

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Literatur tentang Komik

2.1.1. Pengertian komik

Komik didefinisikan sebagai media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, biasa dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya, berdasarkan penjelasan dari Wikipedia, situs online ensiklopedia bebas. Penggunaan obyek seperti balon ucapan untuk menyampaikan pesan dan cerita merupakan salah satu dari ciri-ciri sebuah komik, beserta gaya ilustrasi kartun dan semacamnya merupakan gaya gambar yang paling umum digunakan dalam pembuatan komik. (“Wikipedia.org”) Menurut Scott McCloud, komik adalah kumpulan gambar yang disusun dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi ataupun pesan dengan penggunaan estetika kepada pembacanya. (McCloud, 1994, p.9)

Dengan penjelasan tentang definisi komik yang tertera, dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah media penyampaian pesan atau cerita yang memanfaatkan ilustrasi visual untuk membuat penyampaiannya lebih menarik secara estetika saat dicerna oleh pembacanya.

2.1.2. Fungsi dan Peranan Komik Dalam Kehidupan Sosial

Seperti definisinya yang tertera, komik merupakan sebuah medium yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan gambar, biasa bertemakan hiburan atau menggunakan visual yang menarik perhatian. Komik telah banyak digemari oleh berbagai kalangan masyarakat, mulai dari muda hingga tua, kelas bawah hingga kelas atas. Siapapun dibebaskan untuk menikmati komik, terlepas dari beberapa genre yang memang dikhususkan untuk usia tertentu. Seiring dengan perkembangan jaman dan globalisasi yang mempermudah masuknya informasi dari berbagai bagian dunia, muncul banyak genre-genre komik dari berbagai benua. Seperti halnya di Indonesia, tidak hanya komik barat saja yang tenar, genre komik khas asia seperti manga dari

Jepang, manhwa dari Korea dan manhua dari China juga tak kalah besar keberadaannya. Hal ini dikarenakan banyaknya penerbitan judul komik dengan genre-genre tersebut di Indonesia oleh penerbit-penerbit besar seperti Gramedia dan Elex Media Komputindo. Terlebih, dengan adanya aplikasi membaca komik sekarang seperti Webtoon, akses masyarakat kepada komik semakin mudah lagi dan instan sehingga perkembangan komunitas penggemar komik semakin hari semakin melonjak. Saat ini, kalangan muda sedang didominasi oleh tren genre komik manga dan manhwa karena kemudahan akses untuk membacanya dibanding genre komik lainnya.

Perkembangan ini kemudian juga mendorong inspirasi dan motivasi masyarakat Indonesia untuk mengadaptasi genre-genre komik ini dalam berkarya, banyak dari mereka yang menyelipkan budaya dan konten lokal di karya komiknya. Dengan menerapkan fungsi awal komik sebagai penyampai pesan, para kreator lokal biasa menyampaikan pesan yang mengandung tema keadaan sosial Indonesia dalam bentuk komik, baik itu dalam bentuk sindiran atau parodi. Banyaknya peminat komik di Indonesia juga mendorong industri seni modern negara, mulai dari diadakannya acara-acara bertema komik beserta fanbase nya yang akhirnya menjadi wadah bagi para kreator-kektor lokal untuk menjalankan karirnya, hingga semakin menambahnya komikus-komikus muda dengan karya-karyanya yang tak kalah dalam persaingan dengan kreator dari luar.

Komik tidak hanya digunakan sebagai media hiburan saja, tetapi juga mulai digunakan sebagai alat edukasi untuk kalangan anak SD, yang juga merupakan bagian besar dari penggemar komik di Indonesia. Komik-komik ini biasa dibuat untuk menjelaskan ilmu pengetahuan alam hingga berbagai pelajaran lainnya seperti sejarah, pengetahuan sosial dan masih banyak lagi. Perpaduan ini dibuat untuk mempermudah anak kecil dalam memahami ilmu tanpa merasa bosan atau tertekan, dikarenakan pendekatannya dengan cara yang menghibur.

Sayangnya, walaupun sudah terlihat bahwa perkembangan komik telah berdampak positif pada masyarakat sekaligus ekonomi negara, fenomena ini masih saja dipandang sebelah mata oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Ironisnya, karena

peran komik sebagai hiburan semata, banyak yang meremehkannya dan menganggap siapapun yang bekerja dalam bidang tersebut kekanak-kanakan dan sesat karena pemikiran bahwa pekerjaan yang bersifat menghibur tidak ada bobotnya. Hal ini setara dengan anggapan orang bahwa para kreator ini hanya melakukan hal yang menyenangkan dirinya sendiri daripada bekerja dengan serius, karena stigma bahwa menggambar hanyalah sebatas hobi dan hobi seharusnya hanya digunakan untuk kesenangan diri sementara saja.

Menurut penulis, pekerjaan sebagai kreator komik maupun ilustrasi jenis lainnya patut diakui sebagai pekerjaan yang tidak kalah pentingnya seperti pekerjaan umum lainnya, dan patut diapresiasi sepenuhnya karena walau peran komik memang ditujukan untuk menghibur, bukan berarti ini merupakan pekerjaan yang ringan melainkan juga tak kalah susahnyanya dengan profesi kerja lainnya. Nyatanya, seberapa seringnya mereka merendahkan profesi kerja komik, mereka tetap akan membutuhkan karya-karya komik ini untuk memenuhi kesenangan mereka.

2.1.3. Sejarah Perkembangan Komik

Komik memiliki sejarah yang cukup lama, bahkan sejak awal abad sudah ditemukan karya bergambar yang mendekati dengan ciri-ciri komik, seperti contohnya susunan gambaran simbol, yakni hieroglif Mesir yang biasa terukir untuk membentuk sebuah penjelasan.

Kemunculan komik berawal di Eropa pada tahun 1830-an setelah sekian banyaknya muncul berbagai gerakan seni rupa seperti renaissance, romantisme, realisme dan sebagainya. Revolusi mesin cetak telah memberi wadah untuk perkembangan komik dimana proses percetakan menjadi lebih praktis sehingga semakin mudah produksi komik dilakukan. Dengan ditemukannya type-setting oleh Johannes Guttenberg pula menginspirasi munculnya teknologi mesin ketik manual hingga berevolusi menjadi keyboard computer serta virtual keyboard dalam smartphone, pada jaman sekarang, sehingga mempermudah pengetikan dan percetakan huruf maupun gambar. Salah satu dari karya komik terawal adalah komik strip karya Rodolphe Topffer (1799 – 1846) yang berupa gambar dengan kata-kata yang

diletakkan di bawahnya sebagai sebuah penjelasan tambahan. Terciptanya karya ini kemudian mendukung menambahnya karya-karya serupa, umumnya dalam bentuk komik strip yang dipublikasikan dalam surat kabar.



Gambar 2.1. Salah Satu Karya Komik Strip Rodolphe Topffer “Histoire De Monsieur Cryptogame”

Sumber: <https://bangbangstudio.ru/en/shooters/pictures-to-laugh>

Perkembangan komik tidak hanya muncul di satu negara dalam benua Eropa saja. Italia memulai tradisi komiknya sebelum peristiwa Perang Dunia II dimana komik dicetak sebagai produk souvenir yang biasa dijual di toko oleh-oleh. Selain sebagai barang oleh-oleh, Italia juga memiliki beberapa produk komik pertamanya. Menurut pandangan sejarawan Gianni Bono, komik pertama Italia antara lain “Le burle di Furbicchio ai maghi” yang muncul pada tahun 1924, sedangkan dugaan lain yang berasal dari profesor Fabio Gadducci mengatakan bahwa komik pertamanya bahkan sudah ada sejak tahun 1870-an, tahun terbitnya “Pasquino all’Istmo di Suez” karya Casimiro Teja. Keberadaan awal komik di negara ini masih belum bisa dipastikan, namun penulis dapat menyimpulkan bahwa keberadaan alirannya sudah cukup dirasakan dan kuat dalam Italia.

