

2. LANDASAN TEORITIK

2.1. Pengertian Komik

Komik merupakan salah satu buku bacaan terlaris dan banyak digemari oleh banyak orang dari segala jenis umur dan jenis kelamin. Di Jepang, sebutan untuk komik adalah *manga*. Sedangkan untuk negara-negara berbahasa Inggris, komik disebut juga dengan *comic book* dan *comic strip*. Di negara Italia komik mendapat sebutan *Fummeti*, di negara Cina mendapat sebutan *manhwa*, di negara Jerman *Bilderstreifen* atau *Bildergeschichter*, di Belanda mendapat sebutan *komiek*, dan di negara Portugis mendapat sebutan *historia en quadradinhos* atau *historietas* (d'auteur, 2003).

Kata komik konon berasal dari bahasa Yunani yaitu: *komikos* yang dalam bahasa latinnya *comicos*, yang berarti 'penuh kelucuan'.

Komik adalah buku atau majalah yang memuat *comic strip*, sementara *comic strip* itu sendiri didefinisikan sebagai deretan gambar di surat kabar, majalah, dll., yang berkaitan dengan cerita lucu atau suatu petualangan (Collins English Dictionary and Thesaurus, 1992-1993).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 267). Sedangkan menurut Scott McCloud, komik adalah (McCloud, 9) :

- a) Gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang berdekatan, bersebelahan (juxtapose) dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/ atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.
- b) Tokoh-tokoh pahlawan super berkostum warna cerah melawan penjahat yang ingin menguasai dunia dengan segala tindakan kekerasan yang sensasional.
- c) Kelinci, tikus, dan beruang lucu berdansa dengan riang.
- d) Sesuatu yang merusak mental remaja negara kita.

Secara singkat dapat disimpulkan bahwa komik pada dasarnya adalah media komunikasi dalam bentuk gambar dan lambang-lambang lain yang disusun

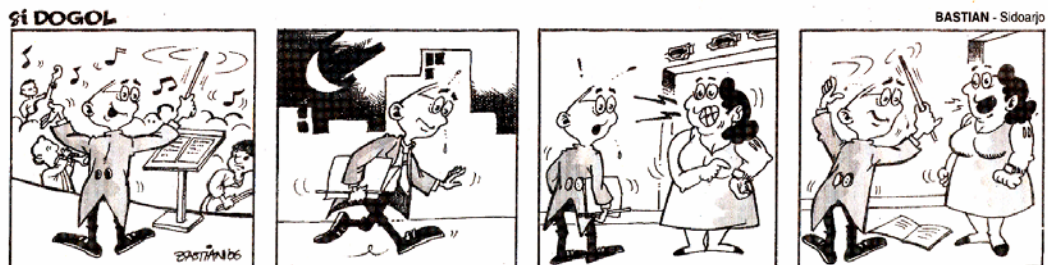
secara berurutan. Komik dapat menyampaikan pesan yang mudah diterima dan dipahami oleh sebagian besar masyarakat, terutama karena komik selain terdiri dari gambar dan tulisan sehingga ekspresi dapat disampaikan secara verbal dan visual (Lubis, para. 5).

2.1.1. Jenis Komik

Menurut Bolhafner (chapter 1) komik dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

a) *Comics strip*

Atau disebut dengan *newspaper strip*, adalah jenis komik yang terbit harian atau mingguan dan terdiri dari susunan beberapa panel saja. *Comic strip* merupakan satu jenis komik yang paling konstan eksistensinya, dan mayoritas sejarah komik dari berbagai negara diawali dengan kemunculan *comic strip*, termasuk di Indonesia. Contoh dari *comic strip* dapat dilihat pada gambar 2.1. berikut:



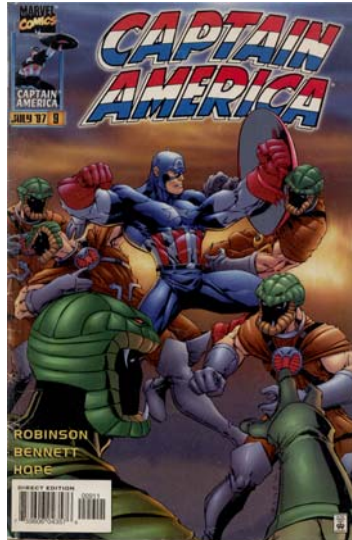
Gambar 2.1. Gambar *Comic Strip*

Sumber: Jawa Pos, 4 April 2006: hal 8.

b) *Comics Books*

Adalah sebuah jenis komik yang menunjuk pada kemasan komik dalam bentuk buku, berisi satu cerita dan biasanya memiliki halaman-halaman yang disediakan menjadi rubrik korespondensi, informasi komersial (seperti agen penjualan komik beserta perniknya) dan informasi komik edisi yang lain, juga pengenalan studio atau komikus. Informasi yang disajikan untuk menjalin kedekatan dengan pembaca sebagai konsumen, sehingga

kemasannya lebih menyerupai sebuah majalah. Memiliki ciri yaitu: terbit secara rutin dan formatnya memiliki kesamaan dengan majalah. Contoh dari *comic book* dapat dilihat pada gambar 2.2., 2.3. dan 2.4. berikut:



Gambar 2.2. Gambar Comic Book Captain America

Sumber: Robinson, Bennet, Hope, *Captain America Vol. 2*, New York: *Marvel Comics*, Juli, 1997.



Gambar 2.3. Gambar Comic Book Wolverine

Sumber: Hama, *Wolverine: Relic of Doom* Vol. 113, New York: *Marvel Comics*, Mei, 1997.



