

2. TINJAUAN TEORI DAN ANALISIS

2.1. Studi Literatur

Dalam perencanaan dan perancangan ini membutuhkan kepustakaan sebagai sumber-sumber informasi dan pengetahuan mengenai mengenai pokok soal yang akan dikaji, objek kajian dan segala sesuatu mengenai perancangan dan perencanaan yang terkait. Oleh karena itu kepustakaan dibutuhkan sebagai sumber informasi pendukung yang membantu dengan teori-teori terkaji untuk membantu mendefinisikan dan merumuskan proses perencanaan dan perancangan.

Untuk perancangan cerita bergambar sebagai media untuk menyampaikan sebuah informasi dan lebih dalam lagi, menyampaikan gagasan, nilai, maupun ide, maka kita membutuhkan berbagai kepustakaan mengenai nilai, ide dan gagasan yang akan kita sampaikan kepada pembaca. Selain itu, berbagai kepustakaan mengenai buku cerita bergambar, ilustrasi, dan gaya desain yang menjadi media dalam penyampaian pesan sangat dibutuhkan. Objek yang diangkat dari perancangan ini adalah kisah kesatria wanara Sugriwa dan Subali dimana diambil dari kisah epik Hindhu, Ramayana, karena itu membutuhkan kepustakaan mengenai cerita Ramayana juga kepustakaan mengenai nilai-nilai *dharma*, karena dalam agama Hindhu sendiri Ramayana juga merupakan salah satu kitab yang mengajarkan mengenai *dharma* dan aplikasinya dalam kehidupan.

2.1.1. Dasar Pemikiran

Perancangan ini didasarkan kepada sebuah fakta dalam masyarakat mengenai bergesernya nilai-nilai dalam masyarakat, dalam salah satu aspek, seperti kerukunan umat bragama, yang dikemukakan oleh Forum Persaudaraan Umat Beragama (FPUB) bahwa dalam masyarakat rasa persaudaraan ini terbatas oleh berbagai perbedaan, seperti suku, ras, agama dan antar golongan (SARA), hal ini membuat keberagaman dalam masyarakat menjadi sebuah ancaman konflik yang memecah persatuan. Yang seharusnya menjadi kebanggaan dan keragaman masyarakat malah menjadi sebuah ancaman (Wulan, para. 6). Pergeseran sebuah nilai dalam masyarakat ataupun hilangnya sebuah nilai dalam masyarakat dapat

terjadi melalui berbagai macam faktor, baik secara internal maupun eksternal. Faktor terpenting dalam meneruskan sebuah nilai adalah dari komunitas yang terkecil, yaitu keluarga. Dalam bukunya Gea, Wulandari dan Babari mengatakan bahwa di dalam lingkungan keluargalah kita mulai belajar dan praktek mencintai, menghargai, terbuka, rela berkorban, rukun, jujur, taat, disiplin dan bekerja sama (19). Kalau dalam lingkungan terkecil ini kita tidak dapat memberikan yang terbaik, maka agak sulit juga bagi kita untuk menghayati hal-hal yang sama di lingkungan yang lebih luas. Dalam hal ini keluarga juga merupakan tempat pertama anak untuk menjalani proses sosialisasi terhadap berbagai macam nilai dalam kehidupan. Dalam kenyataannya fungsi ini terkadang terabaikan, karena orangtua yang seharusnya menjadi penyalur nilai-nilai yang ada, sibuk dengan fungsi pemeliharaan dalam keluarga, sehingga orangtua sibuk dan tenggelam dalam pekerjaan dan melupakan pemeliharaan anak-anaknya, khususnya dalam hal pengajaran nilai-nilai.

Nilai dan norma dalam masyarakat yang terus dijaga ini tidak lepas dari kebudayaan, tradisi dan dari agama. Di dalam agama, yang berarti sebuah ajaran untuk menghindarkan manusia dari kekacauan (A = tidak, Gama = Kacau), terdapat peranan penting agar masyarakat dapat membentengi diri terhadap tindakan yang melenceng dan dapat menimbulkan kekacauan (tindak kriminalitas), juga meningkatkan sensitivitas sosial, yaitu rasa saling menghargai, rasa persaudaraan dan toleransi (M. Najibur Rohman, para. 10). Dalam perancangan ini, kita menilik dari nilai-nilai yang terkandung dari sepenggal cerita “Ramayana” yaitu, kisah Sugriwa dan Subali. Dalam ajaran Hindhu sendiri cerita-cerita ini merupakan bagian dari pengajaran *dharma*, dengan aplikasinya dalam penuturan di dalam cerita tersebut.

Dari fakta tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah nilai yang ada perlu untuk ditularkan kepada generasi berikutnya, agar terjadi pemahaman dan keharmonisan dalam kehidupan berelasi dengan sesama. Dalam dunia desain sendiri, nilai dapat disampaikan dalam berbagai cara, seperti melalui karya-karya desain poster, ataupun iklan layanan masyarakat lainnya. Cergam atau cerita bergambar, merupakan cara lama dalam masyarakat dalam menyampaikan ceritanya selain menulis buku dan bercerita secara lisan.

Perencanaan media cergam sebagai alat untuk mengkomunikasikan cerita merupakan sebuah pembelajaran lebih lanjut tentang dunia cerita bergambar, karena dunia cergam memiliki banyak keunikan-keunikan tersendiri dalam menyampaikan pesan. Sebuah cergam seperti juga seni lainnya, terdiri dari enam tahapan, yaitu:

- a. Gagasan / Tujuan
- b. Bentuk
- c. Gaya
- d. Struktur
- e. Keterampilan
- f. Permukaan / penyajian

Di dalam dunia cergam, sebuah pesan (Gagasan / Tujuan) dikemas dengan tahapan-tahapan, sehingga gagasan tersebut dapat dipaparkan secara menarik dan jelas kepada para pembacanya (Mc Cloud 182). Karena hal-hal inilah sehingga cergam dipakai untuk menyampaikan nilai-nilai *dharma* dalam cerita Sugriwa dan Subali ini.

Pemilihan cergam sebagai media untuk menyampaikan nilai *dharma* ini juga berdasarkan kepada target yang dituju, yaitu generasi muda, yang dimana sekarang ini dalam dunia baca-membaca, lebih banyak menghabiskan waktu dengan berbagai bacaan santai seperti komik atau cergam dan novel. Sebuah buku santai ternyata lebih digemari dan banyak dibaca berulang-ulang karena cerita yang menarik, terlebih lagi sebuah cergam atau komik, yang dapat membuat pembacanya merasakan suasana cerita secara visual dan berinteraksi dengan panel-panel gambarnya.

Dari segi keefektifan dalam menyampaikan nilai, kita dapat melihat dari segi penokohan dalam cerita, dimana dalam cerita terdapat tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Orang pada umumnya memiliki keinginan untuk menjadi sosok protagonis, pahlawan dan tokoh yang positif. Dari sinilah kelebihan dari penuturan cerita dibandingkan dengan pelajaran langsung yang bersifat memberi tahu, menegur dan mengingatkan, karena cerita memberikan gambaran secara halus apa yang diyakini tokoh tersebut, dan menggerakkan orang agar mereka

melakukan apa yang baik dan dilakukan oleh tokoh dalam cerita (mengajarkan dengan tidak menyinggung secara langsung ego dari seseorang).

Dari keseluruhan dasar pemikiran diatas, maka perancangan buku ini dibuat, dengan berlandaskan kepada sebuah permasalahan berupa nilai yang sudah bergeser maupun hilang dalam masyarakat, maka perlu adanya pengajaran kembali akan nilai tersebut. Dalam perancangan ini juga ingin mengenalkan sebuah cerita yang sarat akan nilai *dharma* dan budaya, yaitu Ramayana khususnya Sugriwa dan Subali. Dengan mengambil media berupa cerita bergambar diharapkan dapat memberikan nuansa yang berbeda dalam memberikan pemahaman akan sebuah nilai. Karena melihat dari segi target dan sasaran pembaca, keefektifan sebuah cerita bergambar, maupun keefektifan penyampaian nilai melalui media cerita bergambar.

2.1.2. Pembabakan

Ada beberapa adegan yang akan diambil dari cerita Ramayana – kisah Sugriwa dan Subali ini, dan akan dibagi dalam 5 babak, yang pertama adalah pertemuan antara Sugriwa dan Hanoman dengan Rama dan Lesmana, sebagai awal persahabatan diantara keduanya. Yang kedua adalah ketika Rama yang melihat perhiasan Shinta dan keraguan Sugriwa akan Rama terhapuskan. Ketiga adalah Kematian Subali. Keempat adalah Kesedihan Tara, dan yang terakhir adalah Amarah dan Perdamaian.

Bab pertama ini merupakan kisah pertemuan antara Rama dengan Sugriwa, sebuah pertemuan yang nantinya akan menjadikan sebuah ikatan persahabatan dan persaudaraan yang saling tolong menolong, karena rasa hormat, dan kekaguman antara yang satu dengan yang lainnya. Saing menerima apa adanya, walaupun Sugriwa adalah seorang wanara, atau bukan makhluk yang sama dengan dirinya. Mengajarkan bahwa memang tak ada seorangpun yang sama di dunia ini, dan itu bukan penghalang untuk menjalin persaudaraan, asalkan kita memiliki empati dan menghargai orang lain.

Bab kedua ini menceritakan akan kegundahan hati Rama dan Sugriwa, dimana mereka memiliki kesusahan masing-masing, dan saling berbincang memahami perasaan masing-masing, kemudian saling tolong menolong dalam

menyelesaikan permasalahan keduanya, Bagaimana perasaan Sugriwa yang tidak enak hati untuk meminta bantuan Rama karena takut menyakiti hati sahabat serta saudara barunya, juga Rama yang tidak mementingkan diri sendiri dan langsung menawarkan diri membantu tanpa harus ditanya, mengesampingkan kepentingannya untuk kepentingan orang lain terlebih dahulu.

Bab ketiga, menceritakan tentang kematian Subali, dimana perasaan amarah yang terpendam, dan membuat kedua kesatria ini harus bertarung hingga salah satunya mati, memberikan gambaran yang menyakitkan mengenai dendam dan amarah, dilukiskan dengan kekecewaan di akhir kisah ketika Subali harus mati karena panah Rama, dan Sugriwa yang menyesali perbuatannya.

Bab keempat ini mengisahkan akan kesedihan dari Tara istri Subali dan Penyesalan Sugriwa akan perbuatannya yang bersekongkol dengan Rama untuk membunuh Subali, kemudian juga ada nilai mengampuni dari Tara istri Subali yang dapat mengampuni perbuatan Sugriwa dan Rama saat itu.

Bab Kelima mengisahkan tentang bagaimana kelakuan Sugriwa yang seakan-akan melupakan kesepakatannya dengan Rama, setelah dibantu membunuh Sugriwa, dan membuat Rama juga Lesmana marah, akan tetapi Sugriwa yang akhirnya sadar dan dengan segenap hati memenuhi janjinya. Sebuah poin penting akan integritas, kepercayaan dan janji, juga kerendahan hati serta kedewasaan sikap, dari Rama, Lesmana maupun Sugriwa, mengingat biasanya orang lupa akan janjinya ketika dia berada diposisi paling atas dan memiliki kekuasaan.

Selain itu juga ada poin-poin mengenai persaudaraan yang salah antara Sugriwa dan Subali, kita harus mampu menahan amarah dan percaya akan satu dengan yang lain melebihi apapun, karena percaya adalah rasa yang mengikat persaudaraan dengan begitu kuat, tanpa adanya kepercayaan persaudaraan itu akan goyah. Tidak seperti Sugriwa dan Subali yang harus berakhir dengan kematian salah satu diantara mereka.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

Judul tugas akhir ini adalah: Perancangan Cerita Bergambar Kesatria Wanara “Sugriwa dan Subali” sebagai Media untuk Menanamkan Nilai

Persaudaraan untuk Generasi Muda. Dari uraian tersebut, maka masing-masing komponennya akan dijelaskan secara terperinci dengan tujuan untuk menguraikan:

- 2.2.1. Sifat dan jenis problematikanya: Perancangan
- 2.2.2. Pokok soal yang dikaji/*subject matter*: Buku cerita bergambar
- 2.2.3. Objek yang diteliti/dituju: Cerita Kesatria Wanara “Sugriwa dan Subali.
- 2.2.4. Tujuan perancangan: Menanamkan nilai persaudaraan
- 2.2.5. Sasaran perancangan: Generasi muda

Melalui pembedahan dan perincian komponen dalam judul dapat digunakan untuk menjelaskan fenomena sosial secara sistematis dalam bentuk hubungan antar konsep dengan didasari oleh landasan teoritis.

2.2.1. Perancangan

Perancangan adalah proses, cara, perbuatan merancang (*Kamus Besar Bahasa Indonesia 927*). Perancangan sendiri merupakan bagian dari sebuah proses bernama desain, hal ini diambil dari istilah kata desain itu sendiri, yang dalam bahasa aslinya *design*, memiliki pemaknaan rancangan, rencana atau gambaran sebuah produk untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja sebuah bangunan, pakaian atau objek lainnya sebelum dibuat. Pemaknaan lainnya adalah sebuah pemikiran yang mengandung tujuan, ide dan gagasan dibalik sebuah tindakan, fakta atau sebuah objek. Kata perancangan sendiri mengalami pergeseran dan penyempitan makna menjadi kata yang merujuk kepada rancang bangun atau istilah yang merujuk kepada arsitektur, sehingga pada tahun 1970-an kata desain mulai dimasukkan ke dalam bahasa Indonesia sebagai pengindonesiaan kata Inggris *design* (Sachari dan Sunarya 9). Untuk itu perlu ditegaskan lagi bahwa dalam perancangan ini kita merujuk kepada pengertian desain secara utuh, yaitu adanya proses pemikiran dan perencanaan maupun tindakan untuk merancang dan merealisasikan apa yang dipikirkan menjadi sebuah wujud nyata karya desain, dimana didalamnya terdapat ide, gagasan dan maksud untuk menjawab realita yang menjadi latar belakang perancangan ini dibuat.

