

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fakta bahwa dunia komik Indonesia dalam keadaan mati suri, sudah kita ketahui semua. Salah satu penyebabnya adalah adanya invasi komik-komik dari luar negeri, mulai dari datangnya komik *superhero* terbitan Amerika dan Eropa pada pertengahan tahun 1980-an, sampai pada akhirnya masuk komik dari Jepang (*manga*) pada awal tahun 1990-an hingga sekarang.

Kehadiran komik luar negeri pada awalnya tidak terlalu memberikan kendala yang berarti. Komik *superhero* buatan Amerika misalnya, walaupun Superman dan teman-temannya hadir dan banyak digemari, namun pengaruhnya masih bisa diimbangi dengan kehadiran *superhero* lokal kreasi komikus-komikus kita, seperti Sri Asih karya R.A Kosasih. Bahkan pada perkembangan selanjutnya, komik lokal yang merajai pasar komik Indonesia, terutama pada awal tahun 1970-an. Pada masa itu komik silat banyak digemari pembaca dan disebut-sebut sebagai masa kejayaan komik Indonesia. Tampaknya visi komikus lokal untuk lepas dari pengaruh komik Amerika sukses besar, dengan mengangkat silat sebagai tema cerita. Suatu usaha untuk menunjukkan jati diri bangsa lewat seni bela diri asli orang Indonesia.

Perkembangan selanjutnya sungguh ironis, mulai dari pertengahan tahun 1980-an sampai sekarang komik Indonesia terpuruk, disebabkan invasi komik luar negeri yang semakin gencar dan tak terbendung. Kali ini komik yang masuk tidak hanya dari Amerika, tapi juga Eropa, Jepang dan Hongkong. Awalnya komik Eropa lah yang pertama masuk dan digemari, seperti Lucky Luck, Asterix, Smurf, Tintin, dan masih banyak lagi. Gaya visual yang cenderung kartun menghasilkan karakter-karakter yang lucu, diimbangi dengan jalan cerita yang menarik dan menggelitik. Keunggulan inilah yang mengakibatkan pembaca beralih menyukai komik ini. Kondisi tersebut berlangsung sampai awal tahun 1990-an, seiring

dengan masuknya komik Jepang (*manga*), yang secara umum pengaruhnya tidak hanya dirasakan di dalam negeri namun turut berimbas pada industri komik dunia (dalam Ferry Ratno, 2004 : 64).

Lewat komik buatan Jepang (*manga*), masyarakat disugahi bentuk komik yang sama sekali baru bagi mereka, baik dalam segi format penyajian, karakter visual maupun tema cerita. Komik ini menghadirkan beragam tema cerita, mulai dari serial cantik (mirip roman pada periode tahun 1960-an), horor, humor, petualangan, laga (*action*) dan banyak lagi. Pembuatan tema beragam tersebut disesuaikan dengan target pasarnya, yaitu jenis *shonen* untuk pria dan *shojo* untuk wanita. Namun walaupun tema dan jenisnya banyak, tetap terdapat kesamaan dalam segi penggambaran yang cenderung kartun, dengan ciri khas orang bermata besar, dan tinggi ramping. Selain itu format penyajian yang dikemas dengan ukuran kecil dan tebal (bisa mencapai 200 lembar) menjadi keunggulan tersendiri dari jenis komik ini.

Terpuruknya komik lokal, memang bukan semata-mata karena hadirnya komik asing di negara kita, yang mengakibatkan berubahnya orientasi minat baca masyarakat terhadap komik. Beberapa faktor sering dibahas dalam forum diskusi. Mulai dari jaringan produksi yang tidak lancar, di mana pihak produsen (komikus), penerbit, dan konsumen tidak lagi saling bersinergi; miskinnya cerita dan tema; profesionalisme komikus yang masih kurang, sampai maraknya media hiburan lain, seperti stasiun TV yang semakin banyak bermunculan.

Memang kalau kita kaji lagi, permasalahan ini sangat pelik, di sini terlihat bahwa telah hilang kepercayaan penerbit terhadap produsen (komikus), mengingat kecenderungan minat baca masyarakat yang sudah berubah, muncul sikap skeptis dari kedua pihak. Pihak penerbit tidak mau sembarangan menerima karya komik, mereka harus benar-benar memastikan bahwa produk komik yang dibuat harus benar-benar bisa laku di pasaran. Apa yang terjadi selanjutnya, sudah dapat ditebak, “pembatasan kreasi” yaitu kecenderungan jenis komik untuk mengarah pada stereotipe tertentu (*manga*), prinsip tidak mau membeli kucing dalam karung betul-betul diterapkan di sini.

