

Memahami Komik

Maestro komik Will Eisner menggunakan istilah seni berturutan untuk menjelaskan pengertian dari komik. Apabila gambar-gambar dilihat secara satu persatu, gambar-gambar tersebut tetap hanya berupa gambar. Akan tetapi ketika disusun sebagai turutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik.²

Di Indonesia, komik belum banyak dipermasalahkan secara teoritis. Kata komik diterima secara umum untuk menyebutkan sastra gambar. Untuk menyebut komik bersambung digunakan istilah comic-strips, sedang comic-books disebut komik, kemudian muncul pula istilah cergam yaitu akronim dari cerita bergambar atau cerita berbentuk gambar.³

Sejarah dan Perkembangan Komik di Indonesia

Sejarah komik dapat ditelusuri dari zaman prasejarah, dimana terdapat relief-relief pada bangunan dan benda-benda prasejarah, seperti relief di pintu-pintu katedral Yunani, pada jambangan dan kaca patri. Di Indonesia, terlihat pada relief di candi Borobudur tentang ajaran Buddha Gautama, di candi Prambanan tentang Ramayana dan Mahabharata. Terlalu terburu-buru memang jika kita menganggapnya sebagai bentuk arkais dari komik, namun penggunaan grafis sebelum tulisan, yang mungkin sekedar bernilai tanda atau untuk memenuhi kepuasan estetis, merupakan pengganti kata-kata dan pengisahan lisan. Sekitar tahun 1957, di Barat telah lahir suatu pemikiran yang didukung oleh beberapa perintis yang berani, masyarakat perlahan mulai menyadari makna, peranan dan dampak dari komik. Kemudian muncul para pembela komik, dan terbentuklah klub-klub komik. Yang mengeluarkan komik dari "lumpur" produksi pinggiran, menjadi "komik-komik besar" yaitu komik yang pantas menyandang nama penciptanya.⁴

Dalam perkembangannya, komik yang biasanya menceritakan tentang hal-hal sederhana berkembang lebih luas lagi, baik dari segi bahasan cerita maupun teknik pengerjaannya. Sehingga komik kemudian tidak hanya menjadi konsumsi anak-anak, tetapi juga dikonsumsi orang dewasa. Komik yang memiliki dua fungsi sekaligus, pertama fungsi hiburan, dan kedua dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif. Dan Mochtar Lubis lebih jauh lagi menyatakan "Komik adalah salah satu komunikasi massa yang memberi pendidikan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa".⁵

² Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993.

³ Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, 1998.

⁴ Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, 1998.

⁵ Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, 1998.



Seperti cara yang digunakan oleh Scott McCloud, dalam buku *Understanding Comics* yang banyak memberikan penjelasan tentang komik, ia pun menjelaskannya dengan bahasa komik. Sehingga yang dapat dirasakan oleh pembaca terutama pembaca yang awam tentang komik adalah, isi dari buku tersebut menjadi lebih mudah dipahami dan dalam membacanya pun tidak membosankan.

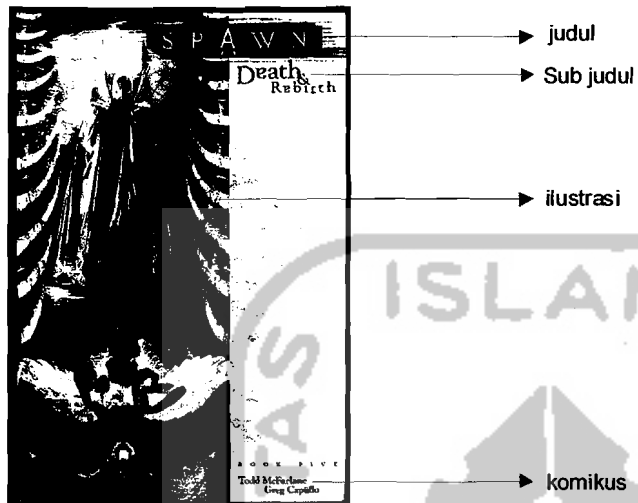


Salah satu halaman dalam buku *Understanding Comics*.

