BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Komik

Komik berasal dari kata *comic* yang artinya lucu, yang pada awalnya adalah sebuah kumpulan strips bergambar yang terdapat di halaman akhir pekan berbahasa inggris dengan judul '*The Funnies*' pada tahun 1884. Strip bergambar itu kemudian dibukukan pada tahun 1934 dan menjadi buku komik pertama (Ajidarma, 2005, p.1).

Dalam buku *Comics and Sequential Art : Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* (1985), Will Eisner menyebutkan bahwa komik adalah sebuah bentuk bacaan yang konkret. Terdiri atas beberapa gambar yang saling berurutan atau disebut juga *sequential arts*, komik adalah suatu bentuk naratif yang dapat bercerita. Lebih jelasnya, sebuah komik terdiri atas urutan gambar atau ilustrasi, lalu diberi teks sebagai penjelas gambar tersebut. Komik bicara secara verbal dan visual sekaligus, yang kemudian disebut sebagai bahasa visual (Ajidarma, 2005).

Komponen komik tidak semuanya sama dengan karya lainnya, di antaranya ada bidang gambar (bisa berupa gambar manusia, benda, lingkungannya), penggunaan sudut pandang, panel, balon kata bahkan di beberapa komik, teksnya pun digambar sendiri (*hand lettering*). Komponen-komponen ini bekerja sama secara *gestalt* untuk mengungkapkan cerita sesuai yang ingin disampaikan pengarang komik (komikus). Komik adalah hubungan dua arah, yang dimana setelah komik menyajikan gambar dan teks, pembaca akan dibawa secara emosional dan intelektual, sehingga mampu terlarut dalam ceritanya.

Menurut Scott Mccloud, komik adalah sebuah pengalaman indrawi. Pembaca menangkap komik dengan indra mata, namun pengalamannya dapat dirasakan

oleh seluruh indra (contoh: dengan *sound effect* yang tertulis di komik, pembaca dapat merasa mendengar suara air di danau), dan mampu memperlihatkan dunia emosi yang tak terlihat. Garis-garis yang tersusun dalam panel bergabung menjadi menjadi gambar dan simbol yang dapat dimengerti pembaca. (Ajidarma, 2005, p.22).

Kelebihan dari komik adalah lebih mudah dibaca dibandingkan dengan buku sastra pada umumnya, karena dibarengi dengan gambar atau ilustrasi yang jelas. Seringkali, teksnya malah menjadi pendamping gambar. Hal ini membuat komik dapat dinikmati oleh kalangan dari segala umur dan mampu menaikkan minat baca (Bonneff, Marcell, 1998). Kelebihan lain komik antara lain 1) dapat menjadi media hiburan 2) syarat interaksi dengan pembaca (mampu membangkitkan emosi pembaca) 3) dapat menjadi media pembelajaran (Hafiz et al, p.15).

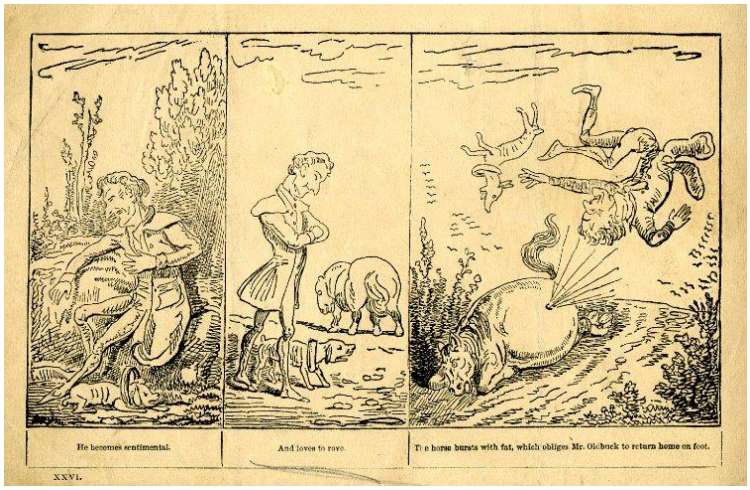
Kendati memiliki pengaruh yang signifikan sebagai karya seni dan sebagai sebuah bentuk komunikasi, komik masih dianggap remeh oleh sebagian kaum elit (terutama kaum pengajar). Komik yang tergolong sebagai "budaya populer" dianggap rendah, tidak intelijen dan merusak daya nalar anak (Bonneff, 1998). Padahal komik menawarkan medium yang bebas bagi pembuatnya, lebih ramah publik dan bisa dibilang unik (Ajidarma, 2005, p.22).

2.1.1. Pengaruh Budaya Komik

Dalam buku Martabak Keliling dunia oleh Hafiz dkk (2005), disebutkan ada tiga pengaruh besar dalam budaya komik dan beberapa diantaranya memiliki pengaruh pada komik di Indonesia, yakni pengaruh komik Amerika, Eropa dan Asia.

2.1.1.1. Komik Amerika

Perjalanan komik di Amerika diawali dengan masuknya komik terjemahan oleh Rudolphe Toppfer yang berjudul *The Adventures of Obadiah Oldbuck,* menjadikannya buku komik cetak pertama di Amerika pada tahun 1842. Pada komik ini belum ditemukan balon kata, namun ada teks dibawah panel yang menjelaskan ceritanya.



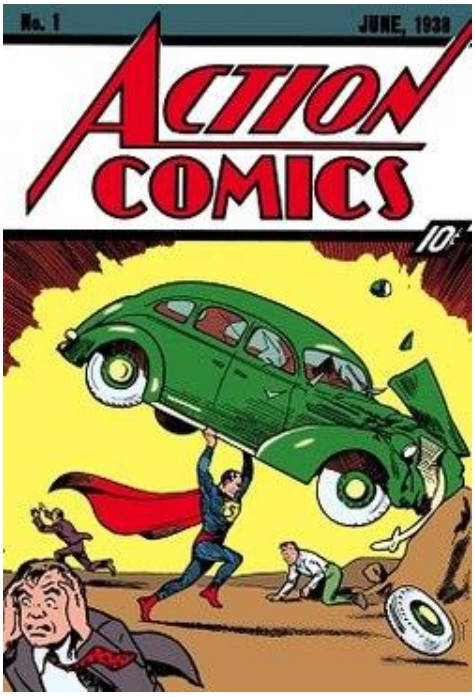
Gambar 2.1

The Adventures of Obadiah Oldbuck oleh Rudolphe Toppfer

(sumber: britishmuseum.org)

Komik buatan Amerika sendiri baru muncul sekitar awal tahun 1900an. Awalnya, komik amerika berwujud strip bergambar yang biasa menghiasi kolom surat kabar akhir pekan. Tema yang disuguhkan strip bergambar ini kebanyakan adalah komedi dengan balutan visual sederhana. Strip-strip itu kemudian ada yang dijadikan buku dan dicetak terpisah dari surat kabar. Kemudian pada tahun 1916, mulai terjadi pelebaran *genre* sehingga komik strip tidak lagi terbatas sebagai komik lucu semata. Tema-tema yang bermunculan antara lain aksi, drama, misteri, dan kepahlawanan (*super hero*) (Hafiz et al, p.32).

Komik Amerika mengalami masa keemasan di tahun 1935 sampai 1945, saat komik dengan tema kepahlawanan atau superhero membanjiri pasar. Salah satu yang masih terkenal hingga saat ini adalah *Superman*. *Superman* muncul pertama kali dengan judul komik *Man of Steel* pada majalah *Action Comic* #1 (Hafiz et al, p.32). Masa lahirnya *Superman menandakannya dimulainya Era keemasan (The Golden Age of Comics books). Superman* begitu laku di pasaran hingga penerbit lain berlomba-lomba untuk membuat komik yangs serupa, bahkan tak jarang sampai menjiplak.



Gambar 2.2
Superman pada kover Action Comic #1
(sumber: Wikipedia.com)

Batman kemudian menyusul popularitas *Superman* dan menjadi populer karena kemunculannya yang berpasangan dengan *Robin The Boy Wonder*. Kemunculan kedua tokoh ini menyebabkan demam *sidekick* atau tokoh pasangan pembantu tokoh utama.

Pada tahun 1939, setelah Perang Dunia II pecah, komik Amerika "turut serta" dalam perang dengan memunculkan suasana perang dalam komiknya. Para pembuat komik juga terang-terangan memunculkan tokoh-tokoh antagonis berupa agen Nazi yang pada waktu itu merupakan musuh Sekutu, sebagai lawan dari tokoh *superhero* mereka.

Mulai tahun 1940an, *genre* superhero mulai surut dan banyak bermunculan genre-genre lain seperti sains-fiksi, perang, romansa, horor dan detektif (Petty, 2006). Komik Amerika mengalami penurunan pada tahun 1950an. Karena menurunnya kualitas komik yang diakibatkan oleh permintaan pasar (banyak menampilkan adegan kekerasan dan vulgar), para pendidik dan

orangtua mengecam keberadaan komik. (Ajidarma, 2005. p.3) komik dianggap sebagai bacaan bermutu rendah dan mengancam moral. Pada tahun 1954, terjadi pembakaran komik di Nebraska, Amerika. (Mccloud, 2005)

Pada tahun 1956, *genre* horor dan detektif yang awalnya membanjiri pasar mengalami kontroversi karena studi oleh Dr. Frederic Wertham menunjukkan bahwa kelakuan menyimpang "disebabkan" oleh komik (Petty, 2006). Di tengah krisis ini, *genre Superhero* kembali mendapat tempat di pasar dan menjadi sukses kembali. Judul-judul seperti *Justice League* (DC Comics), *Fantastic Four* dan *Spiderman* (Marvel). Komik pada masa ini dipengaruhi oleh berkembangnya *pop art* oleh Andy Warhol dan Roy Lichtenstein, sehingga komik tampil penuh warna dan gaya, baik dalam kover dan isi komiknya. Masa ini kemudian disebut "*The Silver Age of Comics*", dan berlangsung dari tahun 1956 sampai 1970.

Gambar 2.3

Fantastic Four 1956

(sumber: MyComicShop.com)

Era komik Amerika yang selanjutnya dimulai dari tahun 1970 hingga 1986. Secara *genre*, *Superhero* masih mendominasi pasar, namun hal yang berbeda adalah isi cerita. Periode yang diberi nama "*The Bronze Age of Comics*" ini melahirkan banyak komik dengan tema yang lebih humanis dan sosial, misalnya rasisme, narkoba atau perang Vietnam yang waktu itu sedang terjadi. Era ini adalah era yang penuh eksperimen dan eksplorasi untuk melihat seberapa jauh komik bisa berkembang (Petty, 2006).

Gambar 2.4

Kover *Green Lantern/ Green Arrow* yang berisi isu penggunaan obat terlarang

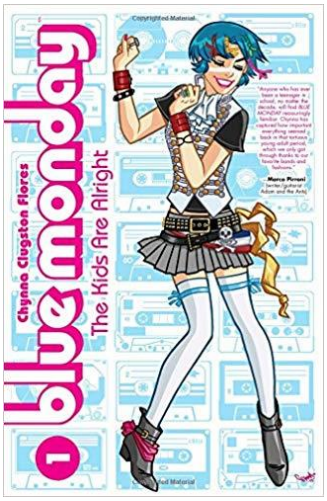
(sumber: wikipedia.com)

Era komik Amerika selanjutnya disebut Era Komik Modern (*The Modern Age of Comics*) yang berlangsung dari pertengahan tahun 1980 hingga sekarang. Di era ini berbagai jenis komik dari berbagai *genre* dan gaya hadir di pasaran, perusahaan percetakan komik berkembang dan bermunculannya komikus independen. Munculnya *platform online* dan adaptasi dari komik ke film menjadi salah satu faktor pendorong *booming*nya industri komik.

Karya-karya yang terkenal pada masa ini antara lain MAUS (1977) oleh Spiegelman yang menceritakan biografi ayahnya pada jaman perang dunia II. Tokoh yahudi digambarkan sebagai tikus dan tokoh NAZI digambarkan sebagai kucing.

Gambar 2.5
Contoh panel komik MAUS
(sumber: wikipedia.com)

Adapula komik-komik *antihero* seperti *Daredevil* dan Elektra hadir memberikan rasa baru selain komik *superhero*. Masuknya pengaruh dari *manga* jepang juga memberikan variasi gaya gambar dan bercerita yang baru bagi komik Amerika (McCloud, 2006).



Gambar 2.6
Blue Monday yang terinspirasi manga jepang oleh Chynna Glucston
(sumber: wikipedia.com)

Komik Amerika cenderung homogen/sejenis, malah bisa dibilang kalau komik Amerika identik dengan komik *superhero* (Hafiz et al, p.41). Karena

komik adalah bentuk karya yang mengikuti pasarnya (Bonneff, 1998), saat sebuah genre melejit, maka otomatis semua penerbit akan mengikuti.

