

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1. Studi Literatur

Di Indonesia media komik cukup populer, dapat dibuktikan dengan penjualan di *outlet* gramedia, komik menempati nomor penjualan paling banyak. Komik umumnya disukai oleh remaja-remaja. Ini dikarenakan komik memiliki cerita bergambar dan berisikan pengalaman-pengalaman realis ataupun fantasi. Komik adalah bagian dari seni rupa dan seni sastra, dengan merangkai gambar-gambar sehingga membentuk suatu cerita. Ada beberapa komik yang melekatkan unsur-unsur humor dalam ceritanya. Dengan humor, komik dapat dihidupkan sehingga tidak membosankan dan memikat pembaca. Tampilan humor pada komik tidak terpaku pada bentuk visual saja tetapi humor juga dapat disajikan dengan verbal bersamaan visual.

Humor telah menjadi bagian kehidupan manusia, seperti halnya tertawa yang menjadi ikon kebahagiaan dan senang. Humor juga dapat dikatakan permainan dalam kehidupan. Sebagai *homo ludens* manusia gemar bermain dan dalam orang dewasa humor atau permainan dapat dikatankan sebagai rekreasi atau pelepas stress, tetapi bagi anak-anak adalah bagian dari proses belajar (Wijana,2003). Komik karikatur tidak terlepas dari aspek-aspek humor politik, sosial dan penuh dengan kritik , ketika kehidupan sosial dan politik berjalan dan dinilai kurang baik, maka komik karikatur juga dapat sebagai satire.

Menurut Jaya Suprana, dalam makalahnya yang berjudul “*The Metamorphic Meaning and The Contemporary and Psychological Roles of Humor*”, mengemukakan bahwa humor terletak dalam jurang di antara das sollen dan dassein. Humor adalah suatu situasi dan kondisi yang bebas nilai. Humor memiliki daya rangsang untuk tertawa, namun tertawa bukanlah tujuan akhir dari humor.

Menurut Laksmi, Satir adalah gaya bahasa yang dipakai dalam kesastraan untuk menyatakan sindiran terhadap suatu keadaan atau seseorang. Bagi *audience* yang tidak terbiasa dengan satire (karena kerap menggabungkan humor dengan

sarkasme) menganggap tulisan satire itu sangat mengganggu dan menyerang individu secara pribadi(Laksmi, 2008).

Menurut Laksmi, karikatur adalah presentasi kesastraan yang menyindir berbagai masalah dalam bentuk komik. Seperti karikatur Oom Pasikom yang fenomenal tersebut di harian Kompas sebagai contoh karikatur yang bernuansa satire. Beberapa humor dapat dihadirkan dengan cara:

- Hiperbola adalah alat lain yang digunakan untuk melebih-lebihkan keadaan sehingga menimbulkan efek komik dalam bentuk kalimat. Lawan dari hiperbola adalah *understatement* yani merendah-rendahkan atau mengecil-kecilkan situasi sampai pada titik ekstrem yang bertujuan untuk menertawakan keadaan.
- Ironi adalah mengkontraskan sesuatu yang kelihatan dengan apa yang sesungguhnya terjadi.
- Sarkasme adalah menciptakan kepahitan yang bertujuan untuk mengolok-olok seseorang.
- Parodi ditulis untuk mengkopi atau mengimitasi hasil karya lain untuk mengejek dengan efek tawa dan kelucuan.
- Juskstaposisi adalah penggunaan dua ide, deskripsi atau definisi yang sangat berbeda bahkan bertolak belakang sebagai perbandingan dan pengkontraskan yang sangat menggelikan.

Dalam penggunaan grafis dan fungsi kartun dan karikatur memiliki perbedaannya, menurut Yustiniadi kartun merupakan salah satu media visual non proyeksi yang mudah untuk digunakan. Kartun yang bahasa Inggrisnya “*cartoon*” berasal dari bahasa Itali, “*cartone*” yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout papper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca.

Definisi kartun secara umum adalah gambar lucu. Tetapi tidak semua gambar lucu disebut gambar kartun. (Yustiniadi, 1996). Sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia, kartun adalah film yang menciptakan khayalan gerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi atau dapat diartikan sebagai gambar dengan penampilan yang lucu.

Kartun merupakan interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

Jenis-jenis kartun media-media cetak menurut I Dewa Putu Wijana (2004) meliputi:

- Kartun editorial (*editorial cartoon*)
Digunakan sebagai visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah. Kartun ini biasanya membicarakan masalah politik.
- Kartun murni (*gag cartoon*)
Yaitu sekedar gambar lucu atau olok-olok tanpa maksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual.
- Kartun komik (*comic cartoon*)
Merupakan susunan gambar, biasanya terdiri dari tiga sampai enam kotak. Isinya adalah komentar humoristis tentang suatu peristiwa atau masalah aktual.

Kartun mempunyai sisi menarik yang memiliki keunggulan lebih dibandingkan dengan media komunikasi yang lain. Ketertarikan seseorang terhadap kartun menurut penelitian Prianti Sunarto yang berjudul “Metafora Visual Kartun Editorial” pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957 disebabkan dalam mengungkapkan komentar, kartun menampilkan masalah tidak secara harafiah tetapi melalui metafora agar terungkap makna yang tersirat dibalik peristiwa. Metafora merupakan pengalihan sebuah simbol (topik) ke sistem simbol lain (kendaraan). Penggabungan dua makna kata/situasi menimbulkan konflik antara persamaan dan perbedaan sehingga terjadi perluasan makna menjadi makna baru.

Kartun bisa lahir dan selalu muncul dari peristiwa-peristiwa politik yang paling menentukan nasib suatu bangsa.

Sedangkan Karikatur merupakan perkembangan dari kartun, hanya saja karikatur lebih mengarah pada kartun politik, yaitu gambar lucu yang menyimpang dan bersifat satire atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Ciri khas karikatur adalah deformasi atau distorsi wajah dan bentuk fisik, dan biasanya manusia adalah yang dijadikan sasaran agresi. Toety Heraty Noerhadi dalam tulisannya berjudul Kartun dan Karikatur sebagai Wahana Kritik

Sosial menyatakan bahwa karikatur merupakan gambaran yang diadaptasi dari realitas, tokoh-tokoh yang digambarkan adalah tokoh-tokoh bukan fiktif yang ditiru lewat distorsi untuk memberikan persepsi tertentu terhadap pembaca. Ia menambahkan bahwa perbedaan kartun dan karikatur terletak pada hal ini, yaitu tokoh yang digambarkan antara kartun dan karikatur berbeda. Apabila tokoh kartun bersifat fiktif, maka dalam karikatur bersifat tiruan dari tokoh nyata yang telah melalui tahap distorsi. Dengan demikian akan terwujud gambar yang lucu tetapi juga terkandung pesan yang penting, sehingga pesan yang hendak disampaikan dalam kartun kepada masyarakat mudah diterima.

Tujuan kartun antara lain, sebagai hiburan dengan menghadirkan gambar lucu dan membuat tertawa orang yang membacanya. Karikatur memiliki unsur kartun tetapi karikatur lebih bertujuan menyampaikan pesan kepada para penikmatnya, baik pesan politik, sosial, ataupun pendidikan. Misalnya adalah karikatur yang terdapat pada surat kabar, komik-komik strip seperti komik kobochoan, dan beberapa komik strip. Karikatur yang ada di surat kabar atau terbitan lainnya merupakan salah satu bentuk kartun yang memiliki karakteristik sebagai media yang tidak hanya menghibur tetapi juga cerdas dan aktual.

Menurut GM Sudarta (Sobur, 2004) kartun yang membawa pesan kritik sosial, yang muncul di setiap penerbitan surat kabar adalah *political cartoon* atau *editorial cartoon*, yakni versi lain dari editorial, atau tajuk rencana dalam versi gambar humor.

Ada empat hal yang penting dalam kartun opini, yaitu:

- Harus informatif dan komunikatif
- Harus situasional dengan pengungkapan yang hangat
- Cukup memuat kandungan humor
- Harus mempunyai gambar yang baik.

2.2. Tinjauan Judul Perancangan

2.2.1. Tinjauan Perancangan

Perancangan menurut kamus besar Indonesia merupakan kata yang berasal dari kata rancang, yang berarti proses, cara, perbuatan merancang: ~bangunan itu dilakukan oleh seorang ahli yang masih muda. Rencana yang disusun menurut

tahapan tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pelaksanaan penulisan.

2.2.2. Tinjauan Komik

Komik, merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal.

Menurut Scott McCloud, komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Dalam buku Enslikopedi Nasional Indonesia juga terdapat pengertian tentang komik yaitu komik adalah cerita bergambar serial sebagai perpaduan karya seni atau seni gambar dan seni sastra. Komik berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dalam kotak, yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita.

2.2.3. Tinjauan Komik Strip

Komik strip adalah komik yang biasanya muncul dalam media surat kabar atau majalah. Umumnya berbentuk sebaris frame atau sekelompok frame yang membentuk sutau cerita pendek dan sederhana. Tetapi banyak juga yang dibuat bersambung pada edisi media yang ditumpangi dan kalau sudah tamat barulah diterbitkan sebagai buku. Metode ini adalah metode yang umum dipakai dalam industri komik Eropa. (histeria! KOMIKITA, 2001)

Untuk komik strip di Jepang dapat kita temui pada *manga-manga* bulanan, komik strip di Jepang dikenal dengan istilah *manga 4 coma* atau komik 4 panel, *manga* yang sering menggunakan 4 *coma* seperti Kobo-chan, Kariage-kun, Otoboke dan lain-lainnya.

2.2.4. Tinjauan Samarinda

Sekarang ini, Samarinda merupakan Ibukota Kalimantan Timur, Kota Samarinda dari segi geografis terletak di daerah katulistiwa yaitu 0021'81"-1009'16" LS dan 1160 15'16" - 1170 24'16" BT. Datar dan berbukit, antara 10-200 meter diatas permukaan laut. Luas wilayah kota Samarinda adalah 718 km². Hal tersebut didasarkan pada PP No.21 tahun 1987. Kota Samarinda berbatasan dengan kabupaten Kutai Kartanegara disebelah barat, timur, selatan dan utara yang berarti semua wilayah kota Samarinda berbatasan dengan kabupaten Kutai Kartanegara. Dengan jumlah penduduk 593.853 jiwa, perkembangan laju pertumbuhan penduduk rata-rata 5-7 % pertahunnya. Samarinda memiliki slogan, yaitu 'Samarinda Kota Tepian' yang berarti 'Samarinda Kota Teduh Rapi Aman'. Kota Samarinda beriklim tropis basah, hujan sepanjang tahun. Temperatur udara antara 20 C-34 C, dengan curah hujan rata-rata pertahun 1980 mm, sedangkan kelembaban udara rata-rata 85 %.

Warga kota Samarinda terdiri dari berbagai suku bangsa yaitu Bugis, Banjar, Madura, Jawa, Kutai dan Cina keturunan. Pemeluk agama terbesar Islam disamping Kristen,Hindu,Budha dan Konghucu.

2.3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan akan lebih mudah dicerna dan dipahami.

2.3.1. Tinjauan unsur-unsur Ilustrasi

2.3.1.1. Garis

Garis merupakan elemen grafis yang paling penting, bentukan-bentukan dari grafis dapat digunakan untuk mendeskripsikan sebuah bentuk dan mengambar bentuk dari hasil sebuah observasi atau secara subjektif menimbulkan kesan dari bermacam ekspresi (Mendelowitz,1993).

Sebuah garis dapat digambarkan menjadi sebuah bidang dan atau menggambarkan sebuah bentukan nyata menjadi sebuah bentukan simbol diatas bidang.

2.3.1.2. Kualitas Terang Gelap

Tiap benda memiliki bentukan karakter tiga dimensi yang kita sebut sebagai bentuk. Seperti silinder, kubus, piramida, manusia, binatang, tumbuhan dan lain-lainnya kita dapat mengenali bentukan karena tiap benda memiliki gelap terangnya yang ditangkap oleh mata kita. Kita juga dapat melihat arah dari cahaya berdasarkan sudut yang diterima dari sebuah benda. Jadi terang gelap adalah sebuah gradasi dari gelap ke terang, dalam penggunaannya dalam ilustrasi membentuk sebuah benda tiga dimensi, tekstur, ilusi dan dapat juga memberikan kesan kuat maupun lemah.

2.3.1.3. Bentuk dan Ruang

Ruang yang kita ketahui adalah sebagai apek negatif, atau pelengkap dalam bentuk (Mendelowitz, 1993). Ruang maupun bentuk digambarkan oleh cahaya, sehingga pengamat dapat mendefinisikan volume dan bentuk dari benda. Seperti yang kita ketahui bentuk dan ruang tidak terlepas dari gelap terang, seorang ilustrator harus dapat mengambar objek dengan baik karena dapat mendefinisikan sebuah gelap terang kedalam bentuk dua dimensi atau bidang gambarnya.

2.3.1.4. Pola

Permukaan terang dan gelap yang rata dan tidak teratur lebih berfungsi sebagai pola daripada bentuk. Penggunaan pola sering dikaitkan dengan kualitas dekoratif. Suatu pola berfungsi sebagai unsur dekoratif, fungsinya lebih sebagai penghias daripada sebagian perwakilan atau simbol akan sesuatu.

2.3.1.5. Tekstur

Ketika kita melihat sebuah benda kita berpikir bahwa benda itu tidak hanya berupa bentuk, berwarna, beruang, tetapi juga memiliki permukaan pada benda tersebut berupa halus dan kasar itulah tekstur (Mendelowitz, 1993)

Dalam menggambar.