Sungguh disayangkan sekali, pada akhirnya kreativitas komikus terbatas. Inilah yang menjadi faktor penyebab mengapa banyak komikus yang banting setir, merambah profesi lain. Sedangkan ada sebagian lagi yang mencoba peruntungan dengan mencoba meniru gaya *manga*, bahkan sampai mengubah identitas mereka sehingga berbau-bau nama Jepang, sungguh ironis memang. Akibat lainnya adalah, bermunculannya komunitas-komunitas *indie (independent)*, yang menghasilkan komik *underground*, sebagai usaha untuk lari dari stereotipe tersebut.

Solusi terus dicari untuk menanggulangi krisis di atas, seperti mengubah manajemen kerja dengan melakukan pembagian tugas seperti yang dilakukan industri komik luar, yakni adanya divisi-divisi seperti *writer* (penulis), *artist* (pembuat gambar), *inker* (peninta) dan *colorist* (pewarna). Walhasil banyak studio-studio komik bermunculan, seperti Sekte Komik, Daging Tumbuh, Studio 9, Apotik Komik dan lain-lain, namun tetap saja karya yang dibuat belum maksimal. Kreasi mereka terbatas oleh jumlah halaman, dalam hal ini format komik yang mengikuti gaya Amerika dengan halaman *full color*, membutuhkan biaya produksi yang tinggi pula. Hal tersebut berbeda dengan komik Jepang yang kurang dalam segi artistik, namun padat isi dan harga jualnya pun relatif murah.

Selain permasalahan teknis, kurang terbukanya komikus lokal sekarang dengan disiplin ilmu lain seperti sastra, turut menjadi penyebab kurang memikatnya cerita yang dibuat. Donny Anggoro, editor sebuah penerbit, dalam artikelnya berpendapat:

Masalah kurang terbukanya komikus lokal (baca:underground) masa kini dengan disiplin ilmu lain seperti sastra hingga tak menghasilkan cerita yang memikat disebabkan adanya missing link sejarah komik dengan generasi sekarang Missing link alias putusnya sejarah menjadikan perkembangan komik lokal kita bak kepala tanpa leher. Ia gagal menjadi mata rantai produksi massa namun bergeliat ditandai dengan tumbuhnya pelbagai komunitas komik underground di berbagai tempat. Ia berhasil menjadi indikator kreatif tapi terlepas dari sejarah yang dulu pernah melahirkannya. Perkembangan komik Indonesia seperti “sakit” dan “jalan di tempat”.
(www.sinarharapan.co.id/hiburan/budaya/2005/0129/bud2)

Dari penjelasan di atas jelas sekali bahwa masih ada proses kreatif dari generasi muda sekarang, walaupun usaha tersebut belum membuahkan hasil yang membanggakan.

Proses kreatif yang mengindikasikan kebangkitan komik Indonesia di atas pulalah yang mendorong Andi Wijaya dan kawan-kawan, membuat situs KomikIndonesia.com. Visinya yaitu “melestarikan dan membangkitkan komik Indonesia agar menjadi tuan rumah di negerinya sendiri”. Sebagai basis data dan pusat informasi tentang komik Indonesia, situs ini mendapatkan respon yang positif dari berbagai pihak. Andilnya cukup besar dalam mendorong apresiasi komik sebagai karya seni, selain itu lewat situs ini berhasil dibangun komunitas penggemar dan pemerhati komik Indonesia lewat milisnya (*mailing list*). Mereka bahkan telah berhasil menerbitkan ulang komik-komik Indonesia dulu yang sempat digemari, seperti Gundala Putra Petir karya Hasmi, Godam karya Wid N.S, Si Buta dari Goa Hantu karya Ganes TH, terakhir dan yang paling baru adalah Petualangan Gina karya Gerdi WK.

Munculnya kembali nama Gerdi WK sebagai seorang komikus, setelah sempat absen selama kurang lebih dua dekade, cukup mengejutkan masyarakat, terutama pencinta komik lokal, semua ini tentu saja tidak lepas dari peran serta Komik Indonesia.com, sebagai pemegang hak cipta Gina edisi baru.

Berbeda dengan Gundala dan Godam yang dicetak ulang, Gina karya Gerdi WK yang terbit sekitar bulan Desember akhir tahun 2005 merupakan karya baru. Ide awalnya murni berasal dari Gerdi WK dan kemudian ditawarkan ke beberapa penerbit, sampai akhirnya beliau berkenalan dengan Andi Wijaya dari Komik Indonesia.com. Tawaran beliau mendapatkan respon positif dari Komik Indonesia. Com dan akhirnya Gina Baru terbit.

