

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Tinjauan Tentang Komik

2.1.1. Pengertian Komik

Scott McCloud dalam bukunya *Understanding Comics* menjelaskan bahwa maestro komik Will Eisner mendefinisikan komik sebagai seni berturutan, dan Cloud sendiri mempertegas pemahaman tersebut dengan penjelasan bahwa komik adalah seni visual berturutan yang terjukstaposisi, yaitu berurutan dalam jarak yang berdekatan, bersebelahan.¹ Berdasar definisi tersebut, menurut Cloud komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk suatu alur cerita yang utuh.

Sesungguhnya komik lebih dari sekedar cerita bergambar yang menghibur, dan buka pula sekedar bacaan untuk anak-anak ataupun bacaan murahan pengisi waktu luang sebagaimana *stereotype* yang tercipta di masyarakat selama ini. Lebih dari itu, komik merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.² Paduan gambar dan tulisan yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita komik lebih mudah diserap dan teks membuatnya lebih mudah dimengerti, sementara alur membuat pesan yang hendak disampaikan melalui komik dapat lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan, menjadi alat promosi bisnis, alat penyuluhan, alat kampanye, media propaganda, dan pembentuk opini dalam pers.

¹ McCloud. Scott, "*Understanding Comics*," (Jakarta: KPG, 2001), p. 5.

² Karpet Biru, "*Komik*,"
<http://www.mikon.com>

2.1.1.1. Menurut bentuknya, komik dapat dibedakan menjadi:

a. *Comic Strips* (Komik Strip)

Komik strip hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang menyajikan *satire* dari berbagai peristiwa aktual dan ejekan pada beberapa tingkah laku yang memasyarakat atau merupakan alat protes dalam bentuk banyolan. Marcell Bonneff dalam bukunya, *Komik Indonesia* menjuluki komik strip sebagai petuah melalui gambar.³

Komik strip telah menjadi ciri khusus surat kabar-surat kabar di Amerika sejak dimuat secara bersambung pada awal 1900-an. Bahkan beberapa media di kalangan pelajar Amerika menempatkan komik strip sebagai bagian dari penerbitannya, sehingga sudah dianggap sebagai “idiom Amerika”.⁴

Komik strip yang terkenal adalah *Peanut* ciptaan Charles M. Schulz, *The Dilbert Principle* karya Scott Adams yang diterbitkan oleh *The Wall Street Journal* dan *The Mad Monks* karya Henfill, komikus Amerika keturunan Brazil.

Di Indonesia sendiri awal generasi komik strip adalah ketika *Put On* karya Kho Wang Gie muncul di surat kabar Sin Po pada tahun 1931. *Put On* mengilhami munculnya *Si Tolol* dalam *Star Magazine* (1932-1939) karya *Media Melayu Tionghoa Keng Po*. Pasca Perang Dunia II, *Put On* tetap menjadi inspirasi. Contohnya “*Oh Koen*” di mingguan *Star Weekly* yang mengimitasi tokoh *Put On*. Era 1970-an *Djon Domino* karya Johnny Hidayat muncul di harian *Pos Kota*, satu masa dengan lahirnya *Oom Pasikom* di harian *Kompas*. Saat ini komik strip yang cukup terkenal dengan sindiran-sindiran politiknya adalah *Panji Koming* karya Dwi Koen yang terbit setiap hari Minggu di harian *Kompas*.

³ Bonneff. Marcell, “*Komik Indonesia*,” (Jakarta: KPG, 1998), p. 58.

⁴ Setiawan. Muhammad Nasir, “*Menakar Panji Koming*,” (Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2002), p. 25.



Gambar 2.2. Komik “Detektif Conan”
 Sumber : Aoyama Ghoso. *Conan 13*. Jakarta:
 Elex Media Komputindo, 1998.

Di Amerika, buku komik yang terkenal adalah komik-komik terbitan *Marvel Comics* ciptaan Stan Lee dan Jack Kirby yang nyaris seluruhnya mengangkat kisah kehebatan superhero dalam memberantas kejahatan di muka bumi. Antara lain *Superman*, *Spiderman*, *Batman*, *Daredevil*, *Iron Man*, *Hulk*, dan *Dr. Strange*.

Dari Jepang, buku komik yang pernah terkenal pada pertengahan 1990-an misalnya *Candy Candy*, *Sailor Moon*, *Kung Fu Boy*, *Detektif Conan*, *Magic Knight Ray Earth*, *Pop Corn* dan serial *Topeng Kaca*.

Tokoh terkenal dari comic book adalah Rudolph Töpffer (Swiss) yang sering disebut sebagai bapak komik modern, Wilhelm Bush (Jerman), George Colomb (Prancis) dan Angelo Agostini (Brazil).

c. *Graphic Novels* (Komik Kompilasi)

Jenis komik ini merupakan buku komik yang berisi kumpulan dari beberapa komik. Pada umumnya terdiri dari beberapa tema atau judul cerita dari satu pengarang atau lebih. Setiap cerita tidak memiliki hubungan satu sama lain.

Di pasaran Indonesia komik kompilasi yang beredar biasanya berupa buku komik impor dari Jepang seperti *Serial Cantik* dan *Boys Be*. Dan sejak pasca reformasi mulai banyak bermunculan komik kompilasi dari studio-studio indie.

Salah satu contohnya adalah *Daging Tumbuh* karya Apotik Komik (Yogyakarta).



Gambar 2.3. Salah satu karya komik dalam *Daging Tumbuh* karya Shigi
 Sumber : Shigi. "Tatto." *Daging Tumbuh: Sirkus*
 Volume 2 (2002): 45

2.1.1.2. Komik sebagai media dapat dibedakan menjadi:

a. Komik sebagai media hiburan

Komik sebagai media hiburan, pada umumnya berisi cerita ringan yang bersifat humor dengan alur cerita atau pesan dalam komik dapat mudah dipahami tanpa perlu mengernyitkan alis. Dalam bentuk ini cerita adalah pembawa pesan 'terselubung'. Informasi disampaikan secara parsial atau cenderung sebagai *background* cerita. Contoh jenis komik ini misalnya, *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Kobo Chan*, *Sentaro*, *Donald Bebek*, *Petualangan Tintin*, *Astérix* dan banyak lagi judul komik jenis ini yang mudah didapati di pasaran. Target audiens komik jenis ini biasanya anak-anak dan remaja.



Gambar 2.4. Salah satu halaman komik Tintin
 Sumber : Herge. Tintin Di Tibet. Jakarta: Indira, 1980

b. Komik sebagai media informasi

Komik ini sulit didapati di pasaran, karena memang tidak bertujuan komersial seperti komik-komik terbitan *Marvel* dan *DC Comic*. Dalam bentuk ini komik hanya merupakan media visual. Jadi, komik hanya merupakan ‘bungkus’ agar menarik dan mudah diterima terlepas dari unsur cerita. Informasi adalah yang utama dan disampaikan bulat-bulat, sementara fungsi hiburan diminimalisir. Dan target audiens komik biasanya adalah dewasa.

Komik sebagai media informasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis menurut tujuannya, antara lain komik propaganda, komik pengetahuan, dan komik untuk media promosi.

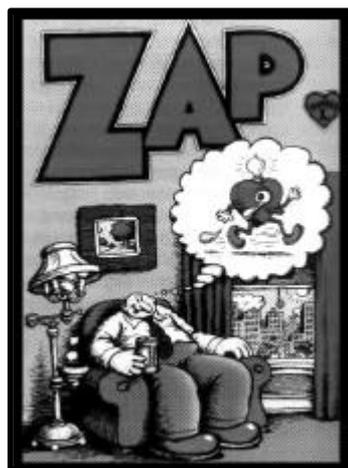
1. Komik Propaganda

Cukup sulit didapati di pasaran, karena memang tidak bertujuan komersial seperti komik-komik terbitan *Marvel* dan *DC Comic*. Komik propaganda membawa sifat-sifat dasar komik sebagai media informasi, di mana komik hanya sebagai ‘bungkus’ saja.

Dari asal kata sifatnya saja, propaganda yang merujuk pada tujuan menanamkan suatu idiom atau konsep pemikiran ke dalam benak masyarakat

secara intens.⁷ Jadi komik propaganda merupakan suatu usaha penanaman idiom atau konsep pemikiran dengan tujuan mengubah pemahaman masyarakat tertentu atas kondisi tertentu di satu masa melalui bahasa visual yang diterjemahkan melalui cerita komik. Komik ini tidak diterbitkan secara umum, bahkan beberapa di antaranya terbit secara independen sehingga sering disebut sebagai komik indie dengan gaya khas yang seolah melawan arus mainstream komik komersial sehingga sering juga disebut komik underground, meskipun tidak seluruhnya mengikuti gaya seperti itu dan tidak seluruh komik indie merupakan komik propaganda. Sementara, tidak semua komik propaganda diterbitkan secara independen. Gramedia pernah menerbitkan komik bersifat propaganda karya A. Luqman pada tahun 1999 yang berkisah mengenai Deklarasi Ciganjur dan kaitannya dengan kehidupan rakyat miskin.

