

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. STUDI LITERATUR

Tidak dapat dipungkiri bahwa komunikasi pada saat ini adalah kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Manusia sebagai makhluk sosial selalu merasa haus akan informasi dan ingin tahu segala perubahan yang terjadi di lingkungannya. Pesatnya perkembangan teknologi secara tidak langsung membuat manusia mulai bergantung pada komunikasi, dan tidak mau melepaskan diri dari komunikasi. Tanpa komunikasi maka tidak akan ada kebudayaan dan tanpa kebudayaan kita bukanlah manusia yang seutuhnya.

Komunikasi adalah proses sistematis bertukar informasi diantara pihak-pihak, biasanya melalui sistem *symbol*. Komunikasi secara ilmiah dapat juga berarti proses penyampaian pesan atau informasi dari pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan) dengan menggunakan simbol atau lambang tertentu baik secara langsung maupun tidak langsung (menggunakan media) untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) (“Wikipedia”).

Fungsi dari komunikasi adalah untuk menyatakan dan mendukung identitas diri, untuk membangun kontak sosial dengan orang disekitar kita, dan untuk mempengaruhi orang lain, untuk merasa, berpikir, atau berperilaku seperti yang kita inginkan (Scheidel 27).

Menurut Verderber (31), komunikasi mempunyai 2 fungsi, yaitu pertama sebagai fungsi sosial, yakni untuk tujuan kesenangan, untuk menunjukkan ikatan dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan. Kedua, yaitu fungsi pengambilan keputusan, yakni memutuskan untuk melakukan sesuatu pada suatu saat tertentu.

Pearson dan Nelson (59) mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi umum. Pertama untuk kelangsungan hidup diri sendiri yang meliputi: keselamatan fisik, meningkatkan kesadaran pribadi, menampilkan diri kita sendiri kepada orang lain dan mencapai ambisi pribadi. Kedua, untuk kelangsungan hidup masyarakat, tepatnya untuk memperbaiki hubungan sosial dan mengembangkan keberadaan suatu masyarakat.

Banyak orang menganggap bahwa komunikasi mudah untuk dilakukan, namun seringkali terjadi kesalahan dalam pemahaman maksud dari komunikasi yang dilakukan. Beberapa kekeliruan tentang komunikasi adalah sebagai berikut:

- Tidak ada yang sukar tentang komunikasi, komunikasi adalah kemampuan alamiah, setiap orang mengetahui apa komunikasi itu dan mampu melakukannya.
- Ketika sebuah pihak berinisiatif untuk berbicara, berarti dengan sendirinya pihak tersebut berkomunikasi.
- Komunikasi hanya terjadi jika ada suatu pihak yang menghendakinya.
- Kita membutuhkan lebih banyak komunikasi (anggapan kuantitas komunikasi berhubungan dengan kuantitas hidup).
- Makna terdapat pada kata-kata (padahal oranglah yang memberi makna).

(Mulyana 73)

Selama ini masyarakat umum sering menganggap komik sebagai deretan gambar kartun dengan tulisan, dan memiliki cerita yang cenderung ditujukan untuk anak-anak. Pengertian ini bertumbuh sejak munculnya komik modern yang kebanyakan memang memuat cerita untuk anak-anak hingga remaja. Masyarakat memahami komik berdasarkan pengamatan terhadap ‘kulit’ luar komik saja, sehingga melupakan hakekat sebenarnya dari komik tersebut.

Hakekat dari komik sebenarnya adalah media komunikasi. Media yang mengkomunikasikan isinya dengan kombinasi seni rupa, komposisi, desain layout, tipografi dan sastra. Pemahaman ini sejalan dengan pemahaman Mc. Cloud (9) dalam buku *Understanding Comics* yang dapat disimpulkan bahwa pemahaman masyarakat mengenai komik terlalu sempit, dan hal tersebut terjadi karena komik modern telah diperbudak oleh bisnis dan uang. Komik yang sebenarnya adalah media atau wadah yang mampu menampung berbagai macam gagasan dan gambar yang muatannya sangat tergantung pada pembuatnya. Komik sebagai media memiliki ciri khas yang membedakan dirinya dengan berbagai media (terutama cetak) yang lain. Ciri khas komik adalah pada bentuk penyampaian pesan yang menggunakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu.

2.2. TINJAUAN JUDUL PERANCANGAN

2.2.1. Perancangan Komik Venandyrant “The Light of Hope”

Venandyrant merupakan sebuah bahasa yang diciptakan penulis sendiri, yang memiliki arti sebagai dunia yang penuh akan harapan.

2.2.2.1. Perkembangan Komik

Komik ini dibuat bermula dengan menentukan ide cerita dahulu. Setelah ide cerita dibuat, barulah menentukan tokohnya. Penggambaran *thumbnail* dilakukan setelah cerita dan karakter sudah ditentukan. Setelah *thumbnail* dibuat kemudian dilanjutkan dengan penebalan pada kertas kalkir (*tight tissue*) dengan menggunakan tinta. Proses pemberian kata-kata, *tone*, dan efek menggunakan komputer setelah *tight tissue* tadi di scan ke dalam komputer.