Anatomi Komik

- Sampul

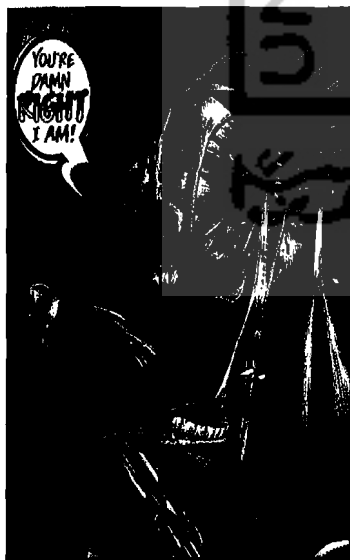
Menggambarkan isi (inti cerita) yang berupa *ilustrasi gambar*, dan merupakan halaman pertama dimana sampul akan sangat menentukan menarik tidaknya komik untuk dibaca.



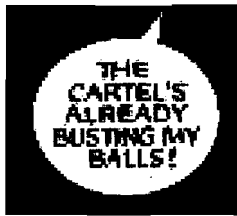
- Isi

Panel (frame pada tiap adegan); merupakan pemisah namun juga penghubung gambar-gambar dalam rangkaian cerita utuh. Dari segi visual, panel-panel tersebut dapat berupa kotak atau bentuk alternative lainnya.

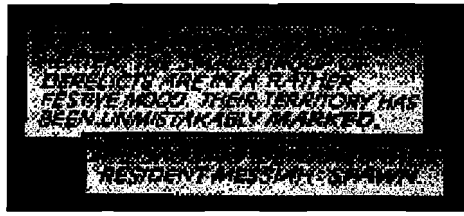
Ilustrasi gambar



Text, berupa dialog, narasi, dan soundeffect.



dialog



narasi



soundeffect

Balon kata; untuk penempatan text, memiliki bentuk yang beragam.



dialogue balloon



splash balloon



thought balloon

- Penutup

Berupa *poster atau ilustrasi*. Ilustrasi sendiri memiliki beragam gaya diantaranya; gaya Eropa, Jepang, dan naif/alternatif.



Analisa Komik dan Panel

Komik memiliki ikon terpenting yang disebut *panel*. Ikon yang disebut “bingkai”, berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Setiap panel menunjukkan satu momen, dimana waktu dan ruang dipisahkan menjadi peristiwa-peristiwa yang kasar, dengan irama yang patah-patah, serta tidak berhubungan. Sehingga pikiran kita lah yang mengisi peristiwa dan menghubungkan momen-momen (panel-panel) tersebut untuk menciptakan ilustrasi waktu dan gerak.

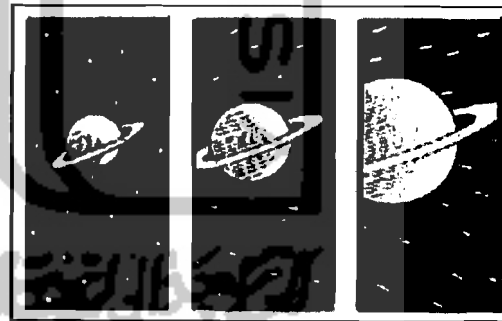
Penataan adegan-adegan didalam panel komik akan menghasilkan suatu bentuk peralihan antar panel yang secara spesifik akan dapat dibedakan berdasarkan bentuk dan jenis peralihannya. Dan konsep peralihan waktu dan ruang berdasar perbedaan bentuk panel inilah yang kemudian mendasari pengolahan bentuk, karakteristik ruang, dan terutama pola penataan ruang yang merupakan transformasi dari pola penataan panel-panel komik, serta sirkulasi bangunan yang didasari oleh pola baca alur cerita komik.

