

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	1A40/H/15/05	
KLAS		
TERIMA	05-01-06	TTD.

**TINJAUAN KOMIK INDONESIA
TAHUN 1990 - 2004**



Oleh :

**ADE IRAWAN
NIM : 9610860023**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
2005**

**TINJAUAN KOMIK INDONESIA
TAHUN 1990 - 2004**



ADE IRAWAN
NIM : 9610860023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2005

Tugas Akhir Skripsi telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada Tanggal **24 Januari 2005**, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Asnar Zacky
NIP. 131 474 338

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Lasman, M. Sn
NIP. 131 773 135

Cognate/ Anggota



Endro Tri Susanto, S.Sn
NIP. 132 087 541

**Ketua Program Studi
Desain
Komunikasi Visual/ Ketua/
Anggota**



Drs. Lasman, M.Sn
NIP. 131 773 135

Ketua Jurusan Desain



Drs. A. Hendro Purwoko
NIP. 131 284 645



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia

Drs. Sukarman
NIP. 130 521 245



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala berkah cinta dan kasih-Nya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Tidak sedikit bantuan yang penulis terima dari berbagai pihak dan kiranya penulis hanya dapat membalasnya dengan penghargaan berupa do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Yth. Drs. Asnar Zacky**, selaku Pembimbing I, yang telah mencurahkan waktu, pikiran dan tenaganya, dan atas pinjaman buku komik-komiknya yang sangat berharga sehingga menjadikan Tugas Akhir ini bermanfaat, dengan segala kesabaran dan penyajiannya.
2. **Yth. Drs. Lasiman**, selaku Pembimbing II, Dosen Wali dan sekaligus Ketua Program Studi
3. **Yth. Hendro Purwoko**, selaku ketua Jurusan Desain dan Tim Penguji
4. Segenap keluarga besar Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas ilmu yang diberikan selama ini, yang telah membimbing dari awal semester hingga purna.

Tak lupa penulis ucapkan banyak terima kasih kepada **mamiku bunda tersayang, bapak dan adik-adik, Dian, Pitha dan Alm. Andri**, yang telah banyak memberi cinta, do'a dan dukungannya sehingga sangat membantu selama ini.

Penulis juga ucapkan terima kasih pada teman-teman keluarga besar **Mata Angin DKV'96** yang telah mendahului sukses jauh-jauh hari dan yang masih

berjuang, teman-teman seperjuangan **CORETCAKEP design industry**, **Susanne** atas semangatnya, **Carla Bonita** atas bantuan 'me-nelitiannya' yang tak terkira indahnya, serta 'nte **Christina** atas pinjaman komiknya, **Albi-Gon**, **Koko DKV'96**, **Galih "Tensai"** atas terjemahan bahasa Jepangnya, teman-teman **YTFC**, dan monster-monsternya. Atas segala bantuan semangat "**HENSHIN-nya**" dan kepada semua pihak yang tak bisa saya sebutkan disini karena keterbatasan daya ingat atas bantuan berupa moril dan materiil sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan, terima kasih.

Penulis sadar bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Penilaian penulis serahkan sepenuhnya kepada pembaca. Akhir kata, besar harapan karya tulis ini dapat memberikan manfaat, baik pada bidang Desain Komunikasi Visual maupun bidang lain yang berkaitan.

Yogyakarta, Februari 2005

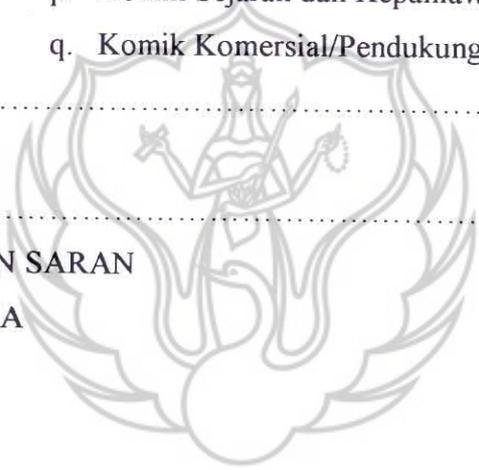
Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman <i>Intermezzo</i>	iii
Kata Pengantar.....	iv
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar.....	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Abstrak.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Penegasan Judul.....	3
B. Alasan Pemilihan Judul.....	7
C. Latar Belakang Masalah.....	7
D. Permasalahan.....	11
E. Batasan Masalah.....	12
F. Rumusan Masalah.....	13
G. Tujuan Penelitian.....	14
H. Manfaat Penelitian.....	14
I. Definisi Operasional.....	15
J. Sistematika Pendekatan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS.....	19
A. Perihal Komik.....	19
1. Definisi Komik.....	19
2. Fungsi Komik.....	20
3. Macam Komik.....	28
4. Komik Jepang (<i>Manga</i>) dan Komik Indonesia.....	36
B. Perihal Ilustrasi.....	37
1. Definisi Ilustrasi.....	37

