

2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA

2.1. Pengertian Komik

Menurut komikus terkemuka, Will Eisner komik merupakan seni berturutan. Tetapi komik sendiri mempunyai banyak pengertian. Diantaranya dari Kamus Besar Bahasa Indonesia,

Komik ² 1. cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu."²...

Dan dari buku karangan Scott McCloud yang berjudul *Understanding Comics*,

Komik adalah bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. 2. Tokoh-tokoh pahlawan super berkostum warna cerah melawan penjahat, yang ingin menguasai dunia dengan segala tindak kekerasan yang sensasional. 3. Kelinci, tikus, dan beruang lucu, berdansa dengan riang. 4. Sesuatu yang merusak mental remaja negara kita/

Pengertian komik dapat disesuaikan dengan perubahan jaman, kebutuhan, kemajuan komik, dan dari berbagai keminerginan.

2.2. Sejarah Komik dan Pengaruh Budaya Barat bagi Komik Indonesia

Asal komik dapat diketahui dari penemuan dalam baituk sebagian epik dari naskah bergambar pada jaman pra-Colombus yang "ditemukan" oleh Cortes tahun 1519. Dengan berlalunya sebuah jaman, sekitar tahun 1957, di Barat telah lahir suatu pemikiran yang dalam perkembangannya berjalan searah dengan apa yang disebut oleh F. Lacassin sebagai "Seni Kesembilan". Masyarakat perlahan-lahan mulai menyadari maknanya, peranannya, dan dampaknya, berkat dukungan

² Kamus Besar Bahasa Indonesia. (1988). Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Jakarta.

³ McCloud Scott. (2001). *Understanding Comics: Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.

beberapa perintis yang berani. Kemudian pada tahun 1962 di Perancis, berkat rangsangan dari F. Lacassin dan sineas Alan Resnais, dibentuklah "*Club des bandes dessinées*" [Klub Komik] yang pada tahun 1964 menjadi *Centre d'Etudes des Littératures d'Expression graphique* (C.E.L.E.G) [Pusat Kajian Sastra Grafis]. Hal ini berpengaruh terhadap perkembangan dunia komik. Sebagaimana telah diperlihatkan dengan jelas oleh F. Lacassin, komik adalah sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal, karena menggabungkan gambar dan teks.

Perkembangan komik di Indonesia sebenarnya sudah berlangsung dari jaman dahulu. Hal ini dibuktikan dengan adanya bentuk relief-relief yang terdapat pada candi-candi, baik candi Prambanan, candi Borobudur, dan lain-lain dalam bentuk pengajaran yang ditujukan kepada umat yang menganut agama Hindu dan Budha. Juga cerita-cerita wayang dan gambar-gambar pada batu menjadikan hal ini yang disebut sebagai *cikal bakal* komik.

Komik Indonesia mendapat pengaruh dari Barat dan Cina pada tahun 1931-1954 dan tema dari komik-komik pada masa itu bertemakan kepahlawanan. Pada tahun 1954 komikus Indonesia mulai menirukan komik Amerika seperti *Flash Gordon*, *Phantom*, *Tarzan*, *Rip Kirby*, dan lain-lain. *Kapten Komet* karya Kong Ong serupa dengan *Flash Gordon* dan Kosasih melahirkan komik *Puteri Bintang* dan *Garuda Putih* pada jaman itu. Keadaan ini menunjukkan bahwa model Amerika dapat diterima di seluruh dunia, menjadi landasan dan acuan bagi produksi nasional.



Selama dua puluh tahun Indonesia memproduksi komik, muncul juga tokoh-tokoh jagoan dalam komik dari Amerika Barat. Tokoh-tokoh itu biasanya sebagai detektif penegak hukum yang memanfaatkan kekuatan dan kesaktian mereka untuk membela keadilan, seperti *Kit Carson*, dan *Mandrake*. Anak-anak juga sempat berkenalan dengan *Walt Disney*. Dengan sedikit perubahan pada tampilan, tokoh-tokoh tersebut dengan mudah terjun dalam berbagai petualangan di luar lingkungan pencakar langit New York.

