

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1. TINJAUAN TENTANG KOMIK

#### 2.1.1 Pengertian Komik

Komik, menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar atau berbentuk buku dan belakangan ini muncul juga *cyber comic* yaitu komik digital yang dipasang pada website-website tertentu di internet) yang umumnya mudah dicerna dan lucu<sup>2</sup>

Majalah Panji masyarakat menulis :

“ Komik sendiri awalnya berkaitan dengan segala sesuatu yang lucu. Boleh jadi ia berasal dari kata *komiek*, bahasa Belanda yang berarti ‘pelawak’ atau kalau dirunut dari bahasa Yunani kuno, komik berasal dari kata *komikos*, bentukan dari kata *komos* yang artinya ‘bersuka ria atau bercanda’ Lantas akhir abad 19, di Amerika muncul yang disebut *Comic Strip*, alias deretan gambar lucu ( dergam)<sup>3</sup>

Namun dalam perkembangan selanjutnya, komik bukan lagi hanya berkisar pada bacaan yang lucu saja, dari zaman ke zaman, komik berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, sehingga komik dengan cerita horor, roman, dan action juga banyak ditemui.

Dalam perkembangan komik era 90-an, wacana yang dikembangkan adalah menempatkan komik sebagai sebuah produk industri. Komik yang berkembang dalam industri komik saat ini menurut Bolhafner<sup>4</sup> dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu

---

<sup>2</sup> Dep P dan K, Kamus besar bahasa Indonesia ( Jakarta: Balai pustaka, 1989 )

<sup>3</sup> Kolom Budaya, *Panji Masyarakat* (Jakarta) september 1997, No 21, p.68.

<sup>4</sup> Bolhafner. Steve, “*Alternative Comics*”.

### a. *Comic strip*

Atau *Newspaper strip*. Adalah jenis komik strip yang terbit harian atau mingguan dan terdiri dari susunan beberapa panel saja, di Indonesia, komik strip tercatat sebagai komik yang pertama kali terbit, tepatnya tahun 1930 yaitu komik humor karya Kho Wang Gie di surat kabar *Sin Po*. Komik strip adalah salah satu jenis komik yang paling konstan eksistensinya. Seperti Kompas yang rutin menampilkan Panji Koming karya Dwi Koendoro. Bahkan di akhir 1980-an, majalah Humor, yang kini sudah berhenti beredar, menampilkan banyak sekali komik strip dalam rubriknya. Majalah Humorlah yang menjadi cikal bakal lahirnya tokoh fenomenal Sawung Kampret karya Dwi Koen, yang pernah pula diangkat menjadi film sinetron dan saat ini komiknya telah diterbitkan secara berseri dibawah penerbit Mizan.

### b. *Comic books*

Adalah sebuah jenis 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 *merchandise*-nya) dan informasi (*review*) 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. Bolhafner kerap menyebutnya sebagai *magazine*. Selain formatnya yang memiliki kesamaan dengan majalah, *comic books* terbit secara rutin.

### c. *Graphic novels*

Jika di Indonesia, *graphic novels* adalah buku komik kompilasi. Yang berisi beberapa cerita dari satu pengarang atau berbeda pengarang yang setiap cerita tidak memiliki hubungan satu dengan yang lain. Jenis kompilasi ini yang banyak digunakan sebagai cara oleh komikus independen di Indonesia. Bahkan diantaranya ada yang menggabungkan antara format majalah dalam *comic books* dengan teknik kompilasi *graphic novels*.

Meskipun Bolhafner membagi kategori ini berdasarkan perkembangan di Amerika, namun pada kenyataannya hal inipun berlaku di Asia, seperti Jepang dan Indonesia.