Secara umum, peralihan panel-ke-panel dalam komik dapat dibagi menjadi beberapa golongan, yaitu:⁶

- Waktu-ke-waktu; peralihan dengan closure yang sangat sedikit (peralihan lambat).



contoh 1

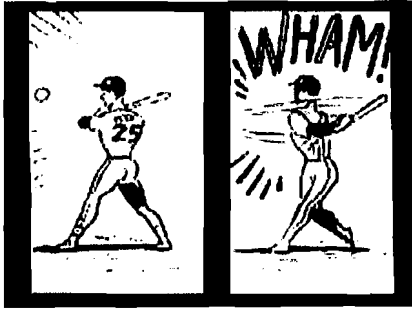


contoh 2

⁶ Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1993.



- Aksi-ke-aksi; peralihan satu subyek dalam proses.



contoh 1



contoh 2

- Subyek-ke-subyek; peralihan masih dalam satu adegan atau gagasan, sehingga dibutuhkan keikutsertaan pembaca untuk memaknainya.



contoh 1

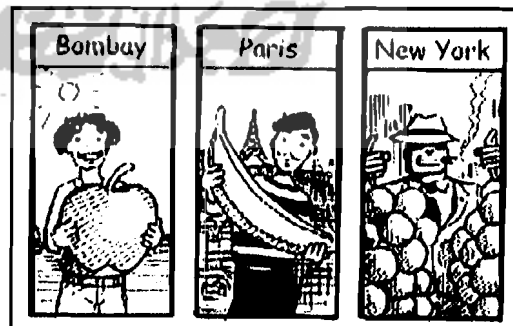


contoh 2

- Adegan-ke-adegan; peralihan melewati ruang dan waktu, sehingga dibutuhkan pemikiran yang deduktif.



contoh 1

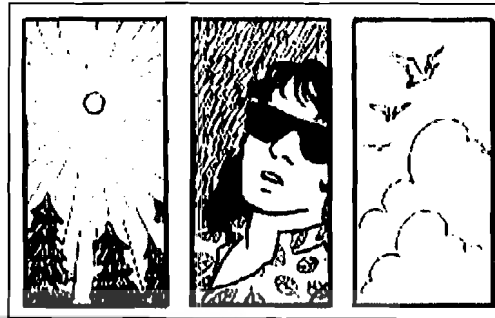


contoh 2

- Aspek-ke-aspek; peralihan yang tidak mengenal ruang dan waktu dan mengatur pandangan yang mengembara pada aspek tempat, gagasan, dan suasana hati berbeda.

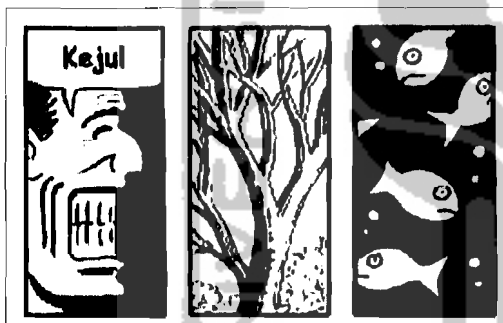


contoh 1



contoh 2

- Non-sequitur; peralihan yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panelnya.