2.2.2. Buku cerita bergambar

Pada Hakekatnya buku cerita bergambar ini memiliki berbagai pengertian, ada yang mendefinisikan sebagai komik atau novel grafis, ada juga yang mendefinisikan berbeda, seperti pendapat Toni Masdiono dalam bukunya, bahwa cergam tanpa gambar pun masih bisa dinikmati, berbeda dengan komik dimana gambar merupakan inti dari cerita dan teks hanyalah sebagai pembantu dari penuturan cerita (9). Pendapat lain seperti pada majalah concept edisi 20 tahun 2008 bahwa Komik pada intinya adalah penuturan cerita dengan menggunakan gambar, hanya saja memiliki banyak nama lain di tiap-tiap Negara, seperti manga (Jepang), man-hua (Tiongkok), manhwa (Korea) dan cergam a.k.a komik di Indonesia (CERGAM a.k.a KOMIK 8). Hanya saja dengan keberagaman lay out dan isi dari cerita maka cergam atau komik dibeda – bedakan lagi sesuai tingkatannya sendiri. Pengertian cerita bergambar yang akan kita ambil disini adalah pengkolaborasi antara cerita dan gambar, yang nantinya akan menceritakan sebuah rangkaian cerita, dengan penggambaran akan suasana melalui ilustrasi yang mendukung cerita. Sehingga kita dapat menggunakan gambar sebagai inti cerita maupun pendukung dari cerita, tidak harus terbatas dengan gambar yang hanya sebagai pelengkap cerita saja.

2.2.3. Cerita Kesatria Wanara “Sugriwa dan Subali”

Cerita kesatria wanara memiliki berbagai macam versi mengikuti cerita dari Ramayana, untuk tugas ini, akan dipakai cerita yang dituliskan oleh Walmiki, dengan sinopsis cerita sebagai berikut:

Subali dan Sugriwa merupakan bersaudara Wanara yang memerintah kerajaan Kiskenda, pada suatu hari, datanglah raksasa bernama Mayawi yang menantang kesaktian Subali (Subali merupakan tokoh sakti mandraguna, dikisahkan setara dengan Batara Indra), melihat dua kakak beradik tersebut keluar untuk meladeni tantangan tersebut, Mayawi menjadi takut dan melarikan diri kedalam sebuah goa. Subali memerintahkan adiknya –bersumpah- untuk tidak memasuki goa tersebut dan menunggu kabar dari dirinya, Subali mengejar sendiri ke dalam goa dan terjadi pertempuran. Sugriwa mendengar teriakan dan rintihan

kakaknya, mengira kakaknya sudah meninggal dan ketakutan akan kekuatan Mayawi, Sugriwa mengambil batu besar untuk menutup mulut goa tersebut dan segera melarikan diri pulang ke kerajaan Kiskenda dengan membawa kabar kematian Subali.

Saat tiba dan seluruh kerajaan mengira bahwa Subali sudah tiada, maka Sugriwa diangkat menjadi raja, namun sayang ternyata belum lama berselang Subali kembali dengan amarah, mengira dikhianati oleh saudaranya. Ia mengusir Sugriwa dan melarangnya masuk ke dalam kerajaan Kiskenda, hanya karena persaudaraan Subali tidak membunuh Suriwa. Sugriwa menetap pada hutan di wilayah Pampa (karena Subali dikutuk oleh resi Matanga tidak dapat masuk ke wilayah ini).

Di hutan inilah Sugriwa bertemu dengan Rama yang mencari bantuan dari Sugriwa di sini Sugriwa dan Rama menjalin persaudaraan dan saling membantu, dimana Rama membantu Sugriwa membunuh Subali, dan sebaliknya Sugriwa membantu Rama mencari Shinta. Setelah memperoleh bantuan Rama Sugriwa menantang Subali, Subali mati tertembus oleh panah Rama, diakhir kisahnya Sugriwa yang melihat Subali kakaknya meninggal menangis dengan sedih seolah tak percaya apa yang dilakukannya. Dan sebelum akhir hayatnya Subali dan Sugriwa menyesali perbuatan mereka dan saling meminta ampun.

Untuk cerita lengkapnya yang diambil dari buku Ramayana karangan C. Raja Gopalachari dapat di baca pada bagian lampiran.

2.2.4. Menanamkan nilai Persaudaraan

Persaudaraan merupakan pengembangan dari kata saudara, yang dalam kamus besar bahasa Indonesia memiliki berbagai macam makna, pengertian yang pertama adalah orang yang seibu seayah (atau hanya seibu atau seayah saja). Makna kedua adalah orang yang bertalian keluarga. Makna ketiga adalah orang yang segolongan (sederajat, sepaham, seagama, dsb). Makna ketiga adalah untuk kata ganti sapaan. Dari beberapa pemaknaan diatas kita dapat simpulkan ada beberapa hal yang dimaksudkan dengan saudara, yang pertama adalah orang yang seibu dan seayah atau salah satunya, yang artinya mereka merupakan saudara kandung, yang kedua adalah orang-orang yang memiliki ikatan keluarga, yakni

dijelaskan dengan adanya saudara sepupu, yang ketiga adalah orang-orang yang memiliki golongan atau tujuan yang sama, namun tidak memiliki ikatan darah sama sekali, dapat dianalogikan teman seperjuangan atau teman dekat (sahabat) yang keduanya memiliki ikatan yang kuat dan mengikat hubungan yang lebih erat lagi dari sahabat, menjadi saudara.

Gea, Wulandari dan Babari mengemukakan bahwa kategori yang kedua ini disebut dengan “*in group*”. Dalam perancangan ini yang dimaksudkan dengan nilai persaudaraan adalah nilai yang ada pada hubungan keluarga maupun yang diluar keluarga, yaitu pertemanan dan persahabatan (10). Di dalam persaudaraan sendiri mencakup beberapa nilai yang lebih spesifik, karena persaudaraan sendiri sebenarnya adalah ikatan antara satu orang dengan yang lainnya, dan sebuah ikatan memerlukan nilai-nilai atau tujuan, untuk tetap bertahan dan berjalan bersama-sama. Dalam perancangan ini akan dibahas nilai-nilai maupun perilaku-perilaku yang mengikat, menumbuh-kembangkan hubungan persaudaraan tadi, dengan ilustrasi dari cerita kesatria wanara, Sugriwa dan Subali.

Ada dua poin penting dalam menjaga hubungan yaitu saling menghargai dan kepercayaan, dengan kedua hal ini ditambah dengan sikap dan perilaku yang tepat akan membawa hubungan persaudaraan ini menjadi kokoh (Gea, Wulandari dan Babari 192-194). Saling menghargai adalah sikap menghargai dan menghormati martabat pribadi masing-masing, dengan demikian akan terjalin hubungan yang membangun. Kepercayaan adalah sebuah nilai yang sangat mendasar dalam membangun hubungan, karena dengan adanya rasa percaya maka dalam hubungan tersebut akan ada rasa aman, di hargai pendapat dan pribadinya, juga adanya keterbukaan antara pribadi yang satu dengan yang lain, dengan demikian akan terjalin perasaan yang mendalam dalam hubungan tersebut dan menimbulkan ikatan yang kuat lebih dari hubungan antara saudara kandung sendiri.

2.2.5. Generasi Muda

Generasi bila dilihat dari kamus besar bahasa Indonesia, maka memiliki pemaknaan sekalian orang yang kira-kira sama waktu hidupnya. Sedangkan generasi muda adalah kelompok/ golongan/ kaum muda. Muda dalam bahasa Indonesia berarti masih belum sampai setengah umur. Dalam hal ini yang

dimaksud dengan setengah umur adalah setengah waktu hidup rata-rata kebanyakan orang, yaitu 80 hingga 100 tahun. Sehingga muda disini bisa kita artikan orang-orang yang masih berumur 40 tahun kebawah. Untuk perancangan ini, kita spesifikkan muda menjadi orang-orang yang memiliki runtut umur 15 hingga 25 tahun, dimana umur produktif adalah 15 hingga 64 tahun (Data Statistik Indonesia, 2009, hal. 4) namun yang diambil dalam perancangan ini adalah rentang umur 15 hingga 25 tahun karena melihat bahwa penanaman nilai, lebih baik ketika kepribadian seseorang masih dalam tahap perkembangan dan pencarian jati diri secara utuh, juga belum banyak dipengaruhi oleh berbagai nilai lain, daripada ketika mereka yang sudah memiliki gambaran utuh akan dirinya sendiri, walaupun tidak menutup kemungkinan pada umur tersebut masih ada yang belum menemukan jati dirinya secara utuh.

2.3. Tinjauan tentang Cergam/Novel Grafis/Komik

2.3.1. Pengertian Cergam/Novel Grafis/Komik

Menurut Toni masdiono, seorang yang berkecimpung lama dalam dunia komik dan akhirnya menerbitkan buku mengenai komik ini, berpendapat bahwa pengertian cergam dan komik adalah dua hal yang berbeda, dalam cergam, gambar ilustrasi merupakan pelengkap tulisan, sehingga tanpa adanya gambar cerita masih dapat dinikmati (9). Berbeda dengan komik, dimana gambar merupakan inti dari cerita sedangkan tulisan hanya sebagai pelengkap, dengan menambahkan dialog atau narasi.

Berbeda halnya dengan apa yang diutarakan oleh tim dari majalah Concept, yang mengatakan bahwa komik adalah bahasa internasional untuk cerita yang dituturkan lewat gambar diatas kertas. Hanya saja dalam setiap negara ada sebutan sendiri-sendiri untuk komik, seperti misalnya Jepang dengan Manga, Cina dengan ManHua, Korea dengan Manhwa dan Indonesia dengan Cergam. Kemudian pada perkembangannya muncul istilah Novel Grafis atau Graphic Novel yang ternyata hampir sama seperti komik, hanya saja panjang cerita dan bobotnya seperti novel (“Cergam a.k.a Komik” 8).

Di lain sisi, Mc Cloud mengemukakan bahwa komik memiliki beberapa pengertian, yang salah satunya adalah “gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (bersebelahan/berdekatan) dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Pengertian luas akan cerita bergambar a.k.a komik ini memiliki inti berupa seni gambar berturutan yang dapat dibaca dan memiliki informasi yang disampaikan, dan sebuah pemahaman baru bahwa komik adalah media untuk menyampaikan informasi kepada pembaca, bukan hanya buku cerita untuk anak-anak seperti yang kita kenal dan persepsikan selama ini (6-9).

2.3.2. Sejarah Cergam/Novel Grafis/Komik di Dunia

Dengan berdasarkan akan pengertian bahwa cerita bergambar atau komik merupakan seni gambar berturutan maka bila kita tarik ke dalam sejarah, cerita bergambar ini sudah ada sejak dahulu kala dalam bentuk prasasti dan gambar dinding, seperti pada jaman mesir kuno sekitar 1300 BC, ada beberapa perbedaan antara gambar berturutan dengan tulisan seperti Hieroglif, karena ternyata gambar dalam hieroglif melambangkan bunyi, sehingga gambar tersebut merupakan lambing untuk merangkai kata, berbeda dengan pengertian kita mengenai “gambar” dalam komik, setelah itu juga ditemukan sebagian epik dari naskah bergambar oleh Cortes sekitah tahun 1519 pada jaman pra-Columbus. Selain itu terdapat banyak lagi penemuan mengenai gambar berturutan pada peninggalan-peniggalan sejarah, hanya saja masih belum diketahui tepatnya kapan cerita bergambar dibuat untuk pertama kali. Satu yang pasti dalam sejarah ini yang berdampak luar biasa dalam sejarah komik maupun tulisan, yaitu ditemukannya mesin cetak. Hal ini membuat seni cerita bergambar dapat dinikmati oleh khalayak umum, bukan hanya orang-orang kaya dan berkuasa yang mampu membeli dengan harga tinggi (Mc Cloud 16). Sejarah komik yang terjadi selanjutnya akan dijelaskan secara spesifik ke dalam tiga bagian, yaitu perkembangan di Eropa, Amerika dan Asia.

