

# PENGARUH VISUAL STORYTELLING KOMIK ASING PADA KOMIK INDONESIA TERBITAN PT ELEX MEDIA KOMPUTINDO TAHUN 2004-2008

**Yohan Alexander, Irfansyah**

Institut Teknologi Bandung

## ABSTRACT

In Indonesia, especially in the decade of 2000s, Japanese comic style was adapted and mimicked by Indonesian comic artists that tried to resurrect Indonesian comics industry that collapsed in the 1980s era. These comics were published by PT Elex Media Komputindo. There are possibilities that these comic artists indirectly also influenced by American and European comics imported and published in Indonesia at the end of 1980 decade. At the same time, this is an era where these comic artists have possibilities of great significant visual input before Japanese comics influenced them in the 1990s. So, the American and European comics could possibly had an impact for local comic artists.

The research was done by defining visual storytelling theories before having an insight of the influence of foreign comics to the local comics. These theories would serve as a defining frame for American, European, Japanese comics to describe the influence on Indonesian comics. Some Indonesian comics published by PT Elex Media Komputindo at 2004-2008 span were used as case studies.

From the research studies it had been discovered that American comics have the tendencies to visualize ideal form of human being in heroic acts. European comics have the tendencies to visualize everyday, ordinary characters doing adventures in extraordinary places. Japanese comics have the tendencies to visualize a journey story of a warrior in having his or her skills improved with in depth personal storytelling.

Indonesian comics published by PT Elex Media Komputindo at 2004-2008 span had tendencies to be extensively influenced by Japanese comics. It could also be suggested by the restraining Japanese comics format proposed to the comic artists by the publisher. But on the other hand, Japanese comics were popular during 2000s decade, making the Japanese comics the main comic references for the comic artists. The research also discovered that American and European comics that were read also give some minor influences for the comic artist.

**Keywords:** visual storytelling, comics, Indonesian comics.

## I. Pendahuluan

Pada tahun 1960-1970-an Di Indonesia terdapat industri komik yang relatif stabil. Jumlah judul komik yang beredar antara bulan April dan Juli tahun 1971 mencapai 876 judul (Bonneff, 1998: 50). Pada tahun 1980-an industri komik Indonesia mulai menurun dari segi kuantitas dan bersamaan dengan itu, komik terjemahan khususnya komik Eropa dan Amerika mulai diterbitkan. Maka sejak itu popularitas komik terjemahan semakin mendominasi komik lokal, bahkan memasuki tahun 1990-an komik terjemahan dari Jepang mulai menggeser kekuatan komik Amerika dan Eropa. Dalam situasi tersebut posisi industri komik dan para komikus lokal semakin terancam keberadaannya di negerinya sendiri.

Memasuki tahun 2000-an keadaan industri komik lokal masih kurang kondusif namun muncul usaha dari PT Elex Media Komputindo, yang merupakan penerbit komik terjemahan dari Jepang berupaya menerbitkan komik hasil kreasi komikus lokal. Namun kenyataannya yang terbit adalah komik lokal dengan membawa pengaruh komik asing yang cukup kuat, terutama pengaruh komik Jepang. Tidak seperti komikus Indonesia tahun 1970-an yang dianggap memiliki karakteristik sendiri, komikus pada periode 1990-an dianggap tidak memiliki identitas karena meniru gaya komik yang populer pada saat itu yakni komik Jepang dan komik Amerika (Darmawan, 2005).

Walaupun komik terbitan Elex Media Komputindo dibuat oleh komikus lokal namun sekilas memang mengingatkan orang pada komik Jepang. Hikmat Darmawan sendiri menggambarkan ciri khas komik Jepang yang diduplikasi oleh komikus Indonesia terutama direpresentasikan oleh unsur visual berupa: mata bulat, panel tak beraturan, ekspresi gaya kartun, dan lainnya. Ironisnya pada periode ini, beberapa komikus lokal yang berusaha

meredam kuatnya pengaruh gaya Jepang dijawab dengan mengkreasi komik lokal yang mengadaptasi pengaruh gaya komik Amerika. Darmawan menambahkan ciri komik Amerika yang diadaptasi komikus Indonesia direpresentasikan melalui unsur gambar berupa penonjolan otot pada karakter tokoh-tokohnya, penuh aksi, serta didominasi warna-warnanya yang diolah dengan teknik komputer (Darmawan, 2005). Tidak jarang apresiasi terhadap komik Indonesia pada periode ini hanya sekedar dikaitkan dengan pengaruh komik negara tertentu. Pernyataan ini menegaskan kembali bahwa pada periode 2000-an, masalah identitas menjadi wacana yang cukup penting bagi perkembangan komik Indonesia. Walaupun Dwi Koen salah seorang kartunis senior Indonesia menanggapi fenomena ini dengan tidak mempermasalahkan soal gaya komik negara lain, dan lebih menyoroti masalah penekanan komikus pada konteks gaya namun tidak pada cerita (2007).

