2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

Di dalam diri setiap manusia selalu ada keinginan untuk mengekspresikan diri yang kita kenal dengan nama seni. Naluri manusia untuk menciptakan seni telah ada sejak ia dilahirkan, sebagai karunia kodrati. Wujud ekspresi seni sebenarnya tak terbatas namun umumnya kita melihat melalui gambar, tulisan, musik, lagu, pahatan, patung, pertunjukan sulap, dan lain-lainya (Sachari 39).

Gambar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (114) dijelaskan sebagai tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya); yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Media kertas untuk gambar bukanlah hal yang mutlak karena dalam perkembangannya kita dapat melihat bahwa gambar dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk dan media, demikian juga dengan pensil. Apapun sebenarnya memungkinkan untuk dijadikan alat mencipta sebuah gambar.

Sehingga tidaklah heran bahwa yang disebut tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) sah-sah saja jika tidak mirip dengan orangnya, dengan binatang yang sebenarnya, atau dengan tumbuhan yang dimaksud. Tak sedikit seniman (pelukis) dunia yang mengembangkan pemikiran seperti ini. Sebut saja Pablo Picasso sebagai salah satu pelukis yang karya-karyanya mungkin tidak pernah menampilkan benda yang "benar" secara ragawi Sehingga kita mengenal kubisme abstrak, dadaisme, dan lain-lain. Bukan karena ketidakmampuan seniman-seniman tersebut menggambarkan secara proporsional suatu benda. Seni bukanlah suatu ilmu pasti maka selayaknyalah indah tidak selalu proporsional. Justru yang jauh lebih berfaedah adalah pemikiran ide, konsep dibalik penciptaan karya-karya tersebut (Sachari 52).

Ada ungkapan bahwa sebuah gambar senilai seribu kata. (Hal ini memang benar. Tak terhitung telah berapa banyak manusia berlajar meski hanya melalui sebuah gambar sekalipun. Melalui lukisan-lukisan, manusia gua dapat diketahui bahwa asal mula gambar ternyata sangatlah panjang dan menakjubkan. Dalam usianya yang telah mencapai puluhan ribu bahkan ratusan ribuan tahun gambar-

gambar itu masih menampakkan keindahannya. Meskipun mungkin didukung lokasinya di dalam gua yang menguntungkan dan mampu terlindung dari suhu luar dan pengaruh alam, namun sewajarnya dengan teknologi manusia yang masih sangat sederhana kala itu dapat dikatakan sampai sekarang lukisan-lukisan itu mampu bertahan lebih dari yang semestinya.

Gambar 2.1. Lukisan manusia gua yang ditemukan
di Lascaux, Chauvet, Perancis
Sumber: http://images.google.co.id/cave+man+painting&btnG

Disamping kelebihan secara teknis, beberapa lukisan tersebut telah menampakkan ide-ide para penciptanya. Bukan hanya sebuah gambar yang bersifat simbolik dan mewakili benda tertentu. Tapi juga ada ekspresi, buah pikiran, dan cerita tentang kehidupan yang terkandung di dalamnya. Melaluinya kita dapat mempelajari eksistensi kehidupan pra sejarah, seperti yang dilakukan oleh para ilmuwan dan sejarahwan dunia dalam menyingkapkan kebenaran yang terjadi di masa lampau. Karena pada saat itu manusia tidak mengenal tulisan, maka gambar yang menjadi alat untuk menyampaikan pesan dan mendokumentasikan sesuatu di samping sebagai wujud ekspresi seni maka tentulah merupakan bukti-bukti yang cukup sahih dalam menyusun suatu perjalanan sejarah.

Kemudian seiring dengan majunya peradaban manusia, ekspresi seni dalam bentuk gambar berkembang menjadi yang kita kenal dengan sebutan lukisan atau dalam bahasa Inggris yaitu *painting*. Diambil dari kata *paint* yang berarti cat. Mengindikasikan bahwa pada lukisan tersebut sudah mulai digunakan cat atau sejenisnya untuk membuat gambar (Jones 24).

Gambar 2.2. Lukisan manusia gua yang diadaptasi
ke dalam gambar perangko di Eropa
Sumber: http://images.google.co.id/cave+man+painting&btnG

Ketika ajaran-ajaran agama Hindu, Budha, Kristen dan Islam sudah mulai dikenal karya-karya lukisan pada saat itu sebagian besar bertemakan tokoh-tokoh suci agama tersebut atau setidaknya berlandaskan pada ajaran dan larangan masing-masing agama itu. Misalnya manuskrip Arab tidak pernah menampilkan gambar-gambar manusia dilandasi oleh kepatuhan ajaran agama Islam bahwa manusia tidak diperkenankan menciptakan (menggambar) manusia karena dianggap menandingi kebesaran Tuhan sebagai pencipta manusia.

Sedangkan di Eropa pada Abad Pertengahan atau disebut juga Zaman Kristen Kuno termasuk di dalamnya *Bizantin* sampai masa *Renaissance* yaitu *Baroque* dan *Rokkoko* lukisan-lukisan bertemakan Kristiani mewarnai perkembangan seni lukis pada masa itu. Di belahan dunia timur sendiri karya seni yang menampilkan Sidharta Gautama dan dewa-dewa bangsa Cina tidak kalah maraknya, baik itu dalam seni lukis, seni bangunan, seni patung dan lain-lain.

Akan tetapi dengan adanya paham Humanisme, manusia diajak untuk mengingat kembali kebesaran dirinya sebagai ciptaan yang paling unggul sehingga karya lukis pada masa itu lebih tidak lagi semata-mata ditujukan untuk Tuhan tapi lebih banyak tema-tema sekuler. Dan disinilah pencarian akan teknik-teknik melukis yang lebih unggul, lebih baik mulai dengan giat dilakukan oleh para seniman. Sementara itu konsep-konsep dalam menciptakan karya lukis juga tidak pernah berhenti berkembang. Setelah era keemasan Romantisme, Realisme, dan Pra Raphael yang mengutamakan visioplastis (penciptaan bentuk-bentuk yang

sedekat mungkin menyerupai aslinya) berangsur-angsur tren ini bergeser ke ide-ide melukis secara ideoplastis (penciptaan bentuk pada lukisan yang tidak berdasarkan apa yang dilihat tapi lebih kepada apa yang dipikirkan senimannya). Seperti yang dikatakan Piccaso, salah satu pelopor Kubisme berkata demikian, "*paint forms as I think them, not as 1 see them."* Karena itu jika dilihat secara bentuk pergeseran ini dimulai dari Post Impressionis, Ekspresionis, sampai kepada Kubisme, Dada, dan Surealisme dan ciri-ciri ideoplastis masih nampak saat ini pada gaya-gaya abstrak dan lebih bervariasi lagi pada postmodernisme baik dari bentuk maupun ide karena gaya *postmodernisme* yang berkembang sampai saat ini didukung dengan teknologi digital yang memungkinkan efek-efek visual tercipta dengan mudah baik oleh seniman profesional maupun pemula sehingga kebebasan untuk berkarya benar-benar dapat dituangkan tanpa harus memiliki *manual skill* yang sangat tinggi (Jones 34-37).

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1. Perancangan Cergam

2.2.1.1.Perkembangan Cergam

Berbicara mengenai perkembangan cergam, tidak lepas dari perkembangan komik. Cergam ataupun komik adalah sama. Komik merupakan sebuah kata adaptasi dari bahasa Inggris yang sudah ppuler, *comic*. Dan sebenarnya dalam bahasa Indonesia sendiri diterjemahkan menjadi cergam, cerita bergambar. Tapi agaknya komik lebih banyak digunakan. Dan orang menyebut cergam sebagai bentuk buku yang menampilkan gambar yang penuh dalam satu halaman dengan cerita berbentuk narasi atau paragraf di halaman yang lain, sehingga bukan menggunakan panel-panel seperti komik. Tetapi bagaimanapun juga jika bebicara perkembangan cergam di Indonesia, berarti juga berbicara tentang perkembangan komik.

Cergam dapat dicitrakan dalam kaitannya dengan nilai-nilai sejarah, refleksi pemikiran, dan budaya antargenerasi. Cergam yang saat ini mulai terasa kembali gairahnya, juga tak lepas dari keberadaan cergam-cergam *lawas* puluhan tahun silam. Bila ditinjau dari dasarnya, cikal bakal cergam sebetulnya sudah punya ’gaya’ sendiri, yaitu dalam bentuk relief candi, lalu wayang beber, dan

wayang kulit. Tiga bentuk cergam ini sudah ada jauh sebelum komik *Amrik* menyerbu. Cergam kerap diidentikkan sebagai buku atau kertas yang diberi gambar-gambar dan jalinan cerita. Marcel Bonneff dalam disertasinya tentang cergam yang ditulis tahun 1972 (Komik Indonesia; Keputusan Populasi Gramedia; 1998) menjabarkan bahwa cikal-bakal dan sejarah cergam jika diruntut lebih jauh, ternyata sudah ada sejak zaman prasejarah, yaitu dari relief candi Prambanan dan Borobudur. Meskipun tak menyerupai cergam saat ini, relief-relief yang ada di dinding candi sebetulnya sudah berbicara dengan gambar. Begitu pula dengan wayang beber yang bercerita lewat gambar diatas permukaan gulungan kain. Bukti pertama cikal-bakal cergam sudah terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu (Majalah Desain Grafis Concept vol 04 edisi 20' 2007, halaman bonus Perjalanan Cergam hal 1).

Komik adalah media komunikasi yang populer, tetapi yang paling sedikit diperbincangkan sebagai suatu gejala kebudayaan. Sejauh ini, jumlah kajian tentang komik di Indonesia sangat tidak seimbang dibandingkan dengan popularitas ataupun usia kebradaan komik itu. Sejarah komik di Indonesia melalui komik strip bersambung di media cetak mencatat *Put On* karya Kho Wang Gie di surat kabar Sin Po sebagai komik Indonesia terawal pada 1931, sedangkan komik strip *Mentjari Poetri Hidjaoe,* karya Nasroen A.S mengisi lembaran-lembaran mingguan Ratoe Timoer sejak 1939. Dengan kata lain sejarah komik di Indonesia sudah terentang selama 70 tahun lebih. Namun dalam kurun waktu itu terlalu sedikit karya ilmiah yang mengkaji komik Indonesia. Di antara yang sedikit itu sangat menonjol *Les Bandes Dessinees Indonesiennes,* disertasi Marcel Bonneff yang selesai ditulis pada tahun 1972 untuk diuji di Perancis, dan terbit dalam bahasa Perancis pada tahun 1976. Disertasi tersebut baru diterjemahkan dan terbit sebagai buku pada 1998, Meski sejak 1980an terdapat sejumlah kajian iimiah, tetap belum sebanding dengan keberadaan komik hidonesia sebagai gejala kebudayaan (Bonnef 17-18).

Gambar 2.3. *Put On* karya Kho Wang Gie di surat kabar Sin Po
Sumber : Majalah Desain Grafis Concept vol 04 edisi 20’ 2007

Dalam karya Bonnef sendiri terungkap bahwa hanya terdapat beberapa artikel di surat kabar dan majalah selama penelitiannya di Indonesia. Tepatnya hanya enam belas artikel, itupun bukan suatu perbincangan ilmiah, melainkan liputan jurnalistik tentang dunia komik, profil komikus, dan sangat sedikit yang memperbincangkan komik sebagai komik itu sendiri.

Apakah terdapat suatu sebab khusus sehingga komik yang begitu populer dan digemari menjadi sangat tidak menarik sebagai materi kajian ilmiah? Di luar dunia ilmiah, kehadiran komik ternyata kontroversial dengan tingkat popularitas komik yang begitu tinggi, tidak ada media lain yang begitu diakui, direndahkan, dan dianggap menurunkan derajat intelektualitas seperti komik. Dalam bahasa seorang pengamat "...tak ada yang banyak memancing pendapat ganda pada abad ini selain bentuk komik. Di satu pihak ia digemari, digandrungi, dan tak mungkin dilarang, akan tetapi pada pihak lain komik dianggap merusak bahasa, mengembangkan kemalasan membaca, dan meliarkan khayalan, serta deretan yang buruk serba kekerasan dan porno".

