

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berturut-turut akan diuraikan studi literatur tentang: (a) komik, (b) iklan layanan masyarakat berbasis komik, (c) komik untuk remaja, (d) gaya visual, (e) gaya komunikasi, (f) pengaruh komik terhadap sikap/perilaku remaja, dan (g) wayang beber.

2.1. Komik

Komik adalah media cetak yang hingga saat ini banyak digemari, baik anak-anak hingga orang dewasa. Selain banyak ragam cerita yang disajikan dari berbagai pengarang seperti komik *science fiction*, *action*, *drama*, *comedy*, *drama-comedy*, dan lain-lain. Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan media yang berguna untuk iklan layanan masyarakat namun tanpa kesan mengajari.

2.1.1. Pengertian Komik

“Asal-usul istilah komik berasal dari Bahasa Perancis *comique*. Kata *comique* ini berasal dari Bahasa Yunani *komikos* yang berarti lucu atau menggelikan” (*Ensiklopedi Indonesia*, 1983, p.1938). 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. Berdasar definisi tersebut, menurut Cloud komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk suatu alur cerita yang utuh.

Dengan demikian komik adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. 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, serta media pelayanan dan pemberdayaan masyarakat.

2.1.2. Sejarah Komik

Disini sejarah komik dibagi menjadi dua yaitu sejarah komik dunia dan sejarah komik Indonesia.

a. Sejarah Komik Dunia

Sebelum komik muncul sebagai media hiburan dan informasi, manusia telah menggunakan seni yang berturutan untuk menyampaikan suatu kisah. Hal ini dapat dijumpai pada hieroglif Mesir, Kuku Oselot Mexico, Permadani Beyeux Perancis, lukisan Yunani kuno dan gulungan kertas Jepang, serta wayang Beber pada masa Majapahit di Indonesia.

Pada abad XVIII pelukis Willian Hogart membuat karya yang dipamerkan secara berdampingan untuk dipandang secara berangkaian dan berdampingan. 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*”. Kemudian pada tahun 1800 muncul Rudolph Topffer yang terkenal dengan cerita bergambarnya yang satir. Karya tersebut menggunakan kartun, panel-panel pembatas dan komposisi antara kata dan gambar yang selaras, dan merupakan yang pertama di Eropa (McCloud, 2001, p. 16).

Lyn Ward, seorang pemahat kayu dan Frans Masereel dari Belgia juga dapat disebut *pioneer* 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 *pioneer* dunia perkomikan dunia (McCloud, 2001, p. 18).

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.

Terdapat tiga kiblat utama kemunculan dan perkembangan komik, yaitu Eropa, Amerika, dan Asia.

Di Eropa, berawal dari karikatur yang cukup berpengaruh, karya Thomas Rowlandson dan James Gillray. Kemudian terbit buku cerita dengan ilustrasi gambar, *Max and Moritz* (1865), karangan Wilhelm Busch. Perkembangan terus terjadi hingga awal abad 19, dimana keluar buku cerita bergambar yang ditengarai sebagai komik modern pertama, *Histoire de M. Vieux Bois* (1837) karya Rodolphe Topffer yang disebut-sebut sebagai Bapak Komik Modern (Rina, 2008, p. 6).

Belgia dan Perancis adalah dua Negara di Eropa yang lebih berperan dalam mengembangkan komik Eropa, sehingga muncul istilah *Franco-Belgian Comic*. Berawal di Belgia tahun 1929, Koran mingguan *Le Petit Vingtieme* memuat seri *The Aventure of Tintin* karya Herge, yang saat itu ceritanya masih mengandung unsur politik dan rasis. Kemudian menyusul komik-komik Eropa lainnya yang turut mencuri perhatian dunia, yaitu: *Lucky Luke* (1955) karya *Maurice de Becere* alias yang awalnya dimuat di majalah komik *Le Journal de Spirou*, *Les Schtroumpfs/The Smurfs* karya Peyo yang juga dimuat di *Le Hournal de Spirou* (1958), *Asterix* (1959) karya Rene Goscinny dan Albert Uderzo yang dimuat di majalah *Pilote*, serta *Arad en Maya* (1960-an) karya Lo Hartog van Banda dan Han Steman (Rina, 2008, p. 6).

Di Amerika komik juga mulai berkembang pada masa antara tahun 1900-1950. pada bulan Januari tahun 1929 terbit *The Funnies* No. 1 hingga No. 36 karya George Delacorte, yang merupakan komik pertama dengan empat warna. Pertumbuhan berarti akhirnya menjemput industri komik Amerika di tahun 1930-an dengan keluarnya komik-komik petualangan. Diantaranya *Tarzan of the Apes* (1929) karya Harold Rudolf Foster alias Hal Foster yang dijuluki master dunia gambar, *Dick Tracy* (1931) karya Chester Gould, dan *Flash Gordon* (1934) karya Ales Raymond. Di masa ini disebut sebagai era emas yang memiliki tiga karakteristik, yaitu: fiksi ilmiah, cerita detektif, dan petualangan. Akibat pengaruh perang dunia II (PD II) pada periode 1940-1945 muncul komik-komik yang memuat *ideology* tertentu dan nilai moral. komik PD II yang terkenal adalah "*Captain America*" (1941) karangan Jack Kirbu dan Joe Simon. Komik pernah menimbulkan gelombang unjuk rasa dari kalangan akademin dan orang tua di Amerika, karena isi komik yang sarat dengan adegan kekerasan dan mengandung

pornografi, dipandang sangat berpengaruh buruk bagi anak-anak. Ditambah lagi kampanye anti komik yang dipimpin Dr. Frederick Werham dan penerbitan bukunya yang berjudul “*Seduction of the Innocent*” (1954), yang mengemukakan komik adalah produk sastra yang buruk dan dapat menjadi penyebab serius akan kejahatan di kalangan generasi muda, menggiring Kongres Amerika untuk mengeluarkan *Comics Code Authority-CCA* (1954) sebagai bagian dari Asosiasi Majalah Komik Amerika (CMAA) yang dibentuk pada tahun 1928, meski komik yang melanggar aturan, namun distributor majalah komik di era tersebut lebih aman dengan menyertakan cap *Comics Code* (Rina, 2008, p. 7).

Di Jepang, perkembangan industri komik dipengaruhi oleh dua peristiwa besar, gerakan Meiji dan Perang Dunia II. Ikupasi Amerika atas Jepang di tahun 1945-1952 cukup mempengaruhi peredaran komik dan tayangan asal Amerika seperti Disney di Jepang. Jadi, bisa dikatakan perkembangan *manga* adalah simbiosis antara perkembangan estetika dan kebudayaan Jepang yang berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh barat yang menimbulkan adanya inovasi dan transasionalisasi (Rina, 2008, p. 7).

Manga modern muncul setelah Perang Dunia II, dimana militeristik dan ultranasional membentuk infrastruktur politik dan ekonomi di Jepang. Meski saat itu ada kebijakan Amerika Serikat mensensor kesenian yang memuja militer Jepang, publikasi *manga* tidak terpengaruh. Tahun 1947, Konstitusi Jepang membekukan segala bentuk sensor. Hal ini menghasilkan ledakan kreativitas *artistic*. Dua seri *manga* pun terbit Tetsuwan Atomu (Astro Boy) karya Osamu Tezuka (1951) dan *Sazae-san* (1946) karya Machiko Hasegawa dan mempengaruhi perkembangan *manga* selanjutnya. Salah satu perbedaan *manga* dengan komik lainnya adalah pemecahan pasar *manga* berdasarkan seksual, Shonen adalah sebutan *manga* untuk pembaca laki-laki dan Shojo adalah sebutan *manga* untuk pembaca perempuan (Rina, 2008, p. 8).

Jika Jepang menyebut komik dengan *manga*, maka China menyebutnya dengan *manhwa*. Buku gambar sebesar telapak tangan yang tersohor di Shanghai pada tahun 1920-an, disebut sebagai cikal bakal *manhwa*. Majalah *manhwa* pertama, *Shanghai sketch*, terbit tahun 1928. *Manhwa* saat ini dibagi menjadi empat kategori, yaitu: *manhwa* politik, *manhwa* komikal, *manhwa* aksi, dan

manhwa anak-anak. Karakter *manhwa* yang terbuat dalam kurun waktu 1800-an hingga 1930, menonjolkan grafis yang realistik, detail, dan penuh warna dengan batasan panel yang jelas. Menjelang tahun 1950, karakter tokoh Disney seperti Mickey Mouse dan Pinokio asal Amerika, menjadi acuan berbeda bagi pengarang *manhwa* dalam menciptakan suatu karakter (Rina, 2008, p. 11).

