

BAB V

ANALISIS KARAKTERISTIK VISUALISASI GAMBAR KOMIK “GINA”

A. Komposisi

1. Komposisi Halaman

Secara umum pengkomposisian halaman dalam komik lebih banyak ditekankan kepada pengaturan panel-panel pada halaman, dengan tujuan utama menciptakan halaman yang variatif, menarik secara visual, namun tetap tidak merusak alur cerita yang coba untuk disampaikan. Untuk komik “Gina” sendiri, proses pencapaian tujuan tersebut berlangsung secara bertahap dan puncaknya bisa kita lihat pada komik “Gina”-Baru (2005-2006).

Seperti kebanyakan komik Indonesia pada kisaran tahun 1970-an, komik “Gina” muncul dengan format di mana setiap halaman diisi dengan dua panel saja, sehingga tampak monoton. Menanggapi masalah tersebut, Gerdi mengungkapkan:





Pada waktu itu kita (komikus lokal) tidak *ngeh* maknanya terpaku oleh format yang ada sampai-sampai terlena dengan format baku tersebut....Sampai akhir kejayaannya format komik lokal tetap begitu...sampai suatu waktu, ketika saya sudah bekerja di majalah saya mengobrol dengan rekan kerja, lalu dia berkata, “komik Indonesia itu kalau secara desain jeblok”, “lho memangnya kenapa?”, saya balik bertanya, “iya formatnya monoton, tiap halaman isinya dua panel melulu.”....Setelah itu baru saya sadar ternyata untuk menghasilkan karya komik yang baik, tidak cukup ditunjang oleh gambar yang baik saja.... Jadi bukannya tidak mau membuat format baru, tapi tidak terpikirkan saja, bahkan kecenderungan waktu itu, satu gambar yang berisi dua buah panel, kita perbanyak dengan difotokopi sehingga menghemat waktu. (wawancara dengan Gerdi WK, 2007)

Setelah dianalisis, selain format dua panel, komposisi pada halaman komik “Gina”-Lama sebetulnya mempunyai beberapa format lain walaupun jumlahnya tidak banyak, di antaranya adalah: komposisi halaman dengan format satu panel; tiga panel; dan empat panel. Masing-masing komposisi mempunyai

fungsi tersendiri dalam menampilkan adegan, kendati sifatnya tidak mutlak atau mengikat.

Komposisi halaman dengan panel tunggal, kebanyakan digunakan untuk adegan pembuka pada setiap awal cerita pada komik "Gina". Kendati demikian komposisi ini sesekali bisa muncul juga di pertengahan cerita, biasanya untuk memvisualkan adegan yang lebih bersifat ilustratif, di mana narasi panjang sangat berperan penting untuk menjelaskan adegan tersebut, seperti adegan *setting* tempat, dan sejumlah adegan yang menampilkan tokoh tunggal di dalamnya, seperti tampak pada tabel 5.1 berikut ini.

Tabel 5.1 Komposisi: Satu Panel

1974	1976
 <p data-bbox="363 1350 703 1379">Sumber : <i>Gurun Gobi</i> (Jilid 1 hal.15)</p>	 <p data-bbox="850 1350 1209 1379">Sumber : <i>Teratai Merah</i> (Jilid 6 hal. 41)</p>
1980	2005
 <p data-bbox="384 1877 715 1930">Sumber : <i>Api Dendam di Kegelapan</i> (Jilid 5 hal. 212)</p>	 <p data-bbox="943 1877 1129 1930">Sumber : <i>Gina-Baru</i> (Jilid 1 hal. 39)</p>

Komposisi halaman dengan dua panel, seperti telah disinggung sebelumnya, merupakan komposisi yang mendominasi sekaligus merupakan format dasar komposisi halaman pada komik “Gina”-Lama. Adapun susunan panelnya dibuat secara vertikal. Hampir setiap adegan bisa divisualkan dalam komposisi ini, seperti tampak pada tabel 5.2.

Tabel 5.2 Komposisi Dua Panel

1973	1977
 <p>Sumber : <i>Pasukan Iblis Neraka</i> (Jilid 2 hal.39)</p>	 <p>Sumber : <i>Vampire-Vampire Laut Kuning</i> (Jilid 4 hal. 150)</p>
1979	2005
 <p>Sumber : <i>Dukun dari Tibet</i> (Jilid 5 hal. 219)</p>	 <p>Sumber : <i>Gina-Baru</i> (Jilid 1 hal. 24)</p>

Komposisi halaman dengan tiga panel, biasanya digunakan untuk memvisualkan adegan aksi yang menekankan pada tahapan proses dari aksi tersebut. Sedangkan pada adegan percakapan komposisi ini sering kali digunakan untuk menampilkan ekspresi setiap tokoh yang terlibat di dalamnya, lewat peralihan subjek ke subjek.

Tabel 5.3 Komposisi Tiga Panel

1975	1976	1983
 <p>1975 comic strip showing a character in a cap speaking to another character. The panels contain dialogue in Indonesian.</p>	 <p>1976 comic strip showing characters in a dark setting. The panels contain dialogue and sound effects like 'BRANG' and 'UH?!'.</p>	 <p>1983 comic strip showing characters at a table. The panels contain dialogue in Indonesian.</p>
<p>Sumber: <i>Gurun Gobi</i> (Jilid 4 hal.38)</p>	<p>Sumber: <i>Vampire-Vampire Laut Kuning</i> (Jilid 1 hal. 32)</p>	<p>Sumber: <i>Gina Vs Ratu Istana Api</i> (Jilid 12 hal. 554)</p>
<p>2006</p>		
 <p>2006 comic strip showing a character in a dynamic pose. The panels contain dialogue in Indonesian.</p>		 <p>2006 comic strip showing a character in a dynamic pose. The panels contain dialogue in Indonesian.</p>
<p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 2 hal. 61)</p>		<p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 2 hal. 46)</p>

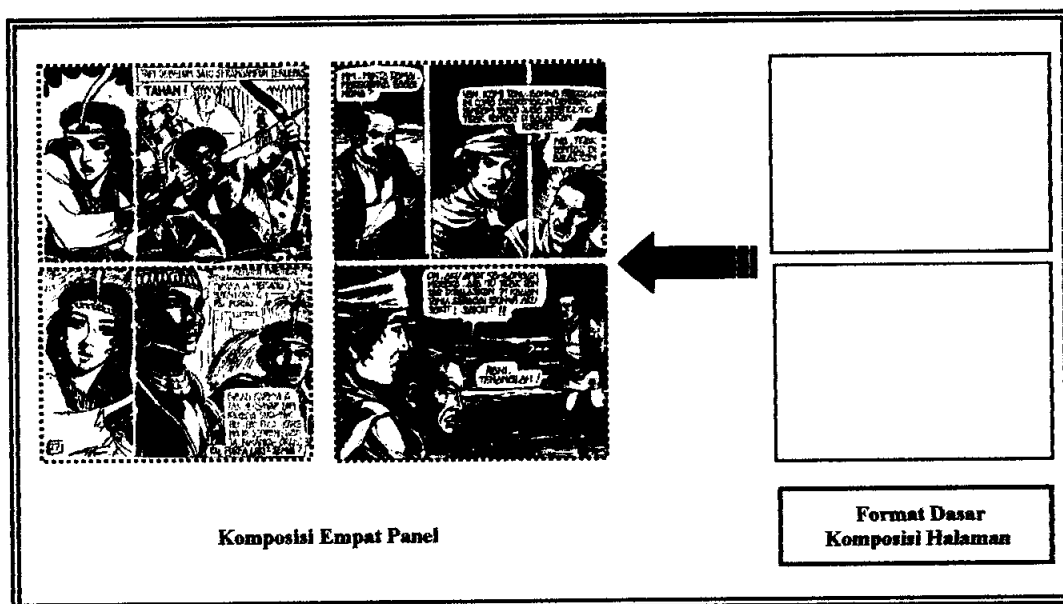
Pada tabel 5.3, tampak bahwa ada dua jenis susunan (*layout*) panel yang biasa dipakai dalam komposisi tiga panel. Pertama adalah susunan di mana satu buah panel horizontal diparalelkan dengan dua buah panel seri di atas atau di bawahnya; yang kedua adalah, tiga buah panel horizontal disusun secara vertikal ke atas. Susunan yang kedua ini sekaligus merupakan format dasar komposisi halaman yang digunakan pada komik “Gina”-Baru.

Selain kedua susunan panel tersebut, pada komik “Gina”-Baru ditemukan beberapa variasi lain untuk komposisi tiga panel ini. Contohnya adalah tiga buah panel vertikal yang disusun ke samping.