2. Fungsi Ilustrasi.....	37
3. Teknik Visualisasi dalam Komik.....	37
4. Ilustrasi Jepang dan Indonesia.....	41
C. Perihal Sejarah Singkat Komik Dunia.....	43
1. Sejarah Singkat Manga.....	52
2. Sejarah Singkat Komik Indonesia.....	59
D. Perihal Unsur dan Anatomi Komik.....	70
E. Perihal Penggambaran Adegan.....	92
F. Perihal Hubungan Antar Panel.....	101
G. Alur Kerja Manga dan Komik Indonesia.....	105
H. Perihal Karakter pada Penceritaan Komik.....	111
I. Ciri-ciri Manga dan Komik Indonesia.....	136
J. Hipotesis.....	159
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	160
A. Metodologi Penelitian.....	160
1. Metode Pengumpulan Data.....	160
2. Metode Analisa Kualitatif.....	161
3. Metode Observasi.....	162
4. Metode Deskriptif Analisis.....	164
BAB IV PEMBAHASAN.....	177
A. Variabel yang Diteliti.....	177
B. Data Obyek Penelitian.....	178
C. Deskripsi Penelitian.....	182
1. Komik Indonesia taun 1970-an.....	182
2. Pemetaan Komik Indonesia.....	188
a. Komik Indie.....	200
b. Komik Pop, Petualangan, Action, Misteri.....	211
c. Komik Fantasi.....	222
d. Komik Aksi Komedi.....	232

e. Komik Legenda/Dongeng.....	234
f. Komik Politik.....	238
g. Komik Parodi.....	239
h. Komik Lomba.....	242
i. Komik Religius/Keagamaan.....	246
j. Komik Oto-Biografi/Perjalanan Hidup.....	257
k. Komik Wayang.....	259
l. Komik Babad.....	262
m. Komik Seri dengan Sponsor.....	264
n. Komik Insidental dengan Sponsor.....	266
o. Komik Pendidikan.....	267
p. Komik Sejarah dan Kepahlawanan.....	281
q. Komik Komersial/Pendukung Iklan.....	286
D. Sintesis.....	289
BAB V PENUTUP.....	
KESIMPULAN DAN SARAN.....	
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1 Kungfu Boy, 29
- Gambar 2 Komik strip Doyok, 30
- Gambar 3 Kumpulan komik, 31
- Gambar 4 Garfield, 33
- Gambar 5 BONE, 33
- Gambar 6 Komik Doyok, Ali Oncom, 35
- Gambar 7 Teknik Arsir, 38
- Gambar 8 Komik Fotografi, 39
- Gambar 9 Komik manuan, 40
- Gambar 10 Komik 3D, 41
- Gambar 11 Contoh ilustrasi, 42
- Gambar 12 Lukisan gua, 43
- Gambar 13 Hieroglyph, 44
- Gambar 14 Ilustrasi China, 45
- Gambar 15 Rudolph Topffer, 46
- Gambar 16 Emakimono, 48
- Gambar 17 Ukiyo-e, 49
- Gambar 18 The Katzenjammerkids, 50
- Gambar 19 Tintin, 51
- Gambar 20 Tarzan, 51
- Gambar 21 Emakimono & Ukiyo-e, 53
- Gambar 22 Shin Takarajima, 54
- Gambar 23 Shounen Manga, 56
- Gambar 24 Shoujo manga, 58
- Gambar 25 Buku Wayang, 59
- Gambar 26 gambar Oemboel, 60
- Gambar 27 Put On, 63
- Gambar 28 Flash Gordon, 63
- Gambar 29 Superman & Godam, 64
- Gambar 30 Tarzan & Maza, 66
- Gambar 31 Gundala & Flash, 68
- Gambar 32 –
- Gambar 33 Judul, 70
- Gambar 34 Cover, 71
- Gambar 35 Frame, 72
- Gambar 36 Panel, 73
- Gambar 37 Balon kata, 74
- Gambar 38 Sound Lettering, 76
- Gambar 39 Proporsi, 77
- Gambar 40 Action, 78
- Gambar 41 Perspektif, 79
- Gambar 42 Angle, 80
- Gambar 43 Emosi, 81
- Gambar 44 Shadow, 82
- Gambar 45 Arsir, 84
- Gambar 46 Arsir horror, 85

Gambar 47 Style, 86	Gambar 70 Naskah awal, 106
Gambar 48 Pace/Timing, 87	Gambar 71 Karakter tokoh, 107
Gambar 49 Contoh Pace, 88	Gambar 72 Penterjemahan, 108
Gambar 50 Efek, 89	Gambar 73 Penintaan, 109
Gambar 51 Efek pada komik, 90	Gambar 74 Emblem, 114
Gambar 52 Quipu, 91	Gambar 75 Asterix Obelix, 115
Gambar 53 ECU, 92	Gambar 76 Tintin cs, 116
Gambar 54 VCU, 93	Gambar 77,78 Lucky Luke, 117
Gambar 55 BCU, 94	Gambar 79 Himitsu waza, 121
Gambar 56 CU, 94	Gambar 80 Omoide no, 123
Gambar 57 MCU, 95	Gambar 81 Kungfu 1 jari, 125
Gambar 58 Mid Shot, 96	Gambar 82 Pencacatan, 129
Gambar 59 MS, 97	Gambar 83 Perebutan kitab, 130
Gambar 60 MLS, 97	Gambar 84 Huru-hara, 132
Gambar 61 LS, 98	Gambar 85 Pencarian, 133
Gambar 62 VLS, 99	Gambar 86 Penggambaran, 136
Gambar 63 ELS, 100	Gambar 87 Mata Manga, 137
Gambar 64 M to M, 101	Gambar 88 Hidung manga, 138
Gambar 65 Act to Act, 102	Gambar 89 Rambut Manga, 139
Gambar 66 Subj to subj, 102	Gambar 90 Mulut Manga, 140
Gambar 67 Scene to scene, 103	Gambar 91 Proporsi, 141
Gambar 68 Asp to asp, 104	Gambar 92 Hiperbolik, 142
Gambar 69 Non squitur, 104	Gambar 93 Cos-Play, 143