Gambar 2.4 Gambar Comic Book Jepang

Sumber: Katsura, *Zetman* Vol. 3, Jepang: *Shonen Comics Magazines*, 2005.

c) *Graphic Novels*

Memiliki ciri: berisi beberapa cerita dari satu pengarang atau berbeda pengarang yang setiap cerita tidak memiliki hubungan satu sama lain. *Graphic novels* ini disebut buku komik kompilasi (untuk di Indonesia saja).

Bolhafner menyusun kategori diatas berdasarkan kondisi di Amerika, namun secara umum kategori itu juga berlaku di banyak negara, termasuk Asia.

2.2. Sejarah Komik

2.2.1. Prasejarah Komik Dunia

Bentuk komik sebenarnya sudah dapat ditemukan pada dinding-dinding Gua di Eropa Barat. Lukisan pada dinding gua tersebut umumnya menggambarkan binatang dan menceritakan perburuan binatang pada masa purba. Lukisan gua terkenal itu terdapat pada gua Lascaux di Perancis.

2.2.2. Komik dan Kebudayaan Sumeria

Komik juga dapat ditemukan pada zaman bangsa Sumeria. Hal ini dapat diketahui dari peninggalan pada dinding menara Ziggurat. Dinding-dinding menara ini diukir dengan gambar-gambar yang disusun secara melingkar dari bawah keatas, sesuai dengan tatanan tangga yang dibangun secara spiral.

2.2.3. Komik dan Kebudayaan Mesir

Gambar bercerita ini juga dapat ditemukan pada dinding-dinding bangsa Mesir dimana gambar-gambar ini disusun secara zig-zag dan juga bercerita tentang kehidupan sehari-hari. Namun, gambar-gambar tersebut telah mengalami perubahan dari zaman sebelumnya yaitu dirangkai dengan tulisan dalam bentuk tanad dan akhirnya disebut sebagai huruf *hieroglyph* (Hafiz.). *Hieroglyph* sendiri pada mulanya hanya digunakan oleh kalangan pendeta saja, namun kemudian menyebar dan menjadi tulisan yang digunakan oleh masyarakat umum.

2.2.4. Komik dan Kebudayaan Yunani dan Romawi

Dapat ditemukan di kota Parthenon di Athena, Yunani. Gambar tersebut digunakan untuk mengabadikan berbagai tokoh dan kejadian. Gambar ini dapat ditemukan pada dinding luar lingkaran kota.

2.2.5. Awal Sejarah Komik Modern

Komik modern ini lahir ketika ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Guttenberg pada abad XVII. Sedangkan yang mendapat sebutan sebagai bapak komik modern adalah Rudolphe Topffer. Beliau menciptakan cerita bergambar *satiris* sejak pertengahan tahun 1800. dalam pembuatan komik tersebut ia menggunakan panel-panel pembatas, serta menyelaraskan kata-kata dengan gambar sehingga saling mendukung satu sama lain.

2.2.6. Sejarah komik Amerika Modern

Komik Amerika modern ini melalui berbagai macam pembagian jaman sebagai berikut:

2.2.6.1. *The Early Year- Pre-Golden Age (1896-1937)*

Sejak akhir abad XIX, *comic strip* telah berkembang di Amerika. *Comic strip* pertama dunia yang muncul adalah “*The Yellow Kid*” yang dibuat oleh Richard Felton Outcault. Karya Outcault disusul dengan *Mr. Jack* yang dibuat oleh James Swinnerton. *Mr. Jack* ini merupakan karya *funny animals* pertama yang muncul. Tahun 1897, Rudolph Dirk membuat “*Katzenjammer Kids*” yang dimuat pada *Journal American*. Komik ini memiliki ciri-ciri yaitu dialog langsung ditulis dalam balon kata, memperkenalkan penggunaan panel secara kontinyu dan mendasari bentuk modern dari *comic strip*.

Namun memasuki tahun 1930, mulai terjadi perubahan. Komik mulai digambar realis dengan tokoh dewasa. Pada tahun 1934, muncul komik *superhero* Amerika yang pertama.

Tahun 1935, muncul perusahaan penerbit dengan nama *National Allied Publication* yang kemudian berubah menjadi *DC Comics*. Perusahaan penerbit ini menerbitkan buku komik seukuran tabloid dengan nama *New Fun*. Buku ini merupakan buku komik pertama yang benar-benar baru, bukan hanya menerbitkan ulang *comic strip* yang telah dipublikasikan di suplemen surat kabar. Langkah perusahaan ini akhirnya ditiru oleh berbagai pihak termasuk *Walt Disney’s Comic and Stories*, *King Comics (Popeye, Flash Gordon dan Mandrake the Magician)*, *Wow Comics (Batman, Flash Gordon, The Spirit)*, dll.

Pada tahun 1938, muncul *The Panthom* yang dibuat oleh Lee Falk. *The Phantom* ini merupakan tokoh pahlawan pertama yang memakai kostum khusus, dan menandai kelahiran *Golden Era*.

2.2.6.2. *The Golden Era* (1938-1945)

Ditandai dengan munculnya *Superman* pada tahun 1938. tokoh ini diciptakan oleh Jerry Siegel (cerita) dan Joe Shuster (gambar). *Superman* ini digambarkan sebagai sosok manusia yang dapat melompat setinggi 40 kaki, tidak dapat terbang, memiliki kekuatan super dan dapat memantulkan peluru yang ditembakkan ke badannya. *Superman* ini terus-menerus mengalami perbaikan samapi pada akhirnya terdapat inisial nama pada kostumnya.

Tahun ini pula *DC Comics* sedang mencari judul untuk dipublikasikan oleh buku komiknya yang baru. *Superman*, sebelumnya ditolak oleh berbagai pihak dan karya ini dianggap kurang matang. Kemudian dibeli karena mendapat rekomendasi oleh salah seorang editor senior yang berpikiran kritis. Dalam waktu singkat *Superman* jadi semakin terkenal. Pembuatnya mendapatkan bayaran tertinggi saat itu.

