

2. TINJAUAN TEORITIS

2.1 Pengertian Komik

- a. Will Eisner menjelaskan bahwa komik merupakan seni yang berurutan
- b. Mc Cloud menjelaskan bahwa komik sebagai berikut :¹ **ko-mik** (kt benda), digunakan dengan kata kerja tunggal. Gambar – gambar dengan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.
- c. Menurut Toni Masdiono komik adalah ² sebuah dunia tutur gambar, suatu rentetan gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah. Dalam membaca gambar ini nilainya kira-kira sama dengan membaca peta, simbol-simbol, diagram, dan sebagainya.

2.2 Jenis – Jenis Komik

- a. Komik Strip : Komik yang terbit harian atau mingguan terdiri dari susunan beberapa panel saja. Komik Strip adalah salah satu jenis komik yang paling konstan eksistensinya, dan mayoritas adalah sejarah komik dari berbagai negara diawali dengan kemunculan komik strip, termasuk di Indonesia.
- b. Komik Book : Sebuah jenis yang menunjuk pada kemasan komik dalam bentuk buku, berisi satu cerita atau lebih dan biasanya memiliki bahan-bahan halaman-halaman yang disediakan menjadi rubrik korespondensi, info komersial (seperti agen penjualan komik beserta *merchandisennya*) dan informasi (review) komik edisi lain. Informasi yang disajikan untuk menjalin kedekatan dengan pembaca sebagai konsumen sehingga kemasannya lebih menyerupai sebuah majalah. Bothafner sering menyebutnya sebagai *magazine*. Selain formatnya yang memiliki kemasan dengan format majalah, comic books terbit secara rutin.

¹ Scott McCloud , Understanding Comics. Cetakan kedua. KPG. 2002. hal. 20

² Toni Masdiono, 14 Jurus membuat Komik. KPG.2002. hal. 9

- c. *Graphic Novel* : buku komik komplikasi yang berisi beberapa cerita dari satu pengarang/ berbeda pengarang yang setiap cerita tidak memiliki hubungan satu sama lain. Jenis komik komplikasi ini banyak digunakan oleh pengarang sebagai cara oleh komikus independen di Indonesia. Bahkan diantaranya ada yang menggabungkan antara format majalah dalam *comic books* dengan teknik kompilasi *graphic novel*.

2.3 Comic Books

Comic Book, sedikit banyak sama tuanya dengan film. Mereka muncul pada awal abad 20, dalam rangka mencari cara baru ungkapan dan komunikasi dalam bentuk grafis dan visual. Pada umumnya, *comic books* juga dihubungkan dengan lukisan prasejarah di gua dan tulisan orang Mesir, semua bentuk gambaran naratif yang sejajar. Keberadaan kata-kata tidak penting, tetapi dengan mengadopsi lambang untuk menghadirkan, mereka segera ditambahkan untuk memberi informasi lebih banyak.

Diantara pemulainya terdapat Swiss Rudolph Töpffer, German Wilhelm Bush, French Georges ("Christophe") Colomb dan orang Brasil Angelo Agostini, tetapi ada umumnya mereka lebih mengacu kepada buku komik yang pertama ciptaan Richard Fenton Oultcalt's, *The Yellow Kid* pada tahun 1986. Oultcalt meneliti apa yang telah dibuat sebelumnya dan mengenalkan elemen baru dalam komik yaitu balon kata, sebuah ruang yang ia tulis apa yang dikatakan oleh karakternya, dan ruang ini menunjuk pada mulut karakter dengan bantuan elemen seperti ekor. Dasar untuk seni jenis baru telah disiapkan dan mulailah perkembangan untuk komik. Pada dekade awal, *comic books* lebih banyak bersifat humoristik. Beberapa komik yang dibuat pada waktu itu yang terkenal seperti : Little Nemo in Slumberland (oleh Winsor McCay), Mutt & Jeff (oleh Bud Fisher), Popeye (oleh E. Segar) dan Krazy Kat (oleh George Herriman). Meskipun demikian, *comic books* mempunyai beberapa cabang lain seperti Italian fumetti (asap, Illustrasi yang berfungsi sama dengan balon kata), French bande dessiné; (potongan gambar yang ditarik), Manga Jepang dan Portugis (cerita didalam kotak

kecil), dan masih banyak lagi. Tema cerita kebanyakan sekitar anak-anak dan binatang kesayangan dan keluarga.