2.2.2.2. Penjelasan Tema / Judul Komik

Judul komik ini merupakan nama dunia dari komik ini. Menggunakan tema fantasi untuk mendukung judul yang juga berkesan fantasi dan selain itu, tema fantasi digunakan agar dapat lebih bebas dalam mengembangkan daya imajinasi.

2.3. TINJAUAN KOMIK

2.3.1. Pengertian Komik

Ada banyak definisi yang menjelaskan arti kata komik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (452) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, maupun dalam bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Menurut Wikipedia Indonesia, sebuah situs *on-line* ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia, definisi komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. (“Wikipedia”).

Menurut Ensiklopedia Nasional (54) komik adalah cerita gambar serial sebagai perpaduan karya seni rupa, atau seni gambar dan seni sastra. Komik berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dalam kotak, yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita.

Sedangkan menurut McCloud (9), dalam bukunya yang berjudul *Understanding Comics*, komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan / atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

2.3.2. Sejarah Komik di Dunia

Prancis dikenal sebagai pencetus ide-ide komik cemerlang, sejarah komik bermula pada masa pra sejarah digua Lascaux, Prancis selatan, ditemukan torehan berupa gambar gambar bison, jenis banteng atau kerbau Amerika. Cikal bakal komik ini belum mengandung sandi yang membentuknya menjadi bahasa namun sudah merupakan "pesan" sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno.



Gambar 2.1. Dinding prasejarah gua Lascaux

Sumber: <http://www.xtec.es/~imagrans/lascaux.jpg>

Di Mesir, cerita tentang dewa maut dalam dunia roh terdapat di kuburan raja Nakht yang ditoreh diatas (kertas) papyrus, papyrus ini juga sudah dikenal lama oleh orang Assiria, Siria dan parsi. Selanjutnya "komik" diatas daun beralih bentuk Mozaik (susunan lempeng batu berwarna) di Yunani karya ini berlangsung hingga abad ke empat masehi, pada masa jaman Romawi cerita bergambar berkembang pesat yang selanjutnya menyebar hampir keseluruh Eropa.

Dengan ditemukannya mesin cetak pada era Revolusi Industri di Inggris, maka bentuk seni semakin dapat dinikmati oleh semua orang. Kerumitan cerita bergambar mulai berkembang dan mencapai puncak keemasan di tangan William

Hogarth dengan karyanya “*A Harlot’s Progress*” yang diterbitkan tahun 1731. Bapak komik modern dalam banyak hal adalah Rudolphe Topffer, yang terkenal dengan cerita bergambarnya yang satiris sejak pertengahan 1800. Dalam ceritanya, ia menggunakan kartun dan panel-panel pembatas, serta menyelaraskan kata-kata dengan gambar sehingga saling mendukung satu sama lain. Bentuk karya itu merupakan yang pertama di Eropa. Contoh lain cerita bergambar, novel Kolase aliran Surealis karya Max Ernst, “*A Week of Kindness*”, yang dianggap sebagai karya seni terbesar pada abad 20. (McCloud 17)

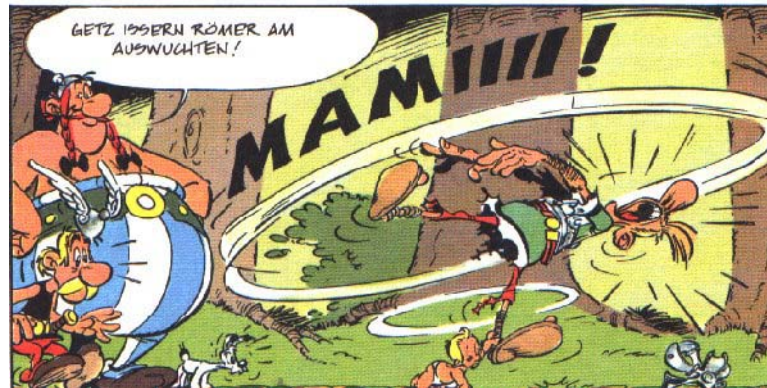
Di Eropa, pada tahun 1929, muncul sebuah karya komik yang fenomenal, berjudul “Tintin” karya Herge, seorang komikus Belgia. “Tintin” yang memiliki *genre* drama petualangan, mampu mendominasi pasar hingga tahun 1970-an. Gaya gambar komik Eropa lebih bersifat ikonis, gambar-gambar yang ada merupakan penyederhanaan dari bentuk nyatanya.



Gambar 2.2. Komik Eropa “Tintin”

Sumber: <http://www.xtec.es/~imagrans/tintin.jpg>

Selain komik “Tintin”, komik Eropa lainnya yang terkenal adalah “Asterix” dengan pengarangnya Uderzo, serta komik “Smurf” karya Peyo dengan konsepnya yang unik dan menghibur. Komik-komik tersebutlah yang nantinya berpengaruh besar terhadap perkembangan komik di benua Amerika.



