

Program Guru-Guru Muda  
Langgeng Art Foundation, Yogyakarta, 5 Mei 2015

## **MEMBACA KOMIK MANDIRI**

Melihat Perwujudan Bahasa dalam Komik  
yang Diterbitkan Secara Mandiri

Oleh: Terra Bajraghosa

### **Pengantar**

Risalah ini memuat kepingan-kepingan pembahasan mengenai komik Indonesia, terutama komik yang diterbitkan secara mandiri. Penyebutan istilah mandiri ini merupakan sebuah upaya untuk melihat kecenderungan bahwa penyebutan Komik Indie hampir selalu diidentikkan dengan gerakannya yang ada pada paruh kedua dekade 1990-an hingga awal 2000-an. Paska tahun 2005, komik yang dibuat sendiri, dengan format sejenis, maupun dengan teknik yang lebih canggih, meskipun mempunyai semangat yang juga *ngindie*, *DIY*; *Do It Yourself*, meskipun pelakunya masih merasa yang ia buat adalah komik indie; -seolah berada di luar pagar gerakan komik Indie tersebut. Suatu mazhab bisa jadi memang terbatas oleh posisi geografis, rentang waktu, semangat jaman, dan kondisi-kondisi lainnya. Komik Indonesia sendiri, sepatutnya dipahami sebagai komik yang dibuat oleh komikus Indonesia dan diterbitkan di Indonesia. Atau untuk pasar Indonesia.

Tulisan akan diawali dengan kilas balik pengalaman pribadi saya berkenalan dengan medium komik indie, untuk mendasari bagian-bagian berikutnya. Dilanjutkan dengan melihat penegasan *term* Komik Mandiri, bukan untuk melihat distingsinya dengan Gerakan Komik Indie, namun untuk melihat perubahan atau pengembangan pola dan semangat penerbitannya. Terkait dengan medium komik, akan disampaikan pula mengenai proses komposisinya, yang difokuskan pada sisi yang unik dan hanya dimiliki