### 2.1.2 Sejarah Komik Indonesia

Komik Indonesia memiliki sejarah panjang dan unik. Pertama karena 'ruh' komik dapat ditemukan pada peninggalan sejarah seperti pada gambar relief candi Borobudur, yang membentuk susunan adegan berurutan dari tingkat terendah (Kamadhatu) sampai tingkat tertinggi (Rupadhatu), kemudian ruh komik dapat ditemukan pula pada pentas Wayang Beber, yang membeberkan empat gulungan kain, yang masing-masing kain terdiri dari enam adegan gambar, disertai cerita dari mulut dalang yang diiringi gamelan. Meskipun tidak terdapat kaitan yang jelas antara peninggalan benda sejarah ini dengan kelahiran komik dan pada fase berikutnya, namun keberadaan candi Borobudur dan Wayang Beber dapat dikatakan sebagai cikal bakal komik.

Kedua, komik Indonesia pernah mengalami masa yang diyakini sebagai masa klasik pada jaman komik modern, yaitu bentuk komik yang dikenal saat ini. Pada masa ini, komik Indonesia, berkembang dan menemukan identitas estetika yang merupakan gesekan-gesekan antara pengaruh barat dengan budaya lokal, pada era 1931-1971, yang dicatat Marcel Bonneff dalam desertasinya, sebagai tahap dimana komik Indonesia menjadi tuan rumah di negerinya sendiri.

Bonneff mencatat, pada masa antara tahun 1931-1954, kelahiran komik di Indonesia diawali dengan kemunculan komik dalam bentuk strip dengan tokoh *Put On* di surat kabar *Sin Po* (1931). Tokoh *Put On* mengilhami kelahiran *Si Tolol* di mingguan *Star Magazine* (1939-1942). Kemudian komik di surat kabar terus berkembang pada awal perang dunia kedua. Di Solo, mingguan Ratu Timur, memuat komik legenda *Mentjari Putri Hidjau* karya Nasrun AS. Di Jogjakarta, harian Kedaulatan Rakyat memuat Kisah Pendudukan Jogja karya Abdul Salam (awal 1950) yang diterbitkan kembali oleh harian *Pikiran Rakjat* di Bandung. Namun sejak tahun 1947 komik impor Amerika memasuki pasar Indonesia secara besar-besaran dibawah distribusi *King Feature Syndicate*, seperti Flash Gordon,

tarzan,Phanton,Rip Kirby,Johni Hazard.Yang kehadirannya telah mempengaruhi komikus Indonesia pada saat itu seperti RA Kosasih (Sri Asih), John Lo (puteri Bintang & Garuda Putih), Kong Ong (Kapten Komet). Namun pada masa ini sempat lahir komikus Indonesia yang tidak mengadaptasi komik Amerika, yaitu Siaw Tik Kwie yang membuat komik legenda seorang jendral dan pendekar pada masa kaisar Toay Chung (627-649) yang bernama Sie Djin Koei .



Gambar 2.1.2.1

Komik Mentjari Putri Hidjae, karya Nasrun A.S. pada majalah Ratoe Timoer, 1939

Tahun 1954 Adalah masa kelahiran komik berbudaya nasional, komik-komik yang lahir karena sebelumnya banyak tekanan dari kalangan pendidik terhadap komik barat atau adaptasinya.



Gambar 2.1.2.2

Komik Tuan Tanah Kedawung, karangan Ganes T.H,1969

Kalangan ini menentang komik yang berasal dari barat karena bentuknya tidak mendidik dan memiliki gagasan yang berbahaya. Masa ini ditandai dengan munculnya komik wayang seperti Lahirnya Gatotkatja (terbitan Keng PO), Raden Palasara karya John Lo, seri Mahabharata (RA Kosasih), yang kemudian disusul dengan berkembangnya komik-komik yang bertema cerita panji (Tjandra Kirana, Raden Panji Kudawengpati, Raden Widjadja, Hayam Wuruk dan Pitaloka, (Berdirinya Madjapahit), juga kisah legenda di tanah Jawa, seperti Lutung Kasarung (Jawa Barat), Nyi Rara Kidul (Jawa Tengah), Sejarah lahirnya Rejog, Banyuwangi (Jawa Timur). Pada akhirnya komik-komik yang menggali kebudayaan nasional ini menyebar tidak hanya di pulau Jawa, tapi juga ke Madura, Sumbawa, Bali, Kalimantan dan Sumatera, namun Boneff menegaskan secara khusus bahwa Sumatera memiliki periode sendiri (1960-1963), karena berkat komikus Medan, cerita rakyat Sumatera banyak memberikan sumbangan pada khasanah komik Indonesia.