Komik “Gina” memang dikenal luas sekali pada zamannya, kemunculan pertamanya sekitar tahun 1972 dalam episode Gina vs Siluman Ular, mendapatkan respon positif, sehingga bisa bertahan sampai 19 episode (terakhir tahun 1985 dalam episode *Rahasia Istana Es*). Untuk serial Gina ini, Gerdi WK mempunyai penggemar (*fans*) yang menyebut diri mereka sebagai Kelompok Penggemar Komik “Gina”. Komunitas ini pulalah yang menerbitkan Gina edisi baru (2005).

Fakta dan fenomena yang menunjukkan adanya indikasi kebangkitan komik Indonesia di atas, sudah seharusnya memacu kita generasi muda, untuk mulai peduli terhadap dunia perkomikan lokal. Oleh karena itu penulis mencoba untuk ikut andil dalam usaha memajukan komik lokal dengan melakukan penelitian terhadap komik “Gina” karya komikus Gerdi WK, sebagai salah satu usaha untuk mencari sejarah yang hilang (*missing link*) sekaligus mengapresiasi karya anak bangsa.

Alasan pemilihan komik *superhero* karya Gerdi WK dengan tokohnya Gina dari sejumlah tokoh *superhero* Indonesia yang pernah ada, yaitu tidak lepas dari fenomena pemunculannya kembali setelah 20 tahun menghilang dari peredaran. Perkembangan mungkin saja bisa terjadi pada beberapa aspek dari komik tersebut, bahkan mungkin bisa terjadi transformasi, mengingat 20 tahun merupakan waktu yang lama bagi seseorang, dalam hal ini Gerdi WK sebagai kreator Gina untuk meningkatkan keterampilannya dalam membuat komik.

Selain itu, kredibilitas Gerdi sendiri sebagai salah seorang tokoh komikus senior yang masih terus berkarya di tengah gencarnya serbuan komik impor di negeri kita, turut menjadi pertimbangan. Komikus Djair Warni pun lewat kata sambutannya pada sampul belakang komik “Gina” Baru, berpendapat “Gerdi WK pantas disebut Matahari yang bersinar cemerlang dari kota Bandung”. Masih dalam sumber yang sama, Hasmi, sebagai kreator Gundala berpendapat bahwa Gerdi WK mempunyai kekhasan dalam karyanya, yaitu apa yang digambarkan beliau selalu ekspresif.

Penulis mencoba untuk meneliti komik *superhero* Gina karya Gerdi WK tersebut dengan judul penelitian: **“KOMIK FANTASI SUPERHERO KARYA GERDI WK (Studi Deskriptif Analitik terhadap Unsur Visual dan Karakteristik Visualisasi Gambar pada Komik *Superhero* Gina)”**.

B. Pembatasan dan Perumusan Masalah

Permasalahan yang akan dianalisis dalam penelitian ini yaitu mengenai unsur visual komik “Gina” dan karakteristik visualisasi gambar Gerdi WK.

Unsur visual komik terdiri dari unsur visual *cover* dan unsur visual halaman isi. Namun mengingat keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan, maka dalam penelitian ini penulis hanya meneliti unsur visual halaman isi saja, yang terdiri dari komponen panel, objek gambar, balon kata, kotak narasi, efek suara/*onomatopoeia*, gang/parit, simbol visual (*quipu*).

Berdasarkan kondisi tersebut di atas maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah unsur visual halaman isi komik “Gina” karya Gerdi WK, yang meliputi analisis panel, balon kata, kotak narasi, efek suara/*onomatopoeia*, gang/parit dan simbol visualnya (*quipu*)?
2. Bagaimanakah karakteristik visualisasi gambar Gerdi WK pada komik Gina, yang meliputi analisis gaya gambar, komposisi, pengambilan adegan, figur manusia, penokohan, ekspresi gerak dan kostum/pakaiannya?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran umum unsur visual komik karya Gerdi WK pada komik *superhero* Gina, meliputi gambaran unsur panel, balon kata, kotak narasi, efek suara/*onomatopoeia*, gang/parit dan simbol visualnya (*quipu*)?
2. Untuk mengetahui karakteristik visualisasi gambar Gerdi WK pada komik *superhero* Gina, meliputi gambaran gaya gambar, komposisi, pengambilan adegan, figur manusia, penokohan, ekspresi gerak dan kostum/pakaiannya?