Contoh-contoh komik

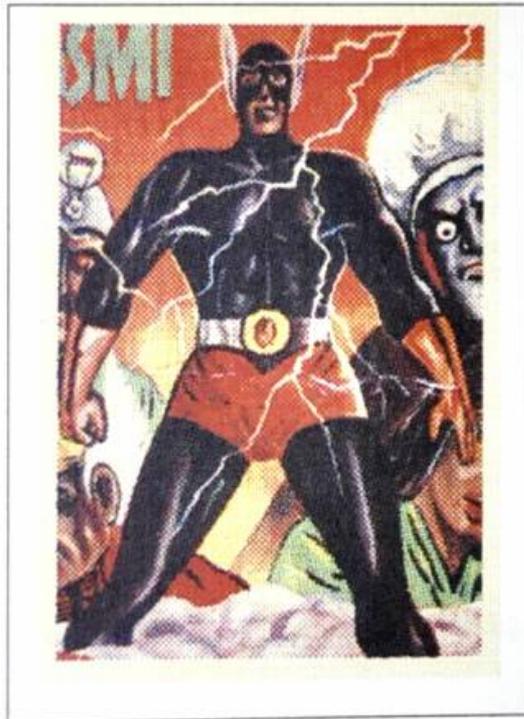
Merupakan komik karya Fenton Outcalt yang dimuat di irri *Sunday World*. Merupakan salah satu komik pertama yang pernah diketahui. Meskipun pengarangnya, Fenton Outcalt bukanlah penemu balon berekor/balon kata, namun teknik gambar yang digunakannya menjadi standar bagi komikus lain di masa itu.



Gambar 2.1. Komik Yellow Kid (1895) karya R.F. Outcalt

Sumber: Rina (2007, p. 11)

Merupakan salah satu cergam yang paling laris di Indonesia pada masanya diantara kurun waktu tahun 1970. Sepintas karakter Gundala terlihat mirip dengan karakter Flash dari *Marvel* komik, pengaruh gaya gambar komik Amerika sangat terlihat pada gaya visual yang dipakai oleh Hasmi dalam karakter Gundala.



Gambar 2.2. Cergam Gundala (1969) karya Harya Suraminata (Hasmi)

Sumber: Rina (2007, p. 11)



Gambar 2.3. Komik Popeye (1929) karya Elzie Clisler Segar

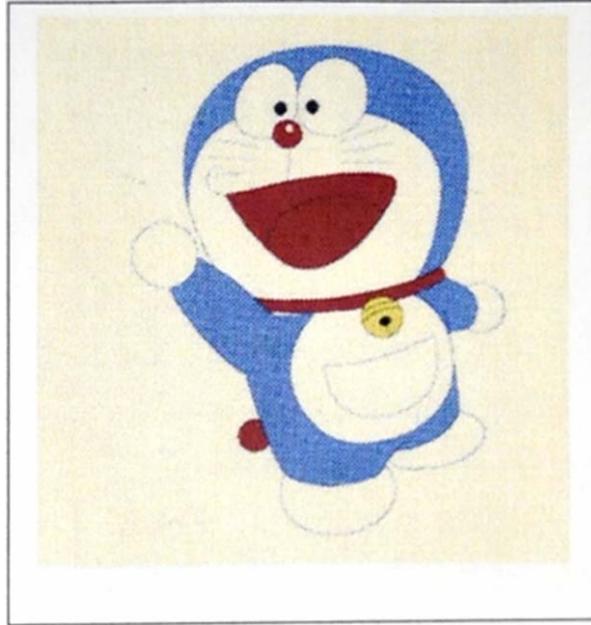
Sumber: Rina (2007, p. 11)

Merupakan komik karya Elzie Clisler Segar. Komik Popeye merupakan salah satu dari sekian komik yang hingga sekarang masih sering kita jumpai dalam bentuk animasinya. Cerita dalam komik ini memuat pesan yang tinggi bagi anak-anak, yaitu tentang sayuran bayam yang mengandung zat besi yang sangat bermanfaat untuk kesehatan tubuh.



Gambar 2.4. Komik Tintin dan Snow (1929) karya Georges Remi (Herge)
Sumber: Rina (2007, p. 11)

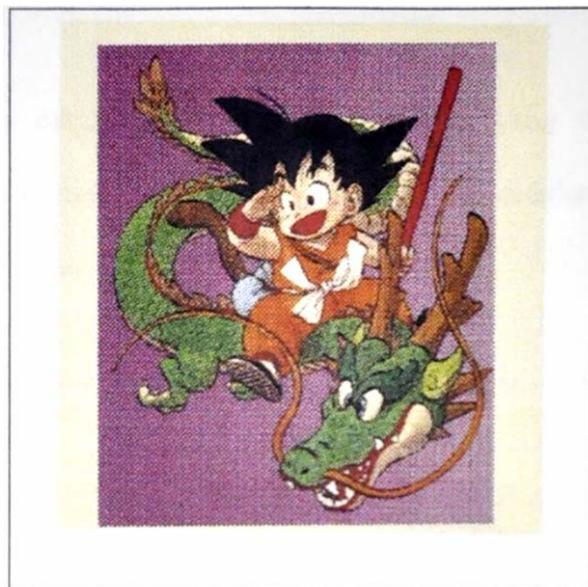
Merupakan salah satu karya dari Herge, yang berasal dari Belgia. Belgia bersama Perancis merupakan dua irri yang lebih banyak berperan dalam mengembangkan komik di Eropa, sehingga muncul istilah *Franco-Belgian Comic*. Komik *The Adventure of TinTin* dimuat di irri mingguan *Le Petit Vingtieme* sejak tahun 1929.



Gambar 2.5. Komik Doraemon (1969) karya Fujiko F. Fujio

Sumber: Rina (2007, p. 12)

Doraemon adalah salah satu komik paling irri di Jepang. Tema cerita yang diangkat sangat sesuai dengan realita kehidupan anak-anak, sehingga banyak disukai oleh pembaca komik. Pengarang dari komik Doraemon adalah Fujiko F. Fujio, salah seorang maestro dalam dunia komik Jepang.



Gambar 2.6. Komik Dragon Ball (1984) karya Akira Toriyama

Sumber: Rina (2007, p. 12)

Dragon Ball merupakan komik karya Toriyama dengan studio miliknya, Bird Studio. Komik Dragon Ball adalah salah satu komik terlaris sepanjang masa di Jepang.



Gambar 2.7. Cergam Panji Koming (1979) karya Dwi Koendoro

Sumber: Rina (2007, p. 12)

Merupakan cergam buatan Dwi Kendoro yang diterbitkan sebagai cergam strip pada harian Kompas. Karakter yang ada didalamnya menampilkan karakter khas Indonesia.



Gambar 2.8. Komik Astro Boy (1951) karya Osamu Tezuka

Sumber: Rina (2007, p. 12)

Komik Astro Boy adalah karya salah satu maestro komik dunia, Osamu Tezuka. Osamu Tezuka adalah pelopor gaya gambar karakter bermata besar iri khas komik Jepang.

b. Sejarah Komik Indonesia

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. Menurut (Bonneff, 1998, p. 16) 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.

Dewasa ini keberadaan wayang beber mulai langka, selain karena semakin canggihnya teknologi yang dapat menampilkan hiburan yang lebih menarik juga dikarenakan semakin sedikitnya generasi penerus yang meneruskan kebudayaan bangsa ini.

Sejarah Perkembangan Wayang Beber

Kesenian wayang dalam bentuknya yang asli timbul sebelum kebudayaan Hindu masuk di Indonesia dan mulai berkembang pada jaman Hindu Jawa. Pertunjukan Kesenian wayang adalah merupakan sisa-sisa upacara keagamaan orang Jawa yaitu sisa-sisa dari kepercayaan animisme dan dinamisme. Tentang asal-usul kesenian wayang hingga dewasa ini masih merupakan suatu masalah yang belum terpecahkan secara tuntas. Namun demikian banyak para ahli mulai mencoba menelusuri sejarah perkembangan wayang dan masalah ini ternyata sangat menarik sebagai sumber atau obyek penelitian. Menurut Kitab Centini, tentang asal-usul wayang Purwa disebutkan bahwa kesenian wayang, mula-mula

sekali diciptakan oleh Raja Jayabaya dari Kerajaan Mamenang/Kediri. Sekitar abad ke-10 Raja Jayabaya berusaha menciptakan gambaran dari roh leluhurnya dan digoreskan di atas daun lontar. Bentuk gambaran wayang tersebut ditiru dari gambaran relief cerita Ramayana pada Candi Penataran di Blitar. Cerita Ramayana sangat menarik perhatiannya karena Jayabaya termasuk penyembah Dewa Wisnu yang setia, bahkan oleh masyarakat dianggap sebagai penjelmaan atau titisan Batara Wisnu. Figur tokoh yang digambarkan untuk pertama kali adalah Batara Guru atau Sang Hyang Jagadnata yaitu perwujudan dari Dewa Wisnu.