- Gambar 94 Detail Tekno, 144
- Gambar 95 Seting Hi-tech, 145
- Gambar 96 Kenshin Himura, 146
- Gambar 97 Manga Modern, 146
- Gambar 98 Screen tone, 147
- Gambar 99 Arsir, 148
- Gambar 100 Slow Motion, 149
- Gambar 101 Dramatisasi, 150
- Gambar 102 Plester dikepala, 151
- Gambar 103, 104 Simbol Emosi, 152
- Gambar 105 gaya Wid NS, 153
- Gambar 106 Gaya Dwi Koen, 154
- Gambar 107 Gaya Asnar Zacky, 154
- Gambar 108 Cahaya, 155
- Gambar 109 Sibuta, 156
- Gambar 110 Draferi, 157
- Gambar 111 Komik sejarah, 158
- Gambar 112 Kawa Hijau, 183
- Gambar 113, 114 Gundala, Calong, 184
- Gambar 115, 116 Wajah Pribumi, 185
- Gambar 116, 117 Panel barat, 186
- Gambar 118 Rampok, 205
- Gambar 119 Story of Dollcrane, 205
- Gambar 120 Ragam Frame, 206
- Gambar 121 Coretan, 207
- Gambar 122 Indi Bandung, 209
- Gambar 123 Indi Jakarta, Jogja, 210
- Gambar 124 Perwajahan La Ciel, 214
- Gambar 125 Triple Knock, 215
- Gambar 126 Peralihan Panel, 216
- Gambar 127 Ekspresi, 217
- Gambar 128 Dekoratif, 217
- Gambar 129 Onomatope, 218
- Gambar 130 Amel, 219
- Gambar 131, 132 Sudut Pandang, 220
- Gambar 133 Seting kota, 221
- Gambar 134 Sudut pandang, 222
- Gambar 135 Awatar, 226
- Gambar 136 Efek grafis, 227
- Gambar 137 Caroq, 228
- Gambar 138 Sati, Alakazam, 229
- Gambar 139 Dua Warna, 230
- Gambar 140 Berat Panel, 231
- Gambar 141 Sawung kampret, 233
- Gambar 142, 143 Komik hans J, 236
- Gambar 144 Adopsi Spider-man, 237

Gambar 145 Qomaruzzaman, 237	Gambar 164 -
Gambar 146 Ilust. Asnar Zacky, 240	Gambar 166 Komik Dancow, 267
Gambar 147 Komik Parodi, 241	Gambar 167 Komik Bahsa, 270
Gambar 148 Kecoa, 243	Gambar 168 Dulken, 271
Gambar 149 Manga-Hanuman, 245	Gambar 169 Komik Ip-Tek, 272
Gambar 150 Manga Islami, 249	Gambar 170 Pendidikan bahasa panel, 273
Gambar 151 Perwajahan, 249	Gambar 171 Non Sequitur, 274
Gambar 152 Jilbab dalam Manga, 251	Gambar 172, 173 Archie & Meidy, 275
Gambar 153 Dekoratif Manga Islam, 252	Gambar 174, Cinematic Action, 276
Gambar 154 Hiperbolik Manga Islam, 253	Gambar 175,176,177 -
Gambar 155 Kartun Manga Islam, 253	Gambar 178 Simbol grafis 277
Gambar 156 Penokohan Manga Islam, 254	Gambar 179 Pace, 278
Gambar 157, 158 Komik Nasrani, 256	Gambar 180 Anatomi, 280
Gambar 159 Amien Rais, 208	Gambar 181 Jend. Sudirman, 283
Gambar 160, 161 Komik Wayang 261	Gambar 182, 183 Arsitektur, 284
Gambar 162 Ken Arok, 263	Gambar 184 Penggambaran Wid NS, 285
Gambar 163 Saras 008, 265	Gambar 185 Komik Kondom, 288
	Gambar 186 Komik Iklan, 288

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Daftar Komik	166
Tabel 2	Visualisasi dalam Komik	168
Tabel Pie I	Prosentase visualisasi <i>Manga</i> dan komik manca ...	172
Tabel 3	Gaya Komik	173
Tabel Pie II	Prosentase adaptasi <i>Manga</i> dan komik manca	174
Tabel 4	Tema Komik	175
Tabel Bar I	Prosentase tema komik Indonesia	176
Tabel 5	Pemetaan komik Indonesia	188
Tabel 6	Komik Indie	203, 204
Tabel 7	Komik Pop, Petualangan, Roman	212, 213
Tabel 8	Komik Fantasi	223, 224, 225
Tabel 9	Komik Aksi Komedi	232
Tabel 10	Komik Dongeng/Legendal	234, 235
Tabel 11	Komik Politik	238
Tabel 12	Komik Parodi	239
Tabel 13	Komik Lomba	242, 244
Tabel 14	Komik Religius/Keagamaan	247, 248, 250, 255
Tabel 15	Komik Oto-Biografi	257
Tabel 16	Komik Wayang	260
Tabel 17	Komik Babad	262
Tabel 18	Komik Seri dengan Sponsor	264