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis: untuk menambah pengetahuan dalam segi teori dan praktik proses pembuatan komik, dan mengenal sosok Gerdi WK beserta karyanya (Gina), sebagai salah satu figur komikus senior yang masih terus eksis berkarya.
2. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI: sebagai bahan referensi karya tulis sekaligus menambah khazanah ilmu pengetahuan mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UPI di bidang komik (*sequential art*).

3. Bagi Komikus: untuk komikus-komikus muda, diharapkan karya tulis ini bisa menambah wawasan tentang komik, sekaligus menjadi motivator dan bahan acuan berkarya, melalui pengenalan sosok Gerdi WK dan penelitian karyanya (komik “Gina”).

E. Penjelasan Istilah dalam Judul

Untuk menghindari kesalahan penafsiran atau pemahaman dalam judul, berikut akan dijelaskan makna dari istilah yang digunakan :

1. Komik : merupakan rangkaian gambar yang bercerita, disusun dalam panel-panel yang merupakan satu kesatuan alur cerita.
2. Superhero : mengandung arti pahlawan super dalam bahasa Indonesia,

A superhero is a fictional character who is noted for feats of courage and nobility, who usually possesses abilities beyond those of normal human beings. Many superheroes have a colorful and distinctive name and costume. A female superhero is sometimes called a superheroine
(www.answers.com/superhero.html).

Menurut definisi di atas, *superhero* adalah karakter fiktif dikenal dengan keberanian dan tindakannya yang mulia, selalu mempunyai kekuatan lebih dari manusia biasa. Kebanyakan *superhero* mempunyai nama khusus dan kostum berwarna cerah. *Superhero* wanita biasa disebut juga *superheroine*.

F. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mencoba untuk menemukan karakteristik umum dari gambar dan unsur visual pada komik “Gina”. Dengan kata lain penelitian lebih difokuskan kepada aspek pemahaman akan variabel penelitian. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan tersebut, penulis memilih pendekatan kualitatif sebagai pedoman penelitian, mengingat pendekatan ini mempunyai tujuan yang sinkron dengan tujuan penulis yaitu untuk mencari pemahaman makna (*verstehen*), bukan hanya sekedar mencari hubungan antar variabel penelitian (S. Nasution, 2003:7).

Pendekatan kualitatif bersumber dari paradigma *post-positivisme* yang memandang kenyataan sebagai suatu yang berdimensi jamak, utuh/merupakan

kesatuan, dan berubah. Adapun data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, seperti yang diungkapkan oleh Bogdan dan Taylor (Lexy J. Moleong, 2000:3).

Selain bersifat deskriptif, pendekatan kualitatif juga mempunyai sejumlah ciri di antaranya: latar alamiah (*natural setting*); peneliti sebagai instrumen penelitian; mementingkan proses maupun produk; mencari makna; mengutamakan data langsung (*first hand*); triangulasi; menonjolkan rincian kontekstual; mengutamakan perspektif emic; verifikasi; sampling purposif, menggunakan “audit trail”; partisipasi tanpa mengganggu. (S.Nasution, 2003: 19)

2. Metode Penelitian

Pendekatan kualitatif mempunyai bermacam-macam metode, adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik, menurut Surakhmad (1990:19) ciri-ciri metode deskriptif adalah sebagai berikut :

- a. memusatkan diri pada pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang, pada masalah-masalah aktual;
- b. data dikumpulkan, mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisis.

3. Teknik Penelitian

Berdasarkan objek yang dijadikan bahan penelitian (dalam hal ini buku komik “Gina” karya Gerdi WK), maka teknik yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka:

Studi pustaka yang penulis lakukan yaitu lewat pengkajian terhadap sumber-sumber yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti (komik).

b. Wawancara (*Interview*):

Dalam penelitian naturalistik kita ingin mengetahui bagaimana persepsi responden tentang dunia kenyataan, untuk itu kita harus berkomunikasi dengan dia melalui wawancara. Dengan melakukan wawancara kita dapat memasuki dunia pikiran dan perasaan reponden. (S. Nasution, 2003: 69)

Definisi wawancara sendiri menurut Moleong adalah, percakapan yang mempunyai maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan orang yang diwawancarai, yang menjawab pertanyaan tersebut. (2000: 135)

Mengingat tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang komik “Gina”, terutama karakteristik dan unsur visual dan gambarnya, maka orang (responden) yang paling tepat untuk diwawancarai adalah Gerdi WK sendiri sebagai kreator Gina.

Adapun teknis wawancara sebisa mungkin dilakukan dalam suasana santai (informal) seperti percakapan sehari-hari. Kendati demikian agar percakapan tersebut terkontrol dan tidak keluar dari tujuan, penulis tetap membuat pedoman wawancara (wawancara berstruktur).

