

BAB V

PENUTUP

Aspek tema dan visual sebagai bagian yang paling penting dalam komik, selalu berkembang sesuai jamannya. Setiap bangsa melewati proses untuk menjelajahi gagasan naratif dalam mengeksplorasi medium komik sehingga lahirlah bermacam *genre* yang menentukan pemaknaan fungsi komik. Demikian juga di Indonesia, fungsi komik sebagai hiburan ringan, mulai ditandai dengan munculnya komik strip *Put On* di tahun 30-an. Ciri khas visualnya dengan guratan garis-garis sederhana. Kesederhanaan cerita dan kata-kata ini begitu kuat menjadi gagasan dalam sejarah komik Indonesia. Salah satunya seri Punakawan.

Tatang Suhenra, adalah salah satu dari sekian banyak komikus yang membuat komik Punakawan di tahun 80-an. Sebelum terjun membuat komik Punakawan, ia pernah membuat komik *genre* silat dan roman, yang gambar ilustrasinya dituntut menguasai corak realistik yang kuat serta tentunya cerita roman dan aksi-aksi silat. Oleh karena itu menjadi menarik ketika dia membuat komik Punakawan. Unsur realistik masih terlihat di dalam ilustrasi komiknya, sementara itu, cerita remaja yang romantis dan silatnya masih terlihat dalam tema-tema Punakawannya. Hal inilah yang membuat tema-tema komik Punakawan yang dibuat oleh Tatang Suhenra beragam. Punakawan yang versi aslinya hanyalah sebagai abdi, digubah oleh Tatang Suhenra menjadi seolah-olah orang Jakarta yang secara tersirat mengungkapkan kenyataan di masa itu.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka didapat:

1. Tema

Tema komik Punakawan karya Tatang Suhenra beragam. Jika sebelumnya banyak komikus Punakawan yang menggarap tema humor, maka di komik Tatang Suhenra terdapat pula tema horor, legenda, dan *superhero*.

a). Humor sehari-hari

Sebagian besar tema humor bercerita tentang kesialan tokoh Punakawan. Sebagai misal, kisah cinta seputar malam minggu, pengganggu, dan kehidupan bermasyarakat seperti meronda dan karang taruna. Komik tema ini banyak diproduksi oleh Gultom Agency, tahun 80-an.

b). *Superhero*

Yang membedakan tema humor sehari-hari dengan humor *Superhero* adalah, *Superhero* mempunyai kekuatan *Super*. Selain itu, kemunculannya selalu berupaya untuk memberantas kejahatan. Namun karena humor, maka terkadang *Superhero* ini sering melakukan hal konyol.

c). Horor

Tema Horor paling sering muncul setelah era 80-an. Salah satu ciri khas tema horor adalah munculnya makhluk halus, seperti tuyul, kuntilanak, setan pocong dan lain sebagainya. Selain itu, dalam tema humor terdapat juga cerita tentang berbagai ilmu mistis, seperti jalangkung, ajian pancasona, dan ngipri

monyet. Komik dengan tema-tema seperti ini banyak diproduksi oleh Sandro Jaya Agency di tahun 2000-an.

d). Legenda

Kisah-kisah masa lalu juga menjadi tema komik Punakawan. Kisah yang diceritakan oleh Tatang Suhenra tersebut adalah Legenda, yang pijakan kebenarannya sengaja dikaitkan dengan aspek kesejarahan. Misalnya tentang Klabang Kures dan Penunggu Kali Sewo.

2. Visual

a). Busana

Busana dalam komik Punakawan, tergantung situasi cerita. Terkadang memakai pakaian resmi, seperti jas dan sepatu. Bahkan kostum tradisional, kostum *Superhero* dan kostum luar angkasa. Namun yang paling sering dipakai adalah pakaian santai, seperti kaos t-shirt.

b). Proporsi

Proporsi yang ditemukan adalah proporsi ideal, proporsi kurang dari ukuran ideal, dan proporsi raksasa. Proporsi ideal adalah perbandingan tinggi tubuh dengan kepala ukurannya 6 atau 7 kali. Proporsi ideal ini paling banyak ditemukan. Bahkan pada tokoh figurannya, proporsinya juga ideal. Namun, di beberapa komik terdapat proporsi yang pendek dan raksasa.

c). Setting atau *Visual Background*

Setting yang digunakan di dalam komik-komik Punakawan Tatang Suhenra antara lain; kota, desa atau kampung, tepi hutan, kerajaan atau kraton,

hutan dan luar angkasa. Setting yang paling banyak digunakan adalah kota dan desa atau kampung. sementara setting yang lain muncul sesuai dengan kebutuhan cerita.