Masa tahun 1963 sampai 1966, berlanjut sebagai masa komik nasionalis, yang banyak menceritakan tentang perjuangan bangsa Indonesia dalam menentang imperialisme. Komik-komik yang berkembang tidak hanya membawa semangat nasionalisme, tapi juga menjadi propaganda politik. Seperti, Pemberontakan Trunodjojo, Srikandi Tanah Minang, Toha Pahlawan Bandung.

Kemudian masa tahun 1967-1968, setelah mengalami gejolak sosial politik (pasca G 30 S PKI), dan perkembangan stabilitas ekonomi, komik Indonesia bermunculan dengan tema-tema romaan dan silat, yang membesarkan nama-nama seperti Ganes, Sim, Budianto, Jan Mintaraga, Zaldy dll.

Komik Indonesia mengalami evolusi besar setelah munculnya studio atau industri komik di awal 90-an. Secara filosofis, kebangkitan ketiga komik Indonesia ini masih sama dengan periode 1950-an, yakni pembuatan komik yang digagas untuk menandingi derasnya komik impor terjemahan. Namun karena begitu kuatnya pengaruh komik impor ini yang bahkan telah menguat menjadi sebuah patron, maka kebanyakan kemunculan komik Indonesia secara gagasan dan visual tidak jauh berbeda dengan komik impor, alih-alih memberi kesan peniruan. Hanya beberapa saja yang dapat dikatakan beridentitas khas, seperti komik Lagak Jakarta, Karung Mutiara Al Ghazali yang diterbitkan oleh kepustakaan populer Gramedia, komik Ibadah terbitan Mizan, Serial Dulken terbitan DS Studio dan komik seri Petruk Gareng karya Tatang S, yang sangat unik dan dekat dengan kultur lapisan bawah masyarakat Indonesia. Yang menarik, pada masa 90-an ini adalah era lahirnya komik dalam gerakan independen (yang lazim disebut dengan komik indie), yang diantaranya melahirkan pula komik-komik “ekspresif”. Beberapa ciri yang terdapat pada komik Indonesia terasa sangat khas, seperti panel yang standar (berjajar rapi) dan juga penjelasan adegan yang diberi tempat tersendiri untuk meletakkan kalimat-kalimat pasif yang menjelaskan situasi atau perasaan si tokoh pada saat itu.



Gambar2.1.2.3

Komik Kalung Mutiara Al Ghazali, Gramedia, 1998

## 2.2 TINJAUAN TENTANG GAYA DESAIN

### 2.2.1 Pengertian *Postmodern*

Sampai sekarang ini, postmodernisme mempunyai berbagai definisi yang berbeda dalam setiap pengertiannya, dalam hubungannya dengan disiplin-disiplin ilmu tertentu. Namun perkembangan masa baru-baru ini menggambarkan sebagai perkembangan seni dan desain (dan didalam bentuk lain dalam kehidupan sosial, dari rencana perkotaan ke teologi) menyaranakan kepercayaan yang meluas tentang perpaduan perbedaan dalam kepekaan nilai di era baru dan pembedaannya dari modernisme yang telah datang sebelumnya.

