

menceritakan pengalaman manusia melalui gambar dan tanda. Sejarah komik di Indonesia sendiri dapat ditelusuri sampai masa prasejarah di mana terdapat monumen-monumen keagamaan dari batu, relief pada candi-candi, hingga wayang beber dan wayang kulit yang menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dianggap sebagai cikal bakal komik Indonesia. Dapat diamati bahwa ketika para seniman Indonesia sudah dapat memproduksi komik secara mandiri, mereka kembali ke wayang bukan sekadar untuk menggali tema melainkan terutama untuk menggali teknik dramatisasi dan konvensi pencitraan⁸.

Namun begitu, seperti wayang yang perlu dipersempit wilayahnya, komik yang juga mempunyai klasifikasi yang luas juga perlu diperketat. Pada bagian ini penulis hanya bermaksud mengambil sebagian kecil dari beberapa unsur komik yang paling dominan dan teknik, dramatisasi pencitraan, hingga sa personal bukan sebagai bahasa universal. U *matope* (suara yang keluar dari benturan objek sial diperas hingga batas minimalisnya untuk menampilkan sisi paradoks pada idiom komik yang



Bagi penulis: diperlukan untuk mem pertama eksplorasi

a wayang kulit dan komik akan hasil akhir dari babak dium lukis yaitu kanvas.

Keduanya juga sebagai media penyalur gagasan yang sama-sama merangsang imajinasi yang dalam, meski lahir dan berangkat dari kultur yang berbeda. Melalui paradoks-paradoks yang akan merujuk pada sisi spiritualitas dan *trance* yang ada di dalam unsur wayang kulit serta spontanitas ala komik diharapkan mampu menjembatani pengalaman tersebut sampai pada titik peristiwa *trance* yang teralami dan menjadi inti topik pembahasan penulis. Sebagai akhiran, khaos dalam *trance* tidak dianggap sebagai dorongan dan emosi semata yang nampak khas pada kecenderungan karya lukis abstrak dan ekspresionis, namun diendapkan dan dirumuskan kembali melalui pengambilan jarak (jeda dari ekspresi) serta

⁸ Marcel Bonneff, *Komik Indonesia*, KPG, Jakarta, 2008, hal. 18

