

BAB II

Landasan Teori

A. Sejarah Singkat Komik

Sulitnya menentukan komik pertama di dunia, menurut Roger Sabin, penulis dunia komik yang juga pengajar di sebuah universitas ternama di Inggris, komik cetak pertama yang pernah ada adalah komik yang berjudul *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plo I* karya Francis Barlow yang dibuat pada tahun 1682. Tapi pernyataan Sabin tadi dibantah oleh Eddie Campbell, seorang komikus dan kartunis asal Skotlandia. Menurut Campbell, hasil karya Francis Barlow itu adalah gambar kartun, sama halnya dengan komik karya Rowlandson tahun 1782 yang membuat kartun bertema politik dan ditambah narasi. Karya para kartunis itu lebih tepat disebut sebagai gambar yang dinarasikan.

Eropa 1873, seorang komikus berkebangsaan Swiss, Rudolphe Topffer, menyelesaikan pembuatan komiknya yang berjudul *The Adventure of Obadiah Oldbuck*. Ia lalu mengklaim komik itu sebagai komik pertama di Eropa, bahkan dunia. Tahun 1884, sebuah komik karya Ally Sloper berjudul *Half Holiday* dipublikasikan dan dianggap sebagai komik strip majalah yang paling pertama di dunia. Tahun 1895, lahir terobosan baru di dunia komik, yakni munculnya komik berseri dengan tokoh tetap. Dibuat oleh R.F. Outcault, komik yang berjudul *Hogan's Alley* itu menjadi sangat populer sehingga meningkatkan pendapatan bagi pemilik koran yang memuatnya. Bahkan *Hogan's Alley* digadang – gadangkan menjadi penanda awal bangkitnya komiknya di Amerika.

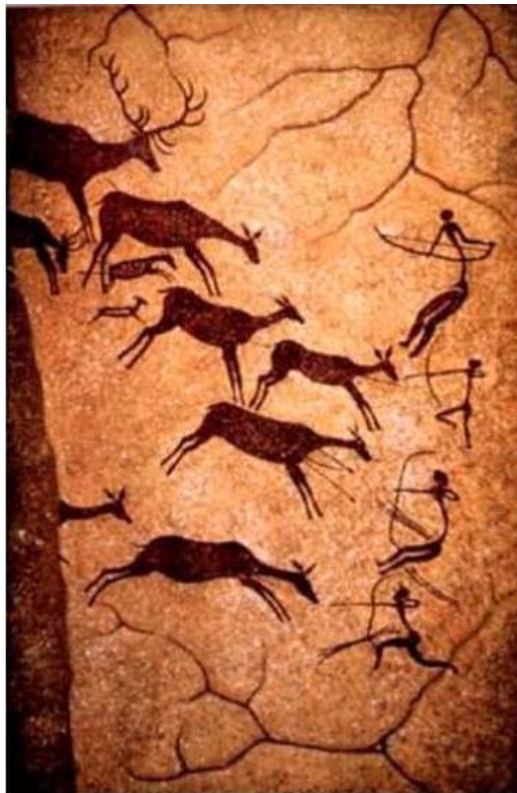
Tahun 1896, Richard Felton Outcault meluncurkan buku yang kemudian dianggap sebagai buku komik pertama di dunia. Dalam buku berjudul *The Yellow Kid* itu, Outcault menerapkan inovasi baru yang belum pernah dilakukan oleh komikus pada zaman itu. *The Yellow Kid* kemudian dianggap sebagai titik tolak komik modern dunia, yang kemudian diikuti oleh masa keemasan komik pada tahun 1930-an. Pada masa itu, bermunculanlah karakter komik yang kemudian menjadi legenda sampai sekarang, seperti *Flash Gordon*, *Dick Tracy*, *Tarzan*, *Superman*, hingga *Batman* dan *Captain Amerika*.

Semangat membuat komikpun makin menjalar di mana – mana. Para komikus menciptakan berbagai tokoh cerita yang kemudian menjadi populer hingga ke seluruh dunia. Sebut saja tokoh superhero *Superman* yang muncul pertama kali pada tahun 1938. Komik yang berkisah tentang superhero itu ternyata sangat diminati oleh pasar, sehingga bermunculan komik – komik lain dengan tema yang serupa seperti *Batman*, *Spiderman*, dan lain – lain sebagainya.

Di Asia, komik mulai marak setelah perang dunia kedua. Dunia komik Asia diwakili oleh Jepang, produsen komik terbesar di kawasan Asia. Ozamu Tezuka dianggap sebagai pelopor komik Jepang yang terkenal karena karyanya, *New Treasure Island* dan *Shintakarajima*. Di Jepang, perkembangan komik sangatlah cepat dan kondusif karena ditunjang oleh pengadaan buku yang didukung para komikus muda dan tua. (Dwifiriansyah, 2008 : 14).

B. Sejarah Singkat Perkembangan Komik

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 (Fahli, 2010 : 3).

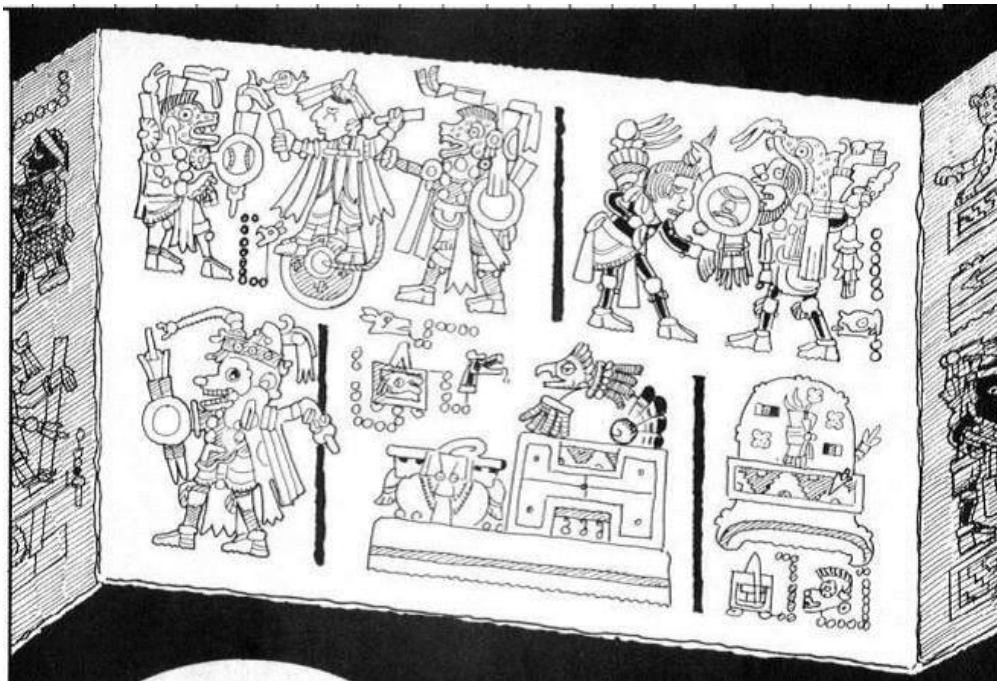


Gambar 2.1 Lukisan Gua

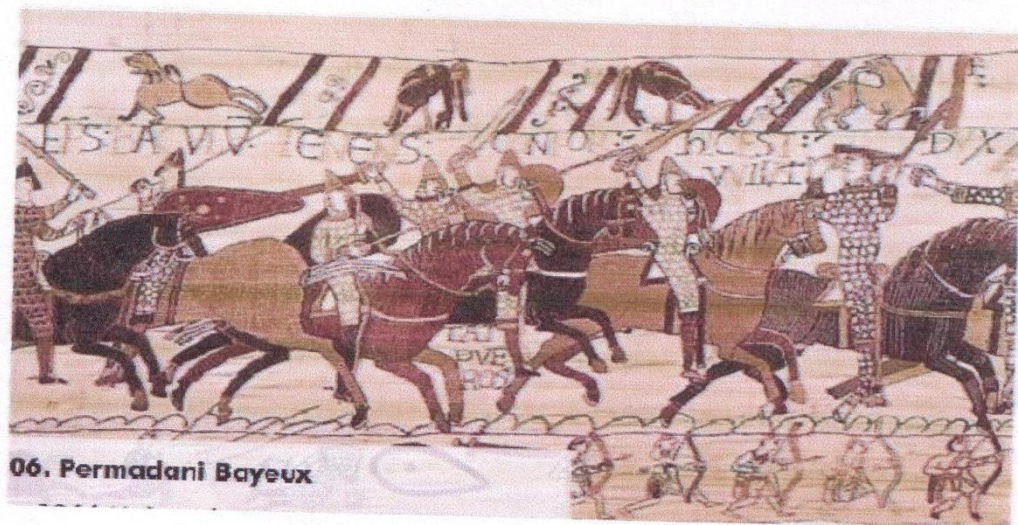
Sumber : Irmansyah Lubis, *Sejarah Komik : Menuju Masa Depan*

Diberitakan bahwa pada tahun 1595 seorang penakluk asal Spanyol bernama Hernan Cortes menemukan lipatan manuskrip bergambar dan berwarna, yang menceritakan tentang seorang pahlawan bernama *8-Deer Tiger's Claw* (Perennial, 1993 : 11). 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.

Ratusan tahun sebelum Cortes menemukan manuskrip di Meksiko, di Eropa (tepatnya di Prancis) ditemukan sebuah karya yang mirip dengan temuan Cortes, yang dikenal dengan *Bayeux Tapestry*. Merupakan hamparan serupa permadani sepanjang 230 kaki, yang digambarkan detail tentang penaklukan bangsa Normandia terhadap Inggris di tahun 1066.



Gambar 2.2 *Oselot's Claw*
Sumber : Scott McCloud *Understanding Comics* (1993)

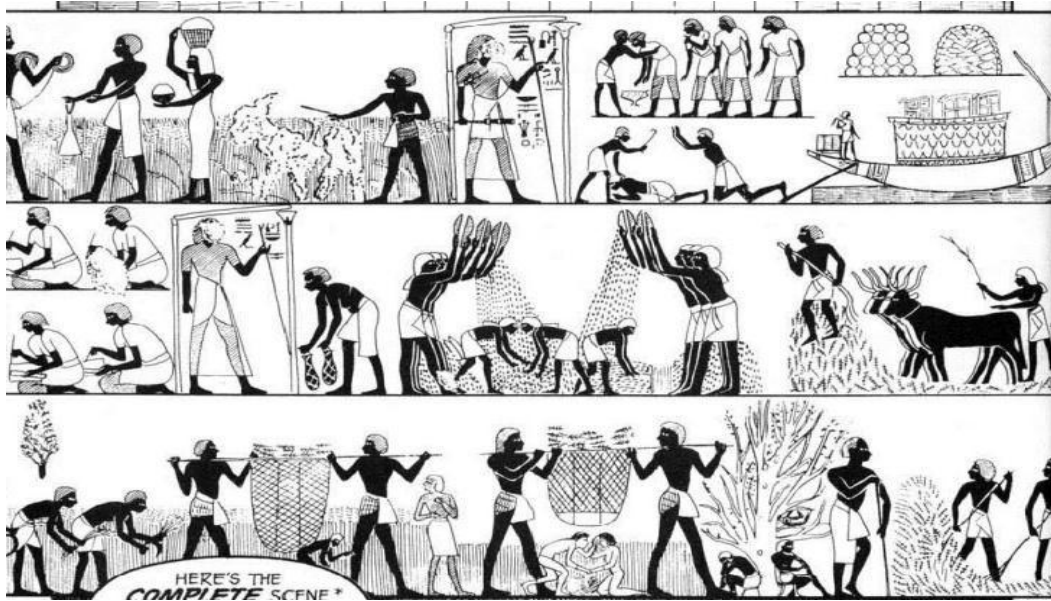


Gambar 2.3 *Bayeux Tapestry*

Sumber : Irmansyah Lubis, *Sejarah Komik : Menuju Masa Depa*

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 (Perennial, 1993 : 12).