Tahun 1954-1960, komik Indonesia kembali ke sumber "Kebudayaan Nasional". Komik wayang menjadi produksi Nasional terbesar, tapi setelah tahun 1960 minat orang pada komik wayang menurun. Periode Medan pada tahun 1960-1963, di Medan mengalami masa kejayaannya dengan cerita-cerita yang membawa kebudayaan setempat. Tahun 1963-1965 menjadi masa dimana komik dan nasionalisme ala Sukarno, kepribadian bangsa, rasa cinta tanah air, kebanggaan menjadi orang Indonesia lahir dan semakin kuat. Setelah itu kisah-kisah cinta dalam kehidupan remaja mulai bermunculan pada Masa Remaja tahun 1964-1966. Dari sudut pandang komersial, erotisme dan kekerasan lebih mendatangkan untung daripada melukis kebaikan hati. Pada tahun 1966, masa Orde Baru, para demonstran muda menyita berbagai karya dan bacaan murah yang melanggar moral serta bertentangan dengan Pancasila, dengan memasuki toko-toko buku. Tahun 1968 situasi mulai membaik sehingga terbentuk kalangan penerbitan yang cukup stabil.⁴ Setelah itu banyak komik-komik Jepang (Manga) yang masuk di masa sekarang ini, tahun 1980 sampai sekarang, dan komik Indonesia banyak dipengaruhi oleh karya-komik Jepang. Komik Indonesia makin lama makin tenggelam karena komik Manga lebih banyak dipilih daripada komik Indonesia.

23. Sejarah Komik Amerika

Pada mulanya tahun 1880, beberapa surat kabar di Amerika mempublikasikan edisi mingguan. Mereka memutuskan untuk memasukkan

Bonneff Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.

kartun untuk menarik perhatian lebih dari para pembaca. Pewarnaan grafis dan ilustrasi yang bagus sudah pasti akan membentuk sebuah ketertarikan dan kenikmatan lebih akan komik. Perkembangan ini mengakibatkan sebuah ketertarikan yang besar akan komik dan sebuah kesempatan bagi kekuatan komik untuk masuk dalam pasar. Artis-artis komik dengan inovasi mereka dan ciri khas yang unik, yang membuat mereka menjadi salah satu pencetus komik terkenal dalam sejarah komik Amerika, antara lain Richard Outcault menciptakan *Yellow Kid* pada tanggal 16 February 1896. Komik ini menandakan kelahiran komik sebagai kekuatan dari medium yang lain. Lalu James dengan *The Journal Tigers*, Rundolph dengan *The Katzenjammer Kids*, pertama kalinya lahir komik strip berwarna. Frederick Burr Opper dengan *Happy Holigan*, dan banyak lainnya. Setelah itu komik Amerika mengalami perkembangan yang pesat hingga puncaknya pada tahun 1970 sampai tahun 1990, komik Amerika dikuasai oleh 2 perusahaan komik yang sangat terkenal, yaitu DC comics dan Marvel comics. Marvel comics dibesarkan oleh Stan Lee dengan mengenalkan komik-komik *Spiderman*, *Captain Amerika*, *Hulk*, *X-Men*, dan lain-lain. DC comics lahir lebih dahulu daripada Marvel comics dengan mengenalkan komik-komik *Superman*, *Batman*, dan lain-lain. Walaupun keduanya hampir sama dengan sebagian besar menampilkan tokoh-tokoh *superhero*, tapi masing-masing mempunyai ciri khas dan kekuatan yang berbeda. Tahun 1990-2000 Mulai muncul penerbit-penerbit komik baru yang mampu mengimbangi Marvel dan DC, antara lain WS comics dan Image yang terkenal dengan *Spawn*.