Sejak saat itu wacana terhadap identitas komik Indonesia selalu menjadi isu hangat di kalangan para industri dan komikus lokal. Adanya romantisme kembali ke gaya komik lama pun tidak berarti sepenuhnya menyelesaikan masalah terhadap identitas komik Indonesia. Wacana pengaruh komik asing pada komik Indonesia menjadi tidak jelas tolak ukurnya bahkan sudut pandang penilaianya pun menjadi tidak seimbang.

Oleh karena itu perlu diadakan penelitian untuk mendefinisikan karakteristik dari komik asing yang memberi pengaruh pada komik Indonesia terutama komik Amerika, komik Eropa, dan komik Jepang yang diterjemahkan dan diterbitkan dalam kurun waktu 1980-an sampai 2000-an.

Alih-alih dalam kurun waktu tersebut juga banyak komikus lokal lahir berkat peran PT Elex Media Komputindo namun dengan latar belakang pemahaman terhadap dunia komik yang berbeda dengan generasi komikus sebelumnya. Mereka adalah

komikus lokal generasi baru yang lahir pada saat komik Indonesia tengah mencari jati dirinya.

Penelitian ini akan memfokuskan pada penggalian mengenai ciri karakteristik elemen *visual storytelling* komik asing terutama komik Amerika, Eropa, dan Jepang. Selanjutnya temuan ciri karakteristik *visual storytelling* komik asing tersebut akan digunakan untuk menganalisis komik Indonesia terbitan Elex Media Komputindo yang diasumsikan telah dipengaruhi oleh komik asing Jepang, Amerika maupun Eropa. Lebih lanjut bagian yang akan diteliti terkait ke dalam unsur-unsur khas dari *visual storytelling* yang menjadi pembentuk sebuah komik.

Dan untuk membatasi jumlah komik yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini maka akan difokuskan pada komik yang diterbitkan Elex Media Komputindo tahun 2000-an, di antaranya adalah: Grand Pandora karya Felix (2004), Final Distance karya Rere (2005), Wind Rider karya Is Yuniarto dan John G. Reindhart, Red Feather karya Lukman Harry (2006), Wayangybliz karya Kibar dan Hander (2007), dan Dark Venus karya Eric (2008). Pemilihan komik tersebut didasarkan pada genre yang paling dominan diproduksi oleh negara Amerika, Eropa dan Jepang, yakni genre aksi. Dan dalam genre aksi inilah pengaruh komik asing paling umum ditemukan.

## **II. Cara Meneliti**

Penelitian diawali dengan mengobservasi komik Indonesia terbitan Elex Media Komputindo tahun 2000-an, selanjutnya dipilih ke dalam beberapa sampel berdasarkan klasifikasi genre yang berlaku dalam komik. Karena penelitian berkaitan dengan *visual storytelling* pada komik, maka pengumpulan data juga mencakup pengumpulan teori yang relevan untuk menganalisis komik.

Langkah selanjutnya adalah

mengidentifikasi beberapa komik asing Amerika, Jepang dan Eropa untuk dikaji terkait ciri atau karakteristik khas dari elemen *visual storytelling* masing-masing komik negara tersebut. Dengan demikian akan diperoleh karakteristik khas elemen *visual storytelling* dari ketiga komik asing tersebut.

Langkah terakhir adalah membandingkan karakteristik elemen *visual storytelling* komik Jepang, Amerika, dan Eropa tersebut dengan karakteristik elemen *visual storytelling* pada komik Indonesia terbitan Elex Media Komputindo tahun 2000-an. Melalui metode ini diharapkan data berupa pengaruh elemen *visual storytelling* komik asing Amerika, Jepang dan Eropa terhadap komik terbitan Elex Media Komputindo tahun 2000-an.

## **III. *Visual storytelling* pada Komik Komik sebagai Media Cerita.**

Seperti halnya dengan film maupun game, komik juga merupakan salah satu media yang populer karena menyampaikan cerita. Namun tidak seperti media baca seperti novel atau roman yang bercerita dengan rangkaian frase dan kalimat, komik bercerita dengan susunan dan rangkaian gambar. Karena itulah elemen visual pada komik menjadi elemen yang sangat penting dalam menyampaikan cerita pada pembacanya. Dalam hal inilah keahlian bercerita secara visual atau *visual storytelling* menjadi esensi bagi setiap membuat komik.