Dengan demikian, komik yang begitu digemari ternyata sekaligus dianggap sebagai ancaman bagi peradaban yang suatu ketika bahkan sampai harus dirazia dan dibakar. Situasi semacam ini juga berlangsung di negeri lain, seperti Amerika Serikat yang industri komiknya berkembang begitu pesat, sehingga menyebabkan suatu guncangan dalam masyarakatnya, meski sebenarnya tidak melulu desebabkan oleh faktor komik itu sendiri. Dalam hal Amerika Serikat, gerakan antikomik itu meski juga disebabkan oleh kualitas komik yang menurun akibat penafsiran atas permintaan pasar dalam persaingan yang menimbulkan kegemparan di kalangan orang tua dan pendidik karena eksploitasi kekerasan dan

sadisme vulgar, secara tidak langsung dan aneh bagaikan tersulut oleh histeria massa atas komunisme. Situasi ini ternyata membentuk kondisi yang sama seperti disampaikan Arswendo "...dengan terbitnya serial lain yang sifat dan tabiatnya kurang lebih sama, makin mengeraskan bahwa dominasi selera masyarakat pembaca berada di atas segalanya. Hanya dalam waktu lima tahun berikutnya kecemasan para pendidik mencapai bentuk dengan merazia dan membakar komik-komik fantasi ini".

Demikianlah stigma komik sebagai ancaman moral dalam kerendahan mutu masih juga bertahan. Salah satu akibatnya adalah konsentrasi pemikiran hanya kepada pernyataan dan pembelaan atas sahihnya keberadaan komik, dan hal itu sudah berlangsung setidaknya dalam tiga puluh tahun terakhir. Inferioritas komik dalam prestise sosial ini jika hanya beban psikisnya tidak bisa dilepaskan, menutup kemungkinan untuk mengkaji komik dengan lebih tekun, yang kemudian menutup kemungkinan perkembangan komik sebagai media itu sendiri. Ini berarti suatu kajian yang mendalam harus segera dimulai, sehingga komik tampil dalam suatu wacana yang lebih mungkin dipertanggungjawabkan, bukan sekadar pernyataan-pernyataan sporadis dengan argumentasi terbatas. baik membela ataupun mengecam (Bonnef 25-29).

Dari tahun 1979 sampai 1982, keberadaan komik di Indonesia dan segenap persoalannya sempat diingatkan oleh Arswendo Atmowiloto dalam berbagai seri tulisan di harian Kompas. Dalam penulisannya selama berturut-turut Arswendo melakukan pembelaan atas keberadaan komik, laporan atas berbagai aspek kehidupan komik dan komikus Indonesia, kronologi pertumbuhan komik Indonesia, klasifikasi berbagai genre komik yang sempat berkembang di Indonesia dan akhirnya juga pembongkaran komik sebagai media gagasan. Dalam kemiskinan informasi mengenai komik di Indonesia, catatan Arswendo menjadi penawar dahaga yang menonjol, bahkan penting dalam proses penyadaran ideologis ataupun dalam fungsinya sebagai perangsang pemikiran tentang wacana itu sendiri. Meskipun begitu, format penulisan Arswendo sebagai bagian dari produk jurnalistik, dengan segala unikum media itu membuat tetap terbatas perbincangan atas berbagai kemungkinan komik yang sebenarnya begitu kaya.

Kemudian sepanjang tahun 80an dan 90an, pameran, diskusi laporan jurnalistik, bahkan seminar tentang komik tidak pernah sampai ke suatu pendalaman ilmiah. Sebagian besar topik perbincangan selalu berkisar antara dua hal yaitu, bahwa komik Indonesia pernah mencapai puncak keemasan pada tahun 70an, saat Bonneff melakukan penelitiannya, bahwa pasar komik Indonesia saat ini dipenuh sesaki oleh komik terjemahan yang sebagian besar berasal dari Jepang. Dengan kata lain, hanya terdapat nostalgia dan keluhan yang selalu sama. Ini berarti bahwa perbincangan tentang komik yang berlangsung tidak produktif, karena cara memuji komik Indonesia masa lalu ataupun mengeluhkan keterpurukannya sekarang telah rnenjadi sangat klise dan dapat dipakai sebagai penanda kebuntuan.

Memasuki abad XXI, dunia komik Indonesia tampak menggeliat dengan produk lokal, baik yang bergerak di permukaan, yakni mencoba bersaing dalam arus besar pemasaran, maupun yang bergerak di bawah tanah yang tidak berambisi merebut pasar tetapi memberikan perlawanan ideologis. Namun dengan segala gejala yang telah berlangsung sepanjang sejarahnya, sebegitu jauh tetap dapat dikatakan bahwa selain penelitian yang dilakukan Bonneff, komik Indonesia masih terlalu sedikit diperiksa dan dikaji kembali dengan pendalaman atau pendalaman radikal yang memecahkan kebuntuan perbincangan dan memberi peluang kepada perbincangan tentang komik Indonesia dapat berkembang ke segala arah sebagai barang dagangan, karya seni maupun media komunikasi (Bonnef 45-49).

2.2.2. Gambar Ilustrasi

2.2.2.1.Perkembangan Ilustrasi

Ilustrasi sebagai salah satu bentuk komunikasi visual sebenarnya telah dikenal sejak jaman prasejarah. Walaupun belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa namun menurut Marcel Bonneff sudah merupakan pesan sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno. Bukti-bukti peninggalan manusia purba (”Sejarah”) dalam mengekspresikan rasa seninya tersebut ditandai dengan ditemukannya gambar-gambar sejumlah hewan dalam warna campuran merah dan kuning, yang terbuat dari lemak hewan pada gua tempat tinggalnya di

Spanyol dan Perancis misalnya dengan ditemukannya torehan gambar bison, jenis banteng atau kerbau Amerika di Gua Lascaux, Perancis Selatan. Winand Klassendung (189) bahkan mencatat awal mula seni ditandai oleh cetakan atau jejak tangan kanan wanita pada sebuah dinding karang, di sebuah gua prasejarah di Selatan Perancis, 40.000 tahun sebelum Masehi.

Kemudian ketika sesuatu yang penting harus dijelaskan tanpa kata-kata, maka dibuatlah gambar rancangan yang sangat sederhana dengan metode pictorial yang mampu menghasilkan monumen-monumen besar pada jaman Mesir Kuno.

Pada periode Amarna tahun 1375-1350 sebelum Masehi, gambar rancangan mulai digambar pada papyrus (semacam rumput air yang tumbuh di daerah Mesir) dan juga di batu kapur. Papyrus yang oleh Bangsa Mesir digunakan untuk menorehkan cerita tentang dewa maut dalam dunia roh yang terdapat di kuburan raja Nakht ini juga telah lama dikenal oleh orang Assyria, Siria dan Persia. Kemudian pada tahun 4400-2466 sebelum Masehi ditemukan *architectural hieroglyphs*. *Hieroglyphs* adalah gambar atau tanda yang berfungsi sebagai kata di dalam tata tulis Mesir Kuno.

Gambar 2.4. Tumbuhan *papyrus*, tumbuhan yang menjadi awal mula pembuatan kertas.
Sumber: http://images.google.co.id/images?q=papyrus

Papyrus menjadi terkenal saat orang-orang Mesir membawanya ke Eropa karena tidak hanya lebih murah dibandingkan kulit hewan (bahan yang umum digunakan orang Eropa untuk menggambar), namun juga karena kepraktisannya (dapat digulung). Kemudian ilustrasi jaman dulu ini yang dibuat di atas daun pun beralih ke bentuk mozaik (susunan lempeng, batu benvarna). Karya ini

berlangsung hingga abad ke-4 Masehi di Yunani. Pada masa jaman Romawi, cerita bergambar berkembang pesat yang selanjutnya menyebar hampir ke seluruh Eropa. Terlebih setelah digunakannya kertas sebagai media gambar pada jaman *Renaissance* (“Sejarah”).

Di negara China pun ilustrasi mengalami perkembangan. Hal tersebut ditandai dengan penemuan teknik cetak pada tahun 594 yang menggunakan penyekaan terhadap cetakan yang terbuat dari sebuah kayu. Sejarah perkembangan percetakan sendiri mulai berkembang dengan pesat pada Dinasti Sung (960-1279). Maka kemudian berkembang pula bidang penulisan dan pengumpulan catatan sejarah di kalangan mereka. Beberapa karya yang terkenal diantaranya Chih Wu Tai-Shih (Sejarah Lama Lima Dinasti) sebagai karya sejarah (jari tahun 907-960, karya Sung Shih (Sejarah Dinasti Sung) yang merangkum peristiwa dari tahun 960-1279 serta karya Yuan-Shih (Sejarah Dinasti Yuan) yang merangkum sejarah dari tahun 1279-1368. Adapun caranya adalah teks dan gambar diukirkan pada sekeping papan, tanah liat atau logam, setelah itu acuan atau stempel itu ditintai, ditumpangi selembar kertas (papyrus) yang kemudian ditekan sehingga tinta dari stempel pindah ke permukaan kertas.

Sedangkan di Jepang, lukisan gulung adalah bentuk cikal bakal cergam dan komik yang muncul pada abad ke-6. Saat itu ajaran Budha mulai diperkenalkan di Jepang, sehingga hampir semua gulungan gambar pertama di Jepang menggambarkan tema keagamaan. Untuk tahap selanjutnya, muncul *Ukiyo-e* atau *floating world pictures* sebagai seni cetak populer di Jepang pada abad ke-18 dengan teknik *woodblock prints* (Wibawa 52).

Sementara di Eropa, sebelum adanya penemuan teknik cetak dengan metode tersebut, maka buku harus ditulis tangan yang biasanya dikerjakan oleh para biarawan di biara-biara. Baru pada tanggal 25 Januari 1456, industri percetakan lahir dengan dicetaknya Injil Gutenberg atau dikenal dengan nama *Bible Injil* cetakan pertama yang bentuknya seperti manuskrip. Pencetakan Injil Gutenberg ini merupakan merupakan hasil penemuan mesin cetak dengan huruf bergerak oleh Johannes Gutenberg pada tahun 1450. Gagasannya dengan menggunakan huruf tunggal yang diukirkan pada kayu kemudian berkembang menjadi ukiran pada bahan logam. Dengan adanya penemuan tersebut, seni cetak

menyebar luas ke seluruh Eropa sejak tahun 1462. Pada tahap selanjutnya diikuti pula dengan pendirian perusahaan percetakan yang kemudian raenciptakan jenis-jenis huruf tekenal seperti *Claude Garamond* di Perancis, *John Baskerville* di Inggris, dan masih banyak lagi.

Pada abad ke-17, Perancis juga mengalami kemajuan dengan karya ilustrasi romannya dengan penggunaan teknik *etching* yang mulai menggeser teknik cetak *woodcut.* Dan secara perlahan teknik cetakan *Ukiyo-e* milik Jepang mulai masuk ke Eropa dan mempengaruhi gaya Impresionisme dan Post Impresionisme pada abad ke-19. Bahkan kemudian pada awal abad ke-20, telah dihasilkan karya cergam dengan tampilan ilustrasi yang bagus dan menarik khususnya pada buku cergam anak-anak. Perkembangan terus berlangsung sampai kemudian muncul istilah *comic strip* khususnya di Amerika pada abad ke-20 di surat kabar yang terbit sebagai cikal bakal lahirnya buku komik yang sekarang telah banyak diproduksi dan diedarkan sebagai bacaan yang menarik dan terjangkau dengan variasi ceritanya (“Sejarah”).