Kelahiran *Superman* ini ternyata membuat Bob Kane untuk menciptakan karakter baru yang kemudian dikenal sebagai *Batman*. *Batman* ini muncul pertama kalinya tahun 1939 dan mendulang sukses seperti *Superman*. Musim panas 1939, mulai bermunculan karakter-karakter *Superhero* lainnya seperti *Blue Beetle*, *Wonder Man* dan *Amazing Man*.

Musim gugur tahun 1939, *Timely Comics*, yang nantinya berubah menjadi *Marvel Comics*, muncul untuk pertama kalinya. Yang dimuat didalamnya adalah *The Human Torch* dan *Prince Namor the Submariner*.

Pada tahun 1940 muncul *The Shield*, *G-Man Extraordinary*, yang merupakan *superhero* patriotik pertama. Disusul dengan lahirnya *Captain Marvel*, *The Flash*, *Hawkman*, *The spirit*, *The Shadow*, *The Sandman*, dan *The Spectre*. Lahirnya *Robin* juga mewarnai pelonjakan penjualan *Marvel Comics*. *Robin* dijadikan sebagai partner *Batman*.

Tahun 1941 lahir karakter *Captain America*. Karakter ini lahir karena terjadinya peperangan di Eropa. *Captain America* ini diciptakan oleh Joe Simon

dan Jack Kirby dan kemudian diteruskan oleh Stan Lee dan Jack Kirby. *Captain America* digambarkan sebagai patriot yang rela dijadikan uji coba serum pembuat serdadu super. Tokoh ini bahkan digambarkan menghajar Adolf Hitler.

Tahun 1943, dengan adanya perang, komik menampakkan kemunduran. Pada tahun 1945, penjualan komik menurun drastis karena kondisi ekonomi yang memburuk.

2.2.6.3. *The Post Golden Era (1945-1950)*

Komik Amerika mengalami perubahan. Komik mulai berbau sains. Bahkan pada tahun 1946 muncul komik pendidikan seperti *Real Fact* dan *Treasure Chest Comics*. Perubahan ini disebabkan karena ditemukannya bom atom.

Kemudian komik-komik selain *superhero* mulai bermunculan seperti roman, koboi, horor dan kriminalitas. Tetapi komik-komik ini mengalami masa-masa sulit karena banyak mendapat pertentangan baik dari pihak orang tua, guru dan pemerintah. Komik-komik ini ditentang karena didalamnya terdapat banyak unsur sadisme, kekerasan.

2.2.6.4. *The Pre-Silver Era (1950-1956)*

Komik horor dan petualangan menjadi dominan. Popularitas *Captain Marvel* menurun sehingga *Marvel* menjual hak ciptanya pada *DC Comics*. Masa ini merupakan masa yang sulit untuk perkembangan komik. Sehingga munculnya *Peanuts*, *comic strip* yang menampilkan sekelompok anak kecil dan anjingnya yang bernama Snoopy. Komik ini diciptakan oleh Charlie Brown.

Pre-Silver Era ini diakhiri dengan terbitnya komik-komik yang menggunakan gaya *Funny Animal* seperti *Spooky*, *Baby Huey*, dll.

2.2.6.5. *The Silver Era (1956-1969)*

Pada masa ini telah muncul peraturan yang ditetapkan oleh *Comic Code* yang menyebabkan banyaknya penerbit komik di Amerika Serikat gulung tikar. *Marvel* termasuk salah satunya yang mengalami dampak kelesuan penjualan komik ini. *Marvel* harus menjual seluruh asetnya untuk menyelamatkan diri dari kerugian yang semakin membesar. *DC Comics* merupakan satu-satunya penerbit

yang masih bertahan dan sukses menampilkan *superhero* pertama pada era ini. Tokoh itu adalah *The Flash*. *The Flash* semakin memantapkan *DC Comics* dan mampu membuat *DC Comic* membeli judul-judul dari penerbit yang bangkrut, salah satunya adalah *Marvel Comics*.

Tahun 1961, terjadi perubahan mendadak. Stan Lee, editor *Marvel*, berhasil membujuk penulis-penulis *DC Comics* untuk bergabung dengannya. Diantaranya Jack Kirby. Kirby meyakinkan *Marvel* untuk mencoba membentuk kelompok *superhero* yang kemudian lahirlah *Fantastic Four*. Karya ini meledak dan disusul dengan lahirnya *Incredible Hulk*, *Thor*, *Ant Man* dan *Spiderman*.

Tahun 1964, merupakan tahun yang sangat berkesan bagi *Marvel*. Maret 1964, *Captain America* muncul kembali setelah diceritakan 20 tahun dibekukan. April 1964, muncul debut *Daredevil* yang dibuat oleh Frank Miller.

September 1964 lahir kelompok *superhero Marvel* yaitu *The X-Men*. Pada tahun ini pula, *Marvel* mulai memparodikan karakternya dan memunculkan *Captain Marvel* yang baru. Tahun 1968, semua penerbit komik mengalami penurunan penjualan kecuali *Marvel*. Tahun 1969, menyebabkan turunnya penjualan komik termasuk *Marvel Comics*.

2.2.6.6. The Post-Silver Era (1969-1979)

Pada tahun 1970, puncak penjualan diduduki oleh genre *non-superhero*. Saat itu, *Marvel* memunculkan *Conan the Barbarian* sebagai komik pengganti *superhero*-nya.

Pada masa ini, komik digunakan sebagai kampanye anti narkoba. Disini, genre komik yang sukses adalah *Spiderman*. Jack Kirby kemabali ke *DC Comics* karena diberi kebebasan dalam menggambarkan karakternya, sementara Stan Lee menerbitkan tokoh *black superhero* pertama yang diberi judul *Hero for Hire*, *Luke Cage*.