Pada tahun 30-an, *comic books* berkembang dan mulai memasuki gambar petualangan. Alex Raymond's Flash Gordon, Chester Gould's Dick Tracy dan Hal Foster's yang mengadaptasi dari Tarzan E. R. Borroughs mewarnai dekade ini, yang sekarang dikenal dengan The Golden Age. Ada 3 bentuk uatama yaitu , the science fiction, cerita detective dan petualangan di hutan menyebarkan pengaruhnya. Pada dekade ini mulainya muncul jagoan super hero seperti Flash Gordon, Tarzan, dan Panthom. Beberapa waktu kemudian lahirlah buku komik American : Super Hero dengan Superman sebagai tanda kelahirannya.



Gambar 2.1 Komik Tarzan E.R Borroughs

Pada tahun -40an, dibuatlah format *comic books* seperti format pada majalah, seperti majalah terbaik yang pernah dibuat, Will Eisner's The Spirit, sebuah kerja anthological yang berlangsung selama 12 tahun dengan bantuan orang-orang yang akan terkenal kemudian seperti Bob Kane (pencipta Batman), Jack Kirby dan kartunis Jules Feiffer. Hanya dengan 7 halaman mingguan, yang dimasukkan di Journal Sunday , Eisner menciptakan encyclopedia lengkap mengenai *comic books*, menggunakan setiap elemen dasar dari *comic books* dalam bentuk yang baru dan kreatif , memulai setiap cerita dengan logo yang berbeda untuk Spirit disertai dengan penggunaan perspektif dan banyangan. Dengan tokoh yang lebih matang daripada Super Hero, The Spirit menerbitkan cerita dengan mengambil tema realitas kehidupan dan masalah yang dihadapi.



Gambar 2.2 Komik BATMAN

Pada tahun 50-an timbul permasalahan dalam dunia komik. Seorang psikiater menulis sebuah buku dengan judul “*The Seduction of the Innocent*” dimana ia menuduh buku komik merupakan penyebab bertambahnya kenakalan remaja dan korupsi. Dalam hal lain ia juga menuduh komik dalam menghasut / menimbulkan generasi muda ke kekerasan. Sehingga dibuatlah suatu Kode Komik yang bertujuan untuk membatasi dan memerintah pada apa bisa ditampilkan dan apa yang tidak bisa di dalam sebuah halaman itu. Hal ini menghilangkan semua hal yang berhubungan dengan kengerian.

Pada tahun 60-an dapat terlihat adanya pembaharuan dalam Super Hero pada Marvel Comics. Pada dekade ini, tokoh-tokoh Super Hero ditampilkan dengan membawa beberapa kelamahan atau hal yang bertentangan dengan kekuatan Super Hero mereka. Fantastic Four, Silver Surfer, Thor, Hulk, X-Men, Iron Man, Dr. Strange merupakan komik nomor atas yang dapat mengubah Marvel dalam perdagangan komik. Tetapi karakter yang paling menarik yang pernah dibuat adalah Spiderman dengan identitas asli Peter Parker.

Pada tahun 70-an terjadi perubahan besar yaitu maraknya Underground. Crumb, Gilbert Shelton's *Freak Brothers*, S. Clay Wilson, Victor Ocoso, Dan Griffin merupakan nama-nama terkenal di dalam dunia komik Underground. Di daerah lain, beberapa orang Perancis seperti Moebius, Phillippe Druillet, Jean Pierre Dionnet, dan Bernard Farkas menggabungkan diri dengan nama *Les humanoides associés* sebagai *Heavy Metal*. Fantasy, science fiction, rock'n roll, tubuh telanjang, penggunaan warna yang menabjubkan, cara baru dalam menangani halaman merupakan perpaduan yang membuat majalah tersebut sukses.

Pada akhir tahun 70-an Will Eisner kembali pada dunia komik, membawa jenis baru, the graphic novel. Will Eisner memulai suatu gaya baru, *A Contract*

with God. Komik ini merupakan yang pertama dari suatu cerita dengan latar belakang kota Bronx yang akan membuktikan bahwa yang asli masih belum lepas tangan.