2.1.1.2. Komik Eropa

Komik Eropa berakar dari seni karikatur Eropa yang dimulai pada abad 18, yang lalu berkembang menjadi komik pada awal abad 19. Rodolphe Topffer, seorang kartunis asal Swiss digadangkan sebagai bapak komik modern dengan bukunya *Histoire de Mr. Vieux Bois* yang disebut-sebut sebagai buku komik pertama (Mccloud, 2005).

Komik-komik Eropa yang cukup terkenal antara lain *Asterix and Obelix*, *The Adventure of Tintin*, Smurf dan *Lucky Luke*.

Komik eropa, menurut Hafiz dkk dalam bukunya, memiliki beberapa keunikan, antara lain:

a. Tema cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari orang Eropa. Karena mengambil tema dan budaya Eropa, secara tidak langsung komik Eropa menjadi potret kehidupan mereka sendiri (Hafiz et al, p.18). Berkat itu, pembaca bisa mengetahui *landmark* dan lokasi geografis yang ada di Eropa lewat komik, serta dapat belajar mengenai kebudayaan mereka.
b. Format dan *panelling*nya mirip seperti komik strip. Dalam satu halaman terdapat 4-5 baris panel dan besarnya seragam. Sudut pandang yang biasa digunakan adalah *eye level* (Hafiz et al, p.20).

Gambar 2.7

Panel pada Komik *The Adventure of Tintin*

(sumber: Wikipedia.com)

c. Biarpun gambarnya berupa kartun atau karikatur, unsur realisme dalam ceritanya tinggi.

   Para komikus Eropa seringkali melakukan riset terlebih dahulu sehingga cerita mereka biasanya dekat dengan kenyataan. Selain cerita, karakternya juga digambarkan memiliki kekurangan dan kelebihan, tidak selalu menjadi tokoh yang *flawless* atau tanpa cela. Karakter Captain Haddock misalnya, biarpun ia adalah salah satu tokoh utama, digambarkan sebagai orang yang kasar dan pemabuk.

d. Plot yang lurus.

   Plot yang disuguhkan seringkali menurut pada tema asalnya tanpa ditambah-tambah cerita lain. Misalnya jika plot *The adventure of Tintin* adalah petualangan, maka tidak ditambah-tambah bumbu romansa.

e. Visualisasi karakter yang khas

   Karakter komik eropa digambarkan sesuai dengan stereotipnya, lengkap dengan atribut pengenalnya (orang arab dengan sorban, orang afrika dengan kulit hitam, orang eropa berkulit putih dengan hidung mancung). Bentuk badannya juga seringkali sangat khas.

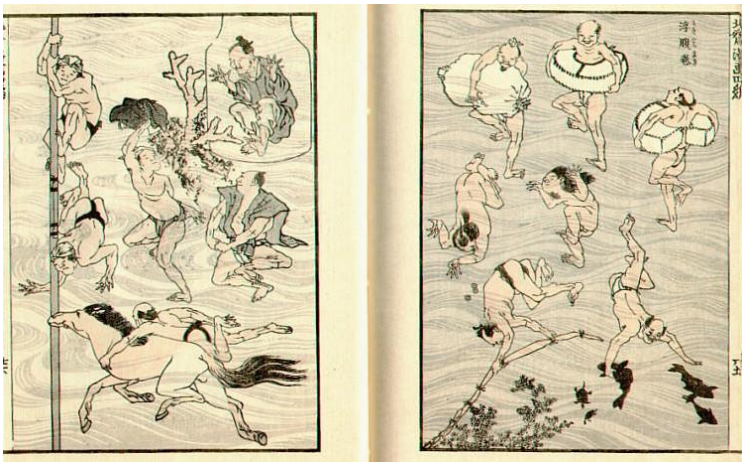
Gambar 2.8
Asterix dan Obelix dengan atribut *celtic*
(sumber: Asterix.wikia.com)

2.1.1.3. Komik Asia

Pengaruh komik Asia adalah salah satu yang paling besar pengaruhnya di Indonesia. Pengaruh komik Asia dibagi tiga, yaitu pengaruh komik Jepang, Korea, dan Cina.

2.1.1.3.1 Komik Jepang

Komik jepang memiliki sejarah yang panjang, yakni sejak 300 tahun lalu pada zaman Edo. Saat itu, banyak beredar ilustrasi yang dapat dilukis cepat dan murah oleh seniman jepang (*Otsu-e*). Dengan ditemukannya teknologi cetak, bermunculan pula bentuk bacaan berupa ilustrasi dengan teks minimal seperti *ukiyo-e*, *shunga*, *yokai* dan *tobae (*Hafiz et al, p.52). Bacaan yang hanya terdiri dari satu panel ini disebut-sebut sebagai *manga* (komik jepang) awal.

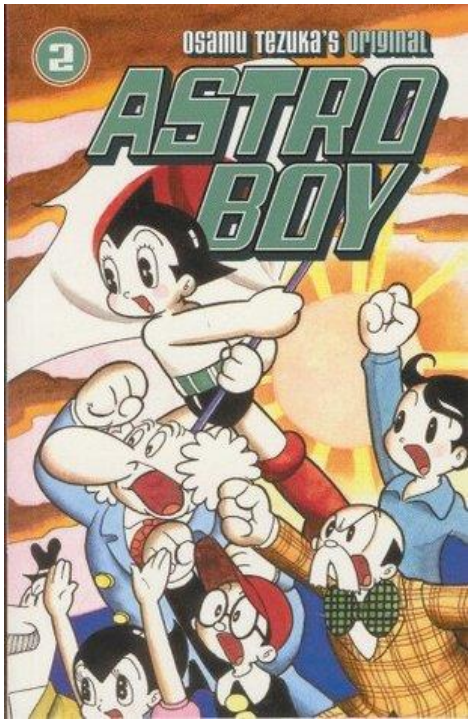


Gambar 2.9
Komik Hokusai yang memperlihatkan orang sedang mandi
(sumber: wikipedia.com)

Setelah Jepang membuka hubungan dengan negara luar (ditandai dengan kedatangan komodor Perry pada tahun 1853), terjadilah perubahan pada komik jepang. Komik multi-strip mulai diadaptasi seniman jepang. Tidak hanya itu, seniman jepang juga mengadaptasi sudut pandang dalam sinematik film Amerika dan menuangkannya dalam format komik.

Salah satu tokoh yang berpengaruh dalam berkembangnya komik jepang adalah Osamu Tezuka. Beliau bahkan dijuluki "*The God of Manga*". Tezuka mengubah konsep komik dari bacaan anak-anak menjadi bacaan bagi semua orang dengan "mengobrak-abrik" tema dalam komik, yang tadinya bersifat utopis (kehidupan yang sempurna tanpa hal buruk untuk anak-anak) dan mengambil tema yang lebih dewasa (kematian, kesedihan, dll). Salah satu karyanya yang terkenal adalah *Astro Boy* (1952). Astro Boy bercerita mengenai robot yang memiliki perasaan seperti manusia.

Selain itu, Tezuka juga yang mencetuskan bagaimana caranya membuat cerita yang menarik dan cara memvisualisasikannya dalam format komik. Beliau mengambil ide dari sinematik dan *angle* film Amerika sebagai teknik bercerita komik.



Gambar 2.10
Komik Astro Boy oleh Osamu Tezuka
(sumber: wikipedia.com)

Popularitas komik jepang didukung oleh kondisi masyarakatnya. Kerasnya kehidupan sehari-hari mendorong masyarakat jepang untuk membaca komik sebagai cara untuk lepas dari rutinitas. Berbeda dengan radio dan televisi, komik dapat dibawa dan dibaca dimana saja, kapan saja. Komik jepang juga seringkali memunculkan keseharian mereka. Dengan luasnya genre komik jepang, pembaca juga dapat belajar mengenai keseharian masyarakat jepang dalam berbagai aspek dan sudut pandang.

Sebagai contoh dari luasnya cakupan ide cerita dan *genre* komik jepang, adalah *Barefoot Gen* (1973), yang muncul sebagai komik edukasi Jepang. *Barefoot Gen* berisi autobiografi Keiji Nakazawa, seorang yang selamat dari peristiwa bom Hiroshima-Nagasaki.

Filosofi dari komik jepang adalah “Banjirilah pasar, jual dengan harga murah”. Untuk memenuhi keinginan masyarakatnya, komik dibundel dan dijual dengan harga murah dan terbit setiap minggu. Komik menjadi sangat populer dikalangan masyarakatnya jepang sendiri dan menjadi budaya tersendiri.

Istilah komik genre *shonen* dan *shojo* muncul dari jepang. *Shonen* yang dalam bahasa jepang artinya anak laki-laki, adalah genre yang ditujukan untuk pasar laki-laki. Genre ini didominasi dengan cerita kepahlawanan, fantasi, yang syarat dengan kisah perjuangan seorang manusia.

Gambar 2.11
Contoh manga *Shonen* “Dragon Ball”
(sumber: comic-book.com)

Sedangkan *genre shojo*, yang artinya adalah anak perempuan dalam bahasa jepang, adalah genre yang ditujukan untuk perempuan. *Genre shojo* didominasi oleh cerita percintaan dan drama.

Gambar 2.12
Manga *Shojo* Rose of Versailles
(sumber: goodreads.com)

Manga, menurut Mccloud, mempunyai daya tarik yang besar terhadap pembacanya karena penggambarannya yang imersif. Ada beberapa hal yang dimiliki *manga* Jepang dan tidak dimiliki komik Amerika pada masa lampau, yakni:

- Karakter utama yang ikonik dan membekas di hati pembaca. Baik karena penampilan maupun personalitinya.
- Cerita yang dewasa dan bervariasi
- Desain karakter yang bervariasi (Berhubungan dengan gaya gambarnya pula)
- Panel tanpa huruf dan kata-kata yang menggambarkan alur cerita
- Adanya garis gerak untuk menunjukkan gerakan dalam panel komik
- Ekspresi tokoh yang bervariasi. Variasi ini dibentuk dari perpaduan garis-garis ekspresionistik, permainan otot wajah dan gestur tubuh, atau transformasi tubuh yang ekstrim.

Gambar 2.13
Garis Ekspresionistik yang menunjukkan perasaan malu pada komik karangan Miwa Ueda
(sumber: Making Comic oleh Scout Mccloud)

- Penggambaran latar belakang yang detil yang membuat pembaca seolah-olah berada di latar tersebut.

2.1.1.3.1 Komik Cina

Komik cina, atau kadang disebut juga komik Hong Kong, berangkat dari gambar-gambar cina kuno yang telah berusia 3000-5000 tahun. Seiring berjalannya waktu, muncullah surat kabar yang kemudian dihiasi gambar kartun. Pada tahun 1895, gambar-gambar berisi satir diterbitkan sebagai pelengkap teks editorialnya (Hafiz et al, p.76).

Istilah *Manhua* (komik cina) muncul sekitar tahun 1867-1927 (Hafiz et al, p.77) dan lebih banyak berisikan kartun dan karikatur. Kemudian pada tahun 1930, *manhua* mulai berkembang karena senimannya mulai sadar akan tiga resep utama *manhua*: 1) ide yang kuat 2) representasi kehidupan masyarakat 3) narasi yang memprovokasi pikiran (Hafiz et al, p.77). Pada masa ini juga para seniman cina mulai mengadaptasi bentuk komik strip dan diterbitkan di koran-koran.

Pada tahun 1950, *manhua* mulai terpengaruh dengan *style* komik amerika dan mulai terjadi hibridasi antara *style* komik barat dan timur. Meski mendapat pengaruh Amerika, budaya cina masih kental terdapat dalam visual *manhua*, misalnya tokohnya memiliki fitur karakter komik

Amerika namun memakai pakaian cina. Dari segi *formatting* pun, manhua terdapat kemiripan dengan *formatting* komik amerika (halaman besar, panel besar, berwarna) sehingga lebih mirip dengan buku bergambar.

Kehadiran televisi yang lebih menarik dan cepat mempopulerkan budaya Jepang dan Amerika, memaksa *manhua* untuk berubah (Hafiz et al, p.81). Memanfaatkan popularitas film kungfu cina yang saat itu tengah populer, *manhua* pun memunculkan *genre* baru: *Manhua* kungfu. Manhua kungfu ini banyak mengadaptasi cerita kungfu cina yang beredar pada masa Dinasti kuno Cina. Cerita kungfu lama ini syarat dengan unsur fantasi; memiliki ilmu bela diri, memakai pedang, dapat terbang, dan dapat mengeluarkan ilmu magis.

2.2 Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia

Tak berhenti di Jepang dan Cina, pesona komik pun turut mampir menjajaki Indonesia. Malah, komik telah ada di Indonesia sejak jaman prasejarah, jauh sebelum komik modern mempengaruhi komik Indonesia. Berikut adalah ulasan periodisasi komik Indonesia yang terdapat dalam buku Komik Indonesia oleh Marcel Bonneff (1998) dengan tambahan ulasan periodisasi komik "modern" dari buku Histeria Komikita oleh Hafidz Ahmad, dkk (2006).