Tahun 1976, *Marvel* dan *DC* mulai menerbitkan tokoh-tokoh mereka secara bersama diawali dengan tampilnya *Superman* dan *Spiderman* dalam *Superman versus Amazing Spiderman*.

2.2.6.7. *The Grim and Gritty Era (1979-1986)*

Era ini ditandai dengan lahirnya komik *superhero* dengan nuansa kejam dan suram. Tokoh *Daredevil* dan *Grim and Gritty* mewarnai era ini.

Tahun 1984 muncul *Teenage Mutant Ninja Turtles* yang kemudian sukses dan dibuat serial televisinya.

Tahun 1986, tokoh *Batman* dimunculkan dengan nuansa gelap dan realistis.

2.2.6.8. *The Gimmick Era (1986-1992)*

Pada tahun-tahun ini, *Marvel* memelopori penerbitan komik dengan tema kematian *superhero*, yang kemudian dihidupkan dalam seri lain.

Langkah tersebut ternyata juga ditiru oleh *DC Comics* yang menceritakan kematian *Robin* pada serial *Batman* pada tahun 1988.

Selain membuat tema kematian, *Marvel* juga memelopori pembuatan sebuah cerita yang dimasukkan dalam berbagai serial *superhero Marvel*.

Tahun 1989, *Marvel* memunculkan kembali karakter *The Sandman* dalam edisi khusus.

Tahun 1991, *Marvel* menerbitkan *X-Force* dan *X-men*. *The X-men* ternyata sukses. Komik *The X-Men* ini diterbitkan dalam 5 versi sampul; 4 versi sampul masing-masing menampilkan sebuah potongan gambar, sementara sampul kelima menampilkan gabungan dari keempat sampul lainnya.

2.2.6.9. *The Image Era (1992-1996)*

Tahun 1992, beberapa komikus *Marvel* yang tidak puas mengundurkan diri dan akhirnya mendirikan *Image Comics*. Mereka melahirkan tema yang *anti-hero*. Tokoh yang terkenal saat itu adalah *The Spawn*. Kemudian Todd Mcfarlane memasarkan mainan *Spawn* dengan menggunakan *brand* namanya sendiri.

Image Comics jugalah yang memelopori penerbitan komik yang menggunakan gaya gambar yang menggabungkan gaya Amerika dan gaya *manga* dalam komik yang diterbitkannya. Salah satu komikus yang memakai gaya ini adalah Joe Maduirera.

Tahun 1994, *DC Comics* kembali menampilkan tokoh-tokoh *superhero* gabungan antara *DC* dan *Marvel* dalam *Zero Hour*. Tahun 1996 *superhero* bukan hanya sekedar tampil bersama tapi juga dipadukan menjadi tokoh baru, contohnya *Spider Boy* (*Spiderman* dan *Superboy*), atau *Super Soldier* (gabungan dari *Superman* dan *Captain America*).

Selain *Marvel* dan *DC* mempertarungkan karakter-karakter mereka dan mengadakan voting untuk melihat tokoh mana yang paling diinginkan pembaca untuk menang.

2.2.7. Sejarah komik Jepang (*manga*)

Masuknya agama Budha di Jepang, sekitar abad VI-VII menjadi awal sejarah komik di Jepang. 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) (Sharer, para. 2). Simbol-simbol ini menunjukkan urutan gambar sehingga dapat membentuk suatu cerita. Salah satu cerita yang paling terkenal pada masa ini adalah "*Choujuugiga*" (*Animal Scroll*), yang menggambarkan bintang-binatang yang bertingkah laku seperti manusia dan bahkan meniru tingkah laku pendeta Budha.

Pada abad XII, sempat dicatat masuknya buku fiksi dari China, yang berisi berbagai kisah dengan ilustrasi yang memvisualkan kata-kata pendek yang ada di halaman tersebut. Buku semacam ini sering kali disebut sebagai komik China klasik (Velisha, 44) 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. Karya-karya inilah yang merupakan nenek moyang komik Jepang.

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* modern. 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. Genji Monogatari atau Kisah Genji merupakan novel pertama di dunia. Cerita ini ditulis oleh seorang dayang istana bernama Murasaki Shikibu. Isinya menggambarkan kehidupan sehari-hari istana, mulai dari cara berpakaian para wanita sampai kisah penyelewengan suami istri kerajaan. Tokoh utamanya adalah Pangeran Genji, yang digambarkan sangat tampan, pandai berpuisi, dan suka bermain musik. Selain Genji, orang-orang yang ada di sekitar Genji juga memiliki kisah tersendiri dalam cerita ini. Karena kisahnya yang panjang dan menarik, kisah ini banyak sekali dilukis oleh seniman-seniman Jepang.

Pada awal abad XVI, untuk pertama kalinya gambar-gambar ini bukan hanya dibuat pada dinding-dinding kuil, namun juga dicetak pada blok-blok kayu, yang biasa disebut *ukiyo-e*. *Ukiyo-e*, seperti pendahulunya, digambar tanpa mengindahkan kaidah anatomi dan perspektif, dengan tujuan memberikan daya tarik tersendiri (Schodt, 17). Tema ceritanya bukan hanya semakin beragam, namun juga semakin kurang religius, bahkan erotis. Gambar-gambar ini umumnya dibuat dalam bentuk monokrom, dengan garis sederhana dan blok warnanya kurang sempurna. Pada saat itu, teknik visual sangat kurang mendapat perhatian, tema cerita lebih diutamakan.