2.3.1.6. Warna

Dalam perancangan komik ini warna tidak luput dari penggunaan warna-warna. Sebagai bagian dari seni rupa, warna juga memberikan pengaruh untuk memberikan nilai lebih terhadap komik. Meski kebanyakan komik menggunakan dua warna, tetapi komik-komik amerika atau komik eropa masih banyak menggunakan warna untuk menghidupkan suasana pada cerita komiknya, karena warna mempunyai kekuatan kesan yang universal. Warna juga merupakan kebutuhan visual pada komik untuk memberikan kesan dimensi ruang hingga mempengaruhi jiwa pembaca melalui warna latar pada komik.

Karena komik merupakan komunikasi secara visual, warna tidak terlepas dalam penggunaannya. Warna dapat membangkitkan perasaan manusia. Warna didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan dengan panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Sedangkan secara subyektif/psikologis warna didefinisikan sebagai sebagian dari pengalaman indera penglihatan.

Sejarah pengembangan warna dilakukan pertama kali pada tahun 1861, saat seorang ilmuwan fisika dari Scotlandia, Sir James Clerk-Maxwell berhasil memilah tiga warna pokok adiktif. Warna-warna ini adalah merah, hijau dan biru. Ketiga warna ini diproyeksikan secara bersamaan pada sebuah layer dalam berbagai kombinasi dan menghasilkan semua spektrum warna yang dilihat oleh mata. Kemudian warna-warna tersebut disebut warna adiktif karena jika digabungkan akan menghasilkan warna putih. Delapan tahun kemudian, seorang pianis dari Perancis, Louis Ducos Du Hauron menggagas tiga warna pokok Subtraktif. Warna-warna ini adalah Sian, Magenta, dan Kuning dalam spectrum yang terlihat. Tapi bukan dengan memadukan tiga warna ini melainkan dengan

menyaring sinar. Efek subtraktif dicapai dengan menggunakan bahan-bahan transparan seperti selotip, kaca berwarna, cat air (McCloud, 1993).

Pada abad XVIII, J.W. Van Goethe menyelidiki warna dan pengalaman rasa terhadap warna. Warna adalah ungkapan yang mempengaruhi jiwa. Selain itu, pernah diungkapkan melalui penelitian psikologi, warna-warna tertentu memiliki nilai tertentu, misalnya warna merah dapat membangkitkan agresif dan selera makan. Warna yang serba putih dapat memberikan kesan putih atau sedang berada di lingkungan sekitar pegunungan salju yang dingin.

Warna juga dapat dipahami dengan dalam dua bagian berdasarkan sifat warna, antara lain:

1. Warna pada cahaya

Warna pada cahaya adalah memiliki sifat warna bergantung dari panjang gelombang yang dipantulkan benda tersebut. Benda yang memantulkan semua panjang gelombang terlihat putih, benda yang sama sekali tidak memantulkan terlihat hitam. Dispersi terjadi apabila sinar matahari melalui prisma kaca yang berbentuk spectrum dan kecepatan menjlarnya tergantung pada panjang gelombangnya. Warna utama dari cahaya atau spectrum adalah biru, kuning, dan merah dengan kombinasi-kombinasi yang dapat membentuk segala warna. Contoh penggunaan warna pada cahaya diterapkan pada teknologi-teknologi dalam komputerisasi dan televisi yang dikenal dengan RGB.

2. Warna pada zat

Warna pada zat adalah sifat-sifat warna pigmen pada zat yang memberikan warna. Pigmen memberikan warna pada tumbuh-tumbuhan, hewan, juga pada cat, plastic dan barang produksi lainnya kecuali pada tekstil yang menggunakan istilah zat celup untuk mewarnainya. Suatu pigmen berwarna khas karena menghisap beberapa panjang gelombang sinar dan memantulkan yang lain. Pigmen yang banyak digunakan dalam industri, misalnya plastik, tinta karet, dan *lenolum*. Warna pada zat sekarang yang kita kenal pada proses cetak adalah CYMK.

a. Klarifikasi Warna Berdasarkan Spektrum Warna

- Warna Primer

Warna Primer ini terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Warna primer merupakan warna yang tidak dapat tercapai melalui pencampuran berbagai warna lainnya, atau dapat juga disebut warna yang paling mendasar, membentuk warna-warna lainnya.

- Warna Sekunder

Warna Sekunder atau warna ke dua merupakan hasil dari pencampuran warna-warna primer. Sebagai contoh, merah yang dicampur dengan warna kuning akan menghasilkan warna jingga (*orange*), warna merah dengan warna biru akan menghasilkan warna ungu, dan juga warna kuning dan warna hijau apabila dicampurkan akan menghasilkan warna hijau. Jadi warna hijau, jingga (*orange*) dan warna ungu ini termasuk warna sekunder.

- Warna Tersier

Warna Tersier adalah warna yang diperoleh dari pencampuran warna primer dan warna sekunder. Warna ini yang nantinya akan disebut lebih dari satu warna, seperti : hijau kebiruan, kuning merahan, merah keunguan, dll.

- Warna Komplementer

Warna komplementer merupakan warna-warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna. Ciri yang paling nyata dalam warna komplementer ini adalah adanya perbedaan yang dapat terlihat jelas karena adanya perbedaan yang kontras, dan apabila kedua warna tersebut dicampurkan akan menghasilkan warna abu-abu.

b. Klarifikasi Warna Berdasarkan Gambar/ Ilustrasi

- Warna *Monochrome*

Warna *monochrome* merupakan warna yang cukup dengan menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Gambar dengan warna *monochrome*, dengan memainkan *monochrome* dapat

memberikan kesan kedalaman dan ilusi dimensi. Warna-warna monochrome ini juga memberikan kesan adanya volume dari sebuah warna, selain itu juga kesan adanya kelonggaran dan ruang gerak yang bebas bagi pengamat untuk melihat dan memperluas imajinasinya tentang objek tersebut.

- *Warna Analogus*

Warna Analogus hampir mirip sifatnya dengan *monochromatic*, tetapi bedanya terletak pada penggunaan warna yang saling berdekatan untuk warna analogus. Suasana yang tercipta dengan warna analogus yaitu keharmonisan dan menenangkan karena warna yang digunakan masih dalam satu konteks dengan warna utamanya. Warna yang menggunakan warna terang gelap dan intensitas dari warna terdekat, misalnya warna analogus dari hijau adalah kuning dan biru.

c. Klarifikasi Warna Berdasarkan Sensasinya

Penggunaan warna pada komik juga memberikan suasana, dengan memberikan pewarnaan pada wajah atau pada latar belakangnya. Dengan memberikan sensasi-sensasi pada suasana memberikan kualitas hidup pada komik. Berikut adalah penggunaan klarifikasi warna berdasarkan sensasinya.

- *Warna Panas*

Warna panas adalah warna yang memiliki gelombang cahaya yang paling kuat, dalam kelompok warna panas terdiri dari warna merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol dari gairah, semangat, riang, marah.

- *Warna Dingin*

Warna dingin adalah warna-warna yang memiliki gelombang warna yang cenderung lebih lemah, kelompok warna dingin \dimulai dari warna hijau hingga ungu. Warna ini memberikan kesan kelembutan, sejuk, nyaman, dan tenang.

- Warna Netral

Warna-warna ini tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran dari ketiga warna sekaligus.

d. Klarifikasi Warna Berdasarkan Kualitasnya

- *Hue*

Adalah kualitas atau sifat, nama warna, sehingga dapat dibedakan warna satu dengan warna lainnya.

- Saturation (Kroma)

Menunjukkan kekuatan warna yang diukur dengan banyak sedikitnya pigmen warna. Desain yang ditimbulkan merupakan perbedaan banyak sedikitnya pigmen/keluasan obyek dalam warna yang sama.

- *Value* (Nada)

Merupakan nilai warna yang diukur dengan jenjang gelap dan terang, melalui kandungan warna putih atau hitam. Nilai dari sebuah warna tergantung dari cerah dan redupnya. Bukan diukur melalui luas dan kekuatannya.

e. Klarifikasi Warna Berdasarkan Maknanya

- Merah

Warna merah adalah warna yang terkuat, menarik perhatian, dapat membangkitkan energi. Selain itu, warna merah dianggap memberikan kesan komunikatif, atraktif, aktif, optimis, antusias, bersemangat, memberikan kesan sensual dan mewah, dan warna merah ini memang dapat menaikkan tekanan darah dan memberikan detak lebih cepat dan memiliki rasa hangat dan panas.

- Orange

Warna yang merupakan kombinasi dari warna merah dan kuning ini, memberikan kesan kehangatan dan kenikmatan. Warna orange dapat menambahkan oksigen ke otak sehingga dapat meningkatkan kemampuan untuk konsentrasi, atraksi, adaptasi,

stimulasi/dorongan/rangsangan dan mempunyai karakter yang mirip dengan warna merah namun lebih feminim dan lebih bersahabat. Warna ini mampu menarik perhatian mata untuk melihat dan terfokus sehingga objek tampak lebih dekat dan lebih besar. Warna ini melambangkan sosialisasi, penuh harapan dan percaya diri, membangkitkan semangat, vitalitas, dan kreatifitas. Selain itu, warna ini dapat menimbulkan perasaan positif, tenang, gembira dan optimis, penuh energi, bisa mengurangi depresi atau perasaan tertekan.

- Kuning

Warna kuning dapat memberikan efek psikologi rasa senang, kuning merupakan cahaya yang sering dikeluarkan oleh matahari juga dapat difilosofikan sebagai penerang dalam kehidupan. Kuning juga memberikan simbol-simbol optimis, cerah, membangkitkan energi dan *mood*, warna yang penuh dengan semangat dan vitalitas, komunikatif dan mendorong ekspresi diri, memberi inspirasi, memudahkan berpikir secara logis dan merangsang kemampuan intelektual. Bila merah dan biru melambangkan jantung dan roh, maka kuning adalah lambang intelektual. Selain itu, kuning juga memaknakan kemuliaan cinta seperti pengertian yang mendalam dalam hubungan antar manusia. Namun, warna kuning apabila dalam penggunaannya kurang tepat maka justru akan menimbulkan kesan yang menakutkan.

- Hijau

Hijau merupakan warna yang alami dan mewakili simbol-simbol kehidupan dan pertumbuhan serta paling menyejukan diantara spektrum warna. Warna hijau muda dapat menimbulkan kesan lebih menenangkan, ini merupakan alasan rumah sakit banyak menggunakan warna ini pada dindingnya secara psikologi dapat menenangkan pasien dan pengunjunnya. Untuk hijau tua dapat sebagai simbol kesuksesan, stabilitas, pertumbuhan, serta simbol ekonomi uang kuat.

- Biru

Biru merupakan warna yang disukai umumnya oleh pria karena melambangkan kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.

Warna biru memiliki karakteristik sejuk dan pasif ini memang tidak pernah lepas dari elemen air dan udara, berasosiasi dengan alam, melambangkan keharmonisan, memberikan kesan lapang, dan menimbulkan perasaan tenang dan dingin, melahirkan perasaan sejuk, tentram, hening dan damai, memberi kenyamanan dan perlindungan. Warna biru yang kuat bisa merangsang intuitif dan memudahkan meditasi. Biru muda menggambarkan pengertian, kesehatan, ketenangan, proteksi, damai, kekuatan dan mampu untuk memahami, kesadaran, spiritual dan kesabaran. Sedangkan biru tua memberikan tanda sosial yang tinggi, memberikan kesan mewah, stabilitas, royaltas, dan kecantikan.

- Ungu

Ungu merupakan warna yang memiliki kekuatan warna biru dan merah, warna ungu juga memiliki simbol-simbol spiritual, misteri, keanggunan, transformasi, kebangsawanan, romantis, kesan sensual, feminim, antik, dan anggun. Ungu yang gelap memancarkan kekuatan, menambah kekuatan intuisi, fantasi dan imajinatif, kreatif, sensitif, memberi inspirasi dan obsesif. Warna ini juga dapat melambangkan dukacita, suci, lambang agama.

- Coklat

Coklat merupakan mewakili warna dari bumi, lambang dari warna kayu memberikan kesan tradisional, kuno, daya tahan, nyaman, netral dan natural, hangat, membumi, dan stabil, memberikan kenyamanan dan menenangkan, memberikan kesan anggun dan elegan. Dapat memberikan keyakinan dan rasa aman, juga rasa akrab (*familiar*) dan mampu memberikan dorongan komitmen, namun juga bisa menjadi berat dan kaku apabila penggunaan warna ini terlalu berlebihan.

- Abu-abu

Abu-abu warna uang memberukan kesan aura-aura kekuatan dan kesejahteraan. Terdapat juga kesan Intelek, masa depan, futuristik, kesederhanaan, kesedihan, serius, namun juga memberikan perasaan damai, warna abu-abu sering juga melambangkan orang-orang yang sudah berumur dengan kapasitasnya, sabar, rendah hati, independent dan stabil, menciptakan keheningan dan kesan luas. Abu-abu juga terkesan dingin, kaku, tidak komunikatif, penuh keragu-raguan.

- Hitam

Melambangkan kegelapan dan ketidakhadiran cahaya. Warna yang kuat dan penuh percaya diri, tegas, kukuh, formal, penuh perlindungan, maskulin, elegan, megah, dramatis, dan misterius. Tapi sebaliknya, hitam juga melambangkan kedukaan dan menimbulkan perasaan tertekan, lambang misteri, warna malam, dan selalu diidentifikasi sebagai lawan dari putih.