2.3. Tinjauan Cergam

2.3.1. Pengertian Cergam

Komik adalah cergam (cerita bergambar) tapi cergam belum tentu komik. Cergam banyak sekali bentuknya. Dalam komik, cerita disusun melalui panel-panel dengan teks tertulis dan teks bergambar yang secara keseluruhan membentuk suatu yang naratif. Sedangkan cergam, yang secara diketahui secara umum di Indonesia, merupakan bentuk cerita bergambar yang proporsi gambar dan teks seimbang. Gambar harus menceritakan seluruh isi paragraf atau narasi yang disampaikan. Berbeda dengan komik yang lebih menggunakan panel dan teks adalah bagian pelengkap (karena ada komik yang tanpa teks sehingga melalui bahasa visual sudah mampu bercerita). Pada dasarnya buku cerita bergambar dapat didefinisikan menjadi bermacam-macam jenis seperti komik, novel grafis dan lainnya. Akronim cerita bergambar, menurut Marcell Boneff mengikuti istilah cerpen (cerita pendek) yang sudah lebih dulu digunakan, dan konotasinya menjadi lebih bagus, meski terlepas dari masalah tepat tidaknya dari segi kebahasaan atau etimologis kata-nya. Tetapi menilik kembali pada kelahiran komik, maka adanya

teks dan gambar secara bersamaan dinilai oleh Francis Laccasin (1971) sebagai sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal. Kehadiran teks bukan lagi suatu keharusan karena ada unsur *motion* yang bisa dipertimbangkan sebagai jati diri komik lainnya.

Karena itu di dalam istilah komik klasik Indonesia, cerita bergambar, tak lagi harus bergantung kepada cerita tertulis. Hal ini disebut Eisner sebagai *graphic narration* (terutama di dalam film & komik). Ditinjau dari pengertiannya, komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud 14). Jika ditinjau dari bahasa Yunani kuno, komik berasal dari kata *komikos*, bentukan dari kata *homos* yang artinya bersuka ria atau bercanda.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata komik memiliki definisi sebagai cerita bergambar atau cargam (di majalah, surat kabar atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu). Sedangkan buku komik adalah buku cerita bergambar atau lembar kertas yang berjilid, berisi cerita bergambar (komik). Namun saat ini definisi yang lebih populer untuk komik adalah gambar yang bercerita, hal ini disebabkan karena komik terdiri dari panel-panel gambar yang tersusun secara berdekatan, terstruktur, dan konseptual sehingga membentuk rangkaian gambar bercerita yang berurutan.

Scott McCloud juga menambahkan, bahwa gambar adalah informasi yang universal dan dapat diterima semua kalangan, serta tidak diperlukan pendidikan formal untuk dapat mengerti arti dari sebuah gambar. Pesan gambar tersebut bersifat spontan dan mengacu pada pengalaman visual pribadi. Sedangkan tulisan dipahami sebagai informasi, dan diperlukan waktu serta pengetahuan khusus untuk memahami symbol abstrak bahasa tersebut. Hal ini menjelaskan bahwa tidak terpisahnya gambar dan tulisan dalam komik. Namun sebagai alternatif lain, kadang-kadang teks komik dapat dimunculkan di bawah gambar, atau bahkan ada pula komik tanpa teks sama sekali. Sehingga pemunculan teks selalu berkembang mengikuti gaya gambar ataupun situasi yang hendak dicapai.

Menurut Will Eisner, komik atau cergam adalah suatu cara bertutur, suatu bentuk naratif, yang menjadi suatu bentuk bacaan. Dengan demikian, komik

memang dibaca, tetapi dengan pengertian yang lebih luas, karena komik merupakan peleburan antara gambar dan kata-kata. Artinya, dalam kornik yang disebut gambar dan kata-kata tidak terpisahkan, menjadi suatu keutuhan dalam cara berbahasa.

Cergam adalah seni bertutur secara *entertaining* menggunakan urutan gambar *(sequential art).* Yang disusun urutannya adalah panel yang memuat gambar dan kata-kata, yang telah menjadi sebuah penambangan *(imagery)* sederhana. Sebagai suatu permainan antara gambar dan kata-kata, cergam dapat berbicara secara verbal dan visual sekaligus yang kemudian menjadi suatu bahasa visual.

Sebagai bahasa, cergam mempunyai tata bahasanya sendiri, tempat gagasan-gagasan diterjemahkan dalam suatu bentuk penuturan. Komik mempunyai perangkat seperti halaman sebagai bidang gambar, gambar manusia dan lingkungannya, gambar benda, dan kata yang hurufnya digambar, semuanya dihadirkan sebagai bagian yang dikenal dari pengalaman pembaca. Dengan pengenalan itulah pembaca cergam dapat berpartisipasi baik secara emosional dan intelektual.

Ruang dan waktu dalam penggambaran cergam adalah unik, hanya dapat dicapai oleh media cergam sendiri. Penggunaan perspektif, sudut pandang, panel, balon cerita, dan narasi sebagai suatu *gestalt* mampu mengungkapkan dunia manusia, dalam realitas yang dapat dikenali maupun imajinasi yang menyentak kesadaran.

Cergam sebagai sebuah bentuk seni menampilkan berbagai bentuk dan format penerbitan yang berbeda :

1. Kartun

   Kartun, pada mulanya adalah coretan-coretan awal atau persiapan dari seniman, dianggap oleh beberapa peneliti, RC Harvey yang terkenal, sebagai sebuah bentuk dari komik. Meskipun memiliki bentuk tunggal, telah banyak diperdebatkan bahwa karena kartun mengkombinasikan kata-kata dengan gambar dan membentuk suatu cerita, ia berhak dianggap sebagai bentuk dari komik. Kartun biasanya menggunakan satu dari 3 bentuk, yaitu kartun humor, kartun editorial atau kartun politik.

2. Strip komik

Strip komik, juga dikenal sebagai kartun strip, adalah sebuah rangkaian gambar-gambar. istilah tersebut telah banyak digunakan untuk menyebut komik-komik strip singkat di koran, tetapi sebenarnya menurut sejarah, istilah tersebut dibuat untuk semua bentuk strip, yang tidak memiliki batasan maksimum panyang strip dengan panyang minimum 2 panel. Penggunaan ini umum di Inggris. Di Amerika istilah komik terkadang digunakan untuk menggambarkan bagian halaman koran. Di media inilah strip komik dapat ditemukan dan melalui penggunaan ini, definisi dari strip komik terbentuk. Strip komik koran memiliki 2 bentuk, strip harian dan strip hari Minggu. Strip harian mencakup hari Senin hingga Sabtu dan pada mulanya ditampilkan hitam putih, meskipun warna digunakan lebih sering sejak awal tahun 1990an. Strip hari Minggu cenderung lebih besar dan berwarna.

Gambar 2.5. Contoh komik strip
Sumber : http://images.google.co.id/komikstrip&btnG

3. Buku Komik

Buku komik pada umumnya adalah istilah orang Amerika. Sedangkan istilah komik atau majalah komik lebih populer di Eropa. Buku komik sering disebut komik saja sebagai kependekannya. Meskipun istilah tersebut berbeda, hal yang penting dalam buku komik adalah bahwa komik tidak harus selalu lucu dan pada kenyataannya keseriusan dramatis komik memiliki jenis yang luas. Istilah komik dalam konteks ini tidak berarti strip komik.

4. Majalah komik

Bentuk awal untuk penerbitan pertama komik yg digunakan di Inggris. Biasanya disebut *"comic"*, dan untuk jamaknya *"comics"*. Komik Inggris yang pertama pada tahun 1884, tahun penerbitan *Half Holiday* karya Ally Sloper.

Selama 1 abad berikutnya banyak judul-judul bermunculan. *The Dandy* adalah seri komik terpanyang di dunia, muncul pada tahun 1937 dan *The Beano* pada tahun 1938. karya-karya yang paling akhir adalah 2000 AD dan *Viz*.

5. *Graphic Novel*/Novel grafis

   Novel grafis adalah istilah semacam buku komik, biasanya dgn jalur cerita yang panyang dan kompleks dan sering kali ditujukan untuk pembaca yang lebih dewasa. Bagaimanapun juga istilah tersebut tidak dibatasi dan tidak dapat dengan mudah ditahan kebebasan untuk memakainya. Istilah ini biasanya digunakan untuk menjelaskan perbedaan-perbedaan subyektif dalam kualitas artistik antara novel-novel grafis dan jenis komik yang lain yang dapat menjadi perdebatan kontroversial. Novel grafis biasanya mencakup beberapa masalah-masalah dari buku komik dan dapat diterbitkan selama periode beberapa bulan atau tahun dan kemudian diterbitkan ulang dalam jumlah yang besar.

6. *Annual Comic*/Komik Tahunan

   Sebuah terbitan tahunan, seringkali disebut hanya tahunan, adalah sebuah buku atau majalah, buku komik atau strip komik yang diterbitkan per tahun.

7. Album komik

   Di Eropa, album komik setara dengan novel grafis, dengan ukuran A4 dan *hardcover*, biasanyk 48 halaman dan berisikan cerita-cerita baru atau kumpulan serial strip lama. Dalam terminologi Amerika, album grafis, adalah sebuah buku komik dengan format kompilasi dengan cerita-cerita yang bermaeam-macam yang diterbitkan dalam bentuk buku, dapat dibedakan dari novel grafis yang biasanya berisikan 1 cerita saja.

8. *Webcomic /* komik online

   Webcomic juga dikenal sebagai komik-komik online, adalah komik-komik yang tersedia di Internet. Banyak *webcomics* yang hanya diterbitkan secara online, sementara itu beberapa diterbitkan secara tercetak tetapi tetap mempertahankan *web archive* untuk alasan komersil atau *artistic.* Dengan adanya internet yang mudah diakses, *webcomic* telah memperluas kapasitas dari strip komik tradisional ke novel-novel grafis dan yang lebih maju lagi.

Webcomics mirip dengan komik-komik yang diterbitkan sendiri, yang hampir setiap orang dapat membuat *webcomic-nya* sendiri dan mempublikasikan di internet. Saat ini ada ribuan *webcomics* tersedia secara online. Beberapa *webcomics* telah populer, kritis atau sukses secara komersil.

9. *Instructional comic*/komik instruksional

   Adalah sebuah komik strip yang didesain untuk tujuan atau informasi saja, misalnya instruksi akan kartu keselamatan dalam pesawat.

10. *Storyboard*

    Storyboard seperti ilustrasi yang dimainkan dalam urutan utuk tujuan visual awal dari film *action* secara *live* atau animasi. *Storyboard* pada intinya adalah komik besar dari film atau bagian dari film yang diproduksi sebelumnya untuk membantu sutradara dan *cinematographers* mewujudkan secara visual bagian-bagian film dan menemukan masalah-masalah yang mugkin terjadi sebelumnya. Seringkali storyboard menggunakan tanda panah dan instruksi yang mengindikasi gerakan.

11. *Minicomic*/komik kecil

    Minicomic adalah buku komik kecil yang diterbitkan oleh penciptanya, seringkali difotokopi dijilid sendiri. Ini adalah cara yang murah bagi mereka yang ingin membuat komik sendiri dengan budget kecil, dengan cara distribusi yang informal. Sejumlah kartunis bermula dengan cara ini dan menggunakan jenis penerbitan yang lebih tradisional. *Minicomic* bahkan kurang umum daripada komik alternatif (McCloud 35-39).

Istilah ini asalnya digunakan di Amerika dan mempunyai sejarah yang membingungkan. Awalnya istilah tersebut mengarah hanya kepada ukurannya, buku komik biasa dengan lebar 5.5 inci dan tinggi 8.5 Inci, sementara *minicomic* berukuran 5.5 x 4.25 Inci. Ukuran ini tepat untuk seniman yang menggunakan alat-alat kantor biasa : kertas A4 dapat dibagi dua untuk komik biasa dan menjadi empat untuk *minicomic.* Komik-komik ini biasanya difotokopi, meskipun beberapa diproduksi dalam jumlah besar. Contoh pada masa awal dan yang cukup terkenal adalah *Cynicahnan* karya Matt Feazell tahun 1980.

Menurut Steve Bolhafner, komik atau cergam dalam perkembangannya pada era 90-an sudah dianggap mampu menjadi suatu industri baru yang

menjanjikan. Sehingga cergam sendiri berhasil ditempatkan sebagai sebuah produk dari industri. Balhafner menambahkan, dalam industri komik atau cergam saat ini komik dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu :

1. *Comic Strips*/*Newspaper Strip*/Komik Strip

   Pada umumnya komik strip dimuat di media cetak, baik di media koran atau majalah yang terbit secara harian ataupun mingguan. Mempunyai bentuk sederetan adegan dalam suatu panel atau beberapa susunan panel yang berbentuk horizontal ataupun vertikal. Komik strip biasa menyampaikan informasi atau isi pesan yang pada umumnya bersifat lucu / humor yang sederhana. Dan pada salah satu pengembangannya, komik strip juga mengisahkan kisah petualangan yang bersambung.