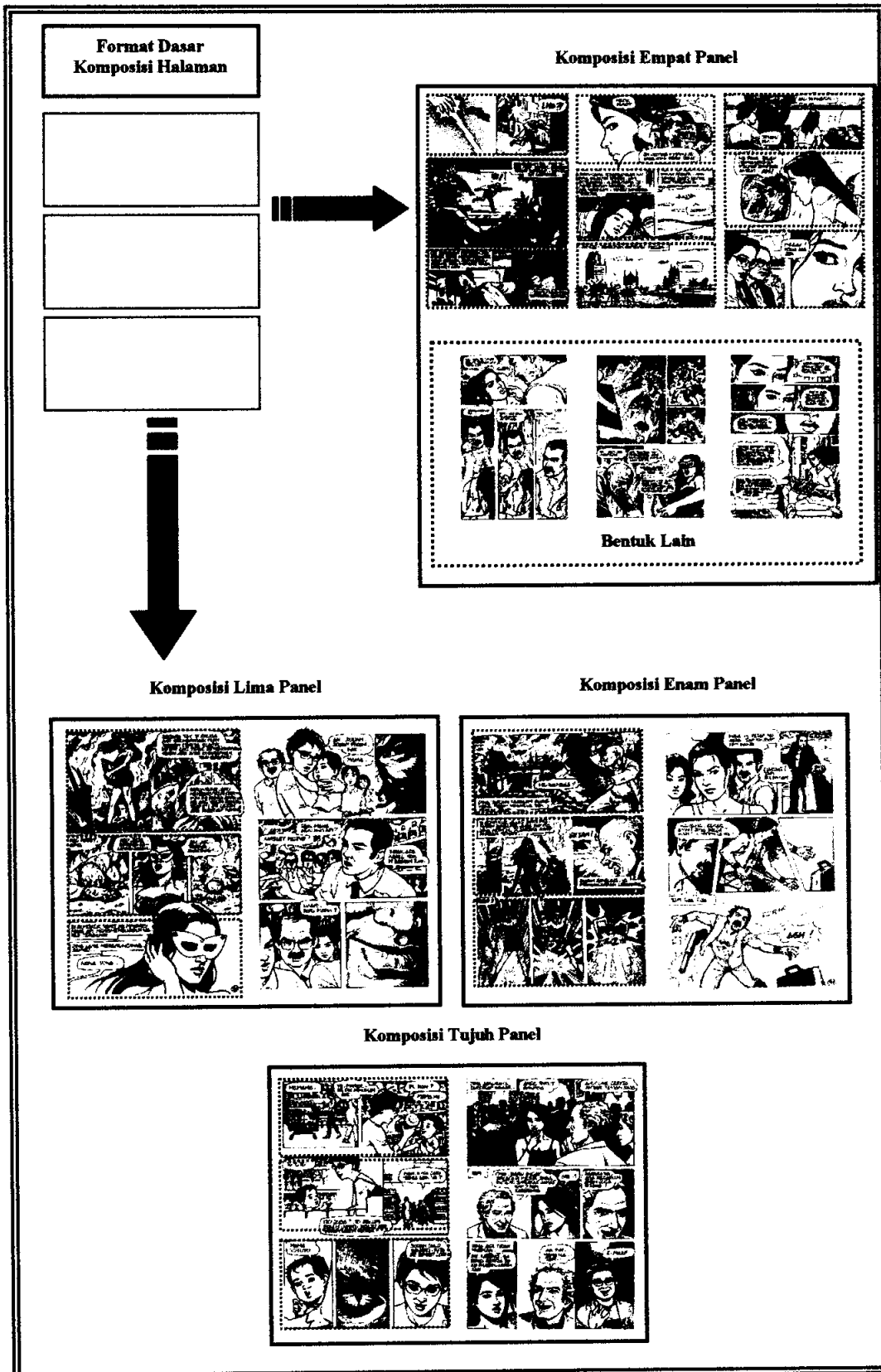
Komposisi berikutnya adalah komposisi multi-panel, yaitu komposisi di mana halaman tersusun oleh beberapa buah panel (lebih dari tiga panel). Pada komik “Gina”-Lama komposisi ini tidak banyak jumlahnya, bahkan jarang sekali digunakan, berbeda dengan komik “Gina”-Baru yang kerap menggunakan komposisi ini, bahkan dengan jumlah panel yang secara kuantitas lebih banyak, bisa mencapai tujuh buah dalam satu halaman.

Kendati komposisi ini menggunakan banyak panel, kebanyakan tetap disusun mengacu pada format dasar komposisi halaman masing-masing periode. Untuk lebih jelasnya, coba lihat tabel 5.4 dan tabel 5.5.

Tabel 5.4 Komposisi Multi Panel pada Komik “Gina”-Lama



Tabel 5.5 Komposisi Multi Panel pada Komik "Gina"-Baru



2. Komposisi Panel

Apabila dalam komposisi halaman, panel bisa dibidang sebagai satu-satunya unsur yang harus kita susun, maka dalam komposisi panel kita dihadapkan pada penyusunan sejumlah unsur visual mulai dari objek gambar, balon, kotak narasi, *onomatopoeia* dan *quipu*. Penulis sendiri mencoba untuk membuat klasifikasi berdasarkan jumlah objek yang terdapat di dalam panel.


Untuk objek tunggal (seperti tampak pada tabel 5.6), komposisi yang sering digunakan adalah komposisi sentral, di mana objek tersebut otomatis menjadi titik pusat (*center of interest*) dari adegan di dalam panel. Letak objek dalam komposisi ini tidak mutlak harus berada di tengah-tengah panel, yang penting objek tetap menjadi pusat perhatian dan tetap terlihat seimbang.

Tabel 5.6 Komposisi Sentral pada Objek Tunggal

1973	1975
 <p data-bbox="320 1402 724 1429">Sumber: <i>Pasukan Iblis Neraka</i> (Jilid 2 hal. 4)</p>	 <p data-bbox="884 1402 1235 1429">Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 2 hal. 11)</p>
1980	2006
 <p data-bbox="320 1906 724 1933">Sumber: <i>Dukun dari Tibet</i> (Jilid 12 hal. 553)</p>	 <p data-bbox="906 1906 1225 1933">Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 2 hal. 50)</p>

Untuk panel yang berisi dua buah objek yang sama penting, komposisi yang biasa digunakan adalah komposisi simetris (untuk objek sejenis); komposisi diagonal (untuk memberi kesan perspektif); komposisi asimetris (untuk objek berlainan jenis); dan komposisi sentral (untuk objek yang berada pada posisi berdekatan satu sama lain), seperti tampak pada tabel 5.7 dan tabel 5.8

Tabel 5.7
Komposisi Simetris dan Diagonal pada Panel dengan Dua Objek

Komposisi Simetris	
 <p>Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i> (Jilid 2 hal. 95)</p>	 <p>Sumber: <i>Gina Vs Ratu Istana Api</i> (Jilid 8 hal. 346)</p>
Komposisi Diagonal	
 <p>Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 1 hal. 23)</p>	 <p>Sumber: <i>Vampire-Vampire Laut Kuning</i> (Jilid 4 hal. 166)</p>

Tabel 5.8
Komposisi Asimetris dan Sentral pada Panel dengan Dua Objek

Komposisi Asimetris	
 <p>Sumber: <i>Dukun dari Tibet</i> (Jilid 1 hal. 41)</p>	 <p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 2 hal 35)</p>
Komposisi Sentral	
 <p>Sumber: <i>Gina Vs Ratu Istana Api</i> (Jilid 12 hal. 574)</p>	 <p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 1 hal 3)</p>

Untuk panel yang berisi tiga buah objek komposisi yang biasa digunakan adalah komposisi sentral (untuk objek dalam posisi berdekatan dan diambil secara *long shot*); komposisi diagonal (memberi kesan perspektif); dan komposisi segitiga. (lihat tabel 5.9)

Tabel 5.9 Komposisi Panel dengan Tiga Objek

Komposisi Sentral	Komposisi Diagonal
 <p>Sumber: <i>Gurun Gobi</i> (Jilid 2 hal.38)</p>	 <p>Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 2 hal. 16)</p>
Komposisi Segi Tiga	
 <p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 1 hal. 24)</p>	

Terakhir untuk panel yang berisi banyak objek (segerombolan orang), bisanya selalu memakai komposisi sentral dengan memilih satu objek yang menjadi *center of interest*, contohnya pada adegan perkelahian yang melibatkan banyak orang di dalamnya. Terkadang Gerdi pun memakai komposisi statis karena objek yang banyak tersebut diletakkan menyebar pada panel (tidak ada *center of interest*), sehingga terkesan statis (*non mobile*). (lihat tabel 5.10)

Tabel 5.16 Komposisi Panel dengan Objek Banyak (Multi Objek)

Komposisi Sentral		
		
<p>Sumber: <i>Manusia Bersayap dari Pal Purba</i> (Jilid 3 hal.11)</p>	<p>Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 5 hal. 13)</p>	<p>Sumber: <i>Dukun dari Tibet</i> (Jilid 3 hal. 371)</p>
Komposisi Statis		
 <p style="font-size: small;">AYO, KENDALKAN DULU. INI TEMAN-SAYA YG BANYAK MEMBANTU JUGA DALAM MEM BONGKAR SI SILUMAN ITU .. INI KIAM LUNG DAN INI ADIKNYA : KONG BU</p> <p style="font-size: small;">DAN .. O YA, SAMA RA SENDIRI SIAPA SAYA SENDIRI BELUM KENAL ..</p>		
<p>Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 1 hal. 18)</p>		

B. Pengambilan Adegan

Secara umum komik “Gina” memiliki pola adegan yang baku pada setiap episodenya, hal ini sekaligus menjadi karakteristik khusus dari Gerdi sendiri dalam hal penuturan cerita. Pola tersebut berupa rangkaian adegan (*scene*) yang selalu ada dalam setiap petualangan Gina seperti adegan tidur (sebagai adegan pembuka) yang menceritakan saat Gina mendapat ilham lewat mimpi sebelum

melakukan aksi heroiknya; adegan berkelana dan mengintai; adegan percakapan (membangun narasi); dan adegan berkelahi (pertarungan). Masing-masing adegan (*scene*) biasanya ditampilkan dalam serangkaian panel, oleh karena itu agar adegan tidak terkesan monoton, Gerdi kerap mengatur jarak dan sudut pandang dari adegan tersebut.

Sebenarnya tidak ada aturan yang khusus dalam menentukan jenis *angle* atau jarak pandang dalam suatu adegan, yang jelas pemilihannya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan narasi. Kendati demikian, ada sejumlah karakteristik yang penulis temukan seputar teknik pengambilan adegan ini. Penulis mencoba mendeskripsikannya dengan membandingkan setiap jenis adegan yang ada pada komik “Gina”. Untuk lebih jelas, berikut pembahasannya.

1. Jarak Pandang


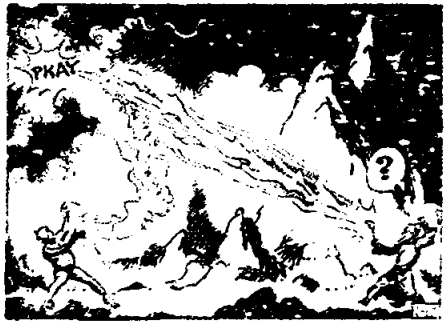



Rangkaian adegan pada komik “Gina” selalu digambar dengan jarak pandang yang berbeda. Untuk jarak pandang jauh (*long shot*) tampak digunakan pada tiap jenis adegan, fungsinya kebanyakan untuk membangun suasana dengan menampilkan situasi sekeliling objek. Pada adegan berkelahi *long shot* berfungsi pula untuk menampilkan duel jarak jauh (tidak terjadi kontak fisik). Selain untuk keempat jenis adegan di atas, *long shot* sering digunakan pula untuk panel yang berisi objek berupa tempat atau lokasi, yang kerap muncul pada adegan pengintaian (lihat tabel 5.14).

Jarak pandang sedang (*medium shot*) merupakan jenis pengambilan adegan yang paling banyak digunakan dalam komik “Gina”. Fungsi *medium shot* berbeda beda tergantung jenis adegannya. Untuk adegan berkelahi biasanya digunakan untuk pertarungan jarak dekat (kontak fisik); untuk adegan percakapan berfungsi untuk menampilkan seluruh tokoh yang terlibat dalam percakapan tersebut; sedangkan pada adegan berkelana dan tidur kebanyakan hanya berfungsi sebagai variasi saja agar adegan tidak terlihat monoton.







