarkan dengan garis-garis arsir yang memblok hitam satu badan orangnya, hanya menggambarkan bentuk bulat putih sebagai lambang mata dan gambar mulut untuk menunjukkan letak wajah.

Gambar 4.70
Efek “Kresna” pada para bandit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Terlihat bawahan Swastika juga berteriak kesakitan setelah menerima serangan Raibarong. Swastika yang tidak terkena serangan hanya dapat menatap penuh kekagetan.

Gambar 4.71
Api hitam Kresna menyambar langit
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Jurus Api hitam digambarkan secara bombastis dengan menunjukkan api hitam yang meluas sampai ke langit. Sementara bawahan Swastika terbakar, Swastika makin terpojok dan senjatanya sendiri melayang ke arahnya dan ikut terbakar api hitam. Pada gambar 4.72, barulah disebutkan nama lengkap jurusnya oleh Raibarong.



Gambar 4.72
Kresna di tangan Raibarong
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dari kedua komik ini, dapat dilihat bahwa masing-masing komik memberi nama dan efek jurus yang bombastis. Pada komik Pandji, Air Liur Nagageni dapat meracuni lawan dan membuat kulitnya mengelotok, ilmu Alas Purba dapat membuat benda mati dan manusia hancur lebur menjadi debu. Sedangkan dalam komik Raibarong, jurus

Kresna dapat membakar lawan dalam sekejap dan efeknya sangat luas, hingga mencapai langit.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam komik Aksi Indonesia, penamaan dan efek jurus yang bombastis menjadi salah satu elemen cerita yang terus ada dari masa-masa. Jurus-jurus ini dapat menciptakan ketegangan dan memberi bumbu aksi pada ceritanya.