Istilah *manga* dipopulerkan pertama kali oleh Katsushika Hokusai, seorang seniman *ukiyo-e* (atau *woodblock printing*), tepatnya pada tahun 1814. Katsushika Hokusai adalah seniman *ukiyo-e* yang terkenal pada masa itu. Hokusai menggunakan kata "*manga*" untuk menyebut karya-karyanya, dan mengartikan *manga* sebagai "gambar asal-asalan" ("*Manga*") karena karyanya bergaya komikal dan temanya kurang jelas. Kata "*manga*" sendiri sebenarnya berasal dari kata "*man*" (dibunyikan: mahn atau mang) yang berarti "dengan sendirinya", dan kata "*ga*" (dibunyikan: gah) yang berarti "gambar". Secara sederhana, *manga* kemudian diartikan sebagai "komik Jepang" seiring dengan perkembangannya memasuki jaman modern ("*The World Manga*").

Pada tahun 1893, 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 balon 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 adalah *Marumaru Chimbun*, yang merupakan majalah paling terkenal di Jepang saat itu. Majalah ini digambar dengan menggunakan gaya gambar Inggris.

Pada akhir abad XIX, *comic strip* pertama muncul pada media *John Pulitzer's New York World*. Segera, tipe komik dalam bentuk *comic strip* ini muncul di koran-koran Jepang dan artis komik mulai berubah mengikuti gaya Amerika. *Comic strip* pertama di Jepang dimuat dalam *Jiji Manga* pada tahun 1902, dengan masih tidak menggunakan balon kata yang terbentuk horisontal karena pengaruh dari Amerika.

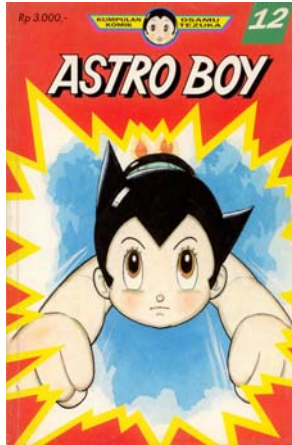
Pada tahun 1920-1930-an, seiring dengan maraknya ideologi Marxis, muncul banyak sekali komik Jepang dengan tema politik dan mengkritik pemerintah. Pemerintah Jepang mulai menekan penerbit dan artis komik Jepang sehingga banyak penerbit yang harus tutup atau menyensor sendiri karya-karya dalam majalah atau koran mereka. Editor koran dan majalah yang tidak melakukannya ditahan, sehingga sering kali media tetap memperkerjakan yang disebut dengan "editor (dalam) 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.

Setelah Perang Dunia II usai, komikus kembali bermunculan. Penerbit-penerbit besar menjadi lemah karena perang, sehingga memungkinkan penerbit-penerbit baru yang muncul untuk dapat berkembang. Penerbit-penerbit ini banyak menerbitkan komik murah yang disebut dengan *akahon* (sampul biru, *target audience*-nya sama dengan *akahon*), *kurohon* (sampul hitam, *target audience*-nya sama dengan *akahon* dan *aohon*), dan *kiryoboshi* (sampul kuning, untuk dewasa, ceritanya umumnya erotis). Komik-komik yang murah ini sangat laku dan digemari di Jepang.

Salah satu *mangaka* yang karyanya diterbitkan dalam bentuk *akahon* ini adalah Tezuka Osamu yang kemudian disebut sebagai *god of manga* oleh publik Jepang karena karya-karyanya yang revolusioner. *Manga Tezuka* dalam bentuk buku yang pertama adalah *Shintakarajima* (atau diterjemahkan sebagai *New Treasure Island*). *Shintakarajima* terjual lebih dari 400.000 kopi, suatu jumlah yang tidak terduga dan fenomenal, mengingat keadaan ekonomi Jepang saat itu. Dengan meledaknya karya Tezuka tersebut, banyak *mangaka* yang berlomba-lomba meniru gaya gambar Tezuka.

Selain *Shintakarajima*, karya Tezuka Osamu yang paling populer adalah *Tetsuwan Atomu*, atau diterjemahkan sebagai *Astro Boy* di banyak negara. Karya ini begitu terkenal sehingga kemudian dibuat versi animasinya oleh Tezuka Osamu sendiri. Karya ini juga merupakan *masterpiece* dalam bidang animasi, bukan hanya bagi Jepang, namun juga seluruh dunia. Contoh gambar *Astro Boy* dapat dilihat pada gambar 2.5. berikut ini:



Gambar 2.5. Contoh Gambar Astro Boy

Sumber: Tezuka, *Astro Boy Vol. 12*, Jepang: Tezuka Production Co., Ltd., 1993.

Tidak hanya berhenti pada kesuksesannya dengan *Tetsuwan Atomu*, Tezuka terus berkarya dalam bidang *manga* (dan animasi) dan memberikan sumbangan yang luar biasa selama masa hidupnya, antara lain eksperimennya dengan tema cerita dan penggunaan teknik sistematik yang menarik sehingga dapat membangun karakter dan jalan cerita. Hingga saat ini, hampir semua *mangaka* tidak lepas dari pengaruh Tezuka.

Tezuka jugalah yang memelopori lahirnya *genre shounen* (artinya anak laki-laki dalam bahasa Jepang) dan *shoujo* (artinya anak perempuan dalam bahasa Jepang) *manga* di Jepang. Pada masa-masa tersebut, komik dianggap sebagai *boy's stuff*, terutama di negara Barat, sehingga tidak ada komik yang diperuntukkan bagi anak-anak perempuan. Tezuka mengawali lahirnya *shoujo manga*, lewat karyanya *Ribon no Kishi* (Ksatria Berpita, atau diterjemahkan sebagai *Princess Knight* oleh penggemar di luar Jepang).