2.2.1 Periodisasi Komik Indonesia

2.2.1.1. "Komik" Prasejarah Indonesia

Komik Indonesia dimulai dengan relief pada candi, cerita lontar, wayang beber dan sebagainya. Pada relief candi misalnya, memang tidak ditemukan teks, namun adegan pada relief tersebut dibuat berdasarkan sastra kuno. (Tabrani, Primadi, 2012. P.75). Cerita pada relief itu kemudian diceritakan kembali secara lisan oleh para pendeta candi pada peziarah yang berkunjung.

Pada wayang beber pun demikian, cerita disampaikan secara lisan sambil memperlihatkan gambar yang terbuat di atas kulit. Cerita pada umumnya berasal dari kisah-kisah Ramayana dan Mahabrata.

Sebelum membahas contoh panil, Primadi Tabrani, dalam bukunya Bahasa Rupa, membagi sistem penggambaran menjadi dua, yakni:

a. Sistem penggambaran tanpa perspektif ini disebut sistem RWD (Ruang waktu datar). Sistem penggambaran ini banyak ditemukan di karya-karya prasejarah Indonesia, dan digambar dengan cara distilasi. Untuk menunjukkan tokoh penting, tokoh ditunjukkan dengan digambar lebih besar.

b. Kebalikan dari sistem penggambaran ini adalah NPM (Naturalis Momen Opname) atau yang biasa dikenal dengan gambar perspektif merupakan bawaan dari barat. Sistem penggambaran ini mendeskripsikan suatu tempat pada suatu waktu yang apa adanya, hingga tercipta kesan "ceklik" seperti foto. Dalam sistem penggambaran ini, ukuran objek dimanipulasi; semakin jauh benda maka semakin kecil ukurannya (Widagdo, 2011.p.102). Gambar adegan tampak mati dan tidak bergerak, namun memiliki ilusi ruang.

   Bentuk awal komik Indonesia, baik relief candi dan wayang beber memiliki struktur narasi yang serupa, dan dengan jelas menggunakan sistem penggambaran RWD, sebagimana yang dijelaskan dibawah ini:

   1. Panil (relief)/ kulit (wayang beber)

      Bentuk yang serupa dengan komik strip ditemukan pada komik tradisional. Panjangnya berbeda-beda tergantung dari kejadian yang diceritakan.

Gambar 2.14

Satu lembar *beber* yang menunjukkan adegan perang

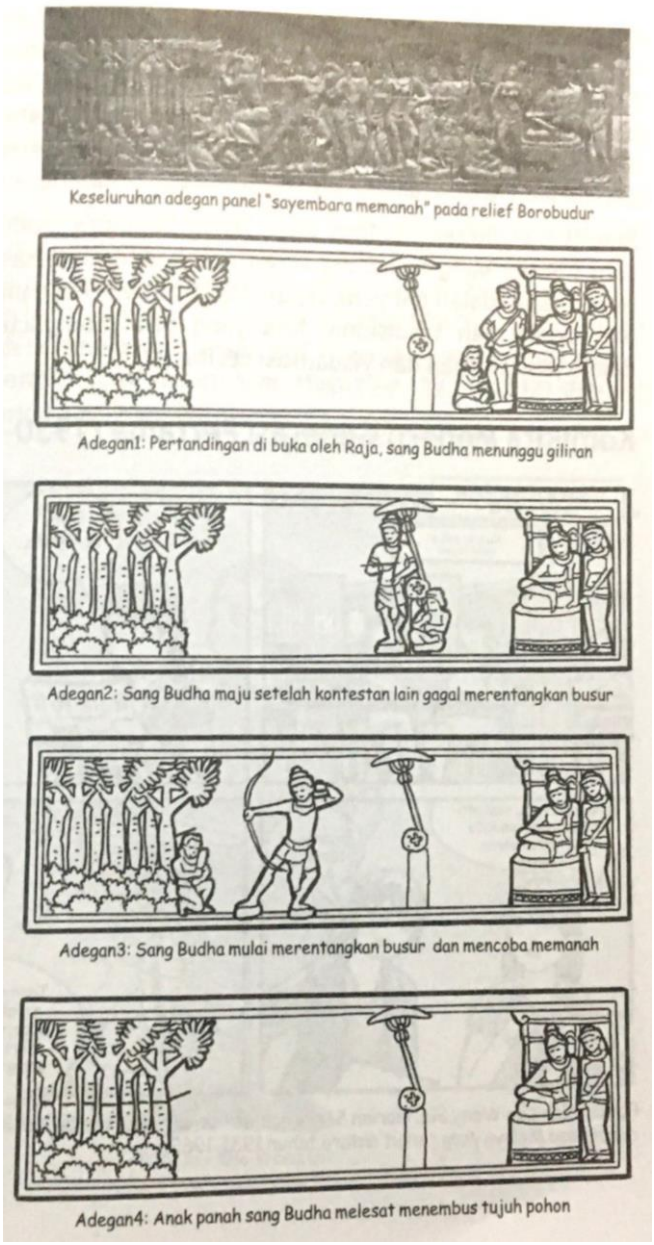
(sumber: Wikipedia.com)

Gambar 2.15
Panil Sayembara Memanah di candi Borobudur
(sumber: jurnal.unipasby.ac.id)

2. Tidak ada teks yang tertera pada panil maupun pada wayang beber. Kisah diceritakan secara lisan oleh pendeta candi atau oleh dalang.

3. Ada beberapa poin penting yang terdapat pada komik prasejarah Indonesia, antara lain:

    a. Gambar tokoh manusia pada panil dan wayang beber digambarkan secara utuh dari kepala sampai kaki (Wimba kepala sampai kaki). Ekspresi dan kegiatan yang sedang dilakukan tokoh dapat terlihat dibantu dengan gestur seluruh tubuhnya dan propertinya.
    b. Tidak ada perspektif. Seluruh kejadian yang terjadi berurutan di panil diceritakan dengan cara "menggeser" tokoh dan objek lainya.
    c. Karena tidak ada perspektif, panil dan beber berkesan datar, lalu muncullah yang disebut latar lapis (Tabrani, Primadi, 2012. P.79). Latar yang paling belakang terjadi lebih dulu, dan saat dibaca maka latar depannya tidak ada.



Gambar 2.16

Cara membaca panil Sayembara Memanah

(sumber: buku Histeria! Komikita)

d. Arah bacanya tidak selalu dari kiri ke kanan, panil Borobudur dan wayang beber tidak punya arah baca yang berbeda. Panil Borobudur dibaca dari kanan ke kiri (pradaksina) sedangkan wayang beber dibaca dari tengah lalu ke tepi.

e. Ada efek *dissolve,* kilas maju, kilas balik dan sebagainya. (Tabrani, Primadi, 2012. P.79).

Dalam kuliahnya, Prof. Tabrani pun menyebutkan bahwa wayang beber juga diiringi dengan musik dan permainan cahaya sebagai pelengkap cerita. Maka dapat dikatakan bahwa seni 'komik' Indonesia jaman dahulu tidak hanya berupa visual dan teks, namun juga diiringi dengan musik dan pencahayaan.

2.2.1.2. Pengaruh Budaya Barat dan Cina

Komik Indonesia mulai mendapat pengaruh dari barat dan Cina lewat media massa, yang waktu itu berupa koran. Koran harian yang pada masa itu masih berbahasa belanda, diselipkan komik-komik strip. Di beberapa harian berbahasa melayu juga memuat komik strip.

Komik strip dari timur masuk ke Indonesia berkat surat kabar *Sin Po*, sebuah media komunikasi orang peranakan Cina yang berbahasa Melayu. Surat kabar tersebut memuat komik humor, dan salah satu yang sukses adalah *Put On* karangan Kho Wan Gie. *Put On* yang terbit tahun 1930 sendiri bercerita tentang kisah lucu keseharian si gendut yang baik hati tapi bodoh.

Pers kemudian diberangus pada masa pendudukan Jepang, koran dimanfaatkan untuk propaganda Asia Timur Raya (Bonneff, Marcel, 1998). Cuma sebuah harian bernama Sinar Matahari saja yang bisa memuat legenda *Roro Mendoet,* yang ceritanya tidak ada hubungannya dengan propaganda Jepang. Pasca perang, komik Indonesia kembali hadir di majalah namun harus bersaing dengan impor komik barat, contohnya Tarzan yang hadir di majalah *Keng Po* sejak tahun 1947. Komik Tarzan ini yang kemudian banyak diikutin gaya gambarnya (terutama gaya arsirnya) oleh komik Indonesia (Subarna, Abay D. 2019).

Setelah bertahun-tahun komik Indonesia hanya menjadi tambahan di surat kabar, komik Indonesia mengalami perubahan. Terinspirasi dengan

keberhasilan komik *superhero* Amerika, para komikus indonesia mencoba meng"indonesia"kan tokoh superhero amerika untuk disesuaikan dengan lingkungan Indonesia. Tokoh-tokoh imitasi dari *hero* Amerika pun bermunculan (Bonneff, 1998).

Komik karya R.A Kosasif yang berjudul *Sri Asih* menceritakan perempuan yang memiliki kekuatan super layaknya *Superman*, dan dianggap sebagai komik Indonesia pertama. Ada pula komik Kapten Komet karya Kong Ong yang serupa dengan Flash Gordon.

Selain komik yang 'terinspirasi' barat, banyak bermunculan juga komik-komik yang mengambil cerita barat. Kisah-kisah seperti Iskandar Agung, dan Marco Polo hadir dalam komik anak-anak. Bagi penerbit dan orang-orang yang bertanggung jawab dalam penerbitan, mereka sepakat bahwa kebudayaan barat dapat mengajarkan banyak hal dalam komiknya (Bonneff, 1998).

2.2.1.3 Komik dengan Muatan Lokal

Sri Asih mendapat kecaman dari para pendidik Indonesia. Mereka beralasan bahwa selain dari medianya (komik) yang tidak mendidik, gagasannya juga berbahaya, sehingga terancam untuk dihentikan penerbitannya. Para penerbit seperti Melodi dan Keng Po pun lantas memberikan orientasi baru pada komiknya. Komik harus menggali lagi kebudayaan nasional dan dapat membangun kepribadian Indonesia.

Cerita Ramayana dan Mahabrata yang telah ada di Indonesia berabad-abad lamanya, dinilai sesuai dengan kepribadian masyarakat Jawa dan Sunda. Sehingga lahirnya jenis komik baru yang disebut komik wayang. Terbitan pertamanya antara tahun 1954 dan 1955. (Bonneff, 1998). Komik wayang ini kemudian menjadi komik dengan produksi terbesar di Indonesia. Komik wayang yang terkenal antara lain Mahabharata karya Kosasih (terbitan Melodi) dan Lahirnya Gatotkatja (terbitan Keng Po).

Komik Wayang mendapat respon yang baik dari masyarakat Indonesia, sehingga para pendidik yang semula protes pun tidak mengkritik lagi.

Karena ceritanya yang mengambil dari kisah-kisah Mahabrata dan Ramayana, komik wayang dianggap mampu mendidik anak-anak Indonesia, memperluas wawasan mereka sambil melestarikan warisan budaya.

Komik Wayang mulai turun popularitasnya pada tahun 1960 karena tidak mampu lagi memuaskan pembaca. Hal itu terjadi karena pembaca sudah mengenal baik budaya negerinya. Para komikus pun mulai beralih menggunakan cerita-cerita legenda seperti Sangkuriang, Nyi Roro Kidul, dan sejenisnya.

2.2.1.4. Komik Nasionalisme

Pada masa pemerintahan Soekarno, Indonesia bergerak dengan semangat nasionalisme (Bonneff, 1998). Komik-komik dengan napas perjuangan pun bermunculan sekitar tahun 1960an. Tema-tema nasionalisme tersebut termasuk cerita perjuangan memperoleh kemerdekaan, melawan penjajah, bahkan ambisi untuk menjadi negara adikuasa di Asia.

Dalam visualnya, seringkali diperlihatkan pasukan musuh (umumnya belanda) memakai peralatan perang yang canggih, mulai dari senapan, pesawat tempur dan untuk melawannya, rakyat Indonesia hanya menggunakan bambu runcing dan "keberanian". Kepribadian bangsa Indonesia yang cinta tanah air semakin kuat tatkala digempur musuh. Tidak hanya dalam peperangan, kecintaan pada tanah air tersebut juga ditunjukkan dengan semangat pembangunan, menikmati keberhasilan negara dan tidak gentar dengan masa depan. (Bonneff, 1998).

