BAB II
MENGENAL KOMIK PENDEKAR BAMBU KUNING

II.1 Landasan Teori

Dalam memahami komik, khususnya komik Pendekar Bambu Kuning, maka digunakanlah teori-teori sebagai berikut.

II.1.1 Perihal Komik Secara Umum

Secara etimologis, komik berasal dari bahasa Yunani *komikos* yang berarti "kelucuan". Seiring dengan berkembangnya komik dalam berbagai aspek, komik memiliki berbagai macam definisi.

Menurut Toni Masdiono (1998), "komik adalah dunia tutur gambar, sebuah metode dalam menyampaikan cerita dengan menggunakan rentetan gambar". Menurutnya, rentetan gambar yang sengaja dibuat untuk menyampaikan cerita walaupun tidak menyertakan tulisan sudah dianggap sebagai komik. Sementara Scott McCloud (2001) komik adalah "gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang dikomposisikan secara berdekatan dan berurutan, untuk menyampaikan informasi dan / atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya" (h. 9). Komik juga didefinisikan oleh Will Eisner (1985) menurutnya, "komik adalah *sequential art* yang berarti susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide" (h. 7).

Berikut adalah istilah dan elemen-elemen yang terdapat di dalam sebuah komik menurut Toni Masdiono (1998):

- Halaman Pembuka

  Halaman paling pertama sebagai pembuka cerita di dalam komik. Berisi ilustrasi yang berhubungan dengan cerita dalam komik, judul komik, nama pengarang dan pihak lain yang terlibat di dalam proses pembuatan komik tersebut. Bisa juga berupa duplikasi dari sampul komik.

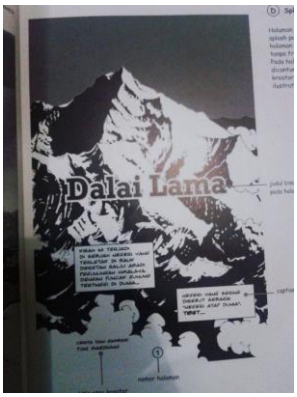
- Halaman Isi

  Halaman-halaman di bagian dalam buku yang menjadi ruang bercerita

- Sampul Komik

  Lazimnya lebih tebal dari kertas untuk halaman isi. Berisi judul komik, sub judul, nomor serial komik (untuk komik berseri), ilustrasi, nama komikus beserta seluruh tim utama, dan nama penerbit.

- *Splash Page*



Gambar II.3 Contoh *splash page*
(Sumber: Masdiono, 1998)

  Lazimnya berada setelah halaman pembuka dan sebelum halaman isi. Di dalamnya terdapat narasi dan ilustrasi untuk menetapkan latar tempat dan waktu di dalam cerita.

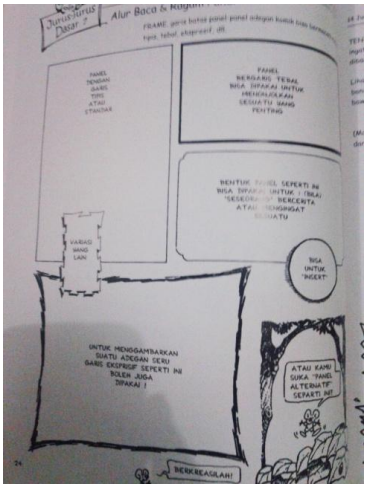
- *Double-spread Page*

  Berisi satu adegan yang bersifat penting atau megah. Menghabiskan dua halaman.



Gambar II.4 Contoh *Double-spread Page*
(Sumber: Masdiono, 1998)

- Panel

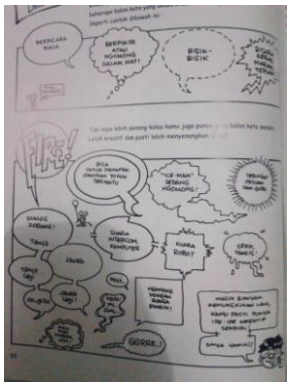


Gambar II.5 Macam-macam bentuk panel komik

(Sumber: Masdiono, 1998)

Ruang yang dipakai untuk menampilkan adegan dalam komik. Panel satu berkesinambungan dengan panel-panel berikutnya. Pengaturan panel juga dibuat sedemikian rupa agar pembaca dapat membaca alur adegan dengan mudah. Berdasarkan bentuknya, panel terdiri dari panel tertutup (dengan garis batas yang mengelilingi disetiap sisinya) dan panel terbuka (tanpa garis pembatas di sekeliling sisinya).

