

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Komik, menurut KBBI, adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Sedangkan Will Eisner, dalam bukunya menyebutkan bahwa komik adalah salah satu bentuk bacaan yang menggabungkan kata dan gambar (Eisner, 1990), yang disajikan dengan runutan tertentu. Sifatnya yang runut ini lebih dikenal dengan istilah *sequential art*. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah cerita yang dapat dibaca, terdiri atas kata dan gambar, memiliki urutan, dan umumnya mudah dicerna. Para ahli berpendapat, komik adalah bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda (Bonneff, 1998, p.16).

Di Indonesia sendiri, komik telah ada sejak jaman dahulu kala. Tentu saja saat itu belum ada istilah komik, dan bentuknya belum seperti komik pada masa kini. Bentuk tertua komik Indonesia adalah berupa gambar-gambar di daun lontar dan relief di candi. Relief di candi Borobudur dan Prambanan mampu memperlihatkan sekuens terjadinya sebuah peristiwa dalam satu panel. Ada pula wayang beber, yaitu seni bercerita tradisional yang berupa gambar-gambar pada gulungan kulit yang kisahnya dinarasikan oleh dalang.

Komik di Indonesia tidak hanya berakhir menjadi artefak prasejarah saja. Komik Indonesia mendapat pengaruh dari barat dan timur semasa perang dunia. Pengaruh timur datang karena diterbitkannya surat kabar Cina *Sin Po* pada tahun 1930. Surat kabar ini mengenalkan komik strip humor di

Indonesia , salah satu yang terkenal adalah *Put on* karya Kho Wang Gie. Pada masa pendudukan Jepang, koran digunakan sebagai bagian dari program propaganda perang, namun menerbitkan komik legenda *Roro Mendoet* dan tidak ada hubungannya dengan kekaisaran matahari terbit (Bonneff, 1998, p.21).

Pada tahun 1954, terjadi perubahan kiblat pada komikus Indonesia. Kesuksesan komik Amerika membuat komikus Indonesia pindah haluan, dan mereka mencoba untuk meng"indonesiakan" tokoh-tokoh populer komik Amerika ke dalam komik Indonesia (Bonneff, 1998, p.26). Contoh yang paling populer adalah Sri Asih karya R.A Kosasih. Karya yang terbit tahun 1954 tersebut menceritakan petualangan perempuan super bernama Sri Asih yang kisahnya mirip dengan komik *Superman*. Meskipun begitu, Sri Asih dianggap sebagai patokan awal tumbuhnya komik Indonesia, dan pengarangnya, Kosasih, dianggap sebagai Bapak Komik Indonesia. Selain Sri Asih, komik-komik dengan kiblat barat yang cukup terkenal antara lain Puteri Bintang dan Garuda Putih oleh Johnlo, Kapten Komet karya Kong Ong, dan lain-lain.

Dari sekian banyak *genre* komik, *genre* silat adalah *genre* yang paling dominan di tahun 1971. Dalam cerita silat, komikus bebas antara menggabungkan legenda, sejarah dengan murni fiksi. Selain itu, sebagian komikus lebih menekankan teknik silat, cerita kepahlawanan pendekar, sebagian lain berkutat dengan sejarah dan filsafat, ada pula yang berpuas diri dengan cerita sentimentil, adegan erotis dan sadis (Bonneff, 1998, p.117). Plot yang lazim dalam *genre* silat adalah kemunculan seorang pendekar yang menggunakan ilmu silatnya untuk mencapai tujuannya, biasanya untuk mencari pusaka sakti yang dikuasai guru silat lain. Seiring dengan petualangannya, pendekar silat ini mendapat hambatan yang berlipat ganda sehingga kisahnya menjadi fantastis (Bonneff, 1998, p.117).