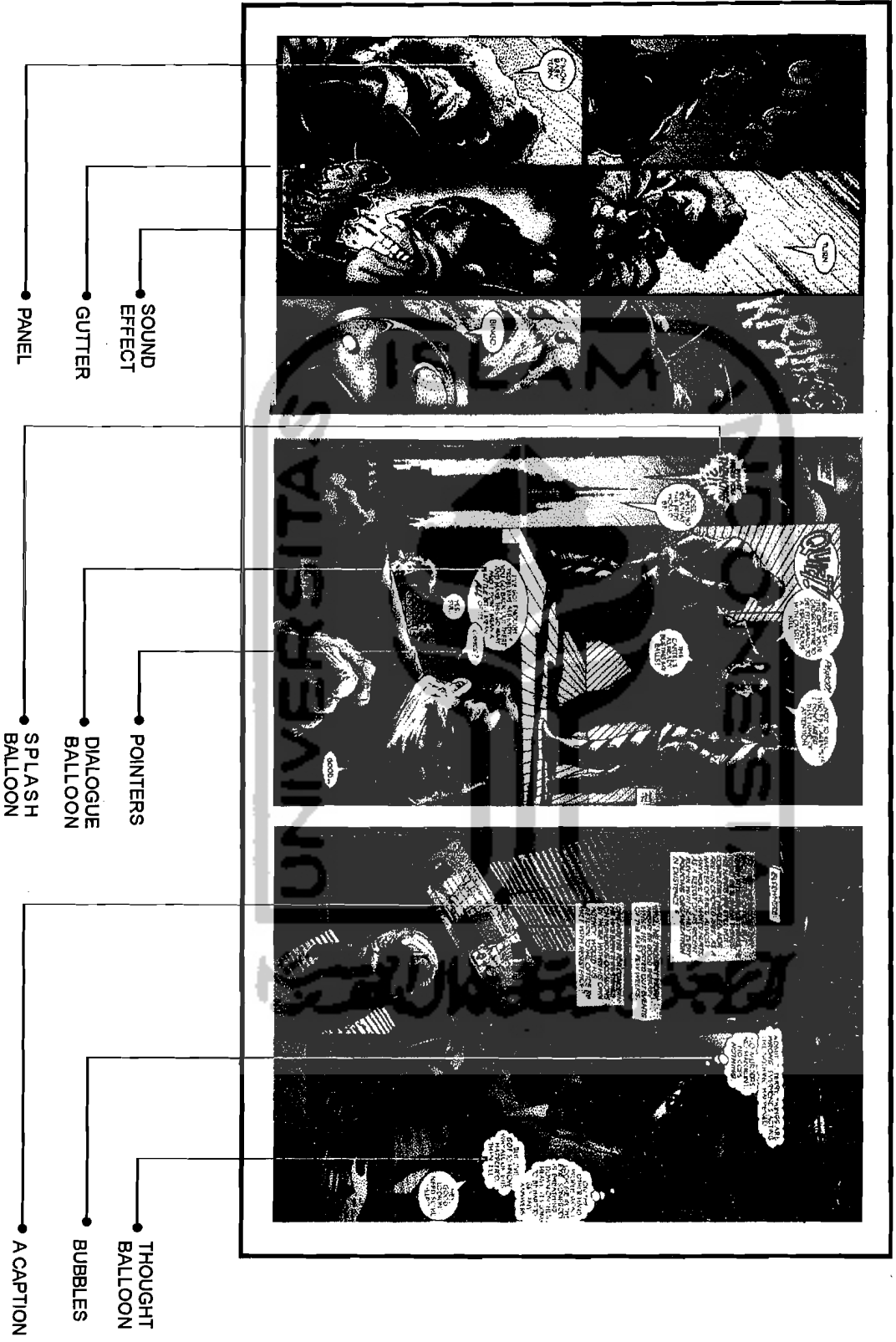
contoh 1



contoh 2

Tidak semua komik memiliki utuh ke-enam golongan diatas, sehingga dalam hal ini komik yang dirasa mampu mewakili kompleksitas tersebut adalah komik *Spawn* karya Greg Capullo. Kelebihan lain dari komik ini adalah bentuk panel yang cukup bervariasi, komikus banyak menggunakan panel-panel alternatif. Permainan penataan panel pun sangat atraktif. Komik yang dikemas dengan penuh warna, sangat detail dalam penggambaran karakter, memiliki panel-panel yang “penuh” (dalam satu panel kadang terdapat beberapa dialog dan peristiwa), yang menjadikan komik ini sangat menarik, tidak hanya untuk dilihat dan dibaca, tapi juga dipahami.

