BAB II
TEORI DAN SEJARAH PERKEMBANGAN KOMIK

II.1. Pengertian Komik

Kata komik berasal dari bahasa Inggris *"comic"* yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris –Indonesia, 1991)

Dalam Kamus Kata-Kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia, kata komik dijabarkan sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar-gambar dan dibawah gambar itu dituliskan ceritanya sesuai dengan yang tampak dalam gambar (Badudu h.156)

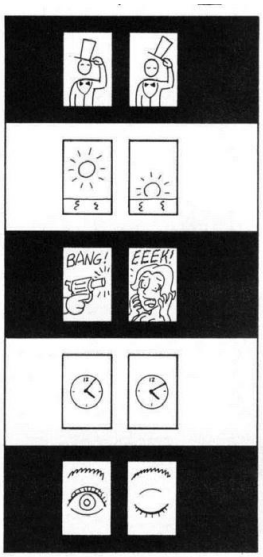
Sedangkan didalam kamus umum berbahasa Indonesia dimana kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar (dalam majalah , surat kabar, atau berbentuk buku) (Poerwadarminta h.517)

"*Sequential Art"* (seni yang berurutan), demikian pakar komik Will Eisner menyebut komik. Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (Scott McCloud, Understanding Comics, 1993, h.5).

Dalam konteks ini menurut McCloud, pengertian *"Sequential Art"* oleh Eisner untuk komik masih terlalu umum. Kata *"Sequential Art"* juga bisa dipakai untuk animasi, mengingat animasi juga merupakan rangkaian gambar atau seni yang berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. Disini McCloud menggarisbawahi perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun saling berdampingan (juktaposisi). Animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu frame yang sama dengan urutan waktu tertentu. Sedangkan komik harus ditampilkan pada frame yang berbeda dengan member jarak pada masing-masih frame atau panel. Jarak pada komik

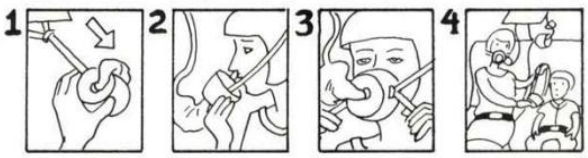
berfungsi sama dengan waktu pada film (Scott McCloud, Understanding Comics, 1993, h.7).

Selanjutnya McCloud (1993) mendefinisikan komik sebagai berikut, “komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.”



Gambar 2.1. *Sequential Art*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)



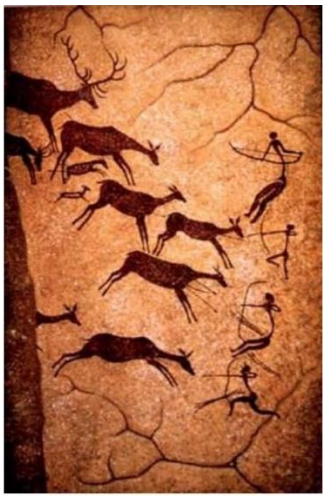
Gambar 2.2. *Manual Guide*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

II..2. Sejarah dan Perkembangan Komik Dunia

Bila mengacu pada pengertian yang dikemukakan oleh Mcloud, komik sudah ada sejak ratusan ratusan tahun yang lalu, bahkan ribuan tahun lalu. Namun "komik" yang ada dimasa itu belum seperti komik yang dijumpai dewasa ini.

Manusia mengenal gambar jauh sebelum manusia mengenal bahasa maupun tulisan. Hal itu diyakini melalui banyaknya temuan gambar-gambar prasejarah. Baik dari coretan-coretan manusia primitif di dinding gua yang ditemukan sekitar 10.000 tahun SM di Eropa Barat, hieroglif dan lukisan bangsa mesir kuno hingga relief-relief pada dinding candi. Semua gambar tersebut merupakan gambar berurutan (*sequential art*) yang menceritakan suatu kisah tertentu, yang notabene memiliki fungsi tidak jauh berbeda dari komik di masa kini.