Di kalangan masyarakat komik, komik jenis ini akrab disebut dengan istilah *comix*⁸, untuk membedakannya dari komik komersial. Komik propaganda, awalnya merupakan genre komik produk revolusi anak muda yang mengguncang Amerika dan negara-negara industri maju di Eropa, seperti Inggris, Prancis, Jerman, antara tahun 1960-1970. Meskipun bukan pioner, komikus yang menjadikan genre ini menonjol adalah Robert Crump, seorang Amerika yang masyhur lewat *ZAP*, dengan tokohnya *Mr. Natural*.



Gambar 2.5. Sampul muka komik *ZAP* karya Robert Crump
Sumber : Wahyudin. "Menebus Gelak Tawa. Mata Baca Volume 4 (Juni 2003): 5.

⁷ Barohmad. B., "At The Edge of Propaganda," Blank Magazine Juli-Agustus, 2003, p.8.

⁸ Wahyudin, "Menebus Gelak Tawa," Mata Baca Juni 2003, p.22.

Tokoh-tokoh dalam komik underground seringkali merupakan gambaran yang merefleksikan watak masyarakat atau tokoh masyarakat tertentu di mana komik disosialisasikan. *Mr. Natural* adalah salah satu contohnya. Karakter tokoh tersebut merupakan personifikasi satirikal yang merefleksikan watak bangsa Amerika yang kapitalistik dan ekspansionistik. *Mr. Natural* digambarkan sebagai guru spiritual Hindu penganut kapitalis modern. Ia perampas uang rakyat dan selalu menggauli setiap perempuan yang dijumpainya. Demikian pula tokoh-tokoh wanita dalam *ZAP* digambarkan bertubuh besar, seksi, eksplosif dan komikal. Penggambaran ini semacam antitesis secara visual terhadap pandangan estetika masyarakat Barat mengenai kecantikan yang bersifat tunggal dan diskriminatif. Pada masa itu, kecantikan hanya merujuk pada yang berkulit putih bersih, ramping dan berambut blonde, dan diidentifikasi dengan simbol seks masa itu, Marilyn Monroe.

Selain Crump, tokoh lain genre komik ini adalah Harvey Kurtzman, 'guru' Crump, pencipta majalah komik indie *MAD*, buku komik satir terbaik pertama yang pernah terbit di Amerika.

Pada dasarnya genre komik propaganda lahir sebagai oposisi kreatif atas situasi sosial yang terjadi dan merupakan refleksi dalam budaya tandingan. Tetapi tidak semua komik dari genre ini bersifat oposan. Contohnya adalah komik propaganda ciptaan Rumah Warna (Jakarta) berjudul "*Hukum Kami Hukum Adat*" yang dibuat untuk LSM HUMA, dan komik "*Transformasi Konflik*" yang dibuat untuk COMMONGROUND INDONESIA hanya bersifat penyuluhan saja.



Gambar 2.6. Komik “Hukum Kami Hukum Adat”
Sumber : Koleksi Rumah Warna, MKI Jakarta 2003.

2. Komik Pengetahuan

Komik dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi yang bersifat pengetahuan umum, sejarah, maupun filsafat. Contoh dari jenis komik ini misalnya *Freud Untuk Pemula*, *Kartun Statistik*, *Kartu Fisika*, *Kartun Biologi*, dan *Einstein for Beginners*.



Gambar 2.7. Halaman pada buku *Kartun Statistik*
Sumber : Larry Gonick. *Kartun Statistik*. Jakarta: KPG, 2003.

3. Komik sebagai media promosi

Biasanya target audiens dari produk yang dipromosikan adalah remaja. Sehingga komik dianggap solusi yang tepat untuk mengatasi masalah pemasaran. Komik ini diedarkan dengan cara menjadikannya sisipan majalah remaja. Contohnya seperti pada iklan air mineral *VIT* yang merupakan sisipan majalah *Cosmo Girl* tahun 2002.



Gambar 2.8. Salah satu halaman komik *VIT*

Sumber : Sisipan Majalah *Cosmo Girl*, *Cosmo Girl* Edisi Akhir Tahun (2002).

c. Gabungan keduanya

Di sini komik digunakan sebagai media informasi sekaligus hiburan. Pada umumnya ditujukan untuk anak-anak pra remaja dengan informasi yang tidak terlalu padat, alur cerita yang tidak terlalu rumit dan gambar yang cukup sederhana. Contohnya bisa ditemukan pada komik *Seri Tokoh Dunia* terbitan Elex Media Computindo.



Gambar 2.9. Salah satu halaman Komik Seri Tokoh Dunia
 Sumber : Lin Mei Suen. Seri Tokoh Dunia: Isaac Newton. Jakarta:
 Elex Media Komputindo, 1999.

2.1.2. Tinjauan Sejarah Komik Dunia Secara Umum

Jauh sebelum komik muncul dalam bentuk buku sebagai media hiburan atau informasi, manusia telah menggunakan bahasa visual yang berturutan untuk menyampaikan suatu kisah. Ini dibuktikan dengan penemuan sebuah artefak berupa naskah bergambar pada tahun 1519 temuan Cortes, yang kemudian diamati oleh Alfonso Caso, sejarawan dan arkeolog asal Mexico.⁹ Artefak tersebut merupakan gambar berwarna sepanjang 36 kaki (12 meter) berjudul *KUKU MACAN 8 RUSA* atau *KUKU OSELOT* yang bercerita tentang seorang pahlawan militer dan politikus bangsa Mexico kuno yang bernama sama seperti judul naskah tersebut. Dari terjemahan gambar dalam naskah tersebut didapati bahwa artefak itu berangka tahun 1049 Masehi, tertanggal 3 Mei.

Tetapi beratus-ratus tahun sebelum penemuan Cortes tersebut, Perancis telah menghasilkan karya hampir serupa, yaitu *Permadani Bayeux* sepanjang 230 kaki (76 meter) yang mengisahkan Penaklukan Norman atas Inggris yang berawal pada tahun 1066.

Kedua peninggalan tersebut memiliki ciri yang sama, yaitu tidak memiliki batasan yang tegas antar-peristiwa, tetapi ada pembagian adegan yang

⁹ Lihat McCloud, p. 10.

jasas berdasarkan pokok peristiwa. Karena ketiadaan batas itulah keduanya tidak dapat disebut sebagai komik.

Hieroglif Mesir sekilas tampak sesuai dengan definisi komik. Tetapi hieroglif hanya melambangkan bunyi, bukan penyampaian ide secara visual. Lukisan Mesir sekilas juga mendekati, tetapi tetap tidak dapat disebut komik.

Cikal bakal komik memang tidak dapat diketahui pasti kapan dan di mana, sebab nyaris semua bangsa di muka bumi menggunakan gambar sebagai bahasa visual yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Selain hieroglif Mesir, Kuku Oselot Mexico, Permadani Bayeux Prancis, lukisan Yunani kuno dan gulungan kertas Jepang juga termasuk dapat dikategorikan sebagai cikal-bakal komik.

Pada abad XVIII pelukis William Hogart membuat rangkaian karya yang dipamerkan untuk dipandang secara berdampingan dan berangkaian. Karya tersebut kemudian diterbitkan dalam bentuk lembaran yang seluruhnya berjumlah 6 lembar dan diberi judul "*A Harlot's Progress*" pada tahun 1731 dan sebuah cerita lanjutannya, "*A Rake's Progress*"¹⁰. Kemudian pada pertengahan 1800 muncul Rudolph Töpffer yang terkenal dengan cerita bergambarnya yang satir. Karya tersebut menggunakan kartun, panel-panel pembatas dan komposisi antara kata dan gambar yang selaras, dan itu adalah yang pertama di Eropa.

Lyn Ward, seorang pemahat kayu dan Frans Masereel dari Belgia juga dapat disebut pioner dalam dunia komik. Karya Ward yang terkenal adalah "*Novel Woodcut*" yang bertutur tanpa kata. Selain Ward, Max Ernst, pencipta novel kolase bercorak surealis berjudul "*A Week of Kindness*" yang terdiri dari 182 urutan gambar dan sering dianggap karya seni terbesar abad XX, juga disebut pioner dunia perkomikan dunia.

Jadi bisa dikatakan, seni murni yang menggunakan media gambar sebagai alat penyampai pesan merupakan cikal bakal komik. Dan penemuan mesin cetak di akhir abad XIX sangat berpengaruh pada perkembangan komik selanjutnya.

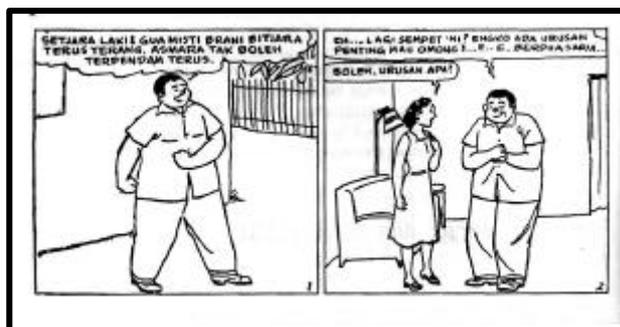
2.1.3. Tinjauan Tentang Sejarah Komik Indonesia

¹⁰ Lihat McCloud, p.19.