ELEMEN-ELEMEN DALAM KOMIK



The elements in a typical comicbook page:⁷

- a. *Panel*, a single illustration on a page.
- b. *Gutter*, the space between panels.
- c. *Sound effect*.
- d. *Splash balloon*, an outline around lettering done in the jagged shape.
- e. *Thought balloon*, copy which represents what a character is thinking.
- f. *Dialogue balloon*, the regular speech indicators.
- g. *Pointers*, the connecting arrows on dialogue balloons, showing who is speaking.
- h. *Bubbles*, the little connecting circles on thought balloons.
- i. *A caption*, copy in which someone is talking to the reader, but which is not within dialogue balloons.



⁷Stan Lee, *How to Draw Comics The Marvel Way*, 1984.



Peralihan Panel

Peralihan panel-ke-panel dalam komik dapat dibagi menjadi beberapa golongan, yaitu:

1. Peralihan waktu-ke-waktu
2. Peralihan aksi-ke-aksi
3. Peralihan subyek-ke-subyek
4. Peralihan adegan-ke-adegan
5. Peralihan aspek-ke-aspek
6. Peralihan non-sequitur

Tidak semua komik memiliki ke-6 jenis peralihan tersebut. Salah satu komik yang cukup kompleks dan spesifik dalam membedakan panel-panelnya berdasar bentuk peralihan tersebut adalah komik *Spawn* karya Greg Capullo. Dan karakteristik dari jenis-jenis peralihan tersebut yang kemudian akan mendasari perancangan Rumah Produksi Komik ini adalah:

1. Waktu-ke-waktu; peralihan dengan closure yang sangat sedikit (peralihan lambat).
 - Pergerakan peristiwa dalam panel sangat lambat, hanya terfokus pada satu obyek dengan pengambilan angle yang sama pada tiap panelnya.
 - Bentuk panel yang digunakan adalah panel sejajar dengan parit untuk menimbulkan suasana nirkala antar panel.
 - Panel yang digunakan tidak hanya berbentuk kotak, namun juga lingkaran sebagai perlambangan dari peristiwa dimasa lalu.
 - Pembentukan panel dari peralihan waktu-ke-waktu adalah:

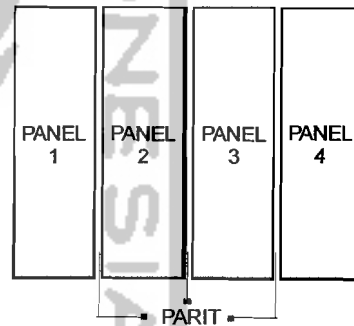
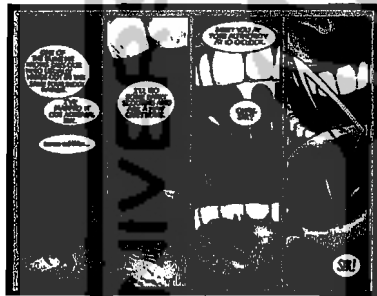


2. Aksi-ke-aksi; peralihan satu subyek dalam proses.
 - Peralihan panel berdasarkan proses yang berurutan, pengambilan angle gambar mengikuti pergerakan dari proses tersebut.
 - Dalam hal ini maka perancangan Rumah Produksi akan lebih difokuskan pada jenis peralihan panel aksi-ke-aksi, karena kesamaan peralihan yang didasarkan pada proses kegiatan yang berurutan. Dan dalam perancangan suatu rumah

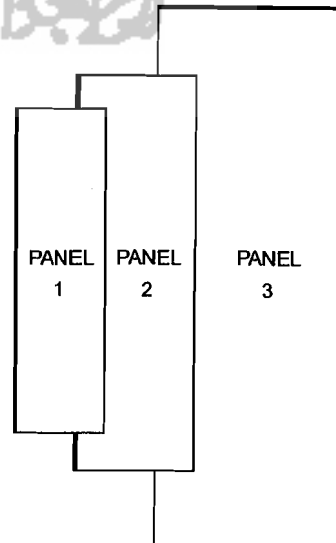
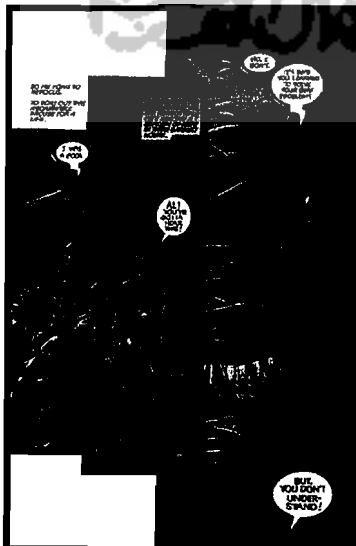