- Balon Kata



Gambar II.6 Macam-macam balon kata

(Sumber: Masdiono, 1998)

Ruang yang dirancang sedemikian rupa untuk menampilkan dialog antar karakter.

- *Sound Effect / Sound Lettering*

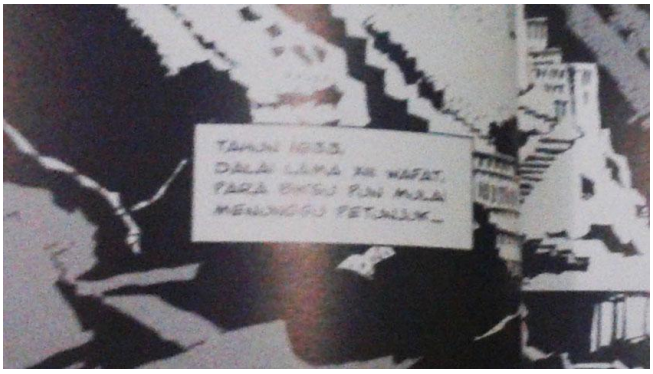


Gambar II.7 Macam-macam efek suara dalam komik

(Sumber: Masdiono, 1998)

Tulisan-tulisan yang menunjukan efek suara pada situasi dalam komik. Beberapa komikus bahkan mengeksplorasi bentuk hurufnya agar memperkuat kesan suara yang diinginkan.

- Narasi



Gambar II.8 Contoh narasi komik

(Sumber: Masdiono, 1998)

Biasanya menerangkan latar tempat, waktu, dan situasi.

- Gang / *Gutter*

Ruang kosong antara satu panel dengan panel lainnya. Mempermudah pembaca untuk membedakan satu adegan dengan adegan lainnya.

II.1.2 Fenomena Dinamika Visual pada Komik

Dinamika visual pada komik dengan judul yang sama dari waktu ke waktu merupakan hal yang lazim terjadi. Adapun yang melatarbelakangi fenomena ini salah satunya adalah upaya komik untuk memaksimalkan fungsinya untuk meraih tujuan-tujuan tertentu dengan tetap membawa tujuan yang sudah tercapai sebelumnya (Scott mcCloud, 1993, h.18).

II.2 Objek Penelitian

Tugas akhir ini menggunakan buku komik Pendekar Bambu Kuning sebagai objek penelitiannya. Berikut ini merupakan penjabaran singkat mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian.

II.2.1 Komik Pendekar Bambu Kuning

Pendekar Bambu Kuning adalah komik yang terbit di tahun 60-an. keberadaannya cukup banyak menarik perhatian pembaca komik pada saat itu. Pendekar Bambu Kuning pun sempat diangkat ke dalam layar lebar pada tahun 1971.

Yang membuat Pendekar Bambu Kuning unik di antara pendekar lainnya adalah kemampuannya untuk menetralisir kekuatan / kesaktian musuh-musuhnya. Bambu kuning yang memiliki khasiat sebagai jimat tolak bala dimanfaatkan sebagai senjata sehingga pendekar paling sakti sekalipun akan kehilangan kesaktiannya.

II.3 Analisa

Setelah secara singkat dijabarkan, berikut merupakan analisa lebih jauh lagi berkenaan dengan buku komik Pendekar Bambu Kuning.

II.3.1 Jalan Cerita Secara Garis Besar

Jalan hidup yang diambil oleh Madi Sembadha untuk menjadi Pendekar Bambu Kuning bukanlah jalan hidup yang mapan. Keputusannya memilih untuk mengembara disebabkan oleh peristiwa traumatis yang dialaminya saat masih muda. Campa, pendekar bengis yang menjadi musuh bebuyutan ayahnya, datang dari pulau Nusakambangan ke Garut untuk membalas dendam. Pertarungan hebat terjadi dan Tjampa berhasil membalaskan dendamnya.