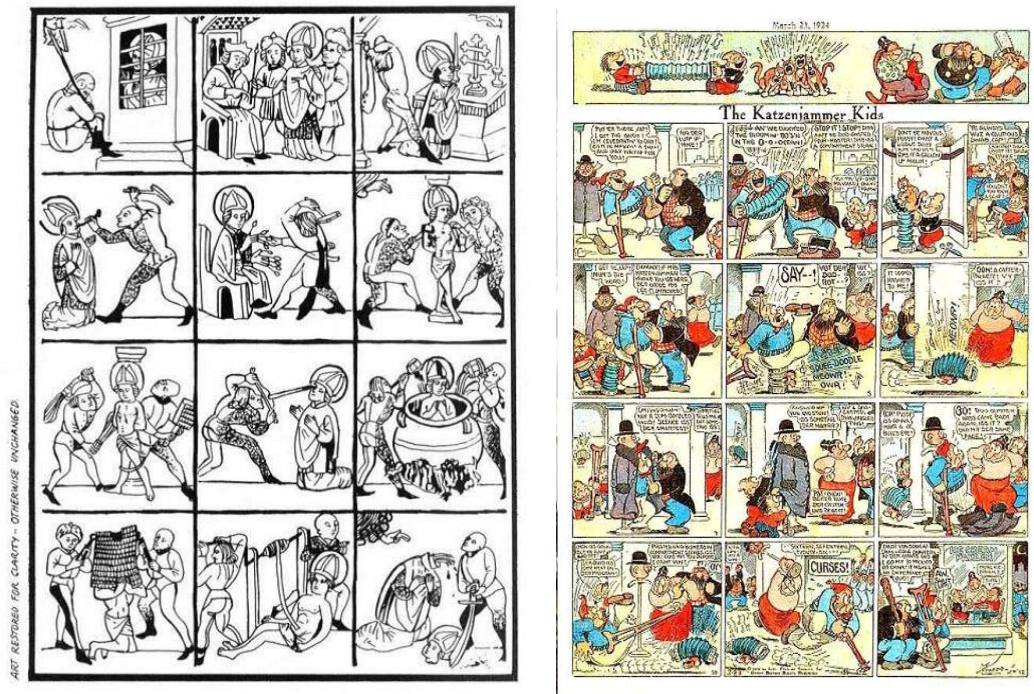
Lukisan yang dibuat oleh bangsa Mesir kuno dapat juga dikategorikan sebagai komik. Sebuah lukisan yang dibuat sekitar 32 abad yang lalu dalam kuburan *Menna*, seorang penulis di zaman Mesir kuno. Keunikan dari lukisan yang berkisah tentang kehidupan bercocok tanam bangsa Mesir kuno tersebut tidak dibaca dari kiri ke kanan seperti kebanyakan komik dewasa ini, namun dibaca secara zig zag dari bawah ke atas (Fahli, 2010 : 5).



Gambar 2.4 Lukisan Mesir Kuno
Sumber : Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993)

1. Perkembangan Komik Di Eropa

Perkembangan komik di Eropa diawali dengan teknik ukiran kayu hingga pada akhirnya ditemukan mesin cetak (sekitar abad 15). Munculah caricature (Italia : caricare yang artinya melebih – lebihkan) yang populer pada abad 18, untuk menggambar wajah manusia dengan melebih – lebihkan bagian tertentu dari wajahnya (Nurhaqiswari, 2009) 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.



Gambar 2.5 *The Tortures of Saint Erasmus* dan *The Katzenjammer Kids*
 Sumber : Scott McCloud. *Understanding Comics* (1993), Irmansyah Lubis, *Sejarah Komik : Menuju Masa Depan*

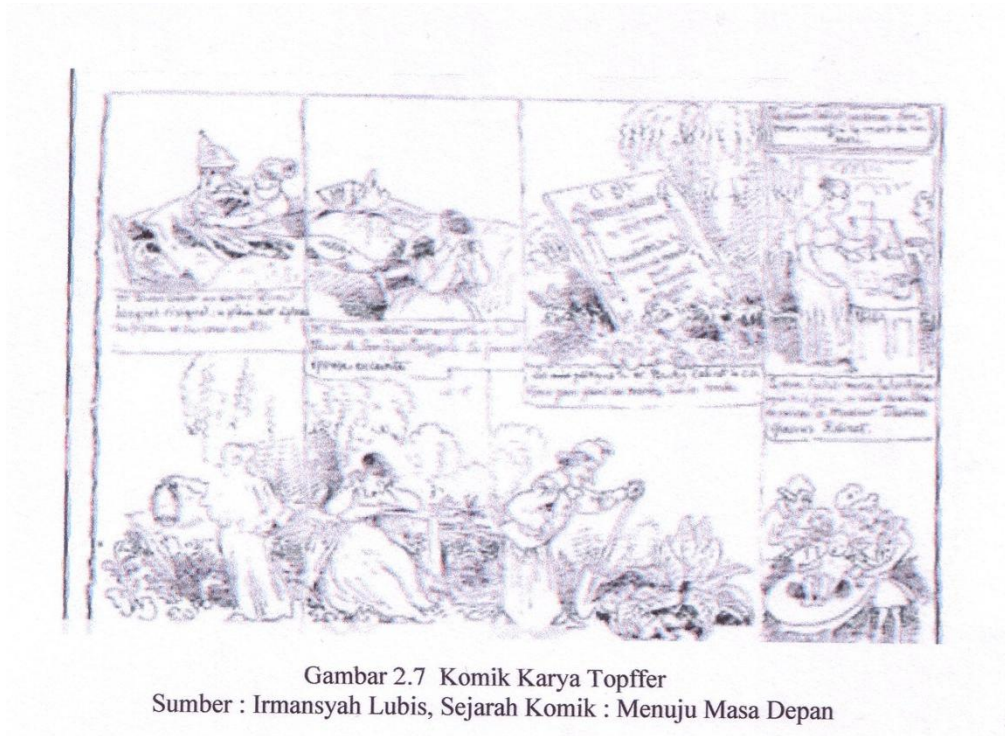
Perkembangan komik di Eropa mencapai puncak tertinggi melalui tangan dingin William Hogart. Karya Hogart merupakan 6 lembar karya yang berjudul *A Harlot Progress* yang diterbitkan tahun 1731. Karya Hogart adalah karya yang kaya akan detail serta kisah yang terilhami dari kepedulian sosial. Karya Hogart 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 (Perennial, 1993 : 16 – 17).



Gambar 2.6 The Tortures of Saint Erasmus dan A Harlot's Progress
Sumber : Scott McCloud. Understanding Comics (1993), 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.



Gambar 2.7 Komik Karya Topffer
 Sumber : Irmansyah Lubis, Sejarah Komik : Menuju Masa Depan

Sayangnya Topffer sendiri gagal menyadari seluruh potensi temuannya dan hanya menganggapnya sebagai hiburan, sebagai hobi yang sepele. Salah satu majalah karikatur asal Inggris terus menjaga tradisi komik milik Topffer, terus bertahan hingga pada awal abad 20, hingga komik yang kita kenal sekarang mulai bermunculan (Perennial, 1993 : 17).

2. Perkembangan Komik Di Amerika Serikat

Perkembangan komik di Amerika berlangsung sejak tahun 1890-an, dengan dimulainya komik masuk surat kabar. *The Katzenjammer*

Kids karya Rudolf Dirck tahun 1879 dalam *American Humorist*, suplemen surat kabar *New York Journal* merupakan komik pertama yang menggunakan balon kata (McKenzie, 1987 : 11). Di Amerika sekitar tahun 1930-an *Walt Disney* membawa tokoh *Mickey Mouse* dan kawan – kawan kehadapan public dunia melalui *Mickey Mouse Magazine* dan mendapatkan sambutan hangat (<http://wikipedia.org>).

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 pembaca dan meledak luar biasa. Hal ini disebabkan karena pada masa itu sedang terjadi Perang Dunia II, dan masyarakat 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 cirri khas komik Amerika, yakni banyak menyajikan cerita dan adegan yang mengandung kekerasan.

Pada era tahun 1940-an masyarakat Amerika mulai khawatir akan dampak komik terhadap generasi muda dikarenakan makin banyaknya muatan kekerasan dan criminal 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 sentiment tersebut

munculah *Peanuts*, komik dengan tokoh utama seekor anjing bernama *Snoopy*. Kehadiran komik ini merubah wajah komik dunia menjadi lebih intelektual.

Genre baru muncul 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 (Fahli, 2010 : 10).

pada awal tahun 1960 sampai sekarang komik bertemakan pahlawan super kembali bangkit dengan terbitnya *Fantastic Four*, *Batman*, *Spiderman*, *X-men* dan lain sebagainya. Dan patut di ancungi jempol bahwa komik Amerika sekarang sudah menyentuh ke berbagai media. Merupakan wujud apresiasi masyarakat Amerika yang menganggap komik sebagai budaya populer yang berpengaruh dalam perkembangan masyarakat Amerika secara luas.

3. Perkembangan Komik Di Jepang

Dalam bahasa Jepang, komik adalah Manga, mulai populer pada tahun 1950. Pada mulanya komik di Jepang adalah peniruan dari film animasi *Walt Disney* maka saat itu para penggemar komik Jepang adalah anak – anak. Namun pada tahun 1959 mulai diterbitkan dua majalah mingguan untuk anak laki – laki yaitu *Shonen Magazine* dan *Shonen Sunday*. Kemudian majalah komik untuk remaja mulai terbit, *Manga*

Action (167), Young Comic (1967), Play Comic (1968), dan Bic Comic (1967).

Ciri – ciri khusus gambar komik genre baru yang muncul adalah realism. Gaya realis atau yang disebut juga *Gegiga (Geki* artinya gambar, *Ga* artinya gambar) merupakan gaya yang mendominasi komik Jepang pada saat itu. Ceritanya juga berubah menjadi realis dan serius. ([http://niyyadania.wordpress.com/sejarah komik](http://niyyadania.wordpress.com/sejarah_komik)). dengan gayanya yang khas, berhasil diekspor ke luar negeri dan diterima oleh masyarakat penggemar komik di seluruh dunia.