2.4 Perkembangan Komik Indonesia³

a. Prasejarah Komik

Di candi Borobudur, terdapat sebelas seri bas-relief, yang mencakup sekitar 1460 adegan. Adegan-adegan dalam relief ini digunakan untuk membimbing para peziarah melakukan perenungan.

Di candi Prambanan, Ramayana digunakan untuk mengajar umat. Di sini terdapat relief yang menggambarkan kisah kepahlawanan dari India. Di Surakarta bagian Selatan, di pesisir Samudra Hindia, tepatnya di dekat Pacitan, terdapat beberapa gulung wayang beberapa yang menceritakan legenda Djaka Kembang Kuning.

b. Pengaruh Barat dan Cina

Di Hindia Belanda, komik mulai muncul dalam media massa sebelum perang dunia ke – II. Harian berbahasa Belanda, *De Java Bode* (1938), memuat komik karya Clinge Doorenbos yang berjudul *Flippie Flink* dalam rubric anak-anak. Kemudian De Orient adalah mingguan yang pertama kalinya memuat komik petualangan Flash Gordon. Di samping media massa Belanda, beberapa surat kabar berbahasa Melayu pun turut memuat komik barat.



Gambar 2.3 Contoh Komik Cina

³ Boneff, Marcell. Komik Indonesia. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Cetakan kedua. Grafika Mardi Yuana. Bogor. 2001. hal. 102

Komik Timur berasil muncul berkat surat kabar besar Shin Po, sebuah media komunikasi Cina peranakan yang berbahasa Melayu. Di koran inilah komik humor dimuat. Pada tahun 1930, surat kabar itu setiap minggunya memuat komik strip yang menceritakan berbagai petualangan tokoh jenaka, karya Komikus muda Kho Wang Gie.

c. Kembali ke sumber Kebudayaan Nasional (1954-1960)

Para pendidik menentang komik yang berasal dari barat, bahkan produksi imitasinya. Mereka juga mengkritik komik dari bentuknya yang tidak mendidik, melainkan juga dari gagasannya yang dianggap berbahaya. Pada tahun 1954, para pendidik itu sempat berpikir untuk menghentikan penerbitan komik untuk selamanya. Namun beberapa penerbit seperti Melodi di Bandung, atau Ken Po di Jakarta bereaksi dengan memberikan orientasi baru kepada komik Indonesia. Mereka mengerti bahwa komik harus mengali dari sumber kebudayaan nasional, dan memberikan sumbangsih bagi pembangunan kepribadian bangsa untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya. Evolusi tersebut merupakan akibat dari suatu pergerakan yang lebih besar yang menyentuh segala bidang kreasi seni. Setelah Indonesia memperoleh kemerdekaan politis, dibawah komando Sukarno, berusaha membebaskan diri dari pengaruh nilai-nilai barat dengan menegaskan kepribadian nasionalnya. Mahabarata dan Ramayana yang telah hidup berabad-abad di Indonesia, merupakan cerminan sejati dari gagasan dan mentalitas Jawa dan Sunda sehingga ampu menjawab tuntutan tersebut. Tari, drama, wayang kulit atau wayang golek mengisahkan dua epos yang berasal dari India. Sejak itu, muncul jenis komik baru yang disebut “komik wayang”.

d. Periode Medan (1960-1963)

Di Medan, sebuah penerbit mencoba untuk mengikuti pergerakan yang lahir di Jawa dengan menerbitkan komik wayang, tetapi kurang mendapat sambutan di daerah itu. Kondisi itu membuat para penerbit segera meminta komikus membuat komik dengan cerita dari legenda Minangkabau, Tapanuli atau Deli kuno. Langkah itu

segera diikuti oleh penerbit – penerbit lain sehingga pada tahun 1962, ketika produksi di Jawa mulai menurun, di kota itu justru mencapai puncaknya. Kemurnian dari periode Sumatra ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu tema-tema daerah dan bakat besar para komikus.