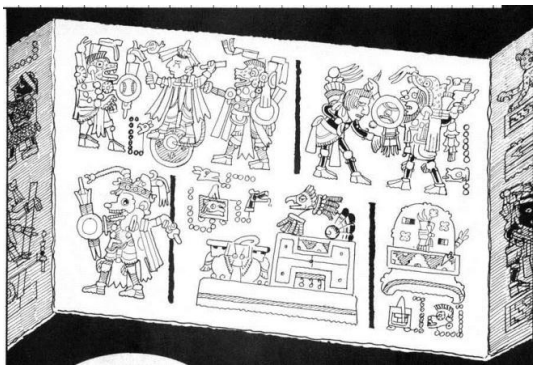


Gambar 2.3. Lukisan Gua

Sumber : Irmansyah Lubis, Sejarah Komik : Menuju Masa Depan

Pada tahun 1519 seorang penakluk asal Spanyol bernama Hernan Cortes menemukan lipatan manuskrip bergambar dan berwarna, yang menceritakan tentang seorang pahlawan bernama *8-Deer "Tiger's Claw"*(Understanding Comics, Harper Perennial, 1993).

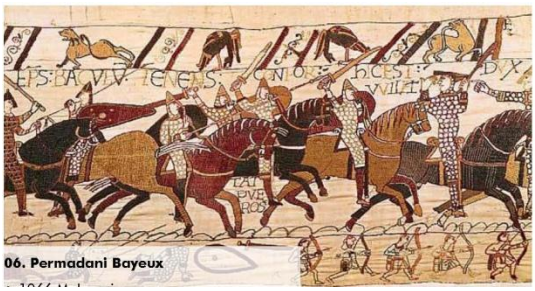
Gambar pada manuskrip yang panjangnya sekitar 36 kaki tersebut tersusun secara berurutan sehingga dapat dibaca menjadi sebuah kisah cerita, persis sama seperti yang terdapat pada komik modern dewasa ini.



Gambar 2.4. *Oselot's Claw*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

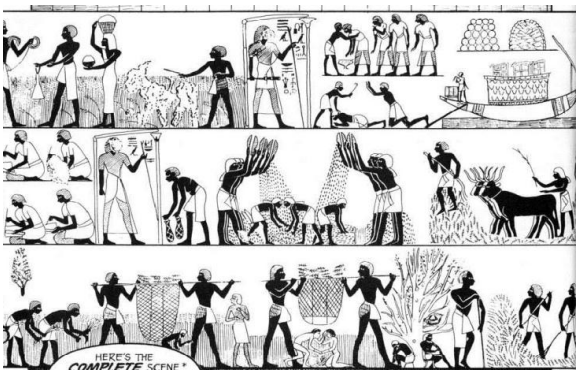
Ratusan tahun sebelum Cortes menemukan manuskrip di Meksiko, di Eropa tepatnya di Perancis ditemukan sebuah karya yang mirip dengan temuan Cortes, yang dikenal dengan *Bayeux Tapestry*. Merupakan hamparan serupa permadani sepanjang 230 kaki, yang bergambarkan detail tentang penaklukan bangsa Normandia terhadap Inggris di tahun 1066 (Understanding Comics, Harper Perennial, 1993, h.12). Permadani tersebut merupakan karya yang menggambarkan urutan kronologis kejadian dari peristiwa peperangan. Adegan peperangan tersebut dapat dijabarkan dalam beberapa bagian, antara lain ; pertarungan sedang berlangsung, Uskup Odin menyemangati pasukannya, Duke William membuka helm bajanya dan memberi aba-aba pada pasukannya untuk berkumpul, pasukan Harold dikalahkan dan seterusnya.



Gambar 2.5. *Bayeux Tapestry*

Sumber : Irmansyah Lubis, Sejarah Komik : Menuju Masa Depan

Jika lebih jauh mundur kebelakang dan mengacu pada pengertian menurut McCloud, lukisan yang dibuat oleh bangsa Mesir kuno dapat juga dikategorikan sebagai komik. Sebuah lukisan yang dibuat sekitar 32 abad yang lalu dalam kuburan "Menna", seorang penulis dijaman Mesir kuno. Keunikan dari lukisan yang berkisah tentang kehidupan bercocok tanam bangsa Mesir kuno ini adalah lukisan tersebut tidak dibaca dari kiri ke kanan seperti kebanyakan komik dewasa ini, namun dibaca secara *zig zag* dari bawah ke atas.