Di Belgia, salah satu karyanya adalah komik The Adventures of Tintin, ciptaan Herge yang merupakan seorang artis asal Belgia. Mulanya muncul dalam bentuk lampiran komik strip di koran Belgia, serial ini kemudian mampu mencapai keberhasilannya hingga akhirnya lampiran-lampiran tersebut dikumpulkan menjadi satu album. Komik ini menjadi salah satu komik Eropa paling terkenal di abadnya.



Gambar 2.2. Buku pertama The Adventures of Tintin Edisi Inggris

Sumber: <https://nighthawknews.wordpress.com/2017/04/27/for-love-of-books-the-adventures-of-tintin/>

Awal mula perkembangan komik di Prancis juga tidak beda jauh dengan negara di Eropa lainnya, kemunculannya pada tahun 1910 dimulai dengan komik sebagai bacaan khusus untuk anak-anak yang kemudian menjalar ke kelas pekerja dan kaum dewasa semenjak terjadinya Perang Dunia II. Perkembangan komik di Prancis juga menjadi awal dari munculnya gerakan Avant-Garde dengan penerbitan komik “Charlie Monthly” pada tahun 1969 oleh penerbit Square, dimana gerakan tersebut merupakan gerakan seni yang bersifat eksperimental, radikal atau tidak lazim dan melawan norma budaya pada umumnya. (“Wikipedia.org”)

Majunya gerakan komik di Eropa semakin menyebar luas ke negara di luar Eropa. Di Amerika, komik juga bertumbuh subur pada pertengahan abad ke-20 di media massa sehingga terbit berbagai media cetak komik dalam bentuk buku maupun majalah. Terbitnya komik “Superman” pada tahun 1938 mendukung tenarnya genre pahlawan super pada pembuatan komik-komik lainnya, baik dari Amerika sendiri maupun pada negara-negara di Eropa, dimana tiap negara berlomba-lomba untuk menciptakan karakter superhero miliknya masing-masing dalam bentuk komik. Pada masa ini, gaya realis diterapkan pada penggambaran karakter-karakter tersebut sehingga belum banyak variasi pada desain karakter maupun komiknya. Tidak lama kemudian, Amerika dibanjiri dengan serial komik dengan karakter pahlawan lainnya seperti Flash Gordon yang kemudian menginspirasi serial Star Wars, Spiderman, Batman dan masih banyak lagi yang berlanjut hingga masa kini. Maraknya penggemar komik superhero didukung oleh pembaruan gaya pada desain karakter-karakter ini, seperti cara pewarnaannya dan fitur-fitur yang dilebih-lebihkan, seperti otot pada tubuh yang melebihi normalnya manusia sehingga mengembangkan seni dalam penggambaran komik. Hal ini dipelopori oleh komik-komik yang sekarang menjadi brand terkenal antara lain Marvel Comics dan DC Comics.

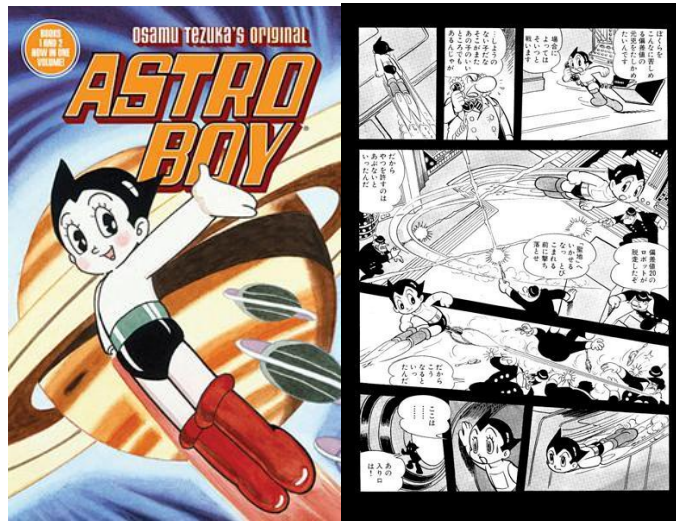


Gambar 2.3. Komik Captain America dari Marvel Comics

Sumber: <https://pencilink.blogspot.com/2010/06/captain-america-105-jack-kirby-art.html?m=1> (sambungan)

Eropa sendiri memiliki karakter-karakter dari serial komiknya yang tidak kalah khas dan ikonik, seperti TinTin dan Asterix and Obelix. Komik Amerika dengan khasnya telah menciptakan sebuah revolusi pada grafik narasi, bentuk dan isi visual komik, sehingga dapat dianggap bahwa komik Amerika merupakan versi improvisasi dari perkomikan Eropa. Seiring dengan majunya abad dan modernisasi komik, Eropa pun juga menggunakan komik Amerika sebagai patokan untuk membuat komik yang sesuai dengan jamannya.

Perkembangan komik modern memicu munculnya gerakan komik Manga, yang merujuk pada karya komik atau novel grafik yang diciptakan dari Jepang dan menggunakan bahasanya. Walau mendapat banyak pengaruh dan inspirasi dari komik barat, manga memiliki asal-usulnya sendiri yakni bermula pada abad ke-12 dari gulungan kuno yang dipercaya sebagai asalnya teknik membaca dari kanan ke kiri, yakni merupakan salah satu ciri khas manga yang membedakannya dari komik pada umumnya. Gaya gambar manga membawa pengaruh budaya seni Jepang kuno dari zaman pra-perang hingga zaman Meiji dan pra-Meiji, beserta pengaruh dari komik Amerika Serikat dan kartun animasi Amerika Serikat, terutama Disney. Perkembangan gaya manga semakin melonjak seusai periode pasca-perang dengan munculnya tokoh manga seperti “Astro Boy” ciptaan Osamu Tezuka, seorang mangaka atau julukan dari komikus Jepang, yang sekarang dipanggil sebagai “bapak manga”. Karya-karya Osamu Tezuka menjadi awal dari inovasi gaya manga yang kemudian dari tahun ke tahun muncul dalam berbagai genre cerita maupun penggambarannya.



Gambar 2.4. Komik serial Astro Boy

Sumber: http://tezukainenglish.com/wp/?page_id=138

Manga berkembang luas di segi gaya dengan munculnya beragam genre. Alhasil, terdapat dua genre pasar utama dalam komik Jepang, yaitu shojo manga yang ditujukan pada demografis pembaca perempuan dengan fokus umumnya pada romansa, dan shonen yang ditujukan pada demografis pembaca laki-laki, umum dengan plot ceritanya yang berfokus pada kepahlawanan atau action. Genre-genre ini kemudian berevolusi lebih lanjut dan terbagi menjadi berbagai genre dengan target lebih spesifik, seperti seinen untuk pria dewasa atau semua yang berusia dewasa secara umum, dan seijin untuk pembaca pria dewasa dimana ceritanya membawa unsur pornografi.