Sekilas bagan SEJARAH KOMIK atau CERGAM DUNIA

Eropa	Amerika	Asia
<p>Karikatur yang sudah ada sebelum abad 18</p> <p>Buku cerita pertama yang ditengrai dengan format komik modern pertama <i>Histoire de M. Vieux Bois</i> (1837) karya Rodolphe Topffer (Disebut-sebut sebagai bapak komik modern)</p> <p>Buku cerita pertama yang ditengrai dengan format komik modern pertama <i>Histoire de M. Vieux Bois</i> (1837) karya Rodolphe Topffer (Disebut-sebut sebagai bapak komik modern)</p> <p>Beberapa Franco-Belgian Comic <i>The Adventures of Tintin</i> karya Herge (1929)</p> <p><i>Lucky Luke</i> karya Morris (1955)</p> <p><i>The Smurf</i> karya Peyo (1958)</p> <p>Pada awal tahun 2000 pasar komik Eropa mulai digempur dengan manga yang akhirnya menimbulkan perpaduan antara manga dan komik eropa yang disebut <i>La Nouvelle Manga</i> diprakarsai oleh Frederic Boilet</p>	<p>Pasar komik Amerika bertahan dengan beberapa komik yang karakternya kuat seperti <i>Krazy Kat</i> dalam komik strip <i>The Family Upstairs</i> karya G. Herriman (1910)</p> <p>Tahun 1930 merupakan era pertumbuhan dalam komik Amerika, dengan munculnya komik-komik petualangan seperti <i>Tarzan of the apes</i> karya Hal Foster (1929) <i>Mickey Mouse</i> karya Walt Disney, W. Smith dan <i>Ulb Iwerks</i> (1930)</p> <p><i>Dick Tracy</i> karya Chester Gould (1931) dan <i>Flash Gordon</i> karya Alex Raymond (1934)</p> <p>Setelah itu muncul berbagai cerita yang berkembang sesuai dengan situasi kondisi saat itu seperti tema Superhero pada tahun 1938 dengan tokoh Superman dan Batman (DC Comic). Kemudian muncul berbagai genre komik seperti perang dunia, romance dll.</p> <p>Komik Amerika mulai memasuki era modern tahun 1971 hingga sekarang, dengan model penceritaan tokoh yang memiliki psikologis yang rumit dan cerita yang suram.</p>	<p>Untuk kalangan Asia yang terbesar adalah Jepang dan China. Jepang dengan manga'-nya sekarang sudah mempengaruhi industri komik Amerika dan Eropa.</p> <p>Komik Jepang dimulai dengan manganya <i>Private Second Class Norakuro</i> karya Suiho Tagawa (1931).</p> <p>Setelah itu terjadi perang dunia dan komik Amerika mulai merambah dan mempengaruhi gaya manga, muncul <i>Astro Boy</i> karya Osamu Tezuka (1951) dan <i>Sazae-san</i> karya Machiko Hasegawa (1946). Keduanya sangat dipengaruhi oleh gaya Amerika.</p> <p>Manga Jepang merambah pasar luar hingga bukan saja terpengaruh namun juga mempengaruhi gaya gambar komikus luar, seperti <i>Ninja High School</i> karya Ben Dunn.</p> <p>Sejarah komik China sudah ada sejak 1920 dengan sebutan <i>Lianhuanhua</i></p> <p>1928 muncul <i>Shanghai Sketch</i>. Dalam kurun waktu 1934 - 1937, manhua dipakai untuk propaganda politik Sehubungan pecahnya perang China - Jepang.</p> <p>Karena perang, Hongkong yang merupakan daerah inggris menjadi tempat pelarian para imigran, dan menjadi pasar potensial untuk manhua.</p> <p>1956 muncul majalah manhua yang paling berpengaruh bernama <i>Cartoons World</i> dengan cerita utama bertokoh <i>Uncle Choi</i> karya Hui Guan-man</p> <p>Tahun 1970 aliran manhua banyak dipengaruhi oleh kungfu yang sempat dimarakan oleh Bruce Lee. Lahir manhua <i>Little Rascals</i> karya Tony Wong</p>

Gambar 2.1. Gambar bagan singkat sejarah Cergam A.K.A Komik.

2.3.2.2. Sejarah Komik Eropa

Di Eropa, cikal bakal komik berasal dari karikatur yang bermunculan sebelum abad 18. Kemudian terbit buku cerita dengan ilustrasi gambar, *Max and Moritz* (1865), karangan Wilhelm Busch. Perkembangan terus terjadi hingga awal abad 19, dimana karya cerita bergambar yang disebut sebagai komik modern pertama, *Histoire de M. Vieux Bois* (1837) karya Rodolphe Topffer yang disebut-sebut sebagai Bapak Komik Modern, di sini Rudolphe Topffer sudah mulai menggunakan panel-panel gambar, dan mencocokkan tulisan dengan adegan dalam gambar.

Perkembangan komik di Eropa banyak dipengaruhi oleh dua negara, yaitu Belgia dan Perancis, sehingga sempat muncul istilah *Franco-Belgian Comic*. Beberapa karya yang berpengaruh dan cukup populer saat itu antara lain seri *The Adventure of Tintin* (1929) karya Herge dimuat oleh koran mingguan *Le Petit Vingtieme*, Tintin merupakan komik yang mengandung unsure politik dan rasis, selain itu karya ini juga memberikan gaya baru dalam berkomik, yaitu gaya bersih dan halus, serta bayangan yang di minimalkan. Komik lainnya berjudul *Lucky Luke* (1955) karya Maurice de Bevere atau disebut Morris, juga *Les Schtroumpfs/ The Smurfs* (1958) karya Peyo yang memakai gaya dinamis, dimana

mengandalkan beragam ketebalan garis untuk memberikan penekanan visual. Disamping itu ada lagi beberapa komik terkenal yang juga cukup populer hingga kini, seperti *Asterix* (1959) karya Rene Goscinny dan Albert Uderzo, serta *Arad en Maya* (1960-an) karya Lo Hartog van Banda dan Jan Steman.

Pada era ini komik diluar Eropa juga terus berkembang dan beredar di pasar Eropa, hanya saja kurang mendapat perhatian dari khalayak saat itu. Kemungkinan ada pengaruhnya dengan invansi Jerman ke Eropa pada saat itu yang berada dibawah kekuasaan Hitler. Beberapa judul yang mendapat sambutan cukup baik hanya *The Spirits*, *Peanuts*, dan *Calvin and Hobbes*. Menjelang tahun 2000, pasar Eropa mendapat gempuran dari pasar komik Jepang, *manga*, dan mempengaruhi gaya berkomik di Eropa, dari sini lahirlah sebuah gaya baru perpaduan *manga* dari segi cerita dan gaya visual komik Eropa yang bernama *La Nouvelle Manga*, yang diprakarsai oleh Frederic Boilet.

Max and Moritz karya Wilhelm Busch merupakan inspirasi bagi Rudolph Dirks saat membuat *The Katzenjammer Kids* (1897), juga *The Yellow Kid* (1897) karya Fenton Outcalt, yang membantu perkembangan industri komik di Amerika. Di masa ini kebanyakan cerita yang dibuat adalah mengenai anak-anak dan binatang yang lucu-lucu (“Cergam A.K.A Komik” 8-9).

2.3.2.3. Sejarah Komik Amerika

Pada era awal komik Amerika bertahan hanya dengan beberapa karakter saja yang dikenal luas, seperti “Krazy Kat” yang merupakan salah satu tokoh dalam komik strip *The Family Upstairs* (1910) karya George Herriman. Setelah kemunculan “Krazy Kat”, *Chicago American* mempromosikan komik *Mutt and Jeff* yang terjual sebanyak 45,000 kopi. Sebuah angka fantastis untuk komik saat itu. Kemudian muncul *The Funnies* No. 1 (1929) hingga No.36 karya George Delacorte, komik pertama yang menggunakan empat warna. Lalu muncul *Mickey Mouse* (1930) versi komik karya Walt Disney, dengan Win Smith sebagai *inker*, dan Ub Iwerks sebagai *illustrator* dan *colorist*.

Perkembangan komik di Amerika mulai terasa sejak tahun 1930-an dengan keluarnya komik bertema petualangan. Seperti *Tarzan of The Apes* (1929) karya Harold Rudolf Foster atau Hal Foster, yang juga disebut master dunia gambar,

Dick Tracy (1931) karya Chester Gould, dan *Flash Gordon* (1934) karya Alex Raymond. Masa ini merupakan era keemasan dari komik Amerika, setelahnya muncul berbagai komik dengan pesona dan tema-tema tersendiri.

Berbagai genre komik yang muncul saat itu adalah *superhero* yang dipelopori oleh *Superman* (1938) karya Jerry Siegel dan Joe Shuster sebagai bagian dari *Action Comics No. 1* karena dianggap karya *Superman* masih belum matang. Selain *Superman* tokoh superhero fiksi ilmiah yang populer adalah *Batman* karya Bob Kane yang merupakan bagian dari *Detective Comics No.27* (1939) dengan penerbit DC Comics. Di tahun 1940-an pencipta *Superman* menjual hak ciptanya kepada DC Comics.

Berlanjut dengan karya komik bergenre perang dunia pada periode 1940 – 1945 karena bertepatan dengan perang dunia II, muncul komik-komik yang memuat ideologi tertentu hingga pesan moral. Komik PD-II yang terkenal adalah *Captain America* (1941) karangan Jack Kirby dan Joe Simon. Juga *Archie Comics* (1941) karya Bob Montana, yang bercerita mengenai humor dalam dunia remaja.

Setelah perang dunia II banyak genre komik yang keluar, seperti percintaan, barat (*cowboy*), horor dan kriminal. Munculnya berbagai komik yang mengandung unsur kekerasan dan seksualitas ini diikuti dengan banyaknya protes dari kaum orang tua dan akademik, hingga akhirnya mendesak kongres Amerika untuk mengeluarkan Comic Code Authority – CAA (1954) sebagai bagian dari Asosiasi Majalah Komik Amerika (CMAA) yang dibentuk tahun 1938. Pada tahun 1971, pemerintah Amerika bekerja sama dengan Marvel Comics untuk memuat bahaya narkoba, namun CAA tak berkenan karena memunculkan visual narkoba dan sejenisnya. Namun komik *The Amazing Spiderman No. 96 – No. 98* yang mengangkat isu sosial (ada adegan tentang obat-obatan terlarang) tetap diterbitkan, hingga menimbulkan kritik berkepanjangan dan di tahun yang sama CAA direvisi, dimana komik-komik diperbolehkan memvisualkan narkoba dan sejenisnya selama menceritakan penggunaan narkoba adalah kebiasaan yang buruk serta cerita horor diperbolehkan tampil kembali. Dari sinilah era komik modern dimulai, dengan ciri-ciri karakter tokoh yang terlihat lebih suram, dengan sisi psikologisnya yang rumit. Hingga kini Amerika masih menjalani era modern dalam komik (“Cergam A.K.A Komik” 9-10).

2.3.2.4. Sejarah Komik Asia

Komik Asia banyak berkembang di Jepang dan Cina sebagai pelopor, selain dua negara tersebut negara Asia yang industri komiknya juga “kedengaran” adalah Korea, India, dan Philippina. Di Jepang sendiri industri *manga* dimulai dari munculnya cerita tentang kisah anjing militer berjudul *Private Second Class Norakuro* (1931) karya Suiho Tagawa. Pada umumnya, *manga* memiliki karakteristik sederhana dan hitam-putih, seturut perkembangannya ada dua peristiwa yang mempengaruhi industri komik di Jepang, yaitu restorasi Meiji dan Perang Dunia II. Okupasi Amerika atas Jepang (1945 – 1952) memiliki pengaruh besar dalam peredaran komik dan tayangan asal Amerika seperti Disney di Jepang. Bisa dikatakan perkembangan *manga* adalah simbiosis antara perkembangan estetika dan kebudayaan Jepang yang berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh barat yang menimbulkan adanya inovasi dan transasionalisasi. Seperti komik *Tetsuwan Atomu (Astro Boy)* karya Ozamu Tezuka (1951) dan *Sazae-san* (1946) karya Machiko Hasegawa yang nantinya mempengaruhi perkembangan *manga* selanjutnya. Di sini *Astro Boy* memiliki visual dengan gaya mata besar yang dipengaruhi oleh *Mickey Mouse* (1928) karya Walt Disney dan Ub Iwerks juga *Betty Boop* (1930) karya Max Fleischer. Sedangkan *Sazae-san* mencuri perhatian melalui isi ceritanya yang menggambarkan cerita wanita Jepang bernama Sazae yang berani tampil menjadi dirinya sendiri dan berpakaian ala barat, tidak seperti wanita Jepang kebanyakan yang memakai kimono dan patuh pada suaminya.

Kemunculan dua komik tersebut bukan hanya mempengaruhi komikus dalam segi visual, namun juga memecah pasar *manga* berdasarkan seksual. *Shonen* adalah sebutan untuk pembaca *manga* laki-laki, sedangkan *Shoujo* untuk sebutan pembaca *manga* wanita. Menilik dari gaya gambarnya, *manga* tidak memiliki karakteristik khusus, bisa realistic hingga gambar yang ekstrim terdeformasi. Beberapa karya Amerika yang terpengaruh oleh gaya gambar *manga* adalah *School* karya Ben Dunn dan *Zot!* karya Scott Mc Cloud. Selain di Amerika gaya, *manga* juga mempengaruhi gaya komik di Eropa, yang kemudian dikenal dengan istilah *Nouvelle Manga*.

Di Cina, *Lianhuanhua* merupakan cikal bakal dari *manhua*, buku gambar sebesar telapak tangan ini cukup terkenal di Shanghai pada tahun 1920-an. Majalah *manhua* pertama bernama *Shanghai Sketch* muncul pertama kali pada tahun 1928. Pada tahun 1934 hingga 1937 majalah *manhua* dipakai sebagai propaganda yang berhubungan dengan pecahnya perang antara Cina dan Jepang untuk kedua kalinya. Tahun 1941, Jepang menduduki Hong Kong yang berimbas pada berhentinya produksi *manhua*. Kekalahan Jepang di tahun 1945 di kanvas perang internasional memberikan harapan bagi berkembangnya *manhua*. Namun kekalahan Jepang tersebut membuat Cina terbagi menjadi dua aliran, yaitu komunis dan nasionalis, yang membuat banyak terjadi kerusuhan di Cina hingga tahun 1960-an. Hal ini berdampak pada meningkatnya jumlah imigran dari Cina ke Hong Kong. Hong Kong pun menjadi pasar potensial bagi *manhua*. Beberapa karya yang berpengaruh adalah *Cartoons World* (1956), yang memompa penjualan *Uncle Choi*, tokoh pahlawan yang diciptakan Hui Guan-man, selain itu muncul juga *Old Master Q* karya Alfonso Wong, yang membantu perbaikan industri local.

Era 1970-an perkembangan televisi membawa perubahan tersendiri bagi *manhua*. Maraknya film Kung Fu Bruce Lee mendorong terbitnya *manhua* yang menampilkan adegan Kung Fu, seperti *Little Rascals (Original Heroes)* karya Tony Wong. Banyaknya adegan kekerasan lagi-lagi bagaikan pedang bermata dua, dimana banyak digemari juga banyak menuai protes karena menggambarkan berbagai adegan kekerasan. Oleh karena hal itu, pemerintah Hong Kong mengeluarkan kebijakan yang mengatur *manhua* melalui *Indecent Publication Law* pada tahun 1975. Setelah itu, muncul *manhua* dengan grafis jenaka, dengan isu yang cenderung serius seperti kehidupan buruh, keluarga, maupun kematian. Hal ini membuat pasar *manhua* bukan hanya anak-anak dan remaja lagi, tetapi meluas hingga menyentuh orang tua. Salah satu karya yang menonjol adalah *McMug* karya Alice Mak dan Brian Tse.