Gambar 2.3. Komik Eropa “Asterix”

Sumber: http://www.pikas.elitas.com/comic/images/sein_ulligen_02.jpg

Pada akhir abad ke 19 di Amerika, komik strip mulai muncul pada edisi hari Minggu di koran. *The Yellow Kid* karya Richard Felton pada tahun 1896-an dianggap sebagai komik strip pertama, diterbitkan pertama kali pada 16 Februari 1896 oleh *Hearst New York American*. Pada bulan Maret 1897, kumpulan komik strip ini dikompilasikan dalam *Hearst's Sunday Journal* dan dijual dengan harga 5 sen. Dari awalan yang sederhana ini sebuah industri baru telah lahir, meskipun tidak langsung sukses. Sejak saat itu hingga awal 1930-an, banyak penerbit menghasilkan buku kartun bagi publik, termasuk banyak promosi yang bersifat komik.

Meskipun banyak dari perusahaan ini dengan cepat lenyap, peran mereka tetap tinggal sampai hari ini dan di antara yang paling tenar, termasuk *Little Orphan Annie*, *Dick Tracy*, *Popeye*, *Mutt & Jeff*, *Little Nemo*, dan *Buster Brown*. (“Comic Page”)

Kemudian pada tahun 1930 dunia komik Amerika didominasi komik *genre* kepahlawanan (*superhero*) seperti “Superman”. Komik yang berkisah tentang *superhero* ternyata sangat diminati oleh pasar, sehingga bermunculan komik-komik lain dengan tema dan karakter yang kurang lebih serupa, seperti “Batman” karya Bob Kane yang lebih bernuansa “gelap”, hingga “Wonder Woman” sebagai symbol mulai diakuinya eksistensi wanita pada komik *superhero*. Adapun mereka di bawah naungan perusahaan penerbitan komik terbesar saat itu DC Comics. Pada decade tahun 1960-an, terjadi penyegaran tema dalam komik *superhero* yang dilakukan oleh penerbit Marvel Comics, dibawah

komikus terkenal Stan Lee, dimana tema *superhero* yang ada semakin beragam, misalnya “Spiderman”, “Hulk”, “Captain America”, “DareDevil” dan sebagainya.



Gambar 2.4. Komik Amerika *Superman*

Sumber: http://phobos.ramapo.edu/majors/american_studies/Images/Superman-Comic-thumb.jpg

Berbeda dengan komik Amerika dan Eropa dimana cetaknya biasanya berwarna, komik-komik Jepang atau sering disebut manga di Jepang lebih banyak dicetak hitam putih namun memiliki jumlah halaman yang lebih tebal. Ada beragam komik Jepang yang sempat terkenal di pasaran antara lain *Doraemon*, *DragonBall*. Cerita yang diangkat dalam komik Jepang umumnya ber-*setting* kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang dan kandungan nilai budayanya. Gaya gambar komik Jepang awalnya berupa gambar kartunal namun kini sudah mulai berkembang menjadi gambar yang diperindah.



Gambar 2.5. Komik Manga Jepang

Sumber: <http://www.xtec.es/~imagrans/image051.jpg>

<http://www.xtec.es/~imagrans/image053.jpg>

Saat ini seiring dengan perkembangan jaman dan teknologi yang ada, banyak beredar komik-komik hasil industri besar. Industri komik saat ini di dunia banyak didominasi oleh negara-negara seperti Eropa, Amerika, dan Asia (Jepang, Hongkong maupun Korea Selatan).

2.3.3. Sejarah Komik di Indonesia

Di Indonesia cikal bakal komik dimulai dengan ditemukannya gua leang-leng, Sulawesi Selatan. Temuan ini berupa gambar babi hutan juga candi-candi sekitar abad ke 18, juga didapati gambar-gambar kuno diatas kertas dengan tinta berwarna.

Di Bali komik dibuat diatas daun lontar, bercerita tentang Ramayana dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno tema ceritanya Dampati lelagon atau Darma lelagon. Di candi-candi borobudur dan prambanan terdapat relief yang menceritakan kehidupan spritual dan kebudayaan pada abad pertengahan , juga kita kenal dalam cerita wayang beber dan wayang kulit yang menjadi kesenian masyarakat Jawa menjadi referensi timbulnya komik Indonesia.

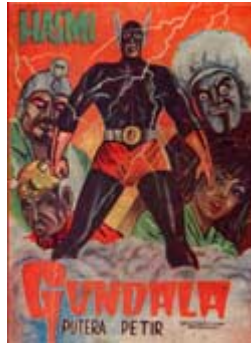
Cerita bergambar atau komik pertama kali terbit di Indonesia sejalan dengan munculnya media masa berbahasa Melayu Cina dimasa pendudukan

Belanda. Cergam Put On karya Kho Wan Gie tahun 1930 di harian Sin Po, menceritakan sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil bercerita Indonesia sebagai tanah kelahirannya. Komik ini sangat populer pada masa itu, sedangkan nama Put On adalah jenis cerita bergambar yang bercorak humor berbentuk kartun.

Cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai oleh Nasoen As sejak tahun 1939. Bonnef menempatkan awal perang dunia I sebagai masa pertumbuhan awal komik Indonesia, komik pertama dalam kasanah sastra Indonesia ialah mencari Putri Hijau (Nasroen As) dimuat dalam harian Ratoe Timoer.

Pada masa pendudukan Jepang 1942 muncul cerita legenda Roro Mendut Gambaran B. Margono, di harian Sinar Matahari Jogjakarta. Setelah Indonesia merdeka harian Kedaulatan Rakyat memuat komik Pangeran Diponegoro dan Joko Tingkir dan pada tahun 1948 cerita kisah kependudukan Jepang oleh Abdul Salam. Cerita yang bertemakan petualangan dan kisah- kisah Kepahlawanan / Heroisme yang diangkat dari cerita rakyat sehubungan dengan situasi politik pada masa itu, buku komik jenis ini banyak muncul pada tahun 1952, misalnya "Sri Asih" (1952) karya R.A Kosasih, "Kapten Jani", "Panglima Najan "(Tino Sidin), Tjip Tupai "Mala Pahlawan Rimba" (1957) dan sebagainya.

Masa keemasan dan kebangkitan kedua komik Indonesia (1980) ditandai banyaknya ragam dan judul komik yang diterbitkan pada masa itu. Ragam komik yang disukai pada periode ini, yakni komik roman remaja yang bertemakan roman kehidupan kota. Beberapa komikus yang dominan adalah Budijanto, Zaldy, Sim dan Mintaraga, karya Jan Mintaraga yang cukup populer adalah Sebuah Noda Hitam. Komik silat, yang bertemakan petualangan pendekar-pendekar ahli silat. Ganes TH spesialis dalam jenis komik ini, karya- karya lainnya serial "Si Buta dari Gua Hantu", "Siluman Serigala Putih", "Tuan Tanah Kedaung", "Si Djampang", "Panji Tengkorak" (Hans Jaladara), Godam (Wid NS) dan Gundala karya Hasmi.



Gambar 2.6. Komik Gundala Putera Petir

Sumber: <http://komikindonesia.com/cover/Gundalapp.jpg>

Komik sebagai industri berjangka panjang hampir tidak menjadi bagian strategi masa depan komikus Indonesia, kecuali Dwi Koendoro (Dwikoen) pencipta tokoh Panji Koming Kompas (yang juga menciptakan legenda sawung kampret). Dari jenis komik strip ini muncul pula nama-nama GM Sudharta (Om Pasikom, di Kompas), Keliek Siswojo (Doyok, Pos Kota), Rahmad Ghazhali (Mr Boss Bisnis Indonesia). (“Selintas Sejarah Komik Indonesia”)

Komik Indonesia boleh saja mengalami masa surut sejak 1980-an. Komik Indonesia boleh saja kalah pamor dengan serbuan komik asing, terutama komik manga dan produk-produk anime dari Jepang. Komik Indonesia juga boleh saja sulit diproduksi sehingga banyak penerbit lebih suka menerbitkan komik impor. Di tengah-tengah gempuran demikian, komik Indonesia diam-diam terus menggeliat, terutama gerakan komik *underground*.

Sekitar tahun 1994 komik Indonesia bangkit walau tampaknya masih terengah-engah dengan munculnya komik Rama-ShiTa:Legenda Masa Depan dan komik Imperium Majapahit oleh Gen Mintaraga. November 1995 ada Caroq oleh Thoriq dari Studio Qomik Nasional dan Awatar Comics oleh Doddy Wisnuwardhana. Ajang komik nasional seperti Pekan Komik Nasional juga kerap kali digelar, walau tak bisa setiap tahun secara rutin dilangsungkan. Tahun 2003 komik M&C! divisi Gramedia menerbitkan sekaligus tiga judul produk komik lokal yaitu Alakazam (Donny), Dua Warna (Alfi “Sekte Komik” Zachkyelle) dan Tomat (Rachmat Riyadi).

Dua tiga tahun terakhir ini, seiring dengan geliat penerbitan buku-buku dan media alternatif (*bulletin*, *newsletter*, *community magazine*, dan *e-zine*) di

Yogyakarta dan Bandung, dua kota tempat perkembangan *cultural studies*-nya sedang memuncak, bermunculan terbitan-terbitan komik *underground* mewarnai jejak perjalanan sejarah komik Indonesia.

Beng Rahadian, satu dari komikus muda generasi komikus *underground* Indonesia macam Ahmad "Sukribo" Ismail, Agung "komikaze" Arif Budiman, Wahyu, dan lain-lain tak gentar membuat komik bertajuk Selamat Pagi Urbaz terbitan Terrant Books yang baru saja sukses mendulang keuntungan dari penerbitan novel Eiffel, I'm in Love.

Di Yogya muncul antologi komik bertajuk Subversi Komik yang terbit sejak Mei 2004. Antologi komik ini berusaha menghimpun karya komikus muda pejuang komik *underground* seperti Ahmad "Sukribo" Ismail, Agung "komikaze" Arif Budiman, Wahyu, Windu dan lain-lain. Uniknya, Subversi Komik ini benar-benar sebuah produk yang tak hanya digagas sebagai wadah kreativitas dan lahan publikasi komik *underground* saja, melainkan sekaligus digagas sebagai representasi kritik terhadap pemerintah yang telah nyata gagal menangani problem sosial bernama kemiskinan.