- Putih

Memberikan kesan yang positif, cemerlang, ringan, polos, sederhana, melambangkan kemurnian dan kepolosan, memberikan perlindungan, kenyamanan, dan memudahkan refleksi. Terlalu banyak warna putih bisa menimbulkan perasaan yang dingin, kaku, steril dan terisolir.

2.3.2. Tinjauan Unsur Komposisi

Menurut Mendelowitz komposisi adalah sebuah susunan dalam gambar yang terpisah dari tema dan gaya gambar, yang pada dasarnya tidak nyata. Yang mengatur sebuah garis, bentuk, value, tekstur, pola, dan warna menjadi sebuah estetika dalam desain. Jadi pada dasarnya komposisi menginginkan sebuah desain menjadi sebuah kesatuan dalam hal keseimbangan, hermoni, ritme, pengulangan dan variasinya.

2.3.2.1. Penataan Layout

a. Komposisi Secara Umum

Bentuk paling umum dalam penataan komposisi adalah pada bidang gambar berbentuk segi empat yang terdapat dua sisi memanjang dan dua sisi memendek, baik mendatar maupun tegak. Komposisi ini merupakan cara penataan yang paling mudah, dalam arti seorang tidak memiliki sense dalam seni pun dapat menata menggunakan cara ini meskipun hasilnya sederhana, tetapi paling tidak kalau salah dalam metakannya hasilnya tidak sampai jelek sekali.

Subjek dari gambar juga menentukan bidang gambar yang dikehendaki, misalnya untuk meletakkan gambar pemandangan alam/*landscape* maka umumnya akan membentuk komposisi horizontal sedangkan gambar yang memanjang kebawah akan membentuk komposisi vertikal.

b. Perkembangan Komposisi

Pada perkembangannya komposisi dapat dirubah melalui keseimbangan yang asimetris ataupun simetris. Berdasarkan Mendelowitz banyak artist lebih suka komposisi yang asimetris, dalam asimetris tidak memiliki aturan-aturan, yang dibutuhkan dalam komposisi asimetris adalah sense dalam seni yang mempertemukan antara titik keseimbangan itu sendiri. Dimana dalam perkembangan komposisi asimetris lebih fleksible, dinamis memudahkan sebuah inspirasi dituangkan tanpa batas.

c. Warna dan Komposisi

Dalam komposisi dibutuhkan keseimbangan antara warna pada gambar untuk memberikan pengaruh pada psikologis. Penempatan warna mempengaruhi kualitas berat ringan atau kuat lemahnya suatu objek, sebagai contoh background gelap dan polos memiliki efek mengkonsentrasikan perhatian secara formal pada wajah atau figure subjek yang dilukis, pola hitam dan kuning pada rambu-rambu memberikan efek atau kesan hati-hati pada pengemudinya.

Pengaruh-pengaruh warna dalam komposisi memberikan pesan pada objek agar sang subjek mengerti bentuk dan nilai dari sebuah objek.

2.3.2.2. Tinjauan Teori Perspektif sederhana

Perspektif adalah metode ilmu pengetahuan dalam menentukan penempatan yang benar dalam ruang dan titik hilang yang mana menjadi pengecilan ukuran ketika objek tersebut menjauh dari pengamat.

Perspektif dibagi lagi menjadi beberapa bagian dalam cara penggambarannya, seperti penggambaran menggunakan satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang. Metode-metode ini banyak dipakai dalam bidang arsitektur untuk memberikan gambaran yang sesuai dengan benda nyata.

2.3.2.3. Tinjauan Teori Tata Cahaya

Pencahayaan didalam gambar berkaitan dengan kualitas atau terang gelap karena aspek cahaya menentukan kualitas gradasi suatu objek. Aspek tata cahaya dalam gambar menentukan aspek realisnya dalam sebuah gambar.

Dalam teori tata cahaya dituliskan oleh Mendelowitz :

- *High key*
Pada *high key* penggambaran lebih ditujukan pada terang, yang artinya dalam penggambarannya putih merupakan sisi yang paling terang, bagian yang kurang terang digambarkan dengan warna abu-abu muda, dan bagian paling gelap digambarkan dengan warna abu-abu lebih tua
- *Middle key*
Pada *middle key* menggambar mencakup lima nilai dalam skala '*middle*' antara terang dan gelap.
- *Low key*
Pada *low key* skala penggunaannya didalam setengah gelap. Penggambaran *low key* lebih ditujukan pada bayangan yang detail dan gelap.
- *Full Range*
Full range merupakan penggunaan semua tone gradasi dari putih hingga penggambaran bayangan yang betul-betul gelap.

2.3.3. Tinjauan Gambar Ilustrasi

2.3.3.1. Tinjauan Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

a. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial sering ditemukan di buku bacaan anak-anak, novel, buku olahraga, kariaktur dan sebagainya. Ilustrasi ini fungsinya menarik konsumen melalui gambar mengenai topik yang dibahasnya.

b. Ilustrasi Periklanan

Dalam bidang ini tujuan ilustrasi tidak jauh berbeda dengan ilustrasi editorial, ilustrasi periklanan sering digunakan dalam dunia fashion, produk, dan tavel agensi yang ditujukan untuk menarik konsumen.

Ilustrasi periklanan umumnya berintegrasi dengan layout, seperti mencakup identitas perusahaan untuk melabelkan produk atau jasanya.

c. Ilustrasi Media

Menggambarkan berbagai macam dalam bidang kedokteran, seperti penggambaran anatomi tubuh, bakeri, jamur dan sebagainya.

d. Menggambarkan berbagai macam hal yang berhubungan dengan bidang kajian ilmiah yang sangat membutuhkan ketepatan, kejelasan, dan kerapian.

2.3.3.2. Tinjauan Ilustrasi berdasarkan Bidang Sifat dan Fungsi

Bedasarkan bidang sifat dan fungsi ilustrasi dibedakan menjadi:

- a. Gambar ilustrasi dengan tujuan menggambarkan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar ataupun garis-garis yang cepat ataupun gambar yang detail. Contohnya adalah sketsa cepat atau bahan *photo realism*, yaitu penggambaran objek yang mirip dengan foto detail juga akurat.
- b. Gambar ilustrasi yang menggambarkan sesuatu yang diimajinasikan, yaitu dengan penggambaran dimana objek yang digambar dalam keadaan tidak ada didalam kenyataan . penggambaran dapat berupa abstrak
- c. Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau sebagai dekoratif sehingga mempunyai daya tarik.

- d. Gambar ilustrasi yang menggambarkan dan menjelaskan yang berfungsi sebagai jembatan penjelas dalam pemahaman bahasa verbal. Biasanya ilustrasi ini dan verbalisasi berdampingan dan saling mendukung mengarahkan pembaca sesuai dengan keinginan penulis, dimana ilustrasi dapat memperluas cerita dan mempermudah pemahaman atas sesuatu yang abstrak.

2.3.3.3. Tinjauan Ilustrasi berdasarkan Alat

Alat-alat ilustrasi dibedakan menjadi peralatan manual dan peralatan digital.

Peralatan ilustrasi manual meliputi:

- Perlengkapan sketsa, antara lain pensil, conte, pensil arang/ *charcoal*, *ballpoint*, dan penghapus.
- Perlengkapan warna, berupa media warna, seperti pensil warna, cat air, cat minyak, pastel, krayon, kapur, dan lain-lain.
- Bidang gambar seperti kertas, kanvas atau media yang tidak konvensional seperti batu, telur, dinding, botol minum dan lain-lain.

Peralatan ilustrasi digital meliputi :

- Software komputer yang didalamnya terdapat peralatan sketsa, warna, dan aplikasi laye. Ilustrasi berbasis komputer menggunakan software seperti *Adobe Photoshop*, *Corel*, *Sai*, *Paint* dan lain-lainnya.
- Mouse dan pen tablet berfungsi sebagai ujung mata pena atau pensil dalam pengerjaan digital.

2.3.3.4. Tinjauan Ilustrasi berdasarkan Teknik

Gambar dapat dihasilkan melalui beberapa teknik seperti :

- Fotografi

Merupakan teknik ilustrasi yang digunakan sejak ditemukan alat untuk memotret pada tahun 1665. Pada teknik ini ada dua macam teknik fotografi yaitu fotografi dokumentasi yang memotret objek atau peristiwa penting dimana tidak memperhatikan segi estetikanya. Sedangkan yang kedua adalah fotografi yang memperhatikan segi estetis dari keindahan dari sebuah objek.

- **Manual**
Teknik gambar ini ditampilkan dengan keterampilan dan kreativitas tangan yang dapat menciptakan kekhasan dan keunikan yang tercipta dari goresan-goresan.
- **Komputer**
Teknik menggambar ilustrasi yang menggunakan teknologi. Dengan adanya teknik komputer maka secara perlahan teknik manual menjadi tergeser karena sifatnya yang serba otomatis dan cepat

2.3.3.5. Tinjauan Ilustrasi berdasarkan Goresan

a. Arsir

Merupakan teknik goresan untuk menggambarkan bentuk objek dengan memenuhi bidang-bidang gambar yang tidak terkena cahaya sehingga menghasilkan efek tiga dimensi pada objek. Arsir terdiri dari garis-garis paralel maupun garis-garis kontur. Kepekatan arsiran dapat diperkirakan dengan mengatur jarak antara garis.

b. Brush

Goresan ini menggunakan kuas, ciri khas goresan kuas terlihat dari permainan tebal tipisnya garis yang dihasilkan kuas yang memiliki nilai estetis tersendiri. Ada juga teknik dry brush yang menggunakan kuas kebidang tanpa air, sehingga goresan yang dihasilkan menimbulkan kesan kasar dan bertekstur pada gambarnya. Sementara wet brush adalah teknik menyapukan cat pada bidang gambar yang telah dibasahi supaya diperoleh pencampuran warna yang lebih baik.

c. Blocking

Pewarnaan ini memberikan kesan datar, sedikit, tanpa gradasi, dan pada umumnya minim ornamen karena bertujuan untuk memusatkan perhatian pada objek utama yang sederhana.

d. Pointilism atau Tekstur

Adalah gaya gambar dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras atau lembut, dan sebagainya. Bidang gambar diberi titik berwarna sesuai dengan bentuk objeknya yang dari kejauhan seakan-akan menyatu, yang dapat mencapai tiga dimensi dengan menggambarkan cahaya dan bayangan serta nuansa melalui pewarnaan kuat dan lemah

2.3.3.6. Tinjauan Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

a. Realis

Salah satu gaya gambar yang mengutamakan kesempurnaan dengan objek nyata. Realisme yang sempurna memiliki kemiripan yang akurat dengan objek aslinya.

b. Dekoratif

Merupakan teknik gambar yang penuh dengan ornamen. Namun tidak semuanya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias.

c. Kartun

Penggambaran dengan gaya ini banyak diidentikan untuk anak-anak karena sifatnya yang lucu dan kekanak-kanakan. Namun ada juga kartun digunakan untuk orang dewasa karena sifatnya menghibur.

d. Karikatur

Penggambaran teknik ini hampir sama dengan kartun bahkan sering dikategorikan sebagai kartun. Karikatur biasanya digunakan untuk menyindir atas berita-berita aktual dari tokoh yang sedang hangat diperbincangkan dimasyarakat. Karikatur memiliki sifat lucu dan menghibur karena penggambarannya yang kocak dan tidak memperhatikan segi proporsional.

2.4. Tinjauan Buku Bacaan

2.4.1. Penegertian Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai rangkaian gambar yang disusun secara teratur sehingga terlihat alur ceritanya. Gambar-gambar yang ada dalam sebuah komik pada umumnya terpisah antara satu dengan yang lainnya dengan dibatasi oleh kotak segi empat, atau sering disebut sebagai panel. Sedangkan untuk teks biasanya terdapat kata atau kalimat yang diasosiasikan dengan gambar. Kemunculan teks tersebut biasanya memiliki sebuah ruang atau dimensi yang berbentuk kotak penjelasan yang berbentuk “balon percakapan. Selain percakapan, kata-kata atau kalimat dapat muncul dengan variasi dimensi lain sebagai simbol pikiran sang tokoh.

Teks dalam komik juga memiliki sebuah alternatif lain yang terkadang dimunculkan dibagian bawah gambar, atau tanpa teks sama sekali. Sehingga kemunculan teks dapat selalu berkembang mengikuti gaya gambar atau pun situasi.

Definisi komik menurut Scoot McCloud dapat diartikan sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan/bersebelahan) dalam urutan tertentu, dengan tujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

McCloud juga membahas tentang kesatuan antara gambar dan tulisan dalam komik. Gambar adalah sebuah informasi Universal dan dapat diterima oleh semua kalangan, serta tidak diperlukan pendidikan formal untuk dapat mengerti arti sebuah gambar. Pesan gambar tersebut bersifat spontan dan mengacu pada pengalaman visual pribadi. Sedangkan tulisan dipahami sebagai informasi dan diperlukan waktu dan pengetahuan khusus untuk memahami simbol abstraksi dalam bahasa tersebut.