2.2.1.5. Masa Komik Roman Remaja

Komik roman muncul setelah komik pada umumnya lepas dari politisasi. Kisah-kisah yang mengangkat cinta kehidupan remaja pun bermunculan. Namun yang terjadi, alih-alih menceritakan drama cinta muda mudi, komikus malah membumbui komiknya dengan unsur erotisme dan kekerasan. Dengan dalih menunjukkan contoh perilaku tak pantas, komikus malah memenuhi panel komiknya dengan adegan panas. Protagonisnya pun

biasanya membawa senjata. Jika terjadi perkelahian, tak jarang darah pun bercucuran.

Kehadiran komik roman dengan unsur negatif tersebut kemudian memicu protes berbagai kalangan. Ada yang khawatir dengan dampaknya pada anak, ada yang marah karena mereka yang mengharapkan komik menjadi media pembelajaran tak terima dengan konten negatif tersebut.

Situasi yang ekstrem tersebut menimbulkan reaksi yang ekstrem pula. Dibentuklah Seksi Bina Budaja dari POLRI dan OPTERMA (Team Operasi Tertib Remadja) yang bertugas memeriksa komik. Sebuah organisasi komikus yang bernama IKASTI (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia) juga lahir untuk memperkuat posisi komikus dengan penerbit di masa yang sulit ini. Sayang, IKASTI bubar di akhir tahun 1960an karena ketidaksesuaian dengan pihak penerbit. (Histeria: Komikita, 2006, p.73)

2.2.1.6. Masa Vakum Komik Indonesia

Sejak polemik komik berkonten negatif, Komik Indonesia mengalami ketidakjelasan. Tidak ada kesinambungan, tidak ada kesetiaan pada satu jenis pembaca publik (Bonneff, 1998). Hanya penerbit Melodi yang masih rajin menerbitkan buku-bukunya. Pada masa ini, yang merajai pasar komik adalah komik roman dan komik silat.

Biarpun masih ada komik yang beredar, diakui bahwa tidak ada gerakan yang berarti dari komik Indonesia sendiri. Tidak ada komikus baru yang mampu mencetak nama pada masa ini, sehingga terhentilah regenerasi komikus. Hal ini menyebabkan kesenjangan antara komikus (lama) dan pembacanya (baru), karena ceritanya dianggap tidak nyambung. Berhentinya regenerasi komikus ini diduga disebabkan oleh tidak adanya kerja sama dari penerbit untuk merevitalisasi komik Indonesia dan kecilnya honor komikus (Histeria: Komikita, 2006, p.75), sehingga tidak ada yang tertarik untuk menekuni profesi komikus, dan komikus dianggap sebagai profesi sampingan.

Penyebab lainnya adalah tidak ada pihak yang berusaha untuk memperbaiki citra komik yang dianggap tidak mendidik di masyarakat.

2.2.1.7. Masuknya Pengaruh Komik Asia

Pada tahun 1990an, komik cina dan jepang mulai masuk ke Indonesia. Komik karya Tony Wong (Tiger Wong dan Tapak Sakti), Takeshi Maekawa (Kungfu Boy) dan Kyoko Mizuki dan Yumiko Igarashi (Candy Candy) menyita perhatian publik Indonesia (Histeria: Komikita, 2006, p.75. Komik dari dua negara berbeda ini menyajikan cara baca yang berbeda dari komik-komik Indonesia sebelumnya. Komik Cina sarat dengan adegan gerak yang imajinatif, sementara komik jepang menyajikan sekuens gambar yang mudah dibaca dan pendekatan personal orang ke-2 dalam narasinya (Histeria: Komikita, 2006, p.76).

Generasi baru komikus Indonesia muncul dengan diadakannya acara Pasar Seni ITB 1995. Dalam acara yang diselenggarakan lima tahun sekali ini, komikus profesional dan amatir saling unjuk gigi untuk menerbitkan komiknya secara independen. Setelahnya, bagaikan bola salju yang bergulir (*snowball effect*), bermunculan banyak acara bertajuk komik yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi di Indonesia seperti PKN (Pekan Komik Nasional) di Universitas Indonesia.

Hal yang unik dari generasi baru komikus Indonesia ini adalah gerakannya dimulai dari mahasiswa , terutama dengan keilmuan Desain, Seni Rupa atau Sastra (Histeria: Komikita, 2006, p.78). Umumnya, para mahasiswa dari jurusan ini yang kemudian bergerak membentuk studio-studio amatir.

Hal unik lainnya dari generasi baru komikus Indonesia ini adalah kemunculan komikus wanita yang cenderung lebih agresif daripada komikus pria (Histeria: Komikita, 2006, p.79), sebuah gerakan yang tidak pernah ada di masa sebelumnya. Disinyalir, ini adalah dampak dari *genre* komik jepan *shojo* yang target pasarnya adalah wanita. Karena genre *shojo* adalah genre yang eksklusif di jepang, maka tak heran apabila *visual style* yang dipilih para komikus wanita ini mirip komik jepang.

Gambar 2.17
Me vs Big Slacker Baby (2015) karya Anisa Nisfihani yang bergaya manga jepang
(sumber: reoncomics.com)

2.2.2 Format Komik

Komik yang beredar di Indonesia dibedakan atas beberapa jenis, yakni:

2.2.2.1 Komik strip

Format komik strip adalah format terlama yang pernah muncul sebagai format komik. Sederhananya, format komik strip banyak ditemukan sebagai tambahan atau suplemen di surat kabar atau majalah. Komik strip umumnya terdiri dari beberapa panel yang menceritakan kisah pendek dan sederhana. Komik strip bisa ditamatkan pada satu kali terbitan, namun ada juga yang ceritanya dilanjutkan ke terbitan selanjutnya. Komik strip umumnya muncul pada surat kabar dan majalah Amerika dan Eropa, dan dimuat juga di beberapa surat kabar dan majalah Indonesia.

2.2.2.2 Majalah Komik

Majalah komik adalah komik atau kumpulan komik yang diterbitkan sebagai dalam format majalah. Umumnya, majalah komik berisi komik dari beberapa genre yang berbeda (dan komikus yang berbeda pula), misalnya dalam satu majalah komik bisa saja ada komik roman, misteri, aksi dan lain-lain.

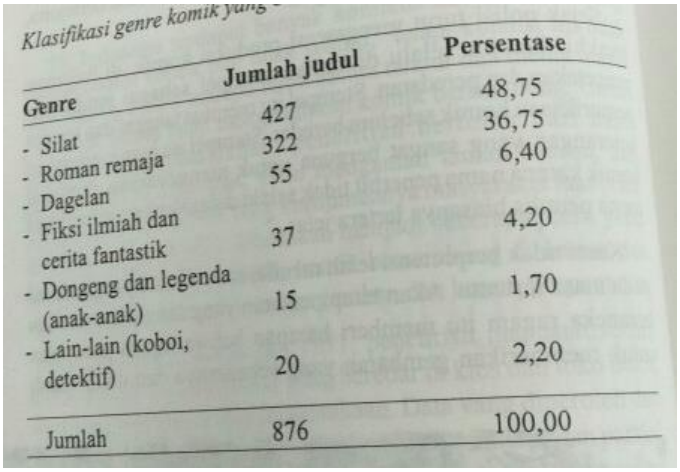
Di Indonesia, majalah komik dibagi dua jenis, majalah hiburan dan majalah anak-anak.

2.2.2.3 Buku Komik

Adalah istilah untuk komik yang dibukukan. Beberapa negara memiliki istilah yang berbeda untuk sebutan buku komik, misalnya *graphic novel* (US/ Will Eisner), *tankoubon* (jepang), dsb. Pengerjaan buku komik berbeda-beda di tiap negara; Amerika dan Eropa dapat menyelesaikan berbulan-bulan bahkan sampai tahunan untuk satu buku, sedangkan Jepang memiliki jadwal yang ketat sehingga sebuah komik bisa terbit dalam hitungan minggu atau bulan.

Di Indonesia, format buku komik diseragamkan sejak tahun 1967 (13x18cm). Hal yang membedakan buku komik dengan karya sastra lainnya adalah sampulnya yang dibuat menarik (Bonneff, 1998). Tidak jarang, satu ceritanya bisa bersambung menjadi beberapa jilid. Satu jilid bisa berisi 64 hingga 96 halaman. Untuk memudahkan pembaca dengan menentukan penjilidan, pada sampul komik diberi nomor. Karena polisi ikut andil dalam pengawasan produksi komik, komik yang beredar pada masa 60an memiliki stempel tanda izin percetakan.

Dalam bukunya, Bonneff (1998), mengelompokkan *genre* buku komik yang beredar di antara April dan Juli 1971:



Klasifikasi genre komik yang

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 2.18

Gambar Tabel klasifikasi genre komik yang beredar tahun 1971

(Sumber: Marcell Bonnef, Komik Indonesia)

Dari data tersebut, *genre* buku komik yang mendominasi pasar adalah komik silat dan komik roman.

Bonnef (1998) kemudian menyimpulkan tiga ciri khas pasar komik, yaitu:

a. Pasar komik menuruti selera pasar atau umum
b. Penerbit menyesuaikan dengan ketegori pembaca
c. Cerita yang berasal dari luar negeri/kebudayaan asing tidak disampaikan apa adanya, melainkan di adaptasi, atau direinterpretasi. Widagdo (2019), dalam kuliahnya mengatakan bahwa segala sesuatu (produk dan jasa) yang ditiru oleh orang Indonesia pasti akan diselipi dengan budaya Indonesia.

2.2.2.4 Komik Didaktis

Adalah komik yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan pada anak-anak atau kaum buta huruf. Penggunaan komik sebagai sarana penyampaian informasi terbukti merupakan cara yang ampuh karena anak-anak dan kaum buta huruf tidak perlu punya kemampuan membaca aksara, dan sifat komik yang visual cenderung lebih mudah menarik perhatian orang. Contohnya adalah komik yang terbit di koran Kompas pada bulan Juli 1971. Komik ini berisi tentang cara menunaikan kewajiban memilih dalam Pemilu.

Gambar 2.19

Komik berisi cara menunaikan Pemilu dalam Kompas, Juli 1971

(Sumber: Marcell Bonnef, Komik Indonesia)

Contoh tersebut menunjukkan fungsi komik sebagai sarana hiburan dan sebagai saran edukasi.

2.3.Dinamika Kebudayaan di Indonesia dan pengaruhnya terhadap Komik Indonesia

Ada beberapa hal yang mempengaruhi berkembangnya komik di Indonesia, antara lain:

2.3.1 Komikus

Istilah bagi yang berprofesi menggambar komik pada masa itu adalah *tjergamis, seniman tjergam, pelukis tjergam,* atau *komikus*. Mereka adalah orang-orang yang berprofesi bidang menggambar komik dan menjaga kualitas kesenimanannya di bidang tersebut. Ilustrasi atau gambar berfungsi untuk "melayani" sebuah cerita maka para pelukis komik, selain memiliki

kemampuan untuk menggambar, hendaknya pula bisa menghayati isi ceritanya (Nugraha, Onong. 2000)

Sayang, profesi ini dahulu tidak mencetak banyak nama, paling hanya ada dibawah lima puluh orang komikus yang terkenal. Komikus sendiri dibagi atas komikus profesional dan semi profesional. Komikus semi profesional adalah komikus musiman atau pemula yang asal komik mereka diterbitkan. Penerbit melihat kejadian ini sebagai kesempatan, karena komikus macam ini mau dibayar murah. Itulah sebabnya banyak bermunculan komik-komik dengan mutu rendah, yang gambarnya tidak bagus. Komikus yang semi profesional rata-rata adalah orang berusia muda.

Dari segi domisili, komikus yang tinggal di Jakarta mencapai tujuh puluh persen, di bandung dua puluh persen, dan sisanya tersebar di kota-kota besar di pulau Jawa. Komikus kebanyakan adalah pria, dan hanya ada dua wanita yan tercatat sebagai komikus, yakni Wied Sendja dan Tati (Bonneff, 1998).

Hal yang menarik adalah kebanyakan seniman komik adalah keturunan cina. Menurut Jan dari Jawa, orang Cina memang kebanyakan mau menerima pekerjaan yang kurang bergengsi dan memiliki upah kecil (Bonneff, 1998). Penerbitan pun umumnya ditekuni oleh Cina. Hal ini menjawab mengapa komik Indonesia kental pengaruhnya dengan komik Hong Kong/ komik Cina.

Bonnef (1998) menyebutkan bahwa kondisi yang mau menerima upah kecil tersebut adalah tanda bahwa kebanyakan komikus tidak memiliki latar belakang pendidikan seni secara formal. Yang mereka lakukan adalah meniru gaya komikus pendahulu mereka atau meniru komik asing. Banyak komikus yang tumbuh besar membaca komik asing dan menjadikan gambarnya sebagai model. Hanya sedikit komikus yang menempuh dan mampu menyelesaikan pendidikan seni formal, misalnya Ganes TH, Jan, dan Hasmi.