Di akhir dasawarsa 90-an, *Manga* telah mengalahkan seluruh dominasi komik Amerika dan Eropa. Dengan kepiawaian komikus Jepang dalam menundukkan pembaca komik Amerika melalui kemampuan menggambar tokoh - tokoh yang berfigur unik serta jalan cerita yang disajikan sebagaimana para pendongeng khas Amerika, membuat pembaca tidak bisa lepas serial cerita dalam *Manga* (Kusrianto, 2006 : 174). Kemudian dari tahun ke tahun komik Jepang terus berkembang dengan munculnya mangaka – mangaka baru yang menghasilkan genre – genre baru yang lebih variatif dan menarik, seperti *Gundam, One Piece, Naruto, Bleach, Slam Dunk* dan masih banyak lagi.

4. Perkembangan Komik Di Indonesia

Menurut sejarah Indonesia ternyata bahasa keindahan yang dipakai nenek moyang dalam mempresentasikan cerita maupun ide sudah memakai medium komik dalam representasinya. Dalam perkembangannya, segala macam hal yang muncul dalam ranah seni rupa dipetakan dan ditekstualkan dalam berbagai macam pengertian. Pengertian – pengertian itupun mengacu kepada artifak – artifak peninggalan budaya yang sudah ada (Maharsi, 2010 : 33 – 40).

a. Masa Cikal Bakal Komik Indonesia

Dalam kaitannya dengan sejarah perkembangan komik Indonesia tidak lepas dari relief Borobudur. Peninggalan sejarah nusantara ini bisa dikatakan sebagai cikal bakal komik Indonesia. Candi Borobudur adalah nama sebuah candi agama Budha yang terletak di daerah Borobudur, Magelang, Jawa Tengah. Borobudur menggambarkan sepuluh tingkatan Bodhisattva yang harus dilalui untuk mencapai kesempurnaan menjadi Budha, ini merupakan filsafat mazhab Mahayana.

Candi Borobudur di setiap tingkatan dipahat relief – relief pada dinding candi yang dibaca sesuai arah jarum jam atau disebut *mapradaksina* dalam bahasa Jawa Kuna yang berasal dari bahasa Sansekerta, daksina yang artinya ialah timur. Dalam setiap pahatan relief tersebut terdapat semacam panel yang berisi adegan – adegan

sesuai dengan cerita yang diwakilinya dengan total 1460 panel. Urutan panel relief yang membentuk cerita dalam candi Borobudur dibagi menjadi :

1. Karmawibhangga yang reliefnya memiliki 160 panel dan bercerita tentang karma.
2. Latitawistara yang memiliki 120 panel dan bercerita tentang riwayat Buddha.
3. Jataka dan Awadana yang berisi tentang perbuatan baik yang membedakan Sang Buddha dari makhluk lain.
4. Gandawyuha yang merupakan deretan relief yang berisi cerita Sudhana yang berkelana dalam tujuannya mencari Pengetahuan Tertinggi tentang Kebenaran Sejati. Visualisasinya terangkum dalam 460 panel.

Borobudur yang pada tahun 1991 ditetapkan sebagai Warisan Dunia UNESCO merupakan peninggalan sejarah yang tidak ternilai bagi Indonesia. Bentuk – bentuk panel yang di dalamnya memuat relief yang paling berurutan, ternyata panel – panel tersebut membentuk sebuah kronologi cerita.

b. Masa Komik Sederhana

Tahun 861 SM Raja Hindu Jayabaya dari Mamenan di pulau Jawa memerintahkan senimannya untuk membuat gambar leluhurnya di atas daun palem. Gambar – gambar tersebut kemudian

dibuat lagi di atas selembar kertas. Namun karena harga kertas pada saat itu sangat mahal maka kertas yang digunakan tersebut tidak dipotong – potong. Untuk penghematan, gambar – gambar tersebut dilukiskan saling bersebelahan sepanjang kertas yang ada. Kertas yang telah diberi gambar kemudian digulung menggunakan tongkat di ujung – ujungnya dan disimpan dalam bentuk surat gulungan. Pada saat raja ingin melihatnya kembali, surat gulungan tersebut dikeluarkan dan dibuka, dipindahkan dari satu ujung tongkat ke ujung lainnya. Pada saat proses tersebut dilakukan diterangkan pula cerita dari gambar tersebut dengan narasi seorang dalang.

Wujud wayang Beber berupa selembar yang kira – kira 200 x 70 cm, di dalamnya terdapat empat adegan format horizontal. Gambar atau ilustrasi yang termuat dalam gulungan tersebut dengan cat. Dua perangkat gulungan Wayang Beber berturut – turut terbuat dari enam dan delapan gulungan. Gulungan – gulungan tersebut dibuat dari kertas yang terbuat dari kulit kayu atau *dluwang* dan disimpan dalam tempat khusus berbentuk kotak beserta sesaji bunga – bunga kering, sejumpit kertas dan pakem pedalangan atau naskah buku kuno sebagai rujukan bagi dalang ketika melakukan gelaran Wayang Beber, naskah tersebut ditulis dalam huruf Jawa. Di dalam kotak tersebut juga diletakkan beberapa alat gamelan yang lebih

kecil, sedang alat yang lain yang lebih besar diletakkan di tempat khusus dalam rumah.

Sama seperti candi Borobudur, Wayang Beber memiliki ciri – ciri sama seperti komik. Bedanya, media yang dipakai dalam Wayang Beber ini sudah menggunakan kertas ataupun kain sedang Borobudur memakai batu dalam bentuk relief.

c. Masa Komik Baru

Karakter komik Indonesia pertama muncul dalam karakter seorang peranakan Tionghoa yang bernama *Put On* karya *Kho Wan Gie*. Munculnya *Put On* sebagai karya bangsa sendiri banyak menginspirasi komik strip lainnya. Adapun komik strip dari masa ke masa di bagi sebagai berikut :

1. Masa Komik Strip Heroik

Tahun 40-an banyak sekali muncul komik – komik Amerika yang terbit sebagai suplemen mingguan surat kabar. Ditandai dengan merbaknya ketenaran pahlawan – pahlawan super dari luar yang dipromotori distribusinya oleh *King Feature Syndicate* membuat komikus lokal mengimitasi, mengadaptasi atau mentransformasi tokoh – tokoh yang sudah ada dari komikus luar.

Sebut saja *Sri Asih* yang dibuat oleh *Kosasih* diterbitkan oleh penerbit Melodi Bandung. Tokoh ini mirip dengan karakter

Superman ataupun *Wonderwomen*. Ada pula *Putri Bintang* dan *Garuda Putih*. Selain itu ada *Kapten Komet* dan *Kapten Tjahyono* yang mirip dengan *Flash Gordon*, *Popo* yang bercerita tentang permusuhan antara kucing dan tikus yang mirip dengan *Mickey Mouse*, *Siti Gahara* dengan *Sri Rimba* dan *Roban* dengan *Nina*.



Gambar 2.8 Komik *Sie Djie Koei*
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998



Gambar 2.9 Komik *Garuda Putih*
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

2. Masa Komik Strip Pewayangan

Semakin banyak komik barat dan imitasi tiada henti dari beberapa komikus lokal mengacu kepada karakter dan cerita barat, muncul kritikan pedas yang disampaikan oleh pemerhati budaya sekaligus pendidik terhadap komik dan jadi dianggap membawa ideologi yang berbahaya karena meniru unsur budaya luar.



Gambar 2.10 Contoh Komik Budaya
 Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

Alasan itulah muncul komik – komik yang memakai sumber ide dari kebudayaan lokal, sebagai semacam penegasan akan arti kemerdekaan, serta membebaskan diri dari pengaruh budaya barat. Tema komik strip lokal yang muncul saat itu adalah budaya Jawa dan Sunda. Akhirnya saat itu muncul komik jenis baru yang disebut sebagai *Komik Wayang*. Sebut saja *Mahabharata* (R.A. Kosasih), *Ramayana*, *Lahirnya Gatotkatja* (*Keng Po*), *Raden Palarasa* (*Jonhlo*). Komik wayang ini sangat

populer, bahkan bisa dikatakan sebagai produksi nasional terbesar.

3. Masa Komik Medan

Tahun 1962 di Medan komik menjadi begitu populer karena budaya – budaya lokal diangkat ke dalam cerita komik. Komikus – komikus saat itu banyak mengeksplorasi cerita rakyat Sumatera. Sebut saja *Bunda Karung*, *Pendekar Sarak Merapi*, *Hang Djebat Durhaka*, *Hang Tuah*, *Telandjang Ujung Karang*, *Kapten Yuni dengan Perompak Lautan Hindia* dan lain – lain. Saat itu komikus – komikus yang cukup terkenal adalah *Taguan Hardjo*, *Djas*, dan *Zam Nuldyn*. Mereka bisa dikatakan sebagai pionir komik Medan. Namun karena tidak memiliki penerus maka komik – komik terbitan Medan mulai surut atau bahkan bisa dibbilang mati sekitar tahun 1971.



Gambar 2.11 Komik Indonesia Periode Medan
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

4. Komik Masa Orde Baru

Mulai tahun 1963 muncul komik dengan tema nasionalisme. Saat itu komik perjuangan kembali berkembang di Jawa (Jakarta dan Surabaya), hal ini karena adanya semangat nasionalis yang digemakan oleh Presiden Sukarno. Komik – komik yang muncul pada saat itu adalah *Pemberontakan Trunodjoyo, Toha Pahlawan Bandung, Udin Pelor, Srikandi Tanah Minang* dan lain – lain. Komik yang bermunculan menyajikan visi yang bersifat nasionalis dan cita – cita akan kebesaran bangsa.

5. Masa Transisi Komik Indonesia

Tahun 1964, komik mulai terbebas dari politisasi, saat itu mulai muncul komik dengan tema tentang moral yang baik dan bagaimana bersikap sesuai akhlak berdasarkan norma agama dan norma yang berlaku dimasyarakat. Judul – judul komik yang terbit saat itu adalah *Ilham dan Crosboy, Amelia Perintis di Rimba Kalimantan* dan lain – lain.