Menurut Mario Saraceni komponen-komponen penting yang menjadi identitas komik antara lain:

a. Panel

Tiap halaman biasanya terdiri dari enam atau sembilan bingkai kotak yang disebut ‘panel’. Umumnya, panel digunakan untuk menunjukkan gambar kegiatan dan meskipun sering kita tafsirkan sebagai

momen yang terhenti atau dapat juga seperti fotografi, isi dari panel bervariasi. Didalam penggunaan panel sangat jarang menggunakan satu panel untuk menceritakan sebuah kejadian. Ini dikarenakan komik memiliki rentetan dialog yang panjang daripada sebuah gambar. karena alasan inilah panel berbeda dengan foto. Sebagai contoh pembaca menganggap panel sebagai bagian komik yang mana dapat memberikan variasi cerita dengan memberikan gambaran ruang dan waktu.

b. Balon Kata

Balokata mungkin unsur yang menjadi ciri yang dekat dengan komik. Balon kata merupakan ruangan yang diciptakan untuk diisi oleh kata-kata. Balon kata membuat karakter seolah-olah berbicara atau berpikir. Balon kata terdiri dari dua jenis yaitu balon kata yang dituturkan langsung dan balon kata yang berupa pikiran-pikiran atau berisikan suara hati.

Balon kata memiliki ciri-ciri buntut yang seperti arah yang menunjuk, digunakan untuk mengindikasikan bahwa karakter ini sedang berbicara atau berpikir.

Dalam balon kata bentuk tipografi juga penting dalam mengekspresikan suatu pembicaraan, sebagai contoh huruf yang besar dan kapital menunjukkan sebuah kalimat yang tegas dan keras, huruf yang kecil serta disamar-samarkan membuat seolah-olah penutur sedang berbisik.

c. Caption

Caption atau keterangan merupakan unsur lainnya didalam komik mengandung unsur kata-kata. *Caption* memiliki kemiripan dengan balon kata hanya saja, *caption* digunakan untuk narasi dari sebuah cerita dan biasanya terletak pada atas panel. Kalau pada film kita mendengar sebuah narator menceritakan suasana atau keadaan atau suara latar belakang maka dalam komik *caption* adalah suara latar belakang komik.

d. Gutter

Tiap panel dipisahkan oleh ruang kosong yang disebut gutter atau parit. *Gutter* memiliki elemen penting, *gutter* memberikan jeda antara situasi cerita antara panel. Pembaca sudah melupakan unsur ini dalam alur

cerita pada halaman komik. Jarak antara gutter memiliki arti untuk membagi cerita panel atau dalam kalimat penggunaan kata ‘kemudian’ atau ‘selanjutnya’.

2.4.2. Sejarah Komik dan Komik Karikatur Dunia

2.4.2.1. Prasejarah Komik dan Karikatur Dunia

Sesungguhnya bentuk komik sudah dapat ditemukan pada dinding gua di Eropa Barat. Gambar ini merupakan bentuk dari awal dari seni lukis yang dikenal di dunia. Umumnya lukisan pada dinding gua ini menggambarkan binatang dan menceritakan perburuan binatang pada masa purba. Gambar yang paling terkenal adalah gambar yang terdapat pada gua Lascaux di Prancis.



Gambar 2.1 Gambar Gua Lascaux

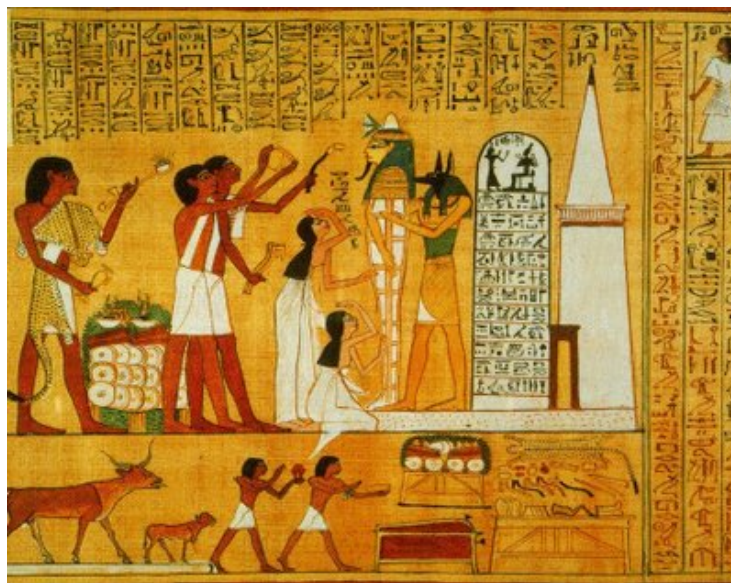
Sumber: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>.

Pada zaman bangsa Sumeria juga memiliki andil dalam sejarah komik. Terdapat peninggalan pada dinding menara Ziggurat buatan bangsa Sumeria. Dinding menara ini diukir dengan gambar-gambar yang disusun secara melingkar dari bawah hingga ke atas, sesuai dengan tatanan tangga yang dibangun secara spiral.

Gambar-gambar bercerita dapat diemukan pula pada dinding piramida di Mesir. Gambar yang disusun secara zig-zag dan biasanya mengambil tema kehidupan sehari-hari. Misalnya acara panen ladang dan kejadian-kejadian kecil

yang menyertainya. Juga acara pemakaman seorang tokoh, mulai dari proses pemumian sampai dengan kedatangan arwah di dunia roh.

Disini telah didapati perkembangan mencolok, yaitu gambar telah dirangkai dengan tulisan dalam bentuk tanda. Huruf ini disebut sebagai huruf Hieroglyph. Hieroglyph sendiri pada mulanya hanya digunakan oleh kalangan pendeta, namun kemudian menyebar dan menjadi tulisan yang digunakan oleh masyarakat umum.



Gambar 2.2 Huruf Hieroglyph

Sumber: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>.

Kemudian kebudayaan seni dalam menggambar berkembang pesat pada bangsa Yunani dan Romawi. Banyak karya-karya yang indah berupa tokoh dan kejadian pada dinding bangunan mereka. Biasanya adegan-adegan ini diukir pada bagian luar dinding lingkaran kota. Salah satunya adalah kota Parthenon di Athena, Yunani, yang merupakan salah satu pusat kebudayaan di Yunani.

Dijaman-jaman ini mereka menggunakan gambar sebagai potret kehidupan sosial pada masa itu dan sebagai alat komunikasi sebelum mereka mengenal tulisan.

2.3.2.2 Sejarah Komik dan Karikatur Moderen Dunia

Komik dalam bentuk seperti yang lazim kita kenal saat ini lahir setelah ditemukan mesin cetak oleh Johannes Guttenberg pada abad XVII. Yang disebut sebagai bapak komik moderen adalah Rudolphe Topffer menciptakan cerita bergambar satiris sejak pertengahan 1800. Dalam ceritanya, ia menggunakan panel-panel pembatas, serta menyelaraskan kata-kata dengan gambar sehingga saling mendukung satu sama lain. Walaupun Topffer sendiri tidak menyadari potensi temuannya itu, ia merupakan tokoh yang meletakkan dasar bagi komik moderen seperti yang kita baca saat ini.

Komik Moderen di Eropa awalnya merupakan gambar yang sangat kartunal dan berupa narasi grafis. Pada saat itu umumnya karya komik muncul dalam bentuk dalam bentuk komik *strip*. Contohnya Max and Moritz dan Cristiphe (Christopher Columbus) karya Wilhemn Busch yang terbit pada tahun 1870.

Di Inggris muncul majalah komik pertama, Punch & Judy yang disebarakan dikeramaian-keramaian. Setelahnya muncul majalah mingguan yang cukup sukses. Majalah ini bernama Grip dan berhasil hingga 22 tahun. Pada masa ini, komikus Eropa sudah mendapat tempat yang cukup dihargai dalam dunia media. Tema cerita *comic strip* pada masa ini adalah humor yang biasanya berisi sindiran politis. Di Inggris gaya ini berkembang dengan sangat pesat, didukung dengan adanya revolusi industri yang mengubah struktur ekonomi secara besar-besaran sehingga terjadi perubahan sikap hidup dalam masyarakat.

Pada akhir tahun 1920-an, komik-komik dari Amerika mulai masuk Eropa. Pada tahun 1930-an, komik Amerika dengan *superhero*-nya mulai menyerbu Eropa dan menimbulkan reaksi yang negatif dari tokoh akademis seperti halnya di Amerika (yang kemudian *Comic Code Authority*). Komik Eropa mulai terpengaruh gaya Amerika. Tarzan, Flash Gordon, Dick Tracy, dan Prince Valian muncul di Eropa sebagai komik dengan tema non-humor pertama.

Pada masa ini, secara tak disangka-sangka, Herge muncul sebagai komikus Eropa yang mampu mendobrak dominasi gaya *superhero* realis dari Amerika dengan komik Tinitin-nya yang meledak di Belgia. Herge menggunakan gaya gambar *has* dengan garis yang sederhana dan terkesan bersih dalam

komiknya. Segera sesudahnya tinton bukan hanya tenar dinegara asalnya tetapi juga duiseluruh negara Eropa.

Pada tahun 1938 muncul majalah komik Spirou yang memuat komik strip. Spirou-lah yang memuat debut komik Lucky Luke, kemudian disusul Johan et Pirlouit yang terus dilanjutkan dengan debut Smurf. Sebelumnya Smurf muncul dalam Johan et Pirlouit hanya sebagai tokoh pembantu. Pada akhirnya bahkan lebih terkenal daripada Johan dan Pirlouit, dan terus digemari meskipun Peyo penciptanya telah meninggal dunia pada tahun 1992.



Gambar 2.3 Smurf

Sumber: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>.



Gambar 2.4 Spiou

Sumber: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>.

Pada tahun 1960, Rene Goscinny, Albert Uderzo, dan Jean-Michel Charlier mendirikan majalah *Pilote*, dengan harapan akan menghasilkan komik yang dapat diterima oleh masyarakat luas, bukan hanya anak-anak. Dan memang harapan itu menjadi kenyataan dengan lahirnya Asterix.

Kesuksesan komik Herge; Tintin, hanya bisa ditandingi oleh kesuksesan Asterik, yang tidak kalah fenomenalnya. Dibuat oleh Rene Gosecinny (teks) dan Albert Uderzo (sketsa), dimuat pertama kali dalam *Pilote* pada tahun 1959 dalam bentuk *comic strip*, dan setelahnya terbit dalam bentuk buku setebal 48 halaman.

Setting yang diceritakan dalam komik adalah masa pendudukan Galia oleh Romawi, tahun 50 sebelum masehi. Mereka bertus terkesan pada Vercingetorix, tokoh sejarah Galia (82-46 SM) yang gigih melawan Caesar, sekalipun akhirnya menyerah. Dari nama toko ini, kedua mitra ini lalu setuju menambahkan suku kata *-ix* pada nama tokoh-tokoh komik ini.

Setelah mengutak-atik, lahirlah nama Asterik, yang bersumber pada dua kata *Aster* (bintang) dan *Rix*(raja dalam bahasa Keltik). Selanjutnya, ide untuk nama tokoh lainpun mengalir, seperti *Obelisque* (tugu runcing pemujaan Dewa Matahari di Mesir kuno) untuk Obelix, *a bras raccourcis* (lingkar pingang) untuk kepala suku Abraracoucix, dan *assurance tous risque* (menanggung segala resiko) untuk seniman gagal Assurancetourix.

Edisi Perdana buku komik Asterik dicetak sejumlah 6.000 buah, disusul 20.000 buah untuk judul keduanya. Goresan awal Uderzo pada edisi-edisi awal ini masih terkesan kaku. Asterik tampak sebagai penggusar, sementara Obelix masih tampil langsing. Pada tahun 1965, Asterix dan Cleopatra terjual lebih dari satu juta kopi dan sejak saat itu Asterix tidak pernah dicetak dibawah satu juta kopi.



Gambar 2.5 Asterix dan Obelix

Sumber: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>.

Keberhasilan yang melatarbelakangi suksesnya Asterix bahwa Asterix merupakan perpaduan antara pertualangan, humor mengenai hampir semua negara-negara Eropa dan penduduknya, karikatur dan sindiran-sindiran yang mengena, penggambaran budaya secara tepat dan menarik, serta penggunaan kalimat latin populer pada saat Eropa dijajah bangsa Romawi. Semuanya didasarkan pada riset sejarah yang mendalam, namun ditampilkan dalam bentuk gambar yang lucu dan mudah dipahami.

Pada tahun 1977 Goscinny meninggal dunia. Uderzo meneruskan seri Asterix sampai sekarang, setelah sebelumnya sempat menyatakan berhenti. Hingga saat ini, Asterix merupakan *Top Best Seller* di Prancis, negara asalnya dan terjual lebih dari 300 juta eksemplar diseluruh dunia. Selanjutnya, perkembangan komik Eropa tidak menunjukkan kejutan-kejutan atau perubahan berarti. Di Indonesia sendiri, komik Eropa hampir-hampir tidak terdengar dibanding komik Amerika dan Jepang.

Sejarah Komik Amerika lebih rumit daripada sejarah komik Eropa. *Comic strip*, yang memulai dan berkembang di Amerika sejak akhir abad XIX, awalnya hanya dimuat pada suplemen koran hari Minggu. *Comic strip* pertama di dunia yang muncul adalah *The Yellow Kid* yang dibuat oleh Richard Felton Outcault, yang menceritakan tentang anak laki-laki gundul mengenakan baju panjang seperti rok. Sebenarnya judul “Yellow” dihasilkan dari percobaan penggunaan warna oleh para pembuat klise. Warna yang digunakan adalah warna kuning dan

dicobakan pada baju panjangnya, sehingga lahirlah sebutan The Yellow Kid pada *comic strip* buatan Outcault yang aslinya dibuat dalam warna hitam putih itu.