Jarak pandang dekat (*close shot*) berfungsi sama pada tiap jenis adegan, yaitu untuk memperlihatkan ekspresi masing-masing tokoh, dengan menyoroti

bagian wajah dari tokoh-tokoh yang terlibat. Pada adegan berkelahi *close shot* jarang sekali digunakan.

Tabel 5.11 Variasi Jarak Pandang pada Adegan Tidur dan Berkelahi

	Adegan Tidur	Adegan Berkelahi
<i>Long Shot</i>	 <p>HARI SEBELUMNYA INI PUN SAMA HANGAT SEKALI... BANYAK HAL YANG TERJADI SEBAGAI PERUSAHAAN PERTANDINGAN ITU, DIMANA ORANG-ORANG LUCU SEPERTI SI KANG RACUN ITU BERUSAHA MENYINGKATKAN ORANG-ORANG YANG DIUNGKAP AKAN RAPI SINGGAL BEKUT DIGELINGGAMU NANT... MENYEBALAN !!</p>	
<i>Medium Shot</i>	 <p>USA SAYEMBARA DIMULAI... RAPI PASTI; SELURUH EN DARI DELAPAN PENJURU LUK DISANA.</p>	 <p>NAH... AWASI... HIIP!</p>
<i>Close Shot</i>	 <p>TAPI... PEMASARAN... TAPI LAGI... AH, SUDAHLAH, ITU URUSAN MEREKA... AKU TIDAK BOLEH USIR...</p>	
Sumber	<i>Gurun Gobi</i> (Jilid 4 hal.9 dan hal. 10)	<i>Vampire-Vampire Laut Kuning</i> (Jilid 4 hal.147 dan hal. 150)

Tabel 5.12 Variasi Jarak Pandang Pada Adegan Terbang dan Percakapan

	Adegan Berkelana (terbang)	Adegan Percakapan
<i>Long Shot</i>	<p>IA MELAKSI BAHWA BUNYI YANG TERDENGAR SAMA DIBALOKI M YANG CUMA BEBERAPA METER SAMA. BUKAN IA YANG TERBANG MENURUN, TAPI BUNYI ITU YANG TELAH MENYISIR. JALANNYA SAMA TELAH MEMASUKI DITIRAH TINGGI...</p> 	 <p>AND: SARAPAN YANG BANYAK... SEBELAIN PAMASUK AND BERTEMAS UPAYA GURU MEMELUKANNY SAMA YANG PERNAH</p> <p>KITA BUKAN MENEMUK REGLAN PAMASUK TO ?</p> <p>LAHOU BANGKON ?</p> <p>DI PERG... KALAU MUTU... BANGKON</p>
<i>Medium Shot</i>	<p>DI TOKOR LAGI MEMPERHATIKAN MEREKA YANG DILALUINYA, DIA MELAKSI LAGI MENTAK MENGEHAL HEORI DAN SEORANG SAMA MEMASUKI PERUBAH... YANG BERSAT HANALAN TIRAKA... TIRAKA...</p> 	 <p>SENGGA TOURE KITA MANTI MEMEMANGKAM AND SEMUA</p> <p>TERIMA KASIH AND</p>
<i>Close Shot</i>	<p>MEMALINDI INI TAPI... INI BUKAN MEMALINDI INI DAN TERUS MENYISIR</p> <p>INI CUMA BERDI KIT BANYAK PER TIRAK POKI GIB KAND SUBUK</p> 	<p>PINA ?</p> <p>T...EH...MANG KOK SENGAM SENGAM BE GIPU...</p> <p>EHEM</p> <p>TIDAK INI BUKAN KEPERT YANG MAMA KIRA</p> 
Sumber	Dukun dari Tibet (Jilid 1 hal. 9-10)	Gina-Baru (Jilid 1 hal 25 dan hal 27)

Pengambilan *close shot* yang dramatis sering kali disebut dengan *close-up* yaitu *close shot* yang hanya meyoroti sebagian anggota tubuh dari tokoh saja (terutama wajah). Selain untuk memenuhi tuntutan narasi, *close-up* sering digunakan pula untuk mempertegas ekspresi dan emosi tokoh sekaligus memberi sugesti lebih pada pembaca, seperti bisa dilihat pada tabel 5.13.

Tabel 5.13 Adegan *Close-up* pada Komik “Gina”

Gina-Lama	Gina-Baru
<p>Sumber: Gina episode <i>Gurun Gobi, Vampir-Vampire Laut Kuning dan Ratu Istana Api</i></p>	<p>Sumber: Gina-Baru jilid ke-1 dan ke-2</p>

Tabel 5.14 *Long Shot* pada Panel Berisi Objek Tempat/Lokasi

1974	1976
<p>Sumber: <i>Mamusia Bersayap dari Pal Purba</i> (Jilid 1 hal.42)</p>	<p>Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 4 hal. 35)</p>
1979	2006
<p>Sumber: <i>Dukun dari Tibet</i> (Jilid 3 hal. 118)</p>	<p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 2 hal. 34)</p>

2. Sudut Pandang

Berdasarkan letak posisi pengamat, sudut pandang dibedakan ke dalam beberapa jenis yaitu sudut pandang atas (*high angle*), sudut pandang tengah/normal (*eye level*), sudut pandang bawah (*low angle*), sudut pandang sejajar tanah (*ground level*) dan sudut pandang kebalikan (*reverse angle*).



Sama dengan jarak pandang, Gerdi kerap mengatur sudut pandang pada setiap adegan dalam panelnya dan masing-masing sudut pandang mempunyai fungsi tersendiri dan turut membangun narasi.

Sudut pandang dari atas (lihat tabel 5.15 [a] dan [b]) biasanya diterapkan pada sejumlah adegan untuk memberi kesan mengawasi. Selain itu, sudut pandang dari atas tampak pula digunakan untuk beberapa adegan spesifik seperti adegan perkelahian di mana seorang tokoh melakukan penyerangan dari atas, atau adegan percakapan tokoh dengan posisi tempat berlainan (satu tokoh berada di atas tokoh lainnya).

Tabel 5.15 (a) Sudut Pandang dari Atas (*High Angle*) pada Komik “Gina”

Adegan Percakapan	Adegan Melompat
 <p>Sumber: <i>Gurun Gobi</i> (Jilid 3 hal. 5)</p>	 <p>Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 4 hal. 7)</p>
Adegan Serangan dari Atas	Adegan Tidur
 <p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 2 hal. 45)</p>	 <p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 1 hal. 9)</p>

Tabel 5.15 (b) Sudut Pandang dari Atas (*High Angle*) pada Komik “Gina”

Adegan Pengintalan	Adegan Percakapan
 <p>Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i> (Jilid 2 hal.67)</p>	 <p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 1 hal. 6)</p>

Sudut pandang normal (*eye level*), merupakan jenis sudut pandang yang paling sering digunakan dan mendominasi pada komik “Gina”. Tidak ada karakteristik yang spesifik dari jenis sudut pandang ini, sudut pandang ini bisa diaplikasikan ke semua jenis adegan, seperti yang tampak pada tabel 5.16 (a) dan tabel 5.16 (b).

Tabel 5.16 (a) Sudut Pandang Normal (*Eye Level*) pada Komik “Gina”

Adegan Percakapan	Adegan Terbang
 <p>Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i> (Jilid 2 hal 95)</p>	 <p>Sumber: <i>Ratu Istana Api</i> (Jilid 2 hal.70)</p>

Tabel 5.16 (b) Sudut Pandang Normal (*Eye Level*) pada Komik “Gina”

Adegan Berkelahi	Setting Tempat
 <p>Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i> (Jilid 4 hal 185)</p>	 <p>Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 1 hal. 4)</p>
 <p>Sumber: <i>Gina-Bar</i> (Jilid 2 hal. 56)</p>	





Berikutnya adalah sudut pandang dari bawah (*low angle*), seperti tampak pada tabel 5.17, sudut pandang ini biasa terdapat pada beberapa adegan seperti adegan percakapan; adegan terbang (baik pada saat lepas landas maupun saat melayang di udara); adegan perkelahian terutama ketika seorang tokoh melakukan serangan dari bawah; dan adegan mengamati bangunan tinggi (*low angle* memberi kesan agung dan megah pada bangunan).

Table 5.17 Sudut Pandang dari Bawah (*Low Angle*) pada Komik “Gina”




<p style="text-align: center;">Adegan Percakapan</p>  <p style="text-align: center;">Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i> (Jilid 4 hal.172)</p>	<p style="text-align: center;">Adegan Terbang</p>  <p style="text-align: center;">Sumber: <i>Ratu Istana Api</i> (Jil 5 hal 219)</p>
<p style="text-align: center;">Adegan Pengintalan</p>  <p style="text-align: center;">Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i> (Jilid 8 hal. 377)</p>	<p style="text-align: center;">Adegan Serangan dari Bawah</p>  <p style="text-align: center;">Sumber: <i>Pasukan Iblis Neraka</i> (Jilid 2 hal. 51)</p>
<p style="text-align: center;">Adegan Lepas Landas</p>  <p style="text-align: center;">Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 8 hal. 12)</p>	<p style="text-align: center;">Adegan Berkelahi</p>  <p style="text-align: center;">Sumber: <i>Ratu Istana Api</i> (Jilid 8 hal. 338)</p>

Selanjutnya adalah sudut pandang sejajar tanah (*ground level*). Sudut pandang ini kerap muncul pada adegan yang menggambarkan seorang tokoh jatuh tersungkur ke tanah atau terbaring di tanah (lihat tabel 5.18). Selain itu, sudut pandang ini pun biasa dipakai dalam adegan yang menggambarkan tokoh sedang berkeliling di dalam sebuah ruangan (biasanya istana). (lihat tabel 5.19)

Tabel 5.18 Sudut Pandang Sejajar Tanah (*Ground Level*) pada Adegan Tokoh Berbaring/Jatuh Tersungkur ke Tanah

1973	1976
 <p>Sumber: <i>Pasukan Iblis Neraka</i> (Jilid 2 hal 50)</p>	 <p>Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 3 hal 12)</p>
1982	2005
 <p>Sumber: <i>Ratu Istana Api</i> (Jilid 1 hal 17)</p>	 <p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 1 hal 3)</p>

**Tabel 5.19 Sudut Pandang Sejajar Tanah (*Ground Level*)
pada Adegan Berkeliling Ruangan**

1976	1982
<p>YA BERJALAN DISAMPING RAJA YG MEMBAWANYA KE LAKANG RUANG TAMU ISTANA ITU... DIA ORANG MENTRI... NYERTAI LIMA LANGKAH DI DELAKANG... MEREKALAH YG RUTAMA DIPERHATIKAN GINA PGN INDRA KEENAMNYA... ELAIN MATANYA MEMPERHATIKAN APA YG DILIKAT DAN BUNGAYO MENDENSARKAN KATA SANG RAZA YG TERUS BERANSKAN INI ITU PGN RAMAH...</p>  <p>Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 8 hal 54)</p>	 <p>DAH KAMU... NIH... TOLONG BAWA BENDAH INI... INI ISTRINYA... KAU CARI YANG LAIN UNTUK BANTU MENCORUSINYA...</p> <p>BAIK... TUDAH POTRI...</p> <p>Sumber: <i>Ratu Istana Api</i> (Jilid 1 hal 48)</p>
 <p>BAYANGKAN... DULUNYA RUANG INI... PENJAH JUGA PENGAJ... MASA BENDA SI MATI...</p> <p>OYA?</p> <p>SEJIN TOLONG BELUSING MAMBA SAMA... YANG EER SERAKAN</p> <p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 1 hal 42)</p>	

Terakhir adalah sudut pandang kebalikan (*reverse angle*). Sudut pandang ini biasanya digunakan untuk adegan percakapan dan perkelahian (duel). Teknisnya dengan menampilkan objek secara bergantian dalam panel yang berbeda, dengan posisi yang berlawanan. (lihat tabel 5.20)

Tabel 5.20 Sudut Pandang Kebalikaa (*Reverse Angle*) pada Komik “Gina”

1975	1977
 <p>KITA LANGSUNG PULANG SAJA YA? IYA TADI BALANG CAPEK RUGI BU KAMI SEKEDAR BASA BASI, TAPI SUREGUAH?.. INGIN TIPUR..CAPE DAN NGANTUK</p> <p>HA... AKU JUGA NGANTUK SEKALI</p> <p>OH, KOK ALI... SIANG GINI KOK NGANTUK AKU SIH TIRAK</p> <p>IYA, NGANTUK LANTA RAM KELEMAT CAPE.. BASA TOH</p> <p>Sumber: <i>Gurun Gobi</i> (Jilid 3 hal. 10)</p>	 <p>EIT, BERHENTI! AH!</p> <p>HAN SIN BETUL? BERHENTI, PADALIA SEDANG MENGUDARA</p> <p>AAANT!! ?!</p> <p>HAZ HAN SIN BERTEPIAK... ...SUDAH NYAL... ...SI VA... ...KOR...</p> <p>Sumber: <i>Vampire-Vampire Laut Kuning</i> (Jilid 4 hal 166)</p>
1980	2006
 <p>HEI, KAU KOK SENTIMEN... MENYUK MAI?... NESTINGA... KAU TEZEP MENGEUNING... KERUA TEMANMU TU? JUSA...</p> <p>AKU SUDAH MAU KAU... DAK KELUAR TON?</p> <p>TAPI MATANGNA KAU TEZEP... MENANDERU BANGSUNG... TU DIBELAKANGMU!</p> <p>AH, JANGAN BANYAK ALASAN KAU AH!... MERASA... LIT... MEHALAKAN... DAN SIH... TERUS TERANG SABA!</p> <p>HEI, KAU SELALU SOK... MEMAKOR AMORHURU... TANGGAS, KUSURAN BUKA... KERUA TEMANMU UNTUK...</p> <p>Sumber: <i>Dukun dari Tibet</i> (Jilid 12 hal 557)</p>	 <p>NGALAPIN SIH?! ZOOO... SIALAN!</p> <p>THAR</p> <p>SOMBIL MENDELAR, PANG... MENGAPAK... LALU...</p> <p>Sumber: <i>Gina-Baru</i> (Jilid 2 hal 95)</p>

C. Figur Marusia

i. Fisik Manusia

a. Karakteristik Bentuk Wajah

Tabel 5.21 Bentuk Dasar Wajah pada Komik "Gina"

Pria	Wanita
	
 <p data-bbox="352 1850 679 1906">Pemuda (anonim) Sumber: (Gina VS Ratu Istana Api)</p>	 <p data-bbox="887 1850 1214 1906">Putri Siti Hasina Sumber: (Gina VS Ratu Istana Api)</p>

Gerdi WK memiliki karakteristik tersendiri dalam menggambar wajah manusia. Latar belakang cerita komik “Gina” yang mengambil jazirah Arab sebagai *setting* tempat, mengakibatkan karakteristik yang muncul kebanyakan berupa karakteristik fisik etnis Arab (sub-ras Kaukasoid).

Seperti tampak pada tabel 5.21, secara umum pria dan wanita (terutama tokoh utama) pada komik “Gina” mempunyai bentuk struktur wajah yang sama, dengan karakteristik: ukuran wajah panjang dengan rahang yang tampak terlihat jelas; bentuk mata seperti mata kucing; bentuk bibir atas dibuat lebih tipis dibanding bibir bawah; dan bentuk hidung mancung.

Perbedaan wanita dan pria lebih kepada perbedaan ukuran dari setiap anggota muka seperti: pada pria hidung lebih mancung dan besar; alis lebih tebal; mata lebih kecil; rahang dan dahi lebih jelas. Sedangkan pada wanita sebaliknya, hidung dibuat lebih kecil; alis mata lebih tipis dan yang terutama adalah bentuk mata yang besar dengan tambahan bulu mata tebal dan lentik. Di samping itu sejumlah penanaman kelamin sekunder pria seperti kumis, janggut dan jambang turut pula menjadi pembeda.

b. Karakteristik Wajah Berdasarkan Penokohan

1) Tokoh Protagonis









Tokoh protagonis atau tokoh baik dalam komik “Gina” biasanya divisualkan dengan mengacu pada karakteristik dasar bentuk wajah yang telah kita bahas sebelumnya, dan secara umum bisa dikategorikan berwajah tampan dan cantik.

Karakteristik tersebut tidak hanya berlaku untuk satu etnis tertentu saja, melainkan untuk semua etnis yang pernah hadir dalam komik “Gina”, seperti terlihat pada tabel 5.22 dan 5.23. Perbedaan yang muncul hanya sebatas tampilan fisik yang sering distereotipkan terhadap masing-masing etnis, seperti mata sipit untuk etnis Cina atau bibir dan hidung besar untuk etnis Afrika.

Tabel 5.22 Wajah Tokoh Protagonis Pria

Anonim	Wabe	Kong Bu	Sin Hong	Harbin
				
				
Sumber: <i>Ratu Istana Api</i>	Sumber: <i>Buaya Afrika</i>	Sumber: <i>Dukun dari Tibet</i>	Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i>	Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i>

Tabel 5.23 Wajah Tokoh Protagonis Wanita

Siti Hasina	Wanda	Teratai Merah	Ratu Alia
			
			
Sumber: <i>Ratu Istana Api</i>	Sumber: <i>Buaya Afrika</i>	Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i>	Sumber: <i>Ratu Istana Api</i>

2) Tokoh Antagonis

Tokoh antagonis dalam komik "Gina" mempunyai karakteristik visual wajah yang agak sedikit berbeda dengan tokoh protagonis. Adapun konteks

antagonis di sini bukan hanya mengacu pada tokoh jahat saja, tetapi juga termasuk kepada tokoh yang mempunyai perangai keras dalam dirinya.

Dari tabel 5.24 tampak bahwa secara umum karakter antagonis mempunyai beberapa perbedaan terutama pada bagian mata yang rata-rata dibuat kecil dan sipit. Selain itu, bentuk alis pun dibuat meninggi pada ujungnya, sehingga semakin memberikan kesan sinis pada tokoh.

Tabel 5.24 Wajah Tokoh Antagonis Pria

1	2	3	4
			
Naga Kembar dari Huang Ho (Gurun Gobi)	Pendeta Tibet (Dukun dari Tibet)	Gcta (Api Dendam di Kegelapan)	Iblis Neraka (Pasukan Iblis Neraka)
			
Raja Manchu (Teratai Merah)	Wu Char. (Gurun Gobi)	Bandit (Ratu Istana Api)	Vampire (Vampire- Vampire Laut Kuning)
			
Kakek Brewok (Vampire- Vampire Laut Kuning)	Rutan (Ratu Istana Api)	Farouk (Gina-Baru)	Si Bungkok (Gina-Baru)

Karakteristik lainnya adalah sejumlah variasi fisik yang biasanya disesuaikan dengan masing-masing etnis, seperti: tokoh dengan tambahan janggut pendek dan terkesan baru tumbuh (kolom 1); tokoh dengan janggut lurus panjang yang membuat tokoh terkesan licik (kolom2), biasanya terdapat pada tokoh dari etnis Cina; tokoh dengan tambahan jambang dan janggut tebal (kolom5), biasanya terdapat pada tokoh dari etnis Arab; dan terakhir untuk tokoh imajiner yang menyerupai karakter setan divisualkan dengan iris mata kecil dengan muka seram (kolom 4).

Untuk tokoh antagonis wanita, karakteristiknya hampir sama seperti tokoh pria yaitu mempunyai bentuk mata sipit dan alis tinggi sehingga memberi kesan sinis dan jahat, seperti tampak pada gambar 5.1.



Gambar 5.1 Wajah Tokoh Antagonis Wanita

Dari kiri ke kanan: Teratai Merah palsu; Rani; Ratu Alia dan Farah

(Sumber: [a] *Gurun Gobi* [b] *Api Dendam di Kegelapan* [c] *Ratu Istana Api* [d] *Gina-Baru* jilid 1)

c. Karakteristik Tubuh Manusia

Secara umum visualisasi manusia pada komik "Gina" dilihat dari proporsi tubuhnya, mengalami perubahan yang cukup signifikan dari tahun ke tahun, seiring dengan bertambahnya *skill* Gerdi dalam menggambar.

Penulis mencoba untuk mengungkapkan perubahan tersebut dengan cara mengelompokkan komik "Gina" ke dalam sejumlah periode waktu tertentu. Masing-masing periode merepresentasikan perubahan signifikan yang terjadi pada proporsi tubuh manusia, berikut penjelasannya.

Pada periode awal (1973) tubuh manusia terlihat masih belum proporsional, tubuh terlihat langsing dan tidak berisi. Pada periode tahun 1974-1975, tampak perubahan cukup signifikan dalam penggambaran sosok manusia. Pada periode ini (walaupun *setting* telah beralih ke daratan Cina) sosok manusia tetap divisualkan bertubuh tinggi besar, berbahu lebar, dan dengan ukuran kepala yang kecil, semakin menambah kesan besar pada sosok manusia di periode ini.

Periode tahun 1976-1977 proporsi tubuh mulai terlihat layaknya proporsi tubuh orang Asia (Cina). Kendati demikian terkadang Gerdi masih kerap menggambar sejumlah tokoh dalam proporsi yang tidak seimbang antara badan dengan kepala (lebih besar kepala), terutama pada pengambilan adegan dengan *long shot*.

Kondisi demikian bertahan sampai pada periode tahun 1979-1982, yaitu periode di mana Gerdi telah mencapai puncak kematangan dalam menggambar. Pada periode ini proporsi orang masih mengacu pada proporsi orang Asia, yang berbeda adalah kualitas hasil gambar yang tidak tampak kaku lagi. Kejanggalan yang masih kerap muncul adalah penggambaran ukuran kepala yang tidak proporsional terhadap tinggi badan.

Pada periode tahun 1983 kembali tampak perubahan yang signifikan pada proporsi tubuh objek manusia. Pada periode ini, proporsi orang kembali dibuat tinggi besar, kendati demikian perubahan tersebut sesuai dengan *setting* cerita yang kembali mengambil lokasi di Timur Tengah (seperti dalam Gina episode *Gina Vs Ratu Istana Api*). Kejanggalan dalam visualisasi kepala masih kerap muncul, tidak seperti pada periode sebelumnya di mana kepala cenderung dibuat

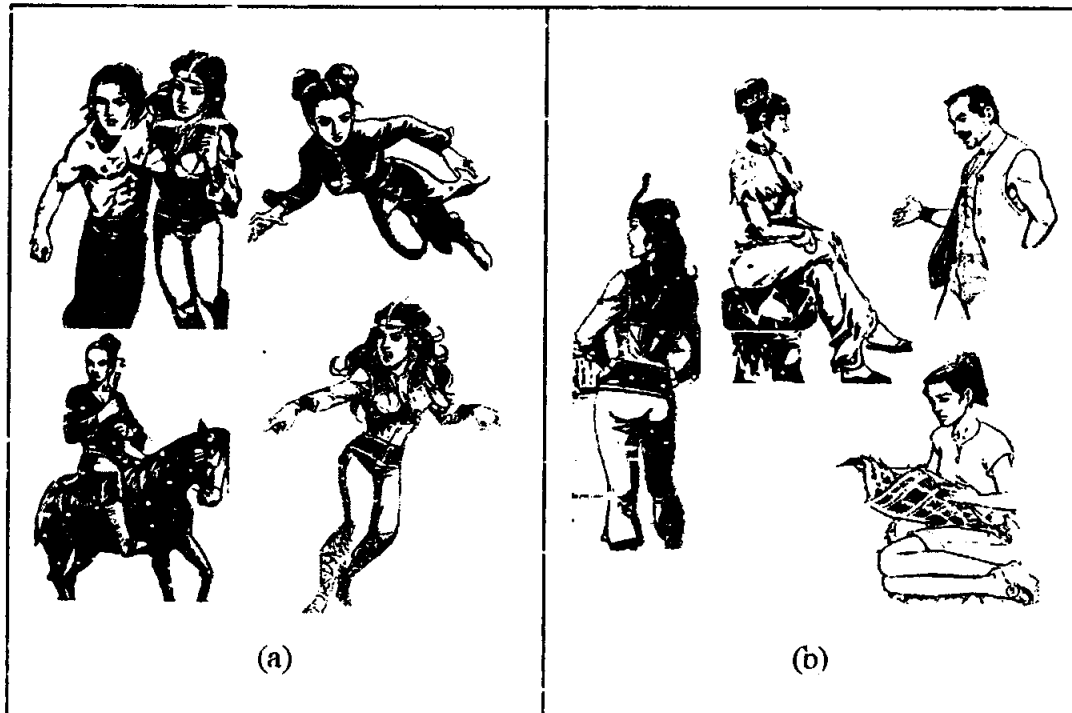
lebih besar dibanding tinggi tubuh, kali ini justru tubuh (terkadang bagian pantat) yang terkesan terlalu besar dibandingkan ukuran kepala, terutama pada tokoh-tokoh wanita.

Perkembangan terakhir tampak pada komik "Gina"-baru (2005-2006). Setelah lama vakum membuat komik dan banyak menggarap buku ilustrasi anak-anak, Gerdi tampak kembali membuat perubahan yang signifikan dalam hal penggambaran manusia dalam komiknya. Seiring dengan perubahan *setting* tempat (*setting* di Indonesia) maka dalam komik "Gina" terbaru ini, objek manusia secara umum tampak mempunyai proporsi sedang dan tidak terlalu tinggi sesuai dengan karakteristik orang Indonesia (etnis Melayu). Kejanggalan dalam membandingkan proporsi kepala dengan tinggi badan masih kerap ditemukan namun perubahan yang paling terasa pada periode ini, yaitu figur keseluruhan manusia yang tampak lebih berkarakter orang lokal (Indonesia) walaupun tokoh yang digambarkan adalah tokoh dari etnis lain seperti etnis Arab, misalnya.

Pada penggambaran anggota badan, Gerdi termasuk salah satu komikus yang memperhatikan bagian tangan. Hal tersebut tampak terlihat pada jari-jemari objek manusia yang selalu dibuat detail.

Tabel 5.25 Perkembangan Proporsi Tubuh Manusia

1973	1974-1975	1976-1977
 <p data-bbox="277 1070 555 1099">Sumber: <i>Pasukan Iblis Neraka</i></p>	 <p data-bbox="676 1070 863 1099">Sumber: <i>Gurun Gobi</i></p>	 <p data-bbox="995 1070 1289 1122">Sumber: <i>Vampire-Vampire Laut Kuning dan Teratai Merah</i></p>
1979-1982	1983	2005-2006
 <p data-bbox="261 1861 571 1912">Sumber: <i>Dukun dari Tibet dan Api Dendam di Kegelapan</i></p>	 <p data-bbox="655 1883 884 1912">Sumber: <i>Ratu Istana Api</i></p>	 <p data-bbox="1038 1883 1225 1912">Sumber: <i>Gina-Baru</i></p>



Gambar 5.2 Beberapa Proporsi Janggal pada Komik: "Gina"
 (a) Ukuran kepala terlalu besar (b) Ukuran kepala terlalu kecil
 (Sumber: [a] *Teratai Merah; Dukun dari Tibet dan Api Dendam di Kegelapan* [b] *Buaya Afrika; Dukun dari Tibet, Gina-Baru*)



Gambar 5.3 Jari Tangan yang Selalu Dibuat Detail pada Objek Manusia
 (Sumber: *Ratu Istana Api*)

2. Fisik Manusia Berdasarkan Ras

Sebelumnya kita telah membahas karakteristik dasar figur manusia pada komik "Gina". Pada sub-bab ini penulis mencoba untuk memaparkannya lebih spesifik lagi, dengan membuat analisis karakteristik figur manusia berdasarkan rasnya (etnisnya).

Seperti kita ketahui bahwa petualangan Gina tidak hanya mengambil lokasi di Timur Tengah saja tapi juga merambah sampai ke negeri tetangga seperti Afrika dan Asia Timur. Kondisi tersebut tentu saja menuntut Gerdi untuk mampu memvisualkan segala macam keragaman yang terdapat pada masing-masing daerah (termasuk keragaman ras manusia) ke dalam komiknya.


Mengingat daerah yang sempat dijadikan sebagai *setting* Gina-Lama kebanyakan daerah Afrika dan Asia Timur (Cina, Jepang, Tibet), maka ras manusia yang sering digambarkan oleh Gerdi adalah ras Mongoloid (Asia Timur), Negroid (Afrika) dan Kaukasoid (Timur Tengah). Sedangkan untuk Gina-Baru Gerdi mengambil Indonesia sebagai *setting*, karena itu Gerdi dituntut harus mampu memvisualkan karakteristik fisiologis etnis Melayu ke dalam tokoh-tokohnya.

a. Ras Kaukasoid

Sehubungan *setting* yang banyak diambil dalam komik "Gina" adalah daerah Timur Tengah, maka ras Kaukasoid yang sering divisualkan adalah etnis Arab. Adapun karakteristik yang dibuat oleh Gerdi untuk memvisualkan ras ini adalah: bentuk wajah kotak panjang; alis mata tebal; mata agak besar; hidung mancung; rambut ikal. Pria rata-rata berjambang; berkumis dan berjanggut tebal (kebanyakan pada tokoh orang tua atau pria paruh baya).

Pada komik "Gina"-baru ada sedikit perubahan yaitu pada bentuk wajah yang lebih pendek dan bulat dengan hidung berukuran sedang (tipe orang Asia). Di samping itu pada buku jilid ke-2 ditemukan juga tokoh asal Kanada yang notabene keturunan bangsa Eropa (masih ras Kaukasoid), tokoh ini divisualkan dengan bentuk muka kotak panjang; hidung mancung dan berambut pirang.

Tabel 5.26 Ras Kaukasoid pada Komik "Gina"

Arab	
Gina-Lama (1983)	Gina-Baru (2005-2006)
	
	
	
Sumber: <i>Ratu Istana Api</i>	Sumber: <i>Gina-Baru Jilid pertama</i>
Eropa (Gina-Baru/2006)	
	
	
Sumber: <i>Gina-Baru Jilid kedua</i>	

b. Ras Mongoloid

Ras Mongoloid tampak pada komik "Gina" episode petualangan ke negeri Cina dan sekitarnya. Secara umum dalam memvisualkan ras ini Gerdi hanya

berpedoman pada stereotipe umum yang biasa dipakai untuk mengidentifikasi ras ini seperti mata sipit dan rambut lurus. Adapun struktur bentuk muka dan hidung, tampak masih mengikuti bentuk dasar yaitu berbentuk panjang dengan rahang terlihat jelas dan hidung terlihat mancung. Variasi ciri fisik yang sering dibuat adalah kumis dan janggut (terutama pada tokoh orang tua).

Perubahan struktur bentuk muka dan hidung baru ditemukan pada komik “Gina”-baru (2005-2006), yaitu pada tokoh beretnis Melayu (Indonesia). Pada periode ini kebanyakan tokoh mempunyai tampilan layaknya orang Asia etnis Melayu dengan wajah bulat; hidung berukuran sedang; rambut hitam lurus dan mata bulat.

Tabel 5.27 Ras Mongoloid pada Komik “Gina”

Etnis China (Gina-Lama)	Etnis Melayu/Indonesia (Gina-Baru)
	
	
	
	
<p data-bbox="260 1783 794 1832">Sumber: Gina-Lama (<i>Dukun dari Tibet dan Api Dendam di Kegelapan</i>)</p>	<p data-bbox="911 1783 1217 1809">Sumber: Gina-Baru (Jilid 1 dan 2)</p>

c. Ras Negroid

Ras Negroid pernah muncul dalam dua seri petualangan Gina yaitu pada Gina episode *Manusia Bersayap dari Pal Purba* (1974) dan episode *Buaya Afrika* (1981). Secara umum ras ini divisualkan sesuai dengan tipikal orang Negro seperti mempunyai ukuran hidung besar; bibir besar; rambut ikal dan bentuk wajah dibuat agak bulat.

Adapun perbedaan yang tampak dari masing-masing periode adalah dalam teknis memvisualkan warna kulit, pada periode tahun 1974 ras Negro yang notabene berkulit hitam tampak diwarnai seluruhnya dengan teknik *solid block*, sementara pada tahun 1981 Gerdi memilih untuk tidak melakukan teknik tersebut, dan hanya memberi sentuhan warna hitam pada kulit seperlunya saja.

Tabel 5.28 Ras Negroid pada Komik "Gina"

1974	1981
 <p data-bbox="316 1848 715 1877">Sumber: <i>Manusia Bersayap dari Pal Purba</i></p>	 <p data-bbox="954 1848 1152 1877">Sumber: <i>Buaya Afrika</i></p>

3. Fisik Superhero

Secara umum tidak ada perbedaan antara sosok manusia dan sosok superhero dalam komik "Gina". Tokoh Gina sebagai superheroine divisualkan sama seperti tokoh wanita lainnya, dengan karakteristik cantik, tinggi, dan tampak seksi dengan bokong dan buah dada berukuran besar. Karakteristik wajah dan tubuh pun secara umum sama dengan karakteristik dasar yang telah bicarakan di muka. Untuk melihat perkembangan yang terjadi dari tokoh Gina ini, penulis coba menyajikannya dalam bentuk tabel matriks, seperti terlihat pada tabel 5.29 dan tabel 5.30, berikut ini.

Tabel 5.29 Perkembangan Sosok Wajah Tokoh Gina

1973	1974	1975	1976
 <p>Sumber: <i>Pasukan Iblis Neraka</i></p>	 <p>Sumber: <i>Manusia Bersayap dari Pal Purba</i></p>	 <p>Sumber: <i>Gurun Gobi</i></p>	 <p>Sumber: <i>Teratai Merah</i></p>
1979	1982	2005	2006
 <p>Sumber: <i>Dukun dari Tibet</i></p>	 <p>Sumber: <i>Ratu Istana Api</i></p>	 <p>Sumber: <i>Gina-Baru jilid 1</i></p>	 <p>Sumber: <i>Gina-Baru jilid 2</i></p>

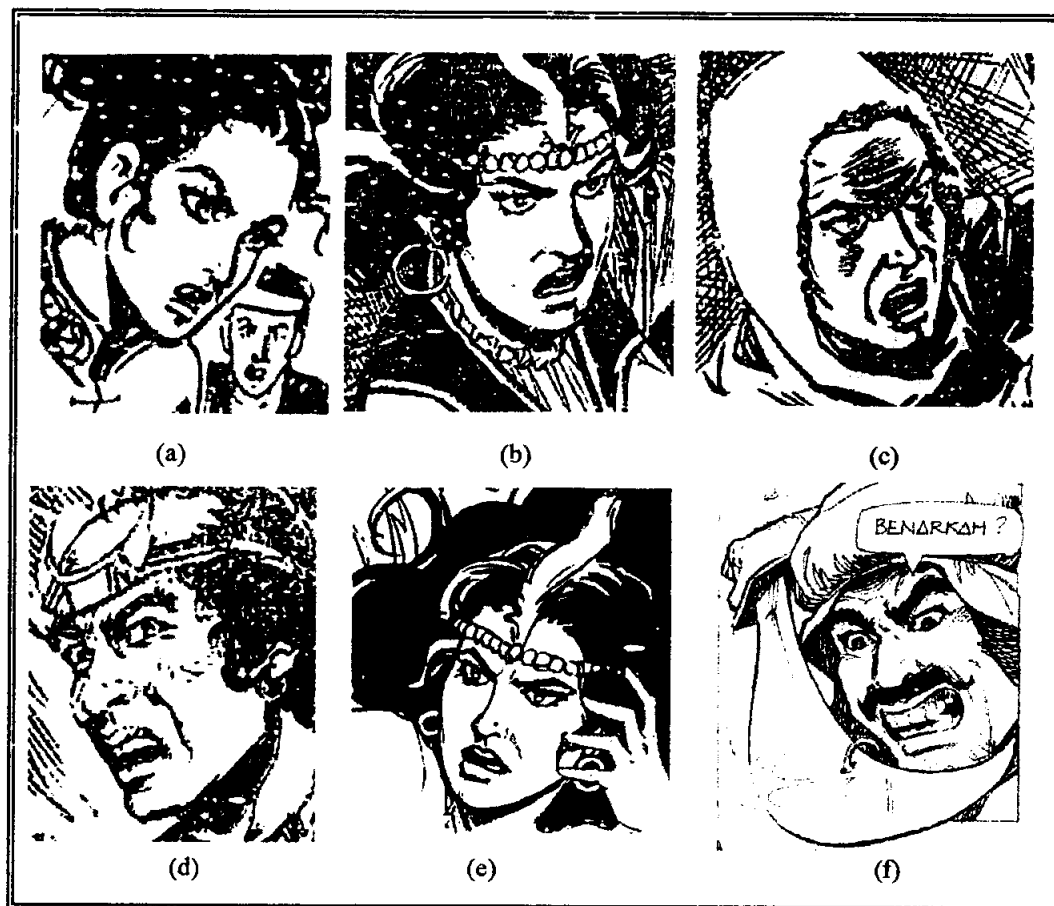
Tabel 5.30 Perkembangan Proporsi Tubuh Tokoh Gina

1973	1974	1975	1976
 <p data-bbox="212 929 477 1032">Sumber: <i>Pasukan Iblis Neraka</i></p>	 <p data-bbox="480 929 745 1032">Sumber: <i>Manusia Bersayap dari Pal Purba</i></p>	 <p data-bbox="748 929 1013 1032">Sumber: <i>Teratai Merah</i></p>	 <p data-bbox="1016 929 1281 1032">Sumber: <i>Vampire-Vampire Lcut Kuring</i></p>
1980	1982	2005	2006
 <p data-bbox="212 1680 477 1742">Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i></p>	 <p data-bbox="480 1680 745 1742">Sumber: <i>Ratu Istana Api</i></p>	 <p data-bbox="748 1680 1013 1742">Sumber: <i>Gina-Baru jilid 1</i></p>	 <p data-bbox="1016 1680 1281 1742">Sumber: <i>Gina-Baru jilid 2</i></p>

D. Ekspresi Wajah

Ekspresi wajah manusia selalu berubah seiring dengan perubahan suasana hati dan emosi mereka. Sebagai seorang komikus yang baik, seyogyanya mampu untuk menangkap perubahan tersebut dan memvisualkannya dalam bentuk gambar.

Setelah penulis menganalisis aspek ini pada komik "Gina", tampak bahwa Gerdi secara umum telah mampu mengolah ekspresi wajah setiap tokohnya dengan baik, sehingga emosi tokoh-tokoh komik mampu tersampaikan tanpa perlu memakai narasi atau balon. Sejumlah karakteristik pun dapat penulis temukan pada masing-masing ekspresi, berikut penjelasannya.



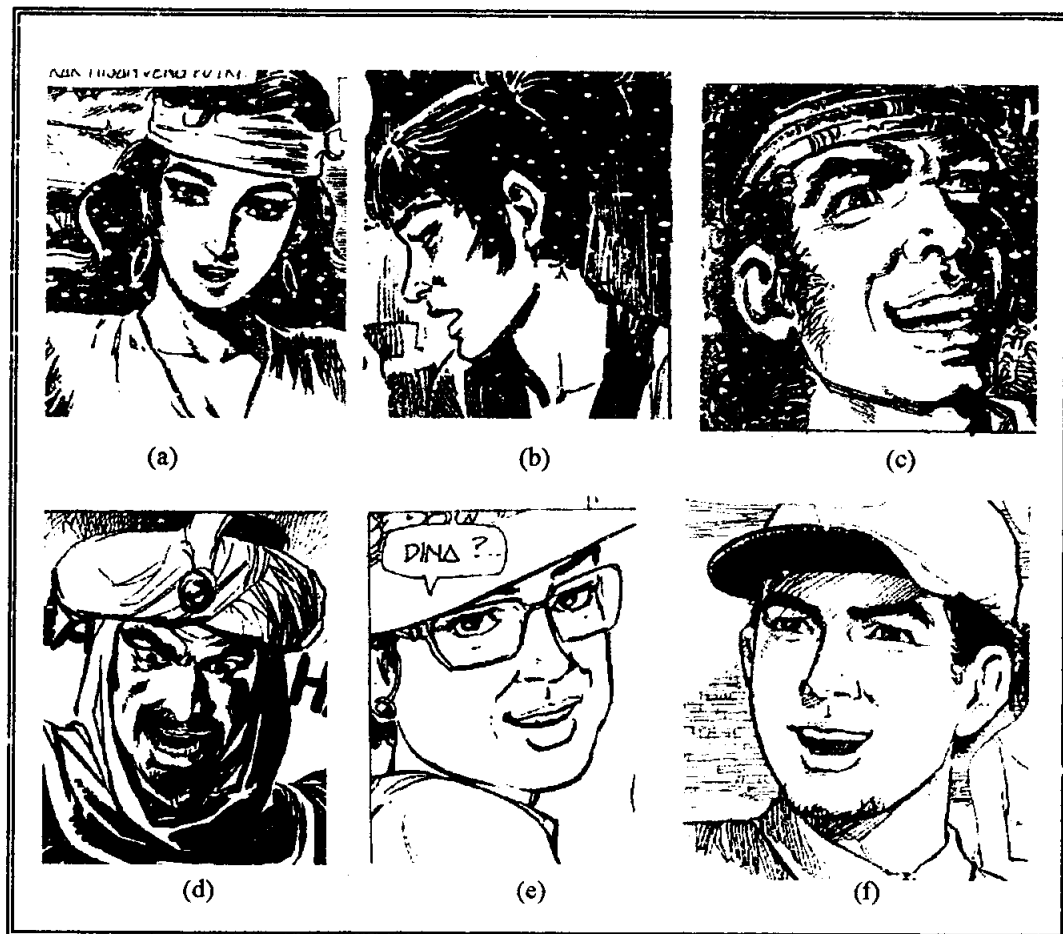
Gambar 5.4

Ekspresi Marah pada Komik "Gina"

(Sumber: [a] *Teratai Merah*; [b] [c] *Api Dendam di Kegelapan*; [d] *Buaya Afrika* [e] *Ratu Istana Api*; [f] *Gina-Baru* jilid 1)

Untuk ekspresi marah, biasanya divisualkan dengan sejumlah perubahan pada mimik muka seperti dahi yang dikernyitkan, mulut membuka dan mata menatap tajam, seperti tampak pada gambar 5.4.

Ekspresi senang biasanya divisualkan lewat mimik tersenyum, tertawa dan menyeringai, tergantung pada jenis rangsangan yang diberikan kepada tokoh tersebut. Secara teknis Gerdi memvisualkan ekspresi ini dengan menggambar mulut membuka lebar ke samping dengan memperlihatkan lipatan di bawah pipi, gigi atas tampak sebagian, dan untuk tawa yang menyeringai biasanya ditambahkan kernyit pada dahi. (gambar 5.5)



Gambar 5.5 Ekspresi Senang pada Komik "Gina"
 (Sumber: [a] *Teratai Merah*; [b] *Api Dendam di Kegelapan*; [c] *Buaya Afrika*; [d] *Ratu Istana Api*;
 [e] [f] *Gina-Baru* jilid 1)

Berikutnya adalah ekspresi terkejut yang sering divisualkan dengan tampilan mata membelalak, mulut membuka bulat, alis terangkat, dengan posisi satu tangan di depan mulut. (gambar 5.6)



Gambar 5.6 Ekspresi Terkejut pada Komik “Gina”

(Sumber: [a] *Gurun Gobi*; [b] *Teratai Merah*; [c] *Api Dendam di Kegelapan*; [d] [e] *Dukun dari Tibet*; [f] *Gina-Baru* jilid 2)

Untuk ekspresi takut biasanya divisualkan dengan mulut terbuka, dahi mengernyit, dan ditambahkan dengan gambar tetesan keringat pada dahi (gambar 5.7). Kemudian untuk ekspresi sedih biasanya divisualkan dengan menampilkan wajah dengan raut muram, alis dibuat datar, mata dibuat sayu dengan sentuhan

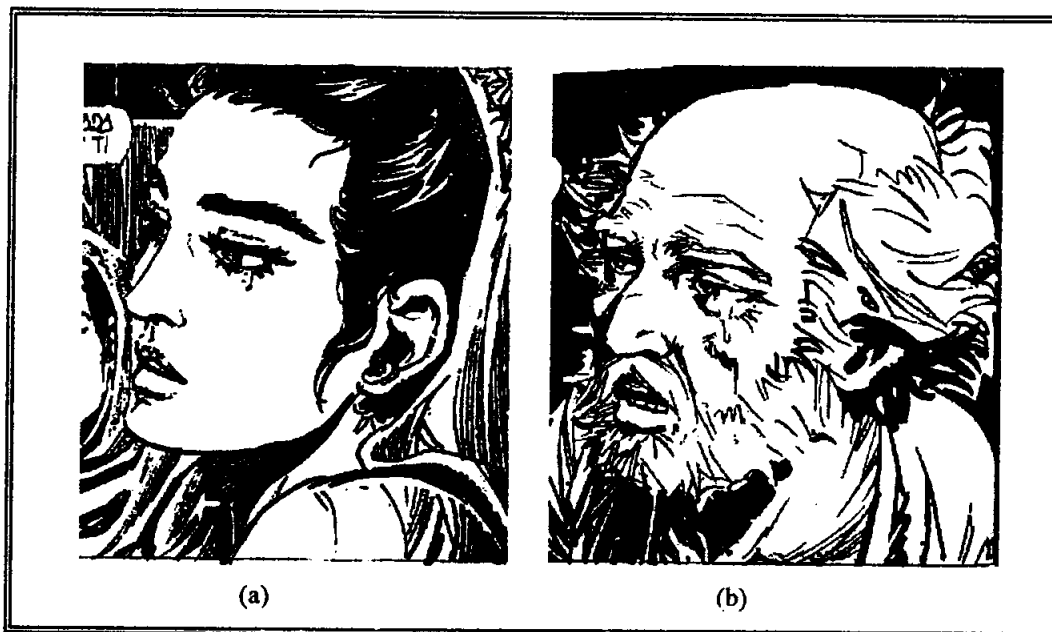
akhir berupa gambar tetesan air mata pada pipi (gambar 5.8). Terakhir, untuk ekspresi sakit biasanya divisualkan dengan dahi yang mengernyit, mulut terbuka dan mata memejam rapat (gambar 5.9)



Gambar 5.7

Ekspresi Takut pada Komik "Gina"

(Sumber: [a] *Manusia Bersayap dari Pal Purba*; [b] *Api Dendam di Kegelapan*;
[c] [d] *Gina-Baru Jilid 1*)



Gambar 5.8
 Ekspresi Sedih pada Komik "Gina"
 (Sumber: [a] *Api Dendam di Kegelapan*; [b] *Ratu Istana Api*)



Gambar 5.9
 Ekspresi Sakit pada Komik "Gina"
 (Sumber: [a] *Vampire-Vampire Laut Kuning*; [b] *Ratu Istana Api*)




E. Ekspresi Gerak/*Gesture*

Dalam memvisualkan sosok manusia ke dalam karya komik yang bersifat naratif, tentu saja seorang komikus akan dihadapkan dengan sosok manusia yang bergerak (*mobile*) dengan segenap aktivitasnya. Oleh karena itu kemampuan untuk menggambar manusia dalam segala posisi gerak merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh komikus, terlebih lagi jika sudah melibatkan pengolahan sudut pandang dalam gambar.

Gerdi WK sendiri secara umum telah mampu memvisualkan manusia beserta mobilitasnya. Terbukti pada sejumlah adegan aksi (bertarung), ekspresi gerak tokoh-tokohnya, tampak selalu terlihat dinamis, alami dan tidak terkesan kaku. Selain itu, ekspresi gerak luwes tampak terlihat pula pada figur Gina ketika berada dalam posisi terbang atau melayang di udara. Bukan hanya itu saja, Gerdi pun kerap menyajikan adegan-adegan tersebut di atas dalam sudut pandang yang ekstrim sehingga terjadi distorsi pada gambar.

Proses menuju kesempurnaan dalam memvisualkan ekspresi gerak tentu saja tidak berlangsung singkat, melainkan bertahap, seiring dengan perkembangan *skill* Gerdi dalam menggambar. Tetapi secara umum, usaha Gerdi untuk menghadirkan ekspresi gerak yang dinamis sudah tampak sejak awal pertama kali komik "Gina" muncul, kendati hasilnya masih belum maksimal. Seperti bisa dilihat dalam tabel 5.31, pada komik "Gina" periode awal (1972-1977) visualisasi gerak objek manusia tampak masih terkesan kaku dengan *gesture* tubuh yang janggal, baru pada kisaran tahun 1979-1983 Gerdi berhasil memvisualkan gerak setiap objek manusia dengan baik dan bisa mempertahankannya sampai sekarang seperti terlihat pada Gina-baru.

Tabel 5.31 Ekspresi Gerak pada Komik "Gina"

1972-1977	1979-1983
 <p data-bbox="231 1019 774 1086">Sumber: Pasukan Iblis Neraka, Manusia Bersayap dari Pal Purba, Gurun Gobi, Teratai Merah</p>	 <p data-bbox="842 1019 1236 1086">Sumber: Dukun dari Tibet, Api Dendam di Kegelapan, Ratu Istana Api</p>
2005-2006	
 <p data-bbox="582 1892 885 1915">Sumber: Gina-Baru Jilid 1 dan 2</p>	

Untuk memvisualkan gerakan pada adegan dalam komik, Gerdi menggunakan sejumlah garis gerak seperti garis aksi; garis dengan gambar berganda; garis dengan lapisan fotografis dan garis subjektif. Masing-masing garis gerak tidak hadir sekaligus dalam periode yang sama, melainkan muncul secara bertahap.

Garis aksi merupakan jenis garis gerak yang pertama kali muncul dan paling banyak digunakan. Bentuknya berupa garis ekspresif yang ditimpakan langsung di atas objek gambar dan dibentuk sesuai dengan alur gerakan.

Untuk garis dengan lapisan fotografis tampak tidak terlalu banyak digunakan. Penulis sempat menemukan jenis garis aksi ini pada salah satu jilid komik "Gina" episode *Gurun Gobi*. Garis ini bentuknya seperti garis aksi namun ditambahkan dengan serangkaian objek kabur di belakang objek utama yang bergerak.



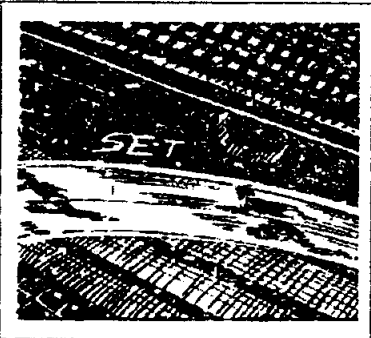
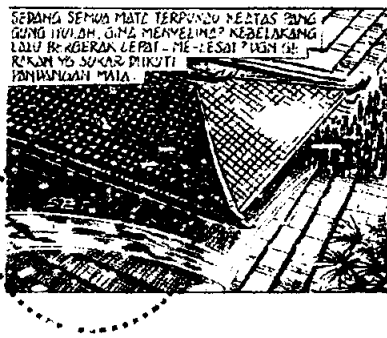
Pada periode tahun 1975, Gerdi mulai menggunakan jenis garis aksi lain yaitu garis dengan lapisan gambar berganda. Jenis garis aksi ini berbentuk garis aksi yang ditambahkan efek gambar berturutan dari subjek yang melakukan gerakan. Jenis garis aksi ini mampu memberi gambaran yang nyata kepada pembaca tentang urutan proses gerak suatu objek.

Jenis garis gerak yang terakhir adalah garis subjektif. Garis ini baru diperkenalkan pada periode tahun 1979-1985. Secara teknis Gerdi membuat garis gerak ini dengan mengaburkan latar belakang dari objek dengan efek *motion blur*. Lewat garis aksi ini pembaca seolah-olah diajak untuk merasakan langsung gerakan dari objek.

Tabel 5.32 Garis Aksi dan Garis dengan Gambar Berganda

Garis Aksi	
	
Sumber: <i>Manusia Bersayap dari Pal Purba</i> (Jilid 2 hal. 37)	Sumber: <i>Teratai Merah</i> (Jilid 3 hal. 14)
	
Sumber: <i>Dukan dari Tibet</i> (Jilid 6 hal. 242)	Sumber: <i>Gina-Beru</i> (Jilid 2 hal. 52)
Garis dengan Gambar Berganda	
	
Sumber: <i>Gurun Gobi</i> (Jilid 8 hal. 36)	Sumber: <i>Vampire-Vampire Laut Kuning</i> (Jilid 4 hal. 172)
	
Sumber: <i>Api Dendam di Kegelap</i> (Jilid 4 hal. 185)	Sumber: <i>Ratu Istana Api</i> (Jilid 12 hal. 551)

Tabel 5.33 Garis Subjektif dan Garis dengan Lapisan Fotografis

Garis Subjektif	
	
<p>Sumber: <i>Api Dendam di Kegelapan</i> (Jilid 6 hal. 269)</p>	<p>Sumber: <i>Dukun dari Tibet</i> (Jilid 10 hal. 469)</p>
Garis dengan Lapisan Fotografis	
	
<p>Sumber: <i>Gurun Gobi</i> (Jilid 9 hal. 39)</p>	

F. Kostum

1. Pakaian Tradisional

Selain dituntut untuk mampu memvisualkan keragaman ras manusia, pengambilan *setting* beragam dalam komik, membutuhkan pula kemampuan untuk memvisualkan sejumlah keragaman lainnya, di antaranya adalah bentuk pakaian.

Berhubung komik “Gina” mengambil latar waktu zaman kerajaan kuno, maka karakteristik bentuk pakaian pun tentu tidak seperti pakaian zaman sekarang, melainkan berupa pakaian tradisional dengan bentuk berlainan di setiap daerah, seperti tampak pada tabel 5.34.

Tabel 5.34 Pakaian pada Komik "Gina"

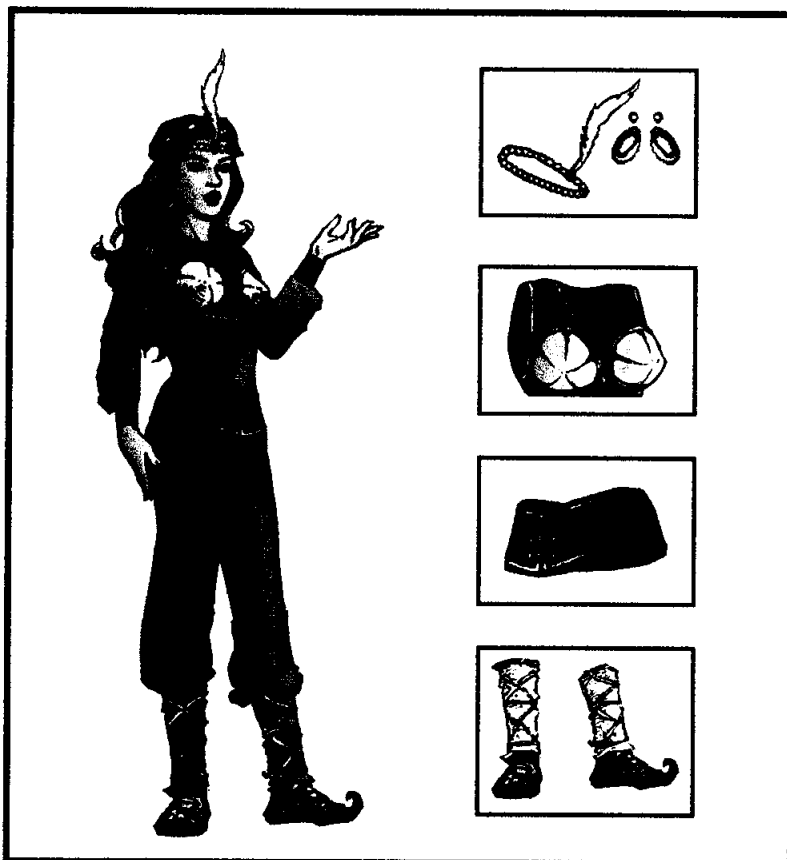
Pakaian Etnis Afrika	Pakaian Etnis Cina
 <p data-bbox="368 1048 568 1077">Sumber: <i>Buaya Afrika</i></p>	 <p data-bbox="732 1048 1235 1104">Sumber: <i>Teratai Merah; Dukun dari Tibet, Api Dendam di Kegelapan</i></p>
Pakaian Etnis Arab	
 <p data-bbox="619 1816 842 1845">Sumber: <i>Rat: Istana Api</i></p>	

Secara umum karakteristik pakaian etnis Afrika dibuat tipikal suku pedalaman yaitu pria memakai celana cawat sedangkan wanita mengenakan busana model kemben. Untuk etnis Cina kebanyakan memakai baju ala pendekar-pendekar kungfu, sedangkan untuk etnis Arab bisanya memakai pakaian model *gamis*, rompi, sorban, tutup kepala dan kerudung.

2. Kostum Superheroine Gina

a. Kostum Gina-Lama

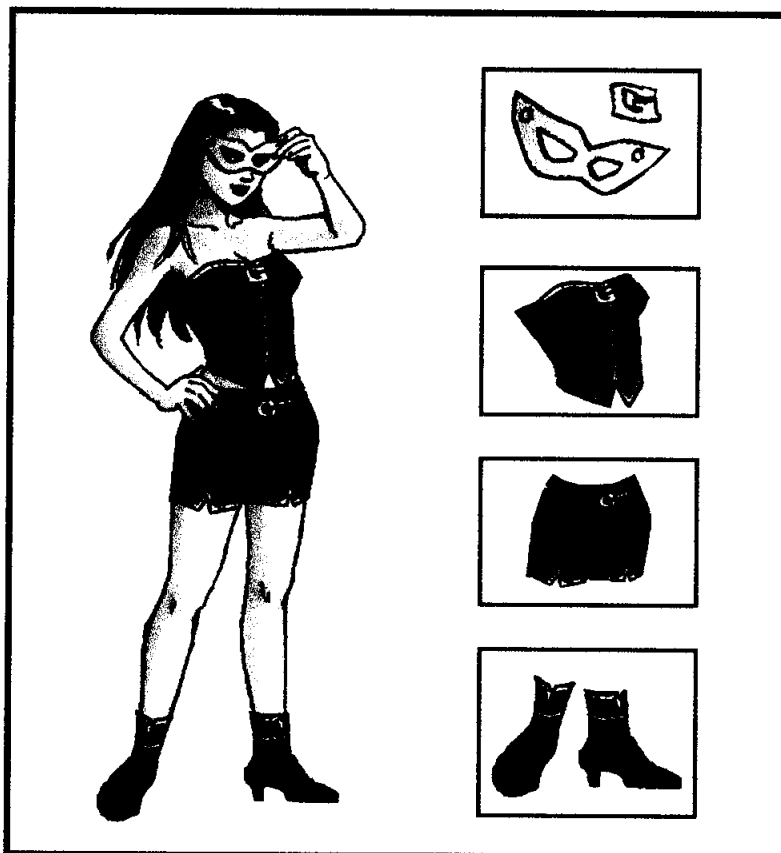
Layaknya tokoh superhero lain, pada saat menjalankan misi kemanusiaan dan aksi-aksi heroiknya, Gina mengenakan kostum khusus, berupa pakaian unik berwarna cerah. Adapun fungsi dari kostum ini bukan sebagai alat penyamaran melainkan sebagai pakaian dinas semata.



Gambar 5.10
Kostum Superheroine Gina-Lama
(Sumber: diedit dari komik "Gina"-Baru Jilid 2)

Dari segi desain, sebenarnya kostum Gina ini mempunyai pola dasar pakaian tradisional orang Arab, berupa setelan baju dan celana panjang berwarna merah muda yang dipadupadankan dengan rompi unik berwarna hitam dengan polet kuning pada bagian tepi rompi. Yang unik dari rompi ini adalah hiasan berupa mangkuk (*cup*) berbentuk bunga yang dipasang tepat pada bagian dada, sehingga rompi pun terkesan mirip pakaian dalam wanita (*kutang*). Selain itu, kostum Gina pun dilengkapi gesper kain dengan desain senada dengan rompi. Untuk alas kaki, Gina mengenakan selop khas Timur Tengah yang berujung melengkung dengan tali-tali diikat mengelilingi betis. Aksesoris yang dipakai adalah sepasang anting-anting bulat dan tiara manik-manik dengan hiasan bulu burung.

b. Kostum Gina-Baru



Gambar 5.11
Kostum Superheroine Gina-Baru
(Sumber: diedit dari komik "Gina"-Baru Jilid 2)

Berbeda dengan kostum tokoh Gina-Lama, pada tokoh Gina-Baru kostum dibuat lebih modern sesuai dengan tuntutan ceritanya yang mengambil *setting* Indonesia zaman sekarang. Perubahan *setting* tersebut turut mendorong Gerdi untuk menerapkan konsep identitas rahasia pada tokoh Gina. Oleh karena itu, fungsi kostum pun mulai meluas, tidak hanya sebagai pakaian dinas saja, tetapi juga berfungsi sebagai alat penyamaran.

Kostum Gina-Baru ini terlihat minim dan secara umum mengikuti standar kostum superhero. Bentuknya berupa kemben (*bustie*) berwarna hitam dengan calana pendek ketat berwarna sama. Model kostum minim tersebut dipakai agar kostum terlihat praktis karena bisa sekaligus dipakai sebagai pakaian dalam. Untuk alas kaki, Gina-Baru ini mengenakan sepatu dengan hak sedang berwarna hitam. Sejumlah aksesoris yang dipakai adalah, topeng mata berwarna kuning sebagai alat penyamaran dan pin berbentuk huruf "G" yang merupakan inisial dari nama sang superheroine Gina sendiri.