Gambar 2.6. Lukisan Mesir Kuno

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

Perkembangan komik sesungguhnya mulai bermula ketika di Eropa mulai ditemukan dan dikembangkannya teknologi mesin cetak. Yang telah merubah posisi seni di eropa saat itu. Pada awalnya seni hanya bisa dinikmati oleh kaum penguasa dan kaya, akhirnya bisa dinikmati

oleh semua kalangan. Demikian halnya dengan komik yang mulai bisa dinikmati khalayak.

Lima abad setelah karya tentang penyiksaan Santo Erasmus (1460) , perkembangan komik di eropa mencapai puncak tertinggi melalui tangan dingin William Hogarth. Karya Hogarth merupakan 6 lembar karya yang berjudul *"A Harlot Progress"* yang diterbitkan tahun 1731. Karya Hogarth adalah karya yang kaya akan detail serta kisah yang terilhami dari kepedulian sosial. Karya Hogarth awalnya dipamerkan sebagai rangkaian seri lukisan dan kemudian dijual dalam bentuk karya ukir. Dan dipajang secara berurutan sehingga dapat dibaca sebagai suatu kisah cerita. Setelah *"A Harlot Progress"* munculah kisah lanjutan yang *berjudul " A Rake's Progress"*. Karena kepopuleran karya tersebut, maka untuk melindungi keseluruhan karya disahkanlah undang-undang hak cipta untuk pertama kalinya (Understanding Comics, Harper Perennial, 1993, h.16-17).



Gambar 2.7. *The Tortures of Saint Erasmus*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)



Gambar 2.8. *A Harlot's Progress*

Sumber : Irmansyah Lubis, Sejarah Komik : Menuju Masa Depan

Bapak dari seni komik modern menurut McCloud adalah Rudolphe Topffer, yang terkenal dengan cerita satir bergambarnya sejak pertengahan tahun 1800. Topffer adalah yang membuat gambar kartun pada sekat-sekat panel dan juga yang pertama kali memperkenalkan kombinasi antara gambar dan tulisan sehingga saling mendukung satu sama lain. Sayangnya Topffer sendiri gagal menyadari seluruh potensi temuannya dan hanya menganggapnya sebagai hiburan, sebagai hobi yang sepele (Understanding Comics, Harper Perennial, 1993, h.17).



Gambar 2.9. Komik Karya Topffer

Sumber : Irmansyah Lubis, Sejarah Komik : Menuju Masa Depan

Majalah karikatur asal Inggris terus menjaga tradisi komik ini terus bertahan hingga pada awal awad 20, hingga komik yang kita kenal sekarang mulai bermunculan. Di Amerika Serikat perkembangan komik tumbuh dengan pesat. *The Kanzenjammer Kids* karya Rudolf Dirks tahun 1897 dalam *American Humorist*, suplemen surat kabar *New York Journal* merupakan komik pertama yang menggunakan balon kata.



Gambar 2.10. *The Kanzenjammer Kids*

Sumber : Irmansyah Lubis, Sejarah Komik : Menuju Masa Depan

Pada tahun 1929 munculah *The Adventure of Tin Tin* oleh Herge pada sebuah surat kabar Belgia dalam bentuk komik strip. Setelah Tin Tin, di Eropa komik untuk anak-anak semakin banyak bermunculan, seperti *Smurf, Johan & Pirlouit, Siprou, Asterix* dan banyak lagi. Sementara di Amerika sekitar tahun 1930-an Walt Disney membawa tokoh Mickey Mouse dan kawan-kawan kehadapan publik dunia melalui *Mickey Mouse Magazine* dan mendapat sambutan hangat.

Pada Juni 1938 menjadi awal kebangkitan bagi komik-komik bertemakan pahlawan atau *superhero* dengan debut pemunculan tokoh *Superman* dan *Batman*. Komik ini berhasil merebut hati para membaca dan meledak luar biasa. Hal ini disebabkan karena pada masa itu sedang terjadi Perang Dunia II, dan masyarakat Eropa dan Amerika yang jiwa

nasionalisme mereka sedang membara saat itu sangat mengidolakan sosok pahlawan super yang mampu menghapus tirani dan penderitaan dari muka bumi. Komik-komik *superhero* tersebut turut membentuk ciri khas komik Amerika, yakni banyak menyajikan cerita dan adegan yang mengandung kekerasan.