Tabel 19	Komik Bonus Insidental	266
Tabel 20	Komik Pendidikan	268, 269
Tabel 21	Komik Sejarah dan Kepahlawanan	281, 282
Tabel 22	Komik Komersial/ Pendukung Iklan	286, 287



ABSTRAK

Bermula dari banyaknya kata-kata yang penulis dengar pada seminar-seminar komik, yaitu sebuah pertanyaan yang selalu sama dilontarkan...Komik Indonesia

Mati?

Dengan ini penulis ingin berusaha menyampaikan sebuah informasi yang walaupun tidak begitu lengkap namun sudah cukup untuk menjawab pertanyaan dan keraguan diatas

Penulis mencoba memberikan bukti bahwa komik Indonesia ternyata sangat kaya dan beragam, baik gaya maupun cara penyampaiannya kepada umum, komik Indonesia telah lahir dengan bentuknya yang baru sebagai akibat kemajuan jaman dan era globalisasi yang terjadi.

Sebuah bukti bahwa komik Indonesia tidaklah seburuk yang diduga, sudah bukan saatnya lagi untuk ber-komik dalam dunia yang sempit, sebagai contoh bahwa komikus Jepang Akira Toriyama dengan karyanya Dragon Ball dapat membuat komik dengan seting di akherat. Kenapa komik Indonesia sepertinya TABU untuk membuat seting diluar tempurung ketradisionalannya sendiri?

BAB I. PENDAHULUAN



Komik Indonesia belakangan ini di tengah keterpurukannya sedang mencoba bangkit kembali dengan berbagai usaha gebrakan. Keadaan yang kalah jauh bersaing dengan komik-komik impor menjadikannya seolah-olah antara ada dan tiada. Para komikus muda berusaha menepis anggapan tersebut, mereka melahirkan karya-karya komik dengan gayanya masing-masing yang beraneka ragam corak, berusaha untuk membuat sesuatu yang belum ada menjadi ada, Dengan berbagai gaya yang tentunya telah mengalami percampuran akibat dari gaya-gaya yang sudah ada maupun keinginan untuk menghasilkan suatu gaya personal khas miliknya sendiri. Komik Indonesia bergaya Amerika, campuran Jepang-Amerika, gaya Eropa, Asia khususnya Taiwan dan Jepang (disebut *Manga*).

Berbagai komik kini menyerbu pasar dengan berbagai macam gayanya, berbagai macam cerita dan latar belakang dan kebanyakan berasal dari luar Indonesia terutama Jepang yang dapat disebut sebagai negara pembuat komik terbesar dan komik-komik Jepang nyata-nyata juga tersebar di berbagai penjuru dunia. Dibanding dengan gelombang masuknya komik asing ke pasar komik kita, komik-komik karya lokal persentasenya tidaklah seberapa, bahkan terhitung sangat sedikit. Di Jepang sendiri kini tiap bulan terbit paling sedikit 500 judul komik, perhari rata-rata hampir 20 judul. Jika komik Jepang yang diterbitkan di

Indonesia hanya 10 persennya saja, maka bisa mencapai 50 komik per-bulan. Bandingkan dengan komik Indonesia kita dalam setahun saja jumlah yang terbit masih bisa dihitung dengan jari.¹

Disamping itu, bentuk-bentuk promosi dan *kapitalisme* penjajahan visual komik-komik Jepang juga sangatlah besar pengaruhnya terhadap kondisi pasar komik Indonesia. Dapat dibayangkan hampir setiap kali komik-komik besar Jepang yang diputar film-nya di stasiun *Teve* bisa diperkirakan akan muncul pula di poster-poster murahan pinggir jalan tanpa ijin yang jelas dari negara aslinya, kemudian di sampul-sampul majalah, tas-tas sekolah, gelas, cangkir, mug, sedotan, aksesoris dan pernik-pernik yang tanpa memperhitungkan mirip atau tidak, bahkan mungkin salah mencetak nama. Penjajah-penjajah visual ini hanya mementingkan keuntungan semata dari hasil membodohi anak-anak sekelas Sekolah Dasar. Tidak bisa dipungkiri bahwa masyarakat kita memang cenderung lebih suka dibodohi dengan hal-hal seperti itu, dan hal tersebut nyata-nyata sangat mendukung mental perkembangan anak yang juga berpengaruh terhadap gaya gambar ilustrasi mereka. Bukan saja anak-anak, komikus-komikus muda juga, tidak bisa dipungkiri, cenderung menerima pengaruh dari *style* komik-komik Jepang dan Amerika, meski tidak semua mengadopsi gaya tersebut tapi pilihan terhadap gaya visual Jepang atau Amerika lebih mendominasi dan nampak pada komikus atau

¹ Agung A. Budiman, "Gerakan Komik Lokal 90-an" dalam Majalah Infotekno Edisi 10 Th. II/2002, www.mki-online.com.

studio komik yang lebih berorientasi pada keadaan pasar sekarang. Kebingungan terhadap komik yang mencerminkan gaya Indonesia bisa dipahami, mengingat komik-komik Indonesia pada jaman 60-70an sudah lama hilang tanpa melakukan regenerasi. Hampir sekitar 20 tahun publik kita tidak mengenal komik Indonesia lagi hingga generasi yang baru ini muncul.