Gambar 2.4 Contoh Komik Periode Medan

e. Nasionalisme ala Sukarno (1963-1965)

Selain mengkomikkan legenda, Medan juga telah menghasilkan komik-komik yang mengisahkan perjuangan bangsa Indonesia untuk memperoleh kemerdekaan. Sekitar tahun 1963, komik perjuangan kembali disukai dan berkembang di Jakarta dan Surabaya. Pada masa pimpinan Sukarno itu, Indonesia bergerak dengan semangat nasionalisme, garis pertahanan melawan “neokolonialisme” dipindahkan ke Kalimantan untuk menghadapi “konfrontasi” dengan Malaysia. Di pentas Internasional, Indonesia ingin menjadi panutan bangsa-bangsa dunia ketiga, yang bertahan dan menang terhadap ancaman “imperialisme”, dan berusaha memberikan citra sebagai sebuah negeri yang berhasil dalam revolusi sosialisnya. Partai komunis semakin mendekati kekuasaan dengan propaganda khasnya yang makin menegaskan tujuannya. Dalam konteks itulah, produksi komik masa itu harus dianalisis.

f. Roman Remaja (1964-1966)

Setelah komik agak terbebas dari politisasi, kisah-kisah cinta dalam kehidupan remaja mulai bermunculan. Disini tersirat moral yang mendorong revolusi. Seorang pemuda Indonesia harus mengabdi

kepada tanah airnya atau berkarya untuk masa depan negeri dan kesejahteraan rakyat.



Gambar 2.5 Contoh Komik Masa Roman Remaja

g. Mengembalikan Ketertiban atas nama Pancasila (1966-197)

Masa ini terjadi karena dampak peristiwa berdarah Oktober 1965.

Meskipun demikian dampaknya pada komik tidak begitu jelas.

h. Menuju stabilitas (1968-1971)

Pertumbuhan komik sampai tahun 1967, bebas dari pengarahan yang ketat, tidak ada kesinambungan yang memadai, dan tidak ada kesetiaan pada satu jenis public pembaca. Yang terlihat pada masa ini, bahwa komik Indonesia mulai berusaha untuk membebaskan diri dari pengaruh komik barat. Dari sekedar plagiat untuk menghindari biaya mahal mendatangkan komik impor, secara lambat laun orang sampai pada pilihan yang sesuai dengan tekad membina “kebudayaan bangsa”.

2.5 Unsur-Unsur Komik

2.5.1 Closure

Yang dimaksud dengan closure adalah ⁴ fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. Closure dapat muncul dalam bentuk sederhana maupun rumit, terkadang dengan sebaris garis / sketsa sudah bisa untuk membuat closure.

Didalam komik terdapat panel, yaitu suatu wadah yang memisahkan waktu dan suatu peristiwa yang kasar dengan irama yang patah-patah, serta tidak

⁴ Scott McCloud. op cit. hal. 67

berhubungan. Closure berfungsi untuk menggabungkan peristiwa-peristiwa tersebut dan menyusun realita yang utuh dan obyek dalam pikiran. Jika lambang komik adalah perbendaharaan komik, maka closure adalah strukturnya. Dan karena rumusan kita tentang komik tergantung pada pengaturan elemennya, maka dapat dikatakan bahwa komik itu sendiri merupakan closure.

2.5.2 Panel

Panel merupakan sebuah ruang yang berisi gambar atau kata yang berfungsi untuk membatasi ruang waktu yang terjadi pada tiap-tiap gambar. Panel terdiri atas 2 macam : Panel Terbuka : sebuah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya. Panel Tertutup : sebuah panel dengan garis pembatas.

2.5.3 Parit

Sebuah ruang atau jarak antar panel.