Pada era tahun 1940-an masyarakat Amerika dan Eropa mulai khawatir akan dampak komik terhadap generasi muda dikarenakan makin banyaknya muata kekerasan dan kriminal di dalam komik. Kekhawatiran mereka mendorong munculnya gerakan penentangan terhadap komik baik di Amerika dan Inggris, yang akhirnya mengakibatkan munculnya sensor terhadap komik pada tahun 1950-an. Ditengah sentimen tersebut munculah *Peanuts*, komik dengan tokoh utama seekor anjing bernama Snoopy. Kehadiran komik ini merubah wajah komik dunia menjadi lebih intelektual.

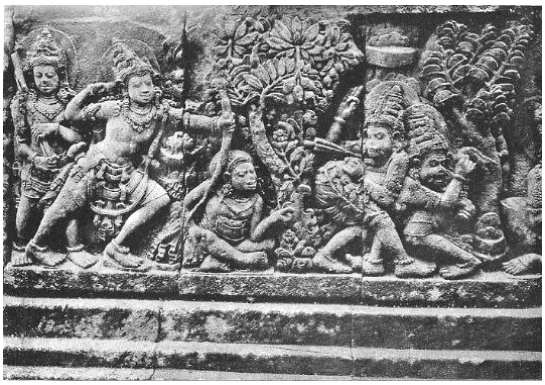
Pada awal tahun 1960 komik bertemakan pahlawan super kembali bangkit dengan terbitnya *Fantastic Four* dan *Spiderman*. Di tahun ini pula muncul *genre* baru dalam dunia komik yaitu *graphic novel* (novel grafis). Tokoh yang terkenal dan banyak mengeluarkan karya-karya novel grafis pada masa itu adalah Will Eisner, yang sering disebut sebagai bapak novel grafis dunia.

Setelah Perang Dunia II, komik Jepang yang dikenal dengan istilah *manga* mulai beranjak menuju era modernisasi. Salah satu karya muncul saat itu dan menjadi karya yang sangat terkenal dan diakui oleh dunia adalah *Astro Boy* oleh Osamu Tezuka.

II.3. Sejarah dan Perkembangan Komik Indonesia

Cikal bakal komik di sudah ada sejak jaman dahulu kala. Penemuan gambar prasejarah pada dinding gua Leang leang di Sulawesi Selatan merupakan buktinya. Pada masa kejayaan Hindu dan Budha, candi-candi yang dibangun kala itu memiliki relief-relief pada dindingnya. Yang jika mengacu pada pengertian komik sebagai gambar yang berurutan seperti yang dikemukakan oleh Will Eisner, dan juga definisi komik oleh

Scott McCloud, maka gambar pada dinding-dinding candi dapat dikategorikan sebagai komik, karena merupakan gambar yang berurutan dan merupakan rangkaian suatu cerita tertentu.



Gambar 2.11. Relief Candi Prambanan
Sumber : gonjangganjing.com (8 Agustus 2012)

Cerita bergambar atau komik modern pertama kali terbit di Indonesia pada saat munculnya media massa berbahasa Melayu-Cina pada masa penjajahan Belanda. Cerita bergambar (cergam) *Put On* karya Kho Wan Gie (Sopoiku) pada tahun 1931 diharian Sin Po adalah komik Indonesia yang pertama kali terbit. Komik yang berkisah tentang sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil. Komik ini sangat popular pada masa itu dan terus beredar hingga harian Sin Po dilarang beredar pada tahun 1960. Komik *Put On* bahkan sempat diterbitkan ulang sebanyak dua jilid pada tahun 2010 (Panji Tengkorak, Kebudayaan dalam Perbincangan, KPG, 2011).



Gambar 2.12. Komik *Put On*
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

Cerita bergambar *Put On* merupakan cerita bergambar dengan gaya kartun yang menggunakan pendekatan humor. Sedangkan komik atau cerita bergambar memiliki gaya realistik pertama kali muncul pada tahun 1939, yaitu *Mencari Putri Hijau* karya Nasroen AS yang dimuat dalam harian *Ratoe Timoer*.