Di Bandung terbit komik Bangor karya Raditya Eka Permana. Komik bergaya kartun setengah manga ini begitu sarat dengan idiom-idiom slang khas Bandung. Selain itu terbit pula komik Wanter yang bergaya surealis mirip karya komikus Peter Kuper karya Dodi Rosadi (sayangnya tak jelas komik ini diterbitkan di Bandung atau Yogya). Ada juga komik SC (Super Condom) yang begitu nyeleneh karena secara fisik komik ini dibuat dalam format kecil, mirip bungkus permen. Penerbit Indira yang semula hanya dikenal menerbitkan komik impor dengan serial Tintin sebagai produk andalannya pada tahun ini juga ikut menerbitkan Dave Salamander komik lokal karya Tunjung Rukmo dan Denny Djoenad. Produk-produk independen semacam ini bergeliat di toko-toko buku komunitas (disebut "distro") selain ada juga yang menempuh jalur distribusi toko buku umum seperti Subversi Komik, Selamat Pagi Urbaz, Caroq, dan lain-lain.

Perjalanan komik pun tak hanya kepada format komik saja. Majalah komik IndiComic Handbook yang merupakan hasil kerja bareng berbagai komunitas komik *underground* seperti MKI (Masyarakat Komik Indonesia), Indietown, Titikberat, dan lain-lain juga terbit. Majalah yang formatnya tak

sekedar etalase komik karya komikus *underground* ini juga berisikan artikel, resensi, dan ulasan komik. Tak lama kemudian, terbit pula majalah komik Wizard Indonesia yang merupakan *franchise* majalah komik Amerika, Wizard. Walau majalah *franchise* ini notabene mengandung artikel impor, Wizard Indonesia juga menyediakan rubrik khusus berupa ulasan komik lokal sebagai upaya mendukung tumbuhnya perkembangan komik *underground* Indonesia.

Mengamati perkembangan komik lokal yang diteruskan oleh para "pejuang *underground*" memang menggembirakan walau sekaligus menyimpan kecemasan. Menggembirakan karena menghasilkan produk dari pelbagai komunitas komik seperti Sekte Komik, Daging Tumbuh, Apotik Komik, Studio'9, dan lainnya, tapi mencemaskan karena karya yang ada rata-rata masih gagal secara apresiatif.

Para komikus yang rata-rata "bersembunyi" dalam profesi lain misalnya animator film-film iklan, desainer grafis, dan ilustrator buku / majalah notabene masih kurang mengeksplorasi kemampuan terbaiknya dalam menghasilkan komik. Alhasil, komik yang ada cenderung senada (kebanyakan bergaya manga dan anime Jepang). Atau ketika mengeksplorasi gaya lain, misalnya kartun atau komik Eropa-Amerika, tetap saja terjerembab pada kemiskinan bercerita sehingga walau unggul secara visual tapi gagal secara naratif.

Gerakan komik *underground* ini makin berkembang dengan menghasilkan karya yang tak hanya menjadi media alternatif saja, melainkan muncul pula komik-komik yang sangat mengutamakan kebebasan berpikir. Komik-komik ini mampu diapresiasi lebih luas, terutama untuk pembaca dewasa seperti seri Heavy Metal atau produk komik keluaran Fantagraphics yang sangat menonjolkan erotisme, komik seri Fables yang meretas kisah antara dongeng, parodi, dan sastra sampai komik jurnalistik karya Joe Sacco (sudah diterjemahkan di Indonesia) yang mampu pula meraih penghargaan prestisius di luar komik.

Pada masa kini walau gerakan komik *underground* Indonesia masih belum menghasilkan karya-karya yang layak secara apresiatif sejatinya masih menyisakan harapan bahwa perjuangan dengan cita-cita menegakkan kembali jayanya komik nasional tak pernah surut. Kendala-kendala yang ada hendaknya

membuka harapan perkembangan komik lokal kita menuju masa depan lebih cerah. (“Komik Tak Pernah Mati”)

2.3.4. Tinjauan Komik Indonesia

Komik di Indonesia terdiri dari beraneka ragam komik. Komik dari Amerika, Korea, Indonesia, dan (terutama) Jepang, banyak sekali menghiasi kios-kios dan toko buku di Indonesia. Komik-komik yang beredarpun juga beraneka ragam dari yang fantasi, *action*, misteri, horor, dan serial cantik.

2.3.5. Potensi Komik di Indonesia

Potensi komik di Indonesia saat ini sangat berkembang pesat. Banyak sekali remaja saat ini sudah mengenal komik baik itu fantasi, serial cantik, horor, dan sebagainya. Intinya, komik saat ini di Indonesia sangatlah besar potensi dan peminatnya.