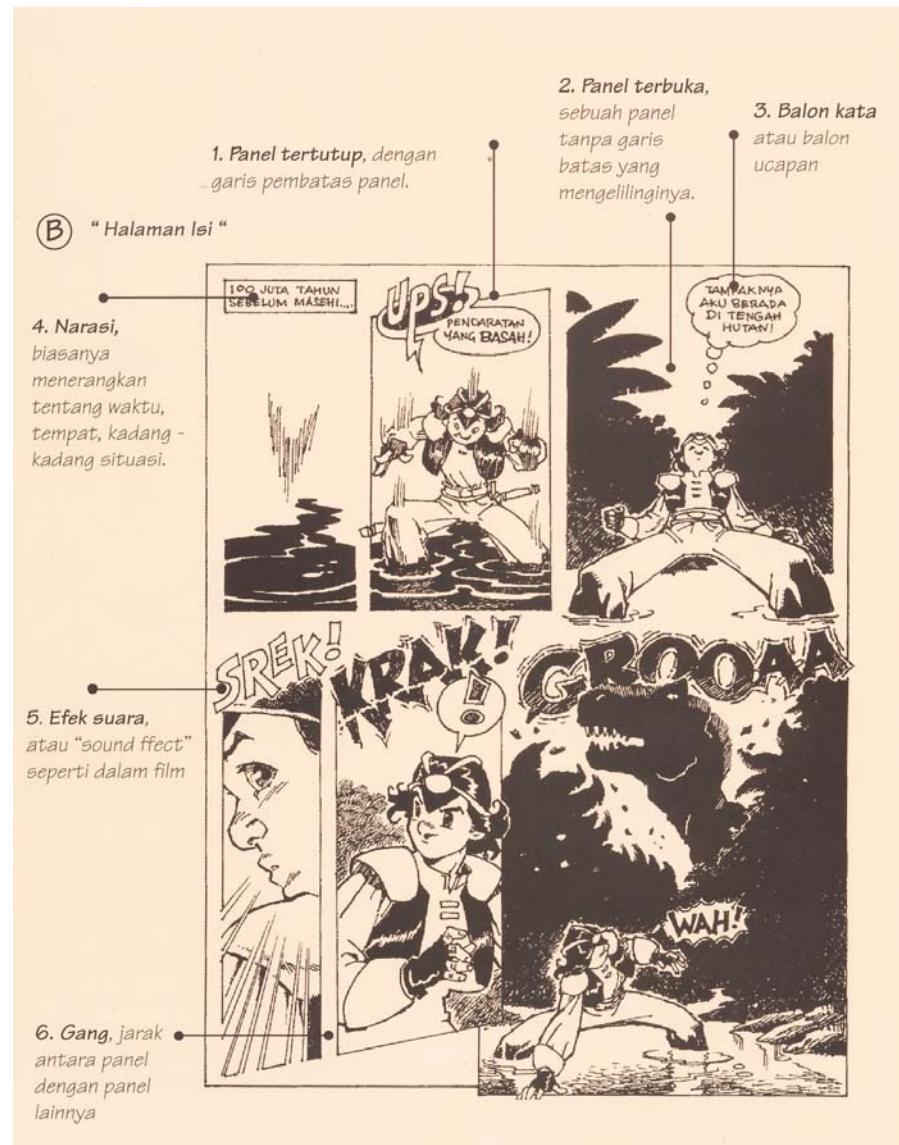
a

b

Gambar 2.6 Contoh Parit Komik

Ruang antara Panel a dan b itulah yang disebut dengan “Parit” dalam dunia komik. Parit ini sangat berperan dalam ⁵menciptakan sihir dan misteri yang menjadi jantung sebuah komik. Dalam ruang sela yang terabaikan inilah, imajinasi manusia mengambil dua gambar yang terpisah dan mengubahnya menjadi gagasan.

⁵ Ibid. Hal. 66



Gambar 2.7 Unsur-unsur dalam Komik

2.5.4 Warna dalam Komik

Sepanjang sejarah Seni, warna menjadi daya tarik utama bahkan menyita hampir seluruh perhatian seniman dimanapun. Beberapa dari mereka seperti Georges Seurat, mengabdikan seluruh hidupnya untuk mempelajari warna. Seniman lain seperti Komdisky mempercayai warna dapat mempengaruhi kehidupan jasmani dan rohani manusia. Tetapi sejarah warna dalam komik sangat kompleks.

Kedudukan warna dalam komik sangat peka terhadap perkembangan teknologi.. Walaupun tidak terlalu ekspresionis, komik berwarna memiliki kekuatan ikonis yang baru. Warna kostum-kostumnya tidak pernah berubah dari panel ke panel, sehingga dalam benak pembaca warna menjadi simbol. Banyak orang menganggap pahlawan sebagai bentuk Mitos. Kalau begitu aspek warna ikut berperan didalamnya. Simbol merupakan lambang yang membentuk dewa-dewa.