produksi diharapkan jenis peralihan yang digunakan ini akan lebih mendukung fungsi bangunan untuk mempermudah proses produksi.

- Bentuk panel yang digunakan adalah panel dengan parit untuk menonjolkan karakter antar panel, dan berjajar tidak hanya secara horizontal dan vertikal namun juga secara diagonal.
- Penggunaan bentuk kotak pada panel-panelnya.
- Untuk panel dengan pergerakan peristiwa lebih cepat dan kedekatan proses yang lebih erat digunakan bentuk panel bertumpuk., dengan karakteristik:
 - Posisi antar panel bertumpuk sejajar, diagonal, atau zig-zag.
 - Dengan prosentase area tumpukan 5% - 30%, tergantung pada panel mana yang akan lebih ditonjolkan, semakin besar area panel yang tertumpuk panel lain, maka panel yang berada dibawahnya akan lebih difungsikan sebagai background untuk panel di atasnya. Sehingga bila tumpukan antar panel setara maka karakter antar panel yang ditonjolkan pun sama kuatnya.
- Pembentukan panel dari peralihan aksi-ke-aksi adalah:
 - panel sejajar



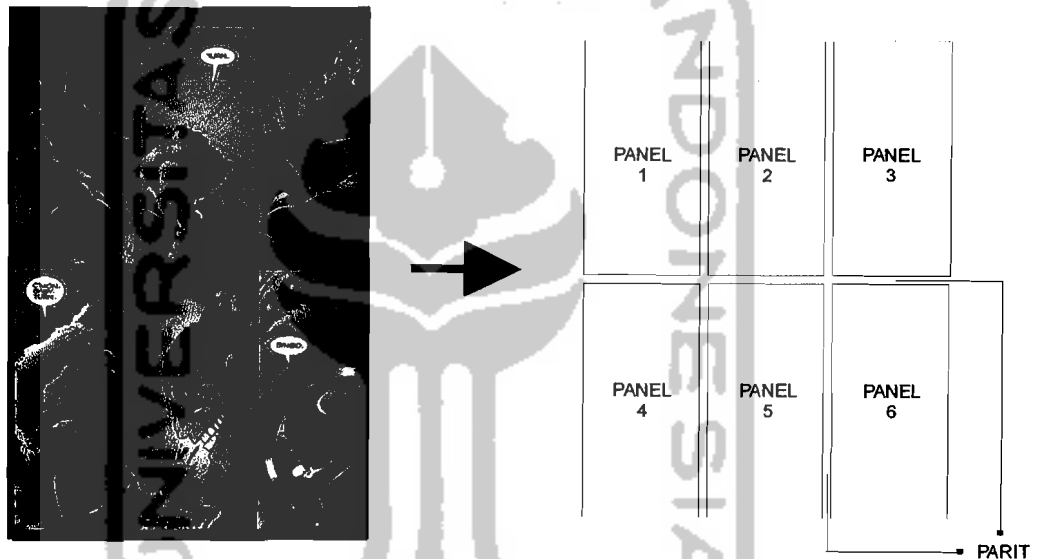
- panel bertumpuk



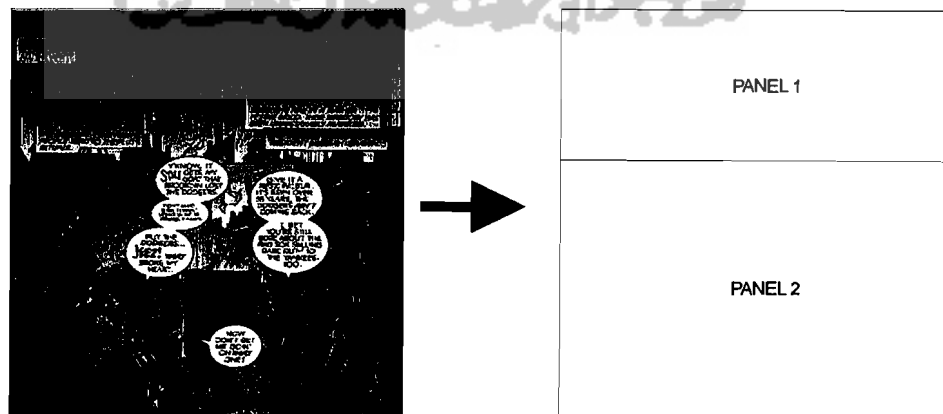
3. Subyek-ke-subyek; peralihan masih dalam satu adegan atau gagasan, sehingga dibutuhkan keikutsertaan pembaca untuk memaknainya.

- Perubahan obyek pada tiap panel, namun masih berada dalam satu rangkaian adegan.
- Bentuk panel yang cenderung digunakan adalah panel dengan tatanan yang simetris baik dengan parit maupun tanpa parit. Perbedaan penggunaannya adalah pada kedekatan proses dan kecepatan adegan pada peralihan antar panelnya.
- Pembentukan panel dari peralihan subyek-ke-subyek adalah:

o panel simetris dengan parit

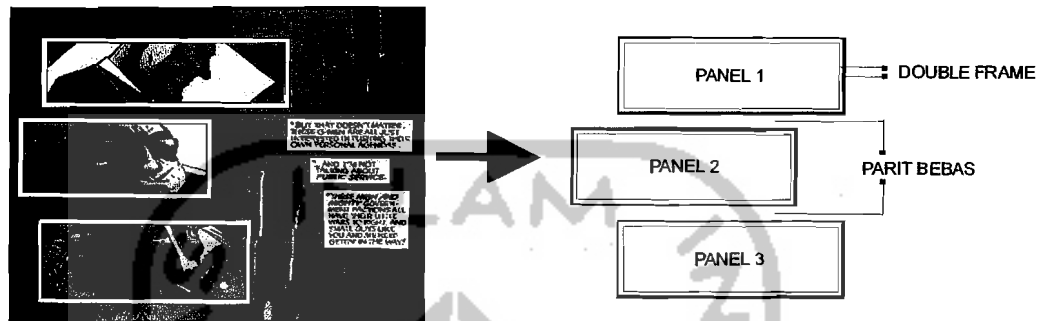


o panel simetris tanpa parit



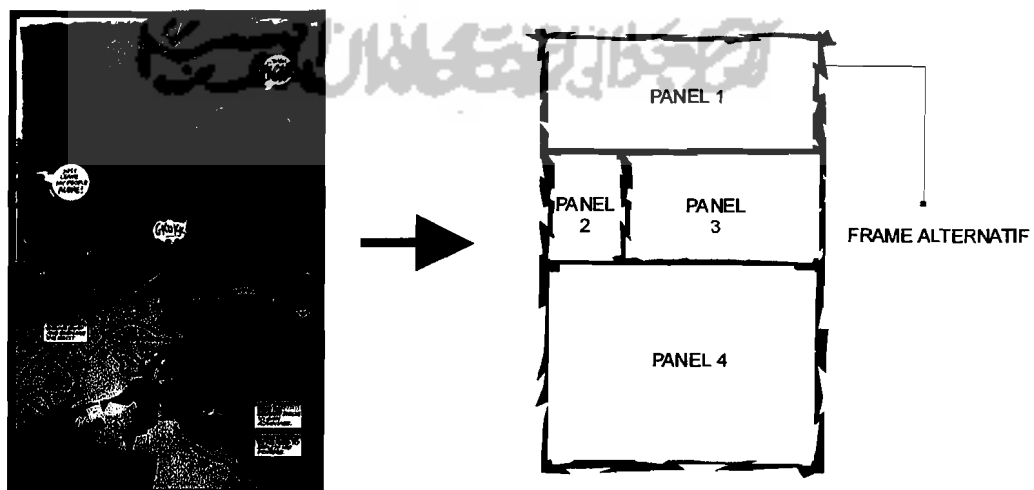
4. Adegan-ke-adegan; peralihan melewati ruang dan waktu, sehingga dibutuhkan pemikiran yang deduktif.