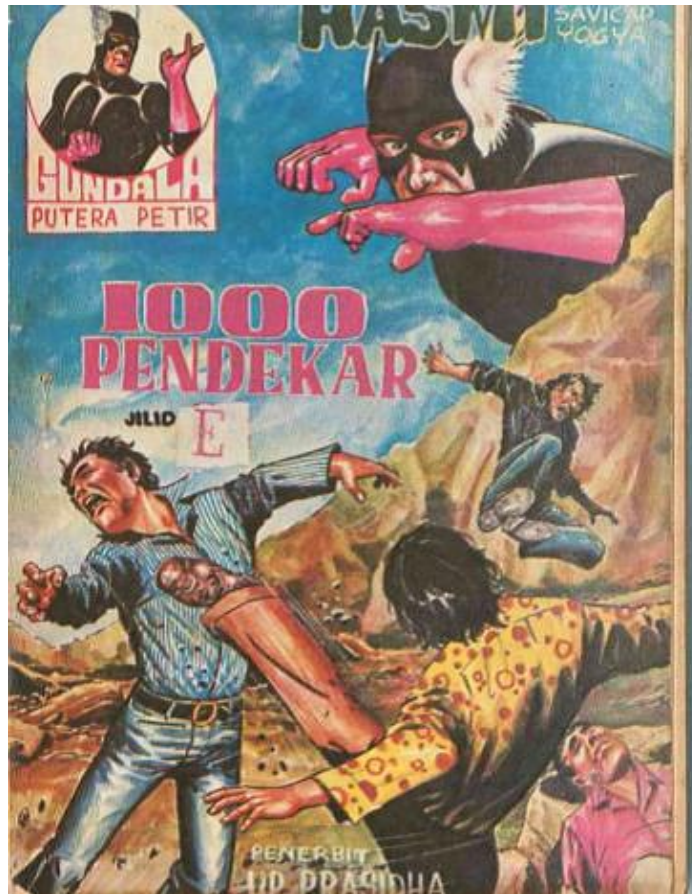
Munculnya komik moral tidak berlangsung lama karena setelah itu muncul komik yang berkisah tentang roman remaja dengan adegan percintaan dan juga berisi adegan perkelahian yang berdarah – darah. Hal ini terjadi karena komik jenis ini lebih laku secara ekonomis daripada komik yang sarat pesan

moral. Akibatnya timbul kritikan bahkan tindakan tegas terhadap keberadaan komik ini.

Banyak dari komik – komik tersebut dibakar karena dikhawatirkan akan membawa dampak negatif bagi perkembangan moral anak. Menanggapi hal tersebut, dibuatlah sebuah komisi penilik komik yang terdiri dari wakil organisasi mahasiswa, anggota MPR, Departemen Kehakiman, Departemen Penerangan dan POLRI. IKASTI (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia) juga cukup besar dalam mewadahi para komikus menjalin hubungan dengan penerbit ataupun penilik komik.

6. Masa Keemasan Komik Strip Indonesia

Mendekati tahun 70-an ketika komik sudah mulai stabil, komikpun mulai menunjukkan arah jalannya sendiri. Saat itu muncul paradigma bahwa komik bisa dijadikan lahan hidup yang menjanjikan bagi para komikus. Muncul pula fenomena baru yaitu mulai adanya tulisan – tulisan yang mengupas tentang komik, misalnya *Tjara Mambatja Komik*.



Gambar 2.12 Komik *Gundala*

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

dengan demikian pada saat itu sudah mulai disadari bahwa komik merupakan media unik yang memiliki potensi besar untuk berkembang dengan pesat. Pada jaman ini disebut juga sebagai jaman keemasan komik Indonesia, banyak komikus – komikus lokal yang terkenal lewat karya – karya besar mereka, diantaranya *Jan Mintaraga*, *Djair* dengan *Jaka Sembung*, *Wid NS* dengan *Godam*, *Hasmi* dengan *Gundala Putera Petir*, *Banuarli* dengan *Herbintang*, *Nurmiadi* dengan *Bantala*, *Hans*

*Jaladara dengan Panji Tengkorak, Ganesh TH dengan SI Buta
Dari Gua Hantu dan lain – lain.*



Gambar 2.13 Si Buta dari Gua Hantu
Sumber : jualkomiklama.blogspot.com (14 Agustus 2012)

7. Masa Generasi Baru Komik Strip Indonesia

Banyak pemerhati komik yang menyatakan bahwa generasi 90-an adalah generasi baru para komikus Indonesia. Disebut baru karena pada saat itu ditandai dengan maraknya dunia teknologi terutama komputer, sehingga generasi baru ini ditandai dengan penguasaan alat tersebut yang bersifat digital melebihi para pendahulunya. Tehnologi digital yang menyertai perjalanan generasi ini menyebabkan para komikus seperti menemukan dunia baru di luar kertas yang tercetak untuk mengekspresikan gagasan sekaligus karya – karya mereka.

Di awal tahun 2000 terjadi peningkatan penerbitan komik oleh komiklus lokal. Ditandai dengan perhatian pemerintah terhadap dinamika komik di Indonesia, terbukti dengan diselenggarakannya sayembara komik Indonesia. Sayembara yang diprakarsai oleh Direktur Jendral Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud). Antusiasme peserta yang mengikuti sayembara tersebut menyebabkan roda komik semakin bergulir kearah yang lebih baik, embrio tersebut membuah hasil terselenggaranya Pekan Komik dan Animasi Nasional (PEKAN).

Komik Indonesia masih terus berkembang sampai saat ini, baik dalam medium tercetak (buku komik), tampil di majalah dengan cerita – cerita baru, maupun melalui media digital (*web comic*). Ditambah dengan semaraknya seminar, *workshop*, maupun pameran yang memakai komik sebagai tema sentralnya baik yang dilakukan oleh swasta atau lembaga non profit maupun pemerintah.

C. Sejarah Singkat Komik Strip Indonesia

Komik strip *Put On* karya Kho Wan Gie (Sopoiku) pad tahun 1931 di harian surat kabar Melayu – Cina, Sin Po adalah komik strip Indonesia yang pertama kali terbit. Komik strip yang berkisah tentang sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil. Komik strip ini sangat populer 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, 2011).

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



Gambar 2.14 Komik *Put On*
Sumber : Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998

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. Magondo pada tahun 1942, di harian *Sinar Matahari*, Yogyakarta.

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 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, *Mala Pahlawan Rimba* (1957) adalah beberapa contoh komik yang muncul pada masa itu (Fahli, 2010 : 10).

D. Beberapa Seniman karikatur dan Komikus di Indonesia

Kehadiran komik dalam ranah komunikasi dan seni visual sudah bukan menjadi anomaly yang heboh karena keunikannya, masyarakatpun ternyata mampu menerima dengan baik. Tidak lepas dari perjuangan panjang dari *ceator* komik lokal masa keemasan dulu seperti : Kosasih, Ardisoma, Wid NS, Hasmi, Ganes TH, Teguh Santosa dan lain – lain.

1. Dwi Koendoro

Tokoh atau seniman karikatur yang dilahirkan di Banjar 13 Mei 1941, masa kecilnya dihabiskan di kota Bandung. Ia jatuh hati pada dunia perfilman pada usia 6 tahun. Setiap ke pasar malam, yang disukai pada saat masa mudanya adalah film kartun. Film – film kartun *Walt Desney* menjadi favorit. Bakat menggambarnya sangat kuat, menjadi modal yang tidak si a- sia sampai

sekarang menjadi seniman karikatur. Pada usia 14 tahun, hasil coretan dan gambarnya berupa kartun – kartun sudah menghiasi majalah Tertai yang terbit di Jakarta.



Gambar 2.15 Dwi Koendoro
Sumber : <http://dgi-indonesia.com/dwi-koendoro1.jpg>

Selepas lulus SMP di Surabaya, ia masuk ke sekolah Seni Rupa Indonesia Yogyakarta, lalu berlanjut ke ilustrasi grafis di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) Yogyakarta. Selama di ASRI ia sempat menjadi wartawan harian Kedaulatan Rakyat. Kecintaannya pada animasi kartun, membuat ia belajar otodidak atau belajar sendiri dengan berbagai cara. Membaca buku dan bereksperimen menjadi gurunya. Tahun 1971, Dwi Koen pindah ke Jakarta. Kartun – kartun mengisi majalah Stop. Bertahan hingga 1972, akhirnya ia pindah ke biro iklan, dari karyawan biasa sampai menjadi *art director*. Lalu

empat tahun kemudian, ia pindah ke Gramedia. Karirnya terhitung baik hingga ia dipercaya menjadi kepala di bagian produksi Gramedia Film (Hamiddani, 2012 : 11).

2. Jan Mintaraga

Nama asli Suwalbiyanto, lahir di Yogyakarta, 8 November 1942 adalah seorang komikus silat (cerita silat bergambar) Indonesia. Ia sempat mengcap pendidikan di Akademi Seni Rupa Inndonesia di Yogyakarta dan Teknologi Bandung. Jan belajar dibawah bimbingan komikus R.A Kosasih dan Adisoma, gaya gambar yang kebarat – baratan karena dipengaruhi komikus Amerika.



Gambar 2.16 Jan Mintaraga
Sumber : [http://4.bp.blogspot.com/ Jan_Mintaraga.jpg](http://4.bp.blogspot.com/Jan_Mintaraga.jpg)

Ia mulai menggambar komik sejak tahun 1965, memulai dengan *Cinde Laras* (Arya Guna), serta *Rajawali Menuntut Balas* yang masih berbau tokoh – tokoh Amerika. Jan mulai menarik pembaca dengan *Sebuah Noda Hitam* (1968). Komik – komik romannya juga begitu berpengaruh berkat karakter –

karakternya yang kuat, selalu menampilkan tokoh dengan karakter rambut gondrong, acuh dan agak sinis. Celana jin belel dan sepatu kets, rokok terselip di bibir dan menggelayut jaket di pundak. Tokoh perempuannya, goresan Jan Mintaraga selalu digambarkan dengan bentuk mata indah dan besar. Dandanannya rambutnya dibuat anggun, Jan juga menggambar detail – detail kecil pada latarbelakang, seperti pada bangunan, interior sebuah ruangan, tirai, baju kotak – kotak dengan cara yang menonjol (Valiant, 2010).

E. Elemen – Elemen Komik

Dalam komik strip terdapat unsur – unsur atau elemen – elemen yang setara dengan omik pada umumnya, menurut Maharsi dalam bukunya *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*, yakni :

1. Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel memiliki bentuk yang bermacam – macam, tidak selalu kotak – kotak konvensional dengan garis tegas. Bisa juga dalam bentuk bulat atau bahkan panel tersebut dijadikan sebagai *background* dalam halaman komik tersebut, tergantung kreatifitas sang komikus asalkan masih tetap mengacu kepada penggambaran cerita dalam ilustrasi panel tersebut.