Satu analisis dari paradoks yang terus terang tentang perpaduan dari beraneka ragam teori ini dikemukakan oleh Norman K. Denzin, seorang ahli

sosiologi, yang mengartikan postmodernisme sebagai dua bentuk dari pembuatan teori baru dan juga sebuah periode pada pemikiran sosial. Fenomena ini (termasuk seni dan desain) membawa pada kategori *postmodern* dengan dua jalan:

Pertama, dengan terjadinya pada era *postmodern*. Kedua, dengan didemonstrasikannya bentuk-bentuk khusus yang diasosiasikan dengan pemikiran *Postmodern*.

Di buku-buku panduan seni, periode *postmodern* dikatakan dimulai pada tahun 1977 dengan dipublikasikannya karya Charles Jenck's "The Language of Postmodern Architecture", dimana pencarian gaya desain Internasional yang baru sedang gencar-gencarnya untuk menemukan gaya baru yang lebih mengarah pada desain eklektik (desain yang kelihatannya bertentangan, namun memiliki sinkronisasi dalam penampakan visualnya).

Pada faktanya, akhir dari Modernisme telah diperkirakan sejak era modernisme dimulai. Jenck's mendata bahwa masanya akan akan berakhir lebih cepat dari era Victorian. Tetapi masa postmodernisme telah mendapatkan era berlaku pada pertengahan tahun 1970-an, kemudian segera menyusut lebih dulu pada dekadanya dalam percobaan untuk menggolongkan perkembangan seni dari gaya Pop hingga yang konseptual yang digunakan untuk menentang estetika formal serta penolakan terhadap evolusi modernisme dengan penambahan keabstrakan.

Pelebaran definisi tentang postmodernisme kemudian menjadi :

Seni non abstrak pada tahun 60-an, 70-an dan 80-an. Dari sudut pandang ini, garis waktu dari seni konseptual-dari Duchamp hingga dadaisme dan surealisme ke Rauschenberg-dapat ditelusuri sebagai isi esai pada seni konseptual pada penentangan terhadap mainstream modernisme, yang juga merupakan cerita dari *postmodern* yang sebenarnya.

Memang benar, beberapa kritikan, yang terutama berasal dari Duchamp, telah mengejek postmodernisme sebagai penggunaan kata yang salah, ia membantah bahwa akan selalu ada *postmodern* yang diletakkan setelah modern. Sekalipun zaman mengklaim untuk menggantikan modernisme ( mengacu pada kata 'Post' dari *Postmodern*) postmodernisme ingin memperlihatkan dirinya

secara sempurna menurut definisi dari modernisme, yaitu sebagai pertanyaan dan penolakan akan masa lalu.

### **2.2.2 Postmodern, ciri-ciri dan aplikasinya**

Tahun 1980-an, istilah postmodernisme diterapkan bagi gaya internasional yang khas yang bukan berdasarkan pada dogma tapi berdasarkan pertemuan beraneka teori dan praktek dari para desainer di seluruh dunia. Dalam bidang arsitektur, istilah ini secara formal dan efektif menjelaskan tentang penolakan atas kemurnian modernisme kolot yang menolak dekorasi dan cita rasa populer. Banyak kritikus menilai postmodernisme sebagai keunikan dari hasrat manusia untuk kemudian beralih ke bentuk ornamen Neo-klasik yang mutakhir. Di dalam desain kontemporer istilah ini juga menunjukkan praktisi kontemporer yang tidak mengikuti aturan bauhaus secara ketat dan menganut gaya tahun 1980-an seperti neo-dada, neo-ekspresionisme, punk, dan *modern pacific*.