Hingga era 90an, wajah per-komik-an kita masih menjadi perdebatan. Semestinya persoalan identitas komik Indonesia tidaklah harus identik dengan mitos-mitos dan simbol-simbol yang telah dikonstruksi oleh masa lalu. Ketika dunia menjadi semakin global, pertemuan elemen-elemen budaya melalui transfer teknologi komunikasi tidak dapat dibendung hingga ruang untuk mengkonstruksi identitas barupun makin terbuka, dan akan selalu terbuka untuk direkonstruksi atau pun didekonstruksi, malah mungkin kita nanti tidak memerlukan lagi istilah-istilah komik Indonesia, komik Jepang, Amerika atau komik Eropa. Generasi baru yang menentukan proses mereka sendiri.

A. Penegasan Judul

1. TINJAUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata Tinjauan memiliki arti yaitu: 1 Hasil meninjau; pandangan; pendapat;

(sesudah menyelidiki, mempelajari, dsb). 2 Perbuatan meninjau². Berdasar ini penulis dapat mengartikan bahwa Tinjauan adalah merupakan suatu cara untuk mengingat atau menulis kembali berdasarkan data-data yang telah dipelajari. Dalam hal ini berarti penulis bermaksud meninjau kembali mengenai komik-komik di Indonesia terutama adalah komik-komik karya komikus lokal yang bergaya Jepang dan mengumpulkan beberapa data-data yang telah ada sebagai bahan yang akan ditinjau kembali, mengenai seputar perbincangan mengenai matinya komik Indonesia sampai perbantahan dan pemunculan kembali komik-komik lokal yang bergaya Jepang.

2. KOMIK

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata Komik berarti: 1 cerita bergambar (di majalah, surat kabar, berbentuk buku) yang mudah dicerna dan lucu³. 2 Pelawak; badut. Komik pada jaman dahulu di Indonesia disebut Tjergam⁴ (kependekan dari Tjerita Bergambar, meniru istilah Tjerpen atau Tjerita Pendek). Sedangkan ensiklopedi nasional Indonesia menulis bahwa KOMIK adalah cerita gambar serial sebagai perpaduan karya seni rupa atau seni gambar dan seni sastra. Di Perancis, orang menyebutnya sastra

² Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1998) p.951.

³ Tim Penyusun, *Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990) p. 452.

⁴ Marcell Bonneff, *Komik Indonesia*, (Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia (KPG) bekerjasama dengan forum Jakarta-Paris, 1998) p. 8.

ekspresi grafis. Komik berbentuk rangkaian gambar, masing-masing didalam kotak, yang keseluruhannya merupakan rentetan sebuah ceritera. Gambar-gambar itu pada umumnya dilengkapi dengan balon-balon kata dan kadang-kadang adakalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan.⁵

Dalam bahasa Inggris komik sekali muat atau bersambung dalam penerbitan pers disebut *comic strip* atau *strip cartoon*. Komik yang ditebitkan dalam bentuk buku disebut *Comic Book*. Secara umum keseluruhannya disebut *Comics*.

Kata Komik berasal dari Bahasa Perancis *comique* yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya adalah sebagai pelawak atau badut. Umpamanya dalam kesenian dikenal opera komik atau lagu komik. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani *Komikos*.⁶

Selain komik gambar dikenal pula komik foto, baik yang diterbitkan dalam bentuk seperti majalah maupun yang dimuat sebagai cerita bersambung dalam penerbitan pers. Komik jenis ini berisi foto-foto, umpamanya yang diambil dari adegan-adegan film dan dirangkaikan sesuai dengan urutan cerita film. Di Indonesia, komik foto mengenai suatu ceritera yang difilmkan sering kita

⁵ Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka, 1990, p. 54.

⁶ *Ibid.*

jumpai pada poster-poster atau selebaran yang dijual di bioskop-bioskop yang sedang memutar film tersebut. Komik ini oleh penduduk Mexico disebut *fotonovelas*.

Komik berbentuk majalah di Jepang menduduki peringkat paling laris, *Shonen Jump* sebuah komik majalah Jepang terbit setiap minggu dengan rata-rata oplah lebih dari 4-juta eksemplar – melebihi sirkulasi majalah Amerika Serikat *Newsweek* yang beroplah 3,5-juta untuk seluruh dunia.⁷

3. KOMIK INDONESIA

Komik yang dibuat oleh orang Indonesia.