Ada dua macam panel yaitu :

a. Panel Tertutup

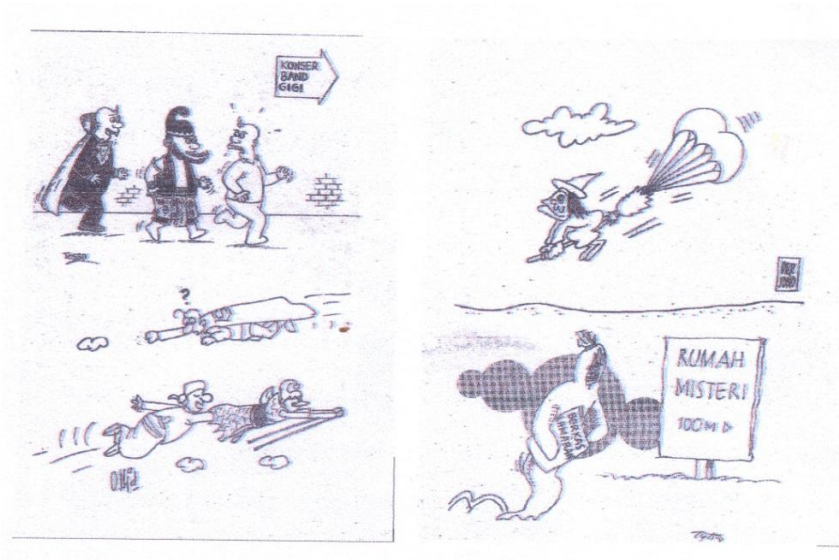
Panel tertutup adalah panel yang dibatasi dengan garis – garis batas. Garis – garis ini disebut *frame*. Yang paling banyak menggunakan panel ini adalah komik Eropa.



Gambar 2.17 Komik Strip Panel Tertutup
Sumber : Harian Surat Kabar Pikiran Rakyat (19 Mei 2013)

b. Panel Terbuka

Panel terbuka adalah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Panel terbuka sekarang cukup banyak digunakan sebagai variasi dalam tampilan komik. Komik Amerika dan Jepang pada saat ini banyak menggunakannya.



Gambar 2.18 Komik Strip Panel Terbuka
 Sumber : Harian Surat Kabar Joglosemar (2 Juni 2013)

2. Gutter atau Parit

Gutter adalah jarak yang ada di antara panel – panel dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan pada pembaca.

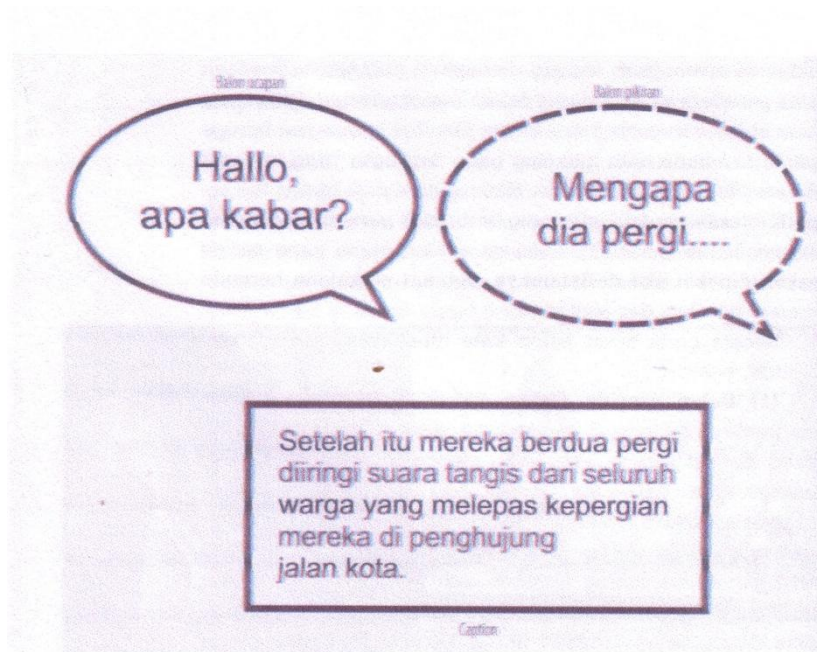


Panel atau gutter, jarak antara panel

Gambar 2.19 *gutter* parit
 Sumber : <http://www.chia-anime.com/manga/read/detective-conan>

3. Balon Kata

Dalam setiap komik, gambar dan kata menjadi unsure utamanya, dimana keduanya saling mendiskripsikan satu sama lain. Di dalam kata inilah materi yang akan kita sampaikan akan diletakkan sesuai dengan karakter yang berbicara, sehingga menunjukkan dialog antar tokoh. Balon kata memuat kata – kata yang berkaitan langsung dengan tokoh komik.



Gambar 2.20 Balon Kata
Sumber : Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas

Ada dua jenis umum balon kata yaitu :

a. Balon kata normal

Balon kata yang menunjukkan percakapan dengan nada dan emosi yang normal.



Gambar 2.21 Balon Kata Normal
Sumber : Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas

b. Balon kata ekspresi

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



Gambar 2.22 Balon Kata Ekspresi
Sumber : Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas

4. Efek

Dalam pembuatan komik biasanya dikenal dua macam efek, yakni :

a. Efek Suara atau Bunyi Huruf (*Sound Lettering*)

Ditampilkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan bunyi tertentu.

Bentuk tulisan atau *font* menyesuaikan suara atau bunyi yang diwakili.

Bunyi huruf ini digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan. Dalam pengertian lain disebut juga sebagai *Anomatope*.



Gambar 2.29 *Sound Lettering* atau *Anomatope*
Sumber : Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas

Gambar 2.23 *Sound Lettering* atau *Anomatope*
Sumber : Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas

b. Efek Gerak

Efek gerak atau garis gerak adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gesture atau pergerakan karakter – karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik. Berfungsi mewakili gerakan dari sebuah obyek, baik itu gerakan secara cepat ataupun yang tidak cepat.

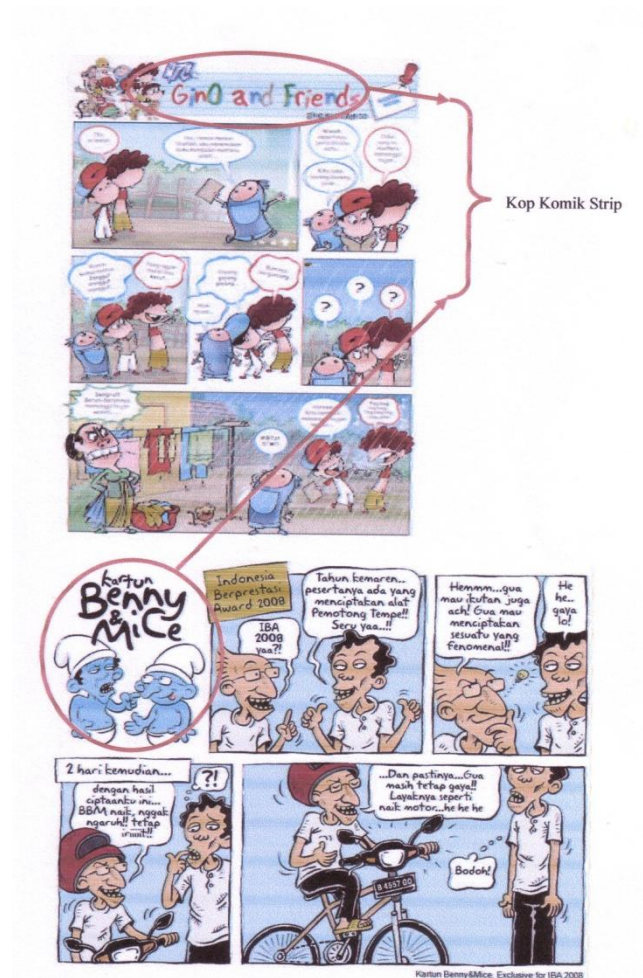


Gambar 2.24 Contoh Efek Gerak

Sumber : komik *NGOH* <http://neoparadigmstudio.blogspot.com>, Komik *Naruto* www.mangastream.com

5. Kop Komik

Kop komik adalah bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang. Kop komik hanya dipakai untuk komik satu halaman tamat dan sangat umum dipakai dalam pembuatan komik strip maupun komik promosi. Disamping judul dan komikusnya, kadang di dalam kop komik disertakan pula karakter tokoh dari cerita dalam komik tersebut.



Gambar 2.25 Kop Komik Strip

Sumber : <http://neoparadigmstudio.blogspot.com>, <http://kartunmania.com>

6. Penokohan

Penokohan serta pendukung antagonis dan protagonist dalam sebuah karya fiksi menjadi hal yang tak terelakkan, tokoh menjadi pelaku, yang melakukan sesuatu dan menjadi bagian dalam cerita dan plot. Penokohan atau karakterisasi sering disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan. Terdapat perbedaan tokoh dalam sebuah fiksi, yakni tokoh utama (*main character, central character*) dan tokoh tambahan (*pheriperal character*) (Nurgiantoro, 2010 : 65).

Berikut contoh Protagonis dan Antagonis :



Gambar 2.26 protagonis dan antagonis
Sumber : <http://OnePiece.jpg>

7. Tema

Tema adalah makna yang terkandung dalam sebuah cerita. Nurgiantoro menambahkan bahwa tema dapat dipandang sebagai dasar cerita, dan gagasan dasar umum sebuah karya fiksi. Menurut Stanton dan Kenny dalam Nurgiantoro (2010 : 67) penggolongan tema didasarkan pada 3 sudut pandang diantaranya :

- a. Tema tradisional merujuk pada tema yang hanya itu itu saja, yang dapat ditemukan dalam berbagai cerita. Contohnya saja tema tentang kebenaran dan keadilan mengalahkan kejahatan, kejahatan yang ditutupi akan terbongkar juga, kebenaran dan kejahatan akan memetik hasilnya, cinta sejati yang menuntut pengorbanan, kawan sejati adalah kawan di masa duka, dan lain – lain.
- b. Tema non tradisional merujuk pada cerita – cerita yang melawan arus, mengangkat sesuatu yang tidak lazim, dan mungkin tidak sesuai dengan harapan pembaca.

8. Latar

Keberadaan latar menjadi hal yang penting bersinergis dengan unsur – unsur lain dalam sebuah karya fiksi. Latar dalam karya fiksi, merupakan bagian yang menggambarkan ruang berupa tempat dan waktu sebuah dunia yang dilengkapi oleh tokoh atau pelaku layaknya dunia dalam kenyataan sebenarnya. Latar atau *setting* menurut Abram (1971) dalam Nurgiantoro (2010 : 67) disebut sebagai landas tumpu menyarankan pada pengertian

tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan. Unsur latar diantaranya :

- a. Latar tempat, menarakan pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Tempat menjadi unsur yang mempengaruhi pengaluran dan penokohan.
- b. Latar waktu, berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi.
- c. Latar sosial menarakan pada hal – hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat.

F. Macam – Macam Komik

Sebuah media diciptakan dengan maksud dan tujuan tertentu. Komik dengan perangkat komunikasinya berupa kata – kata dan gambar diciptakan agar komunikasi dapat tersampaikan tidak hanya melalui tulisan namun juga melalui gambar. Komik dapat menjadi media pembelajaran yang sangat bagus karena bisa diterima oleh masyarakat.