Postmodernisme menampilkan bentuk-bentuk klasik yang dibungkus di dalam bentuk tradisional mutakhir. Pada saat yang sama melambangkan penghormatan pada masa lalu, obsesi terhadap masa kini, dan barangkali rasa takut akan masa depan. Postmodernisme telah menggantikan modernisme sebagai gaya internasional terkini. Seperti juga *art deco*, postmodernisme mencampurkan sejarah seni dan teknologi baru dengan kecenderungan dekoratif untuk meraih penampilan komersial yang mampu diterima oleh masyarakat . Desain postmodernisme mempunyai ciri: geometri gerak yang suka bermain-main yang menampilkan bentuk-bentuk yang mengapung, titik dan garis yang ditempatkan secara acak ,mempunyai banyak lapisan dan gambar yang tidak lengkap, keselarasan warna-warna yang menyenangkan, tipografi dengan spasi antar huruf (*letterspace*) yang bertentangan dan selalu berhubungan dengan sejarah seni dan desain.

Estetika desain postmodernisme telah lama dipakai bahkan sebelum namanya dikenal. Diakhir tahun 1950-an dan 1960-an, tanda-tanda awal postmodernisme tampak di dalam karya-karya yang mempunyai ciri khas *art nouveau* dan *art deco* dari Push Pin Studios. Bahkan di awal 1947, Ettore

Sottsass, Jr, telah mengerjakan serangkaian karya grafis yang menggabungkan bentuk-bentuk dari gerakan konstruktivisme dengan bidang geometri berwarna merah, yang kemudian tahun 1980-an di Milan menjadi landasan bagi gaya Memphis. Desain-desain Memphis berkembang dari kreatifitas bebas dan penolakan terhadap desain fungsional dan diterapkan pada desain mebel, tekstil, dan aksesoris Memphis yang tidak formal dan dengan warna-warna pastel yang merah .

Ada dua reaksi alternatif untuk mengembangkan pendekatan para modernis. Pertama berhubungan dengan punk, terutama di Inggris, Kedua didukung oleh banyak unsur dari modernisme Swiss, dan menjadi *new wave*, terutama di Belanda dan Amerika Serikat. *Postmodern* mempunyai 3 aliran besar dalam desainnya, yaitu:

punk, *new wave* dan Memphis.

### 1. Punk

Sejalan dengan penyelidikan secara analisa dari desain grafis, ada beberapa pendekatan yang lebih ekspresif. punk (juga dikenal sebagai neo-ekspresionisme dan neo-dada) merupakan keturunan spiritual dari gaya psychedelic tahun 1960-an, dan estetika anti desainnya . Berasal dari Inggris sebagai sebuah ranting dari music rock, punk berkembang sebagai suatu bentuk yang disusun oleh berbagai kebudayaan lokal, Khususnya di London, New York, Los Angeles dan Seattle.



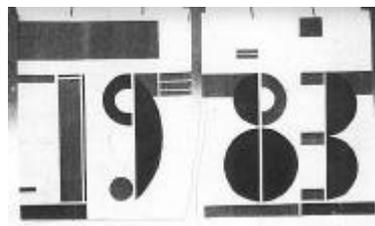
Gambar 2.2.2.1

Sue Huntley dan Donna Muir (*artist*) Susan Hochbaum dan Peter Harrison (*desainer*).Annual Report for Warner Communications.Spreads, 1986

Desain ini dipengaruhi oleh pemberontakan, kecepatan, dan penghematan. Poster dan koran serta tabloidnya mempunyai ciri menggunakan kertas yang pinggirannya dirobek secara kasar, dan dengan gaya pendekatan “surat tebusan” untuk huruf dan gambar. Sama seperti psychedelia, komik memegang peranan penting di bentuk visual punk. Gerakan punk menggunakan teknik kolase primitif yang membantu mengekspresikan kekasaran. Punk Swiss menerapkan penggunaan huruf dan gambar dengan lebih sempurna dan merupakan serangan teknologi tinggi yang lebih keras terhadap grid .

## 2. *New Wave*

*New Wave* menggunakan fotografi dan teknologi elektronik mutakhir untuk mengolah bentuk-bentuk lama atau sebaliknya mengabaikan sama sekali dengan membuat semacam *art nouveau* fotografi dan elektronik. Dengan komputer, desainer dapat menghasilkan hubungan makna yang kompleks melalui *superimposition* dan unsur-unsur yang berlapis-lapis antara teks dan gambar, disamping hubungan antara teks dan gambar didalam sebuah grid horisontal dan vertikal.



