BAB II

TINJAUAN KOMIK DAN KEPAHLAWANAN FIKSI

II.1 Pengertian Komik

Seni berurutan itu sangat luas pengertianya sebab seni itu sendiri luas untuk itulah seni tersebut harus lebih spesifik (McCloud,2001,h. 4).

McCloud(2001)“Komik merupakan gambar – gambar serta lambang – lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan atau berdampingan) dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau tanggapan estetis dari pembacanya” (h. 9).

II.2 UnsurKomik

Primadi Tabrani menyatakan bahwa dalam komik terdapat unsur bahasa verbal dan bahasa rupa gambar.Komik pada dasarnya menggunakan bahasa rupa gambar, namunkehadiran bahasa verbal di dalam sebuah komik dapat membantu pembaca memahami tema yang diangkat oleh komik tersebut.Adapun unsur –unsur visualyang dapat menjabarkan seni penceritaan komik.

II.2.1 *Frame*/Panel

Frame/ panel mencakup semua ikon perbendaharaan komik di dalam ruang garis.Panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk ruang / waktu yang terpisah (Scott McCloud, 2001, h. 98)

McCloud (2001) menjelaskan “Bentuk panel sangat beragam.Sekalipun tidak mempengaruhi “makna” tentang waktu panel dapat mempengaruhi pengalaman membaca, yang membawa kita pada hubungan yang aneh antara waktu yang dilukiskan oleh komik dan waktu yang dirasakan oleh pembaca” (h. 99)



GambarII.1 Panel dalam Komik

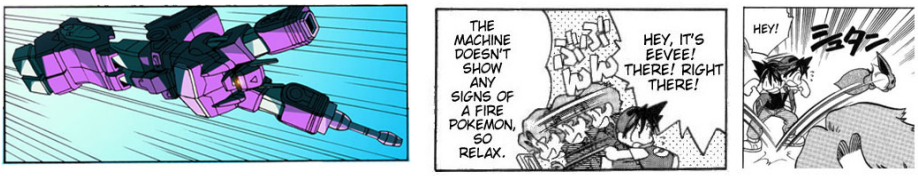
Sumber : Komik Darmaputra Winehsuka (2010)

II.2.2 Emosi/ Ekspresi

McCloud (2001) Ungkapan emosi dalam komik mempengaruhi penghayatan pembaca komik. Untuk mengungkapkan sebuah emosi dapat dikeluarkan menggunakan ekpresi atau garis dan *icon*.(h. 118).Garis – garis berfungsi memusatkan perhatian, kecepatan, suasana hati, dan lain-lain, sedangkan dengan membuat *icon* tetesan keringat mengungkapkan tokoh sedang bersusah payah atau lelah.

II.2.3 Gerakan/*Motion*

McCloud(2001) menjelaskan bahwa pada awalnya garis gerak atau juga disebut pita kosong, bersifat liar,berantakan. Namun, saat ini garis gerak semakin terolah sampai terkesan mempunyai fisik sendiri.Penggunaan efek garis pada latar belakang(*background*) untuk menggungkapkan kecepatan merupakan ciri khas komik Amerika.Sedangkankomik Jepang memasukan efek garis-garis sekitar objek yang mengungkapkan bahwa objek tersebut bergerak dengan cepat(h. 110).



GambarII.2 Gerakan dalam Komik

Sumber : Komik IDW Transformers (2009), Pokemon Adventures (1996)

II.2.4 Balon Kata

Balon Kata pada komik adalah tuang tempat menatuh teks narasi atau juga menampilkan kata – kata. Balon kata berfungsi untuk menggambarkan suatu pembicaraan yang dilakukan oleh tokoh dalam komik. Dengan dipadukan tipografi di dalamnya akan memberi perlambangan suara dan emosi/ ekspresi. Bentuk dan gaya dari sebuah balon tersebut disesuaikan dengan emosi/ekspresi yang dikeluarkan oleh seorang tokoh (Koendoro, 2007, h. 40)



GambarII.3 Balon Kata dalam Komik

Sumber : Komik Injustice Gods Among is (2013)

II.2.5 Tipografi

Dalam analisis McCloud (2001) dalam komunikasi visual yang berkiblat pada Mazhab Amerika, yang mana dipengaruhi oleh Bauhaus Jerman (Pakar Komunikasi) sangat menekankan pada pengetahuan tipografi dan komposisi.

Sedangkan menurut Brewer (1971) “Tipografi dapat memiliki pengertian luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak atau dalam pengertian yang lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan, dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susunan huruf (*typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan unsur lain bukan huruf pada halaman cetak”.

II.2.6 *Closure*

McCloud (2001) 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, disebut “parit”.