Berdasarkan ulasan di atas maka oleh penulis judul: TINJAUAN KOMIK INDONESIA TAHUN 1990 – 2004 dapat dijelaskan sebagai suatu usaha untuk mengetahui dan meninjau kembali komik-komik Indonesia serta memberikan suatu pengetahuan kondisi atau gambaran tentang pemetaan dunia perkomikan Indonesia disaat ini

⁷ *Ibid*, p.55

B. Alasan Pemilihan Judul

Tiada lain penulis bermaksud menyampaikan ulasan komik Indonesia dan perkembangannya, sebuah tinjauan kembali mengenai naik-turunnya komik Indonesia serta sebuah argumentasi bahwa komik Indonesia masih tetap bertahan, mengalami perkembangan dan terus berproses, berjuang di tengah-tengah banjirnya komik non-lokal. Bagaimanapun suatu bentuk baru, baik itu merupakan suatu hal yang lahir dari buah pikiran sang maestro komik itu sendiri atau hasil dari percampuran gaya antara komik satu dengan gaya komik yang lain, bila kita mau sadar semua itu merupakan suatu kemajuan.

C. Latar belakang Masalah

Ketika kita mendengar kata komik, barangkali pikiran kita langsung melayang pada masa kanak-kanak. Sebuah masa yang haus akan keinginan bermain dan berfantasi. Mungkin atas dasar demikianlah komik memiliki kekuatan yang boleh dikatakan luar biasa untuk berimajinasi. Sebuah spirit seorang bocah yang serba ingin tahu dan penuh daya khayal lengkap dengan kenakalannya. Sementara di pihak lain komik juga mendapat cap sebagai barang "terlarang" karena dianggap membuat malas, membuang-buang waktu dan menghambat pelajaran sekolah.

Lepas dari permasalahan nilai baik dan buruknya, komik menyimpan lahan luas untuk dijadikan bahan kajian. Selama ini komik masih relatif terpinggirkan dibanding bidang lain seperti sastra, seni lukis, drama dan berbagai bentuk ekspresi kesenian modern lainnya. Hal ini dimungkinkan oleh produksi komik yang bersifat massal—sebagaimana kelahirannya dalam bentuk komik strip di media massa dan menjadi bagian dari budaya massa itu sendiri, sementara bidang kesenian modern lainnya ditempatkan sebagai seni tinggi atau elit yang penikmatnya bukan masyarakat biasa/umum. Kondisi semacam inilah yang cenderung membuat komik dipandang sebelah mata. Penikmat komik yang sangat luas dari berbagai umur dan kalangan masyarakat luas justru menandakan kedekatan antara komik sebagai medium dengan masyarakat luas sebagai pembaca.

Posisi komik sendiri di dalam masyarakat, lahir dan besar dalam industri budaya massa yang berpusat di kota-kota besar. Komik lebih banyak dijumpai di wilayah urban, ini menandakan bahwa distribusi komik sebagian besar beredar di masyarakat perkotaan. Meski relatif, masyarakat urban adalah konsumen utama komik-komik populer. Komik sebagai produk budaya populer lebih banyak bersifat menghibur, sehingga komik dikonsumsi masyarakat seperti halnya barang-barang konsumsi lainnya. Dalam logika inilah kemudian proses pergesekan antara komik dan konsumennya (masyarakat) lebih bermuara pada kepuasan konsumen.

Sebagai sebuah produk budaya, komik tidak bisa lepas dari masyarakat tempat komik tersebut tumbuh dan berkembang. Komik boleh jadi adalah dokumen berharga untuk memahami masyarakat yang diwakilinya. Komik sebagai sebuah medium, di dalamnya merefleksikan semangat zamannya sendiri. Sebuah fase sejarah perkembangan masyarakat.

Pada pertengahan tahun 70an komik terjemahan mulai masuk di pasar Indonesia, kisah *Tintin* sudah mulai digemari. Menjelang 80an, *Lucky Luke*, *Asterix*., komik superhero dari *DC Comics*, Donald Bebek membanjiri pasaran komik lokal seiring dengan menurunnya komik-komik lokal. Globalisasi komik-komik Jepang menjelang tahun 90an semakin meramaikan pasar lokal, bahkan komik Jepang yang populer disebut Manga menjadi salah satu komik yang paling digemari mengungguli komik-komik Amerika dan Eropa. Bius globalisasi budaya pop seolah menemukan zamannya bersama *Coca cola*, *MTV*, *McDonald*, *Michael Jackson* mencabut akar-akar kultural generasi 90an. Perubahan budaya yang mengalir deras dan matinya komik lokal makin menancapkan dominasi komik asing yang didukung struktur industri komik yang kuat. Kini pembaca komik sudah terbiasa dengan *Asterix*, *Dragon Ball*, *Kung*

Fu Boy, *Sailor Moon* dan masih banyak lagi. Sedangkan komik lokal tersembunyi di lorong gelap belajar mengenali dirinya sendiri⁸