Gambar 2.2.2.2

John Jay. New Year 1983. Shopping bag from Bloomingdale's, 1982

Sumbangan awal dari Swiss terhadap postmodernisme dapat terlihat di Basel dimana Wolfgang Weingart [l.1941] bergabung dengan Allgemeine Geberschule pada tahun 1968. Menolak kerapian dan kebersihan dari desain dan tipografi yang diatur grid, Weingart menampilkan huruf-huruf yang beraneka ragam dalam satu kata, spasi yang lebar menciptakan grid-grid dan kemudian melanggarnya, dan mengatur huruf di dalam gambar.



Gambar 2.2.2.3

Krystyna Skalski dan Bascove, Groove Press.  
Covers and Jackets, PBC International, 1993 p. 26

Di Los Angeles, desainer April Greiman [1.1948] dan fotografer Jaime Odgers [1.1939] menerapkan bahasa baru dengan menggunakan fotografi gerak (kinetic photography). Mereka menggabungkan ajaran Basel dengan pop / punk California dalam bentuk yang dapat dikatakan kelebihan gambar, kemiripan permukaan dengan karya Hipgnosis (studio desain sampul album rekaman di Inggris), dan seniman poster Jepang Tadanori Yokoo [1.1936]. Greimar kemudian memperluas batas kemudahan dibaca lebih jauh melalui penggunaan gambar komputer abstrak.

Menjawab keinginan akan komunikasi yang tegas, desainer Perancis mengembangkan sebuah bahasa visual yang efektif dari bentuk grafis yang dapat diandalkan dan tulisan tangan tanpa hiasan. Grapus, salah satu lembaga beraliran New Wave, yang dibentuk oleh Pierre Bernard, Gerard Paris Chavel, dan Francois Miehé tahun 1970 menciptakan desain yang canggih yang menampilkan fotografi berlapis-lapis, gambar yang rumit, eksperimen warna-warna dan hitam-putih yang unik. Karya mereka terarah, tampak tidak profesional, dan kelihatan main-main. Sebagian besar teks berupa tulisan tangan kasar, ilustrasi kadang-kadang digambar dengan cara kekanak-kanakan, menampilkan tanda-tanda goresan kuas, percikan dan noda. Mengejek kekuasaan fotografi. Desain grafisnya melontarkan umpatan, menceritakan lelucon, menarik dan mengejutkan. (Hollis 1994, p.196)

### 3. Memphis / Basel / Zurich

Awal tahun 1970-an, *postmodernis* di Italia mempunyai alternatif desain baru untuk mengikuti perkembangan zaman, yang melahirkan desainer-desainer radikal seperti Sotsass, A. Branzi, Michelle de Lucci yang bergabung dalam suatu bentuk perkumpulan yang dinamakan **Memphis**. Pada garis besarnya, desain mereka mengutamakan eklektisisme, pemulihan gaya, dekorativisme, ironi dan kesenangan / *pleasure*.

Karakter desain mereka cenderung pada warna-warna yang terang, permainan warna, kontras yang benar-benar hidup, pembantahan bentuk, rak-rak atau tempat-tempat yang miring/ condong, desain yang mirip dengan *label print* dengan pola seperti susunan mie atau berbentuk butiran-butiran.

Di akhir tahun 80-an dan awal 90-an, ditemukan konsep tentang desain yang memisahkan, desain untuk kebutuhan dan desain untuk daur ulang. Yang dibuat dengan tujuan agar terlihat berbeda dan menonjol dibandingkan gaya yang lain.



Gambar 2.2.2.4

Memphis logos, Milan, 1980

Konsep desain untuk memisahkan berdasar pada desain sebagai objek yang menjadi bagian dari lingkungan dengan tidak hanya melihat bentuknya saja, tapi juga memperhitungkan fungsi dari desain tersebut.