Menurut McCloud (2001) dengan menggunakan fungsi panel sebagai penceritaan, *Closure dalam komik dibagi menjadi 6 golongan:*

a. Panel waktu ke waktu : Aksi tunggal yang digambarkan sesuai rangkaian momen.
b. Panel aksi ke aksi : Sebuah subjek tunggal dalam rangkaian aksi.
c. Panel subyek ke subyek : Serangkaian perubahan subjek dalam lokasi yang sama.
d. Panel adegan ke adegan : Transisi melintasi jarak waktu dan / atau ruang yang sangat berbeda.
e. Panel aspek ke aspek : Transisi dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek lain.

II.2.7 Gaya Visual

Menurut McCloud (2001) pemikiran bahwa gambar dapat membangkitkan rangsangan emosional pembaca sangatlah pentingdalam seni komik. Dunia panca indra yang tidak terlihat pun dapat digambarkan melalui garis, warna maupun perpaduan garis dan warna (h. 125).

McClound (2008) mengemukakan bahwa selalu ada tiga ciri yang dimiliki karakter yang dirancang oleh seorang komikus :

a. Jiwa

   Memiliki sejarah, pandangan hidup dan impian yang istimewa.

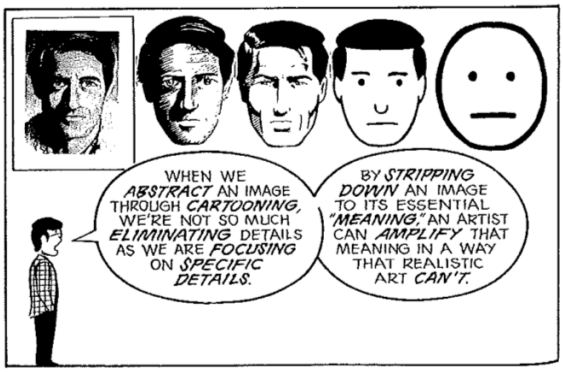
b. Ciri Khas

   Ciri khas penokohan sebuah karakter bias dibantu dengan menggambarkan tinggi dan berat tubuh, profil wajah, kekuatan, etnissitas, latar belakang, hasrat, usia, kecerdasan, gaya berpakaian, temperamen, kewajiban, kesetiaan, gender serta penokohan yang patut dikenang.

c. Sikap ekspresif

   Cara berbicara dan tingkah laku yang sesuai dengan karakter.

Dalam Teorinya pun "*The Big Triangle*" Scott McCloud menjuruskan beberapa gaya gambar dari gaya realis sampai abstrak (kartun) dengan menghilangkan detil-detil pada karakter(McCloud, 2001, h. 52).



GambarII.4 Gaya Visual

Sumber :[*http://scottmccloud.com/*](http://scottmccloud.com/) (8 April 2014)

II.3 Sejarah Komik

Menurut Robert Sabin (seperti dikutip Dwifriansyah, 2008)komik cetak pertama yang pernah di cetak adalah komik berjudul "*A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot*" karya Francis Barlow yang dibuat pada tahun 1682.Pada tahun 1929 muncul komik berjudul "Tintin"karya Herge. "Tintin" yang ber*genre*petualangan yang menceritakan seorang jurnalis yang berpetualang memecahkan misteri tempat – tempat bersejarah di seluruh dunia. Komik tersebut mampu mendominasi pasar hingga tahun 1970-an.

Pada tahun 1930, dunia komik Amerika didominasi genre kepahlawanan fiksi dimulai dengan munculnya komik yang berjudul "*Action Comics*"menceritakan karakter Superman, Seorang makhluk asing yang datang dari planet krypton dan bersembunyi dibalik alter egonya yaitu Clark Kent.Komik yang bertema tentang superherosangat diminati hingga saat ini

Berbeda dengan komik di kebudayaan barat, Dunia komik di timur(Asia) diwakili oleh Jepang sebagai produsen komik atau yang disebut dengan sebutan"*Manga*" terbesar se – Asia.Osamu Tezuka sebagai pelopor komik Jepang yang terkenal lewat karyanya, "*New Treasure Island*" dan "*Shintakarajima*". Perkembangan komik di Jepang sangatlah cepat karena adanya buku – buku komik kompliasi beberapa manga dengan tebal 200 halaman sampai 850 halaman.

II.4 Genre Komik

Komik mempunyai jenis cerita (*genre*) yang berbeda – beda disetiap negaranya karena terpengaruh oleh budaya yang di anut oleh negara tersebut. Di Amerika hampir 80% komiknya memiliki *genre* kepahlawanan fiksi (*superhero*) yang menujukan bahwa negara tersebut adalah negara adikuasa. Sementara di Jepang genre komik di kelompokan sesuai dengan ceritanya antara lain : aksi (*akushon*), fantasi (*fantajī*), historis (*historikaru*), Olahraga (*supotsu*), supernatural (*chō shizen*) dll. Di Indonesia, Menurut Bonnef (2008) "komik yang terdiri dari penelitian utama terdiri atas 876 judul cerita yang terbit antara 1966 dan Juli 1970. Kemudian, cerita dikelompokan berdasarkan genre"(h. 50).