d). Sudut Pandang dan *Perspektif*

Sudut pandang yang dikenal ada tiga, yaitu; mata manusia, mata cacing dan mata burung. Ketiga bentuk ini menghasilkan berbagai macam perspektif, misalnya mata cacing menghasilkan perspektif setinggi kaki dan lain sebagainya. Komik Punakawan Tatang Suhenra menggunakan seluruh sudut pandang dan perspektif.

e). Transisi Antar Panel

Komik *mainstream* mengenal enam transisi antar panel. yaitu; *momen ke momen, aksi ke aksi, subjek ke subjek, lokasi ke lokasi, aspek ke aspek* dan *non sequitur*. Komik Punakawan Tatang Suhenra tidak pernah memakai hubungan *momen ke momen, aspek ke aspek, dan non sequitur*.

f). Onomatope dan Simbol-Simbol Grafis

Onomatope dan simbol-simbol grafis terdapat di seluruh komik Punakawan Tatang Suhenra. Sifat Onomatope, sesuai dengan adegan yang menyertainya. Misalnya suara pukulan dan tendangan dengan PLOK ! dan PLAK. Penulisannya manual dan sederhana. Sementara simbol-simbol grafis yang dipilih adalah yang umum dipakai dalam komik. Misalnya, bintang dan spiral yang keluar dari kepala untuk menyimbolkan pusing.

g). Aksi yang Berlebih-lebihan

Aksi yang paling mencolok terdapat pada ekspresi wajah dan ekspresi gerak. Ekspresi wajah yang khas di komik Tatang Suhenra adalah, jika tokohnya emosi, maka kalau ngomong pasti muncrat. Sedangkan ciri gerak yang berlebihan, selalu diikuti berbagai macam garis gerak.

h). Pilihan Bingkai

Pilihan bingkai yang umum dipakai dalam ilustrasi, dipakai juga oleh Tatang Suhenra, antara lain; *close up*, *middle shot*, *long shot* dan *establishing shot*. Seluruh pilihan bingkai dipakai oleh Tatang Suhenra di dalam komik-komiknya.

3. Korelasi Tema dengan Visual dan Faktor Eksternal

a). Di dalam tema humor, busana yang dipakai adalah busana santai. Settingnya menyesuaikan cerita. Jika tentang malam minggu, umumnya di kota. Sedangkan jika bercerita tentang kemasyarakatan seperti Siskampling, settingnya di Desa. Proporsi para Punakawan dan figurannya berukuran normal. Kaitannya dengan faktor eksternal pada waktu munculnya komik tema humor ini adalah, saat itu marak film-film Indonesia yang juga bertema humor sehari-hari. Pada beberapa komik humor, terdapat narasi tentang politik yang mewarnai negara ini, seperti; korupsi, KSOB, dan PELITA. Bahasa humor memang bahasa yang santun untuk kritik.

b). Di dalam tema *Superhero*, busana yang dipakai adalah kostum yang khas Superhero. Settingnya terdapat di luar angkasa dan di kota. Proporsi normal, kecuali proporsi robot pada *Goshogun* yang sangat besar. Kaitannya dengan faktor eksternal, bisa dilihat dari tahun pembuatan komik tema ini di tahun 80-an, komik *Superhero* ini terinspirasi oleh film yang cenderung *trend* saat itu. Sebagai misal; *Batman*, *Goshogun* dan *Street Hawk*. Jika dilihat sepintas, mirip sekali dengan versi aslinya. Namun jika kita lihat ceritanya, semua telah digubah dengan humor oleh Tatang Suhenra. Dimana *Superhero* yang memiliki kekuatan *Super* itu, terkadang melakukan aksi *nggak penting*. Misalnya, *Street Hawk* Punakawan, selain memberantas kejahatan, juga sekaligus mengantar Pak Guru berangkat ke sekolah.

c). Komik Legenda, bercerita tentang masa lalu. Oleh karena itu, busana yang dipakai adalah busana tradisional. Settingnya terdapat di Kerajaan atau Kraton. Proporsinya sedikit unik, karena terdapat beberapa figuran yang ukurannya melebihi normal, berupa makhluk gaib. Terdapat di komik *Naga Runting*. Faktor eksternal yang mempengaruhi tema legenda adalah dari latar belakang Tatang Suhenra sendiri. Sebagai misal, rumah Tatang Suhenra terakhir di daerah Subang. Disana terdapat Kali Sewo yang menghubungkan Kabupaten Subang dan Kabupaten Indramayu. Cerita didapat dari kondisi lingkungan yang dekat dengannya. Bahkan di halaman terkhir komik ini, terdapat tulisan ‘ilham dari Bapak Gaber’.

d). Pada tema horor, busananya adalah busana santai. Settingnya terdapat di desa atau di tepi hutan. Proporsinya beragam. Selain yang normal, ada pula proporsi di bawah normal (lihat gambar 105). Faktor eksternal yang mempengaruhi tema komik horor adalah latar belakang Tatang Suhenra yang memiliki kemampuan melihat makhluk halus. Pengalaman pribadi.

e). Sementara itu, unsur visual seperti; perspektif, hubungan antar panel, onomatope dan simbol-simbol grafis, aksi yang dlebih-lebihkan dan pilihan bingkai, semua ciri-cirinya sama di semua tema.

