

2. ANALISIS DAN TINJAUAN

2.1. Tinjauan Komik

Dewasa ini, masyarakat menilai bahwa komik merupakan cerita bergambar yang dikhususkan untuk anak-anak dan para remaja. Sehingga, munculah anggapan bila ada orang dewasa yang ikut-ikutan membaca komik disebut perilaku anak-anak. Mengapa muncul anggapan seperti itu? Jawaban seperti ini ditenggarai sifat menghibur dari komik yang banyak menampilkan hal-hal lucu dan tak perlu memutar otak untuk memahaminya. (*Komik Juga Perlu Riset. www.duniakomik.com*).

Menurut Dosen Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Teknologi Bandung (ITB), Alvanov Zpalanzani, mengatakan bahwa komik telah membawa diri setiap orang yang membacanya baik itu anak-anak, remaja maupun orang dewasa mengetahui isi dunia dengan mudah. Komik, katanya, bukanlah merupakan karya omong kosong. Tapi, bacaan bergambar ini berisi pula petualangan, aksi, sejarah, ekonomi, kehidupan masyarakat, ilmu alam dan olahraga, baik dalam bentuk fiksi maupun non-fiksi. Salah satu komik yang mengambil tema petualangan yaitu komik Tintin karya Herge. Melalui petualangan Tintin sebagai seorang reporter, pembaca menjadi melek tentang geografi dunia, tempat-tempat yang unik dan sejarah bangsa-bangsa. (*Komik Juga Perlu Riset. www.duniakomik.com*).

Di Jepang, hal yang lumrah jika menjumpai anak-anak, remaja, dan dewasa membaca komik. Dari mulai rumah, saat menaiki kereta bawah tanah, melaju di bus kota, saat sampai di kafe, dan tentunya di toko buku, semua membaca cerita bergambar yang ditampilkan dalam bermacam-macam bentuk. Sebab, masyarakat Jepang suka membaca, apapun jenis buku bacaan yang tersajikan di setiap toko-toko. Karena dengan membaca, mereka bisa mengetahui isi dunia dengan mudah. Jadi, tidaklah benar bila ada anggapan bahwa orang dewasa yang membaca komik akan menjadi anak kecil kembali.

Alasan orang menyukai komik berbeda-beda. Namun, satu yang pasti, menurut kebanyakan penelitian, komik mampu memberikan sentuhan imajinasi yang luar biasa kepada pembacanya. Kemampuan ini makin unik dengan sentuhan gambar artististik yang membuat pembaca memahami cerita lebih mudah. Menemukan komik bukanlah hal yang sulit. Di tiap toko buku berjajar komik-komik impor dari Hongkong, Korea, Jepang, Amerika, dan Eropa. Komik Eropa dan Amerika, sudah menjadi referensi anak-anak Indonesia sejak tahun 1970-an. Lalu, komik Jepang membanjiri pasar Indonesia pada era '90-an. Ekspansi Hongkong dan Korea dapat disebut masih berusia dini. Serbuan ini, mau tidak mau, telah membuat pengaruh yang cukup besar dalam perjalanan komik di Indonesia. Mulai dari gaya komikus membuat gambar dan cerita sampai dengan industri yang memasarkannya.

Kecerdikkan penerbit, kreativitas komikus dan tanggapan *audience*, telah menciptakan dinamika yang mendukung suburnya dunia komik Indonesia saat ini. Sehingga, para komikus Indonesia yang bermunculan saat ini, telah belajar dari pengalaman mengenai komik-komik impor yang semakin merajalela, dan tidaklah heran bila gaya gambar para komikus dalam komiknya sudah berhasil membuat gambar-gambar yang sama dengan komik Jepang. Sebut saja, salah satu karya Calista Takarai yaitu *Past Promise*, karya Anzu Hizawa yaitu *Magic of Love*, serta para komikus lainnya yang telah merajai dunia komik Indonesia dengan gaya gambar aliran *Manga* (dibaca *Man-ga*). Malah ada juga komikus yang menggambil gaya gambar meniru komik Eropa dan Amerika. Semakin banyaknya para komikus muda yang bermunculan dengan gaya gambar mereka yang diambil dari adaptasi komik-komik impor, telah membuat penerbit terbesar di Indonesia, Elex Media Komputindo dan Gramedia semakin antusias dalam menerbitkan komik lokal. Tetapi, masalahnya tidaklah semudah itu. Sebab, pasar Indonesia yang sulit ditembus. Sehingga menjadi suatu tantangan bagi para penerbit di Indonesia untuk memunculkan karya para komikus lokal yang memiliki gaya gambar asing, dengan tidak mencantumkan nama asli si pengarang dan diganti dengan nama samaran, dengan alasan agar pasaran komik lokal menjadi laku. Hal ini disebabkan karena para *audience* telah terhipnotis oleh cerita bergambar dari komik impor yaitu Jepang, Amerika, Korea, dan sebagainya. Dengan kata lain,