Munculnya genre manga shonen dikarenakan anak muda dan remaja laki-laki dianggap sebagai pembaca paling awal semenjak berakhirnya Perang Dunia II sehingga berpengaruh pada ciri khas genre ini yang memuat tema petualangan heroik, pertengkaran dan aksi, beserta cerita yang berlatar science fiction, olahraga dan supernatural. Berbagai serial shonen ini juga dikumpulkan dan diterbitkan dalam bentuk buku majalah Weekly Shonen Jump yang masih berjalan publikasinya hingga

sekarang, dengan membawa beragam nama-nama manga shonen terkenal seperti “Naruto”, “One Piece”, “Boku No Hero Academia” dan masih banyak lagi.



Gambar 2.5. Contoh komik *shonen manga* “Naruto”

Sumber: <https://neonstar.wordpress.com/2009/09/07/naruto-462-sasukes-dogma/>

Sedangkan genre shojo dipelopori oleh Machiko Hasegawa yang karyanya berfokus pada kehidupan sehari-hari dan kehidupan wanita, pada tahun 1969 genre ini semakin meluas dengan munculnya sekumpulan mangaka perempuan yang menerbitkan manga-manga dalam genre ini. Manga shojo memiliki majalah khususnya Nakayoshi yang dijual bersama dengan berbagai sovenir seperti poster, stiker dan tas kecil. Nakayoshi juga diterbitkan di Indonesia dibawah Elex Media Komputindo dengan nama Nakayoshi Gress, membawakan juga judul-judul manga shojo ternama seperti “Mermaid Melody”, “Dewi Karin”, “Tokyo Mew Mew” dan lainnya.



Gambar 2.6. Contoh komik shojo “Tokyo Mew Mew” dan cover Nakayoshi terbitan lokal

Sumber: https://aminoapps.com/c/anime/amp/item/tokyo-mew-mew/YMtX_I62rNrG4QQLn08bVeL7DaBLGw

Pada periode tahun 2000an, perkomikan Jepang juga melewati masa-masa mulai bermunculan mangaka-mangaka yang menerbitkan karyanya secara independen, dan karya-karya ini masuk dalam kategori dojinshi, panggilan untuk karya terbitan sendiri yang tidak melalui jalur perusahaan penerbit. Fenomena banyaknya pembuat dojinshi di Jepang mendukung diadakannya acara pameran yang diselenggarakan secara rutin bernama Comiket (Comic Market), dimana acara ini berfokus pada memberi kesempatan untuk para mangaka dan artist indie menjual-belikan karyanya sekaligus mencari nama. Industri dojinshi, yang biasa ceritanya sepenuhnya orisinal atau merupakan parodi dari serial yang sudah ada, di Jepang sendiri telah memiliki penghasilan yang besar dan pada tahun 2006 mampu mewakili sekitar sepersepuluh dari penjualan buku manga dan majalah. (“Wikipedia.org”)

Perkembangan manga Jepang di tahun 2010 tetap berlanjut dengan semakin maraknya karya doujinshi yang juga membuka banyak peluang pada mangaka-

mangaka independen untuk meluncurkan karyanya, sehingga semakin banyak bermunculan manga dengan beragam gaya pada ilustrasinya. Jika sebelumnya shonen identik dengan gaya gambar karakter dengan postur dan ekspresi dewasa sedangkan shoujo identik dengan gaya gambar yang lebih berkesan lucu dan polos, manga di era tahun 2010an lebih campur aduk dalam penggambarannya karena berkurangnya keterbatasan dalam standar gaya penggambaran, demikian dengan yang dinamakan aliran indie tersebut. Banyak mangaka yang mengeksplorasi berbagai gaya ilustrasi sehingga menumbuhkan keunikan di setiap karya mereka, seperti contohnya manga “The Promised Neverland” karya Kaiu Shirai dan Posuka Demizu.



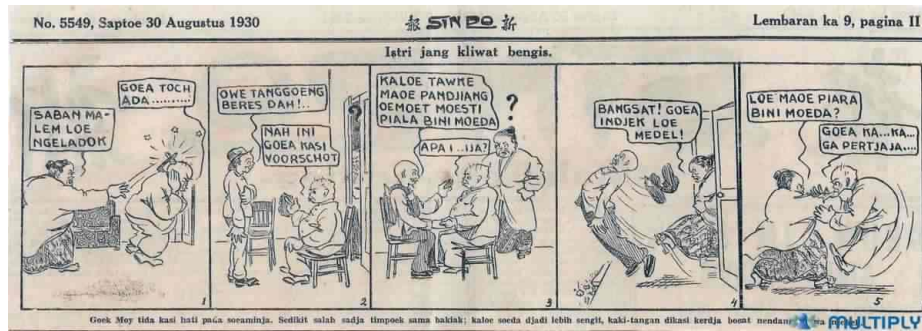
Gambar 2.7. Salah satu manga dengan gaya indie “The Promised Neverland” karya Kaiu Shirai & Posuka Demizu

Sumber: https://yakusokunoneverland.fandom.com/wiki/Chapters_and_Volumes

Popularitas manga Jepang semakin melonjak di luar negeri karena banyaknya bermunculan komunitas pecinta manga dari berbagai negara, dan manga pun menjadi sebuah aliran komik tersendiri yang banyak diadaptasikan di tiap negara masing-masing, sehingga dengan pengaruh gaya komik luar yang tercampur, manga semakin mencakup gaya-gaya yang beragam. Di tengah maraknya tren e-book dan webcomic pada tahun 2010an ini, Jepang masih mampu mempertahankan pasar buku manga fisik dan sebagian besar peminatnya pula masih tertarik dalam membeli dalam bentuk tersebut. Tidak hanya itu, publikasi komik mingguan seperti Weekly Shonen Jump hingga sekarang masih mampu berjalan dan menerbitkan berbagai manga yang bersaing kuat satu sama lain serta memiliki nama yang cukup besar hingga mampu mencapai popularitasnya di luar negeri selain tempat asalnya.

Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa perkembangan komik di tiap negara dan benua saling mempengaruhi satu sama lain, baik Eropa yang awalnya memulai gerakan seni komik ini juga kemudian terpengaruh oleh gerakan komik Amerika. Begitu juga dengan Jepang yang telah memiliki sejarah komiknya sendiri sejak abad ke-12, namun pengaruh industri animasi Amerika tetap menjadi inspirasi awal dari pembuatan gaya manga-nya. Alhasil, gaya penggambaran komik sangatlah bercermin pada kondisi sosial yang terjadi di sekitarnya.

Komik di Indonesia memulai perkembangannya pada tahun 1930an dengan hadir dalam bentuk komik strip dan buku komik. Kemunculannya tak kalah lain juga dipicu oleh kehadiran komik Amerika pada media Belanda di Indonesia yang berjudul Flash Gordon waktu masa colonial Hindia Belanda. Tidak lama, keluarlah karakter komik Indonesia ciptaan Kho Wan Gie yang merupakan peranakan Tionghoa dengan nama “Put On”, dalam seri komik strip yang terbit di surat kabar Sin Po. Munculnya “Put On” menjadi pendorong dalam perkembangan komik strip di Indonesia dengan munculnya komikus-komikus lain seperti Nasroen A.S. dengan karyanya yang berjudul “Mentjari Poeteri Hidjae”, dan Abdulsalam dengan komik stripnya “Kisah Pendudukan Jogja” yang membawakan tema agresi militer Belanda di kota Yogyakarta. Komik-komik inilah yang dianggap sebagai komik pertama Indonesia.