Masa berikutnya yaitu pada jaman Jenggala, kegiatan penciptaan wayang semakin berkembang. Semenjak Raja Jenggala Sri Lembuami luhur wafat, maka pemerintahan dipegang oleh puteranya yang bernama Raden Panji Rawisrengga dan bergelar Sri Suryawisesa. Semasa berkuasa Sri Suryawisesa giat menyempurnakan bentuk wayang Purwa. Wayang-wayang hasil ciptaannya dikumpulkan dan disimpan dalam peti yang indah. Sementara itu diciptakan pula pakem ceritera wayang Purwa. Setiap ada upacara penting di istana diselenggarakan pagelaran Wayang Purwa dan Sri Suryawisesa sendiri bertindak sebagai dalangnya.

Para sanak keluarganya membantu pagelaran dan bertindak sebagai penabuh gamelan. Pada masa itu pagelaran wayang Purwa sudah diiringi dengan gamelan laras slendro. Setelah Sri Suryawisesa wafat, digantikan oleh puteranya yaitu Raden Kudalaleyan yang bergelar Suryaamiluhur. Selama masa pemerintahannya beliau giat pula menyempurnakan Wayang. Gambar-gambar wayang dari daun lontar hasil ciptaan leluhurnya dipindahkan pada kertas dengan tetap mempertahankan bentuk yang ada pada daun lontar. Dengan gambaran wayang yang dilukis pada kertas ini, setiap ada upacara penting di lingkungan kraton diselenggarakan pagelaran wayang. Pada jaman Majapahit usaha melukiskan gambaran wayang di atas kertas disempurnakan dengan ditambah bagian-bagian kecil yang digulung menjadi satu. Wayang berbentuk gulungan tersebut, dimana jika akan dimainkan maka gulungan harus dibeber. Oleh karena itu wayang jenis ini biasa disebut wayang beber. Semenjak terciptanya wayang beber tersebut terlihat pula bahwa lingkup kesenian wayang tidak semata-mata

merupakan kesenian Kraton, tetapi malah meluas ke lingkungan diluar istana walaupun sifatnya masih sangat terbatas. Sejak itu masyarakat di luar lingkungan kraton memiliki kesempatan ikut menikmati keindahannya pula. Dimana pagelaran dilakukan di dalam istana diiringi dengan gamelan laras slendro, tetapi bilamana pagelaran dilakukan di luar istana, maka iringannya hanya berupa rebab dan lakonnya pun terbatas pada lakon Murwakala, yaitu lakon khusus untuk upacara ruwatan. Pada masa pemerintahan Raja Brawijaya terakhir, kebetulan sekali dikaruniai seorang putera yang mempunyai keahlian melukis, yaitu Raden Sungging Prabangkara. Bakat putranya ini dimanfaatkan oleh Raja Brawijaya untuk menyempurnakan wujud wayang beber dengan cat. Pewarnaan dari wayang tersebut disesuaikan dengan wujud serta martabat dari tokoh itu, yaitu misalnya Raja, Ksatria, Pendeta, Dewa, Punakawan dan lain sebagainya. Dengan demikian pada masa akhir Kerajaan Majapahit, keadaan wayang beber semakin semarak. Semenjak runtuhnya kerajaan Majapahit dengan sengkala, Geni murub siniram jalma (1433/1511M), maka wayang beserta gamelannya diboyong ke Demak. Hal ini terjadi karena Sultan Demak Syah Alam Akbar I sangat menggemari seni kerawitan dan pertunjukan wayang.

Pada masa itu sementara pengikut agama Islam ada yang beranggapan bahwa gamelan dan wayang adalah kesenian yang haram karena berbau Hindu. Timbulnya perbedaan pandangan antara sikap menyenangkan dan mengharamkan tersebut mempunyai pengaruh yang sangat penting terhadap perkembangan kesenian wayang itu sendiri. Untuk menghilangkan kesan yang serba berbau Hindu dan kesan pemujaan kepada arca, maka timbul gagasan baru untuk menciptakan wayang dalam wujud baru dengan menghilangkan wujud gambaran manusia. Berkat keuletan dan keterampilan para pengikut Islam yang menggemari kesenian wayang, terutama para Wali, berhasil menciptakan bentuk baru dari Wayang Purwa dengan bahan kulit kerbau yang agak ditipiskan dengan wajah digambarkan miring, ukuran tangan di-buat lebih panjang dari ukuran tangan manusia, sehingga sampai dikaki. Wayang dari kulit kerbau ini diberi warna dasar putih yang dibuat dari campuran bahan perekat dan tepung tulang, sedangkan pakaiannya di cat dengan tinta.

Pada masa itu terjadi perubahan secara besar-besaran di seputar pewayangan. Disamping bentuk wayang baru, dirubah pula teknik pakelirannya, yaitu dengan mempergunakan sarana kelir/ irri, mempergunakan pohon pisang sebagai alat untuk menancapkan wayang, mempergunakan blencong sebagai sarana penerangan, mempergunakan kotak sebagai alat untuk menyimpan wayang. Dan diciptakan pula alat khusus untuk memukul kotak yang disebut cempala. Meskipun demikian dalam pagelaran masih mempergunakan lakon baku dari Serat Ramayana dan Mahabarata, namun sudah mulai dimasukkan irri dakwah, walaupun masih dalam bentuk serba pasemon atau dalam bentuk irri -lambang. Adapun wayang beber yang merupakan sumber, dikeluarkan dari pagelaran istana dan masih tetap dipagelarkan di luar lingkungan istana.

Pada jaman pemerintahan Sultan Syah Alam Akbar III atau Sultan Trenggana, perwujudan wayang kulit semakin semarak. Bentuk-bentuk baku dari wayang mulai diciptakan. Misalnya bentuk mata, diperkenalkan dua macam bentuk liyepan atau gambaran mata yang mirip gabah padi atau mirip orang yang sedang mengantuk. Dan mata telengan yaitu mata wayang yang berbentuk bundar. Penampilan wayang lebih semarak lagi karena diprada dengan cat yang berwarna keemasan.

Pada jaman itu pula Susunan Ratu Tunggal dari Giri, berkenan menciptakan wayang jenis lain yaitu wayang Gedog. Bentuk dasar wayang Gedog bersumber dari wayang Purwa. Perbedaannya dapat dilihat bahwa untuk tokoh laki-laki memakai teken. Lakon pokok adalah empat irri bersaudara, yaitu Jenggala, Mamenang/Kediri, Ngurawan dan Singasari. Menurut pendapat G. A. J. Hazeu, disebutkan bahwa kata "Gedog" berarti kuda. Dengan demikian pengertian dari Wayang Gedog adalah wayang yang menampilkan ceritera-ceritera Kepahlawanan dari "Kudawanengpati" atau yang lebih terkenal dengan sebutan Panji Kudhawanengpati. Pada pagelaran wayang Gedog diiringi dengan gamelan pelog. Sunan Kudus salah seorang Wali di Jawa menetapkan wayang gedog hanya dipagelarkan di dalam istana. Berhubung wayang gedog hanya dipagelarkan di dalam istana, maka Sunan Bonang membuat wayang yang dipersiapkan sebagai tontonan rakyat, yaitu menciptakan wayang Damarwulan. Yang dijadikan lakon pokok adalah ceritera Damarwulan yang berkisar pada peristiwa kemelut kerajaan

Majapahit semasa pemerintahan Ratu Ayu Kencana Wungu, akibat pemberontakan Bupati Blambangan yang bernama Minak Jinggo.

Untuk melengkapi jenis wayang yang sudah ada, Sunan Kudus menciptakan wayang Golek dari kayu. Lakon pakemnya diambil dari wayang Purwa dan diiringi dengan gamelan Slendro, tetapi hanya terdiri dari gong, kenong, ketuk, kendang, kecer dan rebab. Sunan Kalijaga tidak ketinggalan juga, untuk menyemarakkan perkembangan seni pedalangan pada masa itu dengan menciptakan Topeng yang dibuat dari kayu. Pokok ceritanya diambil dari pakem wayang gedog yang akhirnya disebut dengan topeng Panji. Bentuk mata dari topeng tersebut dibuat mirip dengan wayang Purwa. Pada masa Kerajaan Mataram diperintah oleh Panembahan Senopati atau Sutawijaya, diadakan perbaikan bentuk wayang Purwa dan wayang Gedog. Wayang ditatah halus dan wayang Gedog dilengkapi dengan keris. Disamping itu baik wayang Purwa maupun wayang Gedog diberi bahu dan tangan yang terpisah dan diberi tangkai. Pada masa pemerintahan Sultan Agung Anyakrawati, wayang beber yang semula dipergunakan untuk sarana upacara ruwatan diganti dengan wayang Purwa dan ternyata berlaku hingga sekarang. Pada masa itu pula diciptakan beberapa tokoh raksasa yang sebelumnya tidak ada, antara lain Buto Cakil. Wajah mirip raksasa, biasa tampil dalam adegan Perang Kembang atau Perang Bambang.