2.4. Karakteristik Gaya Deformasi Realis ala Marvel Amerika

Gaya deformasi realis ala Amerika termasuk gaya realis yang mengalami perubahan penyederhanaan bentuk, pembesaran bentuk. Misalnya penyederhanaan bentuk rambut, bentuk kaki lebih panjang, bentuk otot terlihat lebih besar, bentuk dagu lebih kelihatan kotak. Contoh gaya seperti ini dapat kita ketahui pada komik-komik Marvel. *Spiderman*, *Hulk*, *Cable*, *Captain Amerika*, *Wolverine*, *X-men*, dan lain-lain. Komik-komik Jepang juga terpengaruh gaya deformasi realis ini dapat dilihat dari komik *Street Fighter*, *Kenshin*, *Tinju Bintang Utara*, dan lain-lain. Di Eropa komik seperti ini dapat dilihat dari komik

Tintin karya Herge. Walaupun mengalami perubahan bentuk tetapi masih terlihat seperti nyatanya atau masih terlihat bentuk aslinya. Perbedaan dengan gaya realis adalah gaya realis sama persis dengan aslinya, baik bentuk proporsional tubuh, bayangan, anatomi tubuh seperti aslinya.

Untuk rancangan komik adaptasi film ini menggunakan gaya deformasi realis ala Amerika yang lebih cenderung ke gaya Marvel, yang dengan penyederhanaan bentuk tetapi masih bersifat realis. Tujuan komik dirancang dengan gaya ini adalah supaya dapat menampilkan gambar yang tidak kaku, serius, menarik, dan tidak mengurangi kekuatan dari film tersebut. Bila terlalu realis, pembaca akan merasa bosan sebab akan sama dengan filmnya, dan bila terlalu kartun akan mengurangi kekuatan dari film *Braveheart* yang 'serius'. Juga untuk bentuk tubuh disesuaikan dengan bentuk anatomi orang barat, yang berotot besar, tinggi, besar, seperti orang barbar. sebab rancangan komik ini berisi serangkaian serdadu perang dari Skotlandia di abad ke-13.



The Crow #10, Image Comics 1999, lebih bersifat realis.



Street Fighter II dan Quicksilver, Marvel Comics mengalami deformasi realis.

2.5. Peranan Film dalam Kehidupan Manusia

Film merupakan suatu media hiburan yang banyak digemari di seluruh dunia. Orang menonton film untuk memperoleh hiburan, mengembangkan imajinasi, pendidikan, kepuasan batin, dan memperoleh ilmu pengetahuan. Film lebih mudah membangkitkan emosi penonton daripada media lainnya contohnya seperti dapat membuat orang lebih merasakan menangis, tertawa, terharu, bingung, tegang, dan sebagainya daripada lewat radio, buku cerita, dan lain-lain. Dahulu film hanya dapat dinikmati oleh kalangan atas saja, tetapi sekarang setiap orang dapat melihat berbagai macam film dengan mudah dapat pergi ke bioskop, dari VCD, DVD, Laserdisc, TV swasta, TV kabel dan lain-lain. Berbagai macam jenis film yang ada, mulai dari drama, *action*, *thriller*, komedi, *horror*, dan lain-lain membuat banyak pilihan dan batasan terhadap film yang akan ditonton. Hal ini juga menentukan rating umur manusia, sebagai contoh biasanya film *horror* dan *thriller* tidak diperuntukkan bagi yang belum dewasa sebab biasanya banyak adegan kematian, darah, pembunuhan, kesadisan dan lain-lain, atau film porno bisa membuat orang berfantasi tentang seks. Dengan banyaknya jumlah film sekarang ini dan adanya batasan-batasan jenis film sesuai dengan majunya jaman, membuat tidak semua film dapat ditonton, film yang bagus kadang terlewatkan begitu saja. juga setelah menonton sebuah film beberapa waktu kemudian lupa jalan cerita film tersebut dikarenakan banyaknya jumlah film sekarang ini. Selain itu juga dikarenakan faktor waktu yang menentukan kehidupan manusia untuk melakukan hal-hal lainnya, seperti makan, tidur, bekerja, dan lain-lain. Dampak film bagi kehidupan manusia diantaranya, dapat membuat orang menjadi kecanduan film, meniru tokoh yang diidolakan baik penampilan, sikap, gaya hidup, dan lain-lain, mengkoleksi barang-barang yang berhubungan dengan film tersebut, kadang-kadang film yang membosankan dan lama durasi waktunya dapat menyebabkan orang merasa bosan, lelah, mengantuk, dan masih banyak lainnya jika tidak sesuai dengan kepentingannya. Dengan hal-hal ini telah menjelaskan sebagian besar peranan film bagi kehidupan manusia.