Gambar 2.8. Salah satu komik strip Put On karya Kho Wan Gie yang terbit di koran Sin Po

Sumber: https://www.kaskus.co.id/show_post/53352fff3dcb171b798b4903/2/-

Pada tahun 1940an, semakin banyak komik Amerika yang terbit mingguan dalam surat kabar di Indonesia seperti Tarzan, Rip Kirby, Phantom dan Johny Hazard. Penerbit lokal mulai mengumpulkan komik strip tersebut menjadi satu buku komik. Pengaruh komik Amerika mendukung komikus R.A. Kosasih yang sekarang dikenal sebagai bapak komik Indonesia, untuk membuat pahlawan wanita Wonder Woman versi Indonesia bernama Sri Asih, dilanjutkan dengan keluarnya karakter pahlawan lokal lainnya pada kedepannya. Pengaruh tren genre Superhero dalam komik seperti flash Gordon dan Superman mendukung para komikus Indonesia untuk mengkreasikan berbagai karakter superhero lokal sendiri.

Pertentangan akan komik asing di Indonesia oleh kalangan pendidik dan pengkritik budaya pada tahun 1960-70an mendorong komikus Indonesia untuk membuat komik dengan unsur budaya lokal, salah satu diantaranya yang ternama adalah Mahabharata karya R.A. Kosasih. Komik Indonesia seputar tahun-tahun ini sangat dipengaruhi oleh gaya komik Amerika, dengan munculnya “Gundala Putra Petir” yang diciptakan oleh Hasmi dan sukses menaikkan industri komik Indonesia pada jaman itu.



Gambar 2.9. Komik “Gundala Putra Petir” karya Hasmi

Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Gundala_\(pahlawan_super\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Gundala_(pahlawan_super))

Komik Indonesia mengalami masa suramnya pada tahun 1970 karena meningkatnya distribusi komik terjemahan dari Eropa dan Jepang. Keberadaan komik klasik Indonesia semakin terpojokkan karena komik-komik terjemahan yang lebih mengikuti jamannya dan lebih modern baik dari segi gaya gambar maupun dari percetakannya. Penurunan ini semakin berlanjut hingga tahun 1980an karena semakin banyaknya penerbitan komik terjemahan. Dengan adanya fenomena ini, mulai muncullah komikus-komikus lokal indie dengan gaya gambar mereka yang eksperimental dan beragam-ragam. Ditambah lagi, kehadiran teknologi seperti internet pada era tahun 2000an membuat akses pada berbagai jenis komik dunia semakin mudah, dan ini juga menjadi pemicu dari meningkatnya penggemar komik Jepang manga. Para komikus muda yang mengadaptasi gaya manga dalam karyanya antara lain Is Yuniarto, Archie the Red Cat dan masih banyak lagi.



Gambar 2.10. Komik serial “Garudayana” karya Is Yuniarto

Sumber: <https://www.deviantart.com/vanguard-zero> (Yuniarto, 2011)

Tahun 2010 muncul berbagai aplikasi smartphone yang fokus pada pelayanan tempat bacaan komik karya komikus indie baik dari luar negeri maupun lokal. Hal ini seiring dengan berkembangnya telepon genggam Smartphone yang digunakan oleh sebagian besar penduduk dunia. Aplikasi komik ini antara lain Webtoon & Lezhin. Adanya aplikasi ini semakin memudahkan akses untuk membaca komik serta juga menyediakan tempat untuk komikus lokal dalam mempublikasi karya komiknya dengan instan, tanpa harus menerbitkannya dalam bentuk cetakan buku yang menempuh waktu lebih lama dan biaya yang lebih besar.



Gambar 2.11. Web comic “Eggnoid” karya Archie the Red Cat.

Sumber: https://www.webtoons.com/id/romance/eggnoid/list?title_no=593&page=1

Keberadaan aplikasi sedemikian rupa telah meningkatkan perkembangan industri komik Indie Indonesia, dimana sebagian besar gaya komik indie ini mendapat pengaruh dari manga dan komik Korea yakni manhwa, dikarenakan juga asal aplikasi-aplikasi ini buatan Korea Selatan. Deretan nama-nama komik webtoon karya Indonesia yang terkenal antara lain Eggnoid karya Archie the Red Cat, “Nusantara Droid War” karya Vega Mandalika, dan “Tahilalats” karya Nurfadli Mursyid yang berujuk pada cerita komedi dan keseharian sosial melainkan dari webtoon yang umumnya terpengaruh gaya gambar manga ataupun manhwa.

Era digital telah membuat semua serba virtual, sehingga muncullah yang dinamakan e-book dimana pembaca tidak lagi perlu membeli komik dalam bentuk buku fisik namun bisa mendapatkannya secara instan dan praktis, yakni buku dalam bentuk virtual yang bisa diakses melalui computer maupun smartphone, demikian juga format yang umumnya digunakan dalam aplikasi membaca komik yakni dalam bentuk strip dalam layar. Perkembangan ini berujung pada semakin majunya industri seni modern di Indonesia, ditambah dengan industri animasi dan kartun yang juga berkembang dengan ditayangkannya film animasi luar dalam negeri.

Masyarakat Indonesia pun juga mengadaptasi budaya mengadakan acara-acara pameran tahunan khusus untuk pemasaran karya indie ilustrasi dan komik dan animasi layaknya Comiket di Jepang, salah satunya yang diadakan dua kali dalam setahun antara lain Comic Frontier (Comifuro), sehingga semakin meningkatkan perkembangan sub-sektor kesenian di negara ini sekaligus memperbesar komunitas penggemar komik manga beserta ilustrasi.

Kesimpulan yang didapat adalah perkembangan komik di Indonesia telah mengalami banyak perubahan sepanjang abadnya, dan hingga sekarang manga menjadi aliran komik yang paling dominan di industri perkomikan Indonesia. Walau demikian, penulis berpendapat bahwa industri perkomikan pada masa kini telah memberi wadah yang cukup besar sehingga mempermudah pemasaran bagi para komikus, baik yang namanya sudah besar ataupun yang masih baru memulai karirnya.

2.1.4. Bentuk dan Jenis Komik

Komik hadir dalam bentuk yang bervariasi dan bermacam-macam genre, namun bentuknya dapat dibedakan secara umum sebagai kategori berikut:

- **Komik Strip**
Merupakan jenis komik yang terdiri dari panel dengan jumlah sedikit, biasa ditemukan di surat kabar atau halaman majalah. Walau dengan panel sedikit, komik strip tetap menyampaikan gagasannya secara penuh. Awal mula komik modern kebanyakan dibuat dalam bentuk ini.
- **Buku Komik**
Merupakan komik yang dibuat dalam bentuk media cetak buku, biasa diterbitkan sebagai buku berkelanjutan dengan volume yang lebih dari satu, ataupun buku dengan cerita lepas saja. Awalnya, buku komik merupakan kumpulan komik strip yang sebelumnya sudah terbit di surat kabar atau majalah dijadikan satu buku. Buku komik merupakan format umum untuk komik. Format umum pembacaan buku komik adalah kiri ke kanan, namun khusus untuk manga memiliki ketentuan alur membaca dari kanan ke kiri.
- **Web comic**

Merupakan komik yang dipublikasi di situs internet dan tidak berbentuk fisik. Situs yang menyediakan layanan publikasi dan membaca web comic antara lain Webtoon, Lezhin Comics, Ciayo Comics dan lainnya. Sebagian besar web comic yang dipublikasikan merupakan karya komikus independen karena proses publikasinya yang relatif lebih instan dan efisien dibanding menerbitkan buku. Alur membaca web comic adalah atas ke bawah.