Manhua saat ini terbagi menjadi empat kategori, yaitu: *manhua* politik, *manhua* komikal, *manhua* aksi, dan *manhua* anak-anak. Gaya grafis *manhua* yang terbit dalam kurun waktu 1800-an hingga 1930-an, menonjolkan grafis yang

realistik, detail, dan penuh warna dengan batasan panel yang jelas (“Cergam A.K.A Komik” 11).

2.3.3. Sejarah Cergam/Novel Grafis/Komik di Indonesia

Bila dilihat dari pengertian cergam yang merupakan gambar dan lambang-lambang yang terjukestaposisi dalam turutan tertentu dan menyampaikan informasi, maka jika diruntut lebih jauh cikal bakal komik sudah ada sejak jaman prasejarah, yaitu relief candi Prambanan dan Borobudur. Walau tidak menyerupai cergam saat ini, namun gambar-gambar tersebut sudah dapat masuk ke dalam kategori gambar yang bercerita. Begitu pula dengan wayang beber, yang bercerita lewat gambar diatas permukaan gulungan kain.

Pada era 1930-an dapat dikatakan sebagai tonggak cergam modern Indonesia, yaitu dengan munculnya cergam *Put On* karya Kho Wang Gie dalam surat kabar *Sin Po* (Koran Cina peranakan yang berbahasa Melayu). Setelah *Put On*, banyak bermunculan cergam-cergam lain seperti Si Tolol (Star Magazine, 1939 – 1942) yang diterbitkan oleh kelompok media Melayu Tionghua, juga cergam Oh Koen. Sementara itu, di Solo muncul cergam legenda kuno dari Sumatra berjudul Mentjari Poetri Hidjaoe karya Nasroen A.S., yang terbit di mingguan Ratoe Timore pada 1 Februari 1939. Cergam karya Nasroen ini mulai menerapkan cergam satu halaman yang siap dibukukan, berbeda dengan *Put On* yang hanya sebaris *strip*.

Tahun 1940-an adalah masa pendudukan Jepang yang saat itu industri pers dimanfaatkan untuk keperluan propaganda Asia Timur Raya (1942), namun cergam tetap diproduksi, seperti cergam Pak Leloer (1942) dan legenda Roro Mendoet yang digambar oleh B. Margono. Tahun 1947 pengaruh komik Amerika mulai masuk ke Indonesia dengan diawali oleh komik *strip Tarzan*. Kemudian banyak berdatangan komik lain seperti *Phantom*, *Johny Hazard*, *Mandrake*, *Flash Gordon*, dll. Kebanyakan komik Amerika masuk dalam bentuk *strip* harian atau mingguan kemudian diterbitkan lagi dalam bentuk album atau kumpulan.

Tahun 1953, cergam mulai masuk kedalam masa keemasannya dengan lahirnya sosok Sri Asih karya R.A Kosasih dan Nina Putri Rimba karya Djoni Lukman (Johnlo). Di era ini banyak cergam Indonesia yang terpengaruh oleh gaya

Amerika, seperti halnya Sri Asih yang mengimitasi *Wonder Woman*. Tahun 1950-an merupakan tahun produktif bagi komikus Kosasih. Protes kembali terjadi, karena komik dianggap membawa pengaruh buruk bagi generasi muda, sehingga lahirlah strategi baru dalam cerita komik dengan memasukkan unsure kebudayaan nasional dan memberikan sumbangan bagi kepribadian bangsa. Kosasih dan Johnlo menghadirkan cergam dengan genre wayang yang merupakan peleburan dari budaya barat, timur dan Indonesia. Cergam wayang yang pertama adalah Lahirnya Gatotkatja tahun 1954 hingga 1955 oleh penerbit Keng Po di Jakarta, Raden Palasara (Johnlo). Cergam serial Mahabarata (R.A. Kosasih). Cergam wayang mulai diminati dan menggeser komik Amerika pada tahun 1956, Bandung menjadi pusat produksi cergam (salah satunya penerbit Melodi).

Cergam wayang melimpah dan mulai merambah ke cerita legenda, hingga tahun 1960-an banyak cergamis yang terilhami oleh Wayang Purwa. Kegemaran masyarakat akan cergam wayang hanya bertahan hingga tahun 1960.

Hingga tahun 1965 cergam legenda mulai tergantikan dengan cergam yang bertema nasionalis seperti Trunodjojo atau Pattimura yang mengisahkan perlawanan terhadap pemerintahan Belanda. Di era ini cergam nasionalis berkembang dengan cepat dan menguasai pasar, setelah peristiwa 1965, arah dunia cergam mulai tak jelas. Tak ada lagi cergamis yang professional, dan tidak ada kalangan yang mengorganisir cergamis. Diperparah dengan cergam-cergam yang dipolitisasi tanpa nama cergamis, sehingga banyak cergamis-cergamis yang dicurigai hingga diinterogasi. Polisi dan demonstran muda mulai menyita cergam-cergam yang diduga melanggar moral dan bertentangan dengan Pancasila. Pada masa ini cergamis mulai sadar untuk membela kepentingan dirinya, akhirnya terbentuklah Ikasti (Ikatan Tjergamis Indonesia).

Tahun 1977, penerbit Maranatha Bandung mulai mencoba menerbitkan terjemahan *Conan the Barbarian* karya John Buscema. Rupanya pasar bereaksi positif menerima model ini, diperkirakan karena bosan dengan cergam populer saat itu. Dari sini penerbit mulai berpikir lain, dengan memunculkan banyak cergam 'palsu' karena tak mau repot mengurus lisensi. Cergam murahan pun mulai banyak menyebar, dengan menjiplak gambar asli, kemudian menurunkan mutu cetak, dan menaikkan keuntungan. Tahun 1980-an dunia penerbitan cergam

Indonesia ‘berantakan’. Penerbit beralih ke cergam terjemahan, pada akhir 1980-an *manga* mulai masuk (Candy-candy,dll), perlahan tapi pasti dunia cergam Indonesia masuk kedalam tahap mati suri. Tahun 1990-an setelah mengalami gempuran dari serial *manga* dan *manhua*, muncul generasi baru cergam Indonesia.

Tahun 1993 munculnya Qomic Nusantara, sebuah rumah produksi komik, yang kemudian mengeluarkan ‘Caroq’ (1995) edisi terbatas karya Thoriq – Peong – Hilman. Karya tersebut pada akhir 2006 silam, ada yang menawar hingga Rp. 2 juta! Setelah itu muncul juga karya lain seperti Core Comic karya Apotik Komik dari Yogya, dan Kapten Bandung karya Pidi – Motul – Ivan. Berbeda dengan Caroq yang bergenre *superhero* ala Amerika, Kapten Bandung lebih seperti komik Eropa Tintin dengan detail realistiknya.

Pada tahun 1997 muncul Animik World, studio yang paling produktif saat itu, dengan membuat beragam cerita serial tokoh dunia, adaptasi Serial TV Saras 008 hingga cergam dengan tokoh artis cilik Joshua. Pada tahun 1998 mulai muncul geliat Pekan Komik, Hari Komik, dan MKI (Masyarakat Komik Indonesia), ajang seperti ini membuat para cergamis dapat saling berhubungan dan menelurkan ide untuk mengatasi masalah mengenai geliat perkomikan nusantara. MKI sendiri didirikan setahun sebelumnya yaitu 15 Maret tahun 1997. Hingga akhir 2001 cergam semakin marak dan studio cergam mulai tumbuh pesat di nusantara, sayangnya tahun 2002 hingga 2004 geliat cergam Indonesia tidak seperti 3 tahun sebelumnya, ditambah dengan *manga* yang pada saat itu memasuki posisi puncaknya.

Tahun 2005 hingga 2006 cergam kembali memunculkan taringnya, dengan banyaknya cergam legendaris yang kembali dirilis, seperti Si Buta (Pustaka Satria Sejati), Gundala (Bumi Langit), Godam (Metha Studio), Gina (Anjaya Books) menyentak kembali syaraf cergamis muda. Selain itu, sudah banyak cergamis muda yang menjadikan cergamis sebagai profesi. Ranah cergam yang dipilih seperti, komik untuk media cetak (Benny & Mice, Sukriobo oleh Mail dll), komik web dan seluler (Gibug&Oncom oleh Wisnoe Lee), Komik untuk media pendidikan bekerja sama dengan pemerinah, Komik layanan masyarakat bekerjasama dengan NGO/LSM (Paragraph Studio), komik untuk pasar

internasional (Chriscomic, Imaginery Friend Studio) dan terakhir komik untuk iklan komersil, *storyboard* iklan untuk media, dll.

Tahun 2007 mulai muncul adanya Kosasih Award, yang menjadi *landmark* perjalanan 10 tahun komik Indonesia / cergam generasi baru, selain itu muncul berbagai *self published comic* yang seluruh produksi dan pendistribusian dilakukan secara mandiri. Beberapa karya diantaranya adalah Knight of Apocalypse (KoA) di bawah bendera Windrider Studio (Is Yuniarto dan John G. R. dan Aswin A) dan Deviant karya Marico (“Cergam A.K.A Komik” 20-29).

2.3.4. Tinjauan Kondisi Cergam/Novel Grafis/Komik di Indonesia

Dari perjalanan cergam di Indonesia ini, dapat disimpulkan bahwa kondisi cergam sekarang ini mulai bangkit kembali, setelah berbagai pandangan yang tidak menguntungkan dari penerbit yang hanya menginginkan keuntungan tanpa memikirkan nasib para cergamis, hingga kesulitan-kesulitan menjual karya local ke pasar, hanya karena dianggap lebih buruk daripada karya luar seperti *manga*, tidak sedikit cergamis yang memakai nama pena bernuansa Jepang hanya untuk mendongkrak karyanya.

Komunitas para cergamis merupakan salah satu dari berbagai aspek yang menyelamatkan cergam di Indonesia, karena dengan komunitas ada tempat untuk menukarkan informasi, ada komunitas yang menjadi penerbit, pendokumentasi, penyelenggara *event*, hingga aksi solidaritas untuk menggalang dana. Dalam sebuah diskusi komik tahun 2006, Seno Gumira Ajidarma menyebut komunitas ini sebagai “Benteng Terakhir” yang menahan derasnya arus komik asing terjemahan. Dari komunitas ini diharapkan mempengaruhi masyarakat luas untuk menumbuhkan kembali kecintaan terhadap komik-komik lokal.

Bila diamati ada beberapa kekurangan dalam cergam lokal, kecenderungan dari cergam-cergam lokal kebanyakan adalah meniru cergam-cergam dari luar, biasanya untuk membuat cergam kita harus memiliki referensi yang banyak lalu mengolahnya menjadi cergam gaya kita sendiri, namun dalam hal ini kebanyakan dari cergamis lokal adalah meniru cergam dari luar, sehingga tidak ada proses observasi atau kreativitas ungkap Beng, salah satu komikus muda yang cukup kritis dalam menanggapi kelemahan cergamis lokal. Kurangnya riset dan

observasi yang mendalam, merupakan kekurangan sekaligus kendala cergam Indonesia.

Selain kurangnya observasi dan riset, kekurangan lainnya adalah kurangnya kemampuan untuk menuturkan cerita melalui cergam dari cergamis Indonesia. Unsur cerita sangat krusial bagi kelangsungan cergam, karena tanpa cerita yang mendukung cergam akan menjadi mati, banyak cergamis kita yang hanya fokus pada hal gambar, sedangkan cerita terkadang mengada-ada dan tidak jelas alurnya. Selain itu, cergamis juga harus memikirkan pembacanya, bukan semata-mata membuat cergam untuk dirinya sendiri. Menurut Beng, cergamis di Indonesia kurang memikirkan mengenai target yang mereka tuju dalam membuat komik.

Kesimpulan dari semuanya, adalah bahwa kondisi cergam lokal di Indonesia banyak terhimpit oleh komik dari luar negeri, khususnya *manga*, dengan penuturan cerita dan gambar visual yang lebih baik dibandingkan dengan cergam lokal, yang memiliki kelemahan terutama di bidang penceritaan dalam cergam. Namun, kesemuanya itu adalah kendala yang harus dilewati untuk mencapai kesuksesan dalam merintis dunia cergam di Indonesia, karena komik Amerika, maupun *manga* di luar negeri juga mengalami jatuh bangun dan kendala, sampai akhirnya dapat sukses seperti sekarang ini (“Cergam A.K.A Komik” 30-32).

2.3.5. Potensi Cergam/Novel Grafis/Komik di Indonesia

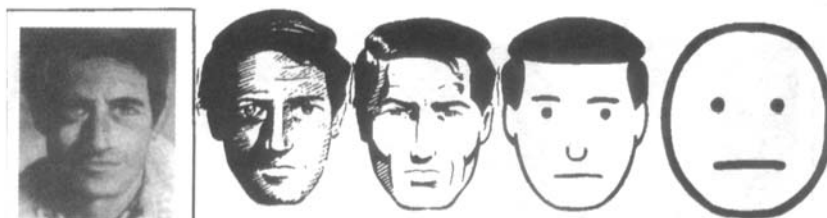
Potensi cerita bergambar di Indonesia bila dilihat dari sisi penerbit memang cukup menggairahkan, namun banyak karya yang dilempar ke pasar adalah karya asing yang diterjemahkan. Hal ini masih dikarenakan kondisi cergamis yang masih belum matang dalam hal alur penceritaan. Karena di sisi lain para penerbit juga perlu untuk menjual karya dan mendapat laba. Namun di sisi lain, potensi cergam ini juga didukung dan digali oleh para penerbit seperti bekerja sama dengan berbagai elemen, seperti seperti studio Komikita DKV ITB yang digawangi oleh Alvanov Spalanzani dengan Elex. Bahkan Elex juga menyediakan berbagai sarana agar cergam lokal dapat terus berkembang, seperti bila cergamis membutuhkan penulis, memberi masukan dan menyaring terlebih dahulu untuk meningkatkan kualitas karya. Salah seorang dari pihak Elex, Sari, mengatakan

bahwa potensi cergam di Indonesia sebenarnya cukup besar, pasar sudah menunggu. Tapi harus ada sesuatu yang baru dengan *style*-nya. Jangan hanya menjiplak dan mengadaptasi dari luar (“Cergam A.K.A Komik” 33).