Saat ini Jepang merupakan satu-satunya negara yang perkembangan komik wanitanya sangat maju. Peran utama dalam *manga* ini adalah seorang anak perempuan, bukannya laki-laki seperti umumnya komik saat itu. Gambar yang dibuatpun cenderung manis dan sesuai dengan selera anak perempuan. *Shoujo manga* ini meledak, dan pada waktu-waktu sesudahnya, *manga* dibagi dalam kedua kategori di atas.

2.2.7.1. *Shounen Manga*

Shounen manga adalah *manga* yang dikhususkan pada pembaca laki-laki dengan usia 10-18 tahun. Tema ceritanya berkisar pada hal-hal yang disukai oleh anak laki-laki, seperti olah raga atau aksi petualangan. Popularitas *shounen manga* semakin terangkat setelah terbitnya majalah *Weekly Shounen Sunday* (*Shogakukan*) dan *Weekly Shounen Magazine* (*Kodansha*). Mulanya *manga* cuma mendapat jatah 40% dari keseluruhan halaman. Namun kemudian diketahui sebenarnya daya tarik paling besar terletak pada *manga*, sehingga penerbit menambah porsi *manga* hingga lebih dari separuh halaman. Cara ini sukses dan membuat *Shounen Sunday* dan *Shounen Magazine* menjadi majalah wajib bagi anak-anak yang mayoritas laki-laki.

Kemudian, untuk mengibangi pembacanya yang sudah beranjak dewasa, penerbit mulai memproduksi *manga* dengan tema cerita yang lebih “berat” dan “serius”, yang disebut dengan *gekika*. Pada *gekika manga* muncul banyak adegan kekerasan yang berlebihan dan penggambaran darah yang akhirnya menimbulkan protes dalam masyarakat. *Manga* mulai disensor dan diawasi, sehingga pihak penerbit berinisiatif mengadakan riset tentang kekerasan yang dapat diterima oleh masyarakat Jepang. Contoh *Shounen Manga* dapat dilihat pada gambar 2.6. berikut:



Gambar 2.6. Contoh Shounen Manga

Sumber: Maekawa, *New Kung Fu Boy* Vol. 16, Jepang: Kodansha Ltd., 2003.

2.2.7.2. *Shoujo Manga*

Manga untuk anak perempuan ini mulanya hanya diterbitkan dalam bentuk *comic strip* sederhana dan temanya humor. Tezuka Osamu kemudian mempelopori pembuatan *shoujo manga* dalam gaya ilustratif yang lebih menarik dan lebih panjang dalam karyanya yang diterbitkan tahun 1954; *Ribon no Kishi*. Tema ceritanya merupakan gabungan antara tragedi, komedi, dan petualangan.

Ribon no Kishi menceritakan kepahlawanan seorang putri berjuang untuk mempertahankan hak untuk menjadi penerus ayahnya, dengan tokoh utama yang bernama Sapphire. Cerita ini dibungkus secara manis dengan sentuhan roman, petualangan, dan bahkan musikal, yang sangat disukai oleh gadis-gadis di Jepang saat itu.

Setelah itu, banyak *mangaka* yang mengikuti jejak Tezuka membuat *shoujo manga*. Mayoritas *mangaka* saat itu adalah laki-laki, dan baru pada tahun 60-an muncul *mangaka-mangaka* wanita. *Mangaka-mangaka* wanita sangat sukses karena dianggap mampu menghadirkan gaya yang sangat pas dengan *target audience*-nya (yang juga wanita). Salah satu contohnya Ikeda Riyoko yang menciptakan *Bersaiyu no Bara* (diterjemahkan sebagai *Rose of Versailles*).

Untuk gaya gambar, *shoujo manga* sering digambarkan dengan mata besar, bulu mata yang lentik, bentuk tubuh yang ramping dan feminim. Gaya inilah yang kemudian populer dengan gaya komik Jepang dan disebut sebagai

highly stylised figure oleh Antonia Levi (Antonia Levi mendapat gelar Ph.D dari *Stanford University* untuk bidang studi Sejarah Jepang dan sempat bekerja sebagai asisten profesor jurusan sejarah di *Whitman College*, Washington DC. Antonia Levi menetap di Jepang sejak tahun 1970-an dan sering bergabung dalam kegiatan *manga* di internet). Hal ini berbeda dengan komik Amerika, yang sering menggambarkan *superhero* berotot menonjol, badan yang kuat dan besar. Contoh gambar *shoujo manga* dapat dilihat pada gambar 2.7. berikut:



Gambar 2.7. Contoh Shoujo Manga

Sumber: Kawachi, 7200 detik Vol. 1, Jepang: *Kodansha Ltd.*, 1990.

Bandingkan dengan gaya gambar Amerika pada gambar 2.8. berikut:



Gambar 2.8. Contoh Gaya Gambar Amerika

Sumber: Bennet, *Captain America Vol. 2*, New York: *Marvel Comics*, Juli, 1997.

2.2.8. Sejarah Komik Indonesia

Komik di Indonesia awal mulanya banyak dipengaruhi oleh agama Budha, Hindhu dan Islam. Hal ini dapat ditemukan pada Gua Leang-Leng di Sulawesi Selatan, pada gua ini terdapat gambaran babi hutan. Juga di candi-candi sekitar abad 18, terdapat gambar-gambar kuno diatas kertas dengan tinta berwarna disertai dengan teks beraksara Arab dalam bahasa Jawa yang dipakai untuk menyebarkan agama Islam. Di Bali juga terdapat gambar-gambar yang dibuat diatas daun lontar, yang bercerita tentang Ramayana, dalam aksara Bali berbahasa Jawa kuno dengan tema *Dampati Lelagon* atau *Darma Lelagon*. Di candi Borobudur dan Prambanan terdapat relief yang menceritakan abad pertengahan, yang juga kita kenal di wayang beber dan wayang kulit yang merupakan kesenian masyarakat Jawa yang menjadi referensi timbulnya komik Indonesia.