Karyanya Outcault disusul dengan Mr. Jack yang dibuat James Swinnerton. Perlu dicatat bahwa Mr. Jack ini merupakan karya *funny animals* yang pertama muncul. Pada tahun 1897, Rudolph Dirk membuat Katzenjammer Kids, yang dimuat pada Journal American. Sebelumnya tidak pernah ada dialog komik yang ditulis didalam panel, dalam Katzenjammer Kids dialog langsung ditulis dalam apa yang kemudian disebut sebagai “balon kata”. Selain itu Katzenjammer Kids memperkenalkan penggunaan panel secara kontinyu dan mendasari bentuk moderen dari *comic strip*. Kemunculan komik-komik awal ini segera disusul oleh komik-komik lain, seperti Little Nemo in Slumberland, Mutt & Jeff, Popeye, Dick Tracy dan Krazy Kat (juga jenis *funny animals*).



Gambar 2.6 Yellow Boy

Sumber: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>.

Pada dekade-dekade awal dari permunculan *comic strip* di Amerika, tema yang diangkat selalu humor, seperti halnya di Eropa. Namun memasuki tahun 1930, mulai terjadi perubahan. Little Nemo in Slumberland, misalnya menceritakan tentang pertualangan seorang anak kecil dalam mimpinya. Tarzan of the Apes,

yang digambarkan dengan realis dan penuh dengan arsiran pena, bertema pertualangan dengan tokoh dewasa (bedasarkan novel yang ditulis E. R. Borroughs, diadaptasi kedalam bentuk komik oleh Hal Foster). Dick Tracy, dengan wajah segitiganya yang khas dan nyaris tanpa ekspresi, menceritakan perang antar geng dengan lokasi Chigago. Dan pada tahun 1934, muncul Flash Gordon, tipikal *superhero* Amerika yang pertama, sehingga dibuat *merchandise* dan film serinya, yang konon merupakan film seri dengan dana palinga besar pada masa itu.

Tahun 1935, muncul perusahaan penerbit dengan nama National Allied Publications, yang nantinya akan berganti nama menjadi DC *Comics*, yang menerbitkan buku komik seukuran tabloid dengan nama New Fun. Buku ini merupakan buku pertama menerbitkan komik yang benar-benar baru, bukan hanyan menerbitkan ulang *comic strip* yang telah dipublikasikan disuplemen surat kabar. Setelah enam edisi, namanya berubah menjadi More Fun dan setelah delapan edisi, ukurannya berubah menjadi ukuran standar buku komik.

Langkah penerbitan komik ini segera diikuti oleh berbagai pihak, antara lain oleh Walt Disney dengan mengeluarkan Mickey Mouse Magazine, yang kemudian berubah menjadi Walt Disney's *Comic and Stories*. Yang lainnya adalah Famous Funnies, The Funnies, Popular *Comics* (komik yang telah dipublikasikan antara lain Little Orphan Annie, Dick Tracy, and Terry and the Pirates), King *Comics* (Popeye, Flash Gordon, dan Mandrake the Magician), juga Wow *Comics* (menampilkan The Spirit, Batman dan Flash Gordon), dll. Pada tahun 1938, muncul The Phantom yang dibuat oleh Lee Falk. The Phantom merupakan tokoh pahlawan pertama yang memakai kostum khusus, dan menandai kelahiran Golden Era.

Golden Era ditandai dengan munculnya Superman untuk pertama kalinya pada tahun 1938. Superman, yang dibuat oleh Jerry Siegel (cerita) dan Joe Shuster (gambar), lahir melalui proses yang sangat panjang dan berliku-liku sebelum akhirnya dapat dipublikasikan.

Terinspirasi dari novel berjudul Gladiator yang ditulis oleh Philip Wylie, Superman digambarkan sebagai manusia yang dapat melompat setinggi 40 kaki (mulanya Superman tidak dirancang bisa terbang), memiliki ketaanan luar biasa,

dan dapat memantulkan peluru yang ditembakkan ke badannya. Selama bertahun-tahun Superman dirancang dan terus diperbaiki penampilannya, termasuk akhirnya penambahan inisial pada bagian depan kostum yang dipakainya.

Pada tahun 1938, DC *Comics* sedang mencari judul untuk dipublikasikan oleh buku komiknya yang baru. Superman, sebelumnya ditolak sana sini dan dianggap karya yang kurang matang, dibeli karena direkomendasikan oleh salah satu seorang editor senior yang berpikiran tajam. Dalam waktu singkat, Superman menjadi sangat terkenal dan mendominasi sampul-sampul komik. Keduanya pembuatnya menjadi komikus dengan bayaran paling tinggi pada saat itu, belum termasuk royalti yang didapat dari penjualan merchandise.



Gambar 2.7 Superman

Sumber: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>.

Sukses yang diraih oleh pencipta Superman menimbulkan keinginan serupa pada Bob Kane. Berbeda dengan Superman yang diilhami oleh novel fiksi,

Kane mendapat inspirasi dari Leonardo Davinci. Kane menciptakan tokoh dengan berdasarkan mesin terbang yang di gambar Davinci beratus-ratus tahun yang lalu. Tokoh yang kemudian dilahirkan oleh Kane itu adalah Batman.

Tokoh Batman, dengan dipengaruhi film *The Mask of Zorro*, memiliki identitas rahasi dan warna khas hitam. Dan berbeda dengan Superman, tokoh batman cenderung lebih kelam. Batman bekerja diluar hukum dan dilingkupi kegelapan, dan bahkan kostumnya dirancang agar menimbulkan rasa takut penjahat yang ditemuinya. Selain itu, Batman tidak memiliki kekuatan super. Serta permainan sudut pandang secara sineatik. Batman muncul pertama kalinya tahun 1939 dan mendulang sukses seperti Superman.

Pada musim pana 1939, muncul tokoh-tokoh *superhero* baru, antara lain Amazing Man, Blue Beetle, dan Wonder Man. Yang terakhir ini merupakan jiplakan habis-habisan dari Superman sehingga menimbulkan protes dari pencipta dan penerbit Superman. Akibatnya Wonder Man seri berikutnya tidak pernah terbit.

Musim gugur tahun yang sama, *Timely Comics*, yang nantinya berubah menjadi *Marvel Comics*, muncul untuk pertamakalinya. Yang dimuat didalamnya adalah The Human Torch dan Prince Namor the Submarine. Pada tahun 1940 muncul The Shield, G-Man Extraordinary, yang merupakan *superhero* patriotik pertama. Disusul dan kelahiran Captain Marvel, The Flash; the Fastest Man Alive, Hawkman, The Spirit, The Shadow, The Sandman, dan The Spectra. Juga muncul Robin, pemuda yang dijadikan partner Batman. Tokoh Robin melonjakan penjualan hingga dua kali oplah normal, dan akhirnya ditetapkan untuk terus muncul bersama Batman.

Tahun 1941 dengan terjadinya peperangan di Eropa, lahir tokoh Captain America (diciptakan Joe Simon dan Jack Kirby, dan kemudian diteruskan Stan Lee dan Jack Kirby). Captain America digambarkan sebagai patriot yang rela dijadikan uji coba serum pembuat serdadu super. Tokoh ini bahkan digambarkan menghajar Adlof Hitler sendiri. Selain Captain America, tokoh-tokoh lain juga diceritakan berperan dalam peperangan yang terjadi, seperti Human Torch dan The Submariner.



Gambar 2.8 Captain America dan Wonder Woman

Sumber: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>.

Bulan September 1941, muncul komik pertama untuk wanita; *Calling All Girls*. Wonder Woman diciptakan dan langsung mendapat sambutan hangat dari para pembaca wanita, walaupun sebenarnya bukanlah tokoh *superheroine* pertama. *Merrie Melodies* menampilkan *Looney Tunes* pada edisi pertamanya, dimana tokoh-tokoh Bugs Bunny, Elmer Fudd, Daffy Duck, dan Porky Pig muncul untuk pertama kalinya. Pemiliknya, Dell, juga menerbitkan karya Carl Barks; *Donald Duck Finds Pirate Gold*. Carl Barks sebelumnya telah 20 tahun bekarnya namun tidak pernah disebutkan namanya. Tahun 1942 muncul *Super Mouse*, yang mengadaptasi tokoh Superman. Tokoh ini merupakan *funny animal superhero* pertama.



Gambar 2.9 Looney Tunes

Sumber: <http://inventors.about.com/od/cstartinventions/a/comics.htm>.

Tahun 1943, dengan terjadinya perang, komik menampakan kemunduran. Dan pada tahun 1945, penjualan komik mengalami penurunan drastis karena kondisi ekonomi yang memburuk setelah perang. Berakhirnya perang pada tahun ini merupakan akhir dari Golden Era sekaligus awal dari Post Golden Era.

Dengan didominasi penemuan-penemuan baru (termasuk bom atom) dunia komik Amerika mulai berubah menjadi berbau sains. Bahkan pada tahun 1946 muncul komik pendidikan, seperti *Real Fact* dan *Treasure Chest Comics*.

Selain itu, genre-genre diluar *superhero* menjadi lebih dominan dibandingkan masa sebelumnya, seperti roman, *western* (koboi), horor dan kriminalitas. Banyak sekali adegan kekerasan yang ditampilkan dalam komik, khususnya komik yang bertema horor dan kriminalitas. Hal ini mendorong munculnya kampanye anti komik yang dimotori oleh Dr. Frederick Wertham. Wertham menyalah kan komik sebagai perusak moral generasi muda dan penyebab akan tingginya kenakalan remaja pada saat itu. Kampanye yang dilancarkan Wertham mendapat dukungan dari para orang tua dan guru yang tidak suka dengan semakin banyaknya adegan kekerasan dalam komik. Komik dilarang di sekolah, meskipun tidak menghentikan anak-anaknya untuk membacanya. Bahkan pemerintah membatasi dan melarang penjualan komik. Komik Amerika mengalami masa yang sangat sulit, namun tetap bertahan menampilkan kekerasan

yang bahkan semakin brutal, yang mendorong semakin terpuruknya industri komik.

Pada masa ini, selain horor, pertualangan menjadi salah satu penggilas genre *superhero*. DC Comics Cuma menerbitkan Superman, Batman dan Wonder Woman dari semua *superhero* yang bernaung dibawahnya. Popularitas Captain Marvel sudah berlalu hingga pada akhirnya Fawcet, penciptanya, menjual hak ciptanya kepada DC Comics

Tahun 1954, Wertham menerbitkan bukunya, 'The Seduction of The Innocent', yang berisi kritik pada industri komik. Sebagai salah satu contoh tentang pengaruh buruk komik terhadap generasi muda, Wertham sempat mengulas komik Batman dan mengkritiknya sebagai komik yang menggambarkan kehidupan homoseksual. Buku ini jugalah yang menjadi awal lahirnya 'Comic Code' yang mengatur kelayakan terbit komik di Amerika. Akibatnya banyak judul komik lenyap, tema horor dan kriminalitas nyaris tidak ada, komik koboi harus mengurangi penggunaan pistol sebanyak mungkin, dan sangat banyak penerbit komik yang gulung tikar. Namun anehnya, genre *superhero* berhasil bertahan.

Pada masa berat ini, lahirlah *peanuts, comic strip* yang menampilkan sekelompok anak kecil dan seekor anjing. Tokoh utamanya, Charlie Brown, anak berumur 6 tahun yang cerdas namun kurang inisiatif dan terkesan malas. Anjingnya, Snoopy, sukasekali berbaring diatas rumah Charlie Brown dan menampilkan filosofi-filosofi yang dilandasi humor. *Comic strip* ini merupakan awal dari komik yang intelek dan membutuhkan pemikiran.

Pre-Silver Era diakhiri dengan komik-komik yang menggunakan gaya funny animal seperti Baby Huey, Little Lotta, Spooky, The Tuff Little Ghost, dll.

Pada awal masa ini terjadi kelesuan luar biasa pada produksi komik sehubungan dengan peraturan yang ditetapkan oleh *Comic Code*. Banyak sekali penerbit komik di Amerika Serikat yang gulung tikar. Marvel sendiri nyaris termasuk diantara sekian banyak penerbit yang harus menjual seluruh asetnya untuk menyelamatkan diri dari kerugian yang lebih besar. Satu-satunya penerbit komik yang tidak tergoyahkan adalah DC Comics, yang sukses dengan menampilkan *superhero* pertama dalam era ini.

Tokoh itu adalah The Flash, kini tampil dengan identitas baru. The Flash pada masa *Golden age* bernama Jay Garrick, sementara The Flash pada Silver Era ini adalah Barry Allen. Kesuksesan The Flash semakin memantapkan DC Comics, membuatnya mampu membeli judul-judul dari penerbit yang bangkrut, dan pemenang dalam cerita komik didasarkan pada voting pembaca, dan sebagian lagi ditentukan oleh kedua perusahaan tersebut.

Perkembangan komik Amerika terus berlanjut hingga saat ini. Sampai saat ini komik Amerika memiliki kecenderungan untuk terus menggunakan tema *superhero*. Walaupun komik Amerika mulai terpengaruh dengan gaya gambar komik Jepang, namun kekhasannya masih tetap terlihat sampai sekarang. Inilah yang dikenal sebagai gaya *mainstream* Amerika di dunia komik internasional.