dalam tabel berikut

Klasifikasi genre komik yang beredar antara April dan Juli 1971

Genre	Jumlah judul	Persentase
- Silat	427	48,75
- Roman remaja	322	36,75
- Dagelan	55	6,40
- Fiksi ilmiah dan cerita fantastik	37	4,20
- Dongeng dan legenda (anak-anak)	15	1,70
- Lain-lain (koboi, detektif)	20	2,20
Jumlah	876	100,00

Gambar 1.1 tabel klasifikasi genre komik yang beredar tahun 1971

Sumber: Marcell Bonnef, Komik Indonesia

Komik silat yang cukup terkenal di jaman dulu adalah Panji Tengkorak karya Hans Jaladara. Panji Tengkorak berkisah tentang pendekar silat bernama Panji yang berkelana dengan menyamar sebagai pengemis yang mengenakan topeng tengkorak. Selama perjalanannya ia bertemu dengan beberapa wanita yang menjadi bagian penting ceritanya, menjadikan komik ini komik silat dengan bumbu romansa. Komik ini diterbitkan pada tahun 1968 dan telah di-*remake* sebanyak dua kali di tahun 1985 dan 1996.



Gambar 1.2 Kover Panji Tengkorak 1968

(sumber: wikipedia.com)

Sepak terjang komik Indonesia sempat terhenti di akhir tahun 1970an. Polemik muncul akibat beredarnya komik roman remaja yang pada masa itu dianggap menyebarkan konten pornografi. Akhirnya pandangan masyarakat akan komik cenderung menurun. Pada tahun 1990an, setelah mengalami vakum komik selama hampir 20 tahun (Hafiz et al, 2006), masuklah komik-komik impor dari luar, khususnya Jepang, yang mulai menyita perhatian pembaca Indonesia lagi. Komik Jepang pada saat itu syarat dengan *visual sequence* atau dapat dibaca dengan runut sehingga kaya akan bahasa gambar (Hafiz et al, 2006), dan mudah dibaca, dan kepopulerannya bertahan hingga saat ini.

Karena efeknya yang begitu besar, komik Jepang nampaknya melibas perkomikan tanah air, sehingga komik-komik lokal dengan gaya gambar Jepang menjamur di Indonesia. Bahkan seri *remake* Panji tengkorak tahun 1996 yang diterbitkan Elex Media Komputindo pun menggunakan gaya manga Jepang. Masalah gaya gambar yang keJepang-Jepangan ini sempat menimbulkan debat di forum diskusi (Hafiz et al, 2006). Ada yang berpendapat bahwa komik Indonesia adalah komik-komik era Kosasih, yang menyanggahnya berargumen kalau komik era itu masih kental pengaruh baratnya.

Terlepas dari pro dan kontra gaya manakah yang sebenarnya gaya gambar komik Indonesia, tak dapat dipungkiri bahwa selama perjalanannya, komik Indonesia ada dibawah dua pengaruh besar yakni barat dan timur. Keduanya tetap yang membentuk komik Indonesia. Selain itu, mengingat komik adalah karya yang subjektif dan sangat tergantung pada pemikiran komikusnya, maka akan banyak sekali faktor yang mempengaruhi visual dan cerita komik. Yang dapat dijadikan bahan belajar adalah; sejauh mana perbedaan gaya gambar yang terjadi selama perjalanan komik Indonesia dan faktor-faktor apa saja yang mungkin mempengaruhinya.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah membaca sub-bab sebelumnya, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Terjadi pergantian pengaruh dan gaya gambar antara dua era komik
2. Ada faktor-faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi perbedaan tersebut

Berdasarkan masalah diatas, maka pertanyaan yang dapat diajukan adalah:

1. Apa saja yang berbeda dari segi gaya gambar pada dua komik yang berbeda era ini?
2. Apa saja yang mempengaruhi perbedaan gaya gambar tersebut?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apa saja perbedaan dan persamaan gaya gambar dari dua komik yang berbeda era tersebut
2. Mengetahui penyebab dari perbedaan persamaan gaya gambar tersebut

