

BAB III

KONSEP DESAIN

3.1. IDENTIFIKASI

3.1.1 Data komik

a. Judul komik

Judul komik diambil dari nama pemeran utama ,yaitu “Khalingga”. Nama ini sengaja dibuat agak sedikit bercirikan Indonesia, dengan alasan untuk lebih mendekatkan diri kepada para pembaca melalui sedikit memasukkan ciri yang ke-Indonesiaan. Namun tetap dibuat agar tidak berkesan tradisional dan konservatif seperti komik-komik yang telah ada. Lingga adalah salah satu lambang dari makrokosmos dari bahasa Sansekerta yaitu Lingga dan Yoni. Lingga sendiri melambangkan maskulinitas sedang Yoni adalah perwakilan femininitas. Tema tentang hal positif dan negatif juga tercermin dalam elemen-elemen komik yang lainnya, seperti desain karakter, penggunaan keseimbangan antara *white space* dan *black space* serta penggunaan warna-warna komplementer yang bergantian, baik dalam sampul maupun halaman-halaman berwarna.

Pemilihan nama tokoh utama sebagai judul berkaitan dengan alur cerita dalam komik yang cenderung lebih mengarah ke ungkapan perasaan sang tokoh utama dan pendalaman karakter serta perasaannya.

Font yang dipakai untuk judul adalah buatan tangan. Alasan memakai *font* buatan tangan berdasarkan dari konsep ilmu grafologi, yaitu bahwa tulisan tangan mencerminkan jiwa penulisnya.



Gambar 3.1.1.1
Font judul

Huruf-huruf pada judul dibuat bergerigi, tegak, tegas, namun tidak begitu stabil, hal ini mencerminkan pribadi sang tokoh utama, yaitu Khalingga, sebagai orang yang dari penampilannya terlihat tegas dan mandiri, namun perasaannya penuh gejolak dan jiwanya terombang-ambing.

Warna hitam dipilih karena hitam secara psikologis mengartikan sesuatu yang pintar, serius dan dramatis, namun juga misterius, dan negatif. Pada pinggiran *font* judul diberi efek cahaya yang tipis-tipis, sebagai perlambang penerang, sekalipun hanya sedikit, namun cahaya tadi mampu memperlihatkan bentuk yang sebenarnya. Persahabatan dilambangkan dengan secercah cahaya bagi jiwa yang sendirian, dan sekalipun hanya sedikit, namun efeknya akan besar sekali. Tanpa cahaya, maka *font* judul tidak akan kelihatan menonjol samasekali. Tanpa sahabat, hidup menjadi gelap dan sepi.

b. Jumlah halaman

Jumlah halaman adalah 96 halaman dengan isi sebagai berikut:

- 4 halaman *full colour*
- 92 halaman *grayscale*

c. Jumlah jilid

1 Jilid, komik ini hanya dibuat hanya satu jilid, dengan pertimbangan, selain harus selesai dalam waktu yang sangat terbatas, tujuan pembuatannya adalah untuk memperkenalkan desain baru kepada khalayak luas, sebagai edisi pengenalan.

d. Kertas yang digunakan

- Halaman sampul menggunakan art paper 210 gram
- Halaman dalam berwarna menggunakan art paper 210 gram
- Halaman grayscale menggunakan HVS 80 gram

3.1.2 Penerbit

Penerbit fiktif : DesKomVis Publisher

3.1.3 Data diri komikus

Nama : Susanti

Tempat / tanggal lahir : Malang / 3 Januari 1980

Status : Mahasiswa semester 8 Universitas Kristen Petra, jurusan Desain Komunikasi Visual

NRP : 42498058

Nama samaran : An.Zu (singkatan dari Agnes Susanti)

Karya yang pernah dan segera dipublikasikan :

- Peta Harta Karun, Tabloid Hoplaa, 1996
- Kunci Carlsteen, Tabloid Hoplaa, 1997
- Dendam Sang Jendral, Tabloid Hoplaa, 1998
- Area 77, Tabloid Hoplaa, 1998
- Pangeran Bijaksana, Tabloid Hoplaa, 1999
- Magic of Love, Elex Media Komputindo, Oktober 2001
- His Other Personality: Hypocrisy, Elex Media Komputindo, Juni 2002 dan Juli 2002

3.1.4 Potensi Komik

Komik ini ditujukan kepada pembaca wanita, berusia 16-22 tahun, dengan tingkatan ekonomi menengah-menengah atas. Dengan pertimbangan bahwa pembaca komik di Indonesia sekitar 80% adalah wanita, usia sekitar 14 sampai dengan 22 tahun

(Data dari : Ibu Sari, editor komik PT Elex Media Komputindo)

Pemilihan segmen lebih ditujukan kepada pembaca wanita dengan tingkatan usia yang lebih tinggi, pertimbangannya adalah pada tingkatan usia yang lebih tinggi, yaitu 16 keatas, cara berpikir kaum wanita akan lebih matang dan mampu mencerna cerita yang bermuatan moral serta dapat dikatakan 'agak berat'.

Eksplorasi kreatifnya yaitu untuk mencari terobosan baru ditengah dominasi komik impor di pasaran Indonesia, dengan menampilkan desain komik yang baru dan berbeda dengan komik-komik yang telah ada, serta memberikan sumbangan kreatif untuk komik2 Indonesia pada umumnya dan ditujukan untuk mengembangkan kepustakaan komik Indonesia. Ditengah dominasi komik di pasaran Nasional yang konotasinya hanya untuk anak-anak, komik ini diharapkan dapat mencari terobosan baru sebagai komik yang ditujukan untuk segmen

pembaca yang lebih dewasa, yaitu usia 16-22 tahun, selain untuk mengembangkan perancangan komik di lingkup jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra sekaligus untuk mengisi kepastakaan sebagai karya Tugas Akhir angkatan pertama.

3.2 ALASAN PEMILIHAN GAYA DESAIN, TEMA DAN ALIRAN YANG DIGUNAKAN DALAM CERITA.

Gaya desain yang dipilih adalah *postmodern*. Gaya ini dipilih karena *Postmodern* adalah gaya desain yang termasuk baru dan menjadi *trendsetter* bagi perkembangan desain di abad 20. Desain *postmodern* sangat sesuai dengan gaya muda, sesuatu yang berbau modern dan juga sesuatu yang berkaitan dengan surealisme. Surealisme adalah aliran yang berkaitan dengan *subconscious*, yang dalam arti lain adalah alam bawah sadar manusia, dalam 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. *postmodern* sendiri adalah 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 dan menerjemahkannya dalam bentuk karya desain. Hal ini kurang lebih sama dengan surealisme yang mengetengahkan keunikan dari alam bawah sadar manusia dan menerjemahkannya dalam bentuk karya sastra (dalam hal ini penggunaannya ditekankan pada alur cerita). Penggunaan setting, dan aliran cerita yang tidak ada pada kenyataan menjadikan penggunaan gaya desain *postmodern* sangat efektif untuk diterapkan dalam pembuatan komik ini.