2. *Comic Book*/*Comic Magazine*/Buku Komik atau Cergam

   Komik atau cergam yang diterbitkan secara rutin dan teratur. Dengan bentuk kemasan dalam media cetak buku sehingga bukan menjadi bagian dalam media cetak lainnya. Bolhafner sendiri kerap menyebutnya sebagai *comic magazine.* Pada umumnya sebuah buku cergam memuat satu cerita yang dapat dinikmati secara bersambung, dan biasa memiliki halaman-halaman yang disediakan untuk rubrik korespondensi, informasi komersial (seperti agen penjualan komik beserta *merchandise*-nya) serta informasi mengenai komik edisi lain, juga pengenalan si komikus dan studionya tempatnya bekerja. Hal tersebut disajikan untuk menjalin keakraban dengan pembaca sebagai konsumen.

Gambar 2.6. Contoh buku komik atau cergam
Sumber : http://program.indosiar.com/prog_read.htm?id=44557

3. *Graphic Novel*/Buku Komik Kompilasi

Sebenarnya *Graphic Novel* merupakan istilah dalam bahasa Inggris untuk cergam yang memiliki jumlah halaman hingga ratusan, sehingga jika dilihat ketebalan buku cergam tersebut menyerupai ketebalan buku novel. Adapun terdiri dari satu cerita atau lebih, dari satu *comic artist* atau lebih (*comic artist* yang berbeda). *Graphic Novel* juga merupakan gabungan dari beberapa buku komik atau cergam yang telah terbit secara regular menjadi satu kesatuan, merupakan suatu edisi koleksi yang tebal dan benar-benar lengkap (*Collectible Edition*), tanpa iklan komersial yang kadang dirasa mengganggu pada edisi regular. *Graphic Novel* banyak juga digunakan oleh penerbit independen, yang biasa memuat kompilasi beberapa cerita dengan beberapa pengarang yang berbeda (McCloud 42-44).

2.3.2. Sejarah Cergam di Dunia

Cergam sendiri sebenarnya sudah ada sejak jaman dahulu ketika manusia primitif jaman prasejarah membuat lambang-lambang dan gambar-gambar di dinding gua-gua, daun, atau kulit binatang. Jika ditinjau dari segi arkeologi, banyak sekali ditemukan artefak-artefak dari perabadan jaman dahulu yang menggunakan bahasa gambar. Sebagai contoh adalah naskah bergambar sepanyang 12 meter yang ditemukan oleh Cortez, sekitar tahun 1519, pada jaman pra-Golombus (“Cerita”).

Penemuan Permadani *Bayeux* dari Perancis yang menceritakan kisah Penaklukan Norman atas Inggris, permadani sepanyang 230 kaki ini menceritakan jalannya pertempuran dari dimulainya pertempuran hingga dikalahkannya pasukan Harold dari Inggris.

Naskah Bergambar dari *Mexico*, yang merupakan peninggalan dari bangsa *Aztec* yang menceritakan kisah kepahlawanan dari "KUKU MACAN" 8 RUSA, pahlawan militer dan politikus besar bangsa Aztec. Naskah sepanyang 36 kaki yang menceritakan pertempuran "KUKU MACAN" 8 RUSA dalam menaklukan lawan-lawannya dan menguasai kerajaan Aztec. Lukisan Kuno Mesir yang diperkirakan dibuat sekitar tahun 1300 SM yang menceritakan proses menanam

gandum, mengolah hingga pada proses pembayaran pajaknya pada penguasa tanah. Serta masih banyak bukti-bukti lain dari berbagai bagian dunia yang lain.

Dengan ditemukannya mesin cetak pada era Revolusi Industri di Inggris, maka bentuk seni semakin dapat dengan mudah dinikmati oleh semua orang. Kerumitan cerita bergambar mulai berkembang dan mencapai puncak keemasan di tangan William Hogarth dengan karyanya "*A Harlot's Progress*" yang diterbitkan tahun 1731. Bapak komik modern dalam banyak hal adalah Rudolphe Topffer, yang terkenal dengan cerita bergambarnya yang satriatis sejak pertengahan 1800. Dalam ceritanya, dia mengguanakan kartun dan panel-panel pembatas, serta menyelaraskan kata-kata dengan gambar sehingga saling mendukung satu sama lain.

Abad 20, kata komik di Amerika menunjuk pada strip kartun di koran, yang pada inti ceritanya menampilkan cerita-cerita lucu, atau komik parodi. Tahun 1929, strip komik mulai meluaskan isinya, dgn *Buck Rogers* dan *Tarzan* yang mengenalkan tema laga / *action.* Strip-strip lain bermunculan, dan istilah komik menjadi lebih dikenal karena bentuknya bukan isinya.

Tahun 1929 dipandang sebagai kemunculan pertama Tintin, yang diterbitkan hitam putih di koran Belgia *Le Vingtieme Siecle.* Strip itu dikumpulkan menjadi *Tintin in the Land of the Soviets* (Tintin di tanah Soviet) pada tahun 1930, diterbitkan dalam bentuk album komik Eropa.

Penerbitan terkemuka yang lain pada tahun 1929 adalah *The Funnies,* sebuah koleksi cetak ulang dan strip-strip koran. Dikenal sebagai komik empat warna yang pertama di Amerika. Koleksi ini diterbitkan dengan ukuran tabloid, ukuran yang dengan mudah membuat orang bingung dengan bacaan hari Minggu pada waktu itu. Penerbitan itu akhirnya terhenti setelah 36 seri.

Penerbitan pertama yang menggunakan format yang seperti sekarang sebagai buku komik adalah *Funnies on Parade* yang mengambil ukuran tabloid, sebagai bacaan hari Minggu dan dilipat menjadi dua. Diterbitkan pada tahun 1933 oleh dua karyawan dari *Eastern Color Printing* Company di New York, Harry L. Wildenberg dan Max C. Gains sebagai promotor. Gaines mendistribusikan extra kopi ke stand penjual koran, dgn harga 10 sen, yg ternyata habis terjual. Ini

berlanjut ke penjualan *Famous Funnies* melalui stan-stan koran pada bulan Mei 1934.

Pada tahun 1935 cergam-cergam menggunakan kertas yang berkualitas, kebanyakan dipengaruhi oleh majalah-majalah dari kertas campuran pada masa itu, sementara itu juga menggunakan bahan-bahan impor. Will Eisner merupakan salah seorang penyuplai bahan impor tersebut dan dengan pengolahannya atas material itu agar cocok untuk format buku cergam, Eisner dikenal telah menemukan aturan bahasa untuk buku cergam. Teknik yang diciptakan Eisner ketika menyesuaikan bahan untuk format baru ini disebut *"jump cut"* (potongan loncat).

Tahun 1938 diterbitkan komik-komik laga nomor satu yang mencakup munculnya *Superman* dan berlanjut hingga sekarang yang dikenal sebagai masa keemasan komik atau cergam. Juga pada tahun 1938, *Spirou* muncul untuk pertama kalinya di Belgia, memulai tradisi akan majalah mingguan yang menampilkan komik-komik franco-belgia. Setelah perang dunia ke 2 komik Jepang yang dikenal dengan sebutan *Manga* mulai berkembang. Usainya larangan akan publikasi anti-propaganda, memberi kesempatan Osamu Tezuka untuk mengembangkan isi dan bentuk manga. Buku Tezuka yg pertama adalah *New Treasure Island* (1947).

Gambar 2.7. Komik karya Ozamu Tezuka yang terkenal, Astro Boy
Sumber: **http://sangkolektor.i-dealogic.com/komik/?cat=11**

Selama akhir separuh abad ke 20, komik telah menjadi bahan koleksi yang terkenal dan sejak tahun 1970an penerbit-penerbit komik dengan aktif mendukung hal itu dan mengubah sebagian besar penerbitan komik menjadi edisi *lux* untuk

menarik komunitas kolektor komik. Kolektor komik dikenal dengan istilah khusus *Panelology.*

Pada tahun 1960an dan 1970an, muncul kartunis-kartunis ”bawah tanah” (independen) yang menggunakan istilah *Comix* untuk membedakan karya mereka dan strip-strip koran dan komik-komik yang kekanak-kanakan. Ironisnya, meskipun karya mereka dibuat untuk pembaca dewasa, isinya tetap lucu dan alamiah. Karena itu label komik tetap sesuai untuk karya mereka. Istilah novel grafis diperkenalkan pada akhir tahun 1970an, setelah dirumuskan sedikitnya selama 20 tahun untuk membedakan bahan/materinya dari kerancuan ini.

Pada tahun 1980an studi tentang komik mulai bermunculan di Amerika dan kelahiran kembali dari komik sebagai contoh Alan Moore dan Frank Miller yang selalu memproduksi karya-karya superhero hingga saat ini (“Cerita”).

Gambar 2.8. Superman, salah satu komik superhero
Sumber: **http://sangkolektor.i-dealogic.com/komik/?cat=11**

Jepang merupakan Industri komik terbesar di kawasan Asia. Komik Jepang yang dikenal dengan istilah *manga* telah mampu mencapai semua lapisan masyarakat dengan beragamnya tema komik yang ditawarkan, mulai dari tema petualangan atau kepahlawanan, hingga tema-tema lainnya seperti tema olahraga, roman, horor dan sebagainya. Di Jepang, perkembangan dunia komik ditunjang dengan adanya buku kompilasi komik (berjumlah ratusan lembar) yang terdiri dari karya amatir komikus muda.

Seiring perkembangan jaman dan teknologi serta selera pasar, dunia komik selalu berkembang. Saat ini terdapat beberapa negara yang mengakui dan menempatkan komik sebagai salati satu industri besar yang menjanjikan benyak peluang. Seperti-negara-negara Eropa, Amerika, dan Asia (Jepang, Hong Kong dan Korea Selatan) yang mendominasi perindustrian komik. Selain itu terdapat juga komik-komik digital yang terdapat pada *website-website* tertentu di internet, baik dengan tujuan komersil atau non komersil.

2.3.3. Sejarah Cergam Indonesia

Di Indonesia cikal bakal cergam banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu dan Islam. Indikasi ditemukannya Gua Leang-Leang, Sulawesi Selatan. Temuan ini berupa gambar babi hutan juga candi-candi sekitar abad ke 18 juga didapati gambar-gambar kuno di atas kertas dengan tinta berwarna, gambar menyerupai komik karena disertai keterangan teks beraksara Arab dalam bahasa jawa yang dipakai dalam penyebaran agama Islam.

Di Bali cergam di buat di atas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno. Tema ceritanya Dampati lelagon atau Darma lelagon. Di candi-candi Borobudur dan Prambanan terdapat relief yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan, juga kita kenal dalam cerita wayang beber dan wayang kulit yang menjadi kesenian masyarakat Jawa menjadi referensi timbulnya cergam Indonesia (Bonneff 74).

Sejarah dan perkembangan cergam Indonesia banyak mengalami pasang surut. Cerita bergambar atau komik pertama kali terbit di Indonesia sejalan dengan munculnya media masa berbahasa Melayu Cina di masa pendudukan Belanda. Cergam *Put On* karya Kho Wan Gie tahun 1930 diharian Sin Po menceritakan sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil bercerita Indonesia sebagai tanah kelahirannya. komik ini sangat populer masa itu, sedangkan nama *Put On* adalah jenis cerita bergambar yang bercorak humor berbentuk kartun.

Cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai oleh Nasoen As sejak tahun 1939. Bonnef menempatkan awal perang dunia I sebagai masa pertumbuhan awal cergam Indonesia, cergam pertama dalam kasanah sastra

Indonesia ialah mencari Putri Hijau (Nasroen As) dimuat dalam harian Ratoe Timoer (Bonneff 74).