- Novel Grafis

Istilah untuk komik yang dibuat dengan penggambaran yang lebih serius, panjang, dan cenderung lebih dewasa. Istilah novel grafis atau graphic novel ditemukan oleh Will Eisner saat menerbitkan karyanya *A Contract with God* pada tahun 1978 sebagai bentuk perlawanan atas pemikiran bahwa komik dianggap pembawa kebodohan atau bersifat kekanak-kanakan, alhasil muncul istilah demikian dengan harapan Eisner untuk membuat komik diakui layaknya karya sastra dan sejajar dengan karya novel.

Sedangkan genre komik sangat beragam macamnya karena hampir tidak adanya keterbatasan dalam membuat cerita komik. Genre yang umum ditemukan dalam komik adalah:

- Drama

Komik ini membawakan cerita fiksi yang sifatnya mendekati aspek realis, seperti permasalahan hidup, keseharian dan hubungan satu sama lain tanpa disertai sesuatu yang mengkhayal.

- Romansa

Genre komik yang fokus utamanya adalah hubungan percintaan antara satu orang dengan pasangannya. Kebanyakan cerita komik romansa membawa unsur drama, namun ada juga yang memadukannya dengan genre lain.

- Action

Genre komik yang melibatkan banyak adegan aksi atau gerakan seperti pertengkaran antar karakter, tembak-tembakan dan adegan ekstrim. Genre ini kebanyakan digunakan dalam komik bertema superhero.

- Fantasi

Genre yang membawakan setting dan plot cerita yang penuh khayalan, biasa mengandung unsur-unsur mistis seperti kekuatan ajaib, makhluk yang tidak ditemukan di dunia nyata seperti peri dan naga, keanehan yang sepenuhnya tidak nyata. Genre ini biasa dicampurkan dengan genre lainnya, contohnya action atau drama romansa.

- Horor

Merupakan genre komik yang membawakan nuansa penuh misteri dan mencekam, dengan keterlibatan makhluk seperti hantu disertai unsur supranatural dalam ceritanya.

- Komedi

Merupakan genre komik yang isinya fokus pada cerita lelucon dan ditujukan untuk menyampaikan candaan dan tawa pada pembacanya. Cerita dalam komik komedi biasa bersifat ringan atau bahkan tidak ada plot tertentu, namun juga bisa membawakan topik sosial bahkan politik sebagai bahan candaan. Komedi juga seringkali diselipkan dalam genre-genre lainnya yang berfungsi sebagai jeda untuk menurunkan ketegangan di tengah alur cerita, biasa disebut comic relief.

- Biografi

Cerita komik yang memungut cerita kehidupan seorang tokoh nyata di dunia, dan sifatnya non-fiksi. Cerita biografi biasa menyampaikan kembali jalan hidup seorang tokoh dalam gaya komik, dan karena hal tersebut, tetap memungkinkan adanya modifikasi dalam penampilan tokoh demikian.

2.1.5. Basis Media Komik

Basis media komik utama berkisar pada media cetak kertas, mulai dari awal komik diterbitkan yakni dalam surat kabar atau majalah, hingga dikumpulkan menjadi

buku dengan jumlah seri banyak yang diterbitkan dari waktu ke waktu. Namun, dengan perkembangan teknologi dan kemudahan akses pada internet, komik tidak hanya tersedia dalam media kertas tetapi juga dalam bentuk media digital, baik itu halaman strip maupun utuh dalam bentuk e-book.

2.1.6. Elemen Komik

- **Panel**

Merupakan tempat yang membawakan isi gambar dan teks dalam komik, biasa berbentuk kotak atau lainnya.

- **Gutter**

Merupakan ruang kosong diantara satu panel komik dengan panel berikutnya yang berfungsi untuk memisahkan satu gambaran kejadian di dalam panel dengan gambaran lanjutannya. Walau umumnya komik selalu memiliki elemen ini, ada beberapa jenis gaya penggambaran komik yang tidak menggunakannya.

- **Balon Kata**

Merupakan tempat peletakkan dialog dalam komik yang berisikan teks percakapan antara karakter didalamnya. Bentuk umum balon kata menyerupai oval atau awan dengan ekor yang menunjukkan dari mana percakapan tersebut berasal, namun juga bisa dimodifikasi bentuknya. Jenis isi balon kata terbagi jadi dua, yaitu yang balon percakapan dan balon pikiran.

- **Caption**

Sebuah elemen komik yang fungsinya hampir sama dengan balon kata yakni membawakan teks dalam komik. Bedanya, caption biasanya berisi narasi atau suara belakang seperti yang ditemukan di film (Saraceni, 2003, p.10). Caption biasa diletakkan di pinggiran atau di atas panel komik.

- **Sound Effect**

Merupakan efek bunyi yang direpresentasikan dalam bentuk tulisan dalam suatu adegan atau gerakan, dan berfungsi untuk menghebohkan atau mendramatisir sebuah kejadian dalam panel komik.

- Visual Effect

Sebuah gambar yang umumnya terdiri dari tumpukkan garis atau bentuk-bentuk lainnya untuk mendramatisir gerakan sebuah adegan ataupun menonjolkan satu bagian dalam panel. Guna dalam penekanan ini adalah untuk membangun dan memperkuat mood pada adegan tersebut yang dirasakan oleh pembaca.

- Ilustrasi

Bagian vital dari sebuah komik yang merupakan gambaran visualisasi akan adegan dalam komik. Bentuk ilustrasi dalam komik bisa berupa kartun atau realis, dan dapat disesuaikan gaya gambarnya dengan estetika atau mood yang hendak didapatkan dalam cerita yang disampaikan dari komik tersebut.

2.1.7. Kategori Teknik Cara Pembuatan Komik

Berdasarkan penjelasan McCloud dalam bukunya *Making Comics*, prinsip utama dalam membuat komik yang mampu memenuhi tujuannya yakni kejelasan dalam penyampaiannya dan komunikasi komik pada pembaca (McCloud, 2006, p.9). Terdapat 5 kategori pemilihan yang harus diperhatikan saat menciptakan sebuah komik, sebagai berikut:

- Choice of moment

Komik tidak bisa menampung setiap momen atau adegan cerita dengan sepenuhnya layaknya film. Maka dari itu, harus dilakukan pemilihan momen mana saja yang bisa dimasukkan dalam susunan panel sehingga bisa menjelaskan jalan cerita tanpa harus memasukkan keseluruhannya, dan jeda-jeda kosong diantara momen itu akan lebih mudah diisi oleh pikiran pembaca sendiri.

- Choice of frame

Pemilihan frame yang tepat agar mempermudah pembaca dalam memahami jalan cerita dan menentukan dimana fokus utama dalam sebuah momen di komik. Hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan frame adalah dimana adegan harus dipotong, jarak, angle, bentuk dan ukuran frame, dan lainnya.

- Choice of image

Pemilihan gaya ilustrasi yang sesuai dengan genre atau tema cerita komik, beserta obyek apa yang cocok dimasukkan untuk memperkuat nuansa sesuai genre tersebut. Contohnya, komik bergenre horror cenderung akan menggunakan gaya gambar yang lebih serius, gelap dan penuh ekspresi aneh untuk memperkuat nuansanya dibanding komik bergenre komedi atau romansa yang tentunya akan menggunakan tone lebih terang dan ekspresi karakter yang lebih tenang dan lucu.

- Choice of word

Pemilihan kata-kata atau gaya bicara untuk mempermudah pemahaman tentang informasi yang hendak disampaikan dalam komik tersebut. Kata-kata yang dipilih juga harus disesuaikan dengan ilustrasi komik.

- Choice of flow

Penempatan panel dan sebagainya sangat berpengaruh besar pada kejelasan alur jalannya cerita dalam komik, sehingga perlu diperhatikan dan diperhitungkan saat menyusun panel dan momen agar pembaca dapat mengikuti alur komik dengan benar dan mudah saat memahami ceritanya.