Kemudian komik Jepang juga mencetak sejarah dengan diawali masuknya agama Budha di Jepang sekitar abad VI-VII. Para biarawan Budha membuat lukisan-lukisan gulung yang menggambarkan berbagai kisah. Lukisan gulung ini menggunakan berbagai simbol untuk menandai perubahan waktu, misalnya; sakura berbunga (musim semi, awal) atau daun gugur (musim gugur, menjelang akhir). Simbol-simbol ini menunjukkan urutan-urutan gambar sehingga dapat membentuk suatu cerita. Salah satu cerita yang paling terkenal masa ini adalah 'Choujuugiga' (*Animal Scroll*), yang menggambarkan binatang-binatang yang bertingkah laku seperti manusia bahkan meniru tingkah laku pendeta Budha. Berikut ini adalah beberapa contoh Choujuugiga



Gambar 2.10 Choujuugiga

Sumber: <http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory1.htm>.

Pada abad XII, sempat dicatat masuknya buku fiksi dari Cina, yang berisi berbagai kisah dengan ilustrasi yang memvisualkan kata-kata pendek yang ada di halaman tersebut. Buku semacam ini sering kali disebut sebagai komik Cina klasik dan dengan cepat menjadi populer, bukan hanya di negara asalnya, namun juga di Jepang. Selanjutnya, seni menuliskan cerita dengan ilustrasi yang sangat dominan berkembang di Jepang sendiri, namun bukan dalam bentuk buku melainkan dalam bentuk gulungan-gulungan kertas.

Pada awal abad XIII, lukisan juga dibuat pada dinding kuil-kuil, menggambarkan kisah-kisah yang bertema keagamaan (misalnya kehidupan setelah kematian), dan fauna. Gambar-gambar ini sederhana dan sengaja dibuat agak berlebihan dalam menggambarkan sesuatu, memiliki kemiripan dengan *manga* moderen, yaitu. Berlanjut sampai berabad-abad dan kemudian, meluas, mencakup berbagai tema cerita, namun gayanya tetap sama. Ada juga lukisan yang menggambarkan adegan-adegan dalam berbagai kisah sastra, misalnya adegan-adegan dari *Genji Monogatari*. Karena kisahnya yang panjang dan menarik, kisah ini banyak sekali dilukis oleh seniman-seniman Jepang.

Pada awal abad XVI, untuk pertamakalinya gambar-gambar ini bukan hanya dibuat pada dinding-dinding kuil, namun juga dicetak pada blok-blok kayu, yang lazim disebut *ukiyo-e*. *Ukiyo-e* seperti pendahulunya, digambar tanpa mengindahkan kaidah anatomi dan perspektif, dengan tujuan memberikan kesan yang sangat komikal, yang memang menjadi daya tarik tersendiri. Tema certitanya bukan hanya semakin beragam, namun semakin kurang religius, bahkan erotis. Gambar-gambar ini umumnya dibuat dalam bentuk monokrom, dengan garis sederhana dan blik warna kurang sempurna. Pada saat itu teknik visual sangat kurang mendapat perhatian, tema cerita masih lebih diutamakan.



Gambar 2.11 Ukiyo-e

Sumber: <http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory1.htm>.

Pada tahun 1814, istilah *manga* muncul pertamakali oleh Katsushika Hokusai yang merupakan seorang seniman *ukiyo-e* yang terkenal pada masa itu. Hokusai menggunakan kata “*manga*” untuk menyebut karya-karyanya, dan mengartikan *manga* sebagai “gambar asal-asalan” karena karyanya bergaya komikal dan temanya kurang jelas. Kata “*manga*” sendiri sebenarnya dari kata “*man*” yang berarti ‘dengan sendirinya’, dan kata “*ga*” yang berarti ‘gambar’. Secara sederhana, *manga* kemudian diartikan sebagai “komik Jepang” seiring dengan perkembangannya memasuki jaman moderen.

Pada tahun 1853, Jepang membuka diri untuk pertama kalinya terhadap dunia barat dengan kedatangan Komodor Perry dengan Black Ship-nya. Pengaruh barat mulai memasuki Jepang dengan diiringi berbagai reaksi, baik positif dan negatif. Untuk dunia komik Jepang, seniman Eropa memperkenalkan pembuatan bayangan, perspektif, dan anatomi, juga penggunaan balok kata. Selain itu, teknik pencetakan yang baru diperkenalkan, yang memang lebih efisien dibandingkan dengan *ukiyo-e*, juga penggunaan pena sebagai pengganti kuas. Pada saat-saat inilah. Jepang mulai membuat majalah humor, yang serupa dengan Punch (majalah Eropa) . Salah satu contohnya Marumaru Chimbon, yang merupakan majalah paling terkenal di Jepang saat itu. Majalah ini digambar dengan menggunakan gaya gambar Inggris.

Pada tahun 1920-1930-an, sering dengan maraknya ideologi Marxis, muncul banyak sekali komik Jepang dengan tema politik dan mengkritik pemerintah. Pemerintah Jepang mulai menekan penerbit dan artis komik Jepang sehingga banyak penerbit yang harus tutup atau menyensor sendiri karya-karya dalam majalah atau koran mereka. Editor koran dan majalah yang tidak melakukannya ditahan, sehingga sering kali media tetap mempekerjakan yang disebut dengan “editor penjara”, yang dihargai karena bersedia dihukum untuk menyelamatkan perusahaan tempatnya bekerja.

Pada Masa Perang Dunia II, banyak komikus yang dipaksa untuk bekerja demi kepentingan pemerintah. Yang bersedia bekerja sama diberi penghargaan atau imbalan, sementara yang tidak bersedia dihukum, diasingkan, dan bahkan dilarang untuk menulis. Banyak komikus yang mulanya mengkritik pemerintah kemudian berbalik arah. Pada masa ini ada tiga macam karya yang mungkin dihasilkan oleh komikus Jepang; *comic strip* satu panel yang menggambarkan tentang musuh-musuh Jepang, *comic strip* yang menggambarkan kehidupan sehari-hari dalam masa perang, atau propaganda pemerintah.

Tahun-tahun setelah Perang Dunia II, mulai bermunculan majalah-majalah *manga* yang diterbitkan yang dikarenakan melemahnya penerbit-penerbit besar setelah Perang Dunia II dan bermunculan penerbit-penerbit baru yang berkembang dengan memunculkan komik murah yang disebut dengan *aohon* (komik sampul biru), *kurohon* (komik sampul hitam), *akahon* (komik dengan sampul merah, *target audience*-nya adalah anak-anak golongan bawah), sedangkan *kiryoboshi* (sampul kuning, untuk orang dewasa karena isinya erotis). Komik-komik murah ini sangat laku dan digemari di Jepang.

Namun setelah perang berakhir, *manga* berkembang dengan pesat dengan munculnya animasi Jepang atau bisa disebut anime. Pengarang komik Tezuka Osamu, pengarang *manga* Astro Boy juga membuat beberapa plot komik seperti cerita science fiction, romantic fantasies, horror gothic dan historical realistic. Cerita-cerita yang dibuat oleh Tezuka kebanyakan merupakan gambaran-gambaran dari politik dan perang dunia II sebagai contoh didalam karya Tezuka bagian science fiction diceritakan konflik struktur pemerintahan kerajaan atau

ditaktor dengan demokrasi, juga digambarkan bagian-bagian trauma perang, ketidak berdayaan, pemilihan hidup atau mati, dan panik.



Gambar 2.12 Keiji Nakazawa: Barefoot In Hiroshima

Sumber: http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory/article/keiji_nakazawa

Dalam tradisi *Manga*, sejak akhir 1950-an di Jepang muncul pembagian grouping pembaca komik. *Shoujo manga* untuk anak perempuan, *shounen manga* untuk anak laki-laki, *seinen* untuk remaja, dan *gekiga* (yang dalam bahasa Inggris artinya “*theatrical pictures*”) untuk pembaca dewasa ini.

Manga-manga bertema sosial dan politik terus berkembang hingga saat ini, hanya saja cerita-cerita manga di adaptasi kedalam cerita komik-komik seperti komik karangan Masashi Ueda yang sudah menerbitkan komik-komiknya yang menyindir kehidupan-kehidupan sosial saat ini seperti komik Kobo-Chan, Kariage-Kun dan Otoboke. Selain karangan Masashi Ueda banyak komik-komik lain berseri laga, misteri, horor dan politik murni berkembang dengan memasukan ideologi budaya Jepang kedalamnya. Kecintaan dan nasionalisme masyarakat Jepang yang membuat *manga* menjadi besar seperti sekarang ini.



Gambar 2.13 Kobo-Chan

Sumber: <http://manga.about.com/od/historyofmanga/a/mangahistory1.htm>.

2.4.3. Sejarah Komik Strip Indonesia

Komik adalah media komunikasi yang populer, tetapi yang paling sedikit diperbincangkan sebagai suatu gejala kebudayaan. Sejauh ini jumlah kajian tentang komik di Indonesia sanan tidak seimbang dengan popularitas ataupun usia keberadaan komik tersebut. Sejarah komik di Indonesia melalui komik *strip* bersambung di media cetak mencatat *Put On* karya Kho Wang Gie di surat kabar *Sin Po* sebagai komik di Indonesia terawal yang diciptakan pada tahun 1931, sedangkan komik '*Menjtjari Poetri Hidjaoe*' karya Nasroen A.S. mengisi

lembaran-lembaran mingguan *Ratoe Timoer* sejak 1939. Dari tahun 1979 sampai 1982, keberadaan komik Indonesia dan segenap persoalannya sempat diingatkan oleh Arswendo Atmowiloto dalam berbagai seri tulisan di harian Kompas. Didalam tulisan-tulisannya secara berturut-turut Arswendo Atmowiloto melakukan pembelaan atas keberadaan komik, memberikan laporan atas berbagai aspek kehidupan komik dan komikus Indonesia, memaparkan kronologi pertumbuhan komik Indonesia. Mengklarifikasikan berbagai *genre* komik yang semat berkembang di Indonesia, dan akhirnya juga melakukan ‘pembongkaran komik sebagai media gagasan. Dalam sedikit atau kurangnya informasi mengenai komik di Indonesia catatan Arswendo Atmowiloto tersebut sekan menjadi penawar dahaga uang menonjol, bahkan terasa penting dalam proses ideologis ataupun dalam fungsinya sebagai media untuk memacu kreatifitas tentang wacana komik itu sendiri. Tetapi hal tersebut masih membuat perbincangan atas berbagai kemungkinan tentang komik yang sebetulnya sangat beragam tetap terbatas.

Komik merupakan upaya atau usaha manusia untuk saling berinteraksi dalam menyampaikan suatu informasi yang berasal dari ide atau suatu gagasan yang dikemas dalam suatu bentuk ilustrasi yang berusaha untuk menggambarkan perihal imajinasi penciptanya. Oleh karena itu sebenarnya sudah cukup lama nenek moyang kita sudah berusaha menciptakan suatu media yang hampir sama, dengan komik dalam berkomunikasi, sebagai contohnya: di Candi Borobudur, terdapat sebelas seri bas-relief, yang mencakup sekitar 1460 adegan. Adegan-adegan dalam relief ini digunakan untuk membimbing para peziarah melakukan perenungan. Di Candi Prambanan, Ramayana digunakan untuk mengajar umat, disini terdapat relief yang menggambarkan kisah kepahlawanan dari India. Di Surakarta bagian selatan, di pesisir Samudra Hindia, tepatnya didekat Pacitan, terdapat beberapa gulung wayang beber yang menceritakan legenda Djaka Kembang Kuning.

Dalam perkembangan komik Indonesia tidak terlepas dari pengaruh budaya dari luar. Masyarakat Indonesia mengenal komik karikatur pada saat penjajahan Hindia Belanda, komik-komik yang terbagi dalam kategori *colonial capitalism*, *awakening*, *clericalism*, dan *others* ini mengancam cara-cara yang dipakai Belanda dalam memapankan diri dengan cara menindas Indonesia.

Terutama dengan cara-cara militer yang dipakai saat menyerbu Aceh dan Bone. Kecaman ini tertera jelas dalam sebuah komik karikatur karya Leen dert Jordaen yang terbit 20 September 1926 mengenai pemberontakan di Jawa Barat. Komik karikatur itu menggambarkan seorang militer Belanda memegang cambuk dan menginjak seorang pribumi (orang Indonesia). Dalam karikatur tersebut tertera: "Bijaksanaanlah - kejahatan tak dapat dilenyapkan dengan cambuk... Malah kian merasukinya"(Julitasari, 2008).