2.6. Tinjauan Tentang Film Braveheart

Film Braveheart merupakan film kolosal produksi Twentieth Century Fox tahun 1995, yang telah mendapat banyak penghargaan di dunia film. Film Braveheart memenangkan 5 penghargaan Oscar pada tahun 1995, termasuk *best picture*, dan *best director*.

Film yang berdurasi waktu hampir 3 jam ini memberi pengajaran bahwa hidup tanpa kebebasan adalah kehidupan yang hampa, yang diperankan oleh Mel Gibson, yang juga sebagai sutradara dalam film ini, Sophie Marceau, Patrick McGoohan. Catherine McCormack dan beberapa tokoh film lainnya. Film bertemakan peperangan kolosal dengan latar belakang sejarah memang banyak disukai oleh para pecinta film, dapat dibuktikan dengan suksesnya film Gladiator, Saving Private Ryan, Patriot, Joan of Arc, dan lain-lain.

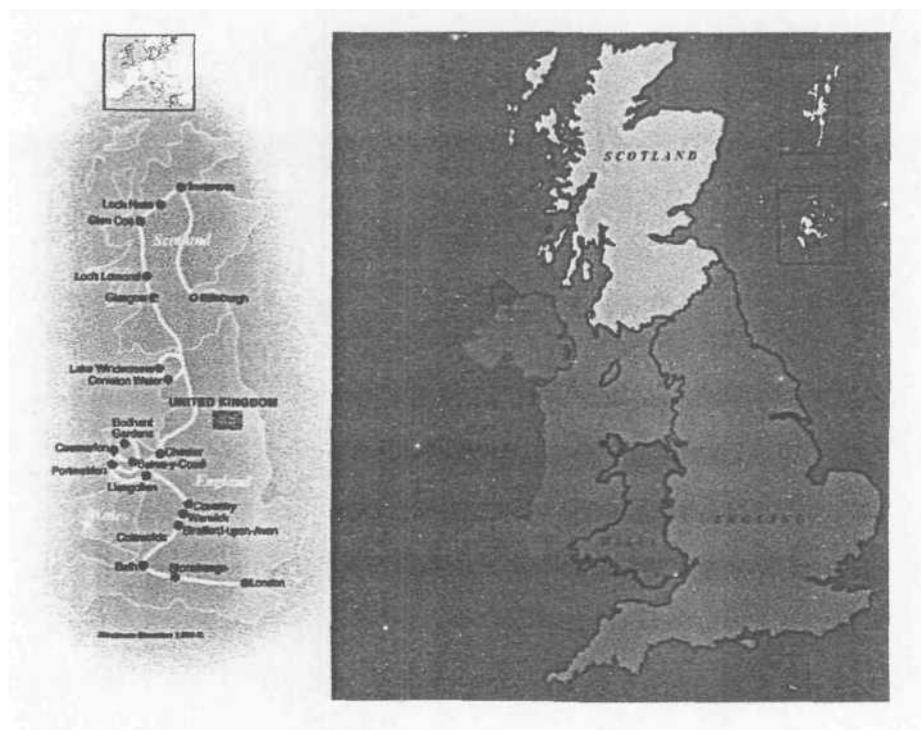
Sinopsis dari film ini adalah sebagai berikut Mel Gibson berperan sebagai William Wallace. yang berperan penting dalam perang perjuangan kemerdekaan Skotlandia di abad ke 13. Ketika istrinya disiksa dan dibunuh oleh pasukan Inggris, tekadnya untuk membalas dendam dengan cepat berubah menjadi sebuah perjuangan untuk kemerdekaan negaranya. Kisah dari keberanian Wallace ini memberi dorongan kepada rakyat untuk bergerak melawan tentara Inggris dan meningkatkan perjuangan mereka menjadi peperangan besar-besaran. Braveheart merupakan epik sejarah yang sangat menyentuh, penuh dengan hasrat, pengabdian, dan keberanian.