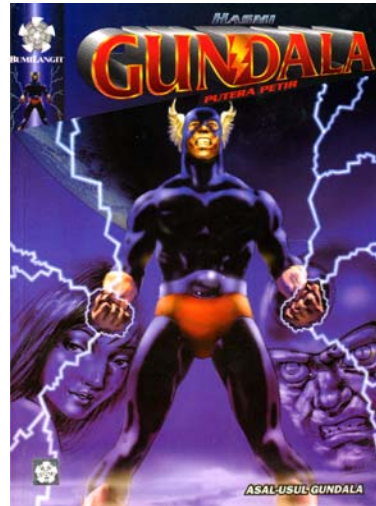
Komik pertama kali muncul sejalan dengan munculnya media massa berbahasa Melayu Cina dimasa pendudukan Belanda. Saat itu terdapat cerita bergambar *Put On* karya Kho Wan Gie tahun 1930 di harian *Sin Po*, yang menceritakan tentang sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil. Cerita bergambar ini sangat populer pada waktu itu.

Cerita bergambar yang bercorak realistik baru dimulai oleh Nasroen As sejak tahun 1939. Bonnef menempatkan awal perang dunia I sebagai awal kebangkitan komik Indonesia. Komik pertama dalam kasanah sastra Indonesia

adalah Mencari Putri Hijau karya Nasroen As yang dimuat dalam harian Ratoe Timur.

Pada masa pendudukan Jepang 1942 muncul cerita legenda Roro Mendut yang digambar oleh B. Margono, di harian Sinar Matahari Jogjakarta. Setelah Indonesia merdeka, harian Kedaulatan Rakyat memuat komik Pangeran Diponegoro dan Joko Tingkir. Pada tahun 1948 muncul cerita kisah kependudukan Jepang oleh Abdul Salam, cerita yang bertemakan petualangan dan kisah-kisah kepahlawanan atau heroisme yang diangkat dari cerita rakyat sehubungan dengan situasi politik pada masa itu. Buku komik jenis ini banyak bermunculan pada tahun 1952, misalnya Sri Asih pada tahun 1952 yang merupakan karya R.A Kosasih, Kapten Jani, Panglima Najan karya Tino Sidin, Tjip Tupai: Mala Pahlawan Rimba pada tahun 1957 dan masih banyak lagi yang lainnya.

Pada tahun 1980 merupakan masa keemasan dan kebangkitan kedua bagi komik Indonesia, yang ditandai oleh banyaknya ragam dan jenis komik yang terbit pada masa itu. Yang disukai pada saat itu adalah komik roman remaja yang bertemakan roman kehidupan kota. Beberapa komikus yang dominan adalah Budijanto, Zaldy, Sim dan Mintaraga. Karya Jan Mintaraga yang cukup populer adalah Sebuah Noda Hitam. Komik-komik yang bertemakan petualangan pendekar silat juga populer pada masa itu. Ganes TH adalah komikus yang ahli dalam jenis komik ini. Karya- karyanya seperti serial Si Buta dari Gua Hantu, Siluman Serigala Putih, Tuan Tanah Kedaung, Si Djampang, Panji Tengkorak yang merupakan kolaborasi dengan Hans Jaladara, Godam karya Wid NS dan Gundala karya Hasmi. Contoh komik Gundala yang telah diterbitkan ulang pada gambar 2.9. berikut:



Gambar 2.9. Komik Gundala Putra Petir Yang Diterbitkan Ulang

Sumber: Hasmi, Gundala Putra Petir: Asal Usul Gundala, Indonesia: Bumi Langit, 2005.

Komik Indonesia mulai mengalami penurunan pada tahun 1990-an, dimana komik-komik dari luar sangat gencar masuknya. Cerita-cerita yang ditawarkan pun sangatlah menarik, bahkan mengalahkan komik dari negeri sendiri. Menurut tulisan Noor Cholis, komik Indonesia sebagian besar hanyalah merupakan khotbah bergambar. Penuh petuah-petuah verbal ini itu. Pesan yang ingin disampaikan pun terlalu hitam putih, penuh semangat lokal yang dibuat-buat sehingga menimbulkan rasa risih bagi pembaca dewasa dan membosankan bagi anak-anak, dimana anak-anak mempunyai dinamika yang berbeda dari yang dimiliki oleh orang tua mereka (Angkat, para. 11).

Komik sebagai industri berjangka panjang hampir tidak menjadi strategi masa depan bagi komikus Indonesia, kecuali pada Dwi Koendoro dengan karyanya Panji Koming di Kompas (yang juga menciptakan Legenda Sawung Kampret). Selain itu, juga terdapat pula nama-nama seperti GM Sudharta dengan karyanya Om Pasikom di Kompas, Kaliek Siswojo dengan karyanya Doyok di Pos Kota, Rahmad Ghazhali dengan karyanya Mr. Boss Bisnis Indonesia.

2.3. Tinjauan Kota New York

Didalam pembuatan komik ini, akan mengambil setting kota New York, khususnya pada bagian kota Manhattan. Pengambilan setting ini didasarkan pada

fakta bahwa kota bagian dari New York ini adalah yang terpadat dari seluruh Amerika Serikat. Alasan pemilihan setting ini karena dengan semakin banyaknya penduduk yang mendiami kota ini, maka semakin banyak pula permasalahan yang dihadapi didalam kehidupan sehari-harinya. Pemilihan ini juga didasarkan pada kenyataan bahwa Manhattan sering disebut sebagai pusat dunia, maka semakin banyak pula perbedaan ras dalam kota itu. Selain alasan-alasan diatas, kepadatan penduduk ini juga bisa memberikan ide bagi pengarang untuk membuat cerita yang besar atau kolosal.