Pada masa pendudukan Jepang sekitar tahun 1940-an pers dan media dikebiri fungsinya dan hanya digunakan sebagai alat propaganda Jepang. Namun komik-komik di Indonesia tetap bermunculan dan tidak memiliki kaitan sama sekali dengan propaganda Jepang. Salah satunya adalah cerita legenda *Roro Mendut* karya B. Margono pada tahun 1942, diharian *Sinar Matahari* Yogyakarta.

Setelah kemerdekaan Indonesia Harian Kedaulatan Rakyat memuat komik *Pangeran Diponegoro* dan *Joko Tingkir* serta kisah tentang pendudukan tentara Jepang oleh Abdul Salam pada tahun 1948. Cerita yang bertemakan petualangan dan kisah-kisah kepahlawanan yang diangkat dari cerita rakyat banyak muncul pada tahun 1952, sehubungan dengan situasi politik kala itu. *Sri Asih* (1952) karya R.A Kosasih, *Kapten Jani* dan *Panglima Najan* karya Tino Sidin, dan *Mala Pahlawan Rimba* (1957) adalah beberapa contoh komik yang muncul pada masa itu.

Sekitar tahun 1947, pengaruh komik Amerika mulai memasuki pasar Indonesia dengan terbitnya *Tarzan* oleh penerbit Keng Po. Dan setelah itu banyak komik asing seperti *Rip Kirby, Phantom* dan *John Hazard.* Masuk dalam peredaran dunia komik Indonesia. Untuk menandingi peredaran dan pengaruh komik asing pada masa itu, muncul komik *Sie Djie Koei*, yang bergaya gambar Cina. Komik *Sie Djie Koei* ini dapat dikatakan sebagai pelopor komik-komik silat yang popular di tanah air sekitar tahun 1968. Pada era ini pula muncul komik-komik yang dianggap sebagai imitasi dari komik-komik asing yang beredar.



Gambar 2.13. Komik *Sie Djie Koei*
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998



Gambar 2.14. Komik *Garuda Putih*
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

Komik seperti *Sri Asih*, *Putri Bintang* dan *Garuda Putih* adalah sebagian dari komik-komik yang dicap imitasi pada masa itu. Para pendidik bahkan menilai komik sebagai media yang tidak mendidik dan hanya menampilkan budaya-budaya asing semata dan melupakan budaya sendiri. Hal itu ditanggapi oleh beberapa penerbit seperti *Keng Po* dan *Melody* dengan menerbitkan komik-komik berorientasi budaya nasional

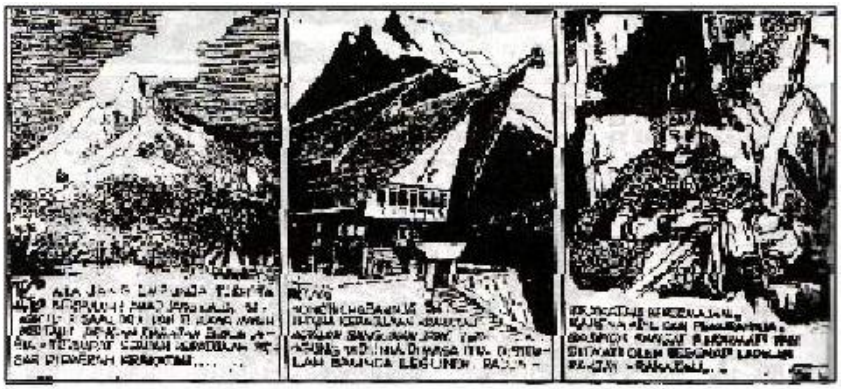
seperti komik *Lahirnya Gatutkaca* dan *Mahabarata*. Tidak hanya budaya dari kisah pewayangan saja, unsur-unsur budaya daerah juga diangkat sebagai kisah dan tema utama dalam cerita komik Indonesia yang diterbitkan kala itu. Beberapa komik yang bertemakan cerita daerah antara lain *Lutung Kasarung, Berdirinya Majapahit, Damar Wulan* dan sebagainya (Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998).