### ***Visual storytelling* pada Komik**

Dalam mewujudkan cerita ke dalam bentuk komik, maka setiap komikus harus mempelajari teknik *visual storytelling* sebagai landasan pemikiran dalam pengambilan keputusan atas apa dan bagaimana gambar yang komikus tampilkan untuk menunjang cerita yang ingin ia ungkapkan. Scott McCloud (2005) mengungkapkan bahwa *visual storytelling* pada akhirnya memiliki tujuan utama agar pembaca komik dapat mengerti dengan jelas

cerita yang disampaikan dan juga mengajak pembaca untuk tetap mengikuti ceritanya. Berkaitan dengan pencapaian tujuan tersebut, McCloud memaparkan *visual storytelling* pada komik menjadi beberapa rangkaian pengambilan keputusan , sebagai berikut:

### **3.1 Pemilihan Momen**

Pemilihan momen berkaitan dengan bagaimana peralihan dari satu panel kepada panel lainnya. Scott McCloud (1993) memaparkan bahwa transisi panel tersebut terdiri dari beberapa macam:

a. *Moment to Moment* (Momen ke Momen)

Antara panel satu dengan panel berikutnya menggambarkan perubahan yang tidak terlalu kentara namun cenderung menggambarkan gerakan lambat.

b. *Action to Action* (Aksi ke Aksi)

Hampir sama seperti pada transisi momen ke momen yang memuat tokoh atau obyek yang sama, namun antara panel satu dengan panel berikutnya terdapat perubahan gerakan atau posisi yang signifikan.

c. *Subject to Subject* (Subyek ke Subyek)

Transisi ini menggambarkan peralihan dari satu subyek ke subyek lain.

d. *Scene to Scene* (Adegan ke Adegan)

Transisi adegan ke adegan biasanya menggambarkan perpindahan melalui konteks ruang atau waktu.

e. *Aspect to Aspect* (Aspek ke Aspek)

Pada dasarnya model transisi ini menggambarkan obyek-obyek yang berbeda namun dari perbedaan obyek-obyek tersebut masih dapat ditemui benang merah untuk membangun sesuatu suasana berdasarkan obyek-obyek tersebut.

f. *Non-Sequitur*

Pada transisi non-sequitur, antara panel yang satu dan panel sesudahnya tidak terdapat relevansi atau hubungan yang jelas.

### **3.2 Pemilihan Frame**

Setelah menentukan adegan apa yang akan ditampilkan dalam komik, komikus menentukan dari sudut pandang apa gambar ditampilkan dan seberapa besar proporsi tokoh atau obyek dengan latar belakangnya. Karena itu dalam *frame* komik akan dibahas 2 hal yakni pengambilan jarak pandang dan pengambilan sudut pandang.

#### **a. Pengambilan Jarak Pandang**

Pengambilan jarak pandang berkaitan dengan bagaimana posisi jauh-dekat kamera pada obyek. Dwi Koen (2007) membagi pengambilan jarak pandang menjadi beberapa macam, sebagai berikut:

- o *Long Shot*

*Long shot* atau *shot jauh* mencakup pada subyek beserta lingkungan sekitarnya untuk memberikan informasi tentang suatu tempat atau lingkungan tertentu.

- o *Full shot*

Dalam kamera *full shot*, subyek digambarkan secara keseluruhan dari kepala sampai kaki. Seringkali kamera *full shot* digunakan untuk menggambarkan aksi subyek secara jelas.

- o *Medium Shot*

*Medium Shot* merupakan jarak pandang yang biasanya menampilkan suatu tokoh baik setengah badan dari kepala sampai sekitar daerah pinggang.

- o *Close up*

*Close up* merupakan jarak pandang yang difokuskan kepada satu bagian tubuh seperti muka/ tangan/ kaki.

- o *Extreme Close up*

Jarak pandang *extreme close up* merupakan pengembangan lanjutan dari jarak pandang kamera *close up* yang menunjukkan satu bagian kecil dari suatu obyek seperti mata atau mulut saja dalam satu *frame*.

- o *Kombinasi*

Jarak pandang kombinasi dipakai untuk menggambarkan 2 atau lebih obyek yang masing-masing obyeknya memiliki jarak pandang yang berbeda dan bertujuan untuk memvisualisasikan kedalaman

ruang atau menunjukkan perbedaan posisi masing-masing obyek.