2.1.8. Kriteria Komik yang Baik

Komik memiliki gaya dan genre yang bermacam-macam, sehingga apakah sebuah komik adalah contoh komik yang terbaik atau tidaknya bersifat relatif karena selera pembaca yang berbeda-beda. Namun, secara keseluruhan komik juga terbatas oleh aturan untuk menentukan kualitas pembuatannya. Berikut merupakan kriteria komik yang baik:

- Flow yang jelas

Sebuah komik dengan alur yang jelas mempermudah pembaca untuk memahami jalannya cerita dengan panel dan gambar. Maka dari itu, sesuai dari bahasan sebelumnya, penataan gambar, panel, dialog dan

sebagainya harus dipertimbangkan dengan dalam agar mampu menciptakan flow cerita dalam komik yang mudah dan menarik untuk dipahami.

- **Konsisten**

Alur komik harus konsisten dari awal hingga akhir cerita, begitu pula dengan tema yang harus sesuai dengan genre ceritanya. Komik yang meleset dari premis awal ceritanya akan mempersusah pembaca dalam memahami sekaligus mempertahankan ketertarikan mereka dalam melanjutkan membacanya.

- **Pengembangan karakter yang bagus**

Komik berfokus pada karakter-karakter dalam ceritanya sepenuhnya, dan memiliki peran sangat besar dalam buku komik. Maka dari itu, pengembangan karakter yang bagus dapat mempengaruhi satu cerita menjadi lebih menarik bagi pembacanya.

2.1.9. Prosedur Proses Perancangan Komik

Perancangan komik diawali dengan penentuan tema yang ingin digunakan, dilanjutkan dengan pengumpulan data dan informasi mengenai tema tersebut. Setelah perawalan itu sudah matang, mulai dilanjutkan dengan penataan alur cerita dan penentuan desain karakter dan setting, kemudian dilanjutkan dengan pengaturan panel dan komposisi halaman komik sekaligus dialog yang ingin dimasukkan untuk menyambungkan satu adegan dengan lainnya. Setelah itu, komik dikerjakan hingga proses finishing.

2.2. Tinjauan Dongeng

Semenjak beberapa abad yang lalu, dongeng sudah lama dibagikan dari satu orang ke lainnya, dan merupakan karya-karya sastra lisan kuno yang diwariskan kepada beberapa tingkat generasi. Menurut Danandjaja (1986), dongeng adalah “cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran.” (p.83) Dongeng umumnya memiliki alur cerita yang

sederhana dan tidak kompleks, serta mengandung pesan moral yang berhubungan dengan ceritanya. Hal ini dikarenakan dongeng ditujukan kepada anak-anak, demikian ceritanya yang singkat dan simpel agar lebih mudah dipahami oleh mereka dan pesan moral kehidupan yang ditujukan untuk mengajari mereka namun dengan pendekatan yang lebih menghibur yakni dengan adanya unsur-unsur khayalan pada penceritaan.

Di Indonesia sendiri, dongeng yang juga disebut cerita rakyat memiliki jumlah yang banyak dan berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Alhasil, dongeng-dongeng ini masing-masing mencerminkan kearifan lokal daerah asalnya baik dari tradisinya maupun kesenian dan kepercayaan daerah tersebut. Dongeng merupakan bagian dari genre folklore, menurut William R. Bascom dimana disertai dengan bagian dan jenis lainnya yang setara dengan dongeng, yakni mite dan legenda. (Bascom, 1965, as cited in Danandjaja, 1986, p.50) Secara umum, ketiga jenis ini memiliki cerita yang bersifat mengkhayal dan tidak nyata. Perbedaannya ada pada mite yang menceritakan tentang kisah para dewa sehingga dianggap sebagai cerita suci seperti cerita mitologi dewa-dewa Hindu, sedangkan legenda menceritakan tentang asal-usul tempat yang nyata ada di bumi namun dengan gaya cerita yang dibumbui oleh khayalan, contohnya antara lain Sangkuriang dengan Gunung Tangkuban Perahu, Roro Jonggrang dengan Candi Prambanan. Dongeng sendiri menurut Bascom merujuk pada cerita rakyat yang tidak berhubungan pada tempat apapun dan sifatnya sepenuhnya tidak nyata, contohnya seperti Timun Mas dan Lutung Kasarung.

Jenis dongeng lain yang ada saat ini antara lain adalah fabel, cerita tentang hewan yang diberikan watak dan bicara layaknya manusia, sage yang membawakan cerita kepahlawanan, keperkasaan dan kesaktian sebagai fokus utama dalam dongengnya, cerita jenaka yang membawakan dongeng dalam bentuk komedi, dan cerita pelipur lara yang dibawakan dalam bentuk pentas seni seperti wayang, biasa bertujuan untuk menghibur tamu pada suatu acara atau perkumpulan.

Secara singkat, dongeng merujuk pada cerita apapun yang membawakan unsur khayalan di dalamnya. Dongeng bisa dibilang sebagai warisan budaya tradisional karena kearifan lokal yang selalu dibawakan dalam setiap ceritanya, maka dapat

disimpulkan bahwa dongeng dibuat bukan hanya sekedar untuk mengajari moral dan menghibur saja, namun juga sebagai penghargaan pada tradisi budaya lokal.

2.3. Tinjauan Buku Komik yang Akan Dirancang

2.3.1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita

Buku komik ini akan memadukan berbagai karakter dongeng tradisional rakyat Pulau Jawa dalam satu cerita yang bersifat orisinal selagi menyisahkan referensi dari cerita aslinya, dengan pembawaan genre action fantasy dan dalam bentuk manga. Fokus utama perancangan buku komik ini adalah untuk memperkenalkan kembali karakter-karakter dongeng dengan pembaruan penampilan dengan gaya lebih modern namun tetap mempertahankan sisi tradisional khas Indonesia. Tema utama cerita akan fokus pada elemen fantasi seperti setting yang akan disesuaikan dengan dunia dongeng atau khayalan namun dengan addisi unsur aksi dalam ceritanya, sehingga buku komik ini akan melahirkan kembali karakter-karakter dongeng tersebut yang awalnya hanya memiliki watak sederhana menjadi lebih kompleks dan berkarakter.

2.3.2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis

Dongeng memiliki cerita yang tak asing lagi didengar oleh masyarakat Indonesia, dan keberadaannya sudah ada sejak jaman dahulu kala. Cerita-cerita dalam dongeng sudah turun-temurun disampaikan dari generasi ke generasi dengan ceritanya yang kurang lebih tetap sama sepanjang berjalannya waktu, walau beberapa darinya sudah memiliki beberapa versi yang sedikit berbeda. Meski demikian, dongeng selalu ditujukan untuk memberi pesan moral kepada anak kecil. Tak hanya itu saja, dongeng tradisional juga bisa dibilang sebagai salah satu bagian dari budaya negara karena merupakan peninggalan nenek moyang pada jaman dahulu, serta ceritanya yang biasanya menceritakan asal-usul tempat-tempat atau tradisi tertentu khas Indonesia. Meski sifatnya khayalan, unsur-unsur yang ditemukan dalam cerita dongeng tradisional seperti pakaian, gaya hidup, maupun makhluk mistis yang digunakan mengikuti tradisi khas Indonesia.