para *audience* harus ditipu dulu dengan karya para komikus lokal yang memakai nama samaran asing dan membuat mereka mengira bahwa itu adalah komik impor dari Jepang, ternyata yang nulis adalah orang lokal. Usaha itu berhasil, karena antusias pembaca yang mulai melek dengan karya-karya komik lokal yang tidak kalah bagus dengan komik Jepang. Meskipun, karya komikus lokal tidak memiliki ciri khas identitas komik.

Namun, persoalan identitas ini sebenarnya tidak perlu diperdebatkan. Mau gaya Jepang atau Eropa, sah-sah saja. Itu semua tergantung dari berapa banyak komik Indonesia yang telah dicetak, dijual dan dibaca. Tapi perlu diakui bahwa komik-komik impor, telah berhasil membuat orang untuk menjadi komikus.

2.2. Pengertian Komik dan Buku Komik

Menurut *Kamus Umum Bahasa Indonesia susunan W.J.S. Poerwadarminta*, pengertian komik adalah bacaan bergambar, cerita bergambar dalam bentuk majalah, surat kabar atau berbentuk buku. Sedangkan pengertian komik menurut *kutipan Marcel Bonnet dalam bukunya komik indonesia* adalah salah satu produk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya, yang dituang dalam gambar dan tanda, mengarah kepada suatu pemikiran dan perenungan. (<http://artikel.us/art05-72.html>. *Selintas Sejarah Komik Indonesia*).

Komik, cergam atau kartun merupakan buku yang cukup populer dimasyarakat khususnya pada kalangan remaja dan anak-anak, komik atau dengan istilah yang dikenal juga cerita bergambar terdiri dari teks atau narasi yang berfungsi sebagai penjelasan dialog dan alur cerita komik.

Buku komik, dewasa ini, telah menjadi suatu jenis bacaan yang menghibur dan memberikan gambaran luapan emosi dan alur cerita yang dikemas secara bagus dan menarik. Para komikus lokal telah berhasil mengeluarkan buku komik karya mereka yang diadaptasi dari gaya gambar mereka meniru gaya desain aliran Jepang, Eropa maupun Amerika. Karya mereka telah menjadi jembatan munculnya buku-buku komik lokal hasil dari komikus lainnya. Sehingga memancing kreativitas para pengarang komik lokal untuk membuat karya yang lebih baik lagi, yang kualitasnya tak kalah saing dengan komik impor.

Buku komik secara umum dibagi berdasarkan batasan usia masyarakat yang membacanya. Di Jepang, buku komik digolongkan berdasarkan usia dan jenis kelamin pembaca. Misalnya, "*Shonen Jump*" yang memiliki pengertian "*Shoⁿen*" yaitu laki-laki. Jadi, *shoⁿen* manga berarti komik untuk siswa laki-laki SD dan SMP. Sedangkan komik untuk anak perempuan, misalnya "*Nakayoshi*" (artinya sahabat) dan "*Shojo Comic*". Komik ini diterbitkan untuk siswi perempuan SD dan SMP, karena *sho^jo* berarti anak perempuan. Untuk para remaja diterbitkan pula majalah komik "*Young Jump*" dan "*Young Magazine*". Masih ada penggolongan lainnya yaitu majalah "*Ladies Comic*", kategori komik ini untuk perempuan yang usianya kira 20-30an, ada juga yang mengandung adegan erotis. Selain itu, ada majalah komik untuk dewasa umum. Misalnya, "*Big Comic Original*" dan "*Comic Afternoon*". Majalah komik semacam ini walaupun ada yang mengandung adegan erotis (tetapi tidak semuanya), tidak bisa disebut majalah porno. Yang terakhir adalah majalah komik porno. Misalnya "*Kairakuten*", "*Penguin Comic*", dan lain-lain. Komik semacam ini dipanggil sebagai "*hentai*" di negara lain. Remaja dibawah 18 tahun tidak bisa membelinya. Tetapi, bila dilihat dari standar yang digunakan negara barat seperti Amerika dan Eropa, berdasarkan penggolongan komik mereka, "*hentai*" masih dibilang sebagai komik porno yang tidak terlalu ekstrim, atau dengan kata lain semi porno.