### b. Pengambilan Sudut Gambar (*Angle*)

Pengambilan sudut pandang pada dasarnya memutuskan bagaimana posisi kamera terhadap obyek secara vertikal. Dwi Koen (2007) membagi sudut pandang menjadi:

- Sudut Pandang Bawah (*Low Angle*)  
Sudut pandang bawah menempatkan kamera dengan posisi di bawah obyek melihat keatas, memberi efek besar dan megah pada obyek yang disorot.
- Sudut Pandang Sejajar (*Eye Level*)  
Sudut pandang yang diambil dengan mata manusia meniru bagaimana orang biasa dalam keadaan normal melihat sesuatu.
- Sudut Pandang Atas (*High Angle*)  
Sudut pandang ini menempatkan kamera di atas obyek.
- Sudut Pandang Burung (*Bird's Eye View*)  
Merupakan kamera dengan sudut pandang atas yang dibuat lebih ekstrim karena posisinya yang jauh di atas obyek. Biasanya dipakai untuk menggambarkan keadaan satu tempat secara menyeluruh.

### 3.3 Pemilihan *Image* (Citra yang Ditampilkan)

Setelah gambar diposisikan dalam satu bingkai panel, komikus akan menentukan bagaimana tokoh, obyek, dan suasana tersebut ditampilkan. Dari pemahaman itu, pemilihan *image* dibagi menjadi beberapa aspek, sebagai berikut:

#### a. Penggambaran Bentuk Karakter

Dalam memutuskan untuk menggambarkan karakter, ada 2 hal yang harus dipikirkan oleh komikus yakni bagaimana pemilihan gaya gambar pada karakter dan desain tampilan dari karakter.

#### b. Bentuk Muka

Dalam penelitian mengenai bentuk muka akan dianalisis bagaimana komikus menggambarkan elemen-elemen wajah termasuk rambut dalam kaitannya dengan membentuk identitas

dari subyek karakternya.

#### c. Ekspresi Muka

Penelitian terhadap ekspresi muka dilakukan dengan mengamati bagaimana komikus menggambarkan emosi wajah.

#### d. Postur Tubuh

Dalam menggambarkan tokoh-tokohnya, salah satu aspek yang dapat menjadi karakteristik dari sebuah komik adalah bagaimana komikus menggambarkan postur tubuh karakternya.

#### e. Bahasa Tubuh

Berkaitan dengan bagaimana komikus menggambarkan ekspresi dari tokohnya, tidak bisa dilepaskan dari bagaimana komikus menggambarkan ekspresi bahasa tubuh atau gestur dari tokoh.

#### f. Penggambaran Obyek

Obyek dalam hal ini berkaitan dengan bagaimana komikus bercerita mengenai dunia atau latar cerita berlangsung melalui elemen-elemen pendukung karakter seperti benda-benda yang digambarkan dalam komik maupun properti lain.

#### g. Penggambaran Latar Belakang

Hampir sama dengan penggambaran obyek, penggambaran latar belakang mempunyai peran untuk membangun kesan setting dimana cerita berlangsung.

#### h. Simbolisasi Khusus

Simbolisasi khusus berkaitan dengan elemen-elemen grafis tertentu yang dalam panel komik tidak dimaksudkan sebagai obyek fisik namun sebagai simbol yang menjelaskan situasi atau ide tertentu.

#### i. Teknik Rendering

Teknik *rendering* berkaitan dengan aspek teknis bagaimana komik tersebut ditampilkan dan bagaimana komikus menggambarkan subyek, obyek, maupun latar belakang dalam satu gambar. Bagian ini membahas persoalan teknis dalam komik.

### 3.4 Pemilihan Kata

Sejatinya, dalam memutuskan pemilihan

kata, seorang komikus berpikir secara sastrawi, namun karena penelitian ini melibatkan elemen visual, maka penelitian mengenai hal ini difokuskan pada kombinasi gambar dan teks tulisan dalam memberi informasi pada pembaca. Scott McCloud memaparkan kombinasi antara gambar dan tulisan ini menjadi beberapa macam:

a. Spesifikasi pada Kata

Dalam kombinasi *Word Spesific*, peran gambar dalam menyampaikan cerita lebih kecil atau tidak pun tidak akan menjadi masalah. Dalam kombinasi ini, tulisan mempunyai informasi yang lebih utama sedangkan gambar hanya dipergunakan sebagai pelengkap saja.

b. Spesifikasi pada Gambar)

Dalam kombinasi *Picture Spesific*, kata hanya dipergunakan sebagai pelengkap atau latar belakang, sedangkan informasi utama dalam satu adegan lebih banyak diwujudkan dalam gambar atau ilustrasi.

c. Speksifikasi Duo

Dalam panel yang mempergunakan kombinasi *duo-spesific*, gambar dan cerita mengkomunikasikan pesan atau ide yang sama.