Pada masa pendudukan Jepang 1942 muncul cerita legenda Roro Mendut Gambaran B. Margono, di harian Sinar Matahari Jogjakarta. Setelah Indonesia merdeka harian Kedaulatan Rakyat memuat cergam Pangeran Diponegoro dan Joko Tingkir dan pada tahun 1948 cerita kisah kependudukan Jepang oleh Abdul Salam. Cerita yang bertemakan petualangan dan kisah- kisah Kepahlawanan/ Heroisme yang diangkat dari cerita rakyat sehubungan dengan situasi politik pada masa itu , buku komik jenis ini banyak muncul pada tahun 1952, misalnya "Sri Asih" dan "Sri Dewi" (1952) karya R.A Kosasih, "Kapten Jani", "Tanglima Najan"(Tino Sidin) Tjip Tupai "Mala pahlawan rimba" (1957) dan sebagainya. Pada era 1950 sampai pertengahan 1960-an komik Indonesia pernah mengalami suatu masa yang diyakini sebagai masa klasik pada jaman modern, yaitu bentuk cergam yang dikenal saat ini. Pada masa ini komik Indonesia berkembang dan menemukan identitas estetik yang merupakan gesekan-gesekan antara pengaruh budaya barat dengan budaya lokal. Ini adalah sebuah periode keemasan dimana cergam Indonesia menjadi tuan rumah di negrinya sendiri.

Gambar 2.9. Gambar cergam Sri Dewi dan Mahabharata karya RA. Kosasih
Sumber: http://www.anelinda-store.com/deskripsi.php?kode=NWK001&asal=wayang.php&gambar=ada

Masa keemasan dan kebangkitan kedua cergam Indonesia (1980) ditandai banyaknya ragam dan judul yang diterbitkan pada masa itu. Ragam cergam yang disukai pada priode ini, yakni cergam roman remaja yang bertemakan roman kehidupan kota . beberapa cergamis yang dominan adalah Budijanto, Zaldy, Sim dan Mintaraga. Karya Jan Mintaraga yang cukup poluler adalah Sebuah Noda

Hitam. Cergam silat, yang bertemakan petualangan pendekar-pendekar ahli silat. Ganes TH spesialis dalam jenis komik ini, karya- karya lainnya Serial Si Buta dari Gua Hantu, Siluman serigala Putih, Tuan Tanah Kedaung, Si Djampang, Panji tengkorak dengan (Hans Jaladara), Godam (Wid NS) dan Gundala karya Hasmi.

Gambar 2.10. Gambar cergam Panji Tengkorak
Karya Hans Jaladara
Sumber: www.suaramerdeka.com/cybernews/komik/index.html

Kecerdikan penerbit, kreativitas cergamis dan tanggapan pembaca menciptakan dinamika yang mendukung suburnya dunia komik saat ini. Komik strip asing, seperti *Flash Gordon, Rip Kirby, Prince Valiant, Tarzan* dan *Superman* yang masuk Indonesia lewat surat kabar, juga menjadi pendorong penciptaan karya cergam-cergam Indonesia, pada masa sekarang.

Namun mejelang tahun 1980-1994 mulai jarang ditemukan cergam baru karya anak bangsa. Hal ini disebabkan, komik-komik terjemahan dari Eropa, Amerika dan Jepang semakin gencar menyerbu Indonesia. Cergam Indonesia kalah telak bersaing dengan komik-komik terjemahan luar negeri, hal ini dikarenakan cergamis lokal saat itu tidak siap bersaing dengan komikus luar, dari segi perkembangan tema dan seni grafis jauh lebih unggul komik luar negeri dengan layout halaman yang inovatif. Dan tema-tema komik luar tersebut sangatlah luas dan beraneka ragam Kelemahan-kelemahan itulah yang membuat cergam Indonesia secara perlahan mulai kurang mendapat perhatian generasi muda Indonesia yang menyukai hal-hal yang bersifat kreatif dan inovasi baru yang dinamis.

Meskipun cergam Indonesia mengalami masa-masa sulitnya, namun masih bertahan dalam media massa seperti koran dan majalah yang mempunyai rubrik khusus cergam, seperti Kompas Minggu, Suara Pembaharuan, majalah humor dan Harian Pos Kota, sehingga pada akhir tahun 1980-an, munculah tokoh komik strip

" Panji Koming " dan " Sawung Kampret " yang terkenal karya Dwi Koendoro (Bonneff 88).

Pada tahun 1995an sampai sekarang, dunia cergam Indonesia mulai bangkit kembali secara perlahan, dengan mulai munculnya para cergamis yang menerbitkan karyanya melalui penerbit-penerbit cergam yang besar seperti Elex Media Komputindo, Gramedia Majalah, M&C, Mizan yang umumnya mempunyai jaringan manajemen dan distribusi yang kuat dan profesional.

2.3.4. Tinjauan Kondisi Cergam Indonesia

Cergam Indonesia adalah istilah umum untuk cergam karya anak bangsa dan diproduksi di Indonesia.

Perjalanan cergam Indonesia pernah mengalami vakum yang cukup lama yang menyebabkan komikus-komikus kita "kehilangan" arah dan panduan. Cergam-cergam lokal tahun 70-an dapat dikatakan adalah komik adaptasi luar, contohnya adalah Laba-loba Merah, Gundala, Si Buta Dari Gua Hantu, Mahabharata sekalipun dan masih banyak lagi. Tapi mengapa banyak yang mengatakan bahwa itulah cergam asli Indonesia? Walaupun karya-karya tersebut memiliki banyak unsur serapannya, tetapi semua itu pernah menjadi identitas cergam Indonesia. Dapat kita ulas pada teori budaya.

Kebudayaan adalah segala sesuatu yang dilahirkan manusia setelah proses belajar. Punya 4 ciri, yaitu : Tradisional (disepakati oleh masyarakat dan diwariskan), Modern (diwariskan dengan sedikit banyak berubah), mengikat waktu (proses berkesinambungan dari masa lalu, masa kini, dan masa depan), dan berbeda, beraneka, *integral* (memiliki perbedaan nilai karena refleksi dan adaptif terhadap lingkungan) (Bonneff 93).

Banyak orang yang terjebak pada interpretasi budaya = tradisional, padahal sesuai definisinya budaya adalah suatu hasil dari proses belajar dan belajar disini bukan sesuatu yang yang sudah diketahui tetapi mengetahui sesuatu yang baru. Secara singkat dalam bahasa kerennya, *"Culture is Earned not Given"*. Dalam hal cergam 70'an, para cergamis kondang saat itu belajar dari luar, lalu mengadaptasikannya dengan lingkungan Indonesia. Bagaimana bertutur ala

Indonesia dengan pola pikir dan kondisi lokal, hasilnya dapat ditebak. Karya-karya mereka menjadi "legenda" dalam wacana cergam Indonesia.

Proses yang mereka lakukan adalah seperti ini : Tiru - Inovasi - Kreasi. Kalau prosesnya hanya berhenti sampai tiru, akan tampak pada kebanyakan sinetron kita sekarang. Kalau kita masuk tahap inovasi, artinya kita sudah mulai memasukkan nilai setempat atau menyampaikan ide dengan ‘napas’ lokal seperti *Jin dan Jun* dan beberapa episode dari *Saras* 008. Jika sudah sampai pada tahap kreasi, sebuah karya akan diakui memiliki ‘napas’ lokalnya dan malah diminati seperti *Catatan si Doel, Bajaj Bajuri*. Itulah juga yang terjadi pada cergam-cergam zaman dahulu.

Tapi kenapa cergam-cergam itu tidak diminati lagi sekarang? Padahal beberapa penerbit sudah menerbitkan ulang bahkan dengan beberapa modifikasi agar dapat diterima pembaca. Jawabannya ada pada ciri budaya, Modern dan Mengikat Waktu, orang-orang berkembang dan mereka belajar bahwa yang diterbitkan ulang adalah karya lama, masa lalu dan sekarang ada masa kini, modern dan maju. Karya itu akan jadi *memorabilia* tapi belum tentu dibaca dan diapresiasi, karena sudah tidak mewakili keseharian saat ini. Keseharian kini berbeda dengan keseharian dulu, bisa saja kita bercerita tentang keseharian dulu dengan cara bertutur masa kini.

Di tahun-tahun berikutnya, cergam Indonesia perlahan mulai menghilang dari peredaran, hal tersebut dikarenakan banyaknya serbuan cergam-cergam asing (komik dari luar negeri) yang masuk ke Indonesia yang dimana cergam tersebut lebih menarik untuk di baca dan juga memiliki *style* yang khas dalam penggambarannya. Walau demikian, ada juga cergam Indonesia yang masih dapat bertahan.

Saat ini banyak berdirinya studio-studio cergam lokal maupun gerakan cergam-cergam Independen (*Indie)* yang cenderung lebih bebas mengekspresikan idealismenya dan bertujuan untuk menyalurkan serta mengembangkan potensi cergam Indonesia dengan maksimal tanpa memperhitungan pasar. Kelebihan komik *Indie* adalah para cergamis bebas mengekspresikan tema yang ditampilkan di dalam cergamnya, tidak adanya syarat, peraturan yang rumit dan berbelit dari lazimnya penerbit cergam besar. Tema cergam *Indie tidak* terbatas pada hal yang

ideal belaka, melainkan juga yang aneh dan menyimpang, bahkan ada juga cergam yang berisi tentang sindiran terhadap tokoh-tokoh politik. *Target Audience-nya* pun bukan anak-anak. Jalur pendistribusian cergamnya pun masih sangat sederhana dan cenderung terbatas. Hak cipta dari cergam-cergam itupun masih belum ditangani secara professional. Gerakan cergam *indie* banyak didapati di Jakarta, Bandung, dan Yogyakarta ("Media").

Kini kita lebih banyak mengenal cergam hasil karya produk Jepang (*manga*) terutama pada anak-anak dan remaja, yang kualitas dari cerita dan formatnya sangat menarik bahkan dapat mengalahkan komik Walt Disney's Amerika dipasaran. Di awal 1990-an Indonesia dibanjiri oleh cergam-cergam Jepang, ini terjadi setelah masa kejayaan Godam dan Gundala Putra Petir surut ditahun 1970-an Toko-toko dan tempat persewaan buku dipenuhi cerita bergambar import dari negeri matahari terbit itu. Cergam-cergam yang hadir menyajikan tidak saja adegan laga yang diwakili oleh Chinmi, kenji, Saint Seiya, atau Tiger Wong ; tetapi juga untuk kalangan Remaja yang lebih populer sekarang disebut ABG (anak baru gede) yang sedang mekar-mekarnya, seperti Candy-Candy atau juga komik jenaka seperti Kobo Chan.

Dengan banyaknya pengaruh cergam- cergam Jepang, Amerika, dan Hong Kong, juga turut memberikan inspirasi dan pengaruh kuat untuk *style* gambar karya para cergamis muda Indonesia saat ini.

2.3.5. Potensi Cergam Indonesia

Sejak 1990-an, cergam Indonesia tak lagi muncul ke permukaan. Pada saat yang sama, lahir sebuah generasi yang memang dibesarkan oleh (hanya) cergam-cergam terjemahan Jepang. Jelasnya, sepanjang 1990-an hingga 2000-an ini, tumbuh sebuah generasi yang sumber estetika cergamnya yang dominan adalah *manga* dan *anime*. Sebagian kecil terpengaruh oleh bacaan mereka atas komik-komik impor dari Amerika. Khususnya para cergamis "aliran *Image*" yang jadi bintang pada pertengahan 1990-an.

Inilah ciri pertama: cergamis periode ini kaya wawasan teknis (juga kaya peralatan), tapi kesulitan menampilkan ciri atau identitas mereka sendiri. Sebagian karena banyak dari cergamis muda ini, walau kaya wawasan, tapi tak kaya

gagasan. Mereka membaca *manga* atau *Spawn*, lalu ingin *meniru* komik yang mereka baca. Banyak dari mereka seperti tercerabut dari kenyataan sosial Indonesia yang mereka jalani sehari-hari.

Gambar 2.11. Komik buatan Jepang yang mendominasi Indonesia
Sumber : www.anima-online-net

Sebab lain dari kesulitan menampilkan identitas khas itu juga berhubungan dengan perubahan modus produksi cergam lokal. Pada 1990-an, modus yang popular adalah model studio seperti di Amerika. Satu cergam dikerjakan oleh beberapa orang dalam pembagian fungsi seperti ban berjalan: cerita-pensil-tinta-huruf-warna-*lay out*-sampul. (Tapi, modus ini tak terlalu menghalangi komikus Amerika untuk tampil personal –misalnya dalam kasus Jack Kirby).