Banyak cara yang sudah ditempuh para komikus lokal diantaranya dengan mencoba mengadopsi komik asing, baik citra maupun gagasan ideologisnya, bahkan lebih banyak lagi. Di Bandung, muncul *Caroq*, sebuah komik *super hero* yang mengingatkan kita pada komik Amerika (bahkan dengan format ukuran kertas yang mirip), yang mengadopsi pula secara lengkap sistem pemasarannya: ada aksesoris yang mengikutinya. Penerbit besar Elex Media Komputindo, simbol nyata kelompok kapitalis, meluncurkan *Alit Kencana*, yang langsung akan mengingatkan publik komik pada komik Jepang *Kungfu Boy* karya Takeshi Maekawa, dan DS Group belum lama ini meluncurkan komik *Rhei*, dengan citra yang "asli" Jepang, padahal yang membuatnya "asli" Indonesia. Termasuk di antaranya adalah komik *Past Promise* karya Calista Takarai dan rivalnya Anzu Hizawa, mahasiswi UK Petra, namapun disamarkan seolah-olah nama Jepang. Mereka menampilkan komik dengan semua citra Jepang: mata besar, wajah cantik dan tampan, tinggi langsing, dan dengan goresan grafis hitam-putih yang tidak lengkap penuh efek, lagi-lagi - mengingatkan kita pada *Sailor Moon*, *Magic Knight Rayearth*, atau

⁸ Mohamad Gunawan, "*Dari Dunia Super Hero*", dalam Majalah Prisma, no. 6, Juni 1977
www.komikaze.tripod.com.

komik-komik sejenis. Secara nyata pun tidak mampu menolong komik Indonesia dari keterpurukan.⁹

D. Permasalahan

Demam komik Jepang (*manga*) di Indonesia memang sangat luar biasa. Beragam cerita manga dikonsumsi berbagai golongan usia, dari anak-anak hingga orang dewasa. Industri komik sendiri sudah begitu berkembang memasuki wilayah-wilayah media lain. Komik *Dragon Ball*, *Conan*, hingga *Shinchan* sudah memiliki versi film animasi, barang-barang *merchandise* hingga versi video gamenya. Pada akhirnya logika pasarlah yang bekerja. Eksploitasi besar-besaran terhadap komik ternyata memang mendatangkan keuntungan yang menggiurkan. Penerbit-penerbit lokal sekarang ini hanyalah sebagai kepanjangan kepentingan bisnis penerbit komik asing dengan produk-produk komik terjemahannya. Penyeragaman selera massal melalui bermacam media terutama televisi terbukti sangat efektif membius jutaan penikmatnya untuk terus mengonsumsi tanpa henti.

Setelah “*kemandegan*” komik Indonesia hingga awal 90-an, generasi baru mulai muncul. Anak-anak muda 90-an tumbuh bersama kejayaan kapitalisme, budaya pop global serta arus informasi yang begitu deras dari bermacam media. Penyikapan terhadap *mandegnya* komik

⁹ Animonster no.38 April-Mei, Bandung : PT. Megindo Tunggal Sejahtera, 2002.

Indonesia mulai terlihat pelan-pelan, meski tidak bisa dibilang sebagai sebuah gerakan yang besar. Generasi baru 90-an sebagian besar adalah para mahasiswa perguruan tinggi di kota-kota besar terpusat di Jakarta, Bandung, Yogya pelan-pelan mulai membangun frame gerakan komik masing-masing. Pergesekan dengan wilayah-wilayah lain seperti politik, sastra, filsafat, seni murni yang akrab menjadi wacana mahasiswa cukup mempengaruhi mereka. Regenerasi komik Indonesia yang terputus total ternyata menghasilkan generasi yang betul-betul baru dan sama sekali tidak mewarisi gaya komik Indonesia sebelumnya.

Sementara itu banyak pihak yang pesimis dan merasa bahwa perkembangan komik Indonesia “mandeg”, gaya-gaya baru yang tampil dalam dunia perkomikan kita dianggap sebagai suatu perdebatan baru, boleh tidaknya mengadopsi suatu gaya memang menjadi hak tiap pelukis komik, sebenarnya justru adanya perdebatan tersebut membuktikan bahwa komik Indonesia itu ada, tentunya dengan berbagai jenis dan ragam bentuknya yang beraneka rupa.

E. Batasan Masalah

1. Ruang lingkup objek adalah komik karya komikus Indonesia bergaya Amerika, Jepang dan bergaya Indonesia “murni” yang memiliki rentang waktu terbit tahun 90an sampai sekarang

2. Objek adalah komik karya komikus Indonesia beserta aspek gaya komik sebagai perwakilan jenis-jenis komik Indonesia yang terbit di Indonesia, kategori usia semua umur.
3. Permasalahan dibatasi hanya pada gaya visual ilustrasi komik tersebut
4. Lokasi dibatasi hanya komik yang dapat ditemui di wilayah Yogyakarta

F. Rumusan Masalah

1. Bagaimana ciri-ciri komik Indonesia, apakah sudah ada ciri khusus ataukah masih mengadopsi atau mengembangkan gaya *Manga*, komik Amerika atau Eropa.
2. Bagaimana ciri-ciri komik Indonesia tahun 1990 - 2004?
3. Bagaimana kondisi atau gambaran peta komik Indonesia saat ini sebagai pembuktian bahwa sebenarnya komik Indonesia masih dan atau exist di kalangan masyarakat tanpa disadari dengan gayanya yang sudah terpengaruh atau tetap bertahan dengan ciri ketradisionalannya.