Perwujudan Buta Cakil ini merupakan sengkalan yang berbunyi: Tangan Jaksa Satataning Jalma (1552J/1670M). Dalam pagelaran wayang Purwa tokoh Buta Cakil merupakan iri angkara murka. Bentuk penyempurnaan wayang purwa oleh Sultan Agung tersebut diakhiri dengan pembuatan tokoh raksasa yang disebut Buta Rambut Geni, yaitu merupakan sengkalan yang berbunyi: Urubing Wayang Gumulung Tunggal (1553J/167M). Sekitar abad ke-17, Raden Pekik dari Surabaya menciptakan wayang Klitik, yaitu wayang yang dibuat dari kayu pipih, mirip wayang Purwa. Dalam pagelarannya dipergunakan pakem dari cerita Damarwulan, pelaksanaan pagelaran dilakukan pada siang hari. Pada tahun 1731 Sultan Hamangkurat I menciptakan wayang dalam bentuk lain yaitu wayang Wong. Wayang wong adalah wayang yang terdiri dari manusia dengan mempergunakan perangkat atau pakaian yang dibuat mirip dengan pakaian yang ada pada wayang kulit.

Dalam pagelaran mempergunakan pakem yang berpangkal dari Serat Ramayana dan Serat Mahabarata. Perbedaan wayang Wong dengan wayang Topeng adalah ; pada waktu main, pelaku dari wayang Wong aktif berdialog; sedangkan wayang Topeng dialog para pelakunya dilakukan oleh dalang. Pada jaman pemerintahan Sri Hamengkurto IV, beliau dapat warisan Kitab Serat Pustakaraja Madya dan Serat Witaraja dari Raden Ngabehi Ranggawarsito. Isi buku tersebut menceritakan riwayat Prabu Aji Pamasa atau Prabu Kusumawicitra yang bertahta di irri Mamenang/Kediri. Kemudian pindah Kraton di Pengging. Isi kitab ini mengilhami beliau untuk menciptakan wayang baru yang disebut wayang Madya. Cerita dari Wayang Madya dimulai dari Prabu Parikesit, yaitu tokoh terakhir dari cerita Mahabarata hingga Kerajaan Jenggala yang dikisahkan dalam ceritera Panji. Bentuk wayang Madya, bagian atas mirip dengan wayang Purwa, sedang bagian bawah mirip bentuk wayang gedog. Semasa jaman Revolusi fisik antara tahun 1945-1949, usaha untuk mengumandangkan tekad perjuangan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dilakukan dengan berbagai cara.

Salah satu usaha ialah melalui seni pedalangan. Khusus untuk mempergelarkan cerita- cerita perjuangan tersebut, maka diciptakanlah wayang suluh. Wayang Suluh berarti wayang Penerangan, karena kata Suluh berarti pula obor sebagai alat yang biasa dipergunakan untuk menerangi tempat yang gelap. Bentuk wayang suluh, baik potongannya maupun pakaiannya mirip dengan pakaian orang sehari-hari. Bahan dipergunakan untuk membuat wayang suluh ada yang berasal dari kulit ada pula yang berasal dari kayu pipih. Ada sementara orang berpendapat bahwa wayang suluh pada mulanya lahir di daerah Madiun yang di ciptakan oleh salah seorang pegawai penerangan dan sekaligus sebagai dalangnya. Tidak ada bentuk baku dari wayang suluh, karena selalu mengikuti perkembangan jaman. Hal ini disebabkan khususnya cara berpakaian masyarakat selalu berubah, terutama para pejabatnya.

Peranan Wayang dalam Menunjang Pendidikan Kepribadian Bangsa.

Secara lahiriah, kesenian wayang merupakan hiburan yang mengasyikkan baik ditinjau dari segi wujud maupun seni pakelirannya. Namun demikian dibalik

apa yang tersurat ini terkandung nilai adiluhung sebagai santapan rohani secara tersirat. Peranan seni dalam pewayangan merupakan irri irri . Akan tetapi bilamana dikaji secara mendalam dapat ditelusuri nilai-nilai edukatif yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Unsur-unsur pendidikan tampil dalam bentuk pasemon atau perlambang. Oleh karena itu sampai dimana seseorang dapat melihat nilai- nilai tersebut tergantung dari kemampuan menghayati dan mencerna bentuk-bentuk irri atau irri dalam pewayangan. Dalam lakon-lakon tertentu misalnya baik yang diambil dari Serat Ramayana maupun Mahabarata sebenarnya dapat diambil pelajaran yang mengandung pendidikan. Bagaimana peranan Kesenian Wayang sebagai sarana penunjang Pendidikan Kepribadian Bangsa, rasanya perlu mendapat tinjauan secara khusus. Berdasarkan sejarahnya, kesenian wayang jelas lahir di bumi Indonesia. Sifat *local genius* yang dimiliki bangsa Indonesia, maka secara sempurna terjadi pembauran kebudayaan asing, sehingga tidak terasa sifat asingnya.

Pengertian Kepribadian Bangsa adalah suatu irri khusus yang konsisten dari bangsa Indonesia yang dapat memberikan identitas khusus, sehingga secara jelas dapat dibedakan dengan bangsa lain. Rumusan Pancasila secara resmi ditetapkan dengan syah sebagai falsafah Negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia sejak berlakunya Undang-Undang Dasar 1945 sebagai Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alinea 4 tercantum rumusan Pancasila yang berbunyi:

Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia. Dan Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta dengan mewujudkan suatu keadilan irri bagi seluruh rakyat Indonesia. Jiwa Pancasila seperti yang termaktub dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 tersebut, bukanlah masalah yang baru dalam dunia pewayangan.

a. Asas Ketuhanan Yang Maha Esa

Dalam dunia pewayangan dikenal tokoh yang biasa disebut “Hyang Suksma Kawekas” Tokoh ini tidak pernah diwujudkan dalam bentuk wayang, tetapi diakui sebagai Dewa yang Tertinggi. Tokoh Dewa-Dewa yang diwujudkan

dalam bentuk wayang, misalnya: Batara Guru, Batara Narada, Batara Wisnu, Batara Brahma, Batara Kamajaya dan lain sebagainya dalam pewayangan digambarkan seperti manusia biasa. Mereka juga dilukiskan memiliki watak serta tabiat yang banyak persamaannya dengan manusia lumrah. Dalam ceritera-ceritera mereka sering pula berbuat salah, bahkan tidak jarang terpaksa minta bantuan manusia dalam menghadapi hal-hal tertentu. Kekawin Arjunawiwaha misalnya, merupakan contoh yang jelas. Pada saat raksasa Nirwatakawaca mengamuk di Suralaya karena maksudnya meminang Dewi Supraba ditolak para Dewa. Para Dewa tidak mampu menghadapinya. Untuk mengamankan Suralaya para Dewa minta bantuan bagawan Mintaraga atau bagawan Ciptaning yaitu nama Arjuna saat menjadi pertapa. Sebagai imbalan jasa karena bagawan Ciptaning berhasil membunuh Raksasa Nirwatakawaca diberi hadiah Dewi Supraba dan Pusaka Pasopati. Disini terlihat bahwa kebenaran yang bersifat mutlak hanya dimiliki Dewa Tertinggi yaitu Hyang Suksma Kawekas. Ajaran ini tidak jauh berbeda dengan ajaran yang terkandung di dalam sila Ketuhanan Yang Maha Esa

b. Asas Kemanusiaan

Jiwa yang terkandung dalam sila Kemanusiaan, pada hakekatnya suatu ajaran untuk mengagung-agungkan norma-norma kebenaran. Bahwasanya kebenaran adalah di atas segala-galanya. Kendatipun kebenaran mutlak hanya berada di tangan Tuhan Yang Maha Esa, namun untuk menjaga keseimbangan kehidupan antara manusia perlu dipupuk kesadaran tenggang rasa yang besar. Kebenaran yang sejati mempunyai sifat *universal*, artinya berlaku kapan saja, dimana saja dan oleh siapapun Juga. Tokoh dalam dunia pewayangan yang memiliki sifat dan watak mengabdikan kebenaran banyak jumlahnya. Sebagai contoh dapat dipetik dari Serat Ramayana. Di dalam Serat Ramayana dikenal putra Alengka bernama Raden Wibisono yang mempunyai watak mencerminkan ajaran kemanusiaan. Kisah inti dalam Serat Ramayana berkisar pada kemelut yang terjadi di antara Prabu Dasamuka yang merampas isteri Rama. Tindakan Prabu Dasamuka ini dinilai berada diluar batas kemanusiaan. Raden Wibisono sadar akan hal tersebut, Prabu Dasamuka dianggap melanggar norma perikemanusiaan. Oleh karena itu Raden Wibisono ikut aktif membantu Raden Rama untuk

memerangi saudaranya sendiri. Demi kemanusiaan Raden Wibisono rela mengorbankan saudara sendiri yang dianggap berada di pihak yang salah.