Mengenai tema cerita, yang dipilih adalah tema mengenai persahabatan. Pertimbangannya adalah adalah tema tentang persahabatan yang mendalam jarang diangkat dalam komik, tema persahabatan dipilih karena merupakan sarana efektif penyampaian moral mengenai hubungan antar pribadi yang bersih dari unsur ketertarikan secara seksual. Ditengah *booming* komik-komik impor yang banyak

bertemakan percintaan, laga, petualangan bahkan pornografi maupun kekerasan, diharapkan komik dalam negeri yang mengangkat tema persahabatan sejati yang mendalam ditambah dengan keunikan jalan ceritanya, mampu menarik hati pembaca dan memperkenalkan desain baru kepada segmen yang dituju secara efektif.

3.3 KONSEP DESAIN KOMIK SECARA VISUAL

3.3.1 Konsep Desain Secara Keseluruhan

Secara keseluruhan desain komik adalah penggabungan antara unsur keseimbangan antara dua hal yang bertolak belakang, seperti kehidupan, dunia ini hanya terdiri dari dua hal, ada hitam, ada putih, ada kehidupan, ada kematian. Baik desain sampul maupun halaman-halaman dalamnya menggunakan konsep ini. Termasuk ilustrasinya yang ditampilkan sebagai gabungan antara futuristik dan tradisional.

Penggunaan garis-garis yang seakan menyala dalam gelap, bentuk-bentuk geometris, ukir-ukiran berbentuk surealis dan angka-angka yang melayang serta pengaturan tipografi yang disesuaikan mewakili unsur futuristik yang ingin ditampilkan. Sedang penggunaan tekstur pakaian, elemen-elemen tertentu seperti gapura, daun pisang, keris, anglo untuk membakar dupa, lambang organisasi Astadipati dan sulur-suluran selain mewakili unsur ke-Indonesiaan, juga ditujukan untuk mewakili unsur tradisionalnya. Beberapa unsur tradisional diolah lagi untuk memunculkan bentuk bercirikan Indonesia yang bergaya *postmodern*, seperti contohnya gapura. Gapura yang berfungsi sebagai gerbang atau pintu masuk, masih tetap menjalankan fungsinya sebagai gapura, namun bentuknya telah diubah menjadi *postmodern*.



Gambar 3.2.1
Gapura *Postmodern*



Gambar 3.2.2 dan gambar3.2.3
Sudut pengambilan gambar mata burung dan mata kodok
dengan sentuhan desain *Postmodern*

Gaya *postmodern* diterapkan pada elemen-elemen yang memungkinkan, seperti contohnya desain panel, peletakan ilustrasi sebagai potongan-potongan image, yang merupakan salah satu ciri *postmodern*, penggunaan warna-warna yang berseberangan dan berani. Selain itu gaya ini juga diterapkan dalam pengambilan sudut pandang dalam ilustrasi, seperti gedung yang distorsi karena diambil dari sudut pengambilan gambar mata kodok, atau ruangan yang kelihatan mengecil karena diambil dari sudut pengambilan gambar mata burung.

Bentuk buku dibuat biasa saja, dengan ukuran 11,2 cm X 17,5 cm. Ini disesuaikan dengan selera pasar, karena kebanyakan komik yang beredar di pasaran adalah komik saku yang mudah dibawa kemana-mana, sehingga praktis. Komik dibuat hitam-putih, karena permainan hitam putih akan mempunyai keunikan tersendiri, bila diselingi dengan yang berwarna, terutama karena untuk komik yang tingkat pembuatan detilnya tinggi, warna hitam putih lebih mudah ditangkap mata, dan tidak membuat mata lelah. Sedang komik dengan tingkat pembuatan detil tinggi akan mengurangi konsentrasi pembaca untuk mendalami ceritanya karena terlalu sibuk melihat warna-warna yang berganti-ganti. Komik ini bernuansa surealis dengan gaya desain *postmodern*, maka jika dibuat berwarna, sangat memungkinkan akan membuat mata pembacanya lelah.

3.3.2 Ilustrasi

Ilustrasi dalam komik sangat menentukan apakah komik itu akan disukai atau tidak. Dari 20 responden yang diwawancarai, 17 orang meletakkan ilustrasi pada urutan nomor satu, sebagai elemen penting yang menentukan menarik tidaknya sebuah komik. Gaya gambar yang digunakan adalah gambar semi realis, dengan ciri-ciri penyederhanaan bentuk hidung, dramatisasi bentuk mata, bentuk tubuh yang cenderung elongasi (mengalami distorsi lebih panjang dari ukuran realisnya).

Gaya ini dipilih karena sedang populer di kalangan pembaca komik Indonesia dan sangat memungkinkan untuk dipakai pada pembuatan komik yang tujuannya untuk memperkenalkan desain baru, karena gaya ini sekarang sedang disukai oleh para remaja. Gaya gambar ini adalah pengaruh dari komik Jepang yang populer dengan sebutan *manga*. Dan untuk pembuatan komik ini gaya *manga* ini sudah dicampurkan dengan gaya gambar realis, dengan demikian sudah berubah menjadi gaya komikus sendiri, sekalipun beberapa cirinya sengaja tidak dihilangkan, namun beberapa ciri lain sudah diminimalkan, seperti mata yang tidak lagi terlalu lebar dan wajah berbentuk oval yang mendekati realis. Goresan yang digunakan adalah teknik goresan yang putus-putus dan ditumpuk-tumpuk, menggunakan *track pen*, goresan ini dipakai untuk menampilkan kesan goresan yang halus,

fleksibel dan tidak kaku, untuk mengimbangi penggunaan garis-garis, bentuk-bentuk geometris yang digunakan dalam desain tiap halaman.

Ilustrasi dalam hal ini banyak difungsikan sebagai image, dalam satu kesatuan desain *postmodern* yang bercirikan adanya garis-garis melayang, potongan image serta bentuk-bentuk geometris dan pengaturan tipografi yang divariasi.

3.3.3 Konsep desain sampul

Sesuai dengan konsep desain keseluruhan, yaitu keseimbangan antara dua hal yang bertolak belakang, desain sampul juga menggunakan warna yang saling berseberangan, yaitu warna-warna panas dan warna-warna dingin. Warna-warna dingin yang mendominasi adalah hitam, biru tua dan abu-abu. Ketiganya merupakan warna-warna perkabungan. Biru tua adalah lambang kesedihan, hitam adalah lambang kematian, sedang abu-abu adalah simbol keterasingan. Pada sampul depan diilustrasikan terpecah-pecah ada tiga orang pemeran penting yang berperan dalam komik ini. Tokoh utama berada ditengah, sedang diatas dan dibawahnya ada pemeran pembantu utama antagonis dan pemeran pembantu utama protagonis. Digambarkan bahwa tokoh yang berada ditengah mengalami dilema dan kebimbangan antara memilih ikut yang mana.

Sebagai *background*, dipakai warna abu-abu dan tekstur batuan yang keras disesuaikan dengan penampakan fisik tokoh utama yang keras kepala dan sulit berubah, sekalipun dalam keadaan sebenarnya ia adalah orang yang labil.

Garis-garis putih melayang dan bentuk-bentuk geometris sebagai salah satu ciri dari komik ini tetap ada, garis2 ini adalah perwakilan dari ciri *postmodern* dan dimaksudkan untuk memunculkan kesan surealis yang futuristik.