Secara sederhana, ada tiga jenis “aliran” besar pada cergam Indonesia (Bonneff 112-116) periode paska 1990. Aliran pertama adalah aliran “yang mementingkan upaya menembus *mainstream*”. Kebanyakan ini dianut oleh para cergamis muda yang bergaya amat Jepang. Jika sekarang cergam yang laris adalah *manga*, mengapa tidak bikin cergam yang di-Jepang-kan? Beberapa bahkan sampai mengganti nama segala, jadi nama Jepang. Sisi lain dari aliran ini adalah berbagai studio yang karya-karya mereka kemudian ditampung oleh penerbit DAR!Mizan baik cergam-cergam bertema agama, atau bertema umum yang diterbitkan oleh penerbitan Islam ini.

Aliran kedua adalah “yang mementingkan pencapaian teknis”. Dalam aliran ini, bukan berarti tak ada impian ingin menembus pasar *mainstream*. Tapi lebih penting lagi adalah menghasilkan komik “keren”. Biasanya, ukuran “keren” itu adalah kemampuan mencapai teknik yang dicontohkan oleh, misalnya, komik

Dragon Ball, atau Joe Madruera, Todd McFarlane, dan Jim Lee. Proyek *Caroq* (Thoriq) dan Qomik Nasional cenderung pada aliran ini. Juga cergam Alfie (*Dua Warna*), Djail (*WWW*), dan produk-produk Bengkel Qomik (*Street Soccer*).

Gambar 2.12. Komik Dragon Ball karya Akira Toriyama
Sumber: http http://images.google.co.id/dragonball&btnG/pic1/cover

Aliran ketiga adalah "yang mementingkan ekspresi". Yang paling menonjol dari aliran ini adalah para cergamis Apotik Komik Yogya, Kiri Komik Yogya, dan Sekte Komik Jakarta. "Aliran Yogya" kemudian cenderung pada cergam-cergam "*avant garde*". Salah satu wakil terkemuka aliran ini adalah antologi cergam *Daging Tumbuh* (Eko, et. al.)

Yogya juga melahirkan aliran bercerita yang ingin sekali menampilkan "ke-Indonesia-an" yang kental. Produk-produk dari Kiri Komik seperti *Si Muka Kacang, Ayam Majapahit,* dan *Tekyan* menonjolkan kecenderungan ini. Beda "aliran" Kiri Komik dan Apotik Komik: "aliran" Kiri Komik lebih mementingkan cerita.

Tapi salah satu yang menonjol (dari segi naratif) dalam aliran ini justru datang dari Bandung. Wahyu, dengan seri *Pantjaroba*-nya. Dan Oyas, antara lain dengan *Hantu Nasi Goreng* dan *1001 Jagoan* (bersama Ipot).

Semua aliran itu punya persamaan. Sepanjang 1990-an mereka harus bergerilya dari bawah tanah. Mereka terpaksa jadi Antasena. Terbukti, mereka tak perlu minder dari "Gatot Kaca" dalam hal kesaktian menggambar. Tapi mereka

harus menampilkan diri dari pameran ke pameran, di kampus-kampus, atau bazar-bazar kesenian lain. Ada yang harus beredar dari tangan ke tangan. Rata-rata terbit dalam format fotokopian (Oerip 48).

2.4. Tinjauan Aspek Historis

2.4.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Bidang Kajian

1. Ilustrasi Editorial, yang merupakan ilustrasi buku, yang sering dijumpai pada buku-buku novel, buku-buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olahraga, kartun dan karikatur politik, dan sebagainya. Yang mana selain untuk memperjelas cerita atau penyampaian pesan dalam buku tersebut sebagai visualisasi pesan, ilustrasi ini juga dapat digunakan sebagai jaket atau sampul buku yang dapat berguna untuk menarik perhatian konsumen.
2. Ilustrasi Periklanan, merupakan ilustrasi yang ditunjukkan pada fungsi promosi dan pemasaran, yang meliputi:
    a. Ilustrasi *Fashion,* ilustrasi ini dapat berbentuk fotografi maupun gambar untuk mempromosikan dan menjual produk *fashion.*
    b. Ilustrasi Produk, berfungsi untuk menggambarkan berbagai produk yang diproduksi semenarik mungkin untuk dipromosikan dan ditawarkan kepada konsumen.
    c. Ilustrasi Pariwisata, yang pada umumnya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur, dan figur-figur tertentu pada daerah yang dipromosikan.
3. Ilustrasi Medis, berkaitan dengan pengetahuan kedokteran yang menggambarkan berbagai macam dalam bidang kedokteran seperti penggambaran anatomi tubuh, bakteri, jamur, dan sebagainya.
4. Ilustrasi Ilmiah, seperti halnya ilustrasi medis, ilustrasi ini juga menggambarkan berbagai macam hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah yang sangat membutuhkan ketepatan, kejelasan, kerapian, dan sebagainya. (Rachel 72-73)

2.4.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi Berdasarkan Sifat dan Fungsinya

Berdasarkan sifat dan fungsinya gambar ilustrasi dapat dibedakan menjadi:

1. Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar berupa garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan *photo realism*, yaitu penggambaran obyek yang mirip dengan foto dengan detail yang akurat.
2. Gambar ilustrasi yang menggambarkan apa yang diimajinasikan, yaitu penggambaran obyek pada keadaan yang tidak ada didalam kenyataan. Penggambarannya dapat berupa penggambaran yang abstrak.
3. Gambar ilustrasi yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep yang berbentuk simbolisasi. Gambar ilustrasi ini tidak hanya memerlukan teknik dan kemampuan, namun lebih menuntut kedalaman isi yang digambarkan untuk menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, intepretasi dan ekspresi orang yang menggambarnya.
4. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau dekoratif yang mengisi komposisi atau bidang yang ada sehingga memberikan daya tarik besar dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.
5. Gambar ilustrasi yang menggambarkan dan menjelaskan, yang berfungsi sebagai jembatan penjelas didalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung, mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis, dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak (Rachel 75-76).

2.4.3. Tinjauan Gambar Berdasarkan Alat

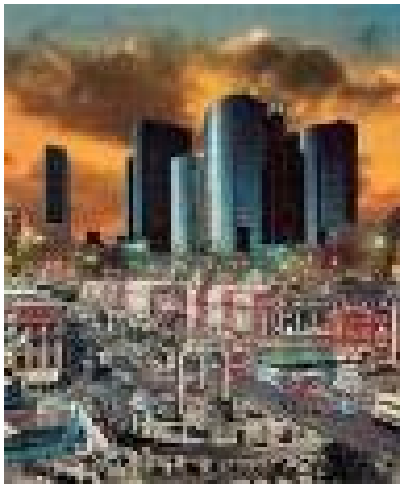
1. Perlengkapan sketsa, yang meliputi: pensil 2B dan HB, *charcoal* atau pensil arang, *ballpoint*, dan penghapus pensil.
2. Perlengkapan warna, menggunakan berbagai macam media warna seperti cat air, cat minyak, pensil warna, crayon, pastel, dan sebagainya.
3. Kertas yang digunakan untuk peralatan cat air, pensil, crayon, pastel, sketsa, dan sebagainya. Kanvas yang digunakan untuk cat minyak. Media ini terdiri dari berbagai macam ukuran.

4. Kuas. Macam-macam kuas antara lain: kuas yang berujung bulat dan kuas yang berujung datar dengan berbagai macam ukuran yang sangat beragam. Pada kuas yang berujung bulat, apabila dalam keadaan basah maka ujungnya akan meruncing yang cukup baik untuk menciptakan detail serta mempu menahan banyak cat dan air sekaligus. Sedangkan pada kuas yang berujung datar, tidak dapat menahan air dan cat yang begitu banyak, kuas ini sangat baik apabila digunakan untuk menciptakan efek semburan cat.
5. Palet dan air. Palet digunakan untuk membuat campuran cat yang dikehendaki sedangkan air berfungsi untuk mengurangi kepekatan campuran cat tersebut (Rachel 78-79).

2.4.4. Tinjauan Gambar Berdasarkan Teknik

1. Fotografi, merupakan teknik ilustrasi yang dipergunakan sejak ditemukannya alat atau kamera yang diperlukan untuk memotret pada tahun 1665. Yang merupakan penggambaran atau melukis obyek dengan menggunakan cahaya. Fotografi terbagi menjadi dua macam, yaitu: fotografi dokumentasi yang memotret obyek atau peristiwa penting tanpa memperhatikan segi estetisnya. Sedangkan yang kedua adalah fotografi yang sangat memperhatikan segi estetis dan keindahan dari obyek yang akan dipotret serta hasil dari fotografi tersebut, yang kemudian menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru yang disebut dengan Piktoral.
2. Manual merupakan teknik gambar yang hanya dapat dihasilkan dengan ketrampilan dan kreatifitas tangan, yang dapat menciptakan kekhasan dan keunikan gaya masing-masing seniman yang tercermin dalam gaya dan ciri khas goresan. Oleh karena itu teknik ini memiliki kelebihan dalam hal nilai estetisnya dibanding dengan menggunakan komputer.
3. Komputer merupakan teknik menggambar yang berbasiskan teknologi. Dengan teknik adanya penggunaan komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser karena sifatnya yang serba otomatis dan terkontrol dengan cepat. Namun goresan seniman sama sekali tidak terasa nilainya.
4. Kubisme Sintetik atau Kolase atau Photomontage. Kolase berarti menempel, yaitu teknik yang mempergunakan kertas, kain, gambar, ataupun, bermacam-

macam benda lainnya yang ditempelkan pada satu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar ini pertama kali dipergunakan oleh aliran Kubisme. Sedangkan *Photomontage*, menerapkan prinsip yang sama dengan kolase namun teknik ini mempergunakan fotografi. *Photomontage* banyak dipergunakan pada gaya *Punk, Surealism, Pop Art,* dan *Dadaism* (Rachel 82-84).



Gambar 2.13. Contoh penggunaan teknik *Photomontage*
Sumber: www.ipfw.edu

2.4.5. Tinjauan Gambar Berdasarkan Goresan

Arsir merupakan teknik yang menggambarkan bentuk obyek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya atau bayangan obyek sehingga *volume* tiga dimensi obyek dapat dideskripsikan, teknik arsir ini dibedakan menjadi:

a. Arsiran garis lurus, antara lain: garis-garis paralel (*Hatching*) yaitu goresan garis dengan pola sejajar, garis-garis berpotongan (*Cross Hatching*) yaitu pola garis yang memotong garis-garis yang sejajar, garis bervariasi (*Scibbling*) yaitu garis-garis yang bersifat abstrak dan acak ke segala arah.
b. Arsiran mengikuti bentuk atau melengkung, antara lain: garis-garis kontur (*Contour Hatching*) berupa garis-garis lengkung yang mengikuti perubahan obyek baik bentuk melingkar maupun perspektifnya, serta garis-garis kontur yang saling mendorong (*Cross Contour Hatching*) yang mendeskripsikan *volume* dan detail-detail benda.

c. *Dry Brush*, merupakan teknik menggambar dengan sapuan kuas yang setengah kering atau tanpa campuran air hanya menggunakan kepekatan cat saja, hal ini dilakukan dengan cara menyapukan kuas tanpa air tersebut ke permukaan kertas yang kasar dengan tujuan menghasilkan efek pecah-pecah atau tidak rata, hal ini untuk mendapatkan tekstur gambar.

d. *Blocking*, atau disebut dengan pengecatan plakat yang menggunakan jenis cat poster, gaya gambar ini disebut dengan *Plakatstil* karena ditemukannya cat poster pada era modern. Pewarnaan ini berkesan datar, sedikit, tanpa gradasi, dan pada umumnya minim ornamen, karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada obyek utama yang sederhana.