Jika dalam konteks universal hieroglif Mesir, *Kuku Oselot* dan *Permadani Bayeux* dikatakan sebagai cikal bakal komik, di Indonesia sendiri sesuatu yang bersifat komik sudah dapat dinikmati pada relief candi-candi. Relief-relief tersebut pada umumnya merupakan bentuk cerita bergambar yang dipahat pada batu yang difungsikan sebagai dinding candi. Yang terbesar adalah relief pada Candi Borobudur yang menggambarkan ajaran Buddha dan aspek-aspek kehidupan manusia mulai dari tingkat terendah (*Kamadhatu*) sampai tingkat tertinggi (*Rupadhatu*). Peninggalan lainnya adalah *Wayang Beber* dari Jawa yang terdiri atas empat gulungan kain yang berisi enam gambar adegan pada masing-masing gulungan. Pada saat pentas setiap adegan diceritakan oleh dalang dengan iringan gamelan. Ada juga *Serat Damarwulan*, yaitu naskah Jawa Kuno yang menggunakan ilustrasi untuk menggambarkan tahapan adegan.

Menyerupai *Wayang Beber*, di Bali pengungkapan gambar visual tidak menggunakan media kain, melainkan daun lontar dinamakan *Prasi* yang saat sekarang sering disebut *Lontar Komik*. *Prasi* merupakan naskah lontar bergambar yang pada umumnya mengangkat kisah *Ramayana*, *Mahabarata* dan *Tantri*. Sebenarnya tidak ada pengaruh langsung antara relief candi, *Wayang Beber*, *Serat Damarwulan* dan *Lontar Komik* terhadap lahirnya komik Indonesia, tetapi peninggalan-peninggalan tersebut menunjukkan bahwa komik telah memiliki akar di Indonesia dan bukan merupakan hal baru yang datang dari luar.

Perkembangan komik Indonesia selanjutnya tidak terjadi secara unilinear. Komik Indonesia mempunyai jalan tersendiri seiring dengan pengaruh dari luar. Gaung “komik timur” ini mulai terdengar sejak lahirnya *Put On* yang tidak lama kemudian disusul oleh “*Oh Koen*”, juga cerita fantasi “*Mentjari Poetri Hidjae*” karya Nasroen A.S. yang diterbitkan oleh mingguan *Ratoe Timoer*.



Gambar 2.10. Komik *Put On*

Sumber : Marcell Bonneff. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG, 1998.

Sebelum *Put On*, pada masa Hindia Belanda komik karya Clinge Doorenbos berjudul *Flippie Flink* muncul di harian berbahasa Belanda, *De Java Bode* (1938). Bersamaan dengan itu *Flash Gordon* yang termasyhur muncul di harian *De Orient* dan dengan cepat menginspirasi komikus-komikus Indonesia.

Pengaruh komik Amerika lebih meluas sejak hadirnya “*Tarzan*” di *Keng Po* pada tahun 1947. Sejak saat itu tokoh-tokoh komik Amerika seperti *Rip Kirby* karya Alex Raymond, *Phantom* karya Wilson McCoy, *Johny Hazard* karya Frank Robbins mulai dikenal di Indonesia. Untuk mengimbangi hal tersebut, *Star Weekly* menyajikan *Sie Djin Koei* yang berhasil mengalahkan kepopuleran *Flash Gordon*. *Sie Djin Koei* mempengaruhi dan memelopori banyak komik silat yang populer sekitar tahun 1968.



Gambar 2.11. Komik “*Sie Djin Koei*” karya Oto Swastika.
Sumber : Marcell Bonneff. Komik Indonesia. Jakarta: KPG, 1998.

Pasca Perang Dunia II, komik mengalami jaman keemasan di sekitar tahun 1940-1950 yang ditandai dengan munculnya “*Kisah Pendudukan Yogya*” karya Abdulsalam yang dimuat di harian *Kedaulatan Rakyat*. Ketenarannya disusul karya-karya komikus lain dengan tema seragam seperti “*Pak Leloer*”,

Mahabharata karya Kosasih dan terbitnya majalah *Tjahaja* terbitan Melodi yang merupakan majalah komik pertama di Indonesia. Mengikuti suksesnya *Tjahaja*, terbit *Aladin* yang menghadirkan tokoh-tokoh dongeng yang banyak dikenal oleh anak-anak seperti nelayan *Pak Kalung* dan *Bawang Merah dan Bawang Putih*.

Setelah 1960, minat pada komik wayang menurun dan mulai berpindah pada cerita legenda. Walaupun demikian, komik wayang diakui sebagai produk budaya populer, sebab begitu luasnya dunia pewayangan sehingga setiap orang dapat mengambil manfaat darinya.

Komik legenda yang sukses pada masa itu antara lain *Lutung Kasarung* dan *Sangkuriang* (legenda Sunda), *Nji Rara Kidoel* dan *Lara Djonggrang* (legenda Jawa), *Sedjarah Lahirnja Reog* dan *Banjuwangi* dari Jawa Timur, *Andi-andi Lumut*, dan juga *Djaka Tingkir*. Di antara semuanya, justru cerita rakyat Sumatra yang memperkaya khasanah perkomikan Indonesia dengan tema cerita legenda Minangkabau, Tapanuli, Deli Kuno, yang dibidani oleh kelompok komikus Medan dan diterbitkan oleh penerbit Casso sekitar 1962. Yang terkenal adalah *Pendekar Sorak Merapi*, *Mirah Tjaga* dan *Mirah Silu*, serta *Hang Djebat Durhaka* yang mengadaptasi hikayat Hang Tuah.

Komikus berbakat Medan yang banyak menginspirasi komikus lain adalah Taguan Hardjo yang karyanya sangat cermat dan orisinal. Kepiawaiannya seperti nampak pada *Telandjang Udjung Karang*, *Mati Kau Tamaksa*, dan *Kapten Yani dengan Perompak Lautan Hindia*. Taguan Hardjo disebut sebagai kreator karena menyumbangkan nilai estetis pada komik.

Tahun 1963-1965 mulai bermunculan komik bernuansa nasionalisme yang mengisahkan tentang perjuangan bangsa Indonesia untuk memperoleh kemerdekaan. Kejayaan komik bertema legenda mulai surut digantikan oleh judul-judul baru semacam *Pemberontakan Trunodjojo*, *Pattimura*, *Pembebasan, Srikandi Tanah Minang* yang berkisah tentang perlawanan terhadap pendudukan Jepang, *Pedjuang Tak Kenal Mundur*, *Toha Pahlawan Bandung Selatan*, *Monginsidi*, *Puteri Tjendrawasih*, *Pahlawan Jang Kembali*, *Bentjah Menggolak*, *Hantjurlah Kubu Nekolim*, *Udin Pelor*, *Melati di sarang Pemberontak*, *Srikandi Kemerdekaan*, *Tuti Pahlawan Puteri* dan juga *Rahasia Borobudur*.

Setelah 1965, setelah pergolakan politik Indonesia, mulai bermunculan komik-komik bertema kehidupan remaja. Ini semacam *cooling down* dunia perkomikan Indonesia. Sebab sesudah masa *coup d'Etat* 1965, banyak komik disita karena dicurigai menjadi alat propaganda komunis. Komik yang beredar pada masa sesudahnya lebih banyak menyiratkan moral yang mendorong semangat revolusi dan nasionalisme kaum muda, seperti tokoh Ilham dalam *Ilham dan Crosboy*, atau Amelia dalam *Amelia Perintis di Rimba Kalimantan, Ganjang Rok Ketat, Rambut Sasak, Pahlawan Tjilik, serta Pesta Pora, Korupsi dan Achlak*. Komik-komik ini muncul sebagai oposan dari komik roman percintaan yang merupakan produk budaya barat yang mempengaruhi remaja pada masa itu. Budaya tersebut dibawa oleh genre musik yang biasa disebut British Pop atau britpop yang diusung oleh band-band british terkenal di awal 1970-an, seperti *The Beatles*. Pengaruh britpop dinilai sangat berbahaya bagi budaya timur karena dianggap merangsang anak muda untuk menyimpang dari nilai-nilai tradisional, dan melanggar sopan santun hubungan laki-laki dan perempuan.

Era 1970-an, komikus yang terkenal dengan karya-karya mereka yang bertutur tentang kehidupan sehari-hari remaja adalah Kosasih, Jan Mintaraga, Zaldy, Teguh Santosa, Wied Sendja, Tati, Hasmi dan Ganes Th. Jan telah menghasilkan lebih dari seratus cerita komik pada akhir 1970-an, dan ia cukup terkenal karena beberapa komiknya menghiasi majalah-majalah remaja sampai akhir 1980-an. Ganes Th. menjadi terkenal setelah masterpiece-nya "*Si Buta dari Goa Hantu*" diangkat ke layar lebar. Sementara Teguh Santosa dikenal karena kualitas, orisinalitas dan gambarnya yang konstan.