Untuk sampul belakang, kesan yang dimunculkan sama ,namun warna yang dipakai adalah warna-warna panas yang didominasi jingga dan kuning. Sebagai perwakilan ciri *postmodern*, garis-garis tipis tetap ada ditambah dengan titik dan bentuk tidak beraturan tang berkilauan. Untuk sampul belakang, kesan surealis yang futuristik tetap ada, namun diimbangi dengan nuansa ke-Indonesiaan, berupa daun-daun pisang pada *background* yang diwarna secara realis dengan warna jingga. Tokoh utama digambarkan terbelit oleh sulur-sulur yang merupakan perlambang masalah, sedang lilin-lilin yang mengambang diatas

air yang bergejolak adalah lambang dari secercah cahaya bagi kehidupan yang suram. Air melambangkan emosinya yang bergejolak dalam menghadapi masalah.

Secara keseluruhan, sampul ini menggambarkan roda kehidupan tokoh yang selalu berputar, antara kesedihan dan kesenangan bergantian. Pada judul, nama pengarang yang disingkat An-Zu menggunakan *font* Alex Hand, karena *font* ini dianggap paling mewakili tulisan tangan pengarang.

Sedang barcode, sengaja tidak disertakan, karena barcode adalah kebijaksanaan penerbit, sedangkan ada penerbit yang tidak menyertakan barcode pada sampul bukunya atau menempelkan barcode dengan stiker khusus seperti yang dilakukan Prestasi Utama *Publisher*.

3.3.4 Konsep Desain Halaman Berwarna

Dalam komik ini disertakan 4 buah halaman berwarna, masing-masing pada halaman 1 yaitu halaman pembuka, halaman 2, yaitu halaman berisi tentang ketentuan dari penerbit dan data buku. Kemudian 2 halaman terakhir yang merupakan penutup dan berisikan pesan-pesan moral yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Halaman 1 diberi warna karena halaman ini termasuk penting, karena merupakan gerbang masuk pertama sebuah komik setelah desain sampul, Disini warna hitam yang juga merupakan warna misterius serta warna biru yang merupakan perlambang kesedihan sangat mendominasi. Digambarkan Khalingga sebagai tokoh utama hanya diperlihatkan mata saja, untuk menyatakan betapa gelap dan misteriusnya kepribadiannya. Pembaca ditarik untuk ingin tahu, kemudian barulah membuka halaman-halaman selanjutnya.

Untuk halaman 2, tidak seperti buku pada umumnya, karena halaman ini didesain secara khusus menggunakan gaya desain *postmodern*, alasannya agar pembaca ikut terhenti sejenak untuk memperhatikan halaman yang biasanya luput dari perhatian ini. Pada halaman penutup, yaitu halaman 95 dan 96, digambarkan tokoh utama terjun diantara bangunan gedung secara dramatis untuk menyusul sahabatnya. Gambar ini akan sangat menarik perhatian karena digabungkan dengan warna jingga yang merupakan perlambang semangat. Semangat yang

dimaksudkan pada halaman ini adalah semangat untuk menyusul sang untuk tetap menjaga agar persahabatan mereka tetap abadi.

Halaman terakhir diberi kombinasi dominasi warna putih berkilauan, hitam dan abu-abu. Yang juga merupakan seri kombinasi warna-warna dingin. Putih adalah lambang kesucian, dikombinasikan pada sayap yang juga perlambang sama yang berada di punggung tokoh pembantu utama protagonis, Lune. Kesucian yang dimaksudkan adalah pada perasaan seorang sahabat yang benar-benar tulus. Sedang warna abu-abu dan hitam adalah lambang kematian dan keterasingan, semuanya digambarkan dengan indah, digabungkan dengan bentuk-bentuk tak beraturan dan garis-garis berkilau yang merupakan ciri utama komik ini.

3.3.5 Konsep Desain Halaman Hitam-Putih

Sama dengan konsep halaman berwarna dan sampul, halaman hitam putih juga menggunakan prinsip keseimbangan dua hal yang bertolak belakang. Namun hanya menggunakan warna hitam dan putih ditambah abu-abu dengan persentase yang berbeda-beda. Ciri garis-garis acak, lambang roda, jam, bentuk-bentuk geometris yang merupakan ciri utama komik tetap mendominasi, pada bagian tertentu digantikan oleh ukiran-ukiran *postmodern* yang berupa garis-garis tebal-tipis yang saling memotong dimana-mana secara tak beraturan atau lambang Astadipati. Balon dialog dibentuk kombinasi antara bentuk geometris dan bentuk persegi panjang atau bujur sangkar yang dirusak atau dipecah-pecah. Garis-garis melingkar, diagonal, lurus, dan pengaturan tipografi yang sebenarnya berasal dari *font* yang sama, yaitu Basset namun divariasikan ukurannya.

Alasan pemilihan *font* ini, karena bentuknya sangat pas untuk teks monolog maupun dialog sekaligus karena tidak terlalu kaku, tidak terlalu futuristik dan tidak renggang ataupun terlalu rapat. Sebagai pelengkap atau variasi lain, juga dipakai *font* Basha, yang merupakan jenis *handwriting*, alasan pemilihannya adalah untuk mengimbangi *font* Basset yang pada bagian tertentu terlihat terlalu kaku, maupun pada pergantian timbal balik antara dialog dan monolog dan juga pergantian antar monolog.

3.3.6 Konsep Desain Poster

Poster menggunakan gambar yang sama dengan yang ada pada halaman berwarna yang berada didalam buku. Tidak menggunakan halaman sampul, karena selain untuk variasi, gambar sang tokoh yang ada disana sudah dianggap cukup mewakili komik ini beserta kesan yang ditimbulkannya. Secara keseluruhan, konsep poster ini mengambil konsep yang sama dengan sampul.

Yaitu kemisteriusan tokoh utama, ketulusan tokoh pembantu utama protagonis, dan kesan surealis futuristis, ditambah garis-garis tipis diagonal yang merupakan ciri utama komik ini. Pesan yang disampaikan hanya singkat, karena fungsi poster hanya sebagai pemberitahuan singkat. *Copywriter* menggunakan *font* Alex hand, karena *font* ini dianggap paling mewakili tulisan tangan pengarang. Sedang tulisan tangan adalah cermin kepribadian seseorang.

3.3.7 Konsep Desain Katalog

Sesuai fungsinya, katalog dipakai sebagai sebuah media informasi tentang sebuah produk yang sedang ditawarkan atau sedang dipromosikan.

Dalam hal ini, katalog untuk komik sama seperti komiknya sendiri, hanya berwarna pada halaman depan, selebihnya hitam-putih. Isinya adalah konsep komik, biodata singkat pengarang, ringkasan singkat cerita. Katalog dibuat singkat, padat dan berisi. Untuk halaman berwarnanya menggunakan warna yang sama dengan sampul komik bagian belakang, namun dengan ilustrasi tokoh utama dalam pose yang berbeda, namun masih menonjolkan kemisteriusan sifatnya yang pendiam dan sedih. Halaman hitam putih berkonsep sama dengan halaman hitam-putih pada komik, yaitu menggunakan prinsip keseimbangan antara hitam dan putih, dalam hal ini adalah permainan *white space* dan *negative space*. Ciri garis melayang, roda, atau bentukan geometris masih tetap ada.