Di Indonesia, penggolongan komik masih 'kabur'. Karena tidak ada batasan usia, PT Elex Media Komputindo, anak perusahaan Gramedia, telah menerbitkan komik-komik impor yang mungkin rawan untuk anak kecil. Tetapi, telah ada kesepakatan dalam perusahaan Elek Media Komputindo dan Gramedia, untuk tidak menerbitkan komik yang berbau pornografi yang kesemua alur ceritanya tidak berbobot, penuh dengan adegan erotis, untuk dilepas ke publik. Tetapi, masalah yang dihadapi penerbit adalah banyaknya penerbit ilegal yang secara terang-terangan mencetak komik-komik impor Jepang yang berbau pornografi dan dijual bebas di kios-kios kecil toko buku yang hampir dijumpai di banyak tempat. Sehingga anak kecilpun bisa membaca komik porno tersebut, karena tidak adanya peraturan yang melarang peredaran komik porno di negara ini. Kalaupun telah dibuat peraturan larangan peredaran komik porno, maka pasti ada pro dan kontra dari berbagai kalangan pihak, mengingat, Indonesia akan

menghadapi pasar bebas di tahun 2010-an. Tidak hanya di Indonesia, Jepang yang berani menerbitkan komik porno dan diberi batasan usia, juga mengalami kendala, peredaran komik-komik mereka yang dikhususkan untuk orang dewasa, telah dijual di convenience store (supermarket kecil). Jadi, kalau mau, anak kecil juga bisa membaca. Keadaan seperti inilah yang harus diperbaiki di dalam industri komik.

Dalam lingkungan komik Indonesia yang sekarang, ada dua strategi bagi komikus Indonesia yang kreatif. Yang pertama adalah komik Underground (komik bawah tanah tanpa sensor). Di Jepang, pasaran komik underground sudah sangat besar. Komik underground di Jepang disebut “*dojinshi*” (artinya majalah untuk kelompok terbatas). Strategi kedua adalah promosi ke pasar komik luar negeri. Anzu Hisawa, salah satu komikus lokal, menegaskan di symposium ini bahwa karyanya “Wing of Desire” akan diterbitkan di Singapura dan Malaysia (<http://artikel.us/art05-72.html>). Sebab, menurutnya, *audience* Indonesia meremehkan komik lokal. Kalau komik Indonesia dinilai tinggi di luar negeri, *audience* Indonesia akan menghargai komik lokal. Dan strategi ini sangat efektif.

2.3. Sejarah dan Perkembangan Komik Di Dunia

2.3.1. Sejarah Komik Pada Jaman Prasejarah

Komik ternyata sudah dikenal sejak jaman manusia purba sekitar ±60.000 tahun yang lampau. Para manusia jaman tersebut, telah berkomunikasi dengan menggunakan gambar-gambar yang dipakai sebagai simbol untuk menyampaikan pesan yang dimaksud. Dan gambar-gambar itu, mereka lukiskan pada dinding-dinding gua. Menurut penemuan para ilmuwan, sejarah komik bermula pada masa prasejarah di gua Lassaux, Perancis Selatan, ditemukan torehan berupa gambar-gambar bison, jenis banteng atau kerbau Amerika. Cikal bakal komik ini, belum menunjukkan sandi yang membentuknya menjadi bahasa umum namun sudah merupakan “pesan” sebagai upaya komunikasi non verbal paling kuno. (<http://www.utv.ee/comic/dictionary.html>).

