

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian yang memiliki pokok bahasan perbandingan gaya gambar yang antara komik aksi Indonesia jaman dahulu dan jaman modern, dengan mengambil objek penelitian komik Pandji Tengkorak (1968) sebagai representasi komik aksi Indonesia jaman dan komik Raibarong (2016) sebagai representasi komik modern membuahkan beberapa kesimpulan, antara lain:

1. Komik Indonesia, selain komik prasejarahnya, mendapat banyak pengaruh dari komik-komik luar negeri, misalnya dari komik Amerika, komik Eropa, komik cina, dan komik Jepang.
2. Pergolakan dunia komik Indonesia melewati masa yang cukup panjang; mulai dari adanya komik prasejarah, komik strip yang ada di koran cina, munculnya komik-komik tiruan dari komik luar, bangkitnya komik wayang dan beragam komik bertema lokal, hingga bangkitnya komik masa kini yang dipengaruhi budaya komik jepang.
3. Komik sempat dipandang sebagai bacaan yang kurang bermutu dan dianggap tidak mendidik bagi sebagian kalangan, karena pada tahun 1970an beredar banyak komik yang berbumbu erotis. Dunia perkomikan Indonesia sempat vakum hingga akhirnya bangkit lagi setelah serbuan komik Jepang yang masuk ke Indonesia di tahun 1990-an.
4. Perubahan gaya gambar pada komik aksi Indonesia yang terlihat pada perbandingan komik Pandji Tengkorak (1968) dan Raibarong (2016) adalah adanya perbedaan pendekatan gaya gambar. Komik Pandji Tengkorak menggunakan pendekatan realisme dalam gambarnya. Menurut hasil wawancara, gaya gambar realistik ini bukan dipengaruhi

oleh komik Amerika secara langsung, namun Pak Hans mengakui mendapatkan pengaruh dari komik-komik yang beredar pada masanya, yakni yang sedang terpengaruh oleh gaya Amerika. Sedangkan komik Raibarong menggunakan pendekatan gaya kartun dan mendapat pengaruh dari komik-komik asia khususnya jepang.

5. Terdapat karakterisasi tokoh yang berbeda dan sama pada kedua komik tersebut. Pandji Tengkorak misalnya, digambarkan sebagai tokoh yang bersikap seleyaknya lelaki di dunia nyata. Sementara tokoh Raibarong digambarkan lebih komikal. Begitu pula pada tokoh antagonis asing pria dan tokoh antagonis wanitanya. Tokoh antagonis pria pada komik Pandji Tengkorak digambarkan seperti lelaki dengan wajah galak, namun pada komik Raibarong justru digambarkan sebagai “lelaki cantik”. Pada tokoh antagonis wanita, pada komik Pandji dan Raibarong sama-sama diceritakan sebagai sosok wanita yang luar biasa tenaganya.
6. Bentuk balon kata dan fungsinya masih relatif sama. Hanya saja ada balon kata yang tidak digunakan dalam komik Pandji namun ditemukan dalam komik Raibarong, dan sebaliknya.
7. Dalam penggambaran latar belakang, kedua komik ini menggunakan gambar perspektif. Komik Pandji Tengkorak sering digambar penuh latar belakangnya, hal ini karena jumlah panel yang lebih sedikit dalam satu halaman dan karena komikus mempunyai waktu lebih banyak untuk mengerjakan. Sementara pada komik Raibarong, latar belakang tidak selalu digambarkan karena jumlah panel yang sangat banyak dan keterbatasan waktu komikusnya untuk membuat latar belakang.
8. Tata letak panel dan *lettering* yang ditemukan pada komik Raibarong cenderung lebih bebas dibandingkan dengan komik Pandji Tengkorak, Hal ini adalah karena pada komik modern tidak ada format tetap panel

seperti yang ada pada komik jaman dahulu (satu halaman maksimal dua-tiga panel).

9. Adanya penamaan dan efek jurus yang bombastis terdapat dalam Pandji Tengkorak (1968) dan Raibarong (2016). Hal ini berarti bahwa elemen penambahan jurus adalah hal yang terjadi pada komik silat masa lalu dan masih digunakan dalam komik aksi masa kini.
  
10. Pengaruh gaya bercerita Jepang yang terlihat pada komik Raibarong. Komik Raibarong menggunakan sekuens dengan panel yang lebih banyak sehingga ceritanya lebih luwes dan tidak menggunakan narasi panjang. Hal ini berbeda dengan gaya bercerita pada komik Pandji Tengkorak yang setiap panelnya ditemani narasi yang cukup panjang untuk menjelaskan isi cerita.
  
11. Perbedaan gaya gambar yang terjadi pada komik aksi masa lampau dan sekarang yang dapat diobservasi dari perbandingan kedua komik ini disebabkan adanya perbedaan tren yang terjadi pada masing-masing jaman, sehingga mempengaruhi gaya gambar yang dapat “ditiru” oleh masing-masing komikus. Faktor internal yang mempengaruhi gaya gambar kedua komikus ini adalah adanya persamaan kegemaran untuk membaca komik silat Cina. Perbedaannya antara lain adalah adanya perbedaan keleluasaan waktu dan media dalam mengerjakan komik. Pak Hans mengerjakan komik dengan peralatan manual (tinta dan kertas dan cenderung lebih santai dalam pengerjaan komiknya. Pak Alex sudah menggunakan media digital dalam menggambar komik dan dalam pengerjaannya, masih diburu oleh tenggat waktu yang ditentukan penerbit.

## 5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan setelah mendapatkan hasil dari penelitian ini antara lain

1. Saran bagi komikus Indonesia, untuk mengembangkan gaya gambar yang lebih kental budaya lokalnya, karena sesungguhnya budaya Indonesia itu sangatlah banyak dan memiliki potensi untuk digali lebih lanjut.
2. Saran untuk pemerintah Indonesia adalah untuk memperkuat infrastruktur dan suprastruktur yang mampu mendukung kemajuan komik Indonesia. Komik Indonesia bisa menjadi warisan budaya sekaligus aset milik Indonesia.
3. Saran untuk peneliti yang akan atau telah melakukan penelitian tentang komik, untuk menentukan data-data apa saja yang diperlukan dan meneliti dengan cermat sehingga dapat menghasilkan penelitian yang mampu mendorong kemajuan industri komik di Indonesia.