3.4 KONSEP CERITA

3.4.1 Karakter Tokoh dan Alasan Pemilihan Tokoh

a. Pemeran Utama

Pemeran utama protagonis adalah Khalingga, yang namanya juga dipilih menjadi judul dari komik. Alasan pemilihan namanya, selain untuk lebih terlihat unik, karena namanya adalah nama yang berbau Indonesia, Lingga sendiri adalah ikon dari maskulinitas. Ini disesuaikan dengan karakter tokoh yang maskulin.

Sekalipun target pembaca komik ini adalah kaum wanita, namun dipilih tokoh utama seorang pria, hal ini dimaksudkan untuk mendobrak dominasi komik bersegmen wanita yang biasanya menggunakan tokoh utama wanita juga. Melalui komik ini, diharapkan dapat menarik hati pembaca melalui sudut pandang seorang tokoh utama pria. Karena pada umumnya tokoh utama pria lebih cenderung digunakan untuk komik-komik action maupun superhero, dan diperuntukkan bagi pembaca pria, maka melalui komik ini, tokoh utama pria dijalankan bukan sebagai seorang jagoan ataupun superhero yang memiliki kekuatan luar biasa serta selalu menang melawan musuh, bahkan selalu membuat wanita bertekuk lutut. Namun sebagai seorang pribadi yang humanis, dengan mengetengahkan perasaan-perasaannya melalui sudut pandang orang pertama maupun melalui dialog antar tokoh. Diharapkan dengan dijalankannya seorang tokoh utama pria melalui segi psikologisnya, dapat menarik hati pembaca wanita yang cenderung lebih menyukai komik yang lebih menonjolkan segi psikologis. Tokoh utama pria akan memiliki daya tarik tersendiri bagi kaum wanita sebagai lawan jenisnya, sekalipun tidak dijalankan dalam sebuah cerita percintaan, namun dalam sebuah cerita bertemakan persahabatan yang unik dan inovatif.

Dari 17 responden target pembaca yang diwawancarai (3 responden yang lain adalah praktisi pengamat komik), 13 diantaranya setuju dengan dipakainya tokoh utama pria pada komik dengan segmen wanita. Sisca, salah satu responden asal Surabaya, menyatakan bahwa dengan diangkatnya tokoh utama pria pada sebuah komik dengan segmen wanita, akan memiliki daya tarik tersendiri untuk menarik hati pembaca wanita, terutama jika dipilih tokoh yang menarik secara fisik.

Khalingga diilustrasikan sebagai tokoh berambut hitam dan berkulit agak kecoklatan, ciri-ciri ini disesuaikan dengan namanya. Namun pada halaman *grayscale* rambutnya digambarkan bergradasi abu-abu gelap, tujuannya adalah untuk menonjolkan perbedaan, karena tidak ada tokoh lain yang rambutnya diwarnai seperti itu. Untuk kulit, pada halaman *grayscale*, kulitnya tidak digradasi abu-abu, sekalipun seharusnya kulitnya berwarna lebih gelap dari tokoh yang lain, karena dikhawatirkan warna ini akan merusak keseimbangan dalam desain per halaman. Pada dahi kanannya ada bekas luka diagonal, yang didapatnya sewaktu bayi, karena sempat kejatuhan gunting, luka ini adalah suatu ciri khas pada karakter tokoh utama. Cara berpakaianya agak serampangan dan cenderung tidak rapi, ini karena ia seorang seniman, ditambah lagi ia tidak begitu peduli lingkungan. Rambutnya juga panjang dan tidak rapi, dalam beberapa penampilannya rambutnya sering diikat secara seadanya dengan tali atau karet, memperlihatkan betapa penampilannya sungguh-sungguh tidak rapi. Ia bekerja sebagai desainer grafis, dan tidak begitu disukai di kantornya karena ramalan buruknya sering menjadi kenyataan, ditambah lagi penampilannya yang kelihatan dingin dan pemarah.



Gambar 3.4.1.1

Tokoh Utama, Khalingga

Khalingga berusia 23 tahun dan digambarkan sebagai seorang pria yang dingin, mandiri, tidak begitu peduli lingkungan, agak pemarah, selalu pesimis, murung dan suka menyendiri. Namun dibalik itu ia tetap tak bisa mengingkari kodratnya sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dengan sesama. Ia memiliki jiwa yang labil dan mudah terpengaruh, namun kalau sudah memiliki keyakinan, ia akan berubah menjadi sosok yang keras kepala dan tetap akan mempertahankan pendapatnya, meskipun itu salah.

Pada awal cerita Khalingga digambarkan sebagai anak yang tidak mau menerima diri apa adanya, terus menyesali diri, dan bahkan berusaha bunuh diri, sampai pertemuannya dengan Lune.

Pada pertengahan cerita ia merasa bosan pada kehidupannya dan mulai mencoba mencari kehidupan yang lain, kepribadiannya yang labil membuatnya terjerumus dalam organisasi pembunuh bayaran di aalam maya, Astadipati.

Pada akhir cerita, ia digambarkan sebagai sosok yang benar-benar depresif, dan tidak lagi berpikir panjang karena otaknya sudah dipenuhi kesedihan dan rasa putus asa yang dalam. Hingga akhirnya memutuskan untuk menyusul sahabatnya itu untuk mengobati rasa bersalahnya.

b. Pemeran Pembantu Utama Protagonis

Pemeran pembantu utama protagonis adalah sahabat satu-satunya Khalingga yang bernama Lune. Lune dalam bahasa Perancis berarti bulan. Nama ini digunakan sebagai variasi agar terkesan lain dari yang lain, karena pada kenyataannya banyak juga orang Indonesia yang menggunakan nama asing. Karena setting yang digunakan dalam cerita ini adalah setting surealis, maka kota yang mereka tinggali tidak dikenal, atau dengan kata lain kota imajiner. Demikian juga dengan tokoh-tokohnya. Baik surealis maupun *postmodern* seringkali memakai kombinasi warna-warna realis yang kebanyakan tidak sesuai dengan aslinya. Untuk mengimbangi warna-warna pada tokoh utama yang cenderung gelap, warna-warna yang dipakai untuk karakter Lune dalam konsep keseimbangan (bahwa dunia selalu terdiri dari dua hal, baik dan buruk, hitam dan putih, dan lain sebagainya) adalah warna-warna yang cenderung *soft*, rambut berwarna kuning pucat, mata biru muda dan kulit putih pucat. Nama Lune dipilih karena karakter ini berpembawaan lembut dan cenderung kelihatan feminin, sekalipun secara fisik ia pria.

Dibaratkan bulan yang bersinar lembut, Lune mampu menenangkan dan mengimbangi karakter Khalingga yang keras dan seringkali emosional. Lune tidak diciptakan sebagai tokoh wanita, untuk menghilangkan anggapan pembaca bahwa perasaan yang dirasakan oleh para tokoh bukan lagi persahabatan yang murni, tapi karena tertarik secara seksual.