Kesimpulan untuk potensi dari cergam di Indonesia adalah bahwa cergam memiliki peminat yang cukup tinggi, hanya saja masih dikuasai oleh cergam asing terjemahan, untuk cergamis lokal banyak sekali dukungan baik dari pihak pembaca maupun penerbit agar dapat terus menghasilkan karya bermutu, hanya terkendala oleh kepentingan-kepentingan masing-masing baik kalangan cergamis maupun penerbit, sehingga sulit menjalin kerjasama dalam jangka waktu lama, seperti penerbit yang lebih terfokus pada kemauan pasar, sedangkan cergamis yang ingin tetap pada idealismenya sendiri. Namun tidak tertutup kemungkinan untuk tetap eksis, seperti halnya membuat dan menerbitkan komik atau cergam sendiri, karena penerbit tidak hanya satu.

2.3.6. Tinjauan Cergam dilihat dari segi penyampaian cerita

Bila kita lihat lebih jauh dalam sebuah cergam, seluruh informasi dan komunikasinya merupakan sebuah ikon dan simbol-simbol, dari tulisan yang dipahami, hingga gambar/ikon yang artinya kita ketahui karena menyerupai subyek yang asli. Dalam sebuah ikon terdapat tingkatan dalam kemiripannya dengan subjek yang asli, secara sederhana sebuah gambar bisa diartikan lebih “ikon” dari gambar yang lain. Di dalam ikon, dimana secara sederhana menggambarkan subjek lebih universal daripada sebuah gambar yang realis.



Gambar 2.2. Transformasi penyederhanaan gambar, oleh Scott Mc Cloud.

Sumber: Mc Cloud (2001, 30)

Dengan gambar sederhana kita dapat mewakili hampir semua orang ke dalam sebuah gambar, tidak dapat dipungkiri bahwa pada dasarnya manusia adalah makhluk yang berorientasi kepada dirinya sendiri, seperti apabila kita melihat foto, fokus kita akan langsung tertuju kedalam foto diri kita. Kita tidak dapat melihat wajah kita sendiri ketika berinteraksi dengan orang lain, namun ketika berekspresi kita mengetahuinya. Dalam benak kita, kita menyederhanakan bentuk wajah kita dengan merasakan gerakan-gerakan raut wajah. Hal ini yang membuat kartun menjadi cukup populer, karena tanpa disadari, kita menganggap bahwa kartun tersebut mirip dengan kita dan bahkan kita sendiri yang berada di sana. Hal utama yang membuat kita terpesona oleh kartun pada waktu anak-anak ada beberapa faktor seperti, identitas diri yang universal, kesederhanaan dan ciri khas anak-anak tentunya. Dalam bukunya Mc Cloud mengatakan bahwa semua hal yang kita alami dalam hidup dapat dipisahkan dalam dua alam, yaitu KONSEP dan RASA (39). Sebuah kartun lebih menekankan kepada konsep dan penceritaan, sehingga gambarnya dibuat sesederhana mungkin. Lain halnya dengan karya lukisan yang menonjolkan rasa, dengan membuat karya yang indah dan rumit seperti dunia nyata. Sebuah komik harus dapat menggabungkan keduanya agar menemukan titik dimana pembaca dapat memahami konsep dan berinteraksi didalam sebuah komik, namun juga merasakan keindahan didalamnya. Banyak para penulis mengetahui hal ini dengan membuat gambar sederhana untuk penokohan cerita, dan membuat latar belakang secara realis, seperti Tintin karya Herge, yang membuat pembaca seolah-olah menjadi seperti tokoh utama, karena identifikasi universal, dan latar belakang dibuat realis, karena latar belakang tidak mencerminkan identifikasi pembaca.

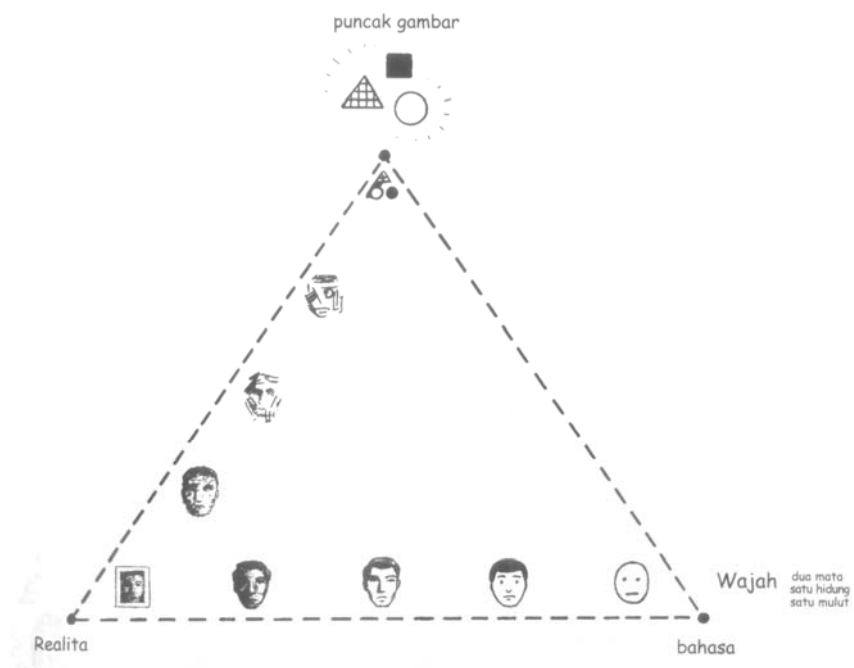
Untuk sebuah cerita diperlukan juga pemahaman, dan ketika gambar lebih abstrak, diperlukan tingkat pemahaman yang lebih tinggi seperti halnya kata-kata.



Gambar 2.3. Teori gambar dan kata oleh Scott Mc Cloud.

Sumber: Mc Cloud (2001, 49)

Dalam sebuah komik atau cergam huruf dan gambar merupakan media utama dalam menyampaikan pesan dan cerita, huruf lebih kearah pemahaman dan gambar lebih kepada informasi yang dapat diterima. Dalam pembuatannya perlu dipikirkan kepada kecenderungan dari cergam tersebut, apakah kepada konsep atau rasa. Untuk lebih jelasnya kita akan lihat pada bagan di bawah ini.



Gambar 2.4. Teori segitiga komik oleh Scott Mc Cloud.

Sumber: Mc Cloud (2001, 51)

Bila kita amati maka cergam memiliki pembagian kepada tiga dunia, yaitu realita, puncak gambar (dunia gambar) dan bahasa. Pembuatan komik maupun cergam tidak akan terlepas dari konsep ini, gaya gambar pun menilik kepada konsep dasar pemahaman ini. Di daerah kiri bawah akan banyak didominasi oleh seniman dan mereka yang mengutamakan rasa dalam pencitraan cergamnya, sedangkan semakin kanan lebih cenderung mengutamakan konsep cerita dan gagasan atau pemahaman.

2.4. Tinjauan tentang Gambar dalam Cergam

2.4.1. Tinjauan Unsur Gambar di dalam Cergam

2.4.1.1. Garis dalam menggambar Cergam

Pengertian garis menurut Lilian Gareth adalah kumpulan titik yang dideretkan sehingga tampak seperti garis. Secara umum garis terbentuk melalui unsur titik yang memiliki peran tersendiri (membentuk wujud garis), unsur titik juga dapat mendukung keindahan (Kusmiati, Pudjiastuti dan Suptandar 3). Garis tersebut terbentuk karena titik yang bergerak dan meninggalkan bekas, dimana mata kita melihatnya sebagai wujud goresan. Untuk menimbulkan goresan biasanya kita menggunakan berbagai alat, seperti pensil, pena, kuas dan alat gambar lainnya. Dalam seni rupa garis disebut juga kontur.

Dalam cergam sendiri garis merupakan unsur yang sangat penting, garis digunakan untuk membentuk ikon-ikon dan simbol gambar sehingga sebuah cergam dapat memiliki gambar yang nantinya akan menyampaikan pesan kepada pembacanya.

Garis memiliki berbagai macam karakteristik, bisa berupa lurus atau lengkung, dan memiliki ketebalan, arah, ukuran maupun letak yang berbeda. Sifat garis yang umum dikenal adalah lurus, lengkung dan bersudut. Dalam penggunaannya garis memiliki arah horisontal, vertikal, dan diagonal atau miring. Selain itu garis juga memiliki dimensi seperti tebal, panjang, tipis, dan pendek. Garis juga dapat saling berhubungan membentuk garis paralel atau sejajar, memencar atau radial dan saling berlawanan.

Bentuk-bentuk dan sifat garis kerap kali digunakan untuk menunjukkan makna tertentu dalam suatu simbol, antara lain:

- Garis lurus yang digunakan untuk memaknai kesan kekuatan, stabilitas, aspirasi, ketenangan dan lain-lain.
- Garis vertikal yang berdiri tegak lurus digunakan untuk memaknai kekuatan yang bergerak keatas yaitu saat kita melihat dari bawah ke atas, dan sebaliknya.

- Garis horisontal yaitu garis mendatar yang memberikan pemaknaan akan garis cakrawala atau horizon, selain itu juga memberi kesan ketenangan dan membuat mata seolah-olah bergerak dari kiri ke kanan ataupun sebaliknya.
- Garis diagonal atau garis miring (bisa arah ke kiri atau kanan) memberi kesan aman, gerakan, semangat, gelora serta perlawanan. Garis seperti ini biasa digunakan untuk memberi penekanan atau emphasis.
- Garis lengkung, merupakan garis lurus yang dibengkokkan sehingga berupa sebuah lengkungan. Garis ini dapat memberikan pemaknaan, lentur, lemah, sensitif serta ekspresif. Garis lengkung biasanya digunakan untuk menimbulkan kesan lembut atau lunak.
- Garis lengkung yang membentuk lingkaran adalah bentuk sempurna dan diperlukan dalam desain.
- Garis lengkung yang membentuk huruf “S” memiliki kesan enerjik, mengalir penuh aktivitas dan dianggap sebagai garis yang indah.
- Garis spiral menggambarkan kesan pertumbuhan yang ada di alam, seperti corak bertahap yang ada pada rumah siput.
- Garis transisi yaitu garis yang mudah mengarahkan mata kita dari sebuah bidang ke bidang lainnya. Seperti garis yang membentuk sudut siku, perpaduan dari dua garis berlawanan (horisontal dan vertikal) memberikan kesan kesederhanaan atau kekerasan.
- Garis berselang-seling adalah garis yang bergantian dari garis pendek kemudian garis panjang yang terus berselang-seling, atau garis lurus dengan garis lengkung.
- Garis berirama, yang terjadi karena adanya gerakan pengulangan yang beraturan sehingga menciptakan kesan berirama.

Garis dapat digabung-gabungkan sehingga membentuk sebuah ikon dan simbol yang menggambarkan sebuah pemaknaan tertentu. Dalam dunia cergam, garis merupakan elemen penting untuk mengekspresikan makna, seperti terdapat garis yang tebal dan kuat, atau tipis dan halus untuk penggambaran karakter dan suasana dalam cergam tersebut.



Gambar 2.5. Gaya gambar dengan berbagai goresan garis dalam buku "Understanding Comics" karya Scott Mc Cloud.

Sumber: Mc Cloud (2001, 126)

2.4.1.2. **Kualitas Terang Gelap (*Value*)**

Value adalah pengertian mengenai gelap terang atau tua muda sebuah warna, yang disebut pula dengan istilah ke”terang”an warna. *Value* ini berkaitan erat dengan cahaya yang nantinya akan mempengaruhi kedalaman dari sebuah objek gambar. *Value* adalah alat untuk mengukur terang gelapnya suatu warna dengan membandingkan dengan skala *value* atau tingkatan *value*, yaitu *tint*, *tone* dan *shade* (Sanyoto 42).

Gradasi dari *value* juga biasa digunakan untuk menciptakan kedalaman dalam gambar. Garis yang mendeskripsikan bentuk objek akan diperjelas dan diperkaya dengan adanya *value* yang akan memberikan nuansa tiga dimensi dan lebih hidup. Selain itu, *value* juga dapat membentuk pola, tekstur objek dan memberikan kesan dramatis. Derajat perubahan *value* tergantung dari kesamaan antar bayangan dan cahaya, serta sumber cahaya yang menimpa objek.

Skala *value* memiliki 9 tingkatan terang gelap. Tingkatan 1,2,3 adalah *value* gelap yang disebut *shade*; tingkat 4,5,6 adalah *value* sedang yang disebut *tone*; tingkat 7,8,9 adalah *value* terang yang disebut *tint*. Tingkat *value* 1 merupakan warna hitam yang kita lihat sehari-hari, sedangkan 0 merupakan hitam sempurna atau gelap total, sama sekali tidak ada cahaya. Tingkat *value* 9 adalah putih yang kita lihat sehari-hari dan 10 adalah putih ideal bisa di artikan sumber cahaya. *Value* 5 adalah warna abu-abu yang merupakan titik tengah dari terang gelap ini.

Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa *value* digunakan untuk membuat kesan kedalaman, tiga dimensi serta memberikan tekstur maupun kesan dramatis. Dalam cergam hal ini penting untuk membuat gambar menjadi lebih realistis dan mudah dirasakan oleh pembaca nuansa dan suasana yang ingin dibangun didalamnya.

2.4.1.3. **Bentuk dan Ruang dalam Cergam**

Bentuk memiliki pengertian macam rupa atau wujud sesuatu, seperti bundar, elips, segi empat, dan lain sebagainya. Bentuk biasa digunakan untuk menyatakan sebuah ruang yang tampak dari suatu benda, garis yang berada di tepi atau dipinggir suatu benda disebut “kontur benda”.

Garis lurus maupun lengkung termasuk di dalam elemen benda, karena garis dapat menjelaskan suatu bentuk. Dengan menyusun garis secara horisontal dan vertikal yang sama panjang akan membentuk suatu bentukan bujur sangkar. Garis diagonal sama panjang bila disusun akan membentuk segitiga sama sisi. Sedangkan garis lengkung yang mengelilingi suatu pusat akan membentuk lingkaran.