Selain mengecam kekerasan dan penindasan Belanda, para kartunis ini juga mengecam para misionaris yang membawa misi kristenisasi di Indonesia. Salah satunya terlihat dalam sebuah karikatur yang terbit 17 Januari 1914. Karikatur tersebut berisi kalimat: "*We, with our culture, stand on higher ground than Islam which is merely produce crafts. Therefore, to achieve higher culture we must import it*", yang artinya "Kita dengan budaya sendiri, memiliki kedudukan lebih tinggi dari pada Islam yang hanya membuat kerajinan tangan. Oleh sebab itu, untuk mencapai budaya yang lebih tinggi kita harus mengimpornya". Kemudian komik-komik lainnya mulai bermunculan dalam media massa harian berbahasa Belanda *De Java Bode* (1938), memuat komik karya Clinge Doorenbos yang berjudul *Flippie Dlink* dalam rubrik anak-anak. Kemudian *De-Orient* adakah mingguan pertama kalinya memuat komik petualangan *Flash Gordon*. Selain media massa Belanda, beberapa surat kabar berbahasa Melayu juga memuat komik barat. Komik timur mulai muncul melalui surat kabar besar *Sin Po*, sebuah media komunikasi Cina peranakan yang berbahasa Melayu. Di koran inilah komik humor dibuat. Pada tahun 1930, surat kabar itu setiap minggunya memuat komik *strip* berbagai petualangan tokoh jenaka, karya komikus muda Kho Wang Gie, salah satunya *Put On* yang diciptakan pada tahun 1931. Untuk mengimbangi komik barat (*Tarzan*) pada waktu itu, ataupun juga karena melihat sebagian besar pembacanya adalah keturunan Cina, maka mingguan kelompok Keng Po, *Star Weekly*, menyajikan petualangan legendari Sie Djin Koei, komik tersebut hanya disisipkan diantara produksi yang hampir seluruhnya berasal dari Barat, namun komik ini cukup berhasil bersaing dengan komik lainnya. Di Indonesia, pada zamam penjajahan tahun 1941 dalam suratkaba Hindia Belanda tahun 1941, "*BataviasNieuwsblad*"

yang merupakan salah satu koran yang paling banyak dibaca kaum intelektual Indonesia dan orang-rang Belanda di Batavia terdapat sebuah karikatur dari Hofer, ia menggambarkan situasi politik saat itu dalam sebuah gambar seekor gurita besar berkepala orang Jepang tak berdaya oleh sebuah ksatria A.B.C.D(Australia, British, China, dan Dutch) pada zaman itu Hofer sangat populer. Situasi politik yang menganggot saat itu antara Jepang yang mulai melirik kearah Hindia Belanda yang sudah terputus dari Nederland. Pada saat itu Hindia Belanda telah mengadakan suatu perjanjian berasma dengan Australia, Inggris dan China.

Setelah Indonesia memperoleh kemerdekaan politis, dibawah pimpinan Presiden Soekarno, dalam orde lama Indonesia berusaha membaskan diri dari pengaruh nilai-nilai barat dengan menegaskan kepribadian nasionalnya. Para pendidik di Indonesia menentang komik yang berasal dari barat, bahkan produksi imitasinya. Pada masa ini komik-komik politik beredar luas pada surat kabar, gambaran karikatur pada saat itu benar-benar bebas, tajam, dan sarkas. Kartun politik dikoran-koran yang terbit waktu itu, begitu bebas menyasar tokoh politik yang sedang terkena masalah, teknik menggambarnya realis, sesuai peristiwa yang terjadi ketika itu. Media ketika itu masih dibawah kendali redaktur yang merupakan anggota-anggota partai oposan pemerintah. Karikatur atau kartun editorial lebih mudah dipahami maknanya ketika itu, karena tanpa takut media menebarkan pengaruh kepada rakyat untuk berebut kekuasaan. Kemudian situasi tetap saling mencela mengakibatkan stabilitas keamanan pemerintahan Orde Lama tidak kunjung damai, semua pihak merasa benar dan berusaha megarahkan bangsa ini sesuai kehendak kelompok-kelompok tertentu. Ikon-ikon tokoh dalam karikatur di koran ketika itu sesungguhnya ingin menunjuk pada peristiwa yang sedang hangat di masyarakat, namun faktor ketidaksukaan pada tokoh-tokoh tertentu, sehingga dengan mudah dan bebasnya pihak pro dan kontra pemerintah berolok di media dengan karikatur yang menonjolkan distorsi wajah tokoh pemerintah yang menjadi sasaran kritik.

Dalam karikatur Orde Lama percakapan antar tokoh yang digambarkan tidak banyak, kata-kata dalam karikaturmasa itu hanya digunakan sebagai penjelas gambar dan lebih banyak menggunakan istilah-istilah kasar yang cukup tajam.

Hal ini pulalah yang menjadikan perbedaan karikatur-karikatur di halaman editorial Orde Lama dan Orde baru, dan juga menunjukkan bagaimana ciri seorang karikaturis dalam mendeskripsikan peristiwa yang sedang hangat hingga tanpa percakapan pun pembaca sudah tahu apa maknanya berkaitan dengan peristiwa yang sedang terjadi.



Gambar 2.14 Komik Orde Lama

Sumber: <http://www.annida-online.com/berita-penerbit/mc-bidik-potensi-besar-komik-lokal-indonesia.html>.

Terjadi perubahan karakteristik karikatur ketika kepemimpinan jatuh ke dalam kediktatoran seorang pemimpin Indonesia baru, Soeharto, dan eranya disebut era kepemimpinan Orde Baru. Era berganti, maka media tidak lagi memiliki posisi mengawasi dan mengkomunikasikan apa yang terjadi pada diri pemerintah dan masyarakat dipaksa untuk menuruti segala kebijakan pemerintah. Media dibungkam, mereka takut untuk berbicara, sehingga muncul masyarakat yang dipaksa hidup dalam kebisuan. Tidak ditemukan lagi kritik tajam, sindiran, dan artikel yang menilai kinerja pemerintah, bahkan kartun pun mengalami penghalusan bahasa dan menggambar dengan sembunyi-sembunyi mengungkapkan suatu peristiwa menjadi ciri karikatur masa Orde Baru. Lebih sulit memahami karikatur tanpa melihat teks editorial, sehingga baru bisa dicerna setelah membaca keseluruhan isi editorial atau tajuk atau opini (Perwitasari, 2008).

Setelah orde Baru, era Reformasi menggulingkan kekuasaan Orde Baru, media kembali menemukan jati dirinya sebagai pengawas pemerintah. Menjadi forum komunikasi antara masyarakat dan pemerintah, kedua pelaku komunikasi

politik ini dapat saling mengawasi. Kritik bagi pemerintah boleh dikemukakan, usulan solusi permasalahan yang dihadapi pemerintah pun sangat baik dikemukakan di media cetak (khususnya), bahkan sindiran bagi kinerja pemerintah dalam berbagai bentuk tidak dilarang, karikatur yang notabene adalah humor kritik tidak dilarang. Malahan mampu mempertajam sindiran peristiwa-peristiwa yang sedang berkembang di masyarakat.

Sindiran tajam yang digunakan dalam karikatur saat ini lebih halus tapi mengena, sama halnya ketika era Orde Baru, namun semakin sopan cara memvisualisasikan suatu peristiwa kedalam karikatur, maka semakin nampak ketajaman analisis para karikaturis dalam menyikapi peristiwa, atau tokoh yang sedang tenar karena peristiwa tersebut.



Gambar 2.15 Komik Reformasi

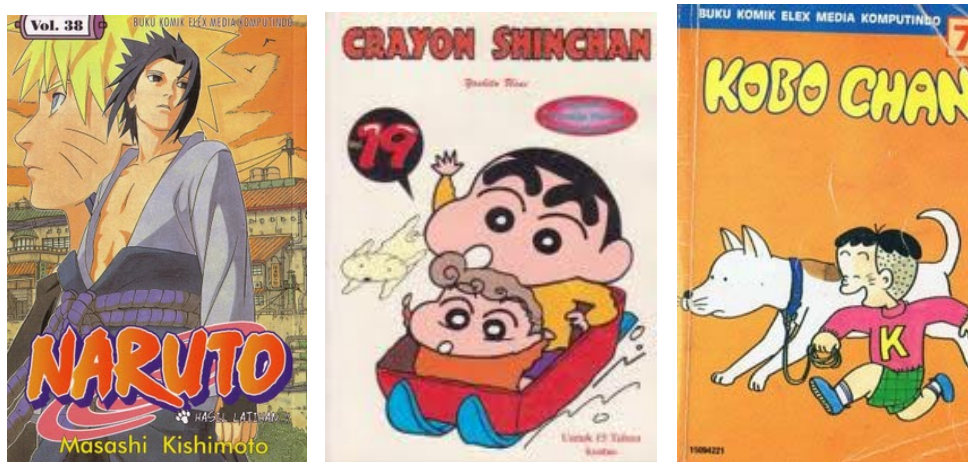
Sumber: <http://www.annida-online.com/berita-penerbit/mc-bidik-potensi-besar-komik-lokal-indonesia.html>.

2.4.4. Tinjauan Kondisi Komik dan Komik Strip di Indonesia

Marcell Boneff di dalam bukunya juga menyatakan tentang diskontinuitas dari perjalanan komik Indonesia yang sering terjadi antar generasi karena beberapa hal seperti hal seperti tidak berjalannya regenerasi komikus dan nilai komik sebagai media masih rendah di mata penerbit (begitu mudahnya penerbit unuk menutup lini komik dalam situasi yang tidak kondusif). Yang paling parah adalah tidak ada komik yang mempunyai penertus yang melanjutkan nafas atau roh dari karya yang populer pada generasi tertentu ke generasi berikutnya. Sehingga ada missing link yang terjadi pada kelanjutan evolusi komik Indonesia

yang menghasilkan perbedaan visi dan pandangan terhadap komik yang beredar pada rentang waktu tertentu. Perbedaan sudut pandang terhadap komik dari tiap generasi ini memang dipicu oleh komik-komik yang beredar dan populer di masa itu. Beberapa juga mengaplikasikan apresiasi dan kegemaran mereka pada komik yang populer di tiap era pada cara gambar masing-masing saat bercita-cita menjadi komikus.

Berikut ini adalah contoh-contoh komik yang beredar di pasar buku di Indonesia:



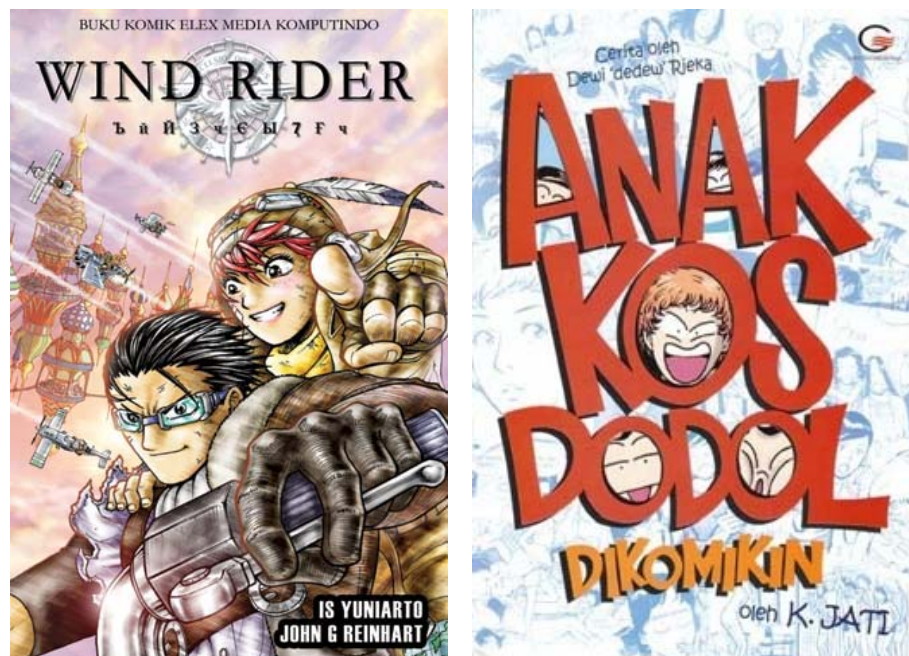
Gambar 2.16 Buku-Buku komik yang didominasi komik Jepang yang beredar di masyarakat Indonesia

Pada contoh-contoh komik diatas merupakan contoh komik-komik yang terdapat pada kios-kios, toko dan outlet buku bacaan seperti gramedia, kharisma, dll. Produk buku komik yang beredar masih didominasi komik impor-impor terutama komik berasal dari Jepang.

Tetapi bukan berarti komik Indonesia sudah mati atau stop pada waktu era-era sukses waktu dulu. Geliat perkembangan komik Indonesia saat ini mulai terlihat kembali dari beberapa nama komikus muda Indonesia yang mengharumkan nama bangsa di kancah kompetisi komik Internasional. Sebut saja Admiranto Wijayadi atau lebih dikenal dengan nama Anto Garang, yang menjadi kreator, komik berbahasa Inggris hasil kerjasamanya dengan Radical Entertainment. Karya-karya Anto banyak mendapatkan apresiasi di tingkat dunia.

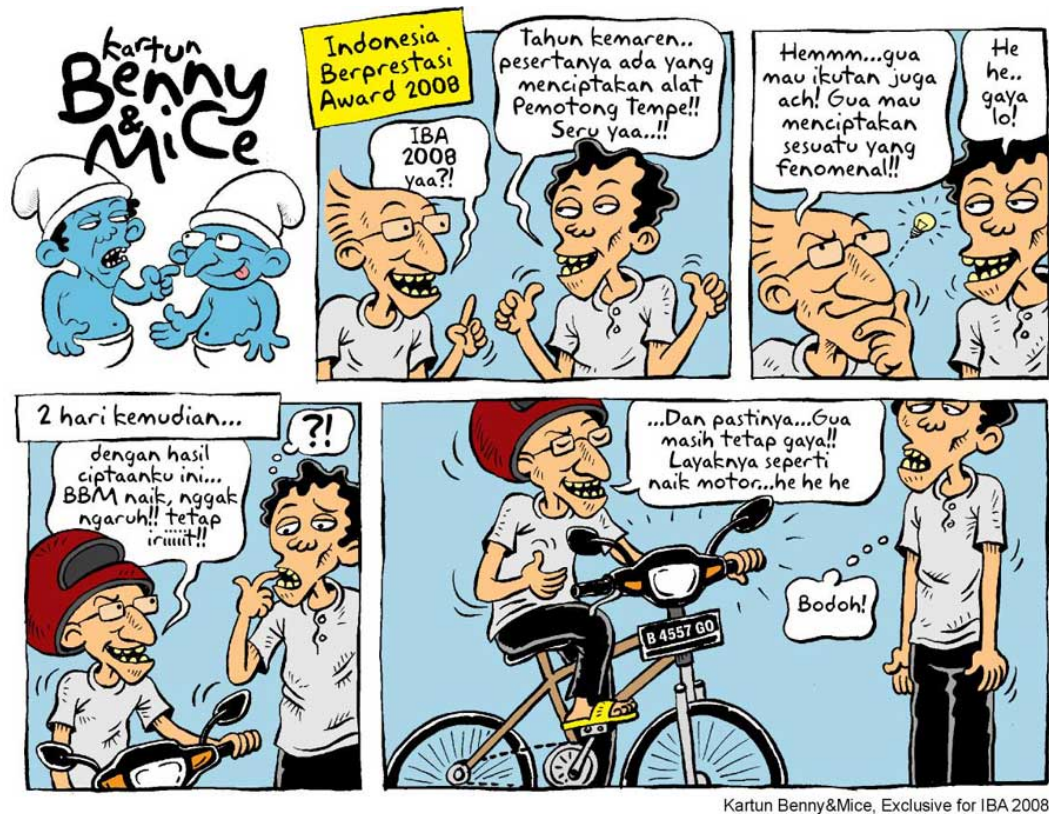
Bahkan karya lokalnya, mendapat pujian dari publik internasional di ajang San Diego *Comic Convention* 2008 lalu.