Dimasa jaman prasejarah Indonesia, juga ditemukan komik dalam bentuk gambar-gambar spiritual di gua leang-leang, Sulawesi Selatan. Temuan ini berupa gambar babi hutan. Pada candi-candi sekitar abad ke 18, juga didapati gambar-gambar kuno diatas kertas dengan tinta bewarna, gambar menyerupai komik karena disertai keterangan teks berupa aksara Arab dalam bahasa jawa yang dipakai dalam penyebaran agama islam.

2.3.2. Sejarah Komik Pada Mesir Kuno

Di negara Mesir, komik sudah dikenal pada masa raja-raja Firaun pada peradaban Mesir Kuno. Bukti telah adanya komik pada masa itu, berdasarkan temuan-temuan para arkeolog tentang gambar-gambar hyreoglyph dan huruf-hurufnya yang terukir pada dinding-dinding Pyramid maupun ukiran pada batu tulis. Cerita tentang dewa maut dalam dunia roh, terdapat di kuburan raja Nakht yang ditoreh diatas (kertas) papyrus. Papyrus ini juga sudah dikenal lama oleh orang Assiria, Siria dan Persia. Selanjtnya “komik” diatas daun, beralih bentuk mozaik (susunan lempeng batu berwarna). (<http://artikel.us/art05-72.html>.)

2.3.3. Sejarah Komik Eropa

Perancis dikenal sebagai pencetus ide-ide komik cemerlang. Sejarah komik Perancis sendiri telah ada sejak jaman prasejarah. Sebab, karya komik-komik Eropa mempunyai cara visualisasi dan penceritaan yang beragam. (<http://artikel.us/art05-72.html>). H.C. Andersen, adalah salah satu pengarang buku dongeng anak-anak. Karya-karya dongengnya telah mampu menghipnotis seluruh anak-anak di dunia, bahkan untuk menghormatinya, dongeng tersebut di jadikan film animasi. Selain itu, label nama H.C. Andersen juga sering dipakai untuk komik-komik yang bertemakan kisah atau dongeng dengan latar belakang kerajaan Eropa. Label ini tetap dipakai sekalipun cerita tersebut bukanlah karya H.C. Andersen.

Perancis adalah salah satu negara di Eropa yang memiliki hasrat selalu ingin bebas, cenderung melecehkan ketertiban, bahkan kecongkakkan orang Prancis yang tidak mau menunduk pada bangsa Romawi, sehingga, komik yang menggambarkan identitas Perancis, salah satunya adalah komik *Asterix dan Obelix* karya Goscinny(<http://artikel.us/art05-72.html>.) sebagai teks karya dan Uderzo bertindak sebagai ilustrator. Rata-rata, komik Perancis dikerjakan oleh pencerita dan ilustrator berbeda. Sebut saja contoh lainnya adalah, komik yang berjudul *Lucky Luke*, yang diciptakan oleh Goscinny sebagai teks dan Morris yang menggambar. Untuk komik yang tidak terlalu ‘berat’, biasanya memang cukup dikerjakan oleh satu orang saja. Contohnya karya komik *Smurf* oleh Peyo sendiri.

Negara Eropa lainnya yang tidak kalah dengan Perancis adalah salah satu pengarang terkenal didunia yang telah berhasil menyedot perhatian seluruh anak-anak didunia melalui karya *Winnie The Pooh* adalah A.A. Milne yang berasal dari Inggris. Karyanya kemudian di jadikan film animasi oleh salah satu studio animasi terbesar di dunia yaitu Walt Disney yang merupakan milik Amerika. Dan masih banyak lagi para pengarang komik Eropa terkenal yang mendunia lewat karya-karya mereka yang mampu menghibur dan merangsang kreatifitas dan imajinasi anak-anak.

2.3.4. Sejarah Komik Amerika

Komik Amerika mulai berkembang sejak terkenalnya karya-karya pengarang Walt Disney yang mampu menyedot perhatian anak-anak dengan cerita dongengnya yang menghibur dan lucu. Kepopuleran Walt Disney, telah melahirkan studio komik dan animasi pertama di dunia yang kemudian di kenal dengan Studio Perfilman Walt Disney. Cikal bakal pengarang Walt Disney, telah memunculkan komikus-komikus muda Amerika untuk semakin menciptakan karya komik mereka. Akhirnya, terciptalah

komik-komik yang bertemakan *superhero* seperti *Batman*, *Superman*, dan *Spiderman*. Karya-karya para komikus luar negeri seperti Eropa dan Amerika, telah membuat para komikus di negara lain mulai berkembang.