Gambar 2.15. Contoh Komik Budaya

Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

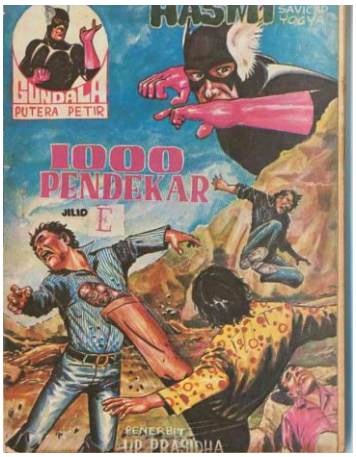
Pada era awal tahun 1960-an dikenal sebagai "Periode Medan", dikarenakan terpusatnya peredaran komik Indonesia di kota Medan akibat lesunya peredaran di pulau Jawa dan juga banyaknya komik-komik yang terbit bertemakan budaya, kisah dan legenda dari Minangkabau. Tidak hanya komik dengan kisah Minangkabau saja, di Medan juga sering muncul komik dengan tema nasionalisme. Iklim politik Indonesia yang sedang memanas berhubungan dengan konflik perebutan Irian Barat dengan Belanda, memicu munculnya komik yang bercerita tentang perlawanan terhadap imperialism dan kolonialisme. Tentu saja hal ini tidak lepas dari peran tidak langsung Presiden Soekarno, sebagai pemimpin dan teladan memerangi penjajahan.



Gambar 2.16. Komik Indonesia Periode Medan

Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

Pada masa awal orde baru seluruh media massa diawasi secara ketat oleh pemerintah. Demikian halnya dengan komik tidak ketinggalan menjadi sorotan pemerintah. Beberapa komikus seperti Ganes TH, bahkan pernah diinterogasi oleh pihak berwajib karena aktivitasnya sebagai karikaturis di media *Warta Bhakti*. Untuk melindungi hak dan kepentingan komikus, maka saat itu dibentuklah Ikasti (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia).. Di masa ini komik Indonesia kembali marak dan menjadi awal kemunculan komik-komik bertema silat yang dahulu sempat dipelopori oleh komik *Sie Djie Koei*. Munculnya karya-karya seperti *Si Buta Dari Gua Hantu* (Ganesh TH), *Panji Tengkorak* (Jan Jaladara), *Godam* (Wid NS) dan *Gundala* (Hasmi) merupakan beberapa karya yang sangat populer pada masa itu.



Gambar 2.17. Komik *Gundala*

Sumber : oldcomics.wordpress.com (14 Agustus 2012)



Gambar 2.18. Si Buta dari Gua Hantu

Sumber : jualkomiklama.blogspot.com (14 Agustus 2012)

Memasuki era tahun 1980-an aktivitas komik di Indonesia seakan menghilang. Pasar komik tanah air mulai dibanjiri oleh komik-komik dari Jepang yang dikenal dengan istilah *manga* yang menghapus habis sejarah panjang perkembangan komik Indonesia. Kini industri komik di Indonesia perlahan mulai bangkit meskipun masih kalah bersaing dari komik-komik asing.

II.4. Unsur-Unsur Dan Jenis Komik

Dalam komik terdapat unsur-unsur atau elemen-elemen yang membentuk komik, diantaranya adalah sebagai berikut;

1. Panel

   Panel merupakan bidang membatasi bagian-bagian pada komik.

   Ada dua macam panel yaitu :

   - Panel tertutup

     Panel tertutup adalah panel yang dibatasi dengan garis-garis batas. Garis-garis ini disebut *frame*. Yang paling banyak menggunakan panel ini adalah komik Eropa.

   - Panel terbuka

     Panel terbuka adalah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Panel terbuka sekarang banyak cukup banyak digunakan sebagai variasi dalam tampilan komik.

Komik Amerika dan Jepang pada saat ini banyak menggunakannya.

McCloud meyebutkan satu unsur yang berkaitan dengan rangkaian panel yaitu *closure. Closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh suatu ruang di antara panel, yang disebut disebut "parit"(*gutter*). Panel komik memisahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa yang tidak halus atau *jomplang*, terputus-putus, serta tidak berhubungan. *Closure* memungkinkan kita menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusunnya menjadi suatu peristiwa yang utuh dalam pikiran. *Closure* hanya dapat terjadi jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan adegan.