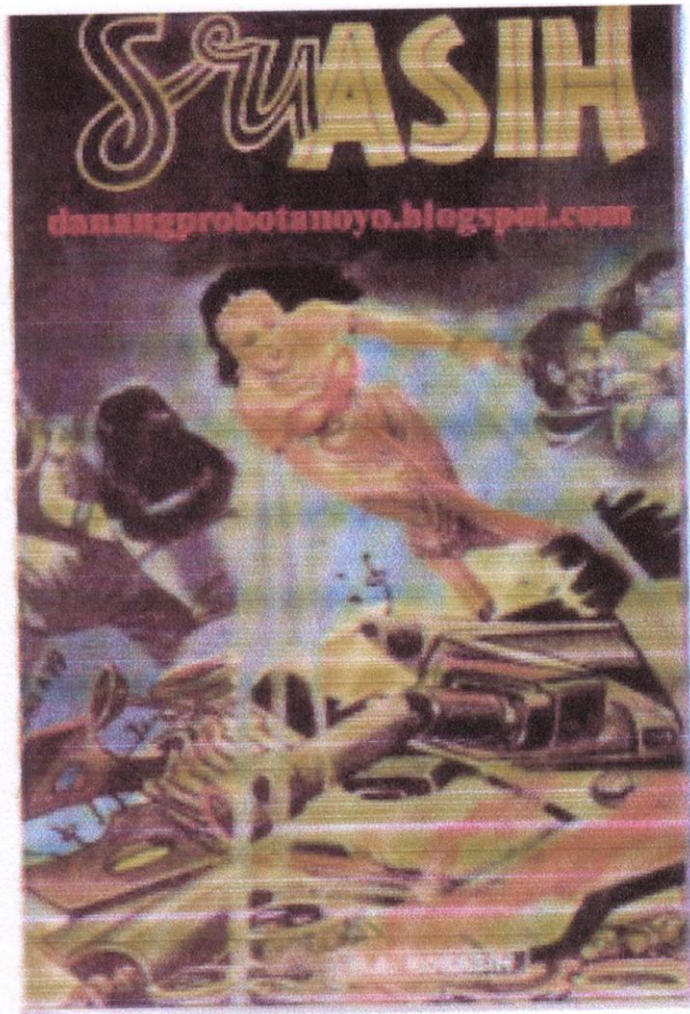
Adapun macam – macam komik menurut Maharsi (2010 : 15 – 20) sebagai berikut :

1. Komik Menurut Bentuknya

Menurut Boneff, komik dibedakan dalam kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung dan buku komik. Namun dalam perkembangan selanjutnya ada pula novel garfish, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul *web comic*.

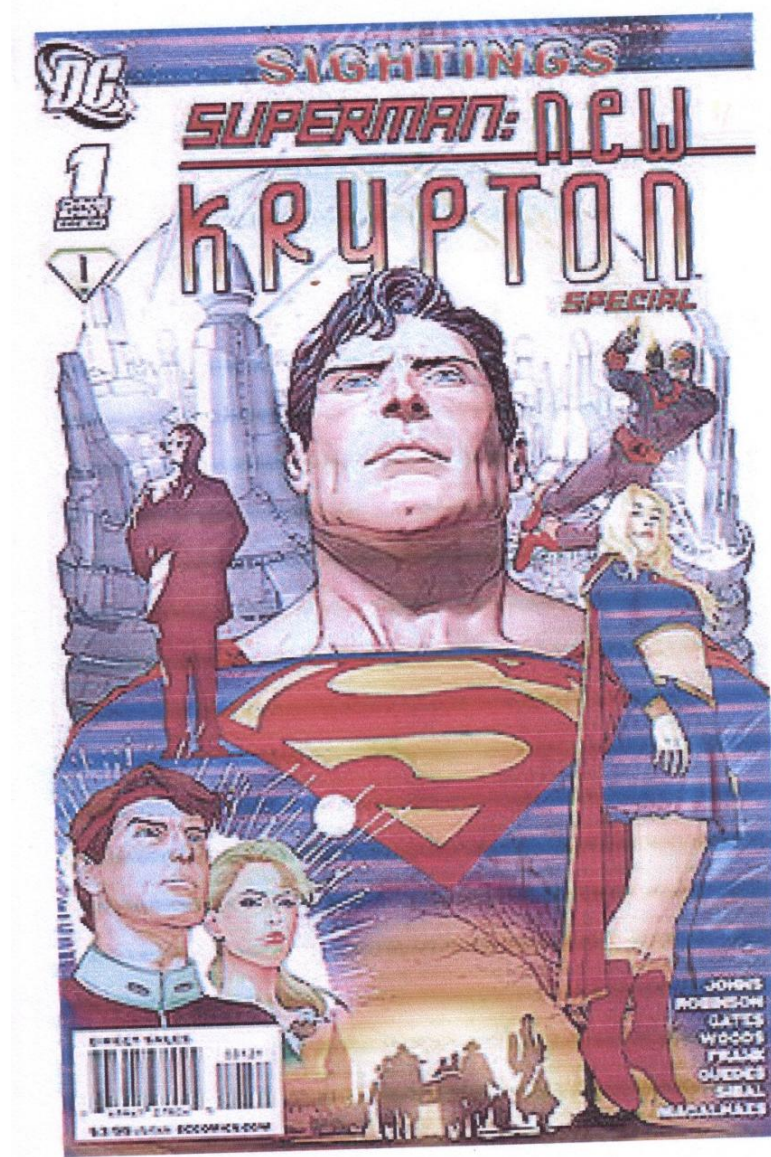
a. Buku Komik

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/bagus sehingga penampilan/penyajian buku ini terlihat menarik. Apalagi dengan gambar dan warna yang cantik, membuat buku komik ini sangat digemari.



Gambar 2.27 Buku Komik

Sumber : [http://archive.kaskus.co.id/Sejarah Komik di Indonesia](http://archive.kaskus.co.id/Sejarah%20Komik%20di%20Indonesia)



Gambar 2.28 Buku Komik

Sumber : <http://tukangriview.wordpress.com/Supermen: New Krypton>

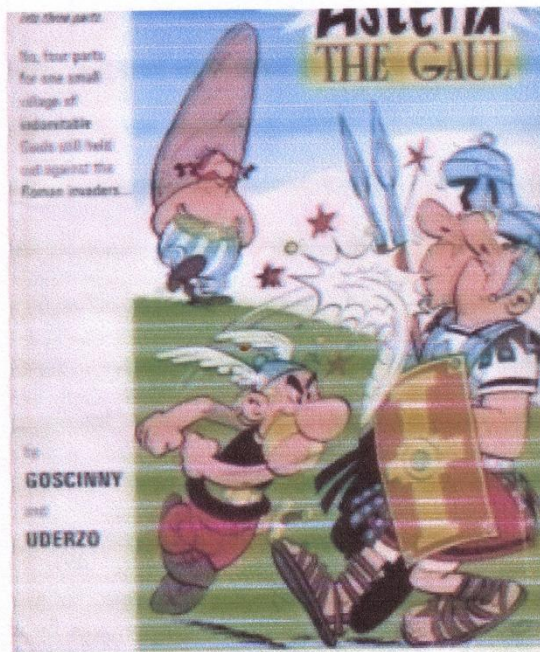
b. Komik Majalah (*Comic Magazine*)

Buku komik berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan eras untuk sampulnya. Dengan ukuran yang besar tersebut tentunya dengan 64 halaman misalnya, bisa

menampung banyak bergambar dan isi cerita. Contoh : Bobo dari Indonesia, Komik Tintin, Asterix dan Obelix.



Gambar 2.29 *Comic Magazine*
Sumber : <http://terangbulan.file.wordpress.com/bobo.jpg>



Gambar 2.30 *Comic Magazine*
 Sumber : <http://asterixonline.info/comics>, <http://komiko.com/tintin2.jpg>

c. Komik Strip

Istilah komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar atau majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu :

1. Komik Strip Bersambung

Komik strip bersambung merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya. Cerita dan gambar yang menarik dari komik ini menjadikan para pembaca harus terus menerus membeli media massa itu untuk mengetahui kelanjutan dari cerita komik tersebut.



Gambar 2.31 Komik Strip Bersambung
Sumber : *Komik : Dunia Kreatif Tanpa Batas*

2. Kartun Komik

Komik strip kategori ini adalah komik yang hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan. Kadang juga dijuluki sebagai petuah melalui gambar (Boneff, 1998 : 58). Komik jenis ini memerlukan interpretasi yang lebih dari para pembaca karena tema yang di angkat berkenaan dengan masalah aktual yang terjadi di tengah masyarakat.

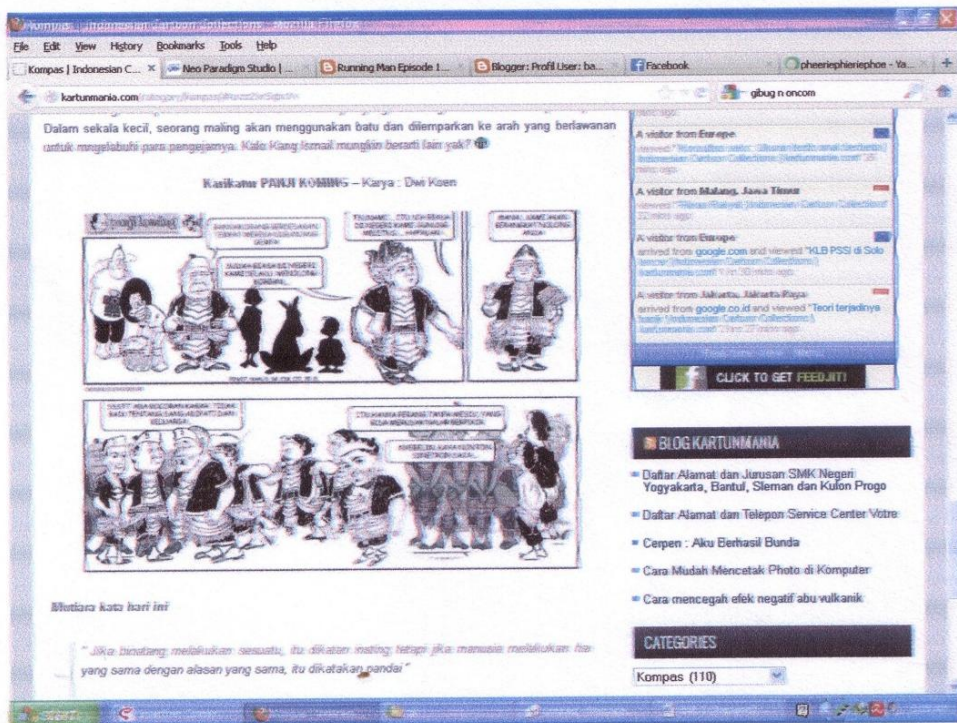


Gambar 2.32 Kartun Komik : Sukribo
Sumber : Kompas (21 November 2010)

d. Komik Online (*Webcomic*)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan bulletin, media internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik – komik. Dengan menyediakan situs web maka para pengunjung/ pembaca

dapat menyimak komik. Dengan menggunakan media internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas (di seluruh dunia yang memiliki koneksi internet dapat mengaksesnya) daripada media cetak. Komik online bisa dijadikan langkah awal untuk mempublikasikan komik – komik dengan biaya relative lebih murah disbanding media cetak. Contoh : <http://www.gibug.com> dan <http://www.kaptenbandung.com>



Gambar 2.33 Webcomic
 Sumber : <http://kartunmania.com/Panji Koming>

e. Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Istilah *Graphic Novel* pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner. Nama ini dipakai untuk karyanya yang berjudul *A Contract With God* tahun

1978. Yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema – tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak – anak. Istilah ini juga untuk menghilangkan kesan bahwa komik adalah suatu media yang dicap murahan. Karya novel grafis ini bisa dilihat pada *Dark Night Return*, *Maus*, *Wactman*. Untuk di Indonesia ada novel grafis yang berjudul *Eendaagsche Exprestreinen* karya Bondan Winarno, Dhian Prasetya dan Gede Juliantara yang diterbitkan tahun 2009.