Walaupun dongeng masih dikenali oleh generasi paling muda, ciri-ciri ceritanya yang ringan dan hampir serupa satu sama lain membuat dongeng tradisional

menjadi sesuatu yang monoton dan itu-itu saja di mata mereka. Hal ini tak bisa disalahkan, karena dongeng awalnya memang ditujukan untuk anak-anak sehingga butuh cerita yang cukup ringan agar mudah dicerna oleh mereka. Alhasil, ketika orang mendengar kata ‘dongeng’, mereka akan mengasosiasikannya pada sesuatu yang kekanak-kanakan, dan pastinya membosankan di mata generasi remaja dan muda-mudi.

Perpaduan antara budaya tradisional dengan budaya modern telah terbukti dalam menarik kembali hati generasi anak muda untuk memberi apresiasi pada budayanya sendiri, maka ini merupakan kesempatan untuk merancang sebuah karya yang mampu mencampurkan dongeng tradisional rakyat dengan seni modern menjadi sejajar dengan seni modern lainnya, sekaligus memanggil generasi muda untuk kembali mengapresiasi karakter dongeng tradisional rakyat yang tumbuh bersama mereka.

2.3.3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

Perancangan komik ini diharapkan mampu menyetarakan budaya Indonesia dengan budaya-budaya modern luar lainnya yang telah masuk di negara ini di mata masyarakat, serta memperkenalkan kembali kepada masyarakat tentang dongeng tradisional rakyat sebagai budaya Indonesia yang tak kalah unik dengan budaya lainnya. Komik ini juga diharapkan bisa mendorong para kreator ilustrasi maupun komikus di Indonesia untuk lebih menghargai dan mengakui budaya lokal mereka sendiri.

2.3.4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Komik dari awalnya digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menghibur, seperti halnya komik pendidikan yang membuat ajaran ilmu pada anak-anak lebih berkesan santai dan menarik. Begitu pula dengan komik yang ditujukan pada remaja dan dewasa dengan menambahkan adegan-adegan dinamis maupun humor dalam setiap alur cerita komiknya yakni untuk memberi kesan seru dan keren. Maka dari itu, diharapkan bahwa perancangan komik yang membawakan tema

dongeng ini mampu memberi warna lebih banyak dalam dongeng yang umumnya memiliki cerita polos dan monoton, serta menyampaikan versinya yang lebih sesuai dengan selera anak remaja dan muda-mudi sekarang.

2.4. Tinjauan Perancangan Komik yang Sudah Dilakukan

2.4.1. Tinjauan Aspek Bentuk

Komik modern diasosiasikan dengan bentuknya yang beragam dan tak terbatas karena sifatnya yang dibuat secara independen, sehingga membawakan berbagai jenis gaya ilustrasi maupun penceritaannya. Di abad sekarang, industri komik di Indonesia dikuasai oleh gaya manga dari Jepang dan kemudian diikuti oleh manhwa dari Korea. Alhasil, banyak komikus independen Indonesia mengadaptasi gaya tersebut. Manga Jepang seringkali membawakan sejarah atau tradisi budayanya dalam komik-komiknya, seperti penggunaan mitologi kuno sebagai tema ceritanya, alhasil dengan ini menyebabkan dampak dimana penggemar manga di Indonesia mampu mengetahui budaya-budaya Jepang dan bahkan ikut serta menyelenggarakan tradisinya. Trik ini dipraktekkan pada karya lokal dimana para komikus Indonesia mulai membuat komik dengan gaya manga karena peminatnya yang banyak beserta inspirasi mereka yang antara lain komikus Jepang sendiri, namun memadukannya dengan unsur kearifan lokal Indonesia. Pencampuran ini yang kemudian menciptakan inovasi baru di dunia komik Indonesia dimana komikus lokal mulai menunjukkan ciri khas mereka sendiri melalui budaya sendiri. Jika dilihat dalam perancangan komik yang sudah pernah ada di Indonesia, tema dongeng dan folklore lokal seringkali digunakan dalam cerita-cerita komik tersebut.

Manga pun menjadi inspirasi utama karya komik Indonesia jaman sekarang karena kumpulan penggemarnya yang luas, dan menghasilkan berbagai karya anak bangsa yang sejajar dengan komik terbitan Jepang seperti Garudayana karya Is Yuniarto yang mengadaptasi teknik pembuatan komik ala manga pada karyanya. Masuknya aplikasi Webtoon dan tren web comic juga menginspirasi munculnya karya yang menerapkan bentuk susunan panel dan ilustrasi layaknya web comic di Indonesia,

salah satunya yang juga memungut tema kearifan lokal antara lain “Nusantara Droid War” karya Vega Mandalika.

Perancangan komik yang sudah ada ini diterbitkan dalam bentuk buku komik yang menggunakan format percetakan komik manga pada umumnya, yakni ukuran yang kecil, dan softcover berwarna dengan isi hitam putih. Adanya aplikasi membaca komik daring akhirnya mendukung karya-karya komik ini untuk dipublikasikan juga dalam bentuk e-book maupun strip sesuai dengan format aplikasi komik yang ada. Bedanya, format e-book memberi warna pada setiap halaman dan panel yang ada dikarenakan pembacaan yang melalui layar sehingga bisa dibilang lebih efisien dibandingkan media cetak yang tidak selalu bisa mencakup semua warna serta membutuhkan biaya produksi yang lebih tinggi, namun mampu memaksimalkan hasil setiap panelnya.



Gambar 2.12. Potongan komik “Garudayana” versi web comic

Sumber: <https://www.ciayo.com/id/comic/garudayana>

Kesimpulannya, karya perancangan komik yang serupa menggunakan teknik penggambaran manga, baik dalam panelnya hingga bentuk ilustrasinya selagi menerapkan unsur fantasi lokal didalamnya.

2.4.2. Tinjauan Aspek Ide Cerita

Perancangan komik yang sudah ada secara umum membawakan cerita yang memadukan budaya tradisional rakyat dengan seni modern, yakni dengan tujuan untuk menonjolkan sisi kearifan lokal dalam komiknya. Komik tersebut memasukkan cerita dongeng maupun mitos Indonesia dan mengadaptasinya menjadi cerita dengan genre lain, seperti fantasi dan action. Penambahan unsur tersebut menciptakan cerita yang lebih dinamis dan kompleks, sehingga mampu memicu adrenalin dan ketertarikan pembaca untuk mengikuti ceritanya. Dengan alur cerita yang lebih kompleks, dongeng tradisional rakyat yang awalnya bersifat singkat dan monoton menjadi lebih berisi sehingga merupakan hal baru yang kemudian membuat penasaran pembaca, selagi memperluas jangkauan target audience dari yang awalnya hanya anak kecil menjadi remaja hingga dewasa.

Pembawaan cerita dengan tema tersebut tidak sepenuhnya mengadaptasi cerita asli, namun dengan membawakan cerita yang baru dan orisinil tetapi mengandung potongan-potongan dari cerita asli dongeng atau mitologi, beserta pembangunan setting cerita yang disesuaikan dengan dunia dongeng tradisional rakyat pada umumnya, walau tidak hanya terbatas dengan hal sedemikian seperti contohnya web comic “Nusantara Droid War” yang membawakan setting dunia modern dan futuristik.

Secara keseluruhan, cerita yang dibawakan mengikuti bentuk cerita modern dengan adanya adegan aksi maupun konflik masa sekarang seperti contohnya kondisi politik atau sosial, sehingga dapat disesuaikan dengan selera pembaca generasi muda. Khususnya dengan perancangan komik yang sudah ada, mereka menggunakan gaya manga sehingga harus menyesuaikan dengan alur cerita yang biasa digemari oleh pembaca manga.