Ketiga bangun tersebut, persegi panjang, segitiga dan lingkaran, adalah dasar dari merancang sebuah gambar atau bentuk yang lebih kompleks. Bentuk dapat dipilah menjadi dua yaitu, bentukan dua dimensi dan tiga dimensi, dimana bila dikombinasikan satu dengan yang lainnya akan membentuk sebuah karya seni (Kusmiati, Pudjiastuti dan Suptandar 6-8).

Ruang atau *space* merupakan luas dari suatu bidang permukaan. Ruang terjadi karena adanya persepsi tentang kedalaman sehingga sebuah ruang terasa jauh atau dekat dan tinggi atau rendah ketika kita lihat melalui indera penglihatan. Ruang dalam memang tidak nyata, namun dapat menjadi nyata dengan adanya benda-benda yang membatasi dan menegaskan ruang tersebut. Ruang dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu ruang positif dan ruang negatif. Ruang positif adalah ruang yang berada di dalam benda yang berjarak atau saling berbatasan satu sama lain. Sedangkan ruang negatif adalah ruang yang berada di luar ruang positif.

Dalam pembuatan cergam, ruang maupun bentuk digunakan untuk menyampaikan kondisi yang diceritakan. Seperti bentuk, yang digunakan sebagai subjek cerita maupun objek dalam cerita, sedangkan ruang digunakan sebagai penggambaran dimana subjek atau objek tersebut berada. Apakah diruang yang luas atau ruang yang sempit, hal ini dipengaruhi juga oleh perspektif dan penataan cahaya atau terang gelap.

2.4.1.4. **Tekstur dalam Cergam**

Tekstur merupakan elemen desain yang bersifat ekspresif dan emosional, tekstur dapat menggambarkan ciri khas dari pelukisnya. Tekstur sendiri adalah sifat dan kualitas fisik dari permukaan suatu bahan, seperti kasar, halus, mengkilap, kusam dan lainnya yang dapat diaplikasikan secara kontras, serasi

ataupun berupa pengulangan untuk sebuah desain. Pada dasarnya tekstur berkaitan dengan indera peraba, namun juga dengan indera penglihatan. Untuk indera penglihatan tekstur dapat terlihat jelas tergantung kepada cahaya serta bayangan yang disebabkan oleh ilusi optis (Kusmiati, Pudjiastuti dan Suptandar 8).

Kualitas dan sifat permukaan yang disebut tekstur meliputi seluruh jenis permukaan bahan dan benda. Untuk penggunaannya tekstur dapat disusun secara serasi atau kontras, namun kombinasi akan lebih bagus bila dilakukan secara kontras dibandingkan dengan tekstur yang sejenis atau selaras.

Penggunaan tekstur didalam cergam sendiri adalah pada bagian ilustrasi, yang dapat memberikan gambaran detil mengenai subjek dan objek yang digambar. Hal ini lebih kepada memberikan sebuah rasa kepada benda yang digambar, sehingga memiliki pengertian tertentu, seperti benda yang halus, lembut, maupun keras dan kasar pada cergam.

2.4.1.5. **Warna**

Warna adalah kualitas cahaya yang dipantulkan dan ditangkap oleh indera penglihatan manusia sehingga dapat membangkitkan perasaan manusia. Teknologi pengembangan warna pertama kali pada tahun 1861 oleh Sir James Clerk-Maxwell, seorang ahli fisika dari Scotlandia, berhasil memilah warna menjadi tiga warna pokok aditif. Warna tersebut adalah merah, hijau dan biru. Warna tersebut bila diproyeksikan akan menghasilkan semua spectrum warna yang terlihat oleh mata. Ketiga warna itu disebut aditif karena jika digabungkan akan menghasilkan warna putih (Mc Cloud 186).

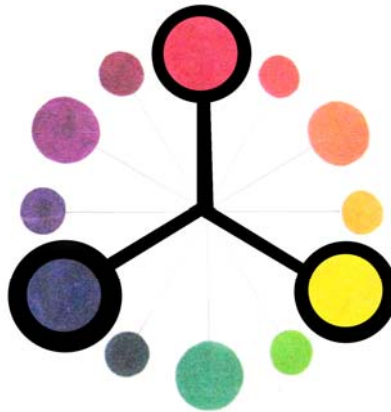
Delapan tahun kemudian seorang pianis dari Perancis, Louis Ducos Du Hauron menggagas tiga warna pokok substraktif. Warna-warna ini adalah *Cyan*, *Magenta*, dan *Yellow* disingkat CMY. Ketiga warna ini juga dapat dicampur untuk menghasilkan warna dalam spektrum, namun dengan cara yang berbeda, bukan lagi memadukan namun memisahkan atau menyaring sinar. Efek substraktif dapat dicapai dengan menggunakan bahan-bahan transparan, seperti selotip, kaca berwarna, cat air, dll (Mc Cloud 187).

Warna memiliki nilai-nilai tertentu didalamnya, misalnya penelitian psikologi telah membuktikan bahwa warna merah dapat membangkitkan rasa

agresif dan nafsu makan. Warna putih, mengesankan suci, dan suasana di daerah bersalju. Untuk pembuatan cergam sendiri warna memiliki peranan yang cukup penting untuk menjelaskan suasana dan informasi tambahan dalam cerita. bila di klasifikasikan kembali, maka warna dapat dipilah menjadi beberapa klasifikasi sebagai berikut:

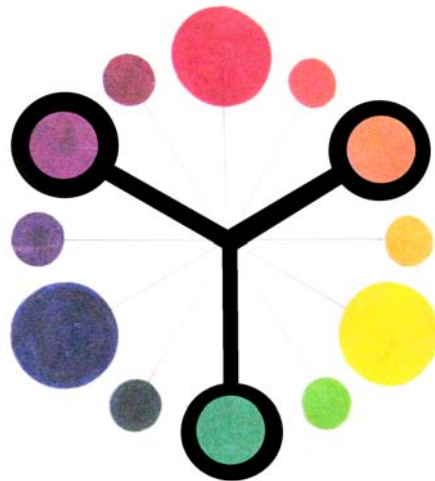
a. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

Berdasarkan spektrum warna dapat dibagi menjadi warna primer, sekunder dan tersier. Warna Primer disebut juga warna pokok, disebut warna pokok karena tidak dibentuk dari warna lain dan merupakan pokok campuran untuk menghasilkan warna-warna lain. (Sanyoto 19).



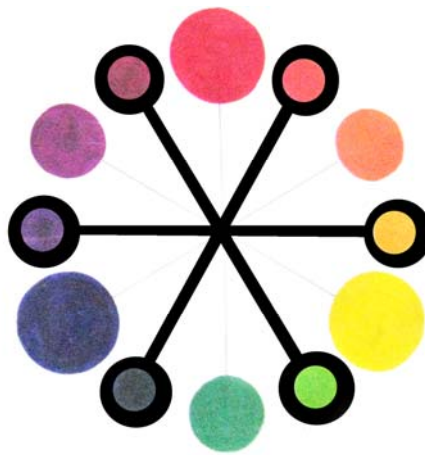
Gambar 2.6. Warna Primer

Warna sekunder atau warna kedua merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran warna-warna pokok. Seperti warna ungu dari campuran merah dan biru, warna hijau dari campuran biru dan kuning, serta warna jingga dari campuran merah dan kuning.



Gambar 2.7. Warna Sekunder

Warna tersier diperoleh dengan mencampurkan warna sekunder dengan warna primer disebelahnya pada lingkaran warna.



Gambar 2.8. Warna Tersier

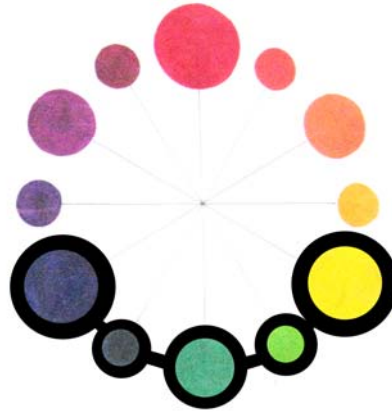
b. Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar

- Warna *Monochrome*

Gambar hanya memiliki satu warna saja, dengan menambahkan atau mengurangi intensitas warna yang dipakai. Gambar dengan warna *monochrome* bukan menggambarkan warna benda sesungguhnya, hanya mengidentifikasi keseimbangan gelap terang dari gambar tersebut.

- **Warna Analogus**

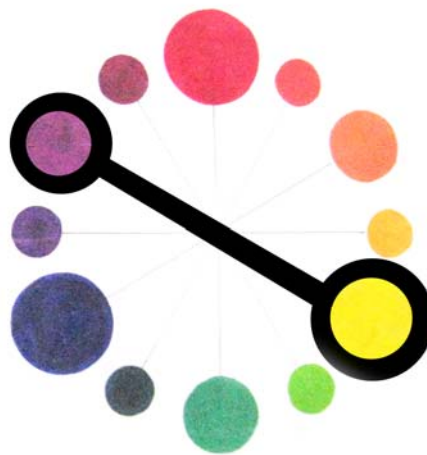
Warna analogus merupakan warna yang letaknya bersebelahan dari satu warna yang ada dalam spektrum warna. Disini intensitas gelap terang menggunakan warna terdekat, misalnya warna analogus dari hijau adalah kuning (terang) dan biru (gelap).



Gambar 2.9. Warna Analogus

- **Warna Komplementer**

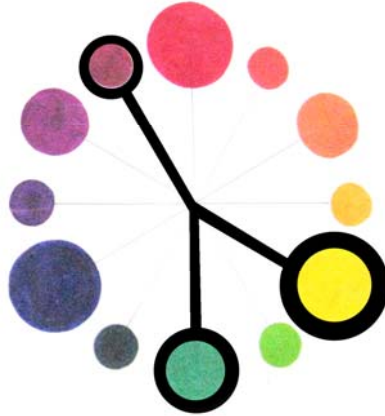
Warna komplementer adalah warna yang saling berlawanan dalam lingkaran warna. Warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan saling menonjol satu dengan yang lain.



Gambar 2.10. Warna Komplementer

- Warna Split komplementer

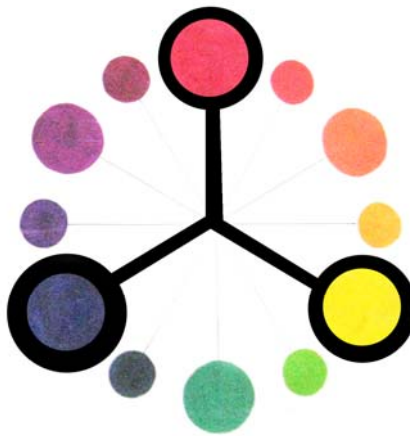
Split komplementer terdiri dari sebuah warna dengan warna analogus dan warna komplementernya. Kesan yang diberikan adalah kekontrasan yang tinggi.



Gambar 2.11. Warna Split Komplementer

- Warna Triadic

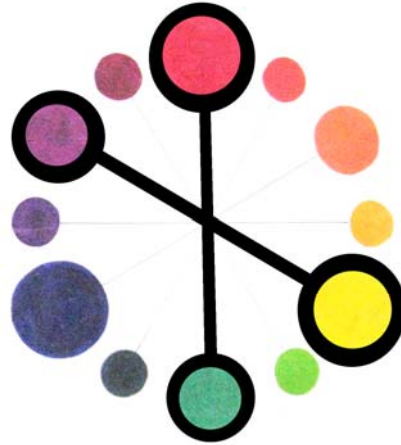
Warna triadic terdiri dari tiga warna dengan pembagian yang sama dalam lingkaran warna. Warna triadic menawarkan kekontrasan yang tinggi namun juga mempertahankan keseimbangan dan kekayaan warna, warna tersebut sekondras warna komplementer namun tetap ada keharmonisan (Newman 2006).



Gambar 2.12. Warna Triadic

- Warna Tetradic

Warna tetradic merupakan warna dengan susunan yang paling kaya karena menggunakan 4 warna yang tersusun dari dua pasang warna komplementer. Keharmonisan sulit tercapai bila semua warna digunakan dengan jumlah yang sama, untuk mencapai keharmonisan harus dipilih satu warna yang dominan (Newman 2006).



Gambar 2.13. Warna Tetradic

c. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

- Merah: kekuatan, energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresi, bahaya.
- Biru: kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.
- Hijau: alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.
- Kuning: optimis, harapan, filosofi, pengecut, pengkhianatan.
- Ungu: spiritual, misteri, keanggunan, transformasi, kebangsawanan.
- Jingga: energi, keseimbangan, murah, kehangatan.
- Coklat: tanah, tradisional, kuno, daya tahan, nyaman.
- Abu-abu: intelek, masa depan, futuristik, kesederhanaan, kesedihan.
- Putih: kesucian, kebersihan, steril, kematian.
- Hitam: kekuatan, seksualitas, kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kejahatan.

d. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

- Warna Panas

Warna panas adalah warna pada rentang setengah lingkaran warna yang dimulai dari warna merah hingga kuning. Warna ini merupakan simbol dari gairah, semangat, riang dan ramah.

- Warna Dingin

Warna dingin adalah warna pada rentang setengah lingkaran warna yang dimulai dari warna hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, kesejukan, nyaman dan tenang.

- Warna Netral

Warna netral adalah warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan lagi warna primer atau sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga warna sekaligus dengan berbagai komposisi yang berbeda. Warna netral adalah putih, hitam dan coklat.

e. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

- Warna Positif atau yang memberikan kesan aktif, yaitu kuning, merah, dan jingga.
- Warna Negatif atau pasif, yaitu biru, ungu, hijau kebiruan. Warna-warna ini mengidentifikasi kegelisahan, ketenangan maupun karakter sifat yang lebih lembut.