Akhir 1980-an merupakan masa surut komik Indonesia. Dan pasar komik Indonesia diwarnai oleh komik-komik Eropa, seperti *Kisah Petualangan Tintin, Asterix, Steven Sterk, Smurf*, serta komik Amerika seperti *Donald Bebek* dan *Serial Nina*, yang sampai saat ini masih digemari. 1990-an sampai sekarang, pasar komik Indonesia boleh dibilang dikuasai oleh komik bernuansa manga khas Jepang. Yang pernah terkenal adalah *Sailor Moon, Candy-Candy, Pop Corn, Serial Topeng Kaca, Kung Fu Boy, Magic Knight Ray Earth, Detektif Conan, Doraemon, Kobo Chan, Sentaro* serta *Crayon Sinchan*. Pengaruh manga sangat besar terhadap gaya komikus Indonesia. Penerbit Elex Media Computindo

menerbitkan beberapa komik manga yang dibuat oleh komikus Indonesia, seperti Sinju Arisa dan Calista Takarai.

Tahun 1995, mulai ada usaha dari komikus-komikus muda Indonesia untuk mengangkat kembali komik Indonesia ke permukaan. Ditandai dengan dua golongan besar komikus. Golongan pertama adalah para komikus yang berorientasi untuk menandingi pasar komik impor (*market oriented*) dan golongan kedua adalah komikus independen (*indie*) yang bertujuan untuk menggali serta mengembangkan potensi-potensi komik Indonesia semaksimal mungkin tanpa memperhitungkan *market*.

Komikus-komikus yang masuk dalam golongan pertama, selain yang bergabung dengan Elex Media Computindo dan rata-rata tidak memiliki identitas yang khas karena mengikuti gaya manga, juga terbit komik-komik dengan karakter khas seperti *Serial Dulken* karya DS Group yang bermarkas di Batu, *Ibadah* dan *Karung Mutiara Al-Ghazali* terbitan Mizan.

Sesudah masa reformasi 1998, mulai banyak bermunculan studio komik indie, antara lain *Koin*, *Kabin*, *Karpet Biru* dari Jakarta, *Animik*, *Sraten* dan *Icon* dari Bandung, *Apotik Komik*, *Kirikomik* dan *Kompilasi Komik* dari Yogyakarta, *Bengkel Qomix* di Solo, dan di Surabaya ada *Oret*, sementara Malang mempunyai *Badjak Laoet Komik*. Studio-studio indie ini menghasilkan komik dengan tema yang lebih beragam. Misalnya *Caroq* karya Toriq yang mengadaptasi mitos Madura, *Bajing Loncat* yang merupakan parodi super hero, *Katalis* yang mengisahkan pertarungan di planet bumi setelah hancur dihantam meteor, *WWW* karya Reza “Ja’il” Ilyasa yang bergaya seperti *Kung Fu Boy*, *Street Soccer* yang mengisahkan tentang keseharian komunitas underground, dan juga *Jaka Tarub* yang bercerita tentang legenda Jaka Tarub serta *Lain Dunia* yang mengisahkan tentang dunia gaib.

komikus bebas mengekspresikan segala aspek masyarakat dalam komiknya. Tidak hanya ideal dan bagus, tetapi juga aneh dan menyimpang menjadi kata kunci gaya komik indie. Ragam temanya mulai dari kisah anak jalanan, kehidupan maling, pemerkosaan, pornografi serta komik bertema politik yang berisi sindiran terhadap situasi maupun tokoh-tokoh politik Indonesia. Komik politik ini mulai menjamur berkait dengan peristiwa Mei 1998.

Komik indie kebanyakan tidak ditujukan untuk anak-anak, melainkan remaja dan biasanya dibuat untuk komunitas terbatas. Jangkauan distribusinya belum terlalu meluas. Kebanyakan komik indie diperbanyak dengan cara difotokopi dan didistribusikan melalui distro-distro, yang saat ini mulai banyak berdiri di Bandung, Jakarta, Surabaya dan Malang. Hak cipta komik indie belum ditangani secara profesional oleh penerbit-penerbit besar seperti Gramedia maupun Elex Media Computindo.

2.1.4. Tinjauan Mainstream Komik di Indonesia

Perkembangan komik Indonesia sangat dipengaruhi oleh dua hal. Yang pertama adalah popularitas komik-komik luar yang sukses di pasaran Indonesia dan yang kedua adalah kondisi sosial politik Indonesia.

Kategori yang pertama nampak pada gaya gambar komikus. Pada masyhurnya *Flash Gordon*, komikus Indonesia pun turut menciptakan komik dengan tema superhero. Yang terkenal dan melegenda adalah *Sri Asih* karya Kosasih yang diterbitkan oleh penerbit Melodi, Bandung. Beberapa lagi seperti *Gundala*, *Kapten Komet*, *Bocah Atlantis* dan *Kapten Tjahjono* yang banyak mengimitasi figur *Flash Gordon*. Gaya komik Amerika banyak dipakai sampai sekitar tahun 1954 ketika kalangan pendidik menolak peredaran komik di kalangan pelajar karena dianggap tidak mendidik. Setelah itu komikus mulai beralih pada tema-tema cerita legenda dan pewayangan. Baru sesudah tempo 1980-an yang disebut-sebut sebagai masa surut komik Indonesia, banyak komikus mulai memakai gaya manga karena disinyalir gaya manga-lah yang paling laku di pasaran. Masa tersebut pasar komik Indonesia memang seolah dikuasai oleh komik Jepang.

Kategori kedua lebih banyak memberi pengaruh pada tema cerita yang menjadi “isi” komik. *Put On*, misalnya, menggambarkan tentang kehidupan warga kecil Tionghoa di Jakarta. *Put On* dideskripsikan sebagai warga yang baik dan berjiwa nasionalis namun sering menjadi korban peraturan yang simpang siur. Ini merupakan gambaran masyarakat Indonesia secara umum pada masa pra-kemerdekaan.

Pasca proklamasi, ketika pergolakan di Indonesia belum stabil, muncul komik-komik bertemakan kepahlawanan seperti *Kisah Pendudukan Yogya*, *Untung Surapati*, *Pemberontakan Trunodjojo*, *Toha Pahlawan Bandung Selatan*, dan *Melati di Sarang Pemberontak*. Tetapi di tahun sekitar 1965, saat politik Indonesia tengah guncang, banyak komik diperkirakan menjadi alat propaganda kaum komunis. Sehingga pada saat itu banyak komik disita dari toko buku-toko buku dan kios-kios. Tahun-tahun sesudahnya, selain berdiri di jalur komik pewayangan dan cerita legenda, komikus mulai melirik tema kehidupan remaja yang memiliki semangat nasionalisme. Tema semacam ini dapat ditemui dalam komik *Amelia Perintis di Rimba Kalimantan* dan *Ilham dan Crosby*.

Pada saat britpop memegang peranan transformasi budaya anak muda era 1970-an, muncul pula komik-komik dengan tema roman remaja yang sarat muatan gaya hidup budaya barat, sehingga lagi-lagi banyak komik disita dan dilarang beredar.

Keberadaan komik Indonesia mulai kembali terdengar dengan lahirnya studio-studio komik indie yang menurut beberapa komikus di jalurnya merupakan produk dari reformasi budaya. Pada masa tersebut, nyaris dari seluruh lapisan masyarakat muncul berbagai pemberontakan. Dan sama halnya dengan menjamurnya partai-partai baru, demikian pula para komikus lebih berani pula unjuk diri dengan kreativitas mereka yang lahir dengan tema beragam. Komik politik pada masa itu sempat diterbitkan oleh Gramedia pada tahun 1999. Yakni komik yang menggambarkan tentang deklarasi Ciganjur, mengusung karakter tokoh Gus Dur, Megawati, Amien Rais dan Sultan Hamengku Buwono X serta tokoh rakyat kecil yang “diperankan” oleh Rakin, singkatan dari Rakyat Miskin. Komik yang digarap oleh A. Luqman dan Gelar Soetopo ini bersifat faktual, yang berarti baik cerita maupun gambar yang ditampilkan memiliki rujukan dan tidak

mereka-reka tanpa dasar. Dalam komik ini tercatat peristiwa sejarah, sebagaimana kebanyakan komik politik lainnya. Lalu pada tahun 2001 muncul komik cerpen yang merupakan kilas balik peristiwa Mei 1998. Komik tersebut berjudul *Jakarta 2039*, merupakan kolaborasi karya komikus Asnar Zacky dan cerpenis Seno Gumira Adjidarma. Keduanya bekerjasama pula pada tahun 2002 dalam *Misteri Harta Centini* terbitan KPG yang mengadaptasi kasus korupsi keluarga Cendana.



Gambar 2.15. Komik “Misteri Harta Centini”

Sumber : Seno Gumira dan Aznar Zacky. Misteri Harta Centini. Jakarta: KPG, 2002.

Jadi sampai saat ini, komik Indonesia belum memiliki ciri khas seperti komik Amerika atau komik Jepang. Meskipun sebenarnya, komik Indonesia mempunyai banyak peluang untuk berkembang. Hal ini barangkali dikarenakan komikus Indonesia seringkali silau oleh kepopuleran komik luar, sehingga kegiatan menjiplak tema, figur atau gaya menjadi aktivitas yang tidak lepas dari proses berkarya komikus. Memang sebenarnya sejak lama komikus Indonesia berusaha melepaskan diri dari pengaruh komik luar, dengan fenomena komik wayang dan cerita legenda yang sempat populer. Tetapi sepertinya masalah

inkonsistensi menjadi yang utama dalam poin pokok permasalahan profesionalitas komikus Indonesia.