Gambar 3.4.1.2
Pemeran pembantu Utama, Lune

Pada cerita, Lune sering bersama Khalingga, bahkan tinggal dalam satu atap, hal ini menjadikannya satu alasan untuk tidak menciptakan Lune sebagai seorang tokoh wanita, karena anggapan wanita dan pria yang tidak ada hubungan darah tinggal dalam satu atap biasanya adalah pasangan yang sudah menikah atau pasangan *kumpul kebo*. Hubungan antara Lune dan Khalingga bukanlah hubungan *homoseksual*, karena murni berupa ikatan hati, tidak ada unsur tertarik secara seksual. Sedangkan hubungan homoseksual diwarnai dengan ketertarikan secara seksual serta ungkapan afeksi yang berlebihan seperti halnya hubungan pria dan wanita.

Secara keseluruhan, karakter Lune adalah seorang pemuda yang lembut hati, berperasaan halus dan mampu menenangkan orang lain. Ia adalah pemuda berusia 21 tahun yang memiliki kemampuan *clairvoyant* lebih tinggi dari Khalingga. Dapat melihat baik masa depan orang lain maupun masa depannya sendiri. Selain itu, Lune berpembawaan ramah dan supel, sehingga temannya banyak. Dari awal hingga akhir cerita, Lune digambarkan sebagai sosok yang setia dan berhati tulus, dan meskipun kelihatan lembut dan rapuh, pendiriannya kuat dan stabil. Ia tahu apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak. Dan sekalipun ia tahu bahwa bila ia berteman dengan Khalingga maka konsekwensinya kehilangan nyawa, ia tidak pernah menyesal karena itu sudah keputusannya. Karakternya yang berpendirian kuat dan stabil mampu mengimbangi karakter Khalingga yang terombang- ambing dan labil. Secara penampilan, Lune seorang yang modis, mode pakaian dan rambutnya cukup mengikuti perkembangan zaman. Ia juga seorang yang rapi dan serba berkebalikan dengan Khalingga dalam hal kerapian.

Pada akhir cerita Lune tetap digambarkan sebagai seorang sahabat yang setia dan tulus. Dengan kemampuan *clairvoyance*-nya ia, juga mampu menembus

alam maya Astadipati untuk mencari Khalingga dan menyelamatkannya, sekalipun harus mengorbankan nyawa. Sehingga akhirnya sahabatnya itu sadar dan sangat menyesal karena mengabaikan pernyataannya.

c. Pemeran Pembantu Utama Antagonis

Pemeran pembantu utama antagonis yang sering muncul adalah Ichva. Ichva diilustrasikan sebagai seorang pemuda berambut putih yang disemir, dandanannya agak unik dan juga berwajah culas.



Gambar 3.4.1.3
Pemeran pembantu Utama Antagonis, Ichva

Namanya berasal dari bahasa Jerman, “Ich” yang berarti “Saya”. Nama ini dipilih karena disesuaikan dengan karakternya yang egois dan mau menang sendiri. Ichva disini dimunculkan sebagai seorang tokoh yang misterius, tak jelas asal-usulnya dan merupakan salah seorang abdi Astadipati yang berkedudukan cukup tinggi. Ia juga berwatak kejam dan dapat menjadi kalap kalau kemauannya tidak dituruti. Bahkan pada pertengahan cerita, ia sempat menusukkan senjata sabuknya pada Khalingga hanya karena pemuda itu tidak mau menuruti perintahnya.

Ichva memiliki kemampuan telekinetik. Yaitu kemampuan menggerakkan benda dari jarak jauh (“tele” berarti jauh dan “kinetik” berarti gaya gerak).

Ciri khasnya adalah senjatanya yang berupa sabuk-sabuk melayang berujung tajam yang selalu melingkar-lingkar dan melayang-layang disekitar tubuhnya yang digerakkan oleh kemampuan telekinetiknya.

Tak jelas apa kedudukannya di Astadipati, yang jelas jabatannya cukup tinggi. Sebagai seorang tokoh antagonis, Ichva berwatak kejam dan licik. Namun ia memiliki kelebihan pandai memikat hati orang. Itulah sebabnya pada akhirnya, Khalingga yang berkepribadian kurang stabil, bersedia mengikutinya dan masuk perangkapnya untuk dijadikan anggota Astadipati.

d. Pemeran Pembantu Protagonis

Yang beberapa kali muncul pada tengah dan akhir penutup cerita adalah Shine, namanya dalam bahasa Indonesia berarti “cahaya”. Shine adalah seorang gadis yang ceria, bersahabat dan agak centil. Orangtuanya kaya dan hidupnya serba berkecukupan. Ia memiliki sebuah mobil Ferrari yang disetirnya sendiri pulang-pergi kemana-mana.



Gambar 3.4.1.4
Pemeran Pembantu Protagonis, Shine

Shine adalah sahabat Lune di kampus, ia sering menggoda Lune. Pada penutup cerita, gadis ini sempat menngisi kepergian Lune.

e. Pemeran Pembantu Antagonis

Beberapa pemeran pembantu antagonis seluruhnya adalah anggota Astadipati diantaranya adalah Natasha, gadis yang bertemu Khalingga di kelab malam, serta memperkenalkannya pada Ichva.



Gambar 3.4.1.5
Pemeran Pembantu Antagonis, Natasha

Pemeran Pembantu antagonis yang lain adalah ratu Astadipati, wanita misterius yang memberikan segel pada dahi Khalingga, untuk mengukuhkannya sebagai anggota Astadipati.



Gambar 3.4.1.6 dan 3.4.1.7
Tokoh Pembantu Antagonis, ratu Astadipati dan dukun Rupala

Pemeran pembantu antagonis yang lain adalah dukun Rupala yang hanya muncul pada akhir cerita, pemeran ini berpenampilan seperti dukun Indonesia pada umumnya dan bersenjatakan keris yang sudah didesain secara *Postmodern*.

Namanya berasal dari bahasa Jawa yaitu “ rupa ala”, yang bila diartikan dengan bahasa Indonesia berarti wajah buruk.

3.4.2 Kajian Alur Cerita

a. Alur Cerita

Khalingga dilahirkan sebagai seorang *clairvoyant*. Dalam Kamus Psikologi J.P. Chaplin, *clairvoyance* memiliki dua arti, yaitu kekuatan hipotetis untuk melihat tanpa menggunakan kedua mata dan yang lebih umum, merupakan kesadaran akan masa lalu, masa sekarang ataupun masa yang akan datang tanpa menggunakan indera-indera.

Tokoh utama ini sangat menyesali kehadirannya ke dunia sebagai seorang *clairvoyant*, karena kemampuan yang dimilikinya ini membuat dibenci orang. Pasalnya, ia hanya dapat melihat masa depan yang buruk saja, seperti bencana dan kecelakaan, dan tak bisa melihat masa depannya sendiri. Teman-teman dan orang disekitarnya beranggapan ia menyebarkan semacam kutukan dan menjauhinya.

Saat ia berputus asa dan terserang depresi berat sehingga berusaha bunuh diri, datanglah Lune yang berhasil menyelamatkan nyawanya. Lune yang juga seorang *clairvoyant* ini menawarkan persahabatan kepada Khalingga dengan syarat ia tak boleh menukarkan kemampuannya dengan harta.