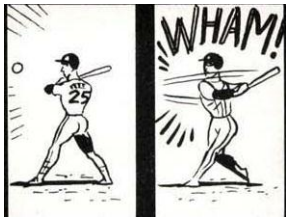
Selanjutnya, McCloud menjelaskan jenis-jenis *closure,* peralihan panel-ke-panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan, antara lain:

1. Waktu-ke-waktu(*moment-to-moment*).
   Aksi tunggal yang digambarkan dalam sebuah rangkaian momen.



Gambar 2.19. *moment-to-moment*
Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

2. Aksi-ke-aksi (*action-to-action*).
   Sebuah subyek (orang, obyek, dsb) tunggal dalam sebuah rangkaian aksi.



Gambar 2.20. *action-to-action*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

3. Subjek-ke-subjek(*subject-to-subject*).

   Serangkaian perubahan subyek yang masih dalam satu adegan, lokasi atau gagasan. Tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar transisi tersebut bermakna.



Gambar 2.21. *subject-to-subject*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

4. Adegan-ke-adegan(*scene-to-scene*).

   Transisi yang membawa pembaca melintasi jarak, ruang dan waktu yang berbeda. Transisi ini memerlukan pemikiran deduktif.



Gambar 2.22. *scene-to-scene*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

5. Aspek-ke-aspek(*aspect-to-ascpet*).

Transisi dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek lain. Pembaca dibawa mengembara melintasi aspek tempat, gagasan dan suasana hati yang berbeda.



Gambar 2.23. *aspect-to-aspect*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

6. *Non-sequitur.*

   Transisi yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.



Gambar 2.24. *non-sequitur*

Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993)

Pengelompokan di atas bukanlah ilmu pasti, tetapi dapat dijadikan alat untuk mengurai seni becerita dalam komik. Sejauh ini menurut McCloud, jenis peralihan yang paling banyak dipakai dalam komik adalah jenis kedua, yaitu aksi-ke-aksi.

2. *Gutter* atau Parit

   Gutter adalah jarak yang ada diantara panel-panel dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulan kesan t ertentu pada pembaca.

3. Balon Kata

   Balon kata memuat memuat kata-kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik. Ada dua jenis umum balon kata yaitu :

   - Balon kata normal

     Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nadadan emosi yang normal

   - Balon kata ekspresi

     Balon kata yang menunjuk ekspresi atau emosi sang tokoh saat berbicara seperti sedang marah, berteriak, takut, berbisik, bicara dalam hati dan sebagainya.

4. Narasi

   Narasi adalah keterangan yang disampaikan oleh komikus untuk membantu pembaca memahami adegan atau alur cerita, dan disampaikandalam bentuk kata-kata. Komik Jepang biasanya menggunakan lebih sedikit narasi dari komik Amerika.

5. Efek

   Dalam pembuatan komik biasanya dikenal dua macam efek yakni :

   - Efek Suara

     Ditampilkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu. Bentuk tulisan atau *font* menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.

   - Efek Gerak

     Efek Gerak atau garis gerak adalah garis yang dibuat dan digunakan untuk menunjukkan gerak atau kecepatan.

6. Tokoh

   Tokoh atau karakter adalah para pemeran yang ada dalam suatu cerita.

7. Latar Belakang/*Background*

   Latar belakang sangat berkaitan erat dengan tema cerita dan merupakan salah satu elemen yang sulit untuk digambar. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana disekitar tokoh sekaligus mendukung cerita.

Adapun jenis-jenis komik yang banyak beredar dewasa adalah sebagai berikut;

1. Komik Strip

   Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar. Komik strip biasanya bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.

2. Buku Komik

   Buku komik adalah kumpulan halaman komik yang dijilid rapid an diterbitkan secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari bebera[a judul komik. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan *comic magazine.*

3. *Graphic Novel*

   Graphic Novel atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa.

   Menurut Mario Saraceni dalam buku *The Language of Comics* (2003), istilah novel grafis semata digunakan untuk memberikan istilah yang lebih ‘baik’ (baca : dewasa) bagi komik.

4. *Webcomic*

   Adalah komik yang diterbitkan melalui media internet.

   Kelebihan dari *webcomic* adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang diberbagai belahan dunia.

5. Komik Instruksional

   Komik instruksional adalah jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar dan symbol). Contohnya adalah petunjuk manual pada alat- atat elektronik dan instruksi penggunaan masker oksigen pada kabin pesawat terbang.