d. Kombinasi Aditif

Dalam kombinasi ini, unsur gambar dan kata mempunyai hubungan saling menguatkan pesan.

e. Kombinasi Paralel

Dalam kombinasi paralel, hubungan antara gambar dan kata seakan mengkomunikasikan pesan yang berbeda, tidak berhubungan sama sekali.

f. Kombinasi Montase

Dalam kombinasi ini, tulisan dibuat menyatu sebagai elemen grafis dalam satu gambar adegan atau panel komik.

g. Kombinasi Interdependen

Kombinasi ini adalah kombinasi gambar dan kata yang paling umum digunakan dalam komik dimana kata dan gambar saling bergantung sama lain sehingga pesan tak mungkin tersampaikan bila salah satunya dihilangkan.

### 3.5 Pemilihan Flow (Alur Panel)

Pemilihan alur menentukan bagaimana komikus merancang bentuk panel secara keseluruhan, dan perletakan dari rangkaian panel yang terdapat dalam satu halaman komik. Ada dua hal yang patut diperhatikan oleh komikus dalam merancang alur panel yakni: alur di dalam panel, dan alur antar panel (McCloud, 2005). Alur di dalam panel dan antar panel ditentukan oleh elemen-elemen yang telah disebut diatas yakni: bagaimana komikus memilih transisi momen, *frame*, *image*, dan kata.

Tabel 1. Ciri Karakteristik *Visual Storytelling* Komik Amerika, Eropa dan Jepang

	<b>Komik Amerika</b>	<b>Komik Eropa</b>	<b>Komik Jepang</b>
<b>Pemilihan Momen</b>			
Pemilihan Momen	Tipe transisi panel “aksi ke aksi”.	Tipe transisi panel “aksi ke aksi”.	Tipe transisi panel “aspek ke aspek”.
<b>Pemilihan Frame</b>			
Jarak dan Sudut Pandang	Jarak pandang bervariasi.	Jarak pandang <i>full shot</i> menonjol.	Jarak pandang <i>close up</i> menonjol.
	Sudut pandang <i>low angle</i> dominan.	Sudut pandang <i>eye-level</i> dominan.	Sudut pandang bervariasi namun secara umum <i>eye-level</i> dominan.

	Komik Amerika	Komik Eropa	Komik Jepang
<b>Pemilihan Image</b>			
<b>Bentuk karakter</b>	Gaya realis-hiperbolis yang menonjolkan otot dan anatomi.	Gaya kartun	Gaya kartun.
<b>Bentuk muka</b>	Bentuk muka kotak untuk pria dan oval untuk wanita.	Bentuk mata kecil dan hidung besar.	Bentuk mata besar, hidung dan mulut kecil serta bentuk rambut yang unik.
<b>Ekspresi muka</b>	Bayangan menonjol pada wajah untuk emosi dramatis.	Pemakaian efek simbolisasi untuk memperkuat emosi tokoh.	Cenderung fleksibel pada adegan komedi.
<b>Postur tubuh</b>	Tinggi, atletis, dan menonjolkan otot.	Bervariasi dalam konteks kartun.	Postur tubuh tokoh protagonis kecil sedangkan untuk tokoh antagonis dibuat lebih besar.
<b>Bahasa tubuh</b>	Statis pada adegan dialog dan dinamis-hiperbolis pada adegan aksi.	Ekspresif dinamis baik adegan dialog maupun aksi.	Statis pada adegan dialog dan dinamis dengan tambahan efek garis kecepatan.
<b>Gambaran obyek</b>	Realis-imajinatif.	Realis dan disederhanakan.	Realis dan detail pada obyek yang difokuskan.
<b>Latar</b>	Realis, detail dan kontras untuk menonjolkan tokohnya.	Detail dan akurat untuk menunjukkan <i>sense of place</i> .	-Detail dan akurat untuk menunjukkan sense of place dan pada beberapa adegan dibuat kabur atau tidak digambar sama sekali.
<b>Simbolisasi</b>	Tidak simbolik.	Simbolik.	Simbolik.
<b>Teknik rendering</b>	Berwarna dan ekspresif.	Berwarna dan realis.	Hitam putih (dengan teknik raster dan tekstur).
<b>Pemilihan kata</b>	Gambar dan kata saling menunjang.	Gambar dan kata saling menunjang.	Gambar dan kata saling menunjang atau dengan gambar saja namun sering terdapat penceritaan hanya dengan teks tanpa gambar.
<b>Pemilihan flow</b>	Elemen <i>image</i> dan balon kata berperan pula dalam mengatur alur dalam adegan dialog.	Susunan panel cenderung formal dan homogen.	Variatif namun sederhana.