Genre	Jumlah Judul	Presentase
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

Tabel II.1 Judul komik berdasarkan *genre* komik tahun 1966

Sumber : Bonnef (2008)

Cerita kepahlawanan fiksi lebih dikenal sebagai cerita silat pada masa itu karena, karakter – karakter dalam cerita kepahlawanan fiksi tersebut menggunakan gaya bertarung silat, karena dipengaruhi budaya masyarakat indonesia.

II.5 Komik Indonesia

Berbeda dengan di Indonesia, awalnya *genre* cerita komik di Indonesia di pengaruhi oleh agama Hindu dan Buddha, yang menyebabkan komik Indonesia banyak mengambil tema mitologi kemudian R.A. Kosasih komikus yang pertama kali membuat komik bergenre Kepahlawanan fiksi. Setelah berhasil mengangkat cerita “Mahabarata” dalam bentuk komik pada tahun 70an, Ia pun membuat komik bergenre Kepahlawanan fiksi yang berjudul “Sri Asih”.

Berbeda dengan tokoh-tokoh komik Kepahlawanan fiksi di barat yang bertubuh kekar dan memakai baju ketat yang berwarna-warni, di Indonesia tokoh “Sri Asih” digambarbarkan sosok perempuan memakai “kemben” karena saat itu budaya Indonesia masih dipengaruhi Hindu-Buddha. Di era yang sama komikus Ganes T.H membuat komikber-*genre*kepahlawan fiksi berjudul“Si Buta dari Gua

Hantu” dengan tokoh Barda Madrawata seorang pria buta yang membasmi kejahatan, berlatar Nusantara jaman Kolonial Hidia-Belanda.

II.6 Komik Si Buta dari Gua Hantu

Ganes T.H. menciptakan “Si Buta dari Gua Hantu”yang merupakan salah satu tokoh komik lokal yang paling populer.Komik tersebut Menceritakan kisah hidupBarda Mandrawata, seorang pendekar silat dari perguruan pencak silat Elang Putih yang keluarganya tewas di tangan seorang pendekar kejam misterius namun buta yang dijuluki “Si Mata Malaikat”. Balas dendam Barda pada “Si Mata Malaikat” harus dibayar dengan kehilangan indera penglihatannya, walaupun kemudian dia secara tak sengaja menemukan sebuah gua angker tersembunyi dan berhasil mempelajari ilmu ajian langka dalam gua tersebut. Bersama teman monyetnya yang setia, yang bernamaWanara, Si Buta(Barda Mandrawata) berkelana membasmi kebatilan dan kejahatan serta membantu orang-orang yang lemah dan tertindas di seluruh penjuru Nusantara.



GambarII.5 Komik Si Buta dari Gua Hantu

Sumber : Komik Si Buta dari Gua Hantu (1967)

II.7 Permasalahan

Komik kepahlawanan fiksi di Indonesia khususnya “Si Buta dari Gua Hantu”, memiliki beberapa permasalahan dilihat dari berbagai perspektif. Dewasa ini industri komik di Indonesia mengalami kemunduran apabila dibandingkan dengan era kejayaannya di tahun 70-an. Dari perspektif pembaca komik tahun 70-an, mengalami kerinduan akan komik – komik yang dulu pernah populer pada jaman itu, sedangkan sebagian besar pembaca komik saat ini pun tidak dapat menikmati komik “Si Buta dari Gua Hantu” di karenakan terbatasnya komik – komik lokal yang beredar di pasaran. Apabila dilihat dari perspektif visual dari komik “Si Buta dari Gua Hantu” yang memiliki gaya visual dan bahasa tempo dulu yang sudah tidak populer saat ini ditambah dominasi komik – komik luar negeri yang semakin beragam di Indonesia. Hal tersebut yang mendasari dibutuhkanya penyegaran yang lebih imajinatif dan atraktif untuk komik kepahlawanan fiksi “Si Buta dari Gua Hantu” sehingga, para pembaca komik dapat menikmati komik kepahlawanan fiksi lokal.

II.8 Solusi

Dilihat dari permasalahan dari berbagai perspektif dapat ditarik sebuah solusi, yaitu diperlukanya penyegaran visual untuk komik kepahlawanan fiksi “Si Buta dari Gua Hantu” menjadi lebih imajinatif dan atraktif dari segi visual, maupun dari alur cerita disesuaikan dengan selera pasar di industri komik indonesia saat ini. Komik tersebut diharapkan lebih diterima oleh para pembaca komik saat ini di tengah maraknya komik – komik luar negeri di Indonesia, sehingga tokoh kepahlawanan fiksi “Si Buta dari Gua Hantu” dapat menjadi sebuah *brand*sebagai tokoh kepahlawanan fiksi yang berasal dari Indonesia.