Desain untuk kebutuhan mengacu pada desain yang mengutamakan kebutuhan manusia daripada keinginan mereka.

Konsep desain untuk daur ulang muncul ketika desainer mulai melihat berbagai problem ekologi, seperti polusi, limbah dan sampah. Yaitu mengenai mendesain sebuah produk dimana produk tersebut terbuat dari benda-benda bekas pakai yang masih dapat dimanfaatkan.

Saat mulai terkenal di Milan, tahun 1980-an, memphis dibangun dari kreativitas pergerakan bebas dan penolakan yang nyata dari gaya fungsional Italia sepanjang tahun 1970-an.



Gambar 2.2.2.5

Stephen Male and Derek Ridgers, Levelprint, Ltd.  
Covers and Jackets, PBC International, 1983, p.136

Masanya menjadi pengutamakan desain mebel dan tekstil yang seperti gambar-gambar kartun, seperti kata-kata Emilio Ambasz, “mewujudkan perdamaian dengan sesuatu yang tidak abadi”, yaitu adanya dinamika yang meredam pertentangan antara yang ingin mempertahankan yang lama dengan yang ingin memperbaharui.

## 2.3 TINJAUAN TENTANG ALIRAN SASTRA

### 2.3.1 Pengertian aliran sastra

Dalam kesusasteraan Melayu modern, sastra dibedakan menjadi fiksi dan nonfiksi. Fiksi berarti tidak nyata, dapat juga mengangkat realita yang ada dan diimajinasikan menjadi sebuah cerita. Nonfiksi berarti nyata, berdasarkan fakta dan benar-benar terjadi, termasuk diantara jenis ini adalah kisah nyata, biografi, dan otobiografi.

Beberapa aliran sastra yang sampai saat ini masih dipakai, diantaranya surealisme, klasikisme, romantisme dan absurdisme. Demikian juga dengan yang terjadi di Indonesia, dan diluar tanah air, kondisi masyarakat berpengaruh besar dalam perkembangan sastra yang menghasilkan aliran-aliran baru, yang beberapa diantaranya merupakan pengembangan dari aliran- aliran yang telah ada.

### 2.3.2 Tinjauan tentang aliran sastra Surealisme

Menurut Kamus besar bahasa Indonesia, Surealisme berarti aliran dalam kesenian (termasuk didalamnya seni lukis dan sastra) yang menekankan pada aspek bawah sadar manusia dalam citraan tidak rasional atau diluar realitas. Dalam pengertiannya yang berkenaan dengan sastra, surealisme adalah aliran sastra yang menceritakan hal-hal diluar realitas, yang merupakan imajinasi dari pengarangnya seperti personifikasi pada benda, hewan ataupun tumbuhan atau penggunaan *setting* tertentu yang tidak ada pada alam nyata, dan sebagainya.

Mungkin tidak dalam ketidak sengajaan penciptaannya, sebab konon juga ada yang mengatakan bahwa aliran sastra surealisme adalah gerak bawah sadar, munculnya aliran-aliran baru dalam sastra, membuktikan kepekaan pengarang dalam menyelami realitas dan menggali kreativitas.

Tahun 1914, Andre Breton mendeklarasikan Manifesto Surealisme yang pertama. Saat itu dunia barat, Eropa dan Amerika, sedang tekun-tekunnya mendewakan rasionalitas, surealisme menemukan bentuknya melalui karya sastra, "Dada". Yaitu pemberontakan menyeluruh terhadap rasionalitas tanpa kompromi.

Teks puisi menjalin kode-kode bahasa estetikanya dengan logika yang tak masuk akal yang merupakan pemikiran dari pengarangnya seperti misalnya pemakaian logika pada tumbuhan, hewan ataupun kartu domino.