Selain membunuh ayah Madi Sembadha dan seluruh keluarganya, Tjampa juga membawa kabur kekasih Madi, Narti. Dibawah tekanan yang hebat, Madi berangkat ke Banten atas pesan terakhir ayahnya. Di Banten Madi bertemu kakeknya yang seorang pendekar bijaksana, dan ia pun mendapatkan pelatihan intensif selama beberapa tahun.

Setelah dibekali dengan ilmu agama, ilmu bela diri dan dipersenjatai dengan tongkat bambu kuning beruas lima, Madi Sembadha memutuskan untuk hidup mengembara sebatang kara. Tujuan hidupnya sekarang adalah memberantas kejahatan. Menurutnya, harus ada orang baik yang berani bertindak melawan orang jahat tanpa harus takut kehilangan apapun. Tanpa teman, tanpa keluarga, kakinya ringan melangkah ke seluruh penjuru Nusantara untuk menegakkan nilai-nilai yang diyakininya benar.

Pada akhir petualangannya, Madi akan dipertemukan kembali dengan Narti dan memulai hidup baru yang bahagia. Namun hingga saat ini, U Syahbudin belum berencana menyelesaikan serial Pendekar Bambu Kuning dan masih terus mengeksplorasi cerita yang terjadi di tengah pengembaraan Pendekar Bambu Kuning.

II.3.2 Penyajian Komik

Pendekar Bambu Kuning diterbitkan dalam format buku untuk setiap babnya. Satu kali terbit terdapat dua judul yang berbeda. Sampul komik menggunakan artpaper tipis (120 gram) berwarna. Isi komik menggunakan kertas HVS, gambar hitam putih dengan kualitas *photocopy.* Ukuran buku A5.

Pemasaran komik bersifat independen, tidak melalui distributor besar. Pembaca yang berminat dapat membelinya dengan menghubungi langsung penerbit AIU comic atau pada saat *event* Pasar Komik Bandung

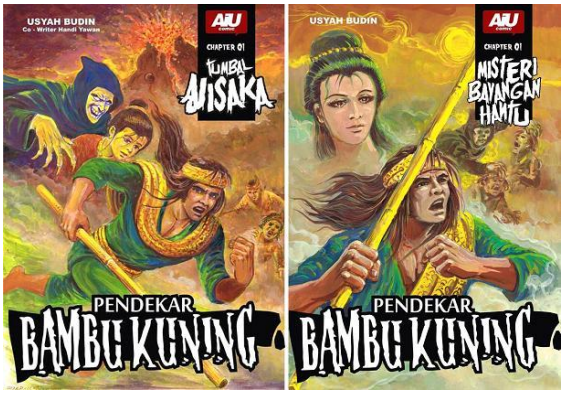
II.3.3 Visualisasi dan Cara Bertutur

Karakter Madi Sembadha yang mengabdikan dirinya sebagai pendekar pembela kebenaran bersenjatakan bambu kuning, divisualisasikan sebagai laki-laki dengan rentang usia antara 25-35 tahun. Memakai pakaian *Pangsi* (pakaian adat Jawa

Barat) berwana hijau ditambah aksesoris ikat kepala, ikat pinggang, dan kain sarung bermotif batik dengan nuansa warna kuning keemasan.

Senjata yang menjadi andalannya adalah sebatang bambu kuning. Berdasarkan keterangan U Syahbudin, bambu kuning tersebut didapat oleh Madi Sembadha dari kakeknya yang seorang pendekar bijaksana.

Karakter Madi Sembadha yang mengabdikan dirinya sebagai pendekar pembela kebenaran bersenjatakan bambu kuning, divisualisasikan sebagai laki-laki dengan rentang usia antara 25-35 tahun. Memakai pakaian *Pangsi* (pakaian adat Jawa Barat) berwana hijau ditambah aksesoris ikat kepala, ikat pinggang, dan kain sarung bermotif batik dengan nuansa warna kuning keemasan.