2.4. TINJAUAN GAYA FANTASI

Menurut Wikipedia Indonesia, sebuah situs *on-line* ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia, definisi fantasi adalah yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. (“Wikipedia”)

Menurut Microsoft Encarta Encyclopedia definisi kata ‘fantasi’ yaitu:

- Sebuah gambaran atau impian yang berasal dari imajinasi.
- Ide yang tidak realistik.
- Kekuatan kreatif dari imajinasi.
- Salah satu jenis fiksi yang mengungkapkan dunia imajinatif dan kejadian supranatural atau mistis.

Kata fantasi secara sederhana dapat diartikan sebagai kisah fiksi bukan realitis atau nyata, dimana kisah fiksi yang dapat terjadi bukanlah bertempat didunia kita seperti sekarang ini, dimasa lalu atau mungkin masa yang akan datang.

Malcolm Edwards dan Robert Holdstock berpendapat, bahwa pengertian kata “fantasi” sendiri sangat bervariasi dan masih terlalu luas, sehingga mereka

mengelompokkan menurut *setting*-nya, sehingga “fantasi” dapat dibagi menjadi 5 jenis, yaitu:

1. Kisah fantasi di masa lalu / berhubungan dengan masa purbakala.
2. Kisah fantasi di jaman sekarang, namun di dunia yang hilang / di dunia antah – berantah.
3. Kisah fantasi di planet lain.
4. Kisah fantasi jauh di masa depan.
5. Kisah fantasi yang ber-*setting* di suatu dunia fantasi yang terpisah dari bumi, namun mempunyai suatu penghubung dan saling mempengaruhi dengan bumi sesungguhnya.

2.5. TINJAUAN REMAJA

Menurut filsuf Perancis J.J. Rousseau masa remaja dapat dibagi menjadi dua golongan umur yakni umur 12-15 tahun dan 15-20 tahun.

Pada golongan umur 12-15 tahun ditandai dengan bangkitnya akal (*rasio*), nalar (*reason*), dan kesadaran diri (*self consciousness*). Dalam masa ini terdapat energi dan kekuatan fisik luar biasa serta tumbuh keinginan tahu dan keinginan coba-coba.

Sedangkan golongan usia 15-20 tahun dinamakan masa kesempurnaan remaja dan merupakan puncak perkembangan emosi. Dalam tahap ini terjadi perubahan dari kenderungan mementingkan diri sendiri menjadi kecenderungan memperhatikan kepentingan orang lain dan kecenderungan memperhatikan harga diri.

Menurut hasil penelitian harian Jawa Pos pada kolom Deteksi, terdapat survei menarik yang berkaitan dengan hobi remaja terkait membaca komik adalah sebagai berikut:

Sekarang, yang dimaksud buku itu bukan rangkaian tulisan yang panjangnya sampai ratusan halaman. Sekarang, yang namanya gila buku itu gila kumpulan halaman yang banyak gambarnya, alias komik. Semacam Detektif Conan, Doraemon, dan Dragon Ball.

Buktinya, hasil polling DetEksi kali ini. Dari 82,1 persen responden yang mengaku "gila" buku, paling banyak (45,5 persen) menunjuk komik sebagai jenis buku yang mereka suka. Sedangkan yang "gila" novel, jumlahnya jauh lebih sedikit (27,1 persen). Disusul 10,7 persen responden yang menyukai kumpulan cerpen.

Angelina Imelda Haurissa di SMA Pirngadi juga mengaku sebagai penggila buku (baca: komik). "Lebih enak membaca sesuatu yang dilengkapi gambar. Ekspresi tokoh bisa terlihat jelas," sahutnya. Dengan begitu, Angel nggak perlu memaksa otaknya untuk berimajinasi.

Selain itu, Angel lebih suka komik karena nggak terlalu tebal. Buku semacam novel dan kumpulan cerpen dia anggap terlalu "besar" untuk ruang otaknya. "Aku pernah membaca buku yang lebih tebal dari komik. Tapi, keburu malas dan nggak selesai," tukas Angel sambil tertawa kecil ("Gila Buku Berarti Gila Komik").

Dari hasil survei yang termuat dalam harian Jawa Pos pada kolom Deteksi tertanggal 20 Oktober 2005 tersebut dapat diperoleh gambaran bahwa mayoritas remaja di Surabaya menunjuk komik sebagai bacaan yang mereka suka.

2.6. TINJAUAN TENTANG GAMBAR

2.6.1. Tinjauan tentang Unsur Gambar

Gambar terbentuk dari berbagai unsur, antara lain garis (*line*), kualitas terang dan gelap (*value*), bentuk dan ruang (*form and space*), tekstur, dan warna (*color*). Unsur-unsur ini akan memberi beragam ekspresi gambar yang berbeda.