2.4.3. Tinjauan Aspek Visual

Awalnya dongeng maupun mitologi kuno dibawakan berupa karya lisan saja tanpa visual apapun, namun seiring dengan perkembangan jaman dan penemuan alat percetakan, diciptakan dongeng dalam bentuk cerita bergambar untuk mempermudah pembaca dalam membayangkan wujud karakter dan jalan ceritanya. Perancangan

komik yang sudah ada mengandalkan penampilan visual karakter pada ceritanya, sehingga karakter yang berasal dari berbagai dongeng dan mitologi diperbarui dengan desain yang lebih menarik dan dinamis, dikarenakan metode ceritanya yang menggunakan komik. Desain yang digunakan biasa mengandung desain karakter bersifat fantasi dengan paduan unsur lokal, seperti pakaian adat Indonesia atau senjata khas Indonesia seperti keris dan sebagainya. Wujud karakter tersebut juga tidak dibuat untuk sepenuhnya menyerupai manusia pada umumnya, seperti warna rambut yang tidak alami, penambahan fitur-fitur seperti sayap, telinga hewan, dan lainnya. Variasi dalam penampilan visual untuk membedakan satu karakter dengan lainnya dan membuatnya lebih menonjol di mata orang.



Gambar 2.13. Desain karakter “Keong Mas” dari web comic “Nusantara Droid War”

Sumber:

facebook.com/nusantaradroidwar/photos/a.831990500260030/1187717691353974/?type=3&theater (Mandalika, 2015)

Karya-karya komik ini mencampurkan unsur desain tersebut dengan gaya manga sebagai penyempurnaan tujuan utamanya yakni untuk menyetarakan kearifan lokal dengan desain modern. Begitu pula dengan ilustrasi setting yang dibuat agar pembaca mampu membayangkan adegan cerita. Seperti di “Garudayana”, gaya

keseluruhan gambar dimasukkan unsur-unsur seni khas Indonesia yakni pada penggunaan corak-corak yang menyerupai batik atau ukiran-ukiran patung kuno Indonesia, wujud makhluk yang mengikuti bentuk-bentuk wayang, ornament baju adat, hingga goresannya yang juga menyesuaikan dengan gaya tersebut.



Gambar 2.14. Halaman komik “Garudayana”

Sumber: <https://www.ciayo.com/id/comic/garudayana>

2.4.4. Tinjauan Aspek Content-Message

Tujuan utama para komikus yang membuat perancangan komik sedemikian rupa adalah untuk mengenalkan budaya Indonesia pada generasi muda dengan pendekatan modern, sehingga mereka memanfaatkan kesukaan anak muda terhadap hal-hal yang ‘keren’. Selain itu, perpaduan antara dua gaya tradisional dan manga ditujukan untuk membangun apresiasi terhadap budaya lokal namun dengan gaya yang saat ini digemari.

Penyampaian kesan keren tersebut juga dilakukan melalui genre *action* yang digunakan dalam penyampaian ceritanya. Tokoh berjiwa kepahlawanan atau yang memiliki kesaktian selalu dilihat keren bagi muda-mudi dan penggemar komik, maka dari situ akhirnya dibangkitkan karakter-karakter dongeng dan folklore Indonesia dengan watak tersebut.

2.5. Analisis Data Lapangan

2.5.1. Analisis Profil Pembaca

Pembaca yang dituju merupakan kalangan muda-mudi dan remaja. Berdasarkan observasi, kalangan ini aktif dalam menghabiskan waktunya menggunakan media sosial, terutama dengan adanya aplikasi membaca komik dan berbagai *website* khusus komik sehingga banyak dari mereka yang menggemari komik yang menggunakan internet untuk membaca. Alasan mereka lebih sering membaca *online* daripada membaca dengan buku fisik adalah karena akses pada berbagai macam manga dan manhwa yang lebih banyak melalui internet, mengingat bahwa sebagian besar penggemar komik di kalangan muda adalah penggemar serial komik asia. Hal ini juga karena tidak semua komik yang mereka gemari terbit di toko buku lokal. Pembaca juga peka terhadap arus tren *manga*, dalam arti mereka selalu mengejar *update manga* terbaru atau seri terbaru sepanjang waktu.

Pembaca memilih sebuah seri *manga* berdasarkan seberapa menarik ide ceritanya, terutama pada perkembangan karakter yang ada di dalamnya, dan mereka menyukai karakter cerita yang mampu terhubung dengan perasaan emosional mereka, sehingga merupakan alasan mengapa seorang karakter bisa sangat digemari oleh kalangan muda. Selain itu, mereka juga terbilang peka dalam memperhatikan gaya ilustrasi yang digunakan dalam komik, dimana mereka juga menentukan kesukaannya berdasarkan gaya ilustrasi yang dianggap mereka memenuhi preferensi estetikanya. Berdasarkan survei, pembaca cenderung banyak yang menyukai plot komik yang membawakan unsur komedi di dalamnya, baik itu genre keseluruhannya atau hanya komedi yang diselipkan di dalam ceritanya. Sedangkan genre komik yang mendominasi kalangan pembaca muda adalah romansa, *slice of life*, dan *action*.

2.5.2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan Perancangan

Pelaksanaan perancangan ini memiliki berbagai peluang sekaligus ancaman berdasarkan kelebihan dan kelemahannya. Kelebihan pada perancangan ini adalah karena di Indonesia masih tidak banyak karya komik yang sepenuhnya memungut tema lokal, karena bila dilihat di pasar komik lokal, cerita yang dibawakan cenderung

modern atau mengikuti arus komik dalam pasaran besar. Hal ini juga bertepatan pada preferensi pembaca yang cenderung menyukai tema modern atau tema yang biasa dibawakan oleh luar negeri. Maka dari itu, perancangan komik ini yang membawakan tema dongeng tradisional rakyat memiliki saingan serupa yang relative lebih sedikit, dank arena kesedikitannya perancangan komik semacam ini masih termasuk dalam komik dengan ide inovatif. Ketertarikan pembaca pada sebuah seri juga bergantung pada gaya ilustrasi komik tersebut, dan gaya ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini merupakan gaya yang digemari kalangan muda, yakni gaya manga indie.

Sedangkan kelemahan pada perancangan ini adalah saingan karya serupa yang bisa dibilang sudah lebih lama berjalan sehingga lebih besar popularitasnya. Oleh karena itu, perancangan ini walau masih belum banyak yang mengambil tema serupa, namun tidak sepenuhnya inovatif dan membawa resiko disbanding-bandingkan dengan beberapa karya sejenis yang sudah ada. Yang kedua adalah pembaca yang belum tentu tertarik dengan konten lokal, mengingat bahwa kalangan muda masih lebih menyukai apa yang sedang kekinian, yakni komik dengan tema modern dan tema apapun yang disajikan oleh luar negeri. Maka dari itu, perancangan ini berpotensi kalah dengan saingannya yang membawakan tema lebih modern.

2.6. Simpulan

Secara singkat, komik memiliki sejarah yang panjang dan tanpa disadari juga perkembangannya telah memberi dampak besar pada dunia seni modern baik di Indonesia maupun di luar negeri, dan komik juga terbukti menjadi alat penyebaran budaya sebuah negara ke negara lainnya, sehingga diharapkan dengan adanya perkembangan ini, Indonesia juga mampu mempertahankan budayanya dengan cara melestarikannya dalam bentuk seni modern. Dengan demikian, perancangan komik ini diharapkan dapat menjajarkan dongeng tradisional rakyat dan kearifan lokal Indonesia dengan budaya luar yang berada di aliran tren kekinian.