Begitulah, pada akhirnya Khalingga tetap bersahabat dengannya hingga bertahun-tahun kemudian, sekalipun ia tak pernah dapat mengubah sifat pesimisnya.

Persahabatan mereka akhirnya digoyahkan oleh sifat Khalingga yang pesimis, labil dan mudah terpengaruh. Ia akhirnya mengikuti Ichva, pemuda misterius yang ditemuinya di kelab malam untuk menjadi anggota organisasi pembunuh bayaran alam maya, Astadipati.

Atas hasutan Ichva juga, ia membunuh sesosok roh yang ada di alam maya, belakangan diketahui bahwa yang dibunuhnya itu adalah roh manusia. Setelah tahu, ia sempat *shock*, namun sudah terlanjur. Celaknya lagi, ia sudah dikukuhkan sebagai anggota resmi sejak dahinya dicap lambang Astadipati oleh wanita yang dianggap sebagai ratu organisasi itu. Ichva mentransfer uang bayaran ke rekeningnya secara gaib, akibatnya ia sudah melanggar janjinya yang dibuat

bersama Lune 15 tahun yang lalu, yaitu untuk tidak menukarkan kemampuannya dengan harta.

Khalingga yang merasa ditipu, akhirnya datang untuk menemui Ichva untuk menyatakan keluar dari organisasi sesat itu. Namun Ichva menyuruh Rupala untuk membinasakan Khalingga, jika ia benar-benar melakukan niatnya.

Disaat terjepit itulah, kemudian datang Lune yang langsung membantunya, ia menyuruh Khalingga kembali dan menghadapi Rupala sendirian. Khalingga yang kembali ke alam nyata menemukan tubuh sahabatnya itu sudah terbaring kaku karena nyawanya tertahan di dunia maya selamanya demi menyelamatkan dirinya. Diantara rasa bersalah, kesedihan dan rasa putus asa yang dalam ia akhirnya bertindak tanpa sadar, melompat dari jendela, karena begitu inginnya menyusul Lune dan membawa kembali rohnya.

b. Penjelasan Alur Cerita

Akhir cerita ini mengambil konsep dari pendapat seorang ahli filsafat zaman Yunani, yaitu Herakleitos (535-475 SM) yang menyatakan bahwa di dunia ini segala sesuatunya selalu berubah, tidak ada sesuatu yang tetap, dikatakan dalam keadaan menjadi. Untuk dasar atau arche dunia semesta diumpamakannya sebagai api, karena sifat api selalu bergerak dan berubah-ubah atau tidak tetap. Tindakan Khalingga yang terakhir, yaitu melompat dari jendela, karena ingin menyusul Lune digerakkan oleh *subconscious*, atau dalam bahasa Indonesia berarti alam bawah sadar. Sigmund Freud, tokoh psikologi yang mencetuskan Mazhab Ketiga, berpendapat bahwa pada intinya segala sesuatu perbuatan manusia lebih banyak digerakkan oleh alam bawah sadar/ *subconscious*. Pada penderita depresi, perbuatan yang didasarkan pada *subconscious* akan lebih bertambah frekuensinya.

Buku Apakah Saya Normal? Karangan Sid Cormier, Ph.D. menulis :

“ Gangguan-gangguan depresif psikotik seringkali ditandai oleh delusi akan kekurangan diri, perasaan bersalah, penyakit, kematian, hukuman yang tidak pada tempatnya atau penghancuran.

Kadar *depresif* yang bersifat delusi sering mencakup keyakinan-keyakinan seperti, “Saya telah melakukan dosa yang tidak termaafkan dan saya yakin akan kutukan”⁷

c. Script Halaman

- Hal.1 : Gambar mata Khalingga, dengan logo penerbit pada tengah bawah
- Hal.2 : Halaman berisi penjelasan hak cipta penerbit
- Hal.3 : Pembukaan, gambar Khalingga kecil berbaring diantara sulur-suluran.
- Hal.4 : Pembukaan, monolognya terusan dari puisi dari halaman 3
- Hal.5 : Pembukaan,gambar Kha, dengan judul utama
- Hal.6 : Masuk cerita , dibuka oleh pengenalan tokoh utama kepada pembaca
- Hal.7 : Peristiwa Khalingga menegur anak-anak yang merokok dibelakang sekolahnya, pemantiknya jatuh dan mengenai kaleng racun serangga.
- Hal.8 : Terjadi ledakan, monolog Khalingga yang merasa tidak dianggap oleh mereka
- Hal.9 : Terjadi keributan, orang-orang mulai berdatangan untuk melihat, masih meneruskan monolog dari hal.8
- Hal10 : Khalingga memeluk tubuhnya sendiri, masih melanjutkan monolog dari hal.9
- Hal11 : Koran-koran memberitakan hal itu, dan anak-anak yang lain menganggap Khalingga tukang sihir, hingga mereka tak berani dekat-dekat dengannya.
- Hal12 : Khalingga memengangi wajahnya dan menyatakan penyesalannya karena dilahirkan seperti dirinya yang sekarang.
- Hal 13 : Masih merupakan lanjutan dari halaman sebelumnya, ada lanscape sekolah dan hutan kecil berisi pohon-pohon pisang.
- Hal 14 : Sang tokoh mulai membenamkan diri pada air rawa, diantara rasa putus asanya.
- Hal 15 : Masih pada adegan ketika tokoh utama tenggelam.
- Hal 16 : Seorang anak lain menolongnya dan membawanyakeatas.

⁷ Cormier, Sid,Ph.D, Apakah saya Normal? (Jakarta, Abdi Tandur, Juli 1995) p. 64-65

Hal 17 : Tokoh utama masih belum sadar, dan saat tidur itu, ia merasa dirinya sudah meninggal. Di lapangan, murid-murid yang lain sedang bermain kasti.

Hal 18 : Bola kasti yang memecahkan kaca mengagetkan sang tokoh, ia langsung membuka matanya karena terkejut.

Hal19 : Dokter UKS memerintahkan murid lain yang menolong Kha tadi untuk mengambilkan termometer, sedang ia sendiri keluar untuk menegur anak-anak yang bermain kasti di lapangan.

Hal 20 : Kha terbangun dan mulai bertanya-tanya mengenai Lune, penolongnya itu, namun ia hanya bergumam dalam hati.

Hal 21 : Akhirnya ia berusaha melihat masa depan Lune menggunakan kemampuan *clairvoyant*-nya, namun karena dihalangi kabut, tidak berhasil.

Hal 22 :Lune memasukkan termometer ke tubuh Kha, namun Kha mendorongnya.

Hal 23 : Kha terus bersikap tidak menyenangkan, sehingga akhirnya ditegur Lune.

Hal 24 : Kha malahan marah-marah,dan akan pergi namun Lune menahan lengannya.

Hal 25 : Lune mengakui bahwa dirinya juga seorang *clairvoyant*.

Hal 26 : Masih lanjutan dialog dari hal 25, Lune mencoba menenangkan Kha

Hal 27 : Lune menyatakan akan menjadi teman Kha, dengan syarat Kha mau berjanji padanya untuk tidak menukarkan kemampuan *clairvoyant*-nya dengan harta.