2.6.1.1. Garis (*Line*)

Menurut Daniel M. Mendelowitz (63) garis merupakan ekspresi gambar yang paling sederhana. Garis yang paling sederhana dapat menunjukkan arah,

memisahkan ruang, menunjukkan panjang, lebar, dan tekstur, serta menjelaskan bentuk.

a. Garis Bentuk (*The Contour Line*)

Garis ini membatasi suatu bentuk, memisahkan tiap volume atau area yang satu dengan yang lainnya. Garis bentuk yang paling sederhana tidak memiliki ketebalan yang bervariasi, maupun kualitas terang gelap.

b. Garis dengan Ketebalan Berbeda (*The Outline of Varied Width*)

Garis dengan ketebalan berbeda digunakan untuk menegaskan perbedaan antar obyek, dengan demikian akan menonjolkan sebuah obyek dari yang lainnya. Perbedaan ketebalan garis dapat menunjukkan persepsi suatu bentuk, tepi yang saling bertumpukan, serta cahaya dan bayangan.

2.6.1.2. Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Dalam seni visual, *value* sering dihubungkan dengan terang dan gelap. Putih yang tertimpa cahaya merupakan kualitas yang paling terang, sedangkan hitam dalam bayangan adalah yang tergelap, dengan abu-abu sebagai rentang di antaranya. Hitam, putih dan abu-abu jarang muncul dalam kehidupan alamiah, karena setiap hal mempunyai warnanya sendiri, yang juga tergantung pada pencahayaan yang didapat. Namun, setiap warna yang dimiliki suatu bentuk – baik itu merah, kuning, maupun biru – memiliki kualitas terang dan gelap tersendiri.

Walaupun garis bentuk dapat mendeskripsikan obyek gambar dengan baik, namun gambar memiliki karakter dan suasana yang tidak dapat diciptakan hanya dengan garis bentuk saja. Kualitas terang dan gelap dapat memperjelas dan memperkaya gambar dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Bentuk tiga dimensi dan hubungan antar bentuk dan ruang dapat dimunculkan dengan permainan cahaya dan bayangan.
- b. *Value* merupakan unsure penting dalam menggambarkan pola dan tekstur suatu permukaan.

- c. Suasana sebuah gambar –gelap dan tidak menyenangkan, terang dan ceria – dapat dimunculkan dengan penekanan pada tingkatan *value*.
- d. Kontras pada kualitas terang dan gelap memiliki kekuatan dramatisasi. Kontras yang kuat antara terang dan gelap dapat digunakan untuk menciptakan titik focus pada sebuah komposisi, sehingga akan menarik perhatian pada area tertentu yang ingin diutamakan.

2.6.1.3. Bentuk dan Ruang

Setiap obyek memiliki karakter tiga dimensi yang terwujud ke dalam bentuk. Bentuk yang paling sederhana adalah bola, kubus, dan pyramid. Karakter bentuk yang lebih kompleks dan unik dapat dengan mudah dikenali melalui pencahayaan dan bayangan yang ditimbulkannya.

Ruang terbentuk tidak hanya melalui *void* (kekosongan), namun juga melalui tampilan bentuk dan suasana atau lingkungan di sekeliling obyek gambar. Sebagai contoh ruang di dalam bangunan terbentuk tidak sebagai ruang kosong, tetapi diisi dengan bentuk-bentuk yang membatasi ruang tersebut.

2.6.1.4. Pola

Permukaan terang dan gelap yang rata dan tidak teratur lebih berfungsi sebagai pola daripada bentuk. Penggunaan pola sering dikaitkan dengan kualitas dekoratif. Saat suatu pola berfungsi sebagai unsure dekoratif, fungsinya lebih sebagai penghias daripada sebagai perwakilan atau symbol akan sesuatu.

2.6.1.5. Tekstur

Gambar tidak hanya mengenai bentuk, ruang, warna, gelap dan terang, tetapi juga mengenai kualitas permukaan atau tekstur obyek, apakah kasar atau halus, apakah keras atau lembut. Melalui penggunaan tekstur, sebuah gambar dapat menampilkan kesan tertentu, misalnya permukaan yang halus menunjukkan kemewahan, kebaikan, *craftsmanship* yang sempurna, sedangkan permukaan yang kasar memberi kesan kekuatan, keteledoran, dan hasil akhir yang tidak sempurna. Umumnya, feminin dan maskulin juga dapat ditunjukkan dengan tekstur lembut dan kasar.

2.6.1.6. Warna

Warna merupakan salah satu komponen pendukung yang penting dalam desain komunikasi visual. Warna dapat menarik perhatian dan membantu menciptakan sebuah *mood* (suasana hati).

Menurut Amy E. Arntson (132) warna dapat dideskripsikan sebagai *the way an object absorbs or reflects light and the kind of light that strikes an object* (cara dari sebuah obyek untuk menyerap atau merefleksikan cahaya atau sejenis sinar yang menabrak sebuah obyek).

Menurut J. Thomas Russel and W. Ronald Lane (197) tergantung dari daya tarik desain grafis, penggunaan warna dapat digunakan dengan beberapa alasan sebagai berikut:

- Warna merupakan sebuah alat untuk mendapatkan perhatian. Dengan beberapa pengecualian, orang-orang memperhatikan suatu desain grafis berwarna lebih cepat daripada desain grafis hitam putih.
- Warna dapat menyoroti unsur-unsur khusus dalam sebuah desain grafis.
- Warna juga dapat memiliki bahasa psikologis yang menyusun *mood* suatu desain grafis.