2.1.5. Potensi Komik di Indonesia

Komunikasi merupakan sebuah fenomena pemenuhan kebutuhan hidup manusia, terutama kebutuhan sosial yang dibutuhkan oleh semua orang dari latar belakang kehidupan dan penghidupan manapun.

Komunikasi didefinisikan sebagai “proses penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang bermakna sebagai paduan pikiran dan perasaan berupa ide, informasi, kepercayaan, harapan, himbauan, yang dilakukan seseorang kepada orang lain baik langsung secara tatap muka maupun tak langsung melalui media, dengan tujuan mengubah sikap, pandangan, ataupun perilaku.”¹¹

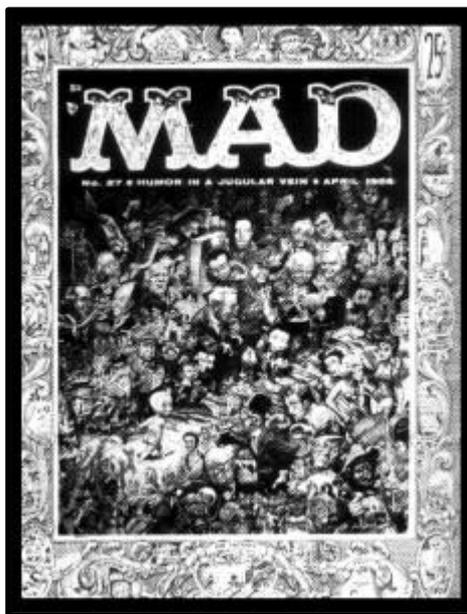
Dalam proses komunikasi, simbol-simbol yang digunakan terdiri dari simbol-simbol verbal (lambang bahasa, baik lisan maupun tulisan) dan simbol-simbol non-verbal (gerak anggota tubuh, gambar, warna dan berbagai isyarat yang tidak termasuk kata-kata atau bahasa). Sebagai simbol non-verbal, gambar dapat dipergunakan untuk menyatakan pikiran atau perasaan. Pada masa prasejarah sebelum tulisan ditemukan gambar dimanfaatkan sebagai media pendidikan dan transfer tradisi oleh suatu generasi ke generasi penerusnya.

Gambar tidak pernah kehilangan peranan sebagai media komunikasi. Dan komik merupakan salah satu media komunikasi yang menggunakan gambar. Sebagai media komunikasi, komik memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara efektif dan efisien melalui bahasanya sendiri yang meskipun memberi kebebasan berekspresi secara verbal dan visual namun tetap berada dalam batas-batas komunikasi.

Kurtzman menjadikan komik tidak sekadar media lelucon melainkan menjadi sarana alternatif yang tetap menghibur bagi perubahan sosial politik bangsa Amerika. Contohnya ada dalam *MAD* yang berisi komik-komik bermuatan kisah sejarah karya Kurtzman. Antara lain, kisah tentang Julius Caesar, pertempuran *Little Big Horn* sampai pengeboman Hiroshima. Kurtzman

¹¹ Lubis. Imansyah “*Komik Sebagai Media Komunikasi Alternatif*”, <http://www.mikon.com>

membuatnya menjadi parabel yang menggugah tentang bahaya yang melekat dalam kekuasaan militer, kegagalan dan kesia-siaan hidup yang banal dan horor perang. Dengan materi seperti itu, *MAD* mampu memenuhi peran yang sangat penting dalam satu aspek kehidupan Amerika, yaitu memberi pendidikan politik kepada anak-anak dan remaja.



Gambar 2.16. Sampul depan *MAD Magz*
 Sumber : Wahyudin. “Menebus Gelak Tawa.”
Mata Baca Volume 4 (Juni 2003): 7.

Meskipun komik belum memperoleh kedudukan yang layak pada dunia kultur dan seni di Indonesia, tetapi dengan bahasa visualnya, komik berpotensi untuk menjadi media yang dapat mengangkat berbagai persoalan dan program di daerah. Bahasa visual yang diutamakan memudahkan pesan ditangkap oleh siapa saja.

Bagi daerah-daerah yang tingkat pendidikan masyarakatnya belum merata, bahasa visual komik dapat menjadi bahasa komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan dan visi pada seluruh lapisan masyarakat. Jadi, komik memiliki potensi bukan sekadar media hiburan, tetapi juga memiliki unsur sosial dan edukatif sehingga dapat menjadi sarana yang efektif untuk proses belajar sehingga bisa mencerdaskan bangsa.

2.2. Tinjauan Tentang Benda Cagar Budaya

2.2.1. Pengertian Benda Cagar Budaya

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya Bab I Pasal 1 Ayat 1a, definisi benda cagar budaya adalah benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.¹²

Sementara, menurut Frances B. Affandy, Executive Director Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung, kriteria benda cagar budaya tidak selalu mengacu pada Undang-Undang (UU) Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya tersebut.

Meskipun benda berumur kurang dari 50 tahun, jika memiliki kepentingan terhadap sosial, arsitektural, dan historikal, dapat dikategorikan sebagai benda cagar budaya.¹³

2.2.2. Keberadaan Benda Cagar Budaya di Surabaya

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan warisan budaya. Pada tahun 2001, sedikitnya terdapat 6000 situs benda-benda cagar budaya, mulai masa prasejarah, Hindu-Buddha, Islam sampai masa kolonial yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Benda cagar budaya tersebut merupakan aset yang sangat penting bagi bangsa dan negara, terutama untuk kepentingan sejarah, ilmu pengetahuan dan budaya serta dalam rangka memupuk jati diri bangsa.

Menurut catatan Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko) Surabaya yang merupakan hasil penelitian sejak tahun 1996, saat ini di Surabaya, setidaknya terdapat 163 bangunan yang layak masuk kategori benda cagar budaya. 61 diantaranya telah disahkan melalui Surat Keputusan (SK) Wali Kota No. 188.45/251/402.1.04/1996 tertanggal 26 September 1996. Dan pada tahun

¹² Dep. P&K, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1992 Tentang Benda Cagar Budaya (Jakarta: Biro Hukum dan Hubungan Masyarakat, 1992), p. 3.

¹³ Herwiyanto. Wiek, "Musnahnya Cagar Budaya," Kompas, Jumat 11 Mei 2001.

1998, Pemerintah Kota Surabaya kembali mengeluarkan Surat Keputusan (SK) Walikota No. 188.45/004/402.1.04/1998 yang menetapkan 102 bangunan sebagai benda cagar budaya. Bangunan itu antara lain adalah Gedung Negara Grahadi, Balai Kota Surabaya, Balai Pemuda, Gedung Nasional Indonesia, Balai Pos Besar, SMU Kompleks, Gedung Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga, Stasiun Semut, Bank Hagakita, Bank Mandiri di Kebon Rodjo dan Gedung PT Aneka Niaga atau *Internatio Internationale Crediet en Handels vereeniging "Rotterdam"*.

Tetapi bangunan-bangunan bernilai sejarah tinggi tersebut berada dalam situasi yang rawan. Dalam kurun waktu 6 tahun hingga sekarang belum ada peraturan daerah (Perda) yang melindunginya. Artinya, belum ada sanksi tegas yang dapat diberlakukan untuk melindungi benda-benda cagar budaya dari perubahan bentuk arsitektur bangunan yang telah ditetapkan sebagai situs budaya. Tidak adanya sosialisasi dari pemerintah mengenai benda cagar budaya, mengakibatkan ketidaktahuan pemilik atau pengguna bangunan. Dan kondisi ini semakin parah dengan tidak adanya kompensasi dari pemerintah bagi pemilik rumah atau bangunan yang dikategorikan sebagai benda cagar budaya.

2.3. Tinjauan serta Manfaat Revitalisasi dan Konservasi

Proses pembangunan yang menekankan orientasi Surabaya sebagai kota Indarmadi (Industri, Perdagangan, Maritim, Pendidikan) kerap kali mengesampingkan aspek kebudayaan dan merusak bangunan bersejarah yang ada. Sehingga sejumlah bangunan bersejarah ikut tergusur. Contohnya pembongkaran Toko Nam yang terletak di tikungan antara Jalan Basuki Rahmat dan Jalan Embong Malang, penghancuran Rumah Sakit Simpang (CBZ) yang kini menjadi Surabaya Plaza Hotel dan Delta Plaza dan penghancuran Pasar Wonokromo yang selama ini menjadi *landmark* sekaligus bagian dari sejarah Surabaya.