#### IV. Karakteristik Komik Amerika, Komik Jepang, dan Komik Eropa

Tabel 1 adalah perbandingan karakteristik komik Amerika, komik Eropa, dan komik Jepang yang dilihat berdasarkan teori *visual storytelling*.

#### V. Pengaruh Komik Amerika, Komik Eropa, dan Komik Jepang yang Ditemukan pada Komik Indonesia Terbitan Elex Media Komputindo tahun 2004-2008

**Grand Pandora (2004)** karya Felix Komikers

Komik yang berlatar di dunia antah berantah

ini bercerita mengenai petualangan seorang pendekar muda bernama Blitz yang merupakan penjelmaan dari iblis terkuat, Pandora. Dalam petualangannya, Blitz ditemani oleh Del, manusia kucing yang bisa berubah bentuk, dan seorang pendekar wanita bernama Caramelle yang memiliki kaitan masa lalu dengan Blitz.

Dari hasil penelitian, semua elemen *visual storytelling* pada komik ini mendapat pengaruh dari komik Jepang. Namun, dibandingkan dengan karakteristik komik Jepang asli, komik Grand Pandora memiliki beberapa perbedaan. Komik Grand Pandora memiliki jumlah transisi panel subyek ke subyek yang mendominasi. Walaupun porsi transisi panel subyek ke subyek pada komik Jepang cukup tinggi, namun jumlahnya tidak sampai melebihi transisi panel aksi ke aksi. Dalam kata lain, dalam komik Grand Pandora banyak menggambarkan



Gambar 1a & b. Dua adegan yang menggambarkan emosi serius diikuti oleh emosi komedik yang ekstrim menunjukkan salah satu pengaruh *visual storytelling* komik Jepang yang signifikan dalam komik Grand Pandora (*Sumber: Felix, 2004 : 86, 87.*)



Gambar 2. Ilustrasi pada komik Final Distance dibuat dengan ekspresif, terlihat terutama dari pemakaian teknik arsir yang cukup signifikan (*Sumber: Rere, 2005 : 16, 17.*)

perpindahan antara satu tokoh ke tokoh lain. Selain itu, salah satu perbedaan lain adalah penggambaran latar belakang yang sederhana hampir di setiap halaman. Di komik Jepang terutama yang berjenis aksi, latar belakang di cenderung digambar sederhana pada adegan yang fokus pada karakter, namun di beberapa adegan yang menjelaskan latar, latar belakang digambar dengan tingkat detail yang tinggi.

### **Final Distance (2005) karya Rere Komikers**

Komik ini mengambil latar perkotaan di zaman modern, menceritakan tentang 4 sekawan gadis remaja yang tanpa sengaja terlibat masalah sihir setelah memasuki sebuah toko barang antik saat sedang jalan-jalan. Untuk menyelesaikan masalahnya mereka mendapatkan bantuan dari seorang pendekar sihir bernama Zhang.

Hampir semua elemen *visual storytelling* dalam komik ini dipengaruhi oleh komik Jepang. Ada satu elemen yang menjadi perkecualian yakni teknik *rendering*. Komik ini digambar dengan teknik arsir tinta yang ekspresif. Ilustrasi yang menunjukkan teknik yang ekspresif merupakan kecenderungan dari komik Amerika, sedangkan dalam komik Jepang, teknik ilustrasi yang ekspresif biasanya digunakan pada adegan-adegan



Gambar 3. Walaupun secara mayoritas *visual storytelling* komik Wind Rider dipengaruhi komik Jepang, salah satu tokoh bernama Griffen (kiri) mendapat pengaruh dari komik Amerika yakni kostum ketat yang menonjolkan anatominya (*Sumber: Is Yuniarto dan John G. Reindhart, 2005: 169*).

tertentu yang menunjang alur cerita.

### **Wind Rider (2005) karya Is Yuniarto dan John G. Reindhart**

Wind Rider bercerita tentang dunia yang diliputi hujan asam sehingga manusia terpaksa hidup di udara di atas kota-kota terbang. Seorang pembersih awan bernama Roulette terpaksa mengantar seorang wartawati bernama Mel namun mereka terlibat pada perburuan harta karun.