Gambar 2.34 *Graphic Novel*

Sumber : <http://www.google.com/willeisner-graphicnovel-acontracwithgod>, www.google.co/the-dark-night-return-cover.jpg

2. Komik Menurut Isi atau Ceritera

Potensi komik sebagai karya sastra sebagaimana bentuk karya sastra yang lain semisal novel, puisi, drama, dan sebagainya dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari, yang menampilkan makna hidup, waktu dan cara pandang terhadap dunia lewat sang pengarang. Komik menawarkan medium dengan keleluasaan dan kendali yang besar bagi sang pengarang, hubungan yang akrab dan unik dengan pembacanya, dan potensi yang amat besar (McCloud, 2008 : 10).

Adapun macam – macam komik menurut isi atau ceritanya :

a. Komik *Action*

Cerita aksi dimana banyak terjadi adegan perkelahian, petualangan, kejar-kejaran, yang dilakukan seorang atau sekelompok tokoh utama. Tema ini juga bisa digabungkan dengan tema lainnya, seperti *action science fiction*.

b. Komik Pahlawan (*Super Hero*)

Cerita dimana tokoh protagonis (tokoh utama) memiliki kekuatan super, selalu menolong, pembela kebenaran dan lain sebagainya. Pahlawan juga memiliki musuh bebuyutan yang selalu mengacau. Tema ini juga bisa digabungkan dengan tema lainnya, seperti *action science fiction*.

c. *Entertainment Comic* (Komik Hiburan)

Kisah lucu dan konyol, mengobral lelucon yang bahkan leluconnya terkesan dipaksakan, perlakuan atau perbuatan yang dilebih – lebihkan.

Pemlesetan kata – kata, singkatan – singkatan lucu, memperburuk lagi wajah dan bagian tubuh yang memang sudah buruk, kesalahan di tempat dan waktu yang tidak tepat, kecelakaan yang tidak sengaja ataupun disengaja tetapi tidak membuat tokoh – tokohnya terbunuh, hanya gepeng saja ataupun yang sejenisnya, meniru iklan dan hal – hal yang dianggap konyol lainnya.

d. Horor

Cerita mistik yang berorientasi untuk membangkitkan rasa takut pada hal – hal mistik, tahayul, hal – hal belum tentu ada dan cenderung mengobrol kekerasan.

e. Fiksi (*Science Fiction*)

Cerita dibangun berdasar acuan teknologi yang telah ada ataupun teknologi yang masih dalam konsep, dikembangkan lebih jauh, hingga menjadi cerita fiksi yang punya acuan dasar logika seperti mesin waktu, masa depan, tentang kecanggihan teknologi. Cerita fiksi ilmiah ini sangat luas juga segmentnya atau pecahan – pecahan, sebab bisa digabungkan dengan tema lainnya.

f. Misteri

Cerita yang lebih menjurus pada permainan logika, karena banyak teka – teki yang harus dipecahkan, kebanyakan cerita misteri ini dipakai dalam cerita detektif, *spionase*, dimana tokoh baik akan berjuang memecahkan teka – teki pembunuhan yang telah dan akan dilakukan oleh tokoh

antagonis, dan bagaimana cara tokoh protagonist berusaha untuk membekuk dan membawa kejalur hukum untuk mendapatkan balasan dari perbuatan yang melanggar hukum.

g. *Hybrid Themes*

Atau bisa disebut juga dengan *Mixed Themes*, kisah yang menggabungkan minimal dua tema atau lebih, seperti menggabungkan tema horor dengan *science fiction*, tema *comedy* dengan horor sekaligus *science fiction*.

h. Fable

Kisah pendek yang langsung menuju pada contoh moral yang ingin disampaikan. Biasanya dalam bentuk satwa, tanaman atau benda – benda lainnya yang diasumsikan dapat berbicara, namun cerita fable tidak selalu identik dengan kisah – kisah satwa yang berperilaku seperti manusia.

i. Drama

Cerita tentang kejadian sehari – hari manusia saat ini yang melibatkan percintaan, kesedihan hidup dan perjuangannya dalam mencapai cerita dan cita – cita yang disampaikannya, kisah drama cenderung mengobral kesedihan, kekecewaan, dan kata *mengapa*, mengapa selalu menyesali setiap langkah kehidupan.

Hingga keberhasilannya dalam mengatasi semua masalah dalam kehidupannya tersebut. Atau malah *ending*-nya tidak sukses sama sekali. Cerita drama bisa dibuat berdasarkan imajinasi ataupun mencontoh dan

berdasarkan pada kisah yang pernah dialami oleh dirinya sendiri ataupun oleh orang lain.

j. Komik Promosi atau Komik Iklan

Komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk yang disesuaikan dengan target *audiens* dari produk yang dipromosikan.

k. Komik Pendidikan atau Edukasi

Komik edukatif yang di dalamnya menceritakan pesan – pesan bermuatan edukasi kepada para pembaca. Berpengaruh sekali dalam memberi pemahaman yang cepat kepada pembaca.

l. Komik Hibauan

Tema yang berceritakan peringatan, larangan atau peraturan yang harus dilakukan, hak dan kewajiban oleh masyarakat pada umumnya.

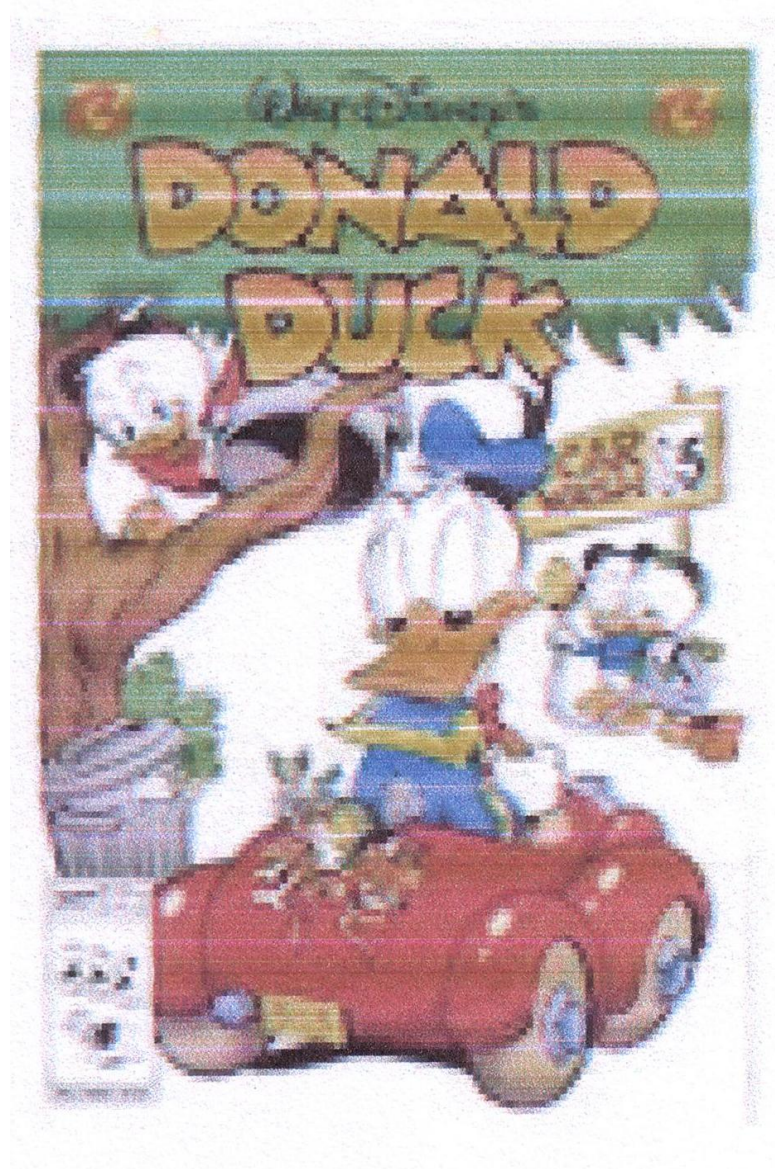
G. Gaya Gambar Dalam Komik

Ilustrasi atau gaya gambar adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan tehnik drawing, lukisan, fotografi, atau tehnik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk (<http://wikipedia.org/wiki/ilustrasi>).

Ada banyak ragam gaya yang dipunyai para komikus. Bahkan setiap wilayah atau negara memiliki karakter ilustrasi tersendiri yang justru menjadi ciri khas dari wilayah atau negara tersebut. Sebagai media visual, komik membebaskan komikus untuk menggunakan gaya ilustrasi seperti apapun. Baik itu seni representasional realistis untuk menangkap keindahan dan kerumitan dunia nyata

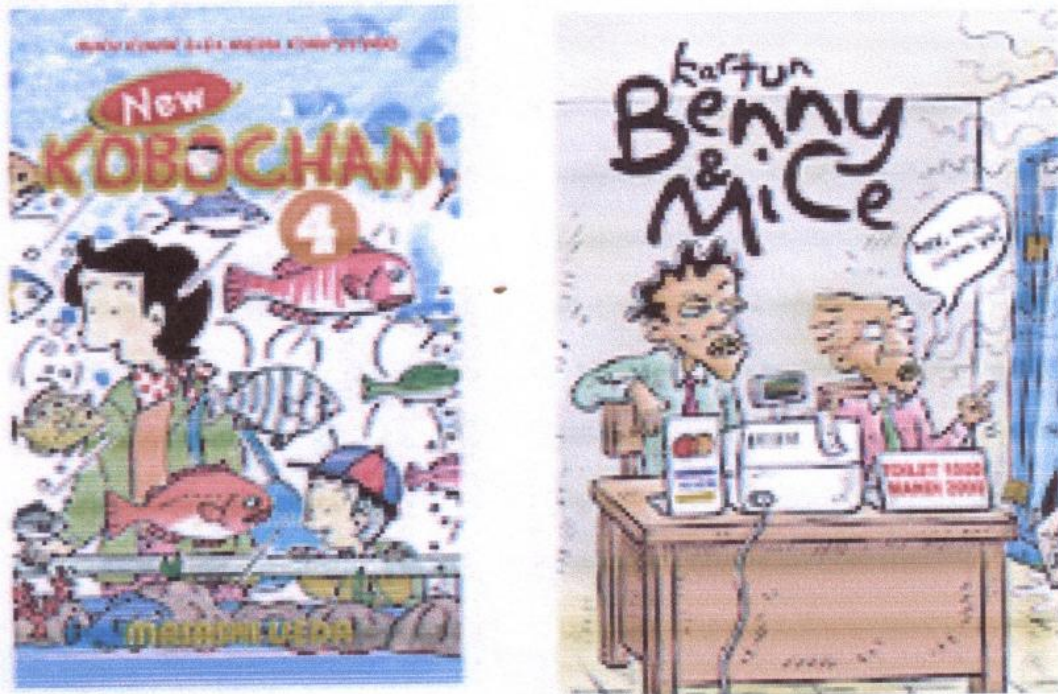
sampai kartun sederhana untuk memerintahkan identifikasi serta keterlibatan dari para pembacanya (McCloud, 2001 : 201). Dalam komik terdapat empat klasifikasi atau aliran gaya gambar utama, di antaranya :

1. *Cartoon style* (Gaya Gambar Lucu)



Gambar 2.33 Donald Duck
Sumber : <http://comicbookreflection.file.wordpress.com>

Kartun artinya gambar lucu. Contohnya gaya gambar kartun di Amerika Serikat dan Eropa, antara lain *Mighty Mouse*, *Donald Duck*, *Asterix & Obelix*, *Tintin*, *Bill & Bull*, *Smurf*, dan lain sebagainya.