Gambar 2.17. Foto Halaman Depan RS. Simpang (CBZ), Delta Plaza sekarang.
Sumber : Koleksi keluarga Aucky Hinting

Benda cagar budaya di Surabaya seharusnya dapat menunjukkan identitas Surabaya sebagai Kota Pahlawan. Dan pembangunan suatu kawasan perlu memperhatikan apa yang terjadi di masa silam dan tidak merusak bukti sejarah yang ada. Jika ternyata ada peristiwa bersejarah di tempat itu, sebaiknya pembangunan tidak mengubah bentuk asli, termasuk landscape-nya. Menghancurkan bangunan-bangunan tersebut berarti juga menghancurkan identitas kota Surabaya.

Bangunan bersejarah selain mengandung unsur sosial, historis, dan arsitektural juga mengandung unsur pendidikan. Bangunan bersejarah dapat menjadi laboratorium hidup bagi generasi selanjutnya dalam mempelajari berbagai hal, mulai dari fisik bangunan hingga nilai sejarahnya.

Bila bangunan benda cagar budaya satu persatu hilang, lenyaplah memori berbagai generasi terhadap perjalanan sejarah bangsanya. Pelestarian sangat penting bagi generasi muda dan pendidikan. Tanpa adanya bukti empiris, apa yang nantinya dikemukakan oleh guru sejarah tidak mustahil dianggap isapan jempol oleh siswa karena kisahnya hanya verbalistik belaka.

Kota-kota di negara maju di berbagai belahan dunia mampu menyuguhkan eksotisme kekinian dari benda-benda cagar budaya yang berusia ratusan tahun. Kemampuan memadukan nilai-nilai sejarah dalam kekinian ternyata sangat brilian. Bahkan, keuntungan lainpun mengalir dari meningkatnya

kunjungan wisata sejarah sebuah kota. Di negara maju manapun tempat-tempat bersejarah selalu dipelihara dengan baik, museum pun menjadi tempat yang ramai dikunjungi.

Melihat fenomena tersebut, sudah saatnya konservasi dengan revitalisasi menjadi salah satu solusi pengembangan kota Surabaya. Konservasi adalah segenap proses pengelolaan suatu tempat agar makna kultural yang dikandungnya terpelihara dengan baik. Salah satu upaya konservasi adalah revitalisasi. Yaitu, upaya mengubah suatu tempat agar dapat digunakan untuk fungsi yang lebih sesuai.¹⁴ Bangunan tua secara teknis dapat dikembangkan (direvitalisasi) untuk fungsi apapun yang bersifat komersial, seperti pertokoan, hotel dan apartemen. Dan ini dapat mendatangkan keuntungan dari faktor pariwisata.

2.4. Tinjauan Tentang Karakter Kepahlawanan Kota Surabaya

2.4.1. Latar Belakang Karakter Kepahlawanan Surabaya

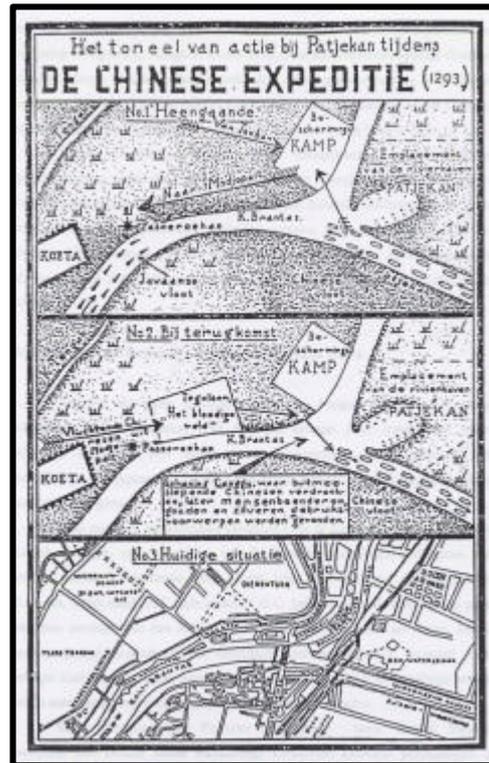
Nama Surabaya secara otentik baru terdapat dalam prasasti Trowulan I tahun Caka 1280 atau 1358 Masehi sebagai nama desa yang termasuk kelompok desa di tepi sungai tempat penambangan.¹⁵ Kawasan Surabaya di sekitar muara Kali Brantas mendapat perhatian khusus dari penguasa-penguasa kerajaan di Jawa Tengah. Dan semenjak awal abad X pusat pemerintahan kerajaan Mataram (Hindu) telah dipindahkan ke Jawa Timur di daerah Kali Brantas.

Surabaya menjadi pusat perdagangan karena letaknya yang strategis di jalur niaga Malaka-Laut Jawa-Maluku.

Nama dan peranan Surabaya muncul secara pasti pada masa awal pertumbuhan Majapahit. Pada waktu itu bala tentara Raden Wijaya berhasil menghancurkan tentara Tartar di Pacekan.

¹⁴ Kwanda. Timoticin, "Stasiun Semut Bukan Sekedar Bangunan," *Kompas* Senin, 9 Juni 2003.

¹⁵ Kasdi. Aminuddin, "Pertempuran 10 November 1945. Citra Kepahlawanan Bangsa Indonesia di Surabaya," (Surabaya: PPNK, 1986), p. 4.



Gambar 2.18. Peta Pertempuran antara R. Wijaya dengan bala tentara Tartar
 Sumber : Rudy P. Lilananda. " Inventarisasi Karya Arsitektur China di Surabaya." Jurnal Penelitian Karya Arsitektur China di Surabaya (1998): 19.

Pada masa Gajah Mada melaksanakan Sumpah Palapanya, Surabaya merupakan salah satu pangkalan penting untuk mewujudkan cita-cita Gajah Mada mempersatukan Nusantara di bawah Majapahit. Buktinya adalah tercantumnya Surabaya dalam Negara Kertagama (1365) pupuh XVII, bait 5, yang berbunyi: *Yen ring Jenggala lot sabha narpatang ring Surabhaya menulis mare Buwun*, artinya: Jika dari Jenggala ke Laut, raja singgah di Surabaya terus ke Buwun.

Posisi strategis Surabaya juga memantapkan kedudukan Surabaya dan Gresik sebagai pusat penyebaran Islam. Karena Surabaya-lah di sepanjang pantai utara Jawa muncul kota-kota pelabuhan sebagai pusat perdagangan dan penyebaran Islam, seperti Gresik, Tuban, Sedayu, dan Demak.

Setelah berkembang menjadi kota perdagangan yang besar, bupati Surabaya memelopori perlawanan terhadap kekuasaan Mataram dan akhirnya Surabaya dapat terlepas dari pemerintahan Mataram.

Selama masa pemerintahan Sultan Agung (1613-1645) dan pecah perang antara Mataram yang dibantu VOC melawan Trunojoyo di Madura, Surabaya merupakan pangkalan kekuatan yang harus diperhitungkan oleh Mataram.

Pada masa pemerintahan Hindia-Belanda, Surabaya merupakan basis perlawanan terhadap kekuasaan manapun yang akan merampas kemerdekaan dan kebebasannya. Apalagi, pada akhir abad XIX, Surabaya menjadi salah satu saluran penting untuk menguras kekayaan Jawa Timur ke negeri Belanda dengan dibangunnya Stasiun Semut di akhir 1870-an.

Awal abad XX Surabaya berkembang dengan pesat sebagai kota perdagangan, industri dan pemerintahan. Sesuai dengan kemajuannya, maka selain menjadi pusat pemerintahan kolonial di Jawa Timur, juga menjadi pusat pergerakan nasional. Dengan puncak kemajuan Syarekat Islam di Surabaya, didirikannya *Indonesische Study Club* oleh Dokter Sutomo menjadi penanda jiwa dan semangat kepahlawanan di awal abad XX. Sejak itu, banyak organisasi-organisasi pergerakan nasional lahir di Surabaya dan diprakarsai oleh arek Surabaya. Seperti BKR yang dipimpin oleh Mas Isman, PRI dengan pelopornya Roeslan Abdoel Gani, kemudian muncul Bung Tomo dengan orasi-orasinya yang mampu membakar semangat juang arek Surabaya. Juga perlu diingat, Surabaya dengan HBS (*Hogere Burder School*) Surabaya yang sekarang menjadi SMU Kompleks merupakan tempat Ir. Soekarno digembleng. Di Surabaya pada masa pergerakan beliau berkenalan dan banyak berdiskusi dengan para pemimpin pergerakan dan belajar memimpin di bawah bimbingan Cokroaminoto. Cindy Adam dalam autobiografi Bung Karno yang ditulisnya menyebutkan bahwa Surabaya adalah sebagai daur nasionalisme.

Jadi dapat dikatakan, jiwa dan semangat kepahlawanan Surabaya telah menyala dari sejak jaman kuno. Semangat tersebut memiliki peranan dalam sejarah perjuangan Indonesia. Dengan demikian Surabaya benar-benar memiliki nilai yang sangat berarti bagi jalannya sejarah perjuangan bangsa Indonesia. Jiwa kepahlawanan itu dapat dikatakan telah menjadi tradisi turun-temurun.