c. Asas Persatuan

Dalam dunia pewayangan tokoh yang memilih jiwa kebangsaan tinggi terlukis pada diri tokoh Kumbakarna digambarkan dalam bentuk raksasa, namun memiliki jiwa ksatria. Sebagai adik Raja Dasamuka, Kumbakarna memiliki sifat yang berbeda. Kumbakarna menentang tindakan Prabu Dasamuka yang merampas Dewi Sinta isteri Rama. Sikap menentang sama dengan sikap Raden Wibisono, tetapi jalan yang ditempuh berbeda. Raden Wibisono menentang dengan aktif memihak Raden Rama, tetapi Kumbakarna tetap berpihak pada Alengka demi negaranya. Niatnya bukan perang membela kakaknya, tetapi bagaimanapun juga Alengka adalah negaranya yang wajib dibela walaupun harus mengorbankan jiwa raga. Oleh karena itu nama Kumbakarna terancang sebagai nasionalis yang sejati. Benar atau salah Alengka adalah negaranya.

d. Asas Kerakyatan / Kedaulatan rakyat.

Dalam dunia pewayangan dikenal tokoh punakawan yang bernama Semar. Semar adalah punakawan dari para ksatria yang luhur budinya dan baik pekertinya. Sebagai punakawan Semar adalah abdi, tetapi berjiwa pamong, sehingga oleh para ksatria Semar dihormati. Penampilan tokoh Semar dalam pewayangan sangat menonjol. Walaupun dalam kehidupan sehari-hari tidak lebih dari seorang abdi, tetapi pada saat-saat tertentu Semar sering berperan sebagai seorang penasehat dan penyelamat para ksatria disaat menghadapi bahaya baik akibat ulah irri manusia maupun akibat ulah para Dewa. Dalam pewayangan tokoh Semar sering dianggap sebagai Dewa yang ngejawantah atau Dewa yang berwujud manusia. Menurut Serat Kanda dijelaskan bahwa Semar sebenarnya adalah anak Syang Hyang Tunggal yang semula bernama Batara Ismaya saudara tua dari Batara Guru. Semar sebagai Dewa yang berwujud manusia mengemban tugas khusus menjaga ketentraman dunia dalam penampilan sebagai rakyat biasa. Para ksatria utama yang berbudi luhur mempunyai keyakinan bilamana menurut segala nasehat Semar akan mendapatkan kebahagiaan. Semar dianggap memiliki

kedaulatan yang hadir ditengah-tengah para ksatria sebagai penegak kebenaran dan keadilan. Dengan kata lain Semar adalah iri rakyat yang merupakan sumber kedaulatan bagi para ksatria atau yang berkuasa.

e. Asas Keadilan Sosial

Unsur keadilan dalam dunia pewayangan dilambangkan dalam diri tokoh Pandawa. Pandawa yang terdiri dari Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa secara bersama-sama memerintah Negara Amarta. Kelimanya digambarkan bersama bahagia dan bersama-sama menderita. Tiap-tiap tokoh Pandawa mempunyai iri watak yang berlainan antara satu dengan lainnya, namun dalam segala tingkah lakunya selalu bersatu dalam menghadapi segala tantangan. Puntadewa yang paling tua sangat terkenal sebagai raja yang adil dan jujur, bahkan diceritakan berdarah putih. Puntadewa dianggap titisan Dewa Dharma yang memiliki watak menonjol selalu mementingkan kepentingan orang lain, rasa sosialnya sangat besar.

Contoh-contoh wayang beber

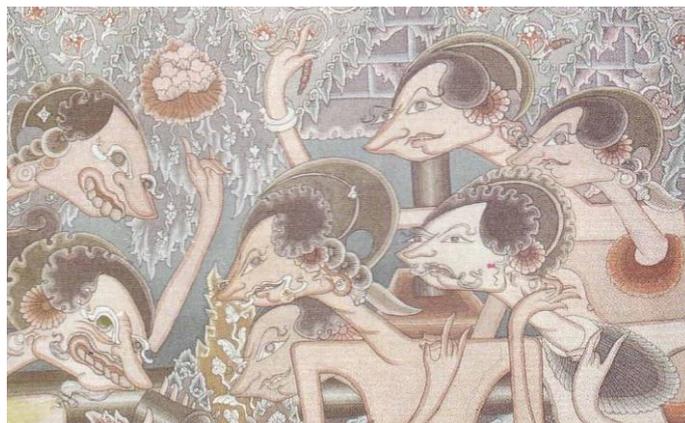


Gambar 2.9 Wayang Beber

(Sumber: www.heritageofjava.com)



Gambar 2.10 Wayang Beber dari Desa Karangtalun, Pacitan, Jawa Timur.
(Sumber: www.indonesiamedia.com)



Gambar 2.11 Wayang Beber Wonosari
(Sumber: gambar.iklanmax.com)

Menyerupai *Wayang Beber*, menurut (Bonneff, 1998, p. 16) di Bali pengungkapan gambar visual tidak menggunakan media kain, melainkan daun lontar dinamakan *Prasi* yang saat ini 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 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 Hidjaoe” karya Nasroen A.S. yang diterbitkan oleh mingguan “Ratoe Timoer”.

Sebelum *Put On*, pada masa Hindia Belanda komik karya Clinge Doorenbos berjudul *Flippie Flink* muncul di harian berbahasa Belanda, *De Java Bade* (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.

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*”, “*Roro Mendoet*”, “*Pandji*” dan “*Untung Surapati*”. Abdulsalam sering disebut sebagai pelopor komik Indonesia karena ia adalah komikus pertama yang mampu menggambarkan karakter berwajah Indonesia asli, sementara pada masa itu komikus lain masih dipengaruhi gaya komik Amerika.

Sekitar 1950-an, mulai banyak bermunculan komik bertema kisah kepahlawanan *superhero* setelah kepopuleran komik-komik Amerika seperti *Brick Bradford*, *Flash Gordon*, *Jungle Jim*, *Superman*, dan *Terry and The Pirates*. Tokoh-tokoh imitasi dari *superhero* Amerika misalnya Sri Asih yang diterbitkan oleh penerbit Melody dari Bandung. Komikusnya, Kosasih dianggap sebagai Bapak komik Indonesia. *Sri Asih* mengilhami lahirnya komik-komik *superhero* Indonesia, seperti *Puteri Bintang* dan *Garuda Putih* karya Johnlo, *Kapten Komet* karya Kong Ong, *Kaptern Tjahjono*, dan *Siti Gahara*. Komik-komik ini disebut

imitasi Flash Gordon karena dalam komik-komik tersebut ditemukan figur *Flash Gordon* yang selalu memenangkan perlombaan berbahaya di ruang angkasa.

Bersamaan dengan kepopulerannya, banyak kaum pendidik menentang komik barat dan imitasinya, semacam Sri Asih karena dianggap tidak mendidik dan berbahaya. Oleh karena itu sekitar tahun 1954-1955 para komikus mulai menciptakan tokoh hero yang diangkat dari kisah pewayangan. Ditandai dengan kemunculan lahirnya Gatotkatja terbitan Keng Po, Raden Palasara karya Johnlo, Mahabarata 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 para 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. Diantara 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 Djeba Durhaka yang mengadaptasi hikayat Hang Tuah.

Komikus berbakat Medan yang banyak menginspirasi komikus lain adalah Taguan Hardjo yang karyanya sangat cermat dan orisinil. Kepiawaian seperti nampak pada Telandjang Ujung Karang, Mati Kau Tamaksa, dan Kapten Yani dengan Perampok 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 Indonesai 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, Zaldi, Teguh Santosa, Wied Sendja, Tati, Hasmi dan Ganes Th. Jan telah menghasilkan lebih dari seratus cerita komik pada akhir era 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 Santoso dikenal karena kualitas, orisinalitas dan gambarnya yang konstan.