1.4 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari kajian visual gaya gambar antar dua komik yang berbeda era ini antara lain:

a. Bagi Peneliti

1. Memberikan pengetahuan tambahan bagi peneliti tentang komik lokal Indonesia dan perbedaan gaya gambarnya dari dua era yang berbeda
2. Sebagai syarat mendapatkan gelar magister Universitas Komputer Indonesia

3. Sebagai hasil karya tulis yang mampu menunjukkan kemampuan mengolah data, analisis dan mengambil kesimpulan peneliti

b. Bagi Pembaca

1. Menambah wawasan dan pengetahuan pembaca mengenai komik lokal Indonesia dan gaya gambarnya
2. Menjadi karya tulis yang dapat mendukung penelitian-penelitian selanjutnya, terutama di bidang desain

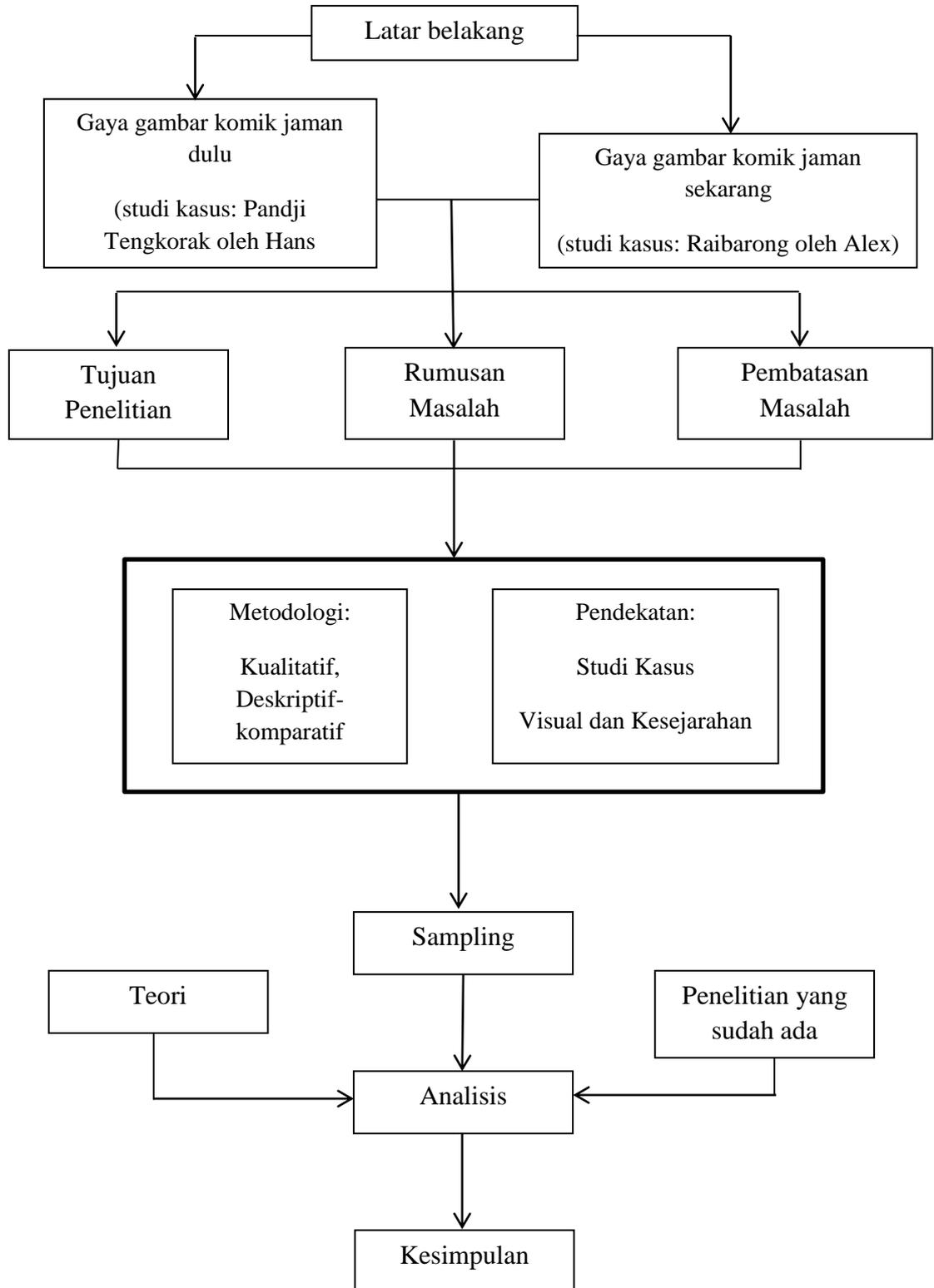
1.5 Batasan Masalah

Karena komik adalah subjek yang memiliki jangkauan yang sangat luas mulai dari periodisasi, gaya gambar dan wujud komiknya, maka penelitian akan dibatasi sebagai berikut:

1. Komik yang dipilih untuk merepresentasikan komik aksi jaman dulu adalah “Panji Tengkorak” oleh Hans Jaladara (1968), dan komik yang dipilih untuk merepresentasikan komik aksi jaman modern adalah “Raibarong” oleh Alex Irzaqi (2016)
2. Kedua komik tersebut berwujud komik cetak dengan format hitam putih
3. Kedua komik tersebut bergenre aksi
4. Pembahasan hanya mencakup yang sifatnya visual (dapat ditangkap mata), hal-hal yang berkaitan dengan alur cerita, bahasa atau pemilihan kata dalam komik tidak akan dibahas

1.5 Kerangka Penelitian

Bagan 1.1. Kerangka Penelitian



1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini akan diuraikan dalam lima bab, yang dibagi atas:

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini, dijelaskan mengapa perbedaan gaya gambar antar dua generasi komik menjadi fenomena yang menarik dan layak untuk diteliti. Setelahnya dirumuskan, beberapa masalah yang berkaitan dengan perbedaan gaya gambar dua komik tersebut. Kemudian dirumuskan pula tujuan dan manfaat penelitian untuk menjelaskan urgensi dari topik yang diteliti. Komik yang dipilih kemudian dibatasi hal-hal apa saja yang akan ditelitinya untuk mencegah terlalu banyaknya materi yang dibahas. Setelahnya dibuatlah kerangka penelitian dan sistematika penulisan sebagai alat pembantu peneliti dalam menulis.

2. Bab 2 Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini, dijelaskan apa itu komik secara universal, mengulas tentang definisi komik secara universal, sejarah perkembangan komik terutama di Indonesia, dinamika perubahan masyarakat Indonesia yang mempengaruhi komik Indonesia, dan mengenai cara membuat komik.

3. Bab 3 Metodologi Penelitian

Dalam bab ini, diuraikan metodologi dan pendekatan yang digunakan dalam meneliti objek. Metodologi dan pendekatan yang dipilih adalah metode penelitian kualitatif deskriptif-komparatif dengan pendekatan studi kasus, visual dan kesejarahan, serta teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Hasil sampel dijabarkan terlebih dahulu makna dan alasan dipilihnya.

4. Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasannya

Bab ini diawali dengan dekripsi mendetail mengenai identitas komik Panji Tengkorak dan Raibarong. Setelah itu dilakukan *sampling* beberapa panel dengan adegan yang serupa untuk dibandingkan. Hal-hal yang akan dibandingkan adalah gaya gambar, yang mencakup penggambaran tokoh, sudut pandang, latar belakang, *panelling*, anatomi, efek gerak dan balon kata.

5. Bab 5 Penutup

Dalam bab penutup berisi kesimpulan dan saran