G. Tujuan Penelitian/ Tinjauan

1. Sebagai salah satu usaha untuk mengetahui lebih lanjut mengenai gaya ilustrasi komik-komik Indonesia sebagai usaha penyemangat kembali untuk dunia perkomikan Indonesia dengan tanpa menutup mata akan pengaruh daripada globalisasi komik dunia pada khususnya komik *Manga*.
2. Mengetahui peta komik Indonesia sekarang, sebagai usaha pembuktian bahwa komik Indonesia tetap ada.
3. Mengetahui lebih dalam ciri-ciri komik Indonesia dan *Manga*.
4. Mengetahui mengapa sebab komik Indonesia saat ini lebih cenderung terpengaruh *Manga*, lebih banyak mengetahui ciri-ciri komik campuran.

H. Manfaat Tinjauan/ Penelitian

Mencari jati diri komik Indonesia dan menanamkan harapan bahwa citra dan kondisi komik Indonesia tidaklah seburuk yang diduga, dengan ini diharapkan adanya kesadaran bahwa mau tidak mau komik Indonesia haruslah ikut berkembang mengikuti arus perkembangan jaman termasuk harus mau mengalami percampuran kebudayaan, gaya dan aspek olah pikir masyarakat kini, dan merupakan suatu cara untuk lebih mengenal komik

Indonesia asli lengkap dengan pengaruh globalisasi dan kemajuan dari jaman ke jaman.

I. Definisi Operasional

1. Gaya Visual :
Adalah suatu gaya ilustrasi yang memiliki ciri-ciri yang membedakan komik tersebut dengan komik lainnya.
2. Ilustrasi :
Adalah suatu bentukan goresan atau arsiran yang membentuk suatu image atau karakter atau bentukan tertentu.
3. Komik Jepang/*Manga* (untuk selanjutnya hanya disebut *Manga*):
Komik yang dibuat oleh orang Jepang, kebanyakan meminimalisir garis, bermata besar, berambut runcing atau kaku dan hijau, atau berwarna permen, berhidung lancip.
4. *Manga* :
Sebutan untuk komik Jepang
5. Komik Indonesia :
Komik yang dibuat oleh orang Indonesia
6. Komik :

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kata Komik berarti:1 cerita bergambar (di majalah, surat kabar, berbentuk buku) yang mudah

dicerna dan lucu¹⁰. 2 Pelawak; badut. Komik pada jaman dahulu di Indonesia disebut Tjergam¹¹ (kependekan dari Tjerita Bergambar, meniru istilah Tjerpén atau Tjerita Pendek). Sedangkan Ensiklopedi Nasional Indonesia menulis bahwa KOMIK adalah cerita gambar serial sebagai perpaduan karya seni rupa atau seni gambar dan seni sastra. Di Perancis, orang menyebutnya sastra ekspresi grafis. Komik berbentuk rangkaian gambar, masing-masing didalam kotak, yang keseluruhannya merupakan rentetan sebuah ceritera. Gambar-gambar itu pada umumnya dilengkapi dengan balon-balon kata dan kadang-kadang adakalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan.¹²

Dalam bahasa Inggris komik sekali muat atau bersambung dalam penerbitan pers disebut *comic strip* atau *strip cartoon*. Komik yang ditebitkan dalam bentuk buku disebut *Comic Book*. Secara umum keseluruhannya disebut *Comics*.

Kata Komik berasal dari Bahasa Perancis *comique* yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya adalah sebagai pelawak atau badut. Umpamanya dalam

¹⁰ Tim Penyusun, *Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1990) p. 452.

¹¹ Marcell Bonneff, *Komik Indonesia*, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG) bekerjasama dengan forum Jakarta-Paris, 1998), p. 8.

¹² Ensiklopedi Nasional Indonesia, (Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka, 1990), p. 54.

kesenian dikenal opera komik atau lagu komik. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani *Komikos*.¹³

J. Sistematika Pendekatan

1. BAB I : Berisi tentang Pendahuluan, Penegasan Judul, Alasan Pemilihan Judul, Latar Belakang masalah, Permasalahan, batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional dan sistematika pendekatan.
2. BAB II : Berisi tentang Landasan Teori, Perihal Komik, Perihal Ilustrasi, Sejarah Komik yang mengupas sejarah komik dunia, sejarah singkat *Manga* dan sejarah singkat Komik Indonesia. Anatomi Komik yang membahas tentang aspek pembentuk komik dan unsur-unsurnya, segi rupa komik yang membahas tentang gaya dan teknik ber-*Manga* dan Indonesia, alur kerja para komikus Jepang dan Indonesia, kemudian tentang Penceritaan yang memuat Tema, Plot, Penokohan dan Pelataran
3. BAB III : Berisi tentang Metodologi Penelitian
4. BAB IV : Berisi mengenai pembahasan mengenai Peta komik Indonesia saat ini, berupa analisa data dan bentuk gaya yang terdapat pada komik-komik Indonesia yang dianggap mampu mewakili sebagai tolok ukur jenis-jenis komik Indonesia

¹³ Ensiklopedi Nasional Indonesia, (Jakarta : PT. Cipta Adi Pustaka, 1990), p. 54.

5. BAB V : Penutup, kesimpulan dan saran
6. Daftar pustaka, lampiran, lembar konsultasi dan arsip lain yang diperlukan.