2.4.2. Tinjauan Gaya ilustrasi dalam Cergam

Ilustrasi berasal dari kata latin yaitu *illustrare* yang berarti menerangi atau menghias. Penghias buku dapat berasal dari dunia tumbuhan, hewan ataupun penggambaran yang berdasarkan atas naskah yang menyertainya. Dalam pengertian umum, ilustrasi berarti gambar atau foto yang menyertai naskah dalam buku, majalah, ataupun media massa untuk menjelaskan naskah didalamnya. Sedangkan dalam pengertian khusus, ilustrasi berarti gambar yang berfungsi menyemarakkan halaman buku tersebut sebagai karya cetak yang memiliki keindahan tersendiri bersama dengan huruf cetak yang dipakai.

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan atau teknik seni rupa yang lain yang lebih menekankan kepada hubungan subjek lukisan dengan tulisan daripada bentuk.

Tujuan adanya ilustrasi ini adalah agar tulisan, cerita, puisi atau informasi tertulis lainnya dapat diterima dengan bantuan visual tersebut.

2.4.2.1. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

- Ilustrasi Editorial

Merupakan ilustrasi buku yang sering dijumpai pada buku novel, buku bacaan anak atau orang dewasa, buku olahraga, kartun, karikatur dan sebagainya. Yang mana selain memperjelas cerita atau penyampaian ilustrasi juga dipakai sebagai visualisasi pesan.

- Ilustrasi Periklanan

Ilustrasi yang ditujukan pada fungsi promosi dan pemasaran, seperti ilustrasi produk, ilustrasi pariwisata dan ilustrasi *fashion*. Ilustrasi produk adalah untuk menggambarkan produk yang akan diproduksi semenarik mungkin untuk nantinya dijual. Ilustrasi pariwisata adalah untuk menggambarkan pemandangan alam, figur-figur tertentu, arsitektur dan daerah yang ingin dipromosikan. Ilustrasi *fashion* adalah ilustrasi yang biasanya dalam bentuk fotografi maupun gambar untuk kepentingan industri busana.

- Ilustrasi Ilmiah

Ilustrasi yang membutuhkan ketepatan, kejelasan, dan kerapian untuk tujuan yang berhubungan dengan penjelasan bidang kajian ilmiah.

2.4.2.2. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

- Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menggambarkan situasi dan keadaan yang dilihat dengan cepat, melalui sketsa kasar dengan garis-garis cepat ataupun dengan gambar yang lebih detail.
- Gambar ilustrasi yang menggambarkan sesuatu yang diimajinasikan, sebuah gambaran objek secara abstrak yang tidak terdapat dalam kenyataan, dapat berupa gambar abstrak.
- Gambar ilustrasi yang memberi bentuk visual dan memperjelasnya. Gambar ilustrasi ini tidak membutuhkan teknik dan kemampuan, tetapi menuntut

kedalaman isi yang digambarkan dan menghadirkan sudut pandang, perasaan, emosi, interpretasi hingga ekspresi orang yang menggambarkannya.

- Gambar ilustrasi yang berfungsi sebagai dekorasi dari sebuah komposisi atau bidang, sehingga memberikan daya tarik dan memenuhi kepuasan estetis pengamatnya.
- Gambar ilustrasi yang berfungsi sebagai penjelas bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini berdampingan dengan tulisan, sehingga dapat mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis. Ilustrasi dapat memperluas cerita ataupun sebagai bagian dari isi yang mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak.

2.4.2.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat dan Teknik

Ada tiga teknik untuk membuat ilustrasi secara umum, yaitu dengan teknik fotografi, manual, dan digital. Teknik fotografi ini ada semenjak ditemukannya alat bernama kamera pada tahun 1665. Fotografi sendiri memiliki pengertian membuat lukisan dengan menggunakan cahaya. dalam perkembangannya seni fotografi yang memperhatikan segi estetis dari objek yang diambil dan hasil dari foto tersebut dinamai piktograf. Teknik digital merupakan menggambar dengan menggunakan teknologi komputer sebagai alat untuk mempercepat proses pengerjaan menggambar. Dengan *digital painting* seniman dapat membuat karya yang lebih variatif.

Teknik manual merupakan gambar tangan yang dihasilkan melalui keterampilan dan kreatifitas goresan tangan dari seniman, yang menciptakan keunikan dan kekhasan tersendiri. Dengan teknik manual ini ada beberapa pembagian lagi untuk penggambaran ilustrasi dari segi alat yang digunakan, yaitu:

- Perlengkapan sketsa

Perlengkapan ini meliputi pensil kayu dengan berbagai ukuran kehitaman, pensil konte, bolpoin, *chalcoral*.

- Perlengkapan warna

Menggunakan berbagai macam alat warna seperti cat air, pensil warna, cat poster, akrilik, cat minyak, pastel, dll.

- Kuas

Untuk kuas disesuaikan dengan media warna yang digunakan. Seperti cat minyak dengan ujung kotak untuk menimbulkan kesan sapuan dan cat air menggunakan kuas dengan ujung bulat. Fungsi kuas adalah untuk mewarna, meninta, menggambar, hingga membuat pola.

- Media gambar

Media gambar dapat berupa kertas dengan berbagai jenis, kanvas, tembok, dan berbagai media yang dapat di masuki oleh warna atau goresan. Media kertas biasa digunakan untuk cat air, pensil warna, cat poster, dan pastel. Sedangkan kanvas untuk cat minyak dan akrilik. Masing-masing media memiliki karakteristik tersendiri dengan menghasilkan gambar berkontur dan bertekstur tertentu.

2.4.2.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

- Arsir

Arsir merupakan teknik yang menggambarkan bentuk atau objek dengan mengisi daerah-daerah yang tidak terkena cahaya (bayangan) dengan goresan alat gambar sehingga volume objek dapat dideskripsikan.

- *Dry brush*

Merupakan teknik gambar dengan menyapukan kuas yang setengah kering atau tanpa bantuan air (menggunakan tinta saja). Dengan teknik ini akan menghasilkan efek tidak rata, pecah-pecah, dan terdapat tekstur pada gambar.

- *Blocking*

Disebut juga dengan pengecatan plakat yang menggunakan jenis cat poster. Gaya ini disebut juga *plakatstil*. Pewarnaan ini terkesan datar, sedikit gradasi dan biasanya minim ornamen, karena ditujukan untuk memusatkan perhatian kepada objek utama yang sederhana.

- *Pointillism* dan tekstur

Merupakan gaya gambar dengan memanfaatkan bidang permukaan media gambar, baik kasar atau halus. Teknik ini bersifat ekspresif, representasional, inovatif yang ditentukan oleh material, teknik dan kreativitas. Bidang gambar diberi titik-titik sesuai dengan bentuk yang ingin digambarkan, sehingga dari kejauhan seperti menyatu. Dapat menimbulkan kesan tiga dimensi yang

menggambarkan cahaya dan bayangan serta pewarnaan kuat dan lemah. Gaya ini tidak menggunakan *outline* karena terdapat tekstur didalamnya.

2.4.2.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

- Realis

Salah satu gaya gambar yang mengutamakan kesesuaian gambar dengan kenyataan. Realisme sempurna memiliki tingkat kemiripan hingga sesuai dengan yang aslinya, teknik ini juga disebut *photorealism* yang berarti sesuai dengan foto.

- Kubisme analitik

Merupakan teknik yang ditemukan oleh Picasso pada awal abad ke-2. Kubisme menggambarkan objek yang ada dengan gaya abstrak dan geometris dengan keadaan dua dimensi.

- Dekoratif

Merupakan gaya menggambar dengan menggunakan banyak ornamen, namun tidak semua ornamen memiliki makna tertentu karena hanya dipakai sebagai hiasan. Gaya dekoratif lebih menonjolkan keterampilan tangan manusia karena menolak sistem kerja mesin. *Art nouveau* dan *art and craft* merupakan salah satu aplikasi gaya gambar dekoratif.

- Kartun

Merupakan gaya gambar yang memberikan kesan sederhana dan bersifat menghibur dalam suatu cerita atau film. Gaya gambar ini menggunakan teknik deformasi dan distorsi dalam proporsi untuk menggambarkan objek atau tokoh didalamnya. Gaya gambar ini biasanya ditujukan untuk anak-anak karena terkesan lucu, gambar yang ada biasanya menggambarkan sesuatu yang nyata ataupun fantasi sesuai dengan pemikiran dari penggambarannya untuk menarik dan menghibur orang yang melihat.

- Karikatur

Karikatur biasanya memiliki pesan tertentu dalam penggambarannya, berupa sindiran ataupun gambar dari tokoh-tokoh dalam masyarakat. Biasanya karikatur mirip dengan gaya gambar kartun, hanya saja menggunakan ciri-ciri tokoh atau peristiwa yang ingin disampaikan secara berlebihan untuk menggambarkan dan mewakili keadaan atau figur yang asli. Karikatur dapat digambar dengan teknik

arsiran bolpoin atau pena hitam untuk menimbulkan kesan monumental (Phaidon 24-37).

2.4.3. Tinjauan Unsur Komposisi dalam Cergam

2.4.3.1. Layout dalam Cergam

- *Layout* secara Umum dalam Cergam

Pengertian *layout* bila dilihat dari segi kata dalam kamus adalah sebuah cara dimana sebagian dari sebuah objek, karya, atau sesuatu hal diatur dan diletakkan. Ada beberapa pengertian khusus bila ditilik dari konteks penggunaan katanya, namun disini kita akan memaparkan pengertian secara khusus dalam dunia desain. Dalam desain sendiri *layout* berarti sebuah cara untuk meletakkan kata atau gambar di dalam sebuah halamann, bisa juga sesuatu yang diatur dan diletakkan dengan cara-cara tertentu. Dalam pengertian desain *layout* bisa berarti gaya, format, struktur atau komposisi.

Dalam cerita bergambar komposisi merupakan sebuah turutan waktu, dimana didalam cerita bergambar terdapat penataan tersendiri didalamnya, seperti gaya penataan yang memisahkan gambar dengan tulisannya, *layout* dengan gambar yang dominan, *layout* dengan pembagian rata antara gambar dengan tulisan, dll. Perkembangan komposisi dalam cergam bisa jadi terus berkembang, namun ada unsur yang tidak boleh hilang didalamnya, yaitu *closure*. Komposisi dalam cergam dapat berbeda bergantung kepada penceritaannya.

Dalam bukunya Mc Cloud memaparkan bahwa dalam seni berturutan terdapat sebuah jeda yang terjadi antara gambar yang satu dengan yang lain, namun dapat menjadi sebuah cerita yang utuh dalam imajinasi pembacanya . Hal ini terjadi karena setiap orang memiliki kecenderungan untuk memikirkan sesuatu yang utuh, dan ketika komposisi dalam cergam tersebut tidak tersambung secara penuh, pembaca akan menganggap adanya sebuah cerita yang menyambungkan antara dua buah gambar tersebut dengan imajinasinya. Fenomena mengamati bagian per-bagian namun menganggapnya keseluruhan ini disebut dengan *closure*. Dan *closure* merupakan bagian dari cerita bergambar itu sendiri (62-69).

Peralihan ini dibagi menjadi enam tahapan, yaitu WAKTU ke WAKTU, yang membutuhkan *closure* yang sangat sedikit. Golongan kedua adalah AKSI ke

AKSI yang merupakan peralihan dari sebuah subjek. Jenis ke tiga adalah peralihan dari situasi SUBJEK ke SUBJEK, disini keikutsertaan pembaca diperlukan agar peralihan tersebut bermakna. Yang keempat adalah ADEGAN ke ADEGAN, peralihan ini membawa kita melintasi ruang dan waktu sehingga sering memerlukan pemikiran deduktif dari pembacanya. Peralihan kelima berupa ASPEK ke ASPEK di sini kebanyakan tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara terhadap aspek tempat, gagasan dan suasana hati. Peralihan terakhir adalah NON-SEQUITUR, disini tidak ada hubungan yang logis antara gambar yang satu dengan yang lain (Mc Cloud 70-72).



Gambar 2.14. macam-macam closure oleh Scott Mc Cloud.

Sumber: Mc Cloud (2001,74)

Selain dari segi cerita *layout* juga bergantung kepada penataan tempat antara gambar dan tulisan, sehingga pembaca dapat mengerti alur cerita yang ada didalamnya. Penataan ini sama seperti tatanan *layout* pada umumnya dan harus dapat menjawab hukum-hukum dalam penataan *layout*.

Hukum *layout* menurut Frank F. Jefkins yang dikutip Bedjo Riyanto dalam bukunya, terdapat beberapa poin yaitu:

- *The law of unity* (kesatuan), adalah cara pengorganisasian yang membentuk kesatuan diantara unsure-unsur pendukung *layout*.
- *The law of variety* (variasi), untuk menghindari kesan yang monoton, salah satu unsure dapat ditampilkan menonjol dari unsure lainnya sebagai fokus.
- *The law of balance* (keseimbangan), suatu keseimbangan dapat dicapai bila unsur-unsurnya disusun secara serasi, sepadan dan selaras. Ada dua keseimbangan, yaitu simetris dan asimetris.
- *The law of rhythm* (ritme), irama perlu diperhatikan dalam perancangan untuk menghasilkan kesatuan, irama dapat ditampilkan dengan melakukan pengulangan pada unsur-unsur gambar (bentuk dan warna).
- *The law of harmony*, adalah keselarasan dan keserasian antara unsur-unsur yang membentuk *layout* sehingga memberi kesan keindahan didalamnya.
- *The law of proportion*, adalah proporsi atau perbandingan antara unsur *layout* dengan unsur yang lain, maupun unsur *layout* dengan dimensi *layout* itu sendiri.
- *The law of scale* (kontras), adalah perpaduan antara proporsi pencahayaan gelap terang, hitam putih, dan besar kecil dari unsur-unsur *layout* dalam sebuah hubungan yang tidak seimbang.

- *Layout* buku

Ketika membuat *layout* halaman buku, biasanya desainer menggunakan pengetahuan dan teknik untuk membuat *layout* yang membuat pembaca dapat nyaman membaca dan memahami cerita yang ada didalamnya. Istilah *layout* digunakan untuk menjelaskan perpaduan posisi teks dan gambar pada sebuah halaman buku. Agar buku memiliki penampilan dan kesan yang nyaman untuk dibaca dan dipahami terdapat empat prinsip dasar yang harus diperhatikan, yaitu:

- *Contrast*

Agar buku dapat menarik dan enak dibaca, maka harus terdapat kekontrasan dalam halaman tersebut, sehingga memiliki fokus yang dapat dirasakan dan dipahami. Kekontrasan ini dapat melalui warna, ukuran huruf, maupun karakter huruf.