Dengan melakukan wawancara ini, diharapkan akan terkumpul data-data *emic* dari responden (Gerdi WK), sehingga hasil penelitian bisa lebih mendalam dan holistik.

c. Teknik Analisis Isi (*Content Analysis*)

Menurut pendapat Surakhmad (1989:143) teknik analisis isi ini digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai isi suatu dokumen seperti silabus, alat penerangan, gambar, rekaman suara, film, karangan, dan lain-lain.

Mengingat variabel yang penulis teliti bukan sekelompok orang dalam suatu komunitas tertentu, melainkan berupa karya rupa (visual) dalam bentuk komik, maka teknik analisis isi atau studi dokumen sangat diperlukan dalam penelitian ini. Hal tersebut sekaligus mengakibatkan data-data deskriptif yang dihasilkan dalam penelitian ini pun kebanyakan berasal dari sumber bukan manusia (*nonhuman resources*). Teknik yang penulis lakukan adalah dengan menganalisis buku-buku komik “Gina” karya Gerdi WK, kemudian mengklasifikasikannya menurut kriteria atau pola tertentu.

G. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah buku komik serial “Gina” karya Gerdi WK, meliputi komik “Gina”-Lama yang terbit pada kisaran tahun 1972-1983 dan komik “Gina”-Baru (2005-2006), dengan rincian sebagai berikut:

Komik “Gina”-Lama	Komik “Gina”-Baru
<i>Pasukan Iblis Neraka</i> (1973)	<i>Gina</i> Jilid 1 (2005)
<i>Manusia Bersayap dari Pal Purba</i> (1974)	<i>Gina</i> Jilid 2 (2006)
<i>Gurun Gobi</i> (1975)	
<i>Teratai Merah</i> (1976)	
<i>Vampire-Vampire Laut Kuning</i> (1977)	
<i>Dukun dari Tibet</i> (1979)	
<i>Api Dendam di Kegelapan</i> (1980)	
<i>Buaya Afrika</i> (1981)	
<i>Ratu Istana Api</i> (1983)	

H. Teknik Pengolahan Data

Data penelitian diolah melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Membaca dan mengamati berbagai karakteristik yang terdapat dalam buku komik “Gina” karya Gerdi WK;
2. Menganalisis kemudian menafsirkan data yang ditunjang dengan keterangan hasil wawancara dengan komikus Gerdi WK;
3. Mendeskripsikan data tersebut dengan dilengkapi tabel matriks;
4. Menyusun hasil analisis secara menyeluruh kemudian menyimpulkannya.

L. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari enam bab, yaitu :

Bab I Pendahuluan, berisi: latar belakang masalah; perumusan dan pembatasan masalah; tujuan dan manfaat penelitian; anggapan dasar; penjelasan istilah; pendekatan; metode dan teknik penelitian; unit analisis; teknik pengolahan data; serta sistematika penulisan.

Bab II Komik Fantasi *Superhero*: membahas dan mengkaji komik fantasi *superhero* secara umum

Bab III Gerdi WK dan Karyanya: membahas seputar profil dan karya-karya Gerdi WK

Bab IV Analisis Unsur Visual Komik “Gina”, berisi pembahasan tentang unsur visual halaman isi pada komik “Gina”, seperti: panel; balon; kotak narasi; *onomatopoeia*; gang; dan simbol visual (*quipu*)

Bab V Analisis Karakteristik Visualisasi Gambar Komik “Gina”, berisi pembahasan karakteristik gambar Gerdi pada komik “Gina” dilihat dari aspek: komposisi; pengambilan adegan; figur manusia; ekspresi wajah; ekspresi gerak (*gesture*); kostum/pakaian

Bab VI Kesimpulan dan Saran.

J. Jadwal Penelitian

TABEL JADWAL PELAKSANAAN PENELITIAN

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan			
		Jan-Mei	Juni	Juli	Agst
1	Pengajuan dan pengesahan proposal penelitian serta perijinan	X			
2	Pencarian bahan referensi	X			
3	Pengumpulan data penelitian	X			
4	Bimbingan Bab I dan revisi	X			
5	Bimbingan Bab II dan revisi.		X		
6	Bimbingan Bab III dan revisi		X		
7	Pengolahan data			X	
8	Bimbingan Bab IV dan revisi			X	
9	Bimbingan Bab V dan revisi				X
10	Bimbingan keseluruhan				X
11	Pengesahan hasil penelitian				X
12	Ujian sidang				X