Gambar II.9 Sampul komik Pendekar Bambu Kuning
(Sumber: Budin, 2014)

Masyarakat Indonesia memiliki kesadaran terhadap manfaat bambu kuning. Melihat perilaku sosial masyarakat Indonesia yang masih meyakini takhayul, bambu kuning diyakini manjur untuk menghalau gangguan makhluk halus dan serangan guna-guna. Bisa jadi kepercayaan ini memiliki hubungan dengan ilmu fengshui, menurut Tantiko (2009), "berdasarkan ilmu fengshui, bambu kuning adalah sumber energi positif yang sangat kuat sehingga dapat menghalau aliran energi negatif yang datang" (h. 29)

Jika diperhatikan lebih rinci lagi, bambu kuning yang menjadi senjata Madi Sembadha memiliki lima buah ruas. Lima ruas pada bambu ini terilhami dari

berbagai nilai positif sebagai filosofinya. Seperti lima rukun Islam, Pancasila, sholat lima waktu, dan nilai-nilai positif lainnya yang mengandung angka lima.

Pendekar bambu kuning digambar dengan gaya realis. Berdasarkan keterangan komikus yang bersangkutan, gaya gambar ini dipengaruhi oleh referensi visual yang digunakan. Di antaranya adalah komik-komik pahlawan super seperti Batman dan Superman, lalu ditambahkan atribut-atribut pendekar agar mendapat kesan Indonesia.

Madi Sembadha sebagai pendekar, dengan gaya gambar realis divisualisasikan sebagai pria yang kuat. Sorot mata yang teduh dan tajam menggambarkan tingkat fokus yang tinggi seorang pendekar Bambu Kuning dalam mengerjakan sesuatu. Tubuh yang atletis menggambarkan tubuh yang sehat dan kuat. Rambut panjang terurai menjadi identitasnya sebagai pendekar pengembara, yang hidup secara sederhana tanpa atribut kemewahan melekat di badannya.

Dalam menyampaikan cerita, komik memiliki dua kekuatan utama sebagai pembangunnya. Gambar dan kata-kata. Adapun cara dalam menggabungkan gambar dan kata-kata ini, tidak memiliki batasan tertentu. Masing-masing komikus memiliki kebebasan untuk menentukan bagaimana mereka memanfaatkan keduanya secara maksimal. Menurut McCloud (1993), cara menggabungkan gambar dan kata-kata dapat dibagi ke dalam beberapa golongan berikut:

- Khusus kata-kata
  Gambar hanya sebagai ilustrasi dan tidak banyak menambah makna teks yang telah komplit.

- Khusus gambar
  Kata-kata hanya memberi efek suara bagi gambar tersebut.

- Khusus-duo
  Kata-kata dan gambar menyampaikan pesan yang sama penting.

- Aditif

  Kata-kata digunakan untuk memperkuat / memberi tekanan terhadap makna gambar.

- Paralel

  Kata-kata dan gambar mengikuti alur yang berbeda tanpa saling bersimpangan.

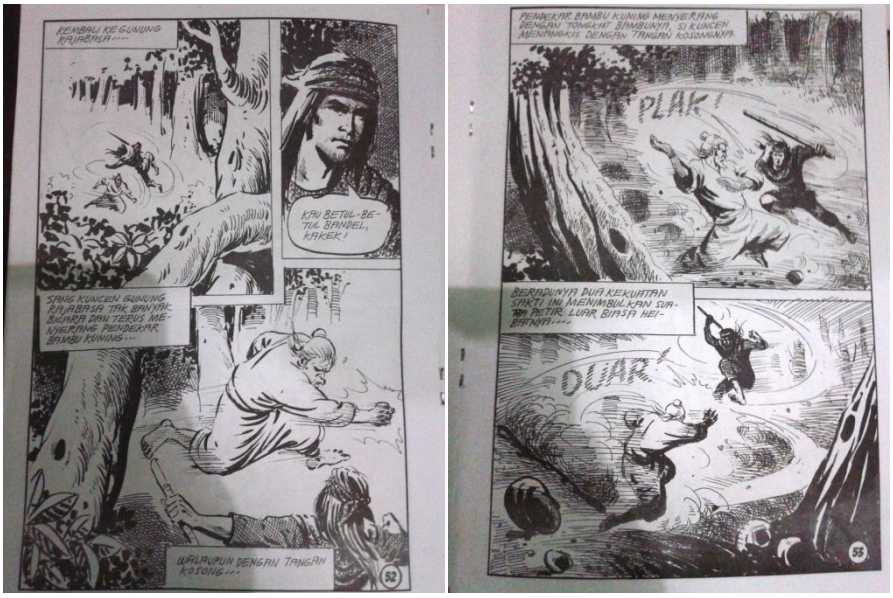
- Montase

  Kata-kata diperlakukan sebagai bagian penting dari gambar.