2.4.2. Latar Belakang Pertempuran 10 November 1945

Jiwa kepahlawanan yang telah menjadi tradisi turun-temurun dan mendarah daging dalam diri arek-arek Surabaya, membuat mereka pada November 1945 menolak dengan tegas kembalinya penjajah ke Indonesia. Dan perlu diingat, lingkungan kehidupan di kota industri sebesar Surabaya yang serba sibuk, keras, cepat, ikut membentuk watak dan temperamen penduduk untuk menjadi berani bekerja keras, pantang menyerah, dan terkadang kasar. Kondisi itulah yang melahirkan pemimpin-pemimpin besar seperti Bung Karno, Roeslan Abdoel Gani, Bung Tomo, Mayjend Sungkono, Drg. Moestopo, Sudirman, Doel Arnowo dan juga R.M.T.A. Soerjo.

Setelah Proklamasi Kemerdekaan, pemindahan kekuasaan belum dapat dilaksanakan karena kekuasaan masih di tangan Jepang dan Sekutu diberi kedudukan status quo. Tidak sabar akan kondisi tersebut, para pemuda mengambil tindakan cepat, yaitu menyebarluaskan berita proklamasi kemerdekaan kepada rakyat melalui pamflet dan membentuk badan-badan perjuangan seperti KNI, BKR, PRI, BPRI serta mendorong Moechammad Yasin sebagai Inspektur Polisi waktu itu memproklamasikan Polisi Istimewa sebagai Polisi Indonesia pada 21 Agustus 1945 dan menurunkan bendera Jepang serta mengibarkan Merah Putih di markas Polisi Istimewa di *Coen Boulevard* yang sekarang ditempati SMU St. Louis.

Disiarkannya berita Proklamasi dan aksi Polisi Istimewa sangat menjengkelkan pihak Jepang sehingga melalui harian Suara Asia, Jepang mengeluarkan peringatan yang intinya mengatakan bahwa berita Proklamasi tersebut adalah kabar bohong. Belanda sendiri kesal melihat semangat arek-arek Surabaya membentuk organisasi-organisasi pergerakan. Dan dengan berkedok RAPWI, suatu badan rehabilitasi tawanan perang Sekutu dan interniran, banyak perwira dan orang sipil Belanda datang dengan membonceng Sekutu dan mereka menginap di Hotel Oranje. Pemuda-pemuda yang mengetahui hal tersebut marah dan terjadilah peristiwa penyobekan bendera Belanda di Hotel Oranje pada 19 September 1945. Setelah peristiwa itu, tokoh-tokoh NICA yang ada di Indonesia melakukan kerjasama dengan rekan-rekan mereka yang ada di luar negeri dan

menghubungi Jepang untuk menegakkan kembali pemerintahan Belanda di Indonesia.

Sekutu jeli akan kekacauan yang akan ditimbulkan pihak Belanda lantas melarang Jepang berhubungan dengan siapapun kecuali dengan pimpinan Sekutu. Sikap Sekutu mengecewakan Belanda dan Belanda menuduhnya Pro Republik. Pada perundingan 30 oktober 1945, Belanda murka setelah adanya pengakuan bahwa TKR dan POLRI adalah alat keamanan tentara Sekutu atas nama Sekutu.

Situasi sekitar bulan Oktober 1945 sangat genting. Belanda dan para pimpinan Indonesia berlomba untuk menguasai seluruh wilayah Surabaya. Pemuda Indonesia juga marah atas pendudukan tentara Gurkha yang seenaknya. Pada 27 Oktober, dari markas TKR dikeluarkan perintah untuk melawan pasukan Inggris. Perintah tersebut berlaku mulai tanggal 28 Oktober 1945 pukul 04.00. pertempuran terus berlangsung sepanjang hari itu membuat pasukan Inggris terjepit dan Brigjend Mallaby melapor ke Jakarta. 29 Oktober pagi harinya, Bung Karno dan Bung Hatta datang ke Surabaya untuk melerai pertikaian. Lantas, mereka berunding dengan Mallaby di Kantor Gubernur. Selesai perundingan pukul 19.30 yang menghasilkan persetujuan antara Indonesia dan Sekutu untuk menghentikan pertempuran dan menjaga ketenangan Surabaya yang disiarkan Bung Karno sendiri melalui Radio Pemberontakan Rakyat Surabaya di Jalan Mawar.

Pada 30 Oktober 1945 di Kantor Gubernur diadakan perundingan lagi yang hasilnya, Inggris setuju dibentuk suatu Kontak Biro yang bertugas mengawasi dan melaksanakan segala persetujuan. Selama perundingan tersebut, suara tembakan masih terdengar meski semalam telah diperintahkan untuk menghentikan kontak senjata. Malam sesudah perundingan tersebut setelah Bung Karno dan Bung Hatta kembali ke Jakarta, semua anggota Kontak Biro termasuk Mallaby menuju ke Gedung Internatio di mana terjadi baku tembak paling dahsyat. Dan pada malam itu di dalam mobilnya, Mallaby tewas setelah mobilnya tertembak dan meledak.

Kematian Mallaby membuat pihak Inggris sangat marah, sehingga Panglima Sekutu di Jawa Timur yang menggantikan Mallaby, Jendral E.C. Mansergh, mengirimkan ultimatum kepada Gubernur Suryo pada 9 November

1945 agar seluruh bangsa Indonesia di Surabaya menyerahkan senjatanya kepada Inggris sebelum pukul 18.00 dan bila tidak ditepati Inggris akan menyerang melalui Darat, Laut dan Udara. Pukul 21.00 Gubernur Suryo membacakan pidatonya di RRI Embong Malang yang isinya menolak tegas ultimatum tersebut dan lebih baik berperang.

Pada 10 November 1945, pukul 06.00 tentara Inggris menggempur mulai bagian utara Surabaya. Pertempuran baru berakhir pada 28 November 1945 setelah Gunungsari jatuh ke tangan Inggris.

2.5. Kaitan Bangunan Cagar Budaya di Surabaya dengan Citra Kepahlawanan Kota Surabaya

Bangunan bersejarah merupakan bagian dari sejarah lokal sekaligus identitas suatu daerah. Keberadaan benda-benda cagar budaya di Surabaya yang dalam hal ini berupa bangunan-bangunan sebagai bukti rentetan sejarah perjuangan yang membuahkan sebutan Surabaya sebagai Kota Pahlawan. Jauh sebelum peristiwa heroik 10 November 1945 yang memposisikan Surabaya sebagai Kota Pahlawan, nenek moyang kota ini sudah menunjukkan sifat kepahlawanannya. Sejarah berdirinya Surabaya diawali dengan keberhasilan pasukan Raden Wijaya melumpuhkan bala tentara Tartar di Pacekan, Pintu Air Jagir sekarang, yang telah ditetapkan sebagai salah satu bangunan cagar budaya.

Kemudian pada rangkaian pertempuran untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang berpuncak pada 10 November 1945 tercatat Hotel Oranje atau Hotel Majapahit sekarang tempat dirobeknya bagian biru bendera Belanda oleh-arek-arek Surabaya dan dikibarkannya Merah Putih, Gedung Internatio atau kantor PT Aneka Niaga tempat di mana, Brigadir Jenderal Mallaby menemui ajalnya pada pertempuran antara arek-arek Surabaya melawan Sekutu, Gedung Nasional Indonesia di mana KNI dan BKR dibentuk, Lapangan Tambaksari tempat semua rapat-rapat raksasa antara aktivis pejuang dengan para pemuda, gedung sekolah Santo Don Bosco yang pada masa perang merebut kemerdekaan digunakan sebagai gudang senjata Jepang terbesar di Surabaya, Lindeteves Spervices di Jalan Kebon Rodjo yang sekarang digunakan untuk kantor Bank Mandiri, Balai Pemuda yang merupakan markas besar PRI, gedung

sekolah Santa Maria di mana BKR yang kemudian menjadi TRIP bermarkas dan gedung sekolah St. Louis yang pernah menjadi markas besar Polisi Istimewa. Kemudian Kantor Gubernur yang telah menjadi pusat pemerintahan sejak masa pemerintahan Hindia-Belanda, Tugu Pahlawan yang berdiri di atas bekas Gedung Kenpetai atau gedung pengadilan pada masa Hindia-Belanda, juga gedung RRI, pemancar NIROM di Jalan Embong Malang dan juga Gedung Negara Grahadi serta sepanjang jalan Raya Darmo, Wonokromo dan Tunjungan tempat pertempuran paling sengit pada 10 November 1945.

Bangunan bersejarah merupakan bagian dari sejarah lokal sekaligus identitas suatu daerah. Dan sejarah perkembangan suatu kota tidak terlepas dari sejarah perkembangan bangunan-bangunan fasilitas umum yang dibangun. Seperti Stasiun Semut yang menjadi penanda awal perkembangan jaringan kereta api di Jawa. Stasiun Semut dibangun pemerintah Hindia-Belanda berdasar Undang-Undang tertanggal 6 April 1875 Staatsblad No. 141 dengan biaya dari pemerintah dan diberi nama *Staats Spoorweg (SS)*. Tujuan pembangunannya adalah untuk mengangkut hasil bumi dan perkebunan dari daerah-daerah pedalaman Jawa Timur khususnya dari Malang dan Pasuruan ke Pelabuhan Tanjung Perak yang mulai dibangun sekitar tahun itu juga.