Menurut Edith Aderson Feisner dalam bukunya, *Colour, How to Use Colour in Art and Design*, warna memiliki konotasi masing-masing, baik itu positif maupun negatif, sebagai berikut:

- Hitam, memiliki konotasi positif yaitu: kemewahan (dalam *fashion*), kekuatan, seksualitas, dan dihormati (dalam bisnis); sedangkan konotasi negatifnya adalah: kematian, kekosongan, depresi, tidak diakui, dan kesialan.
- Putih, konotasi positif yaitu: kemurnian, kelahiran, kebersihan, steril, tidak bersalah, kedamaian; sedangkan konotasi negatifnya adalah: menyerah (bendera putih), dan pengecut.
- Abu-abu merupakan warna netral, memberi kesan kebingungan, tidak tegas, tua, kepandaian, teknologi, dan pekerjaan.
- Merah memiliki konotasi positif yaitu: cinta, keberuntungan, semangat, sensualitas, festival, menandai hal penting, baru dan hangat; sedangkan

konotasi negatifnya adalah: perang, revolusi dan anarki, prostitusi, iblis, bahaya, api.

- Merah muda memiliki konotasi cantik, feminin, dan manis.
- Jingga memiliki konotasi positif yang meliputi: hangat, kesuburan, cerah, ceria; sedangkan konotasi negatifnya yaitu: kurang ajar, dan bahaya.
- Coklat sering dihubungkan dengan tanah, kayu, kopi, kenyamanan dan keamanan, sendu, melankolis, dan membosankan.
- Kuning memiliki konotasi positif yaitu: ceria, matahari, emas, kebahagiaan, vitalitas, harapan, dan optimisme; sedangkan konotasi negatifnya yaitu: hati-hati (pada lampu lalu-lintas), penyakit, pengkhianatan, dan pengecut.
- Hijau memiliki konotasi positif yaitu: lingkungan, pertumbuhan dan pembaharuan, fertilitas, kesegaran, alami, muda, kesehatan, damai, dan tenang; sedangkan konotasi negatifnya adalah: racun, penipuan, tidak berpengalaman, tidak dewasa, dan mentah.
- Biru memiliki konotasi positif yaitu: royalti dan arsitokrat, terbaik, surga, dingin, kebenaran, ketenangan, konservatif, loyal dan dapat diandalkan, keamanan, teknologi tinggi, dan berhubungan dengan laut; sedangkan konotasi negatifnya adalah: introvert, kesedihan, depresi, tak disangka, dan segala hal yang dingin.
- Ungu memiliki konotasi positif yaitu: keberanian, aristokrasi, spiritualitas, dan misteri; sedangkan konotasi negatifnya adalah: berduka, kematian, murka, kecongkakan, muluk-muluk.

2.7. TINJAUAN UNSUR KOMPOSISI

2.7.1. Layout

Secara umum, komposisi dibedakan menjadi dua, yakni *vertical* dan *horizontal*. Komposisi *vertical* umumnya digunakan untuk memberi penekanan pada unsur ketinggian, misal proporsi tubuh manusia saat berdiri tegak; komposisi horizontal umumnya digunakan untuk menggambarkan skematik atau pemandangan. Sedangkan wajah umumnya digambarkan secara frontal

(menghadap depan), karena dengan demikian dapat menunjukkan keseluruhan karakteristik wajah tersebut.

Komposisi kemudian berkembang tidak hanya melulu vertikal atau horizontal, namun juga dalam penataan miring atau bahkan obyek digambarkan I tepi atau di pinggir media gambar. Demikian halnya dengan penggambaran wajah atau proporsi tubuh manusia, tidak lagi hanya digambarkan secara frontal, tetapi bisa juga digambarkan secara menyamping ataupun $\frac{3}{4}$ samping.

Menurut Daniel M. Mendelowitz (85) sebuah komposisi dengan dominasi *value* yang berdekatan sementara kontras tampil minimal akan menciptakan kesan kalem, dan menenangkan. Dominasi kualitas gelap akan memberikan kesan malam, kegelapan, misteri dan ketakutan. Sebaliknya, sebuah komposisi yang didominasi kualitas terang akan menciptakan kesan pencerahan, kejelasan, dan penampilan optimis.

2.8. TINJAUAN GAMBAR ILUSTRASI

Gaya gambar atau ilustrasi yang digunakan di komik dengan tema fantasi ini menggunakan gaya *manga* yaitu gaya menggambar komik ala Jepang. Gaya *manga* dipilih karena gaya ini telah mendunia dan mudah diterima oleh *target audience* Indonesia. Ilustrasi bergaya *manga* ini memiliki ciri khas yang mudah dikenali dikarenakan terkesan *simple* dan tidak terlalu mendetail, terutama terlihat dari bentuk wajah karakter.

2.9. TINJAUAN GAYA DESAIN

Gaya desain yang digunakan, yaitu dengan gaya *manga*, karena gaya *manga* berkesan *simple* dan lebih mudah diterima dalam kalangan remaja Indonesia.