- Interdependen

  Kata-kata dan gambar sama-sama berperan dalam menyampaikan informasi. Jika kata dan gambar dipisah, tidak dapat menyampaikan informasi secara benar. (h. 153-155)

Berdasarkan pengelompokan menurut McCloud, berikut adalah contoh cuplikan komik Pendekar Bambu Kuning untuk mengetahui cara bertutur dalam komik tersebut.



Gambar II.10 Adegan pertarungan Pendekar Bambu Kuning
(Sumber: Budin, 2014)

Pada halaman 52, gambar menunjukkan karakter kakek yang menyerang Pendekar Bambu Kuning dengan tangan kosong. Di dalam kotak narasi, ditulis apa adanya

sesuai dengan gambar bahwa sang kuncen gunung terus menyerang Pendekar Bambu Kuning walaupun dengan tangan kosong. Berdasarkan pengelompokkan menurut McCloud, komik pada halaman ini menyampaikan dengan cara penggabungan khusus-duo. Kata-kata dan gambar sama penting.

Namun setelah memasuki halaman 53, pada panel ke dua, kotak narasi menyampaikan bahwa kedua karakter saling beradu kekuatan sehingga menghasilkan suara petir yang luar biasa hebatnya. Setelah mengamati gambar pada panel tersebut, tidak terindikasi bahwa pertarungan kedua karakter tersebut menghasilkan efek yang luar biasa merusak pada lingkungan sekitarnya kecuali efek suara ledakan. Maka dapat dikatakan bahwa pada panel tersebut menggunakan cara penggabungan aditif, kata-kata memberikan penekanan dan memperkuat apa yang disampaikan oleh gambar.

Hal yang sama juga terjadi pada panel pertama di halaman 54. Kata-kata kembali memperkuat informasi pada gambar.



Gambar II.11 Adegan pertarungan Pendekar Bambu Kuning
(Sumber: Budin, 2014)

Kotak narasi menyampaikan bahwa dampak pertarungan tersebut menyebabkan lingkungan di sekitarnya bergetar seperti terkena gempa bumi. Namun tidak

terindikasi adanya getaran hebat, secara visual hanya terlihat dua orang yang sedang bertarung di tengah hutan.

Dengan mengambil dua cuplikan tadi, dapat disimpulkan bahwa komik Pendekar Bambu Kuning bertutur dengan dua cara penggabungan kata-kata dan gambar. Yaitu penggabungan khusus-duo dan penggabungan aditif.

Sistem paneling dan alur baca yang dipakai dalam komik Pendekar Bambu Kuning memiliki aturan yang konvensional, yaitu dari kanan ke kiri dan dari atas ke bawah. Panel sebelah kiri dibaca lebih dulu sebelum menuju panel di sebelah kanan. Baris pertama dibaca lebih dulu sebelum membaca baris kedua. Hal ini mempermudah pembaca untuk membaca susunan panel.

Panel yang digunakan juga tidak terlalu banyak. Dalam satu halaman komik Pendekar Bambu Kuning hanya menggunakan satu hingga empat panel. Dari segi kenyamanan membaca, komik ini nyaman untuk dibaca karena perhatian pembaca selalu fokus pada satu titik dan tidak dipaksa untuk memperhatikan elemen-elemen lain.

II.3.4 Nilai Moral

Secara garis besar, nilai moral yang ingin disampaikan di komik Pendekar Bambu Kuning adalah pentingnya orang-orang baik untuk bertindak dan tidak diam jika melihat kezaliman terjadi di depan mata.