Hal 28 : Sekalipun Kha merasa ini aneh, ia tetap bersedia mengikatkan janjinya kepada Lune.

Hal 29 : Mereka menyilangkan kelingking, tanda ikatan janji.

Hal 30 : Penjelasan Kha yang berbicara secara monolog, bahwa persahabatannya dengan Lune memang benar-benar sungguh-sungguh.

Hal 31 : *Freepage* / pemotong adegan.

Hal 32 : Kha duduk sendirian sambil melamun, ia sudah beranjak dewasa sekarang.

Hal 33 : Kha menceritakan perihhaal dirinya sendiri, dengan latar gedung kantor yang tinggi.

- Hal 34 : Kha yang sedang melukis pada kaca-kaca warna masih menceritakan tentang dirinya sendiri, hingga terdengar suara Lune yang pamit padanya.
- Hal 35 : Setting masih berada di tempat kos mereka berdua yang ruangnya berdesain *postmodern*, terjadi dialog antara Lune dan Kha.
- Hal 36 : Masih lanjutan dari halaman 35, yang meneruskan dialog antara Lune dan Kha.
- Hal 37 : Dialog Kha dan Lune akhirnya ditutup setelah Lune pamit untuk pergi. Kha kembali bicara sendiri.
- Hal 38 : Setelah melihat jam yang telah menunjukkan pukul 8 lebih, Kha berangkat dengan terburu-buru.
- Hal 39 : Suasana di kantor Kha
- Hal 40 : dialog antara para karyawan lain yang takut pada sosok Kha, Kha yang mendengar pembicaraan mereka merasa geram.
- Hal 41 : Kha yang merasa sangat marah, karena orang-orang berkata yang tidak-tidak tentangnya.
- Hal 42 :Kha membentak orang yang mengantarkan pekerjaannya kepadanya.
- Hal 43 : Setelah kemarahannya reda, orang tersebut menghilang karena takut padanya.
- Hal 44 : Lune yang sedang berjalan sendirian disapa Shine yang mengendarai mobil. Shine menawarinya untuk ikut.
- Hal 45 : Namun Lune menolak, dengan alasan, ia sedang menunggu seseorang.
- Hal 46 : Saat Shine sedang mengajaknya bercanda, tiba-tiba datang Kha.
- Hal 47 : Kha makin geram saja, karena gadis-gadis itu mengatainya menakutkan, saat akan dikenalkan, ia malah bicara tak keruan.
- Hal 48 : Kha kembali menegaskan ramalan buruknya, akibatnya Shine takut dan cepat-cepat pergi. Lune menegurnya.
- Hal 49 : Dialog antara Kha dan Lune, intinya Lune kecewa karena tak dapat mengubah Kha jadi lebih baik, sekalipun ,mereka telah bersahabat sejak lama.
- Hal 50 : Kha tak setuju pada pendapatnya, Lune dan iapun mulai berperang pendapat.

Hal 51 : Puncaknya, Kha membentak sahabatnya itu, dan Lune lari meninggalkannya.

Hal 52 : Perasaan Lune yang diungkapkan melalui monolog.

Hal 53 : Lune berlagak tidak peduli dan terus memandang jendela, Kha menegurnya, namun ia tetap saja diam.

Hal 54: Kha akhirnya memutuskan minta maaf pada sahabatnya itu.

Hal 55 : Dialog antara Kha dan Lune di ruangan tamunya.

Hal 56 : Lune akhirnya tersenyum dan mau mengikuti Kha.

Hal 57 : *Freepage*

Hal 58 : *Freepage*

Hal 59 : Suasana kantor Kha, pegawainya sibuk bicara sendiri., Kha yang mendengar pembicaraan mereka tiba-tiba sadar kalau hidupnya membosankan.

Hal 60 : Diingatnya lagi kata-kata Lune waktu itu. Ada benarnya juga.

Hal 61 : Kha kembali menyesali dirinya sendiri.

Hal 62 : Akhirnya Kha ,memutuskan ikut teman-teman kantornya.

Hal 63 : Setelah semua marah-marah karena Kha terlambat, pemuda itu akhirnya muncul.

Hal 64 : Kha masuk ke kelab malam dan tidak begitu menyukai suasanaanya.

Hal 65 : Di sana ia berkenalan dengan seorang gadis bernama Natasha.

Hal 66 : Natasha yang ternyata tahu kalau Kha seorang *clairvoyant*, menawarkan Kha untuk diperkenalkan pada temannya.

Hal 67 : Kha akhirnya menyetujui ajakannya.

Hal 68 : Ia akhirnya berkenalan dengan seorang pemuda yang bersenjatakan sabuk-sabuk beterbangan, yang memperkenalkan dirinya sebagai Ichva.

Hal 69 : Ichva menyerahkan kartu nama, sekaligus berusaha menarik Kha ikut organisasinya.

Hal 70 : sementara itu, Lune merasakan firasat buruk tentang Kha.

Hal 71 : *Freepage*

Hal 72 : Ichva membawa Kha ke dunia lain untuk diperkenalkan kepada sang pemimpin Astadipati, yaitu seorang wanita berambut hitam panjang.

Hal 73: Wanita itu menaruh tangannya di dahi Kha sebagai penyegel bahwa ia telah menjadi anggota Astadipati.

Hal 74 : Saat sadar, Kha berada diantara dunia yang aneh

Hal 75 : Ia segera terkejut dan bertanya, dunia apa itu

Hal 76 : Ichva menjawab bahwa itu adalah alam maya dan tempat ia harus melakukan kewajibannya sebagai anggota Astadipati.

Hal 77 : Kha yang menolak membunuh, tak dapat menghindari tusukan sabuk-sabuk Ichva.

Hal 78 : Setelah perdebatan, Kha akhirnya setuju untuk membinasakan makhluk yang dimaksud Ichva.

Hal 79 : Ichva menjatuhkannya dan menyerahkan senjata aneh untuk digunakan melawan makhluk itu.

Hal 80 : Kha berhasil merobek makhluk itu dan ia terkejut karena melihat sosok orang dalam bayangannya.

Hal 81 : Ichva berhasil membujuknya dan mengatakan akan mentransfer rekening.

Hal 82 : Kha yang ditegur Lune tak dapat menyembunyikan kegusarannya

Hal 83 : Sebenarnya ia menyesal dan merasa sangat bersalah.

Hal 84 : Freepage

Hal 85 : Kha terbangun dari tidurnya dan tidak menemukan Lune.

Hal 86 : Saat ia keluar kamar, dilihatnya koran yang tergeletak dengan foto orang seperti orang yang dilihatnya di alam roh itu.

Hal 87 : Kha menjatuhkan korannya karena sangat terkejut.Saat memeriksa rekening ternyata benar-benar ada transfer masuk.

Hal 88 : Akhirnya ia menemui Ichva sambil marah-marah dan menyatakan ingin keluar dari perkumpulan, yang ternyata organisasi pembunuh bayaran itu.

Hal 89 : Ichva tidak dapat menerima alasannya dan menyuruh Rupala untuk membunuh Kha.

Hal 90 : Kha sempat terluka terkena sabetan keris Rupala.

Hal 91 : Saat terjepit itu, tiba-tiba datang Lune yang langsung menolongnya.