2.7. Tinjauan Latar Belakang Film Braveheart

Pada abad ke-13 bangsa Skotlandia berpusat pada daerah-daerah pegunungan, yang banyak terdapat hutan, sungai, air terjun sebagai tempat hidup. Pada jaman tersebut bangsa Skotlandia dibagi menjadi 2, yaitu para bangsawan dan rakyat biasa. Untuk tempat tinggal, rumah terbentuk dari batu sebagai fondasi rumah, dan untuk pintu dan atap terbuat dari kayu pohon dan jerami. Mata pencaharian penduduk bertani, bercocok tanam, dan berburu. Untuk berpergian ke gunung-gunung dengan transport kuda. Laki-laki umumnya bekerja dengan berburu, dan berperang melawan penjajah, sedangkan wanita bekerja dengan bercocok tanam. Pria Skotlandia berperas seperti bangsa Viking, rambut panjang

dan ada yang dikuncir, badan besar, berpakaian kain dengan selendang besar yang mengelilingi pundak badan, disebabkan pengaruh budaya Eropa. Senjata yang digunakan untuk berperang berupa pedang, tameng, kapak, dan panah. Bendera-bendera yang digunakan untuk mewakili bangsa Skotlandia dalam berperang. Bendera berwarna biru dan putih Bangsa Skotlandia berperang dengan bergerilya, memasang jebakan, dan lain-lain, sebab selain persenjataan dan jumlah pasukan yang sedikit mereka mempunyai daerah yang mendukung.

Bangsa Inggris hidup di kerajaan dengan puri-puri, dan kastilnya. Banyak tentara Inggris pada jaman itu, sebab tentara Inggris terkenal kuat dan paling banyak daerah jajahan yang telah didudukinya. Pakaian tentara berupa rompi besi secara menyeluruh sampai pada tangan dan kaki yang ditutupi dengan kain baju, dan memakai topi pelindung dari besi. Senjata yang digunakan untuk berperang adalah dengan tombak panjang, pedang, tameng. Banyaknya kuda digunakan juga untuk berperang. Untuk pemimpin biasanya memakai jubah dengan warna lain, seperti warna bendera Inggris, putih dan garis merah, sedangkan tentara sipil menggunakan jubah hitam atau orange. Wanita memakai gaun untuk bajunya, dan memakai kerudung bercadar. Bangsa Inggris lebih menyukai perang di lahan terbuka, sebab didukung oleh jumlah pasukan yang banyak, dan persenjataan yang kuat



2.8. Analisis Psikologis *Target Audience*

Target audience untuk rancangan komik ini adalah untuk remaja dan dewasa, antara 15-40 tahun. Sebab usia 15-40 tahun orang mulai dan masih menyukai cerita dalam bentuk komik maupun dalam film. Juga karena rancangan komik ini mengadaptasi dari film yang tergolong "serius", penuh dengan kekerasan, pembunuhan, percintaan maka komik ini tidak diperuntukkan oleh anak kecil. Tetapi pada pelaksanaannya rancangan komik ini diperuntukan bagi semua pecinta komik, maupun pecinta film Braveheart, sebab komik ini juga dirancang supaya tidak terlalu "serius" yang dapat menyebabkan terlalu realis dan akan sama persis dengan filmnya. Orang dewasa lebih banyak suka cerita yang bertemakan drama percintaan, pengorbanan, keberanian, kepemimpinan, budaya sejarah yang ditampilkan, alur cerita yang disampaikan. Sedangkan anak kecil lebih menyukai hal-hal yang berhubungan dengan kepahlawanan, kemenangan di akhir cerita, kekuatan sang jagoan, pemandangan luar yang ditampilkan, dan lain-lain. Dari data di atas dapat dinyatakan bahwa komik ini lebih tertuju kepada audience ke remaja dan dewasa daripada anak kecil.