2.3.5. Sejarah Komik Jepang

Sejarah komik Jepang dikenal dengan nama *Manga* (dibaca: Man-ga). *Manga* pertama kali dikenal sebagai *picture scroll* (gulungan gambar) antara abad ke 6 dan 7. Gambar-gambar yang ada pada saat itu adalah berupa bunga dan pemandangan, namun yang paling terkenal/banyak ditemui adalah gambar-gambar hewan. Bermula dari gulungan gambar tersebut, kemudian terus berkembang menjadi gambar yang memiliki cerita di sekitar tahun 1600an. Dengan masuknya kebudayaan Eropa sekitar 1 abad kemudian, *manga* Jepang diperkenalkan dengan balon percakapan dan pemisahan bagian-bagian serta urutan dalam suatu cerita. Di akhir abad ke 19, komik strip (komik berkotak) muncul untuk pertama kalinya. Komik seperti ini sangat terkenal dengan 4 kolom terpisah tiap lembarnya, yang kemudian disebut sebagai *4 panel comic strips*.

Perkembangan *manga* sempat terhambat pada masa Perang Dunia II. Namun setelah perang berakhir, *manga* berkembang dengan pesat dengan munculnya animasi Jepang atau biasa disebut *anime*. Salah satu *mangaka* (pengarang komik) yang berjasa besar terhadap perkembangan *manga* ini adalah almarhum Tezuka Osamu, pengarang *manga Astro Boy* yang amat terkenal di dunia hingga (<http://artikel.us/art05-72.html>.) diciptakan versi *animenya* tahun 1960an. Tezuka Osamu adalah yang pertama mengubah *4 panel comic strips*, menjadi komik dengan banyak panel, banyak gerakan dan lebih banyak halaman sebagaimana komik modern yang kita kenali saat ini.

Bagaimana dengan *manga* saat ini? *Manga* telah berkembang menjadi banyak sekali genre (jenis)nya. Ini

menjadikan *manga* sebagai bacaan untuk segala usia. Karena tidaklah heran bila orang Jepang suka membaca. Kepopuleran *manga* telah menjadi inspirasi para komikus-komikus muda di belahan dunia yang salah satunya adalah Indonesia. Bahkan Amerika dan Eropa pun terpengaruh oleh karya komik-komik Jepang yang cemerlang.

2.4. Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia

Di Indonesia, cikal bakal komik banyak dipengaruhi oleh agama Budha, hindu dan Islam. Di Bali, komik dibuat diatas daun lontar, bercerita tentang *Ramayana* dalam aksara Bali berbahasa Jawa Kuno dengan tema ceritanya *Dampati Lelagon* atau *Darma Lelagon*. Dicandi-candi Borobudur dan Prambanan pun terdapat relief yang menceritakan kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan, juga kita kenal dalam cerita wayang beber dan wayang kulit yang menjadi kesenian masyarakat jawa menjadi referensi timbulnya komik Indonesia. Cerita bergambar atau komik pertama kali terbit di Indonesia sejalan dengan munculnya media massa berbahasa Melayu Cina dimasa pendudukan Belanda. Cergam *Put On* karya Kho Wan Gie tahun 1930 adalah salah satu jenis cerita bergambar yang bercorak humor berbentuk kartun. *Put On* boleh dikatakan sebagai pelopor komik, khususnya untuk ragam komedi/humor.

Cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai oleh Nasoen As sejak tahun 1939. Bonnef menempatkan awal Perang Dunia I sebagai masa pertumbuhan awal komik Indonesia. Pada masa pendudukan Jepang tahun 1942, muncul cerita legenda *Roro Mendut* gambaran B. Margono, di harian Sinar Matahari Jogjakarta. Setelah Indonesia merdeka, Harian Kedaulatan Rakyat memuat komik *Pangeran Diponegoro* dan *Joko Tingkir*. Pada tahun 1948, cerita kisah kependudukan Jepang oleh Abdul Salam. Cerita yang bertemakan petualangan kisah-kisah kepahlawanan/heroisme yang diangkat dari cerita rakyat sehubungan dengan situasi politik pada masa itu, mulai bermunculan pada tahun 1952, misalnya ‘*Sri Asih*’ karya R.A. Kosasih, ‘*Kapten Jani*’, ‘*Panglima Najan*’ karya Tino Sidin, ‘*Mata Pahlawan Rimba*’ pada tahun 1957 oleh Tjip Tupai. (<http://artikel.us/art05-72.html>. *Selintas Sejarah Komik Indonesia*).

Sementara itu, komik silat yang bertemakan petualangan pendekar-pendekar ahli silat telah banyak bermunculan. Ganes TH memelopori popularitas komik jenis ini. Karya-karyanya antara lain, serial *Si Buta dari Gua Hantu*, *Siluman Srigala Putih*, *Tuan Tanah Kedawung*, *Si Djampang*. Selain itu ada komikus Djair yang menggarap komik dengan tokoh *Jaka Sembung*, Hans Jaladara dengan karya *Panji Tengkorak*. Tentang roman remaja, dibuat oleh beberapa komikus seperti Budijanto, Zaldy, Sim dan Mintaraga yang karyanya cukup populer yaitu *Sebuah Noda Hitam*. Karya-karya seperti diatas, merupakan masa keemasan dan kebangkitan kedua komik Indonesia yaitu pada tahun 1980an.

Jika menengok kembali sejarah komik Indonesia, komik strip adalah langkah awal komik Indonesia. Komik strip pada masa itu muncul di majalah atau surat kabar dengan tema-tema yang dipilih antara lain, lelucon kehidupan sehari-hari, cerita rakyat-legenda, petualangan dan menjelang kemerdekaan.

Di awal tahun 1990an, Indonesia dibanjiri oleh komik-komik Jepang. Ini terjadi lama setelah masa kejayaan Godam dan Gundala Putra Petir surut di tahun 1970an. Toko-toko buku dan tempat persewaan buku dipenuhi oleh cerita bergambar impor dari negeri Jepang. Komik-komik yang hadir menyajikan tidak saja adegan laga yang diwakili oleh *Chinmi*, *Kenji*, *Saint Seiya*, atau *Tiger Wong*: tapi juga komik untuk kalangan remaja yang sedang mekar-mekarnya, seperti *Candy-Candy*, serta komik jenaka seperti *Kobo-Chan*. Dengan fenomena seperti diatas, wajar bila komik buatan negeri kita sendiri makin tenggelam. Apalagi ditambah oleh ekspansi komik-komik Amerika dan Eropa yang sudah lebih dulu masuk Indonesia sebelum Jepang. Komik Indonesia boleh saja mengalami masa surut sejak tahun 1980-an. Komik Indonesia boleh saja kalah pamor dengan serbuan komik-komik asing, terutama komik *manga* dan produk *anime* dari Jepang. Komik Indonesia juga boleh saja sulit berproduksi sehingga banyak penerbit lebih suka menerbitkan komik impor. Ditengah-tengah gempuran demikian, komik Indonesia diam-diam terus menggeliat, terutama dengan gerakan komik *underground*. (<http://internal.artikel.blogspot.com/>. *Komik Tak Pernah Mati*).

Sekitar tahun 1994, komik Indonesia mulai bangkit walau nampak masih terengah-engah dengan munculnya komik *Rama-Shita: Legenda Masa Depan* dan komik *Imperium Majapahit* oleh Gen Mintaraga. November 1995, ada *Caroq* oleh

Thoriq dari Studio Komik Nasional dan *Avatar Comics* oleh Doddy Wisnuwardhana. Even komik nasional seperti *Pekan Komik Nasional*, juga kerap kali digelar. Tahun 2003, komik M&C! divisi Gramedia menerbitkan 3 judul sekaligus produk komik lokal yaitu *Alakazam* oleh Donnny, *Dua Warna* oleh Alfi Zachkyelle dan *Tomat* oleh Rachmat Riyadi. (<http://internal.artikel.blogspot.com/>. *Komik Tak Pernah Mati*).