Akhir era 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. Era 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 Bengkel Qomik* 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, 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.

Kelebihan komik *indie* adalah kebebasan tema dan gaya yang ditampilkan, oleh sebab tidak ada syarat-syarat mengikat dari penerbit. Sehingga, 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-komik 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.

2.1.3. Ragam dan Manfaat Komik

Menurut Khrisnaresa, (2008), ragam komik dibedakan menjadi beberapa kategori, menurut bentuknya komik dapat dibedakan menjadi:

Karikatur

Hanya berupa satu tampilan saja, dimana didalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Biasanya komik tipe karikatur ini berjenis humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran) yang mana dari gambar tersebut dapat menimbulkan sebuah arti sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya. Contoh: bisa dilihat pada surat kabar maupun majalah dimana senantiasa menampilkan gambar karikatur dari sosok tokoh tertentu yang maknanya sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur.

Komik Potongan (*Comic Strip*)

Artinya penggalan-penggalan gambar yang disusun/dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Namun isi ceritanya tidak terpaku harus selesai disitu bahkan bisa juga dijadikan suatu cerita bersambung/berseri. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Komik potongan (*Comic Strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah

maupun tabloid/buletin. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyol atau cerita yang serius yang asik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat. Contoh: Panji Koming di surat kabar Kompas, Gibug (Komik Potongan yang dijadikan buku saku).

Buku Komik (*Comic Book*)

Alunan gambar-gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku Komik (*Comic Book*) ini acap kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya dalam Buku Komik berisikan 32 halaman, biasanya pada umumnya ada juga yang 48 halaman dan 64 halaman, dimana didalamnya berisikan isi cerita, iklan, dan lain-lain. Buku Komik seperti ini bisa didapatkan di toko-toko buku atau toko-toko komik. Buku Komik (*Comic Book*) itu sendiri terbagi lagi menjadi:

a. Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*)

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walaupun berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/bagus sehingga penampilan/penyajian buku ini terlihat menarik. Apalagi dengan gambar dan warna yang cantik, membuat buku komik ini sangat digemari. Contoh: Gundala, Godam, Si Buta Dari Gua Hantu, Lamaut, Kapten Bandung, Caroq, Gina, Gunturgen, Blacan, Zantoro, Komik-komik Marvel dan *DC Comics* (luar negeri).

b. Komik Majalah (*Comic Magazine*)

Buku komik berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya dengan ukuran yang besar tersebut tentunya dengan misalkan 64 halaman bisa menampung banyak gambar dan isi cerita. Contoh: Tintin (luar negeri), *Lucky Luke* (luar negeri), Asterik/Obelisk (luar negeri).

c. Komik Online (*Webcomic*)

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan buletin, media Internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik-komik.

Dengan menyediakan situs web maka para pengunjung/pembaca dapat menyimak komik. Dengan menggunakan media Internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas (di seluruh dunia yang memiliki koneksi internet dapat mengaksesnya) dari pada media cetak. Komik *Online* bisa dijadikan langkah awal untuk mempublikasikan komik-komik dengan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak. Contoh: www.gibug.com, www.kapten.bandung.com.

d. Album Komik (*Comic Album*)

Para penggemar bacaan komik baik itu komik karikatur maupun komik strip dapat mengoleksi (hasil guntingan dari berbagai sumber media bacaan), dimana hasil koleksiannya dikumpulkan dan disusun rapi (pengkrippingan) menjadi sebuah album bacaan.

e. Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Bila pembuat komik sudah dalam skop penerbit yang serius, si penerbit akan secara teratur/berskala (misalkan setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial. Contoh: dalam negeri: M&C Gramedia, PMK, Mizan, Terant, Bumi Langit, Jagoan *Comic*, dsb. Luar negeri: *Marvel Comics*, *DC Comics*.

f. Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Biasanya isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembacanya. Isi buku bisa lebih dari 100 halaman. Bisa juga dalam bentuk seri atau cerita putus.

g. Buku Instruksi dalam format Komik (*Instructional Comics*)

Tidak sedikit sebuah panduan atau instruksi sesuatu dikemas dalam format komik, bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Pengguna/Pembaca atau lebih mudah cepat mengerti bila melihat alunan gambar dari pada harus membaca prosedur-prosedur dalam bentuk tulisan. Selain itu dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

h. Rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*)

Biasanya didalam dunia perfilman maupun periklanan, sebelum melangkah dalam pembuatan film/iklan akan lebih mudah bekerjanya bila dibuatkan Rangkaian Ilustrasinya terlebih dahulu, biasanya Rangkaian Ilustrasi ini dibuat dalam bentuk gambar, dan sudah tentu rangkaian ilustrasi gambar tersebut disusun menjadi sebuah rangkaian yang bisa disebut komik. Namun tidak usah jauh-jauh ke dalam dunia perfilman/iklan, sebelum para komikus membuat komik sudah pasti terlebih dahulu membuat sebuah rangkaian ilustrasi (*Storyboard*)-nya, setelah itu baru diproses penggambaran, penintaan, pewarnaan dan penataan tampilan (*layout*).

i. Komik Ringan (*Comic Simple*)

Biasanya jenis komik ini terbuat dari hasil cetakan kopian dan steples (buatan tangan). Hal ini dimana pemilik dan pembuat komik dengan biaya yang rendah turut dapat menciptakan komik-komik dan berkarya, cara ini digunakan sebagai alternatif cara untuk turut berkarya kecil-kecilan, bisa dijadikan langkah awal bagi para komikus. Contoh: Kakek Bejo (pragatcomic.com).

j. Perencanaan dalam pikiran (*Planning On Mind*)

Cukup sering bila ingin melakukan sesuatu, terlebih dahulu kita membayangkan apa-apa saja yang kita lakukan nantinya (persiapan). Dengan bayangan-bayangan dalam pikiran tersebut sebenarnya sudah menjadi rangkaian gambar-gambar yang bisa juga disebut juga sebagai komik, hanya saja gambar-gambar tersebut tidak tertuang dalam coretan di atas kertas melainkan tergambar didalam pikiran.

Sedangkan sebagai media, komik dapat dibedakan menjadi dua yaitu komik sebagai media informasi dan komik sebagai media hiburan.

a. Komik sebagai media informasi

Komik sebagai media hiburan, pada umumnya berisi cerita ringan yang bersifat humor dengan alur cerita atau pesan dalam komik yang mudah dipahami tanpa perlu mengernyitkan alis. Dalam bentuk ini, yaitu komik sebagai media

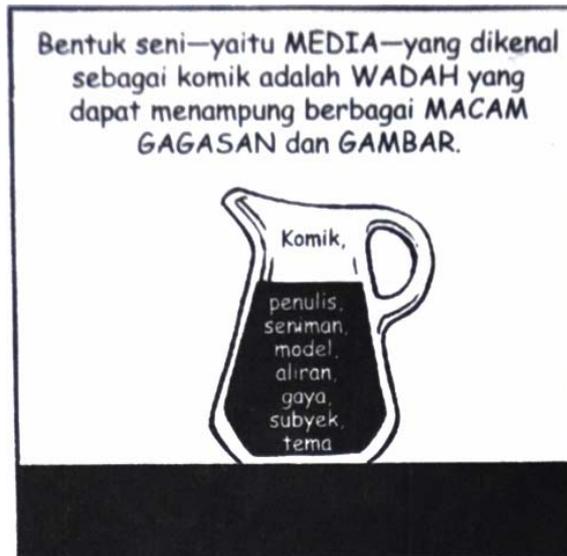
hiburan, cerita adalah pembawa pesan ‘terselubung’. Informasi disampaikan secara parsial atau cenderung sebagai *background* cerita. Contoh jenis komik ini misalnya, *Doraemon*, *Crayon Sinchan*, *Kobo Chan*, *Sentaro*, *Donald Bebek*, *Petualangan Tintin*, *Asterix* dan banyak lagi judul komik jenis ini yang mudah didapati di pasaran. Target audiens komik jenis ini biasanya anak-anak dan remaja.

b. Komik sebagai media hiburan

Komik ini sulit didapat 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.

Pada hakekatnya, komik tidak lebih dari sebuah media komunikasi visual. Scott McCloud (2001) dalam bukunya “*Understanding Comics*” mengibaratkan bahwa jika dapat dianalogikan, “komik merupakan suatu wadah yang Ia gambarkan seperti sebuah teko, yang didalamnya memuat berbagai macam gagasan dan gambar, dan unsur-unsur pendukung lainnya. Adapun unsur-unsur pendukung tersebut meliputi penulis, seniman, model, aliran, gaya, subyek, tema dan motif”.