- *Alignment*

Penggunaan *alignment* dalam buku cukup dipilih dan diterapkan. Penggunaan *alignment* ini untuk menimbulkan kesan kepada pembacanya.

-Repetition

Untuk menciptakan kesan kesatuan pada *layout* buku, hal ini dapat dilakukan dengan menambahkan elemen visual dan melakukan pengulangan dari elemen tersebut. contohnya adalah menambahkan ornamen pada bagian bawah tiap bab.

-Proximity

Mengatur penulisan dengan tepat dengan mengelompokkan beberapa hal yang berkaitan satu sama lain. hal ini dapat mempermudah alur pembacaan cerita dan pemahaman pembaca terhadap cerita.

2.4.3.2. Tinjauan teori Perspektif Sederhana

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, perspektif berarti cara melukiskan suatu benda dan sebagainya pada permukaan mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata secara tiga dimensi (panjang, lebar dan tinggi). Dalam ilmu perancangan bangun, perspektif diperlukan untuk menampilkan detail bangunan dalam jarak pandang tertentu, hal ini biasanya menggunakan perhitungan yang cermat dengan sistem *grid* dan ukuran yang berlaku pada saat menggambar perspektif. Namun biasanya dalam seni menggambar seperti seni lukis, perspektif hanya diambil intisarinnya saja dengan tidak menghiraukan penghitungan yang cermat, penggunaan *grid*, dan sebagainya. Perspektif sederhana hanya menerapkan tampilan visual yang menggambarkan seolah-olah gambar tiga dimensi, namun untuk ukuran tidak dapat diandalkan akurasi.

Perspektif merupakan teori yang membahas mengenai titik pandang terhadap sebuah objek. Dalam dunia nyata, terdapat sebuah fenomena dimana terdapat garis pandang terjauh mata kita yang mempertemukan langit dengan laut atau tanah tempat kita berpijak. Garis ini disebut garis horizon, dalam dunia gambar kita perlu untuk menentukan garis horizon ini, untuk menentukan nantiya titik hilang (*vanishing point*). Dari titik hilang inilah kita dapat membuat sebuah gambar dengan arah pandang mata kita, sehingga benda tersebut akan tampak nyata dengan komposisi yang benar pada mata kita (Viv Foster ed. 89-92).

Secara umum ada tiga tingkatan titik hilang yang dipakai, yaitu satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang. Dari penentuan titik hilang ini kita dapat mencoba berbagai sudut pandang, dari sudut pandang tinggi (*bird eye view*), hingga rendah (*frog eye view*).



Gambar 2.15. Bird Eye View



Gambar 2.16. Frog Eye View

Dalam perancangan ini menggunakan teori perspektif sederhana, karena perancangan ini merupakan perancangan yang dapat menghiraukan unsur hitungan (bukan perancangan bangunan), karena dalam perancangan cergam kita mengambil teori perspektif ini untuk menampilkan nuansa dunia gambar secara nyata, bukan gambar dua dimensi, namun tiga dimensi. Dengan perspektif ini, kita dapat mengambil penggambaran melalui berbagai sudut, seperti *frog eye view* ataupun *bird eye view* untuk membuat penekanan rasa dan dramatisasi sebuah adegan dalam gambar tersebut.

2.4.3.3. Tinjauan Teori Tata Cahaya

Dalam pembuatan gambar, penting diketahui mengenai penataan cahaya, karena penataan cahaya yang benar akan memberikan persepsi gambar yang mudah diterima, karena sesuai dengan dunia nyata atau realita. Penataan cahaya ini berkaitan erat dengan *value*, karena kualitas gelap terang memiliki banyak peran penting untuk menciptakan arah pencahayaan dan jatuhnya bayangan.

Penataan cahaya ini juga untuk menciptakan suasana didalam gambar, memberikan penekanan rasa didalamnya sehingga dari sini gambar dapat membawa pembacanya untuk ikut merasakan kejadian didalamnya.



Gambar 2.17. Contoh Gambar dengan Tata Cahaya.

Teori tata cahaya penting dalam sebuah cergam untuk menentukan arah sinar dalam gambar, hal ini berkaitan dengan gelap terang, kedalaman gambar, juga memberikan rasa, suasana atau *mood* kepada gambar tersebut. Lebih lanjut penataan cahaya ini dapat memberikan *vocal point* dalam gambar, sehingga mata dapat meletakkan pandangan di sana, hal ini berlaku juga untuk komposisi dalam gambar.

2.5. Tinjauan Aspek Kultural

2.5.1. Relevansi nilai dalam budaya Tradisional dengan budaya Modern

Definisi “nilai” sangat sulit untuk diungkapkan, K.Bertens dalam bukunya ETIKA, yang dikutip Gea, Wulandari dan Babari dalam tulisannya, mencoba

menguraikannya sebagai berikut ini. Dalam hati kita, kita memahami nilai sebagai sesuatu yang positif, yang berharga, sesuatu yang baik, memiliki suatu arti. Nilai adalah sesuatu yang ingin kita perjuangkan, kita wujudkan, sesuatu yang kita sukai dan setuju, yang menarik dan mempunyai arti. Nilai dapat juga didefinisikan sebagai sesuatu yang kita “iya” kan. Sebagai konsekuensi sesuatu yang sebaliknya merupakan non-nilai, atau *disvalue*. Jika diungkapkan secara eksplisit, nilai merupakan apa yang dihayati seseorang (atau kelompok) sebagai sesuatu yang penting atau tidak penting, baik atau tidak baik, benar atau tidak benar (144).

Nilai berkaitan dengan fakta, seperti halnya sebuah objek dan peristiwa yang dapat dinilai, seperti halnya sebuah kecelakaan sepeda motor, memiliki sebuah fakta, namun didalam peristiwa tersebut terdapat nilai dimata para wartawan yang mencari berita, karena jarang terjadi (=nilai), namun dilain pihak si pengendara motor, menganggapnya sebagai sebuah musibah dan menolaknya sebagai sebuah peristiwa yang berharga (=non-nilai). Dari sini kita juga dapat mengamati bahwa nilai juga tergantung kepada subjek yang menilai.

Selain itu kita juga dapat melihat bahwa nilai bersifat praktis-pragmatis, atau dengan kata lain nilai bergantung dengan kegunaan si subjek terhadap peristiwa tersebut, dalam kasus ini bagi pengendara lain hal tersebut merupakan hal yang biasa dan tidak memiliki nilai tertentu, namun bagi wartawan tersebut peristiwa ini bermanfaat bagi bahan beritanya (=nilai). Selain itu nilai juga secara potensial ada pada obyek, maksudnya yang memiliki nilai tersebut adalah objek walaupun di nilai oleh subjek. Disini menjabarkan bahwa nilai dapat diberikan secara positif atau negatif oleh subjek, namun secara potensial nilai itu ada pada objek tersebut, sehingga penilaian orang dapat berbeda-beda.

Nilai sendiri memiliki sifat khusus, dimana nilai mempunyai daya yang menggerakkan orang untuk mewujudkannya. Seperti nilai estetis, yang membuat orang ingin mewujudkannya dalam bentuk puisi, lagu maupun lukisan yang indah. Dan karya tersebut mendesak penciptanya untuk dipertontonkan, agar orang lain dapat menikmati dan mengalami nilai estetis yang ada. Hal ini lebih serius lagi dalam kaitannya dengan nilai moral. Bila nilai estetis, kita tidak akan menjadi masalah atau merasa bersalah bila tidak memajang atau memamerkannya. Namun

hal ini berbeda bila nilai tersebut adalah nilai kejujuran, keadilan dll yang berhubungan dengan nilai moral. Karena kita akan merasa bersalah bila tidak melakukannya. Kita seolah-olah bertanggungjawab untuk mewujudkannya.

Dari nilai kita beranjak ke norma, sebuah alat untuk mengukur tingkah laku manusia dalam hal ini perilaku manusia, dengan norma ini kita dapat mengetahui mana perbuatan yang baik, mana perbuatan yang tidak baik, sesuai dengan nilai yang ada dalam masyarakat tersebut. secara umum norma dapat dibagi menjadi norma sopan santun, norma hukum dan norma moral.

Didalam prakteknya norma moral ini lebih rumit dibandingkan kedua norma yang lain, norma sopan santun dapat berubah oleh jaman, kebiasaan, adat daerah tertentu dsb. Namun norma moral ini, lebih bersifat umum, mutlak dan universal. Norma hukum dalam kaitannya, harus dikatakan bahwa norma moral adalah dasar-dasarnya. Apabila norma hukum berbeda dengan norma moral maka lambat laun akan kehilangan kekuatannya.

Dalam kaitannya dengan budaya modern dan budaya tradisional, nilai moral tidak memiliki perbedaan didalamnya. Hanya saja dalam kebudayaan modern orang sudah banyak melupakan nilai-nilai moral tersebut. namun sebuah nilai moral, tidak akan pernah hilang walaupun hanya sedikit orang yang menjalaninya. Norma hukum bisa saja diganti apabila tidak relevan, namun norma moral akan tetap berlaku walaupun banyak orang yang tidak adil, melanggar janji dan berbohong. Karena nilai moral dalam hal ini absolut dan relevan di berbagai jaman.

Dalam pembuatan cergam ini, nilai yang kita angkat termasuk dalam nilai moral, yang sifatnya mutlak dan universal, sehingga dalam kaitannya dengan jaman tidak akan banyak berubah nilai ini dari kebudayaan modern dengan kebudayaan tradisional, hanya saja kemungkinan terjadinya pengaburan nilai dapat terjadi seiring dengan perubahan jaman. Sehingga nilai tersebut tertutupi oleh norma yang ada. Apa yang harus kita kritisi adalah norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, karena norma terkadang menutupi dan mengaburkan nilai yang terkandung didalamnya dengan nilai lain. Seperti kaitannya dengan larangan keluar malam pada anak perempuan (norma) untuk melindungi jiwa anak tersebut dari bahaya (nilai), namun bergeser dari generasi ke generasi hingga tidak

lagi berfokus kepada keselamatan jiwa anaknya, namun persepsi orang bila melihat anak perempuan yang keluar malam adalah anak tidak benar, misalnya.

2.5.2. Pengertian *Dharma* dalam agama Hindhu dan pengaruhnya dalam masyarakat

Dharma dalam agama Hindhu bermakna sebuah hukum alam yang mengatur kehidupan manusia, sehingga manusia dapat memperoleh kebahagiaan dan terhindar dari kesengsaraan dan kesedihan. *Dharma* adalah ajaran yang menyokong dunia ini. Banyak arti dari *dharma* ini yang mendefinisikan bahwa *dharma* ini adalah sebagai jalan kita untuk mendekatkan diri kepada Tuhan, karena *dharma* sendiri adalah bagian dari Tuhan. *Dharma* adalah inti dari agama Hindhu sendiri. Ada juga yang mengatakan bahwa segala tindakan yang membawa kepada keharmonisan, pembangunan, sesuatu yang positif, kebenaran adalah ajaran *dharma* sedangkan yang berlawanan dengan itu semua adalah *adhharma*, memelihara *dharma* berarti memelihara diri sendiri. Hal ini terkait dengan rumitnya pengertian akan *dharma* sehingga tidak ada definisi yang dapat secara jelas menggambarkan *dharma* itu sendiri.

Dharma sendiri dapat dibagi menjadi 2 buah, yaitu *samanya* dan *vishesa*. *Samanya* adalah *dharma* universal atau umum, yang terdiri dari beberapa poin, yaitu keadaan berbahagia dan mengalami kepuasan, mengampuni, pengendalian diri, tidak mencuri, kemurnian atau kesucian, kepekaan, kemampuan membedakan yang benar dan salah atau nyata dan tidak nyata, pengetahuan spiritual, kejujuran, dan ketiadaan amarah. Sedangkan *vishesa* adalah *dharma* khusus, yaitu *dharma* yang berupa aturan dalam kasta dan pekerjaan dalam kehidupan ini (Swami Shivanada, 2009) (Subhamoy Das, 2009).

Dalam kehidupan *dharma* muncul sebagai nilai moral dalam kehidupan, dan dalam setiap agama, kepercayaan maupun pemikiran, *dharma* selalu ada disana, hanya saja penekanan pada *dharma* ini dapat berbeda-beda. Ada yang mengutamakan pengendalian diri, ada yang mengutamakan pembedaan benar dan salah, dan lain sebagainya. Dalam masyarakat sendiri, tanpa disadari sudah dilakukan, hanya saja terkadang orang tidak sadar karena *dharma* tersebut merupakan sebuah nilai yang universal dan umum bagi masyarakat.

Dharma di dalam penceritaan cerita bergambar ini merupakan *samanya*, yaitu *dharma* yang umum atau universal. Sehingga bila kita lihat dalam konteksnya yang universal, ajaran ini dapat diaplikasikan dimana saja, dan tidak akan ditentang oleh hukum, budaya, maupun tradisi manapun.

2.6. Analisa data kuisisioner

Hasil dari angket singkat, yang disebar secara acak di beberapa tempat, untuk mengetahui gaya gambar yang diminati oleh target market, yaitu orang yang berusia antara 15-25 tahun, adalah dari keseluruhan responden 60% menyukai gaya gambar realis, 20% memilih gaya gambar realis sederhana, dan 20% memilih gambar ikonik. Data kuisisioner yang diambil secara sederhana ini mewakili target market yang menyukai gaya gambar yang lebih realis dan mengutamakan tampilan visual yang baik. Mereka semua mengemukakan bahwa gaya gambar mempengaruhi mereka dalam memilih buku cerita bergambar, sehingga dapat disimpulkan bahwa visualisasi sangat penting dalam sebuah buku cerita bergambar.