Manhattan adalah sebuah pulau yang terletak di sebelah Selatan ujung Sungai Hudson. Pulau ini merupakan salah satu dari lima kota bagian (atau *borough* dalam istilah lokalnya) yang membentuk kota New York. Pulau ini beserta pulau-pulau kecil di sekitarnya dan sebagian kecil dari daratan benua Amerika disebut dengan nama kotamadya New York atau dalam bahasa Inggrisnya *New York County*. Hingga tahun 2000, penduduk kota Manhattan berjumlah 1.537.195, namun kota ini termasuk yang terkecil di Amerika Serikat dengan luas total hanya 87,5 km², dimana 59,5 km² adalah daratan dan 28 km² adalah air ("Manhattan"). Fakta ini menjadikannya kota terpadat di negara bagian New York dan juga di seluruh Amerika Serikat.

2.4. Tinjauan Daerah Harlem

Kota Manhattan, seperti yang disebutkan diatas, merupakan setting secara umum. Sedangkan daerah Harlem ini merupakan setting secara khusus, dimana pemeran utama didalam cerita ini bertempat tinggal didaerah Harlem. Pemilihan setting ini juga didasarkan pada kenyataan bahwa daerah ini sering diasosiasikan dengan kejahatan. Kejahatan yang terjadi di daerah Harlem ini sangatlah tinggi. Harlem memiliki sejarah kejahatan yang sangat panjang, namun seiring dengan bergantinya tahun, kejahatan didaerah ini juga menurun.

Pada tahun 1940, data statistik menunjukkan sekitar 100 pembunuhan per tahun didaerah Harlem ini, tapi tingkat pemerkosaan sangatlah jarang atau langka. Pada tahun 1950, hampir semua penduduk kulit putih meninggalkan Harlem dan pada tahun 1960, penduduk kulit hitam kelas menengah hilang meninggalkan Harlem. Pada waktu kerusuhan di tahun 1964, angka kecanduan obat-obatan di

Harlem adalah 10 kali lebih besar daripada rata-rata kota New York, dan 12 kali lebih besar daripada Amerika Serikat secara keseluruhan. Dari jumlah 30.000 pecandu obat-obatan terlarang, 15.000 sampai 20.000 orang hidup di Harlem. Angka pembunuhan pun 6 kali lebih besar daripada rata-rata kota New York. Setengah dari anak-anak yang hidup di Harlem tumbuh dengan hanya memiliki satu orang tua saja, atau bahkan tidak sama sekali, dan kurangnya pengawasan membuat banyaknya kenakalan pada anak-anak.

Menyuntikkan heroin menjadi populer di Harlem selama tahun 1950 dan 1960, namun penggunaan obat ini menurun. Pada tahun 1980, penggunaan *cocaine* menjadi luas, dimana keadaan ini menimbulkan kriminalitas akibat kecanduan. Pecandu obat ini mencuri uang untuk membeli tambahan obat, dan sebagai pengedar bertarung untuk mendapatkan hak untuk menjual di daerah-daerah tertentu.

Pada tahun 1981, 6.500 pencurian dilaporkan di Harlem. Angka itu menurun menjadi 4.800 pada tahun 1990, ini dimungkinkan karena penambahan aparat keamanan atau polisi yang ditugaskan di daerah itu. Lebih dari 10 tahun kemudian, dengan berakhirnya “perang obat-obatan terlarang” dan pemberlakuan keamanan yang agresif dibawah walikota Rudolph Giuliani, kejahatan di Harlem menurun drastis. Pada tahun 2000, hanya 1.700 perampokan yang dilaporkan. Perubahan juga banyak terjadi diberbagai kategori kejahatan yang dilacak oleh *NYPD* atau *New York City Police Department*. Sebagai contoh, di pusat Harlem, antara tahun 1993 dan 2004, angka pembunuhan menurun hingga 68%, angka pemerkosaan menurun 70%, perampokan menurun 60%, pencurian menurun 81%, dan total pengaduan kejahatan menurun 62% (“Harlem”).

2.5. Tinjauan Hari Akhir Menurut Alkitab

Cerita didalam perancangan komik ini akan bertemakan tentang perjuangan seorang remaja didalam menghadapi hari kiamat atau hari akhir. Cerita ini akan menampilkan kerasnya perjuangan untuk hidup, untuk terus bertahan dalam menghadapi masa kacau itu.

Hari akhir itu sendiri data-datanya diambil dari sumber yang terpercaya, yaitu Alkitab dan Penyingkapan Kitab Wahyu karya Tim Lahaye. Hari akhir

menurut Alkitab akan terjadi selama 7 tahun masa kesengsaraan, dimana sebelumnya akan terjadi pengangkatan besar-besaran terhadap orang-orang yang percaya kepada Tuhan. Setelah kejadian pengangkatan ini, maka dimulailah masa kesengsaraan yang dilambangkan dengan penghakiman 7 materai, 7 sangkakala dan 7 cawan. Masa kesengsaraan ini, menurut Alkitab, akan dibagi menjadi 2 bagian, yaitu 3½ tahun pertama (penghakiman 7 materai dan penghakiman 7 sangkakala) dan 3½ tahun kedua (penghakiman 7 cawan atau sering disebut dengan masa sengsara berat). Cerita didalam perancangan ini akan mengambil data-data dari masa kesengsaraan 3½ tahun pertama.

Harlem yang sering diasosiasikan dengan kejahatan sangatlah menarik untuk membangun sebuah cerita. Kekacauan pada masa sengsara akan membuat daerah ini semakin kacau dari yang sekarang ini, dan keadaan ini sangatlah menarik untuk diceritakan.