Gambar 2.12 Analogi komik oleh Scott McCloud

Sumber (Scott McCloud, 2001, p. 47)

Oleh karenanya, sebagaimana media-media yang lain seperti buku, media cetak, media televisi dan internet, komik dapat difungsikan sebagai media komunikasi penyampai pesan terhadap *audience* yang dituju. Adakalanya komik difungsikan sebagai media penyampai iklan, seperti komik pendek iklan sebuah merek produk susu anak. Ada pula komik yang difungsikan sebagai media penyampai hiburan, lelucon dan cerita hiburan, sebagaimana persepsi hampir kebanyakan orang tentang komik, yang hanya merupakan media untuk anak-anak dan remaja. Adapun secara garis besar, manfaat komik diantaranya adalah:

a. Sebagai media hiburan

Contoh: buku komik yang diterbitkan di pasaran dengan berbagai macam cerita (Jdkv digilab Petra, 2004).

b. Sebagai media pembelajaran

Contoh: komik pembelajaran konsep pecahan menggunakan Media Komik dg strategi bermain peran pada siswa SD kelas IV Semen Gresik karya Syaiful Hadi (Hadi, 2008).

c. Sebagai media informasi

Contoh: komik iklan layanan masyarakat.

d. Sebagai media promosi

Contoh: komik cerita budaya produk susu Dancow.

Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan sebuah media komunikasi visual, yang fungsinya tergantung dari motif dan maksud dari penyampai pesan. Fungsi komik sebagai sebuah media, dapat berubah-ubah dan sangat bervariasi sebagaimana media lainnya, seperti buku yang kita tahu terdiri dari bermacam-macam jenis, ada buku hiburan, buku pelajaran dan lain sebagainya.

Pengaruh Komik terhadap Sikap/Perilaku Remaja

Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasannya merupakan usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Pubertas yang dahulu dianggap sebagai tanda awal keremajaan ternyata tidak lagi valid sebagai patokan atau batasan untuk pengkategorian remaja sebab usia pubertas yang dahulu terjadi pada akhir usia belasan (15-18) kini terjadi pada awal belasan bahkan sebelum usia anak 11 tahun. Seorang anak berusia 10 tahun mungkin saja sudah (atau sedang) mengalami pubertas namun tidak berarti ia sudah bisa dikatakan sebagai remaja dan sudah siap menghadapi dunia orang dewasa. Ia belum siap menghadapi dunia nyata orang dewasa, meski di saat yang sama ia juga bukan anak-anak lagi. Berbeda dengan balita yang perkembangannya dengan jelas dapat diukur, remaja hampir tidak memiliki pola perkembangan yang pasti. Dalam perkembangannya seringkali mereka menjadi bingung karena kadang-kadang diperlakukan sebagai anak-anak tetapi di lain waktu mereka dituntut untuk bersikap mandiri dan dewasa (Pitaloka, 2007).

Memang banyak perubahan pada diri seseorang sebagai tanda keremajaan, namun seringkali perubahan itu hanya merupakan suatu tanda-tanda fisik dan bukan sebagai pengesahan akan keremajaan seseorang. Namun satu hal yang pasti, konflik yang dihadapi oleh remaja semakin kompleks seiring dengan perubahan pada berbagai dimensi kehidupan dalam diri mereka. Untuk dapat memahami remaja, maka perlu dilihat didasarkan perubahan pada dimensi-dimensi tersebut. Dimensi-dimensi yang dimaksud adalah:

a. Dimensi Biologis

Pada saat seorang anak memasuki masa pubertas yang ditandai dengan menstruasi pertama pada remaja putri atau pun perubahan suara pada remaja

putra, secara biologis dia mengalami perubahan yang sangat besar. Pubertas menjadikan seorang anak tiba-tiba memiliki kemampuan untuk ber-reproduksi.

b. Dimensi Kognitif

Perkembangan kognitif remaja, dalam pandangan Jean Piaget (seorang ahli perkembangan kognitif) merupakan periode terakhir dan tertinggi dalam tahap pertumbuhan operasi formal (*period of formal operations*). Pada periode ini, idealnya para remaja sudah memiliki pola pikir sendiri dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan abstrak. Kemampuan berpikir para remaja berkembang sedemikian rupa sehingga mereka dengan mudah dapat membayangkan banyak alternatif pemecahan masalah beserta kemungkinan akibat atau hasilnya. Kapasitas berpikir secara logis dan abstrak mereka berkembang sehingga mereka mampu berpikir multi-dimensi seperti ilmuwan. Para remaja tidak lagi menerima informasi apa adanya, tetapi mereka akan memproses informasi itu serta mengadaptasikannya dengan pemikiran mereka sendiri. Mereka juga mampu mengintegrasikan pengalaman masa lalu dan sekarang untuk ditransformasikan menjadi konklusi, prediksi, dan rencana untuk masa depan. Dengan kemampuan operasional formal ini, para remaja mampu mengadaptasikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.

c. Dimensi Moral

Masa remaja adalah periode dimana seseorang mulai bertanya-tanya mengenai berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya sebagai dasar bagi pembentukan nilai diri mereka. Elliot Turiel (1978) menyatakan bahwa para remaja mulai membuat penilaian tersendiri dalam menghadapi masalah-masalah populer yang berkenaan dengan lingkungan mereka, misalnya: politik, kemanusiaan, perang, keadaan sosial, dan sebagainya. Remaja tidak lagi menerima hasil pemikiran yang kaku, sederhana, dan absolut yang diberikan pada mereka selama ini tanpa bantahan. Remaja mulai mempertanyakan keabsahan pemikiran yang ada dan mempertimbangkan lebih banyak alternatif lainnya. Secara kritis, remaja akan lebih banyak melakukan pengamatan keluar dan membandingkannya dengan hal-hal yang selama ini diajarkan dan ditanamkan

kepadanya. Sebagian besar para remaja mulai melihat adanya “kenyataan” lain di luar dari yang selama ini diketahui dan dipercayainya. Ia akan melihat bahwa ada banyak aspek dalam melihat hidup dan beragam jenis pemikiran yang lain. Baginya dunia menjadi lebih luas dan seringkali membingungkan, terutama jika ia terbiasa dididik dalam suatu lingkungan tertentu saja selama masa kanak-kanak.

d. Dimensi Psikologis

Masa remaja merupakan masa yang penuh gejolak. Pada masa ini *mood* (suasana hati) bisa berubah dengan sangat cepat. Hasil penelitian di Chicago oleh Mihalyi Csikszentmihalyi dan Reed Larson (1984) menemukan bahwa remaja rata-rata memerlukan hanya 45 menit untuk berubah dari *mood* ”senang luar biasa” ke ”sedih luar biasa”, sementara orang dewasa memerlukan beberapa jam untuk hal yang sama. Perubahan *mood* (*swing*) yang drastis pada para remaja ini seringkali dikarenakan beban pekerjaan rumah, pekerjaan sekolah, atau kegiatan sehari-hari di rumah. Meski *mood* remaja yang mudah berubah-ubah dengan cepat, hal tersebut belum tentu merupakan gejala atau masalah psikologis.

Dalam hal kesadaran diri, pada masa remaja para remaja mengalami perubahan yang dramatis dalam kesadaran diri mereka (*self-awareness*). Mereka sangat rentan terhadap pendapat orang lain karena mereka menganggap bahwa orang lain sangat mengagumi atau selalu mengkritik mereka seperti mereka mengagumi atau mengkritik diri mereka sendiri. Anggapan itu membuat remaja sangat memperhatikan diri mereka dan citra yang direfleksikan (*self-image*). Remaja cenderung untuk menganggap diri mereka sangat unik dan bahkan percaya keunikan mereka akan berakhir dengan kesuksesan dan ketenaran. Remaja putri akan bersolek berjam-jam di hadapan cermin karena ia percaya orang akan melirik dan tertarik pada kecantikannya, sedang remaja putra akan membayangkan dirinya dikagumi lawan jenisnya, jika ia terlihat unik dan “hebat”. Pada usia 16 tahun ke atas, keeksentrikan remaja akan berkurang dengan sendirinya jika ia sering dihadapkan dengan dunia nyata. Pada saat itu, remaja akan mulai sadar bahwa orang lain ternyata memiliki dunia tersendiri dan tidak selalu sama dengan yang dihadapi atau pun dipikirkannya. Anggapan remaja bahwa mereka selalu diperhatikan oleh orang lain kemudian menjadi tidak

berdasar. Pada saat inilah, remaja mulai dihadapkan dengan realita dan tantangan untuk menyesuaikan impian dan angan-angan mereka dengan kenyataan.