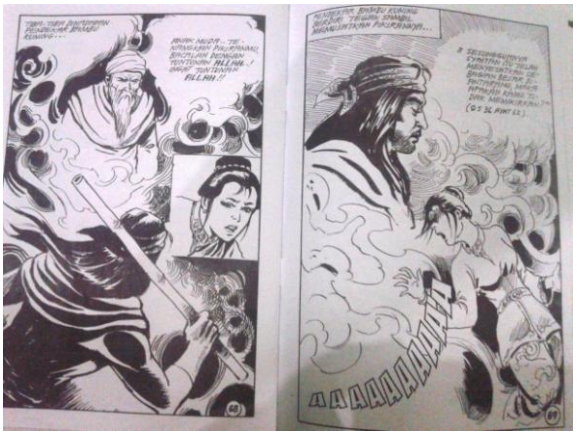
Secara khusus, Pendekar Bambu Kuning di bab terkininya, Tumbal Ajisaka, ingin menyampaikan dampak negatif yang terjadi jika kejahatan menyebar luas dan pentingnya membekali diri dengan pemahaman agama yang baik. Bab ini menceritakan sebuah tumbal yang memiliki kekuatan mahadahsyat. Berdasarkan cerita di dalam komik ini, kepulauan Indonesia, terutama pulau Jawa, sebelum dihuni oleh manusia adalah sarang siluman dan dedemit.

Tumbal Ajisaka adalah segel yang digunakan oleh seorang pendekar sakti bernama Ajisaka untuk mengunci pergerakan para siluman dan menjaga keseimbangan alam.

Karena satu dan lain hal, beberapa siluman berhasil lolos dari tumbal ini, sehingga bebas berkeliaran dan berupaya untuk melepas tumbal tersebut dengan memanfaatkan sifat serakah manusia.

Dengan menggunakan perumpamaan segel, U Syahbudin dengan cerdas menyindir fenomena sosial politik di Indonesia. Segel tumbal Ajisaka, adalah penggambaran hukum dan aturan yang sudah dibuat sedemikian rupa untuk menjaga keharmonisan kehidupan masyarakat. Siluman yang lolos adalah para politikus nakal atau pihak-pihak lain yang memiliki kewenangan yang berupaya mengotak-atik perundang-undangan demi kepentingan pribadi dan golongannya. Sifat serakah politikus Indonesia dan pengerusakan alam berlatar belakang sekongkol politik pun dijadikan referensi di dalam penyusunan cerita ini. Untuk mematahkan siklus ini, harus ada satu sosok yang cukup tangguh secara fisik dan mental.

Pendekar Bambu Kuning pada bab ini sudah berkembang menjadi pendekar yang lebih matang. Selain keterampilan bela diri, Madi Sembadha juga memiliki tingkat spiritualitas yang tinggi. Hal ini yang membuat Madi Sembadha tetap tenang dalam menghadapi bahaya apapun.



Gambar II.12 Gejolak Batin Pendekar Bambu Kuning
(Sumber: Budin, 2014)

Pada saat mengalami kebimbangan, gejolak batin Madi Sembadha divisualisasikan dengan sesosok kakek yang menjadi gurunya. Madi Sembadha mengingat kembali petuah-petuah bijak yang dulu pernah ia simak.

Komik ini menyampaikan betapa pentingnya pendidikan spiritualitas. Dengan penanaman nilai-nilai kebaikan dan kebijaksanaan, akan membantu seseorang dalam menghadapi segala macam permasalahan dalam kehidupan.

II.4 Target Audiens

Perancangan ulang Pendekar Bambu Kuning yang akan dilakukan menyasar target audiens dari kategori remaja akhir usia 18-21 tahun. Menurut Kartono (1990), Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian. Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Remaja sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru saja ditemukannya.

Nilai-nilai idealisme tentang kebaikan melawan kejahatan dinilai sejalan dengan kondisi psikologi pembaca pada usia tersebut. Kematangan dalam berpikir juga sudah dapat mencerna dan memilah pesan yang terdapat di dalam cerita persilatan yang penuh dengan aksi dan adegan kekerasan.

II.5 Resume Singkat Solusi Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah mengenai buku komik Pendekar Bambu Kuning, maka dirancang ulang buku komik Pendekar Bambu Kuning yang dapat memperkenalkan kembali aspek-aspek dasar yang membangun cerita dalam komik ini. Dengan tetap mengacu kepada garis besar yang sudah ditetapkan U Syahbudin selaku penciptanya, komik yang akan dirancang akan menjelaskan kembali asal-usul Madi Sembadha, latar tempat dan waktu cerita tersebut terjadi, situasi yang terjadi saat itu, dan aspek lainnya dengan menggunakan alur cerita maju mundur. Hal ini dilakukan