Karena honor yang kecil, jarang pula bagi komikus untuk memiliki asisten. Yang dapat mereka lakukan adalah saling bertukar pikiran dan membantu dalam penyelesaian gambar atau teks. Ungkapan terimakasih pun diucapkan dalam komiknya berupa tulisan di pojok panel.

Kecepatan bekerja, sambil mempertahankan kualitas sambil bekerja dalam tenggat waktu adalah hal yang harus diperhatikan komikus. Apabila gambar kurang rapi, maka itu tandanya komikusnya terburu-buru. Jika kerjanya teratur, seorang komikus dapat menyelesaikan 64 halaman komik dalam sebulan.

Hal lain yang menjadi masalah di dunia perkomikan adalah berubahnya kecenderungan pasar. Ketika suatu genre disukai publik, maka komikus dan penerbit akan berlomba untuk membuat komik di genre tersebut. Para komikus sendiri berharap mereka tidak dipaksa untuk mengganti genre dengan tiba-tiba, apalagi jika genre tersebut tidak mereka kuasai atau mereka telah menetapkan diri di genre yang spesifik.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan internet, muncullah *platform online* untuk mengunggah komik semacam tapastic.com. Kalangan dari berbagai umur, latar belakang dan bisa menunjukkan komik mereka secara online dan tanpa terlibat dengan penerbit cetak.

Ketua Asosiasi Komik Indonesia (Aksi) Faza Meonk, mengungkapkan, di era digital, perkembangan komik Indonesia cukup menggembirakan, malah, komikus menjadi salah satu profesi yang cukup menjanjikan. (Koran Republika, 2019, p.4)

“Sekarang para komikus per bulan dapat gaji dari penerbit komik digital,katakanlah Line Webtoon dan lainnya. Mereka menampung komik-komik komikus Indonesia. Mereka benar-benar bisa dapat penghasilan hidup dari komik itu sendiri.” Ungkap Faza. (Koran Republika, 2019, p.4)

2.3.1 Penerbit

Bisnis penerbitan, menurut Bonneff (1998) adalah bisnis berumur pendek. Faktor komersial dan ekonomi Indonesia pada waktu itu tidak cocok untuk mengembangkan kualitas komik di Indonesia.

Hal ini tentu merupakan pengecualian bagi beberapa penerbit besar seperti Melodi dan *Keng Po*. Seringkali penerbit menginginkan untung yang cepat dengan modal yang kecil sehingga mereka giat mengambil komikus amatir yang bayarannya murah. Banyak pula dari penerbit yang lincah berkelit dari kewajiban pajak dengan sering berganti nama, tidak mencantumkan, karena mereka tidak ingin dilacak polisi. Persaingan yang tidak sehat antara penerbit yang seperti ini ambil andil dalam beredarnya komik-komik kurang bermutu.

Hanya beberapa penerbit yang memiliki cara unik untuk menjaga kelangsungan perusahaan mereka tanpa melakukan hal licik. Penerbit Maranatha di Bandung misalnya, mereka mempunyai pemasukan sampingan dengan menjual alat-alat tulis. Penerbit Melodi juga bertahan sebagai penerbit yang konsisten dengan genre wayang dan bertahan dengan pencetakan ulang yang kecil-kecil namun teratur. Namun jumlah penerbit yang baik prosesnya begini tentu hanya sebagian dari banyaknya penerbit nakal.

Dengan masuknya internet ke Indonesia, muncul penerbit *online,* yaitu penerbit yang menerbitkan komik-komik buatan komikus Indonesia via internet. Komik-komik tersebut disebut pula komik digital yang tidak memiliki buku fisiknya. Dengan menerbitakan secara online, maka percetakan tidak selalu dibutuhkan. Pada tahun 2016, Line Indonesia merilis salah satu *platform* komik *online* yang menyajikan komik buatan komikus Indonesia dengan nama *LINE Webtoon*. *Line Webtoon* dapat diakses di *smartphone* dan komputer.

Gambar 2.20
Membaca komik di Line Webtoon
(Sumber: webtoons.com)

2.3.3 Distribusi dan Pemasaran Komik

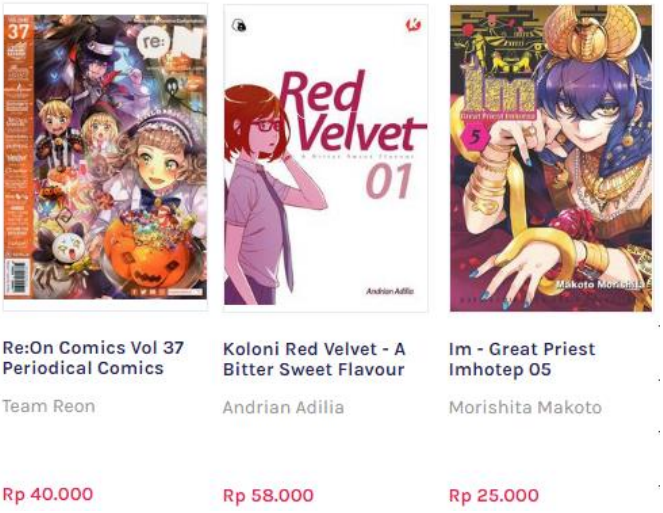
Karena banyak kejadian dimana penerbit dipersulit distribusinya karena agennya terlambat membayar atau sengaja tidak membayar, pada akhirnya penerbit yang mengurus sendiri pendistribusian komiknya, dibantu oleh pedagang.

Beberapa agen di ibu kota menjadi kepercayaan penerbit saat mengeluarkan komik dalam jumlah besar. Komik-komik tersebut kemudian didistribusikan ke kota-kota besar lainnya seperti Bandung, Yogyakarta, Solo dan Surabaya, lalu disalurkan lagi melalui agen yang lebih kecil untuk didistribusikan ke kota kecil disekitarnya. Komik-komik ini biasanya ditawarkan ke taman bacaan atau kios.

Penjualan komik biasanya dilakukan sebagai dagangan sampingan. Para penjualnya (yang biasanya dalah pegawai negeri golongan rendah atau mahasiswa) mengaku menjual komik membawa untung yang cukup besar, namun jumlah penjualannya masih tergolong sedikit.

Harga komik dari penerbit biasanya Rp.35 (di Jakarta), pengecer biasanya menjualnya sedikit lebih mahal yaitu kisaran Rp. 50 hingga Rp. 60. Bisa lebih mahal lagi kalau pengarangnya terkenal. Di daerah, harga komik bisa mencapai Rp. 80.

Memasuki tahun 2000-an, komik (baik komik jepang maupun komik lokal) yang dijual di toko buku dari penerbit Gramedia misalnya, dijual dengan harga Rp. 9500. Dan pada tahun 2019 ini harga komik mulai dari kisaran Rp.25.000 hingga Rp.60.000. Perbedaan harga ini disebabkan dengan harga kertas, ongkos cetak dan biaya distribusi yang semakin mahal.



Gambar 2.21

Harga komik Gramedia tahun 2019

(Sumber: gramedia.com)

2.3.4 Peranan Taman Bacaan dan Perpustakaan

Taman bacaan adalah istilah untuk usaha penyewaan buku dengan harga yang relatif murah. Taman bacaan sifatnya lebih untuk hiburan. Karena harga buku mahal, tidak semua kalangan masyarakat bisa mendapat akses buku. Taman bacaan sangat membantu menyebarluaskan buku.

Taman bacaan biasa berlokasi kompleks pertokoan yang ramai, atau di tengah kampung yang bisa dilewati sepeda dan motor. Bentuk Taman bacaan ada yang berupa kios kayu, atau dapat berupa halaman rumah yang menyediakan tempat untuk duduk dan membaca. Taman bacaan kemudian mulai menjamur di kota-kota besar, dan seringkali menjadi pusat hiburan anak muda.

Karena sering dikunjungi anak muda, komik menjadi salah satu buku yang populer untuk dipinjam. Komik silat terutama dinikmati oleh anak laki-laki dan komik roman remaja dinikmati oleh anak perempuan.

Berkat taman bacaan, membaca di waktu senggang menjadi fenomena baru di Indonesia. Hal ini membawa kekhawatiran bagi sebagian kalangan pendidik, yang mengkhawatirkan terjadi ‘kemalasan’ di kalangan anak sekolah karena membaca buku yang ‘tidak mendidik’. Menurut Mohammad Said, Pemimpin

Yayasan Perguruan taman Siswa, harus didirikan perpustakaan non komersial yang mampu mengimbangi taman bacaan. Namun pada kenyataannya, sebagian besar sekolah tak mampu mendirikan perpustakaan karena kurangnya dana.

2.3.5 Minat Membaca Orang Indonesia

Banyak orang sepakat bahwa Indonesia adalah salah satu negara dengan minta baca yang rendah. Hal ini ditandai dengan konsumsi cetak perkapita yang rendah di Indonesia; jumlah buku yang dicetak dalam satu tahun sangat kecil, penyebarannya tidak mencapai 100.000 eksemplar. Hal yang mencemaskan adalah kenyataan bahwa masyarakat yang berpeluang menikmati budaya baca tulis adalah masyarakat perkotaaan saja.

Selain penyebaran yang tidak merata, masalah lain seperti rendahnya kualitas dan kuantitas bacaan sangat memprihatinkan. Terutama bacaaan anak-anak. Kurangnya subsidi pemerintah dan ketidaktertarikan pihak swasta untuk menerbitkan buku anak menjadi penyebab utama.

Di sekolah sendiri, akar masalah dari kecilnya minat pembaca adalah buruknya mutu buku pelajaran; penyajiannya menyedihkan dan tidak menarik (Bonneff, 1998). Pengajar pun tidak merangsang minat baca karena anak-anak disuruh untuk menghapal.

Orangtua juga jarang sekali yang berperan dalam meningkatkan minat baca anak. Orangtua seringkali tidak memperhatikan bacaan anaknya, hanya memikirkan yang penting anaknya patuh saja. Kegiatan membaca hanya mendapat sedikit porsi dari waktu luang.

2.3.6 Pandangan Masyarakat Indonesia mengenai Komik

Masih banyak masyarakat yang memandang komik (terutama komik roman) sebelah mata. Komik dianggap sebagai bacaan yang pornografis, non gramatis dan non edukatif (dari koran Kedaulatan Rakjat, 16 April 1970). Tentu ada pihak yang menyanggah, dengan berargumen bahwa komik adalah media komunikasi yang mampu mengedukasi anak-anak maupun orang dewasa.

Komik juga memiliki dampak positif yaitu mengembangkan kebiasaan membaca.

Beberapa hal yang mendukung pendapat negatif mengenai komik adalah kualitas komik yang buruk. Rendahnya mutu komik (yang merupakan kesalahan komikus dan penerbit) menghasilkan komik dengan gambar yang kurang bagus dan tidak orisinil. Contoh gambar komik yang kurang bagus, (mengutip pendapat F. Lacassin terhadap komik Perancis sebelum perang dunia II), adalah yang "ditempatkan di bingkai yang itu-itu saja, dilihat dari *angle* yang sama dan sikap yang stereotip". Hal ini menunjukkan kurangnya pengetahuan tentang teknik gambar.

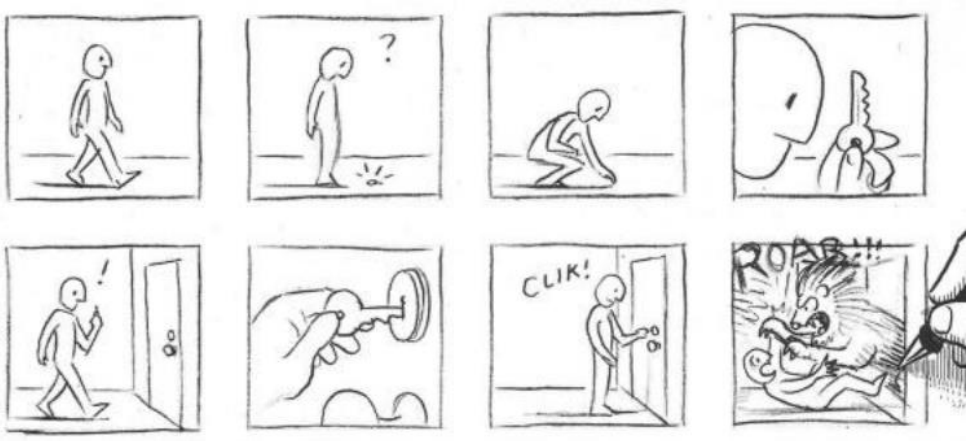
Dari segi bahasa pun, komik dianggap tidak memenuhi kaidah berbahasa yang baik dan benar. Penggunaan tanda baca sering salah, penggunaan ejaan tidak baku, dan salah tata kalimat.