Hal 92 : Lune menyuruh Kha pergi,sambil mengatakan bahwa sampai kapanpun ia tak pernah menyesal berteman dengan Kha.

Hal 93 : Kha menjerit, namun suaranya hilang ditelan alam maya

Hal 94 : Shine masuk apartemen Lune dan Kha dan mendapati lampunya dipadamkan, dengan keheranan ia bertanya.

Hal 95 : Kha menjawab ia sedang berduka karena Lune yang ada di pelukannya sudah tak bernyawa lagi.

Hal 96 : tanpa sempat dicegah Shine, Kha melompat dari jendela apartemennya

Hal 97 : Adegan Kha yang melompat dari jendela, disertai pesan moral untuk pembaca.

Hal 98 : Lune yang bersayap sedang memegang sinar pada kedua telapak tangannya. Ilustrasi ini juga disertai dengan pesan moral lanjutan dari hal 97.

3.5 ELEMEN-ELEMEN YANG DIGUNAKAN DALAM KOMIK

3.5.1 *Setting*

Setting disesuaikan dengan alur cerita yang surealis, dan tidak ada pada alam yang sebenarnya meskipun pada beberapa bagian di awal komik terlihat *setting* yang agak mirip dengan realis. Seperti yang telah dijelaskan pada sub bab 3.3.1, *setting* dunia surealis ini menggunakan obyek-obyek yang telah diubah menjadi *postmodern*, seperti kursi yang muncul pada halaman 55 dan halaman 83. Atau bangunan yang didistorsikan seperti pada gedung di halaman 33.

Yang benar-benar surealis adalah *setting* pada dunia maya yang berupa ruangan melayang-layang, dimana tidak terdapat medan gravitasi disana, sedang yang menjadi pijakannya adalah bentuk paku-paku batu melayang yang dapat berpindah tempat bila salah satunya digerakkan. Di alam maya ini samasekali tak ada gaya gravitasi, jadi baik Kha, maupun Ichva dapat berdiri, melompat dan melayang-layang. Karena ini adalah alam yang tidak nyata, maka bila ada diantara mereka yang terluka, saat kembali, luka itu tidak akan ada lagi.

Namun bila jiwa yang berada disana terbunuh, otomatis raganya yang berada di alam nyata berada dalam keadaan kosong, atau tanpa jiwa, yang dapat dianggap meninggal.

3.5.2 Desain Panel

Desain panel disini menggunakan bentuk-bentuk geometris yang mengutamakan permainan *space* antara *space* positif dan *space* negatif. Dibuat agak berbeda dengan desain komik seperti biasanya, dengan divariasikan bersama potongan image atau pengambilan gambar serta peletakan gambar yang agak ekstrem, seperti sedikit miring atau hanya berupa *slide* hitam.

3.5.3 Garis-Garis Melayang dan Bentuk Geometris

Elemen garis-garis melayang dan bentukan geometris berbentuk oval maupun bulat ini adalah ciri utama dari komik ini. Garis- garis adalah ciri utama dari desain yang bergaya *postmodern*, sedangkan bentukan geometris berupa roda-roda melayang dapat diartikan sebagai jam atau perlambang waktu, atau roda kehidupan. Baik waktu maupun roda kehidupan akan selalu berubah dan tidak akan pernah ada yang tetap, seperti yang dikatakan oleh filsuf Yunani kuno, yaitu Herakleitos (535-475 SM) yang menyatakan bahwa di dunia ini segala sesuatunya selalu berubah, tidak ada sesuatu yang tetap, dikatakan dalam keadaan menjadi. Untuk dasar atau arche dunia semesta diumpamakannya sebagai api, karena sifat api selalu bergerak dan berubah-ubah atau tidak tetap.

3.5.4 Daun Pisang

Hiasan daun pisang seringkali dimunculkan pada background maupun pada sampul. Tanaman pisang sendiri umumnya hanya terdapat di Asia Tenggara dan Amerika Tengah. Pada bagian dunia lain mungkin ada, namun masyarakat tidak mengenalnya secara luas seperti masyarakat di Indonesia.

Hiasan ini dipakai, untuk memberikan ciri ke-Indonesiaan pada desain komik ini, meskipun masih harus diolah lagi agar tidak terlihat terlalu konservatif.

3.5.5 Astadipati

Dalam bahasa Jawa Krama Inggil, “asta” berarti tangan, sedangkan “pati” berarti mati. “Dipati” pada akhir nama diambil dari nama dewa penjaga kunci gerbang kematian pada cerita pewayangan, yaitu Batara Jamadipati. Tugas dewa

ini adalah mengambil nyawa manusia dan mengantarkannya ke gerbang kematian, jadi hampir sama dengan mitos dewa-dewa kematian di negara-negara lain.

Astadipati adalah organisasi pembunuh bayaran di alam maya, yang mengambil anggota hanya orang-orang yang dapat menembus alam maya saja, dengan kata lain, mereka hanya merekrut orang-orang berkemampuan supranatural. Sesuai dengan namanya yang dalam bahasa Indonesia berarti “tangan kematian”, mereka membunuh roh manusia dengan tangan seperti yang lainnya, bedanya hanyalah hal ini dilakukan di alam maya. Lambang Astadipati adalah tangan berjari kurus-kurus dan panjang, yang lazimnya tangan macam ini dimiliki oleh para dukun dan tukang ramal dalam cerita-cerita rakyat. Kesan negatif yang dimunculkan dalam lambang ini dikuatkan dengan warna yang digunakannya, yaitu hitam. Hitam adalah warna kematian. Dalam lambang ini tangan digambarkan terbelit² oleh semacam tali-tali yang tebal tipis, ini mengandung arti, siapapun yang sudah masuk, tak akan bisa keluar lagi, karena terikat untuk selamanya. Lingkaran yang melingkari lambang melambangkan kesatuan, atau organisasi. Sedang untuk font, dipakai tulisan tangan yang bentuknya dimiripkan dengan huruf Jawa, Hanacaraka, dengan pertimbangan selain untuk menyesuaikan dengan nama lambang yang menggunakan bahasa Jawa Krama Inggil, huruf Hanacaraka sendiri tidak begitu dikenal luas di Indonesia, terutama bagi masyarakat yang berdomisili diluar pulau Jawa.

3.5.6 Dukun

Pada akhir cerita, sempat dimunculkan dukun yang membawa keris beserta tempat dupa, sama dengan konsep penggunaan daun pisang dan lambang Astadipati, dukun ini juga memiliki misi untuk mencirikan sesuatu yang berbau Indonesia, namun tidak terlihat konservatif, seperti ciri-ciri halaman komik yang lainnya yang surealis dan futuristik. Dukun sendiri adalah orang berkekuatan supranatural, yang biasanya berkonotasi negatif. Di Jawa, dukun ini biasanya tak pernah lepas dari perlengkapan seperti keris dan tempat dupa.

Namun pada cerita tidak diperlihatkan secara gamblang ritual yang biasanya dilakukan dukun asli. Perbuatan dukun disini sudah dimanipulasi dengan

macam-macam trik, agar tetap menonjolkan kesan ke-Indonesiaan, namun tidak berkesan menyebarkan ilmu sesat kepada pembaca.