Is Yuniarto adalah nama lainnya yang telah lama menggeluti dunia komik lokal. Debut perdananya, *Wind Rider*, terpilih sebagai salah satu di antara banyak highlights pameran Komik Indonesia Satu Dekade tahun 2007 lalu. Ia juga kerap menjuarai kompetisi komik nasional maupun internasional, seperti pada kompetisi Ragnarok Online. Azisa Noor, salah satu komikus perempuan berbakat yang dimiliki Indonesia juga kerap memenangkan festival komik Internasional, yang terakhir adalah ketika ia menjadi juara di *Fumetto Comic Competition Swiss* 2005 dan *Lingua Comica* 2007 di Belgia.



Gambar 2.17 *Wind Rider* dan *Anak Kos Dodol*

Selain komik-komik laga yang sudah beredar, juga bermunculan komik-komik bertemakan karikatur yang menggambarkan atau menceritakan kehidupan sosial masyarakat banyak bermunculan seperti Beni dan Mice, komik *Anak Kos Dodol*, dll. juga ikut meramaikan perkomikan Indonesia disertai komik-komik lainnya



Gambar 2.18 Benny dan Mice

2.4.5. Potensi Komik Strip di Indonesia

Potensi komik di Indonesia sangatlah besar, karena apresiasi masyarakat khususnya anak-anak serta remaja terhadap bacaan komik di Indonesia cukup besar. Hal ini bisa kita lihat dari membanjirnya komik-komik impor di tanah air yang laris manis, dan tidak mustahil untuk berpartisipasi dalam bersaing dengan komik impor. Meski di dunia komik Indonesia masih dijajah, bukan berarti kita mati sampai kesuksesan yang dicapai oleh era 1980-an, perkembangan komik Indonesia mulai unjuk gigi dengan menerbitkan beberapa komik lokal seperti Wind Rider, Zantoro: Siluman Belati, dll.

Komik Indonesia masih bergerak di bawah tanah dan belum banyak penerbit yang serius dalam menrebitakan karya-karya karena penerbit melihat komikus Indonesia masih memiliki kelemahan dalam etos kerjanya dan masih belum matang dalam ide dan ceritanya. Jadi inti dari ladang potensi komik di Indonesia sangat besar dapat dibuktikan dengan hasil penjualan komik di Gramedia masih

menempati angka penjualan tertinggi, hanya saja dunia perkomikan Indonesia masih dalam pergerakan perkembangan untuk membentuk ciri khas budaya komik Indonesia.

2.5. Tinjauan Aspek Historis

2.5.1. Tinjauan Aspek Historis Komik Strip Indonesia

Dilihat dari proses perkembangan komik-komik Indonesia sampai saat ini dimana memiliki sejarah keberhasilan dalam medadaptasi pengaruh dari komik asing dan mampu menghasilkan karya yang berkualitas seperti yang telah kita lihat dimana pada masa awal komikus Indonesia mengadaptasi gaya gambar dari barat dan hongkong, kemudian saat dari kalangan pendidik mengkritik keras komik-komik yang buruk memberikan pengaruh buruk pada bangsa, komikus Indonesia diwakiti oleh R.A. Kosasih berhasil memberi gebrakan dengan komik berbasai Wayang yang sarta ajaran moral dan berhasil mengatasi kritik. Dengan kemampuan untuk mengadaptasi dan meleburkan gaya komik asing dengan unsur lokal maka komik Indonesia memiliki peluang untuk menarik perhatian masyarakat kembali. Salah satu caranya adalah dengan menerima perkembangan dan kemajuan yang diperlihatkan komik-komik asing saat ini dan berusaha menciptakan suatu karya yang baru, tidak lagi terkikat pada batasan-batasan yang lama mengikat dan menghambat komik Indonesia untuk berkembang

2.5.2. Tinjauan Aspek Historis Samarinda

Dari sejarah Samarinda, masyarakat dulu Samarinda merupakan campuran pendatang serta penduduk asli dayak dan kutai. Samarinda terbentuk karena pengungsian dari orang-orang Bugis Wajo dari kerajaan Gowa yang tidak mau tunduk dan patuh terhadap isi perjanjian Bongaja dan melakukan perjalanan ke pulau-pulau lainnya diantaranya ada yang hijrah ke daerah kerajaan Kutai, yaitu rombongan yang dipimpin oleh Lamohang Daeng Mangkona (bergelar Pua Ado yang pertama). Kedatangan orang-orang Bugis Wajo dari Kerajaan Gowa itu diterima dengan baik oleh Sultan Kutai.

Atas kesepakatan dan perjanjian, oleh Raja Kutai rombongan tersebut diberikan lokasi sekitar kampung melantai, suatu daerah dataran rendah yang baik untuk usaha Pertanian, Perikanan dan Perdagangan. Sesuai dengan perjanjian

bahwa orang-orang Bugis Wajo harus membantu segala kepentingan Raja Kutai, terutama didalam menghadapi musuh.

Semua rombongan tersebut memilih daerah sekitar muara Karang Mumus (daerah Selili seberang) tetapi daerah ini menimbulkan kesulitan didalam pelayaran karena daerah yang berarus putar (berulak) dengan banyak kotoran sungai. Selain itu dengan latar belakang gunung-gunung (Gunung Selili).

Dengan rumah rakit yang berada di atas air, harus sama tinggi antara rumah satu dengan yang lainnya, melambangkan tidak ada perbedaan derajat apakah bangsawan atau tidak, semua "sama" derajatnya dengan lokasi yang berada di sekitar muara sungai yang berulak, dan di kiri kanan sungai daratan atau "rendah". Diperkirakan dari istilah inilah lokasi pemukiman baru tersebut dinamakan SAMARENDA atau lama-kelamaan ejaan "SAMARINDA".

2.6. Tinjauan Aspek Kultural

2.6.1. Tinjauan aspek kultur Komik Strip

Selama ini komik-komik Indonesia masih terjebak pada sebuah budaya atau kebiasaan dan seringkali dilihat sebagai kelemahan dari komik Indonesia saat ini dibandingkan dengan komik asing yaitu budaya yang berpendapat bahwa komik itu adalah hanya untuk anak-anak dan oleh karena itu harus mendidik, sopan sederhana. Sedangkan pada kenyataan perkembangan komik dunia sudah mencapai suatu dimensi yang baru yaitu komik seolah satu hiburan utama bagi semua orang, terdapat macam-macam komik untuk berbagai macam konsumen, ada untuk anak-anak yang mendidik, untuk remaja yang membangkitkan semangat dan romantis, untuk dewasa yang keras dan berat. Memang perkembangan komik dunia ini tidak semua memberikan efek positif, tetapi perkembangan ini memberikan dunia yang lebih luas lagi bagi komikus untuk berkreasi dan dengan itu diharapkan mampu memberikan warna baru bagi perkomikan Indonesia.

2.6.2. Tinjauan aspek kultur Samarinda

a. Perekonomian

Samarinda termasuk kawasan kota industri, kawasan-kawasan pinggiran kota banyak dipakai untuk pabrik-pabrik kayu, perusahaan batubara, tekstil, bengkel-bengkel mobil dan pembuatan tongkang. Sedangkan didalam kota sendiri terdapat banyak kompleks-kompleks pertokoan dan pemerintah juga membantu dalam pembangunan infrastruktur pasar. Dalam sektor perekonomian kota Samarinda menunjukkan tahap-tahap perkembangan perekonomian yang makin membaik.

b. Infrastruktur

Pelayanan-pelayanan di kota Samarinda masih memiliki banyak kekurangan dalam hal-hal servisnya sebut saja sarana Telkom, PLN, PLTA memiliki kekurangan dan keramahan, sebagai contoh Telkom memiliki kasir yang kurang ramah ketika ditanyakan soal informasi, listrik yang masih sering bahkan rutin mati lampu dan begitu pula dengan PLTA.

Untuk infrastruktur jalan raya dan lalulintas, pemerintah Samarinda cenderung kurang sensitif, banyak jalanan rusak dan lampu jalan mati juga rusak sehingga tidak layak untuk dipakai.

c. Pendidikan

Sebagai kota Ibukota Kalimantan Samarinda memiliki fasilitas sekolah-sekolah dari SD, SMP, SMA dan Kampus. Menurut data BAPEDA 2010 Samarinda :

- Jumlah infrastruktur SD memiliki 211 buah.
- Jumlah infrastruktur SMP memiliki 82 buah.
- Jumlah infrastruktur SMA memiliki 40 buah.
- Jumlah infrastruktur Kampus memiliki 39 buah.

d. Pencarian Kerja

Pencari kerja di Kota Samarinda setiap tahun terus mengalami peningkatan, baik dari segi jumlah maupun kualitas. Tak seimbangny antara jumlah angkatan kerja dengan lowongan kerja yang tersedia, menyebabkan pengangguran di Samarinda terus bertambah. Selain itu, masalah perburuhan di kota ini juga terus meningkat. Melihat kondisi tersebut, Dinas Tenaga Kerja

(Disnaker) Kota Samarinda membentuk tim khusus untuk menangani masalah ketenagakerjaan yang ada di kota ini.

Untuk diketahui, tahun 2007 Dinas Tenaga Kerja (Disnaker) Kota Samarinda mencatat, pencari kerja yang masih terdaftar mencapai 26.157 orang. Sedangkan jumlah pencari kerja yang ditempatkan sebanyak 5.785 jiwa. Tak sebandingnya lowongan kerja dengan jumlah pencari kerja, menyebabkan jumlah pengangguran di kota ini terus meningkat.

Jumlah Angkatan Kerja Kota Samarinda pada tahun 2005 sebesar 258.804 jiwa, tahun 2006 sebesar 267.657 jiwa, dan tahun 2007 sebesar 240.576 jiwa. Sedangkan jumlah pengangguran di Kota Samarinda tahun 2005 sebesar 37.124 orang, tahun 2006 sebesar 39.021 orang dan tahun 2007 sebesar 31.959 orang. Jumlah pengangguran dalam kurun waktu tersebut mengalami peningkatan sebagai akibat banyaknya perusahaan perkayuan yang menghentikan kegiatannya akibat kebijakan di sektor kehutanan sehingga banyak tenaga kerja yang mengalami PHK.

e. Agama

Berdasarkan BPS tahun 2003, agama yang dianut penduduk Kota Samarinda meliputi Agama Islam, Kristen Protestan, Katolik, Budha, dan Hindu. Sebagian Besar penduduk memeluk Agama Islam sebanyak 491.842 jiwa (91,13 %), diikuti pemeluk agama Kristen Protestan sebanyak 25.438 jiwa (4,71 %), Kristen Katolik 14.248 jiwa (2,64 %), Budha sebanyak 6.389 jiwa (1,18 %) dan Hindu sebanyak 973 jiwa (0,18%).

Sedangkan tempat ibadah menurut jenisnya hingga tahun 2007 adalah, Mesjid sebanyak 270 buah, Langgar/Musholla sebanyak 566 buah, Gereja sebanyak 72 buah, Pura Hindu sebanyak 3 buah, Wihara Budha sebanyak 6 buah dan Kelenteng sebanyak 1 buah.

2.7. Tinjauan Kehidupan Komik Karikatur

Dalam perkembangannya komik menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat, generasi muda hampir semua suka membaca komik, bahkan timbul kelompok-kelompok yang mendukung aliran atau pengarang komik tertentu. Komik saat ini tidak lagi harus bersifat mendidik secara langsung, tetapi kalau kita perhatikan lebih dalam semua komik yang muncul saat ini tetap

memiliki suatu yang bisa kita ambil dan pelajari dalam setiap cerita terdapat pesan-pesan moral yang berusaha disampaikan oleh pengarangnya, dalam komik bisa digambarkan kejadian-kejadian yang begitu dekat dengan kehidupan nyata dan bisa digambarkan kejadian-kejadian yang begitu dekat dengan kehidupan nyata dan bisa terjadi juga pada kita. Tidak jarang komik menjadi sarana kritik akan gaya hidup masyarakat saat ini, komik bisa menjadi sarana untuk menyampaikan inspirasi dan penyemangat hidup kepada pembacanya. Perkembangan ini diharapkan juga dimunculkan dalam karya-karya komik Indonesia dimulai dari sekarang.