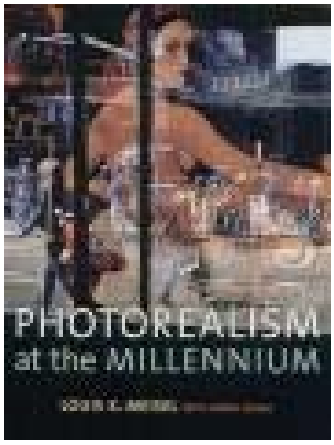
Gambar 2.14. *Early Modern Plakatstil* yang muncul pada tahun 1913
Sumber: Sumber: http://images.google.co.id/images?plakatstijlmodern&btnG

e. *Pointilism* atau *Texture*, merupakan gaya penggambaran dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut, dan sebagainya. Teknik ini bersifat ekspresif, representasional, dan inovatif yang ditentukan oleh material, teknik, serta kreatifitas seniman. Bidang gambar diberikan titiki berwarna, sesuai dengan bentuk obyeknya yang dari kejauhan seakan-akan menyatu, yang dapat mencapai tiga dimensi yang menggambarkan cahaya dan bayangan serta suasana melalui pewarnaan kuat dan lemah, bahkan tidak menggunakan *outline* pada obyek karena sudah menggunakan tekstur. Bentuk pola tekstur yang terkenal yaitu *Pointilism* oleh Georges Seurat (Rachel 87-89).

2.4.6. Tinjauan Gambar Berdasarkan Gaya Gambar

1. Realis atau *Realism*, merupakan salah satu gaya gambar dimana mengutamakan kesesuaian dengan keadaan yang sesungguhnya dalam

kehidupan nyata. Realisme yang sempurna memiliki tingkat kemiripan yang akurat dengan obyek aslinya, hal ini disebut juga *Photorealism*, yang kelihatan sama dengan foto. Berikut ini contoh gambar yang menggunakan teknik *Photorealism.*



Gambar 2.15. Teknik *Photorealism* dengan judul *Photorealism at the Millenium*
Sumber: http://images.google.co.id/ photorealism&btnG

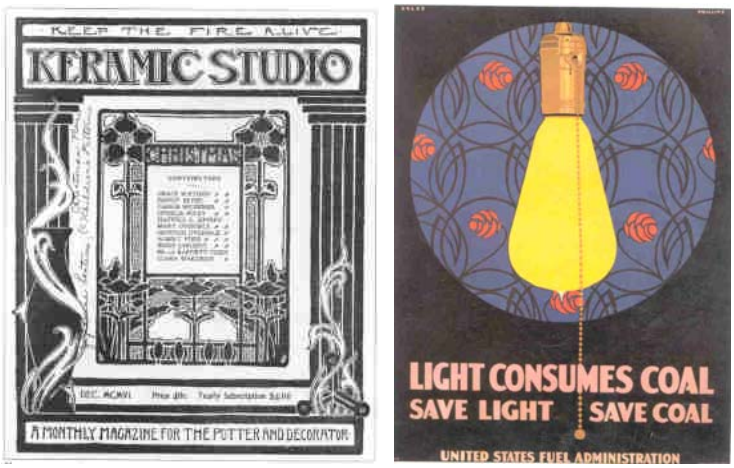
2. Kubisme Analiti atau *Cubism* merupakan teknik menggambar yang ditemukan oleh Pablo Piccaso dan Georges Baroque pada awal abad ke-20. Kubism walaupun menggambar obyek yang realistis namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris, bersifat dua dimensi dan datar.

Gambar 2.16. *Portrait á la Manière* oleh Pablo Piccaso
Sumber: library.thinkquest.org

3. Dekoratif atau *Decorative* merupakan teknik menggambar yang menarik dengan penuh ornamen, namun tidak semuanya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini akhirnya

berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan kriya serta menolak kehadiran industri yang menggunakan tenaga mesin. Beberapa gaya dekoratif yang terkenal yaitu gaya *Victorian, Art and Craft,* dan *Art Nouveau.*

Gambar 2.17. *Victorian Art*
Sumber: library.thinkquest.org



Gambar 2.18. *American Art and Craft* dan *American Art and Nouveau*
Sumber: library.thinkquest.org

4. Kartun atau *Cartoon* merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang biasanya disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkaian cerita baik berupa komik maupun film animasi. Penggambaran jenis ini lebih banyak diidentikkan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan. Namun demikian gambar kartun juga banyak dibuat untuk orang remaja dan dewasa, karena sifatnya yang menghibur dan ringan yang mudah dimengerti. Bentuk figur kartun sangat lucu dan digambarkan dengan bebas

sesuai dengan apa yang diinginkan oleh seniman dan sekiranya dapat menghibur orang lain. Oleh sebab itu figur kartun digambarkan bebas tanpa mempedulikan bentuk yang proporsional.

5. Karikatur atau *Caricature*, penggambaran ini sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun, bahkan sering kali dikategorikan sebagai bagian dari gambar kartun. Karikatur biasanya digambarkan dengan tujuan menyindir atas berita-berita yang aktual dan tokoh-tokoh yang sedang hangat diperbincangkan masyarakat. Namun disamping hal itu penggambaran ini mempunyai ciri-ciri yang lucu dan menghibur. Dalam penggambaran karikatur memiliki berbagai macam prioritas yang diutamakan seperti proporsi yang tepat, kemiripan figur yang akurat dan realistis, menjadi diputarbalikkan dalam teknik penggambaran karikatur. Figur yang digambarkan kemungkinan sangat jauh dari keadaan realitasnya, hal ini justru tetap diterima dan dianggap sebagai simbol yang mewakili dan mengingatkan pengamat terhadap orang yang digambarkan.

Gambar 2.19. Karikatur
Sumber: http://images.google.co.id/images? caricature&btnG

Karikatur yang ekstrem bersifat melebih-lebihkan keunikan seseorang dan dikembangkan melalui pengetahuan dasar wajah dan daerah kepala, misalnya apabila keunikan seseorang terletak pada hidung yang besar, maka hal tersebut yang akan dilebihkan dan ditonjolkan sehingga menjadi sangat unik namun masih dikenali tokoh yang digambarkan dalam karikatur tersebut. Figur yang digambarkan biasanya berkepala besar dan berbadan kecil, dimana hal ini dikarenakan keunikan dari tubuh manusia yang sering ditonjolkan dalam

karikatur adalah bagian wajah. Seringkali karikatur dibuat dengan goresan dan arsiran *ballpoint* atau pena hitam sehingga berkesan monumental.

2.5. Tinjauan Aspek Historis

2.5.1. Reog Ponorogo

Sejarah keberadaan Reog sebagai seni mulai muncul ketika pada thn 1400-an ketika itu Dadak Merak dimaksudkan untuk menyindir Raja Brawijaya V, yang lebih terpengaruh oleh permaisurinya. Ini digambarkan pada Dadak Merak (Singo Barong), bahwa Kepala Macan/Singo barong simbolisasi laki-laki diatasnya adalah Burung Merak sebagai simbolisasi wanita, Artinya Lelaki yang dibawah wanita. Konon waktu itu para penari reog sebenarnya adalah sekumpulan pendekar-pendekar (bekas pasukan khusus Majapahit) yang kecewa terhadap junjungannya yang berniat memberontak. Akhirnya diredam oleh para petinggi kerajaan yang sangat berpengaruh dengan dialihkan menjadi suatu bentuk perkumpulan kesenian.

Sebenarnya adanya Singo barong sendiri itu sudah sejak abad 6, pada waktu jaman Hindu Buddha, dan terus mengalami perubahan sesuai perkembangan budaya yang dibawa masing-masing kerajaan jawa kuno waktu itu. Hingga pada saat Bathara katong (salah satu keturunan Brawijaya terakhir) yang beragama Islam turut memberi warna dalam reog.

Gambar 2.20. Singo Barong dan Kelana Sewandana

Pada pertunjukan reog, musik terdiri dari ketuk, kempul, genggam, kenong, ketipung, angklung, dan salompret bergaung menyajikan nada salendro

dan pelog. Nada –nada yang dibawakan bernuansakan mistis, apalagi ditambah aroma menyan. Kemudian wajah-wajah sangar berpakaian hitam bertali kolor putih melilit dipinggang, menari sambil berteriak-teriak yang dikenal sebagai Warok, mengitari pertunjukan. Lalu Singo barongpun muncul, penari mengangkat Barongan seberat 40-50 kg dengan digigit, menunjukkan kekuatan supranatural ada pada penarinya.

Satu group Reog biasanya terdiri dari seorang : Warok Tua, beberapa Warok Muda, Pembarong (penari singa barong/ dadak merak) dan Penari Bujang Ganong dan Prabu Kelono Suwandono.Dan beberapa penari pengiring lainya, sehingga jumlah satu grup antara 20 hingga 30-an orang, Sentral dari sebuah grup Reog adalah adalah Para Warok dan Pembarongnya (penari singo barong/dadak merak)

Gambar 2.21. Warok dan Kelana Sewandana

Menjadi Warok tidaklah gampang, ia harus mampu menjalani penempaan fisik dan bathin. Tingkatan ilmu warok adalah mulai tingkat ilmu kanuragan sampai tingkat ilmu kebathinan. Warok muda biasanya baru menguasai ilmu kanuragan : yakni mengolah kekuatan fisik dengan berbagai laku tertentu seperti silat, pernafasan, puasa dan tirakat .Sebagai tanda ia menjadi warok ia mempunyai senjata andalan berupa tali kolor putih yangbesar (biasa dililitkan dipinggang) yang mempunyai daya kekuatan. Konon jaman dahulu ketika dua warok adu kesaktian dengan saling mencambukkan kolornya ke tubuh lawannya. Barang siapa yang berhasil menjatuhkan lawan dengan kolornya maka dia sebagai pemenang. Padahal tali kolor tersebut jika disabetkan ke batu besar, akan pecah berkeping-keping.

Sedang warok tua, ilmunya sudah mumpuni, artinya sudah mengolah bathin, sampai pada pengertian tentang filsafat kehidupan, yang sudah tidak mengandalkan kekuatan fisik/ kanuragan. Warok tua lebih arif, bijak dan menjadi tokoh sentral atau “orang tua” didaerahnya masing-masing yang disegani baik oleh penduduk maupun Warok Muda.

Warok sepuh di Ponorogo yang masih hidup saat ini Mbah Wo Kucing di Sumoroto ; Mbah Kamituwo Welut (90), dan Mbah Senen Kakuk (83) , Mbah Petil (85) , dan Mbaj Tobroni (70) Mbah Bikan Gondowiyono (60 thnan), Mbah Legong (60than) yang jarang muncul, seperti Mbah Benjot (70)

Warok sendiri sudah ada sejak jaman Wengker Kuno, sejak keruntuhan kerajaan Medang , muncul kerjaan baruseperti kerajaan Wengker di G. Lawu dan G. Wilis yang didirikan oleh raja Ketut Wijaya yang terkenal hidup sebagai Rahib Buddha, yang mendapat respon dari rakyat pengikutnya. Untuk punggawa dan pengawal kerajaan diambil dari pemuda-pemuda dan para warok atau pendekar-pendekar sakti. Ketika tahun 1035 Kerajaan Wengker kemudian dikuasai oleh Airlangga dan diubah menjadi Kahuripan. Namun para Warok sebagian tetap melanjutkan kehidupannya sucinya, sebagian menjadi penguasa lokal yang dipercaya raja untuk mengendalikan wilayah kerajaan.

Eksistensi Warok berlanjut ketika masa akhir Majapahit thn1450, ketika itu sang prabu Brawijaya V mempercayakan ki Demang Suryongalam (kerabat prabu yang juga pemimpin warok) untuk menjadi penguasa bekas kerajaan Wengker. Dan para warok dihimpun untuk digembleng menjadi perwira tangguh. Momentum inilah, yang sering dikatakan sebagai cikal bakal eksistensi warok tahap kedua.