2.4 Unsur Pembentuk Komik

Scott McCloud (2006, p.10) membagi unsur pembentuk komik kedalam lima tipe dasar, yaitu:

2.4.1 Pemilihan momen

Pemilihan momen adalah fase dimana komikus menentukan urutan kejadian yang terdapat dalam komik. Hal yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih momen adalah bisa atau tidak momen yang dipilih tersebut untuk bercerita dengan jelas. Misalnya pada gambar dibawah:



Gambar 2.22
Pemilihan momen dalam komik
(Sumber: Making Comics-Scott Mccloud)

Sketsa kasar diatas bercerita tentang:

a. Seseorang sedang berjalan
b. Ia menemukan kunci
c. Ia membuka pintu dengan kunci yang ditemukannya
d. Ia diterkam singa yang keluar dari pintu

Momen yang dipilih untuk menceritakan empat poin cerita tersebut terdapat dalam delapan panel diatas. Sebuah "momen" bisa dihapuskan jika "momen" tersebut tidak mengubah jalannya cerita.

Ada enam bentuk transisi panel yang dijabarkan oleh McCloud (2006. P.15), yakni:

a. Momen-ke-momen

Transisi yang menunjukkan satu kejadian yang ditampilkan dalam beberapa sekuens. Transisi ini digunakan untuk memperlambat aksi, menambah ketegangan, dan menunjukkan gerak.

Gambar 2.23

Transisi momen ke momen

(Sumber: Making Comics-Scott Mccloud)

b. Tindakan-ke-Tindakan

Transisi yang menunjukkan satu subjek yang melakukan beberapa aksi dan ditunjukkan dalam beberapa sekuens.

Gambar 2.24

Transisi Tindakan ke tindakan

(Sumber: Making Comics-Scott Mccloud)

c. Subyek-ke-subyek

Transisi yang menunjukkan perpindahan dari subjek satu ke subjek lain.

Gambar 2.25

Transisi subjek ke subjek

(Sumber: Making Comics-Scott Mccloud)

d. Lokasi-ke-lokasi

Transisi yang menunjukkan perpindahan latar waktu atau tempat yang berbeda.

Gambar 2.26

Transisi lokasi ke lokasi

(Sumber: Making Comics-Scott Mccloud)

e. Aspek-ke-aspek

Transisi yang menunjukkan perubahan tempat, suasana, atau gagasan.

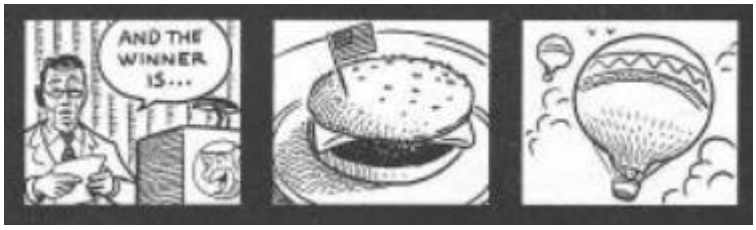
Gambar 2.27

Transisi aspek ke aspek

(Sumber: Making Comics-Scott Mccloud)

f. *Non-sequitur*

Transisi yang tidak menunjukkan hubungan logis antara momen sebelum dan sesudahnya.



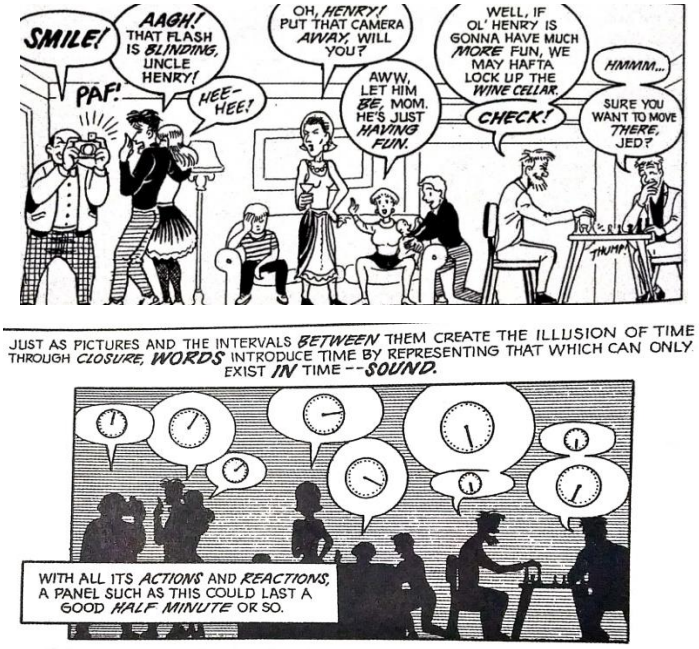
Gambar 2.28

Transisi *Non-sequitur*

(Sumber: Making Comics-Scott Mccloud)

2.4.2 Pemilihan panel/bingkai

Panel atau bingkai adalah "pembatas" yang memisahkan antar kejadian yang ada dalam komik. Will Eisner menyebutkan bahwa panel memiliki peranan penting dalam pengaturan waktu. Jika satu panel adalah penanda dari suatu "momen", maka sesungguhnya tidaklah demikian. Dalam satu panel bisa saja menunjukkan ilusi waktu yang berjalan.



Gambar 2.29

Ilusi waktu dalam panel

(Sumber: Making Comics-Scott Mccloud)

Panel pada umumnya berbentuk persegi atau persegi panjang dan berwarna hitam, namun tidak berarti bahwa panel komik tidak bisa berbentuk lain. Bentuk panel bisa berperan dalam gaya bercerita komikusnya. Komposisi panel berfungsi layaknya prosa dalam puisi, sehingga memungkin penggayaan dalam membuat komik (Forceville et al, 2014). Bentuk panel juga bisa memperkuat suasana, emosi, dan atmosfer atas momen yang sedang terjadi pada komik.

Gambar 2.30

Panel trapesium dan urutan baca dalam komik "Naruto"

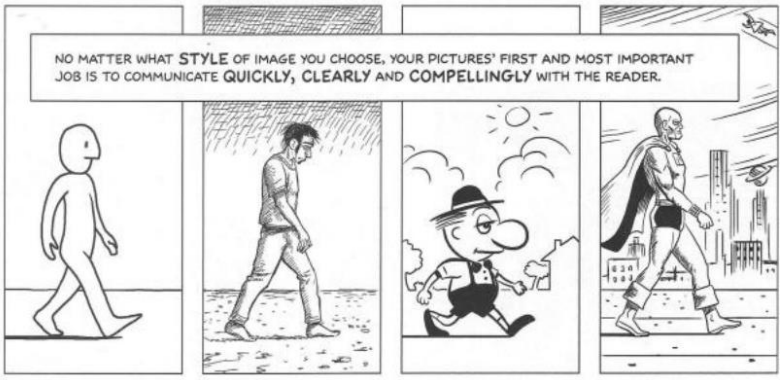
(Sumber: Naruto oleh Masashi Kishimoto)

Selain bentuknya yang beragam, urutan panel mementukan cara membaca komik. Pada komik terbitan barat (dan umumnya Indonesia), cara membacanya adalah dari kiri ke kanan. Hal ini dikarenakan jilidnya berada di kiri, sehingga bukunya dibuka dari kanan. Sedangkan komik jepang (*manga*) dibaca dari kanan ke kiri, dan jilidnya berada di kanan.

2.4.3 Pemilihan citra

Pemilihan citra berhubungan dengan gaya gambar yang akan digunakan untuk menyampaikan cerita dalam komik. Gaya gambar sendiri menurut Mccloud (2006), menyatakan tampak luar sebuah gambar komik. Tampak luar ini misalnya kualitas garis, cara menggambar wajah atau cara

menggunakan dialog. Gaya gambar adalah cara komikus untuk merepresentasikan komiknya menurut pandangannya sendiri, karenanya gaya gambar sifatnya personal, dibangun oleh pengalaman pribadi komikusnya. Tidak ada aturan mengenai gaya gambar seperti apa yang benar dalam komik, yang penting adalah kesesuaian gaya dengan cerita yang mempengaruhi sampai atau tidaknya cerita tersebut kepada pembaca.

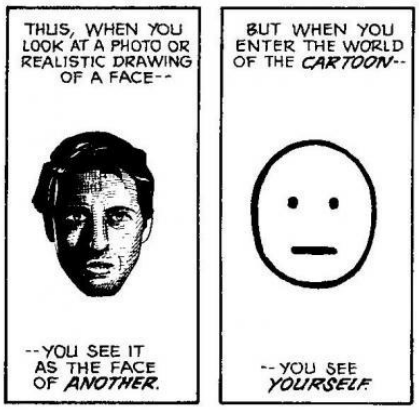


Gambar 2.31

Beragam gaya gambar

(Sumber: Making comics-Scott Mccloud)

Scott McCloud membagi gaya gambar dalam komik menjadi dua kiblat besar, yakni gaya gambar realistis dan kartun. Gaya realistis adalah gaya gambar yang mendekati dengan objek aslinya, sedangkan gaya gambar kartun merupakan abstraksi dari objek aslinya. Pembaca bisa mengenali objek-objek yang telah diabstraksi (dalam gaya kartun) asalkan ada paduan yang membentuk objek tersebut. Misalnya pada gambar dibawah: Wajah kartun sejatinya hanya berubah lingkaran yang mengelilingi dua titik dan satu garis panjang melintang. Dua titik tersebut adalah "panduan" untuk mata dan garis adalah "panduan" untuk mulut, maka otak pembaca yang melihat akan melihat bentuk-bentuk dalam gambar kartun tersebut sebagai "wajah".



Gambar 2.32

Gaya realistis dan gaya kartun

(Sumber: Making comics-Scott Mccloud)

Gaya kartun tidak hanya melakukan abstraksi pada wajah objek saja. Abstraksi tersebut bisa dilakukan pada figur mahkluk hidup, benda mati, bangunan, atau *landscape*/latar belakang.

Gaya realistis dan gaya kartun sendiri telah diadopsi oleh berbagai komikus di dunia. Berikut adalah contoh penggunakan gaya realistis dan gaya kartun pada komik Amerika. Kebanyakan komik Amerika yang beredar menggunakan gaya realistis, misalnya komik-komik dari raksasa komik Amerika seperti DC Comics dan Marvel Comic.

Gambar 2.33

Gaya gambar realistis pada komik “Superman” dan gaya kartun pada komik “Cul de Sac”

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Contoh penggunakan gaya realistis dan gaya kartun pada komik Jepang. Di jepang sendiri, banyak komik yang mendaptasi gaya gambar kartun. Adaptasi ini adalah buah dari hasil kerja Tezuka yang pada masanya mampu membuat berbagai *genre* komik, sehingga memicu komikus masa depan untuk melahirkan gaya gambar-gaya gambar yang bervariasi.

Gambar 2.34

Gaya gambar realistis pada komik "Vagabond" dan gaya kartun pada komik "One Piece"

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2.4.4 Pemilihan kata

Komik adalah paduan beberapa gambar, dan seringkali dibarengi dengan teks pendukung untuk menjelaskan gambar atau memperkuat narasi. Pembaca menggabungkan aktivitas "membaca" dan "melihat gambar" sebagai satu kesatuan dan menciptakan "pengalaman" membaca komik. Untuk menambahkan kata-kata dalam komik, alat yang digunakan ada dua, yakni balon kata dan efek suara.

a. Balon kata

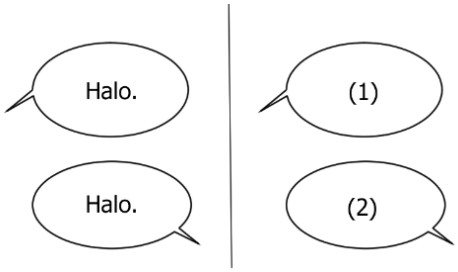
Balon kata adalah kegiatan "mengurung" huruf dengan suatu bentuk dan memberikan sebuat tonjolan yang mengarah kepada pembicaranya. Bentuk balon kata yang berbeda akan memberikan makna ucapan yang berbeda.

Gambar 2.35

Beragam bentuk balon kata

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Urutan membaca balon kata memberikan ilusi waktu, maka seolah-olah pembaca dapat mengetahui kata-kata mana yang diucapkan terlebih dahulu.



Gambar 2.36

Ilusi waktu dalam balon kata

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Lettering

Lettering adalah pemberian huruf-huruf yang berada baik didalam maupun diluar balon kata. Huruf-huruf ini berfungsi sebagai teks yang berisi narasi maupun percakapan yang dilakukan oleh karakter dalam komik. Orang yang memberi teks dalam komik disebut *leterrer*.