Tahun 1936, Andre Breton mendeklarasikan Manifesto Surealisme yang ketiga. Saat itu dunia barat sedang dilanda Perang Dunia I, Surealisme menemukan bentuknya melalui Psikoanalisa. Teks karya sastra mendistribusikan kode-kode memakai logika mimpi. Dalam surealisme, kata-kata tidak harus mengandung beban pengertian, namun seperti juga psikologisme, yang lebih penting adalah dapat mempengaruhi dengan jalinan alur kisah yang mistis dan berbeda. Yang dapat menyedot, membetot, terkesan magis, mistis, terbebas dari segala ikatan, memecah-mecah dan menghamburkan jiwa ke “daerah tak dikenal”.

## **2.4. TINJAUAN TENTANG NILAI MORAL DAN PERSAHABATAN**

### **2.4.1 Pengertian nilai moral dalam kehidupan umum**

Dalam Kamus besar bahas Indonesia, moral dapat diartikan sebagai:

1. Ajaran/ pendidikan mengenai baik buruknya perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya.
2. Keadaan/ kondisi mental yang membuat orang tetap berani, bersemangat bergairak, dan sebagainya.
3. Ajaran/ kesusilaan, budi pekerti yang baik, adat sopan santun, dan sebagainya yang dapat ditarik dari suatu cerita atau ajaran.

Dalam korelasinya dengan pengertian moral yang digunakan dalam karya desain ini, pengertiannya lebih mengarah pada ajaran kesusilaan yang dapat ditarik dari suatu cerita.

Moral dalam pengertian umum adalah pengajaran budi pekerti yang baik, yang membatasi manusia agar terhindar dari perbuatan-perbuatan yang buruk

menurut pandangan, atau penilaian umum maupun menurut hukum, etika, adat-istiadat maupun norma agama.

#### **2.4.2 Tinjauan tentang nilai persahabatan**

Banyak kalimat bijak yang mengatakan, memiliki sahabat sejati merupakan suatu anugerah yang luar biasa.

Buku Persahabatan yang Melekat menulis:

“Sahabat sejati adalah orang yang selalu siap membantu Anda- orang yang percaya kepada Anda walaupun mereka tidak mengerti atau menyetujui apa yang Anda kerjakan”.

“Kita tidak mengetahui kapan tepatnya persahabatan itu terbentuk. Seperti mengisi bejana tetes demi tetes, akhirnya ada tetes terakhir yang membuatnya penuh melimpah; begitulah dalam serangkaian kebaikan akhirnya ada satu yang membuat hati penuh melimpah”.

“Mempunyai sahabat baik adalah salah satu kebahagiaan paling besar sepanjang hidup; menjadi sahabat yang baik adalah salah satu perbuatan paling mulia dan paling sulit”.<sup>5</sup>

Yang dimaksud persahabatan, menurut buku ini adalah kasih yang paling unggul, manfaat yang terbesar, komunikasi yang paling terbuka, penderitaan yang paling mulia, kebenaran yang paling teruji, nasihat yang paling sungguh-sungguh, dan kesatuan pikiran terbesar dari para pria dan wanita yang pemberani.

Persahabatan adalah ikatan jiwa yang karib dan tidak mengandung unsur seksual, dalam arti lain, pertalian jiwa yang sungguh-sungguh secara rohani, bukan secara ragawi. Jadi persahabatan yang sebenarnya tidak melihat bagaimana rupa ragawi dari orang tersebut, namun hanya melihat bagaimana sebuah ketulusan jiwa dan ikatan batin dapat memperkuat sebuah hubungan persahabatan itu sendiri. Intisari sebuah persahabatan yang sungguh-sungguh jauh lebih dalam

---

<sup>5</sup> Persahabatan yang Melekat (Jakarta: Yayasan Media Buana Indonesia, 1999) p.1

dibanding daya tarik permukaan dan daya tarik alami, itu adalah daya tarik rohani.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Inrig, Gary, Persahabatan ( Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1988)