Para warok lebih eksis lagi setelah Bethara Katong (keturunan Raja Brawijaya terakhir yg beraagam Islam, yang hidup keluar dari kerajaan) mengambil alih kekuasaan Ki Demang Suryangalam. Pada tahun 1486, hutan dibabat atas perintah Bethara Katong. Bukannya tanpa rintangan. Banyak gangguan dari berbagai pihak, termasuk makhluk halus, datang. Namun, karena bantuan warok dan para prajurit Wengker, akhirnya pekerjaan membabat hutan itu lancar. Kemudian satu persatu bangunan dan infrastrukturnya didirikan, maka penduduk pun berdatangan . Setelah menjadi kadipaten Bethara Katong kemudian

memboyong permaisurinya, yakni Niken Sulastri. Sedang adiknya, Suromenggolo, tetap di tempatnya yakni di Dusun Ngampel. Oleh Katong, daerah yang baru saja dibangun itu diberi nama Prana Raga. Akhirnya, dikenal dengan nama Ponorogo. Dan memberi kedudukan yang istimewa pada para warok. Katong tahu, warok-warok itu punya kultur Hindu Buddha. Namun mereka sangat dipercaya masyarakatnya. Sementara Katong sendiri beragama Islam. Maka, terjadilah akulturasi budaya yang cantik antara Hindu Buddha dan Islam. Sejak Bethara Katong itulah posisi warok sangat istimewa di kalangan masyarakat.

Pertunjukan bentukan pemerintah Kabupaten Ponorogo disusun berdasarkan kisah tentang Kelana Sewandana yang muncul baik dalam versi Bantarangin maupun dalam versi Batara Katong sebagai bagian yang tak terpisahkan dalam pertunjukan Reog Ponorogo.

Pemeran Kelana Sewandana harus memiliki kemampuan tari yang tinggi. Asumsi semacam ini diperkuat oleh kenyataan bahwa sebagian besar pemeran Kelana Sewandana yang ada di wilayah Kabupaten Ponorogo adalah mereka yang pernah mengenyam pendidikan tari; baik di pendidikan formal maupun di sanggar-sanggar tari di dalam atau luar kabupaten.

Gambar 2.22. Penari Jatilan bersama Singo Barong

Secara garis besar, di Ponorogo paling tidak dikenal 3 versi utama kisah asal-usul Reog Ponorogo:

1. Versi Bantarangin menyebut empat peran dalam reyog: seorang raja kerajaan Bantarangin bernama Kelana Sewandana, Patihnya yang bernama Bujang Ganong, sekelompok prajurit kavaleri kerajaan Bantarangin, dan Singa Barong penguasa hutan Lodaya.

2. Sementara itu, versi Ki Ageng Kutu Suryangalam hanya mengenal tiga peran: Bujang Ganong, sekelompok pasukan berkuda, dan Singa Barong. Dalam hal jumlah dan identitas peran dalam reyog Ponorogo versi Batara Katong sebenarnya tidak berbeda dari versi Bantarangin.
3. Versi Batara Katong juga mengenal keempat peran di atas. Namun, berbeda dari versi Bantarangin, versi Batara Katong memahami ke empat peran dalam reyog tersebut sebagai rekaan Ki Ageng Mirah – salah seorang pengikut Batara Katong – dalam upayanya menyebarkan agama islam di kalangan masyarakat Ponorogo pada abad XV (menjelang runtuhnya Majapahit).

2.5.2. Batik Indonesia

Batik secara historis berasal dari zaman nenek moyang yang dikenal sejak abad XVII yang ditulis dan dilukis pada daun lontar. Saat itu motif atau pola batik masih didominasi dengan bentuk binatang dan tanaman. Namun dalam sejarah perkembangannya batik mengalami perkembangan, yaitu dari corak-corak lukisan binatang dan tanaman lambat laun beralih pada motif abstrak yang menyerupai awan, relief candi, wayang beber dan sebagainya. Selanjutnya melalui penggabungan corak lukisan dengan seni dekorasi pakaian, muncul seni batik tulis seperti yang kita kenal sekarang ini.

Jenis dan corak batik tradisional tergolong amat banyak, namun corak dan variasinya sesuai dengan filosofi dan budaya masing-masing daerah yang amat beragam. Khasanah budaya Bangsa Indonesia yang demikian kaya telah mendorong lahirnya berbagai corak dan jenis batik tradisioanal dengan ciri kekhususannya sendiri.

Gambar 2.23. Mbatik menggunakan alat yang disebut canting

Perkembangan Batik di Indonesia

Sejarah pembatikan di Indonesia berkaitan dengan perkembangan kerajaan Majapahit dan kerajaan sesudahnya. Dalam beberapa catatan, pengembangan batik banyak dilakukan pada masa-masa kerajaan Mataram, kemudian pada masa kerajaan Solo dan Yogyakarta.

Gambar 2.24. Contoh motif batik

Kesenian batik merupakan kesenian gambar di atas kain untuk pakaian yang menjadi salah satu kebudayaan keluarga raja-raja Indonesia zaman dulu. Awalnya batik dikerjakan hanya terbatas dalam kraton saja dan hasilnya untuk pakaian raja dan keluarga serta para pengikutnya. Oleh karena banyak dari pengikut raja yang tinggal diluar kraton, maka kesenian batik ini dibawa oleh mereka keluar kraton dan dikerjakan ditempatnya masing-masing.

Proses pembuatan batik

Dalam perkembangannya lambat laun kesenian batik ini ditiru oleh rakyat terdekat dan selanjutnya meluas menjadi pekerjaan kaum wanita dalam rumah tangganya untuk mengisi waktu senggang. Selanjutnya, batik yang tadinya hanya pakaian keluarga istana, kemudian menjadi pakaian rakyat yang digemari, baik wanita maupun pria.

Bahan kain putih yang dipergunakan waktu itu adalah hasil tenunan sendiri. Sedang bahan-bahan pewarna yang dipakai terdiri dari tumbuh-tumbuhan

asli Indonesia yang dibuat sendiri antara lain dari : pohon mengkudu, tinggi, soga, nila, dan bahan sodanya dibuat dari soda abu, serta garamnya dibuat dari tanah lumpur.

Gambar 2.25. Proses membuat batik

Jadi kerajinan batik ini di Indonesia telah dikenal sejak zaman kerajaan Majapahit dan terus berkembang hingga kerajaan berikutnya. Adapun mulai meluasnya kesenian batik ini menjadi milik rakyat Indonesia dan khususnya suku Jawa ialah setelah akhir abad ke-XVIII atau awal abad ke-XIX. Batik yang dihasilkan ialah semuanya batik tulis sampai awal abad ke-XX dan batik cap dikenal baru setelah usai perang dunia kesatu atau sekitar tahun 1920. Kini batik sudah menjadi bagian pakaian tradisional Indonesia.

Batik Pekalongan

Meskipun tidak ada catatan resmi kapan batik mulai dikenal di Pekalongan, namun menurut perkiraan batik sudah ada di Pekalongan sekitar tahun 1800. Bahkan menurut data yang tercatat di Deperindag, motif batik itu ada yang dibuat 1802, seperti motif pohon kecil berupa bahan baju.

Namun perkembangan yang signifikan diperkirakan terjadi setelah perang besar pada tahun 1825-1830 di kerajaan Mataram yang sering disebut dengan perang Diponegoro atau perang Jawa. Dengan terjadinya peperangan ini mendesak keluarga kraton serta para pengikutnya banyak yang meninggalkan daerah kerajaan. Mereka kemudian tersebar ke arah Timur dan Barat. Kemudian di daerah - daerah baru itu para keluarga dan pengikutnya mengembangkan batik.

Ke timur batik Solo dan Yogyakarta menyempurnakan corak batik yang telah ada di Mojokerto serta Tulungagung hingga menyebar ke Gresik, Surabaya dan Madura. Sedang ke arah Barat batik berkembang di Banyumas, Kebumen, Tegal, Cirebon dan Pekalongan. Dengan adanya migrasi ini, maka batik Pekalongan yang telah ada sebelumnya semakin berkembang.

Seiring berjalannya waktu, Batik Pekalongan mengalami perkembangan pesat dibandingkan dengan daerah lain. Di daerah ini batik berkembang di sekitar daerah pantai, yaitu di daerah Pekalongan kota dan daerah Buaran, Pekajangan serta Wonopringgo.

Musium batik Pekalongan

Perjumpaan masyarakat Pekalongan dengan berbagai bangsa seperti Cina, Belanda, Arab, India, Melayu dan Jepang pada zaman lampau telah mewarnai dinamika pada motif dan tata warna seni batik.

Sehubungan dengan itu beberapa jenis motif batik hasil pengaruh dari berbagai negara tersebut yang kemudian dikenal sebagai identitas batik Pekalongan. Motif itu, yaitu batik Jlamprang, diilhami dari Negeri India dan Arab. Lalu batik Encim dan Klengenan, dipengaruhi oleh peranakan Cina. Batik Belanda, batik Pagi Sore, dan batik Hokokai, tumbuh pesat sejak pendudukan Jepang.

Perkembangan budaya teknik cetak motif tutup celup dengan menggunakan malam (lilin) di atas kain yang kemudian disebut batik, memang tak bisa dilepaskan dari pengaruh negara-negara itu. Ini memperlihatkan konteks kelenturan batik dari masa ke masa.

Batik Pekalongan menjadi sangat khas karena bertopang sepenuhnya pada ratusan pengusaha kecil, bukan pada segelintir pengusaha bermodal besar. Sejak berpuluh tahun lampau hingga sekarang, sebagian besar proses produksi batik Pekalongan dikerjakan di rumah-rumah. Akibatnya, batik Pekalongan menyatu erat dengan kehidupan masyarakat Pekalongan yang kini terbagi dalam dua wilayah administratif, yakni Kotamadya Pekalongan dan Kabupaten Pekalongan.

Pasang surut perkembangan batik Pekalongan, memperlihatkan Pekalongan layak menjadi ikon bagi perkembangan batik di Nusantara. Ikon bagi

karya seni yang tak pernah menyerah dengan perkembangan zaman dan selalu dinamis. Kini batik sudah menjadi nafas kehidupan sehari-hari warga Pekalongan dan merupakan salah satu produk unggulan. Hal itu disebabkan banyaknya industri yang menghasilkan produk batik. Karena terkenal dengan produk batiknya, Pekalongan dikenal sebagai KOTA BATIK. Julukan itu datang dari suatu tradisi yang cukup lama berakar di Pekalongan. Selama periode yang panjang itulah, aneka sifat, ragam kegunaan, jenis rancangan, serta mutu batik ditentukan oleh iklim dan keberadaan serat-serat setempat, faktor sejarah, perdagangan dan kesiapan masyarakatnya dalam menerima paham serta pemikiran baru.

Batik yang merupakan karya seni budaya yang dikagumi dunia, diantara ragam tradisional yang dihasilkan dengan teknologi celup rintang, tidak satu pun yang mampu hadir seindah dan sehalus batik Pekalongan.

2.6. Tinjauan Kehidupan

2.6.1. Tinjauan Fantasi

Fantasi disini berarti kita berbicara tentang imajinasi. Bacaan, acara-acara TV, film dan sejenisnya dewasa ini sudah sangat beragam dan beberapa sudah tidak lagi memakai logika. Dalam hal ini masyarakat, khususnya anak-anak, sangat diajak untuk berfantasi dengan dunia ciptaan para kreator film, animator, komikus, dan sebagainya. Disini saat berbicara tentang anak-anak, sangat mungkin jika pengenalan budaya menggunakan cara bertutur sambil berfantasi. Karena anak-anak lebih mudah ingat jika mereka menikmati belajarnya.

Bahkan Jepang yang memiliki kultur budaya dan nasionalis yang sangat kuat, memiliki caranya sendiri untuk mengajarkan moral dan nilai-nilai kebudayaan mereka. Seperti contoh animasi Naruto yang belakangan sangat digemari masyarakat Indonesia. *Ninja* adalah salah satu kebudayaan Jepang. Tetapi dalam film Naruto penampilan fisik sangat berbeda sekali dengan *ninja* yang sesungguhnya, tetapi tanpa meninggalkan unsur kebudayaan Jepang itu sendiri. Bahkan konon kata beberapa orang, filosofi yang diangkat film Naruto sangat bagus. Disini orang Jepang sangat kreatif untuk mengolah cerita dan

tampilan / *packaging*, karena cerita tentang *ninja* sudah sangat umum, agar konsumen tidak jenuh.

Banyak cara untuk bertutur. Banyak cara untuk mendidik. Banyak cara untuk belajar. Bahkan jika ingin *nyeleneh* pun asal tidak meninggalkan nilai-nilai budaya itu sendiri, akan sah-sah saja.