Gambar 2.37

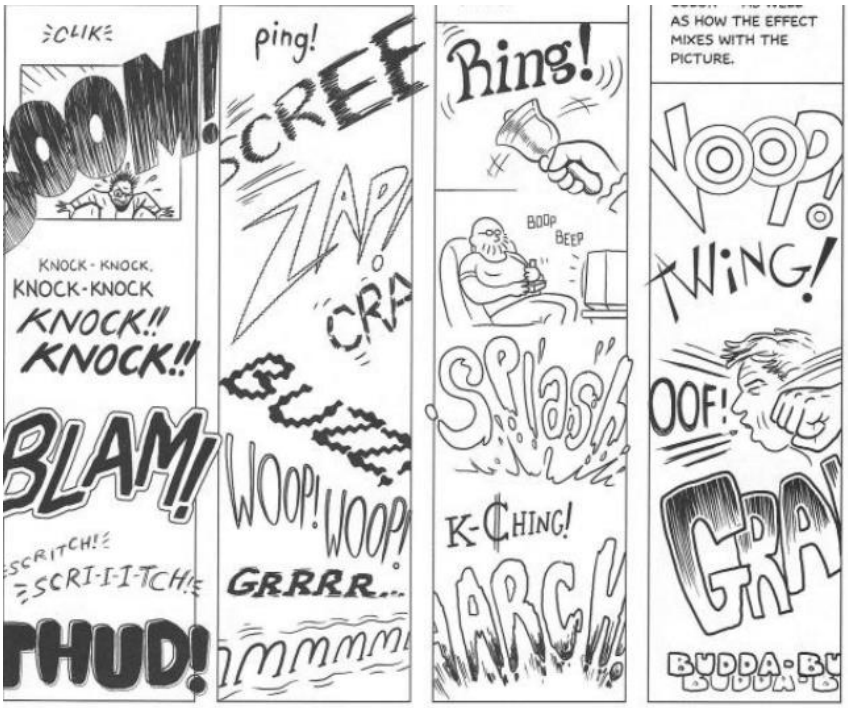
Letter atau huruf dalam balon kata

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Efek suara / *Onomatopoeia*

Untuk memberikan pengalaman yang lebih imersif dalam membaca komik, komikus memberikan efek suara atau biasa disebut *onomatopoeia*. *Onomatopoeia* adalah huruf-huruf yang secara ponetik mirip dengan suara yang dideskripsikan. Misalkan suara air terpercik "splas", suara kucing "meong", atau suara guntur "geludug". *Onomatopeia* sendiri berasal dari bahasa yunani yang berarti "membuat nama". Efek suara bisa berbeda-beda tergantung dengan tempat atau negara komik tersebut dibuat/dibaca, karena setiap negara memiliki sistem bahasa dan suara yang berbeda. Misal kucing di indonesia berbunyi "meong", dan di jepang berbunyi "nyan".

Efek suara seringkali menjadi bagian dari aspek visual dan tidak hanya menjadi huruf semata. Hal ini karena efek suara digambarkan manual oleh komikus sebagai bagian dari komposisi dan estetika gambar komik. (Irzaqi, 2019)



Gambar 2.38

Contoh efek suara dalam komik

(Sumber: Making Comics- Scott Mccloud)

2.4.5 Pemilihan alur

Alur berfungsi untuk memandu pembaca melewati antar panel-panel komik, dan menciptakan pengalaman membaca yang intuitif (Mccloud, 2006). Alur ciptakan melalui pemilihan urutan panel, bentuk panel, arah baca, dan pengaturan isi elemen dalam panel.

Arah baca tergantung dari jenis komik yang dibaca. Sejauh ini, arah baca yang ada terdiri atas:

a. Dibaca dari kiri ke kanan (biasanya format komik barat)
b. Dibaca dari kanan ke kiri (biasanya format komik jepang)
c. Dibawa dari atas kebawah (format komik web)

Elemen dalam panel termasuk pose, jumlah karakter dalam panel, detail latar belakang, sudut pandang, penempatan balon kata, dan penempatan efek suara.

Gambar 2.39
Contoh alur komik
(Sumber: Making Comics- Scott Mccloud)

Sudut pandang dalam komik maksudnya adalah sudut yang seakan-akan memperlihatkan bagaimana sebuah "momen" di mata pembaca. Satu momen bisa dilihat dari beberapa sudut pandang, dan setiap sudut pandang akan memberikan pengalaman membaca, kesan dan emosi yang berbeda terhadap momen tersebut.

Beberapa contoh sudut pandang antara lain sebagai berikut:

a. *High angle*

   Sudut pandang yang diambil seakan-akan pembaca berada lebih tinggi daripada subjek dalam komik. Memberikan kesan bahwa pembaca memliki kuasa atas subjek.

b. *Bird-view angle*

   Sudut pandang yang diambil seakan-akan pembaca ada di langit, sedang memandang subjek dan sekelilingnya dari atas.

c. *Low angle*

   Sudut pandang yang diambil seakan akan pembaca ada dibawah subjek. Biasanya digunakan untuk mendepiksikan subjek yang kuat dan memberi kesan bahwa pembaca ada di bawah subjek tersebut.

d. *Eye level*

   Sudut pandang dimana subjek sejajar kedudukannya dengan pembaca. Memiliki kesan bahwa subjek dan pembaca berada di tempat yang sma atau memiliki kedudukan yang sama. Menurut Onong (2000), sudut pandang model ini adalah sudut pandang yang lumrah digunakan.

e. *Close ups*

   Sudut pandang dimana subjek diperlihatkan sangat dekat dengan pembaca. Memberikan kesan lebih intens dan intim terhadap subjek dan pembaca.

2.5 Pembuatan karakter dalam komik

Salah satu elemen penting dalam komik adalah karakter. Penggambaran karakter adalah untuk menciptakan manusia dalam pikiran pembaca.

1. Rancangan karakter

   Cara dan teknik merancang karakter biasanya ditentukan dari kesukaan pribadi si pembuat. Dalam konteks ini, tidak ada istilah benar atau salah dalam perancangan karakter. Karakter biasanya lahir dari atau sebelum proses pembuatan cerita, atau bahkan dari ketidaksengajaan.

Bentuk tubuh, postur dan gestur dapat bercerita banyak mengenai sebuah karakter. Bentuk tubuh dan postur memberikan petunjuk mengenai sisi fisiologi karakter dan gestur dapat memberitahu mengenai sikap mental karakter (Forceville et al. 2014). Penggunaan bentuk visual yang tepat juga akan membantu mereka mengkomunikasikan kepribadian karakternya. (Hedgpeth dan Missal, 2006. p. 142)

Rancangan karakter biasanya digambarkan sebagai *model sheet.* Dalam *model sheet,* hal yang lazim digambar mencakup gambar tampak seluruh badan, *close-up*, skala, pakaian, atribut, dan skema warna.

Gambar 2.40
Rancangan karakter komik *Buffy the Vampire Slayer*
(Sumber: comicbooks.com)

2. Ekspresi wajah

Ekspresi wajah terdapat pada tokoh komik, dan digunakan untuk memancing emosi pembaca. Ekspresi tokoh adalah cerminan dari emosi yang diharapkan ditangkap pembaca saat membaca komik.

Gambar 2.41

Ekspresi karakter

(Sumber: comicbooks.com)

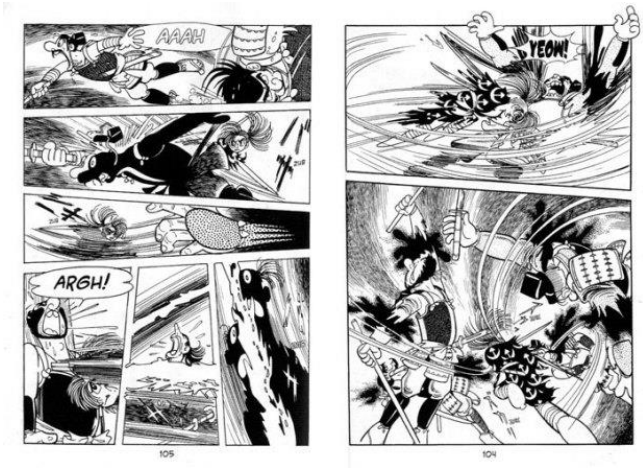
3. Bahasa tubuh

   Bahasa tubuh menunjukkan keadaan atau bahkan kepribadian seseorang sebelum mereka berbicara. Ekspresi wajah dan bahasa tubuh biasanya mengungkapkan perasaan yang sama dan beriringan, misalnya gestur sedikit membungkuk ketika merasa bersalah. Bahasa tubuh juga dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan antar karakter.

2.5 Perbedaan Pengaruh Komik Jepang dan Komik Barat

Sebagai dua kiblat yang memiliki pengaruh besar dalam dunia perkomikan, khususnya di Indonesia, komik jepang dan barat memiliki perbedaan.

Sebagai mana yang dibahas disertasi Seno Aji, komik jepang kebanyakan mengadaptasi gaya gambar kartun, yang merupakan abstraksi atau penyederhanaan dari gaya realistis. Karena gambarnya lebih sederhana, maka secara teknis panel yang bisa dibuat lebih banyak, sehingga memungkinkan untuk menyampaikan cerita yang lebih rinci. Menurut Mccloud (2001), transisi panel tindakan ke tindakan, subjek ke subjek, momen ke momen dan terutama aspek ke aspek banyak ditemukan pada komik jepang.



Gambar 2.42

Komik Jepang: Dororo oleh Osamu Tezuka yang

Memiliki banyak panel tanpa narasi teks

(Sumber: comicbooks.com)

Gambar 2.43

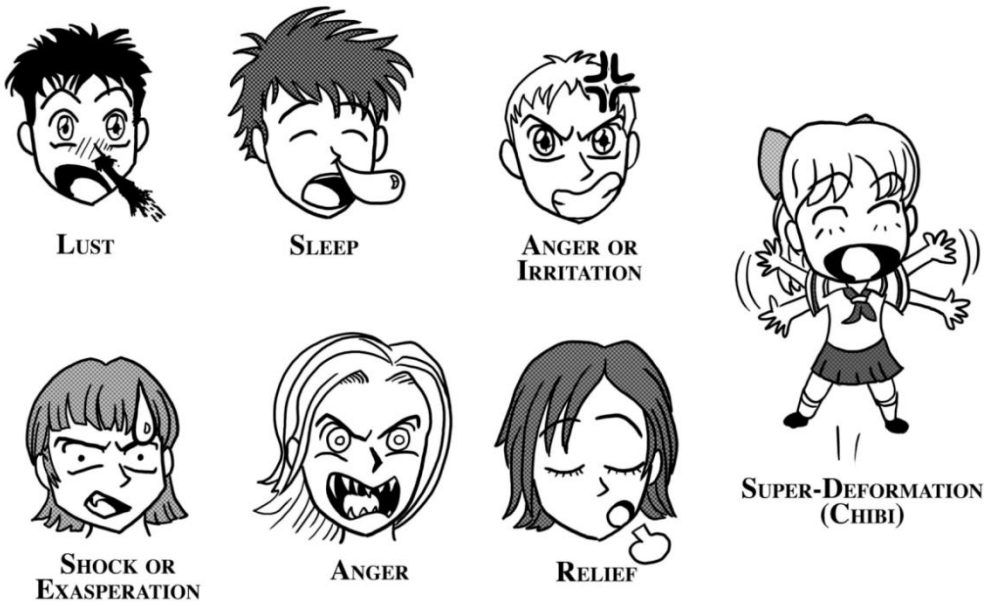
Komik amerika: *The Detective Comics No. 33* oleh Joe Shuster dan Jerry Siegel

Memiliki transisi yang kurang halus dan narasi penuh teks

(Sumber: comicbooks.com)

Menurut Mccloud pula, gaya kartun punya peluang untuk menjadi lebih universal, karena gaya kartun sejatinya adalah "konsep" yang dimiliki pembaca, tidak seperti gaya realistis yang secara gamblang menunjukkan gambar objek yang mirip dengan aslinya. Saat melihat gambar kartun, pembaca akan melihat sebuah "wajah", namun dengan gaya realistis, pembaca akan melihat "wajah seseorang".

Kelebihan komik jepang dengan gaya kartunnya adalah mereka memiliki visual yang lebih bebas dan beragam, tidak seperti komik amerika (atau seni barat kebanyakan) yang masih berpaku pada seni keindahan yunani (Ajidarma, 2005). Dari segi ekspresi karakter misalnya, komik jepang bisa lebih kaya dalam penggambarannya dengan memanfaatkan *exaggeration* atau melebih-lebihkan.