Para remaja juga sering menganggap diri mereka serba mampu, sehingga seringkali mereka terlihat "tidak memikirkan akibat" dari perbuatan mereka. Tindakan impulsif sering dilakukan; sebagian karena mereka tidak sadar dan belum biasa memperhitungkan akibat jangka pendek atau jangka panjang. Remaja yang diberi kesempatan untuk mempertanggung-jawabkan perbuatan mereka, akan tumbuh menjadi orang dewasa yang lebih berhati-hati, lebih percaya diri, dan mampu bertanggung-jawab. Rasa percaya diri dan rasa tanggung-jawab inilah yang sangat dibutuhkan sebagai dasar pembentukan jati diri positif pada remaja. Kelak, ia akan tumbuh dengan penilaian positif pada diri sendiri dan rasa hormat pada orang lain dan lingkungan. Bimbingan orang yang lebih tua sangat dibutuhkan oleh remaja sebagai acuan bagaimana menghadapi masalah itu sebagai "seseorang yang baru", berbagai nasihat dan berbagai cara akan dicari untuk dicobanya. Remaja akan membayangkan apa yang akan dilakukan oleh para "idola"-nya untuk menyelesaikan masalah seperti itu. Pemilihan idola ini juga akan menjadi sangat penting bagi remaja (Pitaloka, 2007)

Pada masa remaja, segala macam asupan pemikiran, wawasan, dan pola pikir yang didapat dari berbagai macam media, baik media cetak, televisi dan Internet begitu mudah untuk masuk dan mempengaruhi pemikiran remaja. Sehingga tidak jarang pada usia remaja seseorang akan melakukan suatu tindakan yang didasari pemahaman yang didapatnya dari media tersebut. Demikian halnya dengan komik, pengaruh komik terhadap perilaku remaja sangat besar. Jika kita kembali pada definisi komik sebagai media, maka isi dari komik sangat bermacam tergantung tujuan awal pembuatan komik. Pada kurun waktu tahun 1940, di Amerika terjadi kampanye anti komik yang dipimpin Frederick Wertham dan penerbitan bukunya yang berjudul *Seduction of the Innocent* (1954), yang mengemukakan komik adalah produk sastra yang buruk dan dapat menjadi penyebab serius akan kejahatan di kalangan generasi muda, karena memang isi dari komik pada masa itu, cenderung menggambarkan kekerasan dan peperangan yang dipengaruhi oleh meletusnya Perang Dunia ke II (Rina, 2007, p. 10).

Akan tetapi, ketika komik dijadikan media informasi perihal suatu pokok bahasan masalah tertentu, maka komik akan dapat memberikan pengaruh yang baik kepada pembacanya. Seperti contoh-contoh komik yang dijadikan media iklan layanan masyarakat, media pembelajaran dan fungsi-fungsi mendidik lainnya.

2.2. Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Komik

Media komunikasi visual merupakan bentuk visual yang diaplikasikan sebagai media untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan. Cakupan media komunikasi visual sangat luas, meliputi media cetak, elektronik dan berbagai media lainnya. Media komunikasi visual tidak hanya mengandung unsur visual didalamnya, akan tetapi diaplikasikan bersamaan atau terpisah dengan pesan verbal dan juga suara/audio. Seperti televisi, internet, yang merupakan perpaduan antara media visual, verbal dan juga suara/audio.

ILM Komik sebagai Media Komunikasi Visual merupakan pendekatan media untuk iklan layanan masyarakat adalah komik, karena komik selain menjadi media hiburan, komik juga bisa menjadi media layanan masyarakat. Pendekatan melalui ilustrasi dalam bentuk komik bisa menjadi alternatif untuk membangun kesadaran masyarakat secara umum, dan kalangan remaja secara khusus tentang dampak-dampak yang ditimbulkan akibat pergulatan bebas.

Pesan iklan layanan masyarakat yang baik adalah singkat, jelas dan mudah dipahami sehingga pendekatannya dalam bentuk komik. Komik adalah cerita bergambar atau bisa disebut *Sequential Art*, menurut Scott McCloud bermula dari *Egyptian hieroglyphic, Japanese emaki, European stained glass windows*. Pada abad 20 di Amerika istilah komik diartikan sebagai *newspaper strips* yang berisi humor (<http://en.wikipedia.org/wiki/Comic>).

Dari berbagai Temuan Penelitian komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang disukai oleh anak-anak dan remaja. Survei menyebutkan, sebagian besar konsumen dan pembaca komik berasal dari golongan anak-anak dan remaja. Komik merupakan buku cerita yang banyak disukai anak-anak dan remaja dibandingkan dengan buku cerita lainnya. Itu terjadi karena selain memiliki unsur fantasi yang tinggi serta menghibur, komik juga punya

keunggulan lain berupa unsur visual. Unsur visual inilah yang mampu menarik minat baca. Karena unsur visual ini juga, jalan cerita dapat dengan mudah diikuti, di samping dapat membedakan peran-peran tokoh yang ada dalam cerita tersebut. Di dalam komik pun, latar belakang kejadian atau tempat tokoh-tokoh berperan tersaji dengan jelas (Aen Trisnawati, 2005).

Komik sangat disukai oleh kalangan anak-anak dan remaja, karena komik dapat menimbulkan imajinasi dan mempersiapkan stimulus berpikir kreatif. Komik juga dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan komunikasi lisan, mengembangkan proses berpikir kognitif, ungkapan perasaan, dan meningkatkan kepekaan seni (Rothlein dan Meinbach, 1991).

Materi yang dituangkan dalam komik lebih mudah diterima oleh pembaca khususnya dari kalangan anak-anak dan remaja. Oleh karenanya, komik difungsikan juga sebagai media pembelajaran. Sedangkan menurut Davis (1997) komik yang begitu menarik sebagai suatu alat pendidikan disebabkan karena:

(a) a built-in desire to learn through comics; (b) easy accessibility in daily newspaper and bookstands; (c) the novel and ingenious way in which this authentic medium depicts real-life language and “every facet of people and society”; and (d) the variety of visual and linguistic element and codes that appeal to student with different learning style.

Jenis-jenis komik yang disukai oleh remaja diantaranya adalah komik yang mempunyai kisah roman dan cinta. Seks dan kejahatan juga menarik bagi anak selama usia remaja, seperti halnya humor. Hal ini sesuai dengan fase proses perkembangan literer anak, yakni umur 2-4 tahun adalah usia fantasi anak, umur 4-8 tahun usia dongeng, umur 8-11/12 tahun usia petualangan, umur 12-15 tahun usia kepahlawanan, dan umur 15-20 tahun usia liris dan romantis (Iswatiningsih, 2002).

Gaya visual yang disukai oleh remaja secara umum merupakan gaya visual yang mempunyai nilai estetis, mencerminkan karakteristik remaja yang penuh warna, kedetailan dan eksplorasi. Akan tetapi secara khusus, gaya visual sangat tergantung konteks pesan yang disampaikan. Untuk cerita humor misalnya, komik rating dewasa seperti Crayon Sinchan dan beberapa jenis komik serupa menggunakan jenis gambar yang sederhana dan menimbulkan kesan lucu.

Pada contoh kasus lain, jenis gambar dengan tingkat estetis dan kedetailan yang tinggi menjadi ciri khas remaja. Seperti karya seni *grafity/street art* misalnya, yang dibuat dengan penuh detail, eksplorasi dan mencerminkan gejolak jiwa remaja. Dikatakan sebagai cermin gejolak jiwa remaja, karena para seniman *grafity* atau disebut juga sebagai *bomber*, menciptakan karya *grafity* dengan tujuan *non-profit* dan merupakan eksplorasi untuk kepuasan semata.

Menurut (Pitaloka, 2007) masa remaja yang merupakan sebuah periode transisi, kerap kali menghasilkan produk budaya yang merupakan wujud ekspresi diri. Seperti *fashion*, yang merupakan wujud daripada pemikiran di usia remaja yang cenderung mengkhawatirkan penampilan. Akibatnya, kini industri pakaian mengenal istilah Distro yang merupakan industri pakaian yang mempunyai *segment* remaja. Begitu halnya dalam hal komunikasi, dunia remaja dari masa ke masa telah menghasilkan gaya komunikasi tersendiri. Penggunaan kalimat dengan kosakata baru semakin hari semakin beragam. Hingga kini kita tahu, bahasa yang digunakan oleh remaja merupakan suatu gaya tersendiri yang sudah keluar dari gaya bahasa percakapan dalam koridor bahasa Indonesia yang benar. Istilah seperti *jadul*, *bete* dan istilah-istilah lain kini semakin sering digunakan menggantikan istilah-istilah sebelumnya.