Gambar 2.33 *Kobo Chan dan Benny & Mice* (Gaya Gambar *Cartoon Style*)
Sumber : <http://www.samoedra.com>, <http://bukabuku.com>

Di Jepang ada *Sinchan*, *Kobo chan*, *Doraemon* dan lain – lain. Indonesia juga punya tokoh kartun di antaranya *Panji Koming*, *Benny & Mice*, *Kompopilan*, dan lainnya.

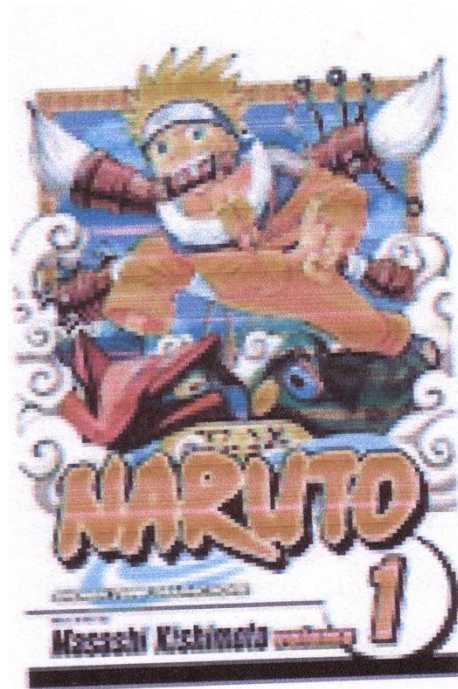
2. *Semicartoon Style* atau *Semirealism Style*

Gaya gambar ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Karikatur adalah ciri paling khas dari gaya ini. Contoh gaya gambar *Teens Titan*,

Batman. Di Jepang contohnya *Sailormoon*, *Dragon Ball*, *Naruto* dan sebagainya. Adapun semi kartun local antara lain *Sawung Kampret*, *Doyok*, *Ali Topan* dan lain – lain.



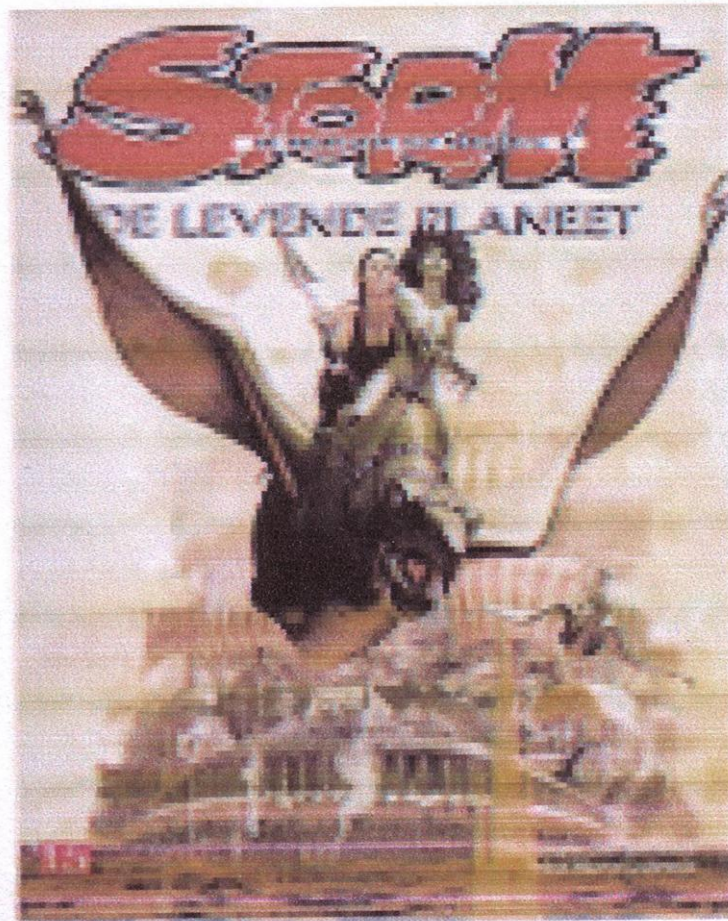
Gambar 2.34 Gaya Gambar Semi *Cartoon Style*
Sumber :<http://tokobukukomik.pasarberingharjo.com>



Gambar 2.34 Gaya Gambar Semi *Cartoon Style*
Sumber : <http://dc.wikia.com>, <http://onemanga.com>, <http://tokobukukomik.pasarberingharjo.com>

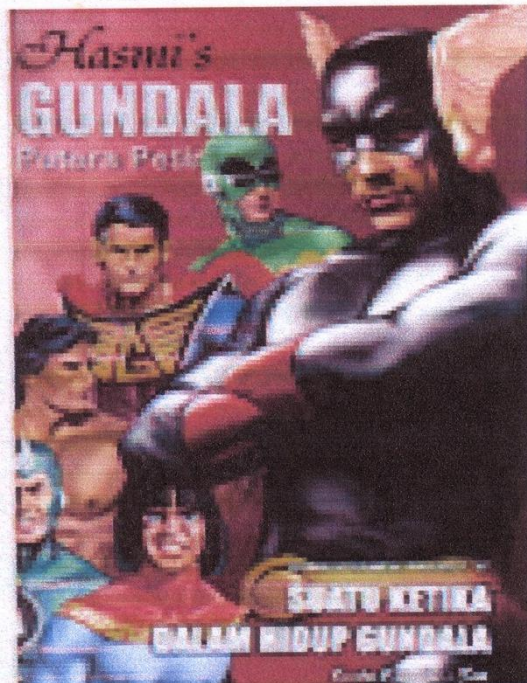
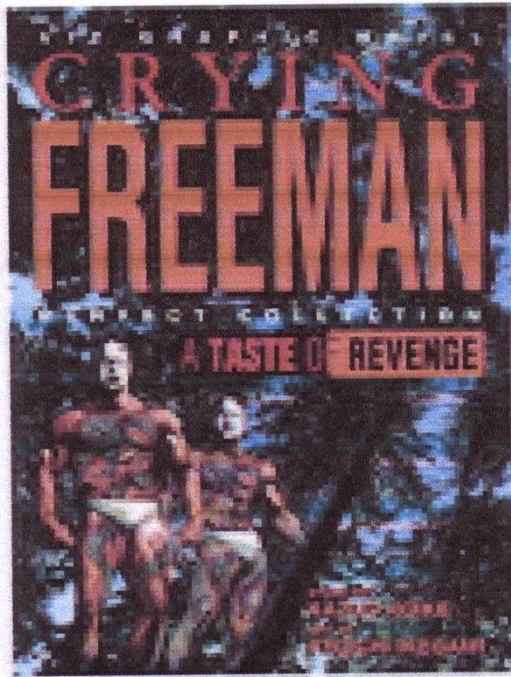
3. *Realism Style* (Gaya Gambar Realis)

Dimana gaya gambar komik dibuat semirip mungkin (cenderung) mendekati anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia atau satwa, tumbuhan atau makhluk cerdas lainnya. Aliran realis menampilkan gaya gambar manusia yang mengarah pada wajah ras dari mana komik tersebut berasal. Jika pembuat komiknya dari Jepang misalnya, maka gambar wajah yang digambar cenderung wajah ras orang Jepang.



Gambar 2.34 Gaya Gambar Semi *Cartoon Style*

Sumber : <http://dc.wikia.com>, <http://onemanga.com>, <http://tokobukukomik.pasarberingharjo.com>

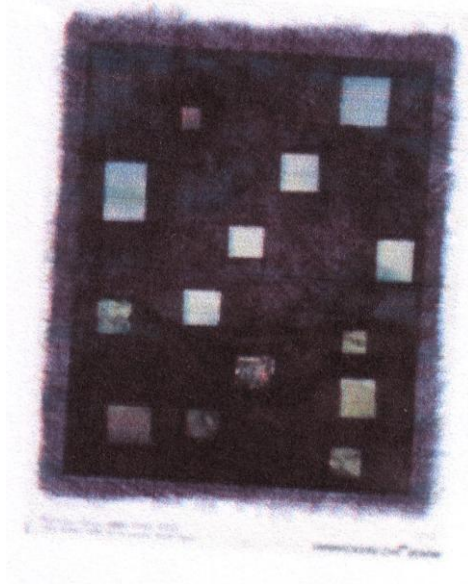


Gambar 2.34 *Crying Freeman* dan *Gundala*
Sumber : <http://dtaweb.com>, <http://bdarma.multiply.com>

Demikian juga komikus Amerika Serikat atau Eropa, mereka cenderung membuat gambar wajah *Caucasian*. Sama halnya dengan ras negro, Timur Tengah, India, Indonesia, akan cenderung untuk membuat komik dengan gambar realis dari rasnya sendiri. Contoh gaya realis dari Amerika dan Eropa adalah *Kingdom Come*, *Trigan*, *Storm*, dan *Justice*. Jepang punya gambar realis pada komik *Y's*, *City Hunter*, dan *Crying Freeman*. Indonesia juga punya, yakni : *Godam Gundala*, *Caroq*, *Alia*, *Komodo*, dan lain sebagainya.

4. *Fine Art Style*

Gaya gambar *fine Art* adalah gaya gambar dimana komikus menggambar sesuai dengan apa yang timbul di pikirannya, tanpa melihat orang tersebut punya latar belakang seni atau tidak. Hasil karyanya cenderung dekoratif atau abstrak (Shalihah, 2010).



Gambar 2.34 *Fine Art Style*
Sumber : <http://www.drawingsilence.com>