Kemampuan warna polos lainnya adalah⁶ kecenderungan menekankan bentuk obyek, baik yang bergerak maupun diam. Warna-warni ini mengungkapkan subyek secara obyektif. Kita lebih menyadari bentuk fisik sebuah obyek yang berwarna daripada yang hitam putih. Perbedaan antara Komik hitam putih dengan berwarna sangat luas dan dalam, yang mempengaruhi semua tingkat pengalaman membaca. Dalam komik hitam putih, gagasan di belakang karya tersebut disampaikan secara langsung. Makna diturunkan pada bentuk. Seni mendekati bahasa. Dalam warna polos, bentuk sangat berperan. Dunia bagaikan lapangan yang berisi bentuk dan ruang. Melalui warna-warna yang lebih ekspresif, komik dapat menjadi sensasi yang menabjubkan. Kualitas permukaan yang berwarna akan selalu lebih mudah menarik perhatian pembaca daripada yang hitam putih. Cerita yang digambarkan berwarna pasti selalu berhubungan erat dengan kemajuan bisnis dan teknologi. Warna akan menjadi seperti komik itu sendiri apabila digunakan dengan baik, dan berharga lebih tinggi dibandingkan dengan jumlah seluruh bagiannya.

2.6 Proses Pembuatan Komik

Komik, seperti halnya lukisan, kesusastraan dan bidang seni lainnya, dalam proses pembuatannya selalu mengikuti jalur tertentu. Menurut Mc Cloud, jalur tersebut terdiri dari 6 langkah :

1. Gagasan , terbentuk dari dorongan hati, gagasan, emosi, filsafat, tujuan karya ini, “ISI” karya tersebut.
2. Bentuk , bentuk seperti apa yang akan diambil.

⁶ Ibid. hal.185.

3. Gaya, aliran seni, perbendaharaan gaya atau gerak-gerik subyek, aliran yang digunakan karya tersebut
4. Struktur, mengumpulkan semuanya, apa yang akan dimasukkan, apa yang akan dibuang, bagaimana mengurnya dan bagaimana mengubah karya tersebut.
5. Ketrampilan, menyusun karya tersebut, menerapkan kemampuan, pengetahuan-pengetahuan praktis, penemuan, dan pemecahan masalah, mewujudkannya.
6. Permukaan, nilai-nilai produksi, penyelesaian akhir. Aspek yang paling jelas terlihat pada tampilan permukaan pertama karya itu.

Dalam semua bidang seni, bagian permukaannya yang paling mudah dinilai oleh masyarakat.

2.7 Batik

Pada dasarnya seni batik merupakan seni lukis. Alat yang dipergunakan untuk membuat batik adalah canting. Canting memiliki berbagai macam ukuran tergantung pada jenis dan halusnya garis atau titik yang diinginkan. Canting berbentuk mangkok kecil dari tembaga yang memiliki carat atau moncong, dengan tangkai dari bambu atau kayu yang dapat diisi cairan malam sebagai bahan untuk melukis. Canting yang bercarat satu dipakai untuk membuat garis, titik atau cecek; yang mempunyai beberapa carat dipakai untuk membuat hiasan berupa kumpulan titik-titik. Hasil lukisan ini yang kemudian disebut dengan ragam hias. Secara garis besar terdapat dua golongan ragam hias batik, yaitu ragam hias geometris dan ragam hias non geometris. Yang termasuk ragam hias geometris adalah⁷:

1. Garis Miring atau Parang
2. Garis Silang atau Ceplok dan Kawung.
3. Anyaman dan Limar

Yang termasuk golongan non geometris adalah :

1. Semen

⁷ Ibid. Hal 7.

2. Lunglungan
3. Buketan

Ragam hias semen terdiri dari flora, fauna, meru, lar dan sejenis itu yang ditata secara serasi. Ragam hias buketan (dari bahasa Perancis atau Belanda bouquet) jelas merupakan ragam hias pengaruh dari luar dan termasuk ragam hias khas pesisir.

Sejak zaman penjajahan, Belanda mengelompokkan batik yang ditinjau dari sudut daerah pembatikan, dibagi menjadi dua kelompok besar:

1. Batik Vorstenlanden
2. Batik Pesisir.

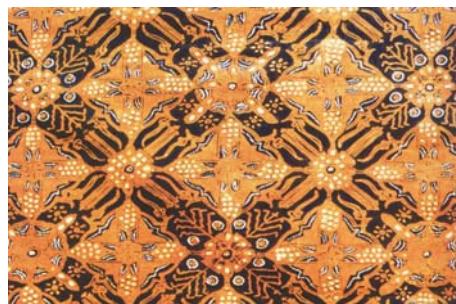
Yang disebut dengan batik vonstenlanden adalah batik dari daerah Solo dan Yogyakarta. Di zaman penjajahan Belanda kedua daerah ini merupakan daerah kerajaan dan dinamakan Vorstenlanden. Yang dinamakan batik pesisir adalah semua batik yang pembuatannya dikerjakan diluar daerah Solo dan Yogyakarta. Pembagian asal batik dalam dua kelompok tersebut sebagai berikut:

1. Batik *Vorstenlanden* memiliki ciri-ciri:
 - a. Ragam hias bersifat simbolis berlatarkan kebudayaan Hindu-Jawa
 - b. Warna: sopan, *indigo* (biru), hitam dan putih.
2. Batik Pesisir memiliki ciri-ciri:
 - a. Ragam hias bersifat naturalistik dan pengaruh berbagai kebudayaan asing terlihat kuat.
 - b. Warna : beraneka ragam

2.8 Data Ragam Pola Hias Batik



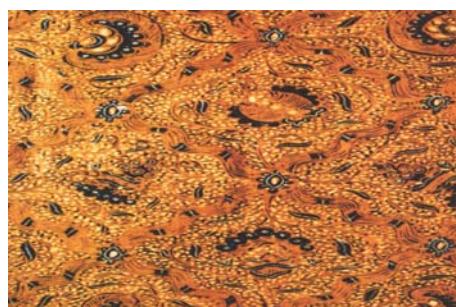
Motif Sidamulya



Motif Cakrakusuma



Motif Sidamukti



Motif Madubranta



Motif Parang Sarpa



Motif Semen Gurdo

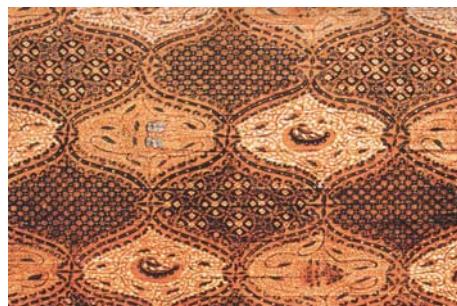
Gambar 2.8 Contoh Ragam Hias Batik



Motif Wirasat



Motif Wora wari rumpuh



Motif Wirasat

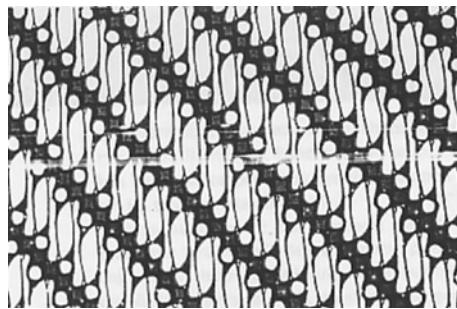


Motif Truntum

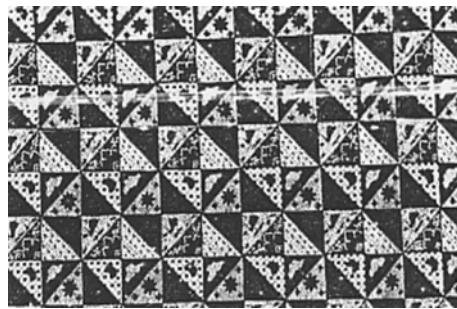


Motif Semen Bondet

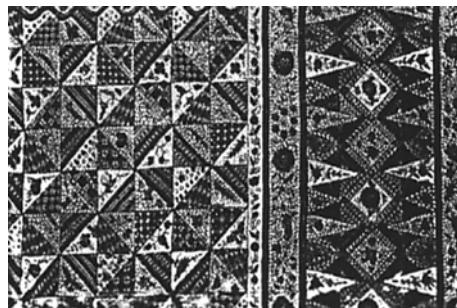
Gambar 2.9 Contoh Ragam Hias Batik



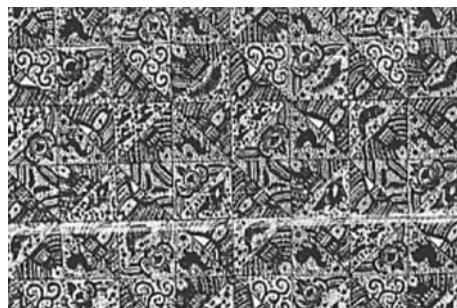
Motif Parang Rusak Barong



Motif Tambal Yogyakarta



Motif Tambal Pekalongan



Motif Tambal Pekalongan