- Pergantian obyek pada tiap panel, menggambarkan adegan yang terpisah jauh melalui perpindahan ruang dan waktu.
- Bentuk panel yang digunakan adalah panel dengan frame ganda, untuk menekankan peristiwa pada masing-masing panel.
- Pembentukan panel dari peralihan adegan-ke-adegan adalah:



5. Aspek-ke-aspek; peralihan yang tidak mengenal ruang dan waktu dan mengatur pandangan yang mengembara pada aspek tempat, gagasan, dan suasana hati berbeda.

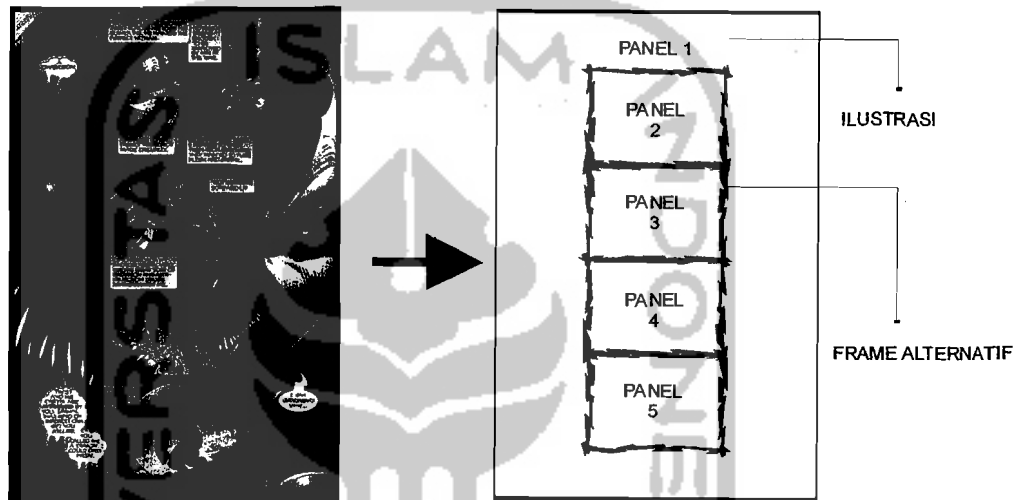
- Perubahan adegan pada tiap panel, dengan setting ruang dan waktu yang berbeda-beda.
- Bentuk panel yang digunakan adalah bentuk-bentuk panel alternatif, yaitu bentuk-bentuk asimetris baik bentuk yang kaku atau pun bentuk panel dengan garis-garis tangan.
- Pembentukan panel dari peralihan aspek-ke-aspek adalah:



6. Non-sequitur; peralihan yang tidak menunjukkan hubungan yang logis antar panelnya.

- Tidak ada keterkaitan secara langsung antar panelnya, perubahan jauh terjadi pada aspek ruang dan waktu antar panel.
- Bentuk panel yang digunakan adalah bentuk panel alternatif atau ilustrasi gambar dalam satu halaman penuh, dan dapat juga merupakan gabungan keduanya.
- Pembentukan panel dari peralihan non-sequitur adalah:

o Ilustrasi dan panel alternative



o ilustrasi penuh