Pengaruh komik Jepang masih mendominasi komik Wind Rider. Dari 14 variabel yang diujikan (lihat Tabel II), kesemuanya mendapat pengaruh dari komik Jepang, namun ada beberapa variabel yaitu bentuk karakter dan teknik *rendering* dimana terdapat pengaruh komik Eropa dan komik Amerika walaupun relatif kecil. Desain karakter Griffen dalam komik ini menonjolkan otot tubuh dengan pakaian ketat yang merupakan kecenderungan komik Amerika. Salah satu karakter sampingan, Pedro digambarkan memiliki hidung besar dan menonjol, yang agak jarang ditemukan di komik Jepang namun merupakan kecenderungan dari komik Eropa. Teknik rendering komik Wind Rider



Gambar 4. Pengaruh komik Eropa pada komik Red Feather tampak pada pengaturan susunan panel yang cenderung formal dan berjumlah banyak. Pengaruh komik Eropa lain tampak pada penekanan komikus pada detail gambar latar belakang (*Sumber: Lukman Harry, 2006: 68*).

juga mendapat sedikit pengaruh dari komik Amerika yang memiliki kecenderungan untuk menampilkan ilustrasi yang ekspresif namun tidak ada kaitan dengan alur cerita.

### **Red Feather (2006) karya Lukman Harry**

Seorang bocah Indian penakut bernama Phoenix mendapati sahabatnya terbunuh setelah dirinya mendengar informasi tentang rencana jahat. Phoenix kemudian menemui dewa berbentuk rajawali untuk mengubah waktu untuk menolong sahabatnya.

Komik ini juga sebagian besar mendapat pengaruh dari komik Jepang, namun penggambaran latar belakang yang cenderung penuh dan mendetail merupakan kecenderungan dari komik Eropa. Dalam pemilihan flow, komik ini juga memiliki kecenderungan komik Eropa dengan perlakuan panel yang relatif lebih formal



Gambar 5. Pada gambar latar belakang komik Wayangbliz, teknik arsir cenderung ekspresif, dibandingkan dengan penggambaran latar belakang (bagian kanan bawah) (Sumber: Kibar dan Hander, 2007: 50-51).

dan jumlah panel yang lebih banyak.

#### **Wayangbliz Aruna (2007) karya Kibar dan Hander**

Kibar, seorang anak muda yang hidup di kota Jakarta modern mendapat kekuatan untuk berubah menjadi Aruna, pahlawan super bertopeng. Kibar kemudian berusaha untuk melawan monster-monster iblis yang berusaha mengganggu manusia dibantu oleh Hander yang memiliki kekuatan serupa.

Tokoh-tokoh komik ini digambar dengan anatomi dan muka realistik namun tetap terdapat pengaruh komik Jepang terutama dari ukuran mata yang agak besar, dan ekspresi kartun yang melebih-lebihkan pada adegan komedi. Pengaruh komik Eropa ada pada pengambilan sudut pandang yang sebagian besar mengambil sudut eye-level. Pengaruh komik Amerika ada pada teknik rendering yang cenderung ekspresif.

#### **Dark Venus (2008) karya Eric**

Dark Venus yang berlatar di sebuah perkotaan futuristik bercerita tentang Kyra, seorang detektif yang berusaha untuk memecahkan sebuah kasus pembunuhan misterius yang terjadi di sebuah gedung.



Gambar 6a & b. Walaupun dibuat dengan format komik Jepang, komik Dark Venus sebagian besar dipengaruhi komik Amerika. Sumber: Eric, 2008: 84, 167

Tabel 2. Perbandingan secara Komprehensif Pengaruh Unsur Komik Asing pada Komik Indonesia Terbitan Elex Media Komputindo tahun 2004-2008

	<i>Grand Pandora (2004)</i>	<i>Final Distance (2005)</i>	<i>Wind Rider (2005)</i>	<i>Red Feather (2006)</i>	<i>Wayangy bliz (2007)</i>	<i>Dark Venus (2008)</i>
<b>Pemilihan Momen</b>						
Pemilihan Momen	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Amerika
	<i>Grand Pandora (2004)</i>	<i>Final Distance (2005)</i>	<i>Wind Rider (2005)</i>	<i>Red Feather (2006)</i>	<i>Wayangy bliz (2007)</i>	<i>Dark Venus (2008)</i>
<b>Pemilihan Frame</b>						
1. Jarak pandang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Amerika	Amerika
2. Sudut pandang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Eropa	Amerika

	<i>Grand Pandora (2004)</i>	<i>Final Distance (2005)</i>	<i>Wind Rider (2005)</i>	<i>Red Feather (2006)</i>	<i>Wayangy bliz (2007)</i>	<i>Dark Venus (2008)</i>
<b>Pemilihan Image</b>						
1. Bentuk karakter	Jepang	Jepang	Jepang Amerika Eropa	Jepang	Jepang Amerika	Amerika
2. Bentuk muka	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang Amerika
3. Ekspresi muka	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang Amerika	Amerika
4. Postur tubuh	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	-	Amerika
5. Bahasa tubuh	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang Amerika
6. Gambar Objek	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Amerika	Amerika
7. Latar	Jepang	Jepang	Jepang	Eopa	Jepang	Jepang
8. Simbolisasi	Jepang	Jepang	Jepang	Amerika Eropa	Jepang Amerika Eropa	Amerika
9. Teknik Rendering	Jepang	Jepang Amerika	Jepang Amerika	Jepang Amerika	Jepang Amerika	Jepang Amerika
10. Pemilihan Kata	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang
11. Pemilihan Flow	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang	Jepang Amerika

Keterlibatannya membangkitkan kekuatan misterius yang ada dalam diri Kyra.