B. Saran

Komik Punakawan Tatang Suhenra yang hadir di tahun 80-an hingga 2000-an bisa menjadi sebuah catatan tersendiri tentang ‘ketidakpeduliannya’ pada isu-isu dan perdebatan masalah keterpurukan komik Indonesia. Komik ini tetap muncul di tengah maraknya komik terjemahan dari luar negeri.

Komik Indonesia yang menceritakan tentang harapan, impian, bahkan kekalahan masyarakat seperti Punakawan, sebenarnya mempunyai kekuatan tersendiri karena secara emosional menjadi cermin mentalitas bangsa. Seperti contohnya sekarang, adalah komik *Benny & Mice*. Komik ini telah ‘menemukan’ Indonesia kontemporer dalam humor-humor ringannya. Oleh karena itu, komik mutlak ada di setiap generasi.

Diharapkan penelitian ini mampu membantu pengkajian-pengkajian lain tentang komik Indonesia dan memacu semangat untuk terus berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku/jurnal/kamus:

- Bonneff, Marcel, *Komik Indonesia*, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 1998)
- Darmawan, Hikmat, *Dari Gatotkaca Hingga Batman*, (Yogyakarta: Orakel, 2005)
- Dedi Iskandar, Asep, *Membaca Bahasa Rupa Sastra Visual Relief Lalitavistara Borobudur*, (Yogyakarta: Jurnal Ekspresi, Volume 7, 2007)
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1979)
- Ensiklopedi Indonesia, (Jakarta: PT. Ishtiar Baru, 1980)
- Ensiklopedi Nasional Indonesia, (Jakarta: PT. Citra Adi Pustaka, 1990)
- Hadi, Sutrisno., *Metodologi Research 1*, (Yogyakarta, penerbit Andi, 2000)
- HP Teguh Pranoto, Tjaroko, *Semar, Ajaran Hidup, Tuntunan Luhur, Piwulang Agung*, (Solo: Kuntul Pres, 2007)
- Kristanto, JB, *Katalog Film Indonesia 1926-2005*, (Jakarta: Penerbit Nalar, 2005)
- Lutters, Elizabeth, *Menulis Skenario*, (Jakarta, Grasindo, 2004)
- Masdiono, Toni, *14 jurus membuat komik*, (Jakarta: Creativ Media, 1998)
- McCloud, Scott, *Memahami Komik*, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001)
- McCloud, Scott, *Membuat Komik*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008)
- M. Echols, John dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: PN. Gramedia 1978)
- Murthiadi dan G. Gunarto, *Dasar-dasar menggambar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1980)
- Nashir Setiawan, Muhammad, *Menakar Panji Koming*, (Jakarta: Kompas, 2002)
- Poerwodarminta, WJS, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN. Balai Pustaka, 1985)
- Putu Wijana, I Dewa, *Kartun*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2003)
- Saff, Donald dan Deli Sacilotto, *Printmaking History & Process*, (diterjemahkan

oleh Andang Suprihadi, FSRD ISI Yogyakarta)

Soetrisno, Noer, *Nilai-Nilai Kearifan Budaya Wayang*, (Yogyakarta: AK Goup, 2007)

Sostro Anjoyo, Purwoko, *Kamus Inggris-Indonesia*, (Semarang, Grand Mulia Pustaka, 2007)

Tjap Petroek, (Yogyakarta: katalog pameran di Bentara Budaya 2-11 Juli 2004)

Majalah/surat kabar:

Majalah Disain Grafis, *Concept*, vol04, edisi 20, (Jakarta: PT. Concept Media, 2007)

Animonster no 25, (Bandung: PT. Magindo Tunggal Sejahtera, 2001)

Muhammad, Yosaf, *Defining Comic ADS*, Wizard Indonesia 03, (Jakarta: PT Putra Media Kresai, 2004)

Heru, *Shoujo & Shonnen*, Komikland edisi 3, (Surabaya: PT. Java Media Komputama, 1999)

Kedaulatan Rakyat, 27 April 2008

Website:

www.kompas.com

www.bruehoyt.com

www.streethawkonline.com

www.thenewcaferacersociety.blogspot.com

www.wikipedia.org

www.bappenas.co.id

www.aergot.wordpress.com