Tetapi seiring dengan perkembangan kota, meningkatnya kebutuhan di berbagai bidang usaha, Surabaya tumbuh dengan karakter yang semakin tidak jelas. Surabaya tampil semakin seragam dan tak berbeda dengan kota-kota lain di Indonesia. Surabaya semakin kehilangan kekhasannya sebagai Kota Pahlawan. Ketika kita menyaksikan kembali kenyataan di Jembatan Merah, kita tidak lagi diingatkan adanya semangat patriotik yang pernah hadir di Surabaya. Sekarang orang lebih mengenal kawasan itu sebagai pusat perbelanjaan dengan Jembatan Merah Plaza dan kawasan jajan Kya-Kya. Perwajahan kawasan Kembang Jepun saat ini dapat dilihat pada gambar 2.19.



Gambar 2.19. Perwajahan Jl. Kembang Jepun saat ini
Sumber : Koleksi pribadi

Gambar 2.20. berikut adalah foto kawasan Jembatan Merah pada masa perjuangan dan gambar 2.21. adalah foto kawasan tersebut saat ini.



Gambar 2.20. Kawasan Jembatan Merah pada masa perjuangan
Sumber : Koleksi Jurusan Arsitektur UK Petra, Surabaya



Gambar 2.21. Kawasan Jembatan Merah saat ini
Sumber : Koleksi pribadi

Pada masa perjuangan kawasan Jembatan Merah merupakan pusat niaga dan perdagangan terbesar di Jawa Timur. Saat ini pun masih tetap menjadi daerah niaga dan perdagangan meskipun tidak lagi menjadi pusat. Setelah peristiwa 10 November 1945, selain sebagai pusat niaga dan perdagangan terbesar, Jembatan Merah terkenal sebagai ikon perjuangan arek-arek Surabaya. Hal tersebut diperkuat dengan keberadaan bangunan-bangunan bersejarah di sekitar Jembatan Merah yang menjadi saksi bisu peran serta Jembatan Merah. Gedung Internatio adalah salah satu gedung bersejarah yang menjadi saksi perjuangan arek-arek Surabaya dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Tapi, kondisi gedung ini dan sekitarnya sekarang tidak lebih sebagai cerminan hiruk pikuk metropolitan. Tidak ada sisa-sisa yang mengingatkan bahwa peristiwa kepahlawanan yang legendaris pernah terjadi di sini.

Pada masa sekarangpun, citra pusat niaga dan perdagangan terbesar yang pernah disandang kawasan Jembatan Merah sesungguhnya nyaris pudar. Citra yang seharusnya dapat kita rasakan melalui bangunan-bangunan yang pernah berperan pada masa tersebut. Bangunan-bangunan yang seharusnya menjadi jembatan ingatan terhadap kejayaan masa lalu, sekarang ini kondisinya justru sangat memprihatinkan.



Gambar 2.22. Suasana Jl. Karet pada abad XIX dan di latar belakang nampak gedung *NV Nederlansche Handel Maatschappij* (NV NHM).

Sumber : Koleksi keluarga Aucky Hinting

Gambar 2.22. adalah foto dari Jl. Karet pada abad XIX. Nampak gedung *NV Nederlansche Handel Maatschappij* (NV NHM) yang merupakan bank ekspor impor terbesar milik pemerintah Belanda pada abad XIX saat masih berfungsi. Dan gambar 2.23. adalah perwajahan bekas gedung bank tersebut saat ini. Tampak dalam gambar, bagian sisi bangunan yang artistik terdesak oleh bangunan baru di sebelahnya. Dan pada gambar 2.24. tampak bahwa bekas jendela gedung tersebut sekarang difungsikan sebagai kandang burung dara dan ayam. Di bagian lain bangunan juga ditemukan tanda-tanda yang menunjukkan bangunan ini sangat tidak terawat dengan difungsikannya bangunan ini sebagai tempat tinggal ilegal tuna wisma.



Gambar 2.23. Perwajahan Gedung *NV Nederlandsche Handel Maatschappij* (NV NHM) saat ini dilihat dari Jalan Kembang Jepun
Sumber : Koleksi pribadi



Gambar 2.24. Perwajahan Gedung *NV Nederlandsche Handel Maatschappij* (NV NHM) saat ini dilihat dari jarak dekat
Sumber : Koleksi pribadi

Gedung yang masih cukup terawat adalah gedung Bank Mandiri yang dulu bernama Lindeteves Sporvices di Jl. Kebon Rodjo. Meskipun terawat,

kondisinya sekitarnya seperti kurang memperhatikan nilai sejarah yang dimiliki gedung, sehingga keberadaannya hanya seperti gedung tua di pojok jalan.



Gambar 2.25. Gedung Lindeteves yang sekarang difungsikan sebagai gedung Bank Mandiri

Sumber : Koleksi pribadi

Jauh berbeda jika dibandingkan dengan kondisi gedung Bank Indonesia di Yogyakarta. Nampak sangat terawat dengan penampilan yang sepadan dengan usia dan nilai sejarah yang dikandungnya.



Gambar 2.26. Gedung Bank Indonesia di Yogyakarta
Sumber : Koleksi pribadi

Di depan gedung Bank Indonesia dan BNI '46 berdiri Benteng Vredeburg. Yang pernah sangat berperan pada masa perjuangan. Kondisi penampilan bekas benteng milik Belanda ini tetap nampak terawat meskipun usianya sudah tua. Kalaupun mengalami renovasi, perubahan yang terjadi tetap memperhatikan nilai-nilai sejarah yang dimiliki gedung dan sekitarnya serta tidak mengubah landscape asli.



Gambar 2.27. Benteng Vredeburg di Yogyakarta
Sumber : Koleksi pribadi

Seperti juga Surabaya, Yogyakarta juga memiliki peranan penting bagi Indonesia pada masa mempertahankan kemerdekaan. Tercatat dalam sejarah, peristiwa 1 Maret 1949 yang dikenal dengan Agresi Militer Belanda.

Surabaya dan Yogyakarta memiliki usia sejarah kepahlawanan yang nyaris serupa. Bedanya, Yogyakarta memahami arti kepahlawanan tersebut dan menghargainya, sementara Surabaya tidak. Hal ini tercermin melalui kondisi bangunan-bangunan tua di Yogyakarta yang tetap terawat sehingga terasa betul nuansa sejarah yang dimiliki gedung.

Seperti halnya Stasiun Tugu yang punya arti sama pentingnya dengan Stasiun Semut bagi kota masing-masing. Di depan Stasiun Tugu berdiri Hotel Tugu yang juga berperan dalam perjuangan Indonesia mempertahankan kemerdekaan.



Gambar 2.28. Stasiun Semut saat ini
Sumber : Kompas (Surabaya), 9 Juni 2003

Di bawah ini adalah perwajahan kantor Kedaulatan Rakyat. Surat kabar pertama di Yogyakarta yang masih terbit sampai sekarang. Kondisi bangunan masih terawat dengan baik.



Gambar 2.29. Kantor Kedaulatan Rakyat
Sumber : Koleksi Pribadi

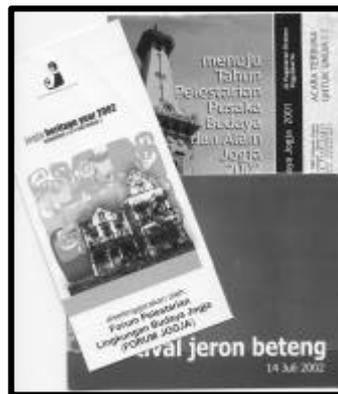
Dan berikut adalah foto gedung PD Grafika yang merupakan bekas kantor percetakan *Soerabaia Handelsblaad*, surat kabar pertama di Surabaya. Gedung yang sempat disewa oleh kantor berita Antara dan Surabaya Post ini sekarang hanya berfungsi sebagai gudang buku dengan status kepemilikan yang tidak jelas.



Gambar 2.30. Gedung PD Grafika saat ini
Sumber : Koleksi Pribadi

Sebagian contoh tersebut, cukuplah memberi gambaran bagaimana dua kota yang memiliki usia sejarah kepahlawanan nyaris sama, mempunyai sikap yang berbeda dalam hal memberi penghargaan terhadap nilai-nilai sejarah yang

membentuk kotanya. Sikap masyarakat Yogyakarta juga diperkuat dengan diadakannya even-even budaya yang bertujuan mensosialisasikan keberadaan benda-benda cagar budaya dan melestarikannya. Even-even ini diadakan oleh Jogja Heritage Society, badan yang seharusnya juga dimiliki oleh Surabaya. Gambar 2.5.13. adalah foto brosur-brosur berbagai even budaya dengan obyek benda cagar budaya di Yogyakarta.



Gambar 2.31. Brosur-brosur even-even *Jogja Heritage*
Sumber : Koleksi Jogja Heritage Society

Sementara di Surabaya, nyaris setiap hari halaman koran dipenuhi dengan berita perusakan bangunan bersejarah.



Gambar 2.32. Pemberitaan di Koran-koran Surabaya
Sumber : Koleksi Pribadi