Dari 14 variabel yang diujikan, 8 variabel menunjukkan pengaruh komik Amerika, 2 variabel komik Jepang, dan 4 lagi menggambarkan kombinasi komik Amerika dan komik Jepang. Pengaruh komik Jepang nampak pada cara bercerita yang cenderung dengan hanya gambar daripada dengan tulisan, dan penggambaran latar yang cenderung disesuaikan dengan kebutuhan.

Dari segi penggambaran karakter, pengaruh komik Amerika nampak pada postur karakter yang cenderung tinggi, ideal, dan kostum ketat. Namun bentuk muka pada karakter komik ini juga ada pengaruh komik Jepang terutama pada bentuk muka dan aplikasi dari *speedlines* pada adegan aksi.

## VI. Kesimpulan

Komik Amerika memiliki kecenderungan untuk memberi penekanan pada kedahsyatan, superioritas, dan sensasi yang digambarkan pada teknik ilustrasi yang maksimal dan penggambaran karakter yang ideal dan heroik.

Komik Eropa cenderung menggambarkan cerita petualangan yang luar biasa digabung dengan elemen hidup sehari-hari. Pemakaian sudut dan jarak pandang yang monoton membuat komiknya cenderung obyektif. Penggambaran latar belakang dibuat sedetail mungkin.

Komik Jepang cenderung personal dan emosional, membangun pengalaman empatik antara pembaca dengan tokohnya. Pembaca diajak untuk menyelami cara pandang dari tokoh itu sendiri. Efek sensasi, teknik penggambaran bergantung pada relevansi dengan alur ceritanya.

Komik Indonesia yang terbit pada tahun 2000-an cenderung dipengaruhi komik Jepang namun lebih ekstrim dalam hal personalisasi karya, atau lebih subjektif. Efeknya adalah membuat komik Indonesia

cenderung memiliki *pace* lebih panjang namun menyederhanakan cerita karena dibatasi jumlah halaman. Selain komik Jepang, komik Amerika dan komik Eropa juga ada pengaruhnya karena karyanya pernah disukai atau dibaca oleh komikus. Pengaruh komik Barat (Amerika dan Eropa) ada pada kecenderungan komikus Indonesia untuk berusaha memberi kesan ilustrasi yang relatif ekspresif walaupun tidak ada relevansinya dengan cerita. Selain itu, dilihat dari garis besar perkembangan komik Indonesia, dengan diadopsinya gaya komik Jepang, menggambarkan putusnya hubungan antara komik Indonesia tahun 1960-1970-an dengan komik Indonesia kontemporer.

## Daftar Pustaka

Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*.

KPG (Kepustakaan Populer Gramedia). Jakarta.

Darmawan, Hikmat (2005) : *Dari Gatotkaca hingga Batman : Potensi-potensi Naratif Komik*, Orakel, Yogyakarta

Eisner, Will .1985. *Comics and Sequential Art*. Poorhouse Press. Tamarac.

\_\_\_\_\_.1996.*Graphic Storytelling*. Poorhouse Press. Tamarac.

Eric, Tribe Studio (2008) : *Dark Venus*, Elex Media Komputindo, Jakarta

Harry, Lukman (2006) : *Red Feather*, Elex Media Komputindo, Jakarta

Kibar, Hander (2007) : *Wayangybliz Aruna*, Elex Media Komputindo, Jakarta

Komikers (2005) : *Final Distance*, Elex Media Komputindo, Jakarta

Komikers (2004) : *Grand Pandora*, Elex Media Komputindo, Jakarta

McCloud, Scott (1993) : *Understanding*

*Comics : The Invisible Art*, HarperCollins Publishers, Inc., New York  
\_\_\_\_\_ (2006) : *Making Comics*, HarperCollins Publishers, Inc., New York

Yuniarto, Is, Reindhart John G. (2005)  
: *Wind Rider*, Elex Media Komputindo,  
Jakarta.

\_\_\_\_\_ (2006) : *Histeria! Komikita*, Elex Media Komputindo, Jakarta