Gambar 2.44

Ekspresi karakter dalam komik jepang

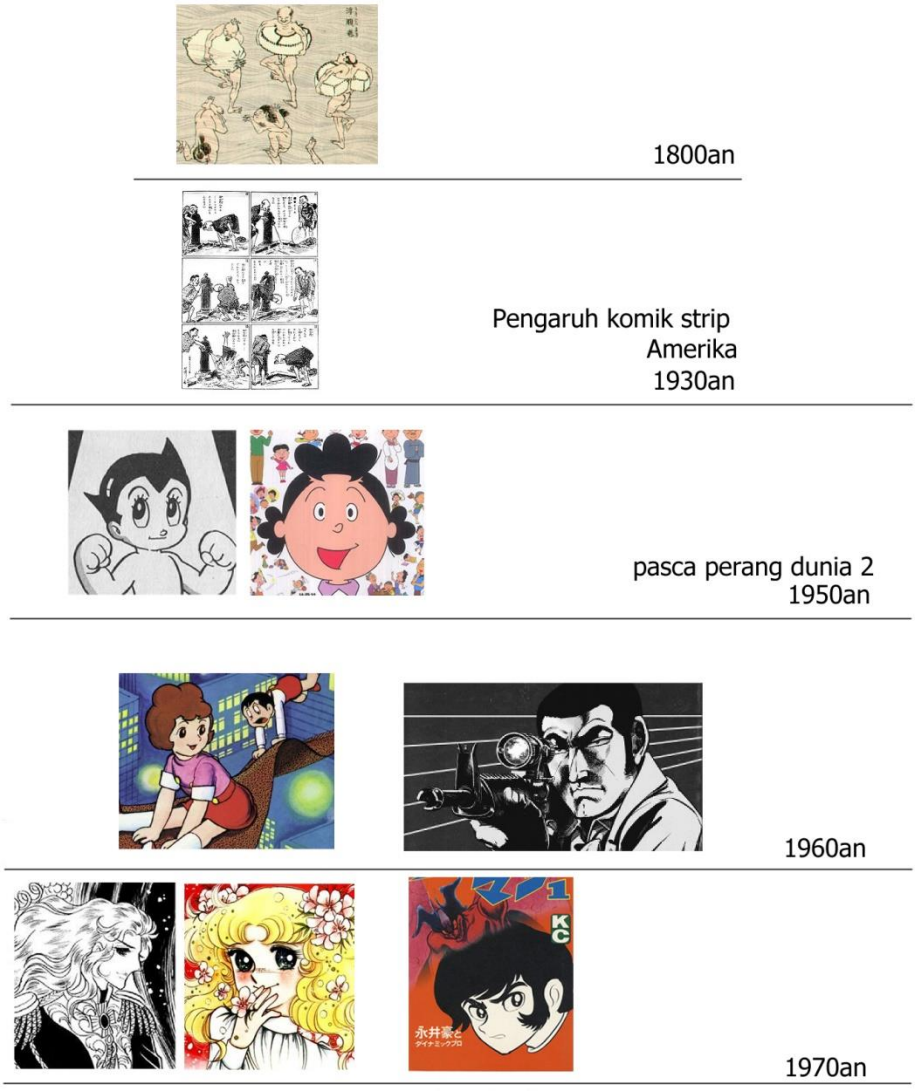
(Sumber: *Japanese Visual Language: The Structure of Manga* oleh Cohn Neil)

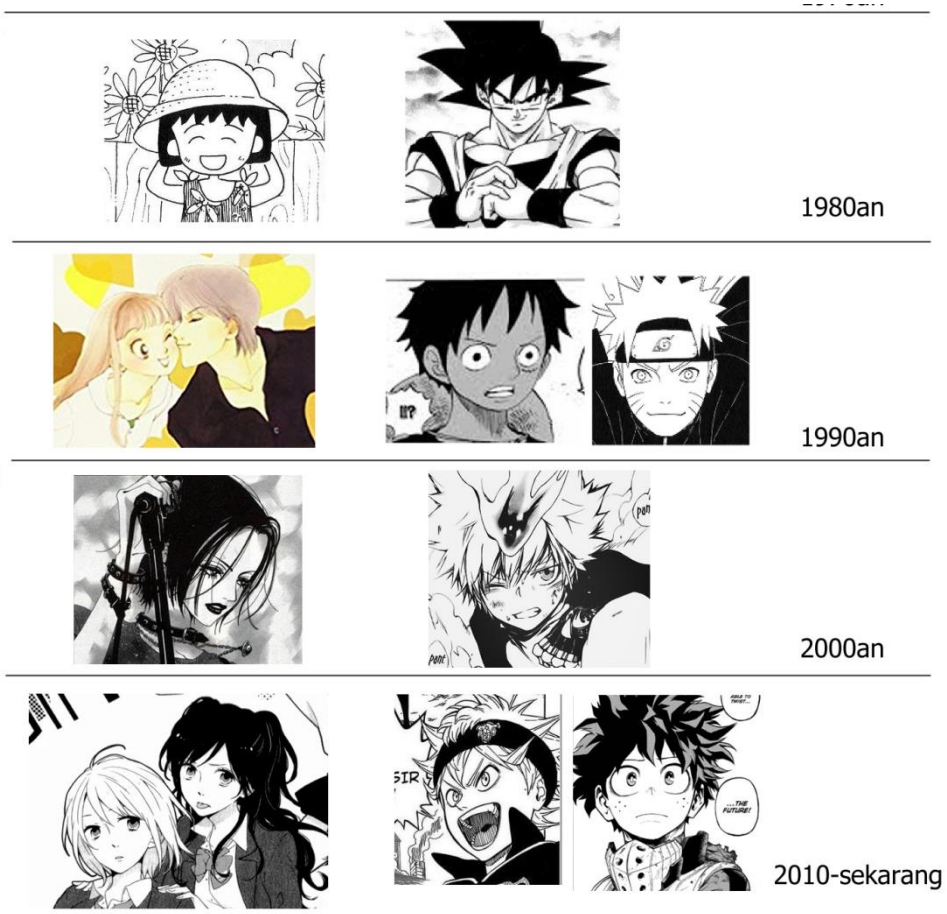
Bapak komik jepang, Osamu Tezuka, mengadaptasi sinematik film amerika dan menuangkannya ke dalam komik. Adaptasi ini menghasilkan sebuah komik yang mengurangi narasi menggunakan teks dan memperbanyak gambar. Gambar lebih mudah dibaca orang daripada teks, maka otomatis

membaca komik jepang lebih mudah dibandingkan dengan komik yang banyak teksnya (contohnya komik amerika).

Komik jepang juga mengadaptasi konsep "*Less is more*", karenanya banyak komiknya yang memiliki format hitam putih, berbalik dengan komik Amerika yang kebanyakan *full color*. Meskipun hitam putih, namun komik jepang mampu menyampaikan emosi yang rinci secara minimalis.

Berikut adalah gambar yang merepresentasikan gaya gambar komik Jepang yang dibagi per 10 tahun:





Gambar 2.45

Gaya Gambar Karakter Komik Jepang dari tahun ke tahun

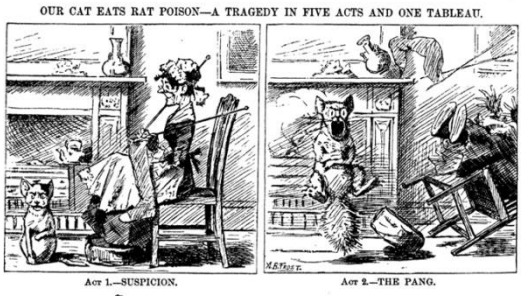
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Jepang memiliki gaya gambar yang cukup beragam dalam perjalanannya selama 10 tahun. Karakteristik yang masih banyak terdapat dalam gaya gambar komik jepang adalah mata besar, dagu yang lancip, gaya dan warna rambut yang liar (Cohn, Neil. 2007).

Gaya gambar Amerika tidak hanya terus menggunakan gaya realistis, namun jika dibandingkan dengan komik jepang, variasi gaya gambarnya tidak lebih banyak. Amerika sendiri memiliki masyarakat yang pragmatis, homogen dalam cita rasa, dan menerima standardisasi (Widagdo. 2011. p.145-146) sehigga dalam industri komik pun Amerika dikuasai oleh raksasa komik macam DC dan Marvel Comic, dengan gaya realistis sebagai “standar

gambar”. Karena itu, terbentuklah stigma bahwa komik Amerika sama dengan komik superhero.

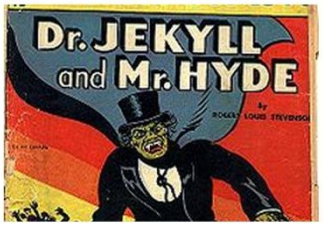
Berikut adalah gambar yang merepresentasikan gaya gambar komik Amerika yang dibagi per 10 tahun:



1842-1897

1897-1938

1930an



1940an

1950an

Gambar 2.46

Gaya Gambar Karakter Komik Amerika dari tahun ke tahun

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

2.7 Komik Silat

Komik silat, adalah salah satu *genre* yang populer selain komik roman remaja, sekaligus tema dari penelitian ini. Berikut akan dijelaskan lebih rinci mengenai komik *genre* silat:

Kata *silat* atau pencak artinya teknik beladiri, yang memiliki beberapa variasi di seluruh penjuru Indonesia. Anggota tubuh yang lazim digunakan adalah tangan (kepalan tangan, telapak tangan) dan kaki (tendangan). Setiap posisi dan jenis pukulan memiliki nama yang mengacu pada suatu aliran tertentu. Lazimnya, sebuah aliran berasal dari sebuah perguruan silat. Aliran tersebut diajarkan oleh seorang guru yang kemudian mewariskan ilmunya kepada muridnya. Siklusnya begitu seterusnya.

Dalam ilmu silat, sangat penting bagi pendekarnya untuk menguasai mentalnya. Latihan mental itu berguna bagi pendekar untuk mencapai kesaktian. Selain sakti, pendekar silat harus juga memiliki pertahanan moral, kemauan dan keberanian (Bonnef, 1998).

Sejauh ini, tidak ada bukti kalau silat adalah warisan murni budaya Indonesia. Kemungkinan yang lebih besar adalah bahwa silat mendapat pengaruh yang cukup besar dari seni beladiri Cina. Cerita silat kemudian dibagi dua, ada cerita silat Tiong Hoa dan cerita silat sejarah Indonesia.

Formula cerita dalam komik silat cenderung mirip antar satu sama lain; yakni kisah seorang pendekar yang bertualang untuk melakukan tugas yang tiada hentinya, misal mencari pusaka suci, membalaskan dendam, memburu musuh, mencari orang tua yang hilang, bahkan mencari jati diri sendiri.

Berikut beberapa poin yang dapat dijadikan patokan alur komik silat yang disebutkan dalam oleh Seno Aji Gunadarma dalam bukunya:

a. Dalam keadaan terhina
    - Pendekar silat hidupnya menderita atau sengsara. Misalnya dalam cerita Panji Tengkorak, diawal cerita ia diceritakan telah kehilangan istrinya dan berkelana mencari pembunuh istrinya dengan menggunakan topeng buruk rupa.

b. Pematangan pendekar
    - Pendekar bertemu dengan banyak rintangan. Rintangan itu berupa medan perjalanan yang berat atau musuh yang bermunculan.
    - Pendekar memantapkan ilmunya dengan bersemedi atau melakukan meditasi di sebuat tempat.
    - Pendekar bertemu dengan guru yang dapat mengajarinya ilmu silat baru

c. Kewajiban terhadap masyarakat
    - Pendekar tiba ke sebuah kampung yang diteror penjahat, dan berkewajiban menolong
    - Pendekar mendamaikan perguruan yang saling bertikai

d. Kemenangan Kebajikan
    - Pendekar berhadapan dengan musuhnya
    - Pendekar mengalahkan/membunuh musuhnya
    - Pendekar yang menang menguasai dunia persilatan.

2.4 Penelitian yang relevan

Penelitian tentang komik di Indonesia sudah ada, biarpun jumlahnya masih sedikit. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan tesis ini:

- Wimba Dan Tata Ungkapan Komik Strip Sunda Mad Huri Dan Si Bogel Pada Majalah Mangle Visualisasi Budaya Sunda Sebuah

Kajian Bahasa Rupa oleh Surya Kusumah, Setia (2015). Tesis ini membahas bahasa rupa yang terkandung dalam komik strip Sunda.

- Kajian visualisasi karakter dalam seri komik garudayana oleh Mikha, Widy dkk. Membahas visual karakter dalam komik Garudayana
- Menguak mitos: diskursus gaya gambar amerika, Jepang, eropa, gaya gambar indonesia dan implikasinya oleh Michael Sega Gumelar (2017) yang membahas perbedaan beberapa gaya gambar komik.
- Geliat Komik Indonesia oleh Hafiar, Hanny dan Oji Kurnia (2005) yang membahas perjalanan komik di Indonesia
- Bahasa rupa komik wayang karya r.a. kosasih. Surakarta: Institut Seni Indonesia oleh Sayid Mataram yang membahas bahasa rupa komik wayang Indonesia.
- Gaya *Manga* dalam Komik Garudayana Karya Is Yuniarto oleh Dhevi Enlivena (2013), yang membahas gaya komik jepang yang terdapat pada komik Garudayana.