

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan analisis terhadap sejumlah data penelitian, kini tibalah waktunya bagi penulis untuk membuat kesimpulan mengenai gambaran umum unsur visual dan karakteristik gambar pada komik superhero “Gina” karya Gerdi WK.

1. Unsur Visual Halaman Isi Komik “Gina”

Secara umum komik “Gina” telah dilengkapi oleh semua jenis unsur visual komik, seperti panel, balon, kotak narasi, gang, *onomatopoeia* dan *quipu*. Masing-masing unsur visual mempunyai karakteristik yang sekaligus menjadi ciri khas dari karya komik buatan Gerdi WK.

Untuk panel, jenis yang digunakan sudah berupa kombinasi antara panel tertutup dan panel terbuka, kendati tidak seimbang secara kuantitas (terutama pada komik “Gina”-Lama) dan cenderung bersifat periodikal. Ada tiga bentuk geometris yang biasa digunakan sebagai panel yaitu bentuk kotak (mendominasi), trapesium, dan lingkaran.

Fungsi panel dalam komik “Gina” kebanyakan murni sebagai tempat menampung adegan-adegan komik (*container*). Panel dengan fungsi naratif yang ditemukan berupa: panel dengan *outline* bergerigi untuk menampung objek yang sedang diamati oleh Gina dari kejauhan; panel berbentuk mata di mana iris pada mata berfungsi menampung adegan/objek gambar; panel berbentuk awan dengan fungsi menampilkan adegan di waktu lampau (pada komik “Gina”-Baru).

Secara umum Gerdi telah mengenal semua teknik peralihan adegan dalam komik seperti yang dikemukakan oleh Scott McCloud. Mulai dari peralihan adegan dari waktu ke waktu (dengan teknik *zooming* dan rangkaian gerakan lambat); peralihan aksi ke aksi (mendominasi); peralihan subjek ke subjek dan peralihan adegan ke adegan.

Balon kata pada komik "Gina" biasanya digunakan untuk percakapan biasa, bentuknya mengikuti pola teks di dalamnya, dengan tambahan ekor mengarah ke pembicara. Untuk percakapan yang bersahutan balon kata ini dibuat berantai ke bawah dan saling bertautan satu sama lain. Balon perasaan digunakan untuk perkataan dalam hati, bentuknya relatif sama dengan bentuk balon perasaan pada umumnya, yaitu berbentuk seperti awan dengan gelembung-gelembung bulat sebagai ekor. Balon emosi yang ditemukan dalam komik "Gina" banyak macamnya, mulai dari balon teriakan (*scream balloon*), balon bisikan (*whisper balloon*), balon untuk suara lirih, balon kata yang diakhiri kata seru, balon untuk suara gaib, dan balon untuk suara mesin.

Penggunaan ekor pada balon komik "Gina" tergantung pula pada jumlah objek manusia di dalam panel. Untuk objek tunggal penggunaan ekor sifatnya opsional, sedangkan untuk objek jamak, ekor mutlak harus dipakai agar objek yang berbicara bisa diketahui dengan mudah. Untuk sumber suara yang berasal dari luar panel (*off-panel character*) Gerdi biasanya mengarahkan ekor balon menuju ke luar panel dan menyatukannya dengan salah satu tepi panel.

Gang dalam komik "Gina" secara umum berfungsi sebagai ruang pemisah panel, kendati demikian pada sejumlah episode, gang kerap dipakai pula sebagai tempat untuk menulis narasi, seperti pada Gina episode *Ratu Istana Api* (1983).

Pada komik "Gina" kotak narasi berfungsi untuk menampung narasi komik, bentuknya sama dengan balon yaitu mengikuti pola teks di dalamnya

Secara umum *onomatopoeia* dipakai dalam komik "Gina" sebagai pelengkap adegan, terutama pada adegan aksi. Dengan *onomatopoeia*, adegan akan terasa lebih hidup. Jenisnya bermacam-macam tergantung jenis suara yang coba untuk direpresentasikan, penulis sendiri mengelompokkannya menjadi empat jenis yaitu: *onomatopoeia* untuk suara emosi manusia; *onomatopoeia* hasil dari gerakan; *onomatopoeia* untuk suara jurus (ajian) dan *onomatopoeia* untuk suara objek yang dikenai aksi.

Quipu/simbol visual pada komik "Gina" bisa dikategorikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan perasaan (emosi) yang direpresentasikannya, berikut beberapa di antaranya. Untuk perasaan terkejut/kaget simbol yang dipakai berupa

tanda seru (!); simbol pada balon perasaan berbentuk bintang dan simbol berupa sinar matahari pada latar objek. Untuk perasaan heran simbol yang dipakai berupa tanda tanya (?) sedangkan perasaan heran sekagus terkejut simbolnya berupa tanda seru dan tanda tanya (!?). Untuk situasi dimana tokoh termenung sejenak simbolnya berupa tanda elipsis (...). Rasa cinta biasanya disimbolkan dengan gambar bunga, hati dan bintang. Untuk rasa pusing simbolnya berupa garis spiral.

2. Karakteristik Visualisasi Gambar Komik “Gina”

Dalam visualisasi unsur gambar ditinjau dari aspek komposisi, pengambilan adegan, penggambaran figur manusia, ekspresi wajah, ekspresi gerak dan penggambaran pakaian, terdapat sejumlah karakteristik yang sekaligus menjadi ciri khas Gerdi WK, berikut penjelasannya.

Komposisi halaman pada komik “Gina”, mempunyai format dasar sebagai acuan. Komposisi panel lebih difokuskan kepada pengaturan objek manusia agar tampak harmonis di dalam panel. Untuk tujuan tersebut sejumlah teknik komposisi diterapkan oleh Gedi mulai dari komposisi simetris (untuk objek sejenis); komposisi asimetris (untuk objek berlainan jenis); komposisi diagonal (untuk memberikan kesan perspektif); dan komposisi sentral (untuk memberi penekanan pada objek atau adegan tertentu

Secara umum hampir semua teknik pengambilan adegan telah diterapkan pada komik “Gina”, sejumlah karakteristik pun bisa penulis temukan berikut penjelasannya. Pengambilan adegan jarak jauh (*long shot*) kebanyakan dipakai pada adegan pengintaian dan adegan pertarungan. Pengambilan adegan jarak sedang (*medium shot*) paling banyak dipakai pada adegan percakapan. Adegan jarak dekat (*close shot/close-up*) banyak digunakan untuk mempertegas ekspresi dan emosi tokoh sekaligus memberi sugesti lebih pada pembaca;

Pengambilan adegan dari atas (*high angle*) biasanya diterapkan untuk memberi kesan mengawasi. Pengambilan sudut pandang dari bawah (*low angle*) biasa terdapat pada beberapa adegan seperti adegan terbang (baik pada saat lepas landas maupun saat melayang di udara) dan adegan mengamati bangunan tinggi (*low angle* memberi kesan agung dan megah pada bangunan). Pengambilan sudut

pandang sejajar tanah (*ground level*) kerap muncul pada adegan yang menggambarkan seorang tokoh jatuh tersungkur ke tanah atau terbaring di tanah dan adegan yang menggambarkan tokoh sedang berkeliling di dalam sebuah ruangan (biasanya istana). Sudut pandang kebalikan (*reverse angle*) biasanya digunakan untuk adegan percakapan dan perkelahian satu lawan satu (duel). Sedangkan sudut pandang normal (*eye level*) merupakan jenis sudut pandang yang mendominasi dan paling banyak digunakan pada komik "Gina"

Dalam menggambarkan figur manusia pada komik "Gina", gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar realis. Bentuk wajah pria dan wanita mempunyai karakteristik dasar yang mengacu pada tipikal wajah orang Barat seperti: 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. Karakteristik ini biasa digunakan pada tokoh protagonis. Untuk tokoh antagonis sendiri, perbedaan utama terlihat pada bagian mata, yang rata-rata dibuat kecil dan sipit dengan bentuk alis dibuat meninggi pada ujungnya, sehingga memberikan kesan sinis pada tokoh.

Secara umum proporsi tubuh manusia dibuat sesuai dengan aslinya. Kejanggaran yang sering tampak pada proporsi manusia adalah penggambaran kepala yang terlalu besar atau terlalu kecil dibanding ukuran badan. Dalam penggambaran tangan, Gerdi termasuk komikus yang mengolah bagian tangan secara detail sampai ke jari-jarinya, suatu aspek yang kadang terlewatkan oleh komikus-komikus lain.

Sosok Gina sendiri sebagai superheroine, dibuat dengan karakteristik yang sama seperti tokoh wanita lainnya, yaitu berparas cantik, tinggi, dan tampak seksi dengan ukuran buah dada dan bokong yang besar. Hal ini lah yang membuat Gerdi diberi predikat sebagai komikus yang ahli dalam menggambar sosok wanita. Sebagai superhero Gina pun mengenakan kostum khusus yang cenderung bersifat tematik dan bernuansa Timur Tengah. Kostum dengan karakteristik superhero Barat baru diterapkan Gerdi pada karakter Dina sebagai Gina yang baru.

Gerak manusia dalam komik “Gina” umumnya sudah terlihat dinamis dan luwes. Untuk memvisualkan gerakan tersebut dalam komik, Gerdi menggunakan sejumlah garis gerak seperti: garis aksi; garis dengan lapisan fotografis; garis dengan gambar berganda dan tak ketinggalan garis subjektif.

B. Saran

Sejama melakukan penelitian terhadap komik “Gina” karya komikus Gerdi WK, banyak hal positif dan pengalaman berharga yang penulis dapatkan. Dengan melakukan analisis terhadap unsur visual komik dan karakteristik gambar, pengetahuan penulis terhadap media komik pun semakin bertambah (aspek kognitif). Selain itu, lewat dialog langsung dengan Gerdi WK penulis memperoleh gambaran nyata (*real*) tentang kedudukan media ini di negara kita.

Berpijak pada hal-hal tersebut di atas, penulis ingin menghimbau dan memberi masukan kepada beberapa pihak khususnya kepada mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa FFBS UPI, bahwasannya kita selaku generasi muda, jangan terlalu cepat menghakimi dan menilai sesuatu sebelum kita benar-benar tahu dan memahami permasalahan secara keseluruhan, seperti yang terjadi pada komik lokal yang sering dipandang sebelah mata bahkan cenderung dinilai buruk, padahal penilaian tersebut tidak sepenuhnya benar. Terbukti setelah penulis melakukan penelitian ini, banyak fakta dan hal baru yang mampu menuntun penulis pada pembentukan paradigma baru yang lebih luas terhadap komik lokal ini.

Selain itu penulis menghimbau pula kepada institusi perguruan tinggi seni rupa, khususnya Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI, untuk senantiasa meningkatkan mutu pengajarannya, terutama untuk bidang studi desain grafis (komunikasi visual) beserta cabang-cabang ilmunya, salah satunya seni membuat komik. Untuk komikus, baik yang sudah terjun ataupun yang baru mau memulai, penulis sarankan untuk senantiasa belajar, jangan pernah merasa cukup dengan *skill* yang telah dimiliki dan senantiasa terbuka pada hal-hal baru. Seperti kita tahu komik lokal pernah mengalami masa kejayaan di negerinya sendiri bahkan telah melahirkan banyak komikus-komikus handal, tidak sedikit ilmu yang bisa kita

ambil dari mereka oleh karena itu jadikanlah mereka sumber bertanya sekaligus guru, dengan begitu sejarah komik kita tidak akan lagi berjalan di tempat dan media komik bisa memantapkan posisinya sebagai salah satu cabang seni di Indonesia.

Untuk peneliti selanjutnya yang tertarik pada karya-karya Gerdi WK penulis menyarankan untuk meneliti teknik beliau dalam menggambar, mengingat aspek ini belum sempat penulis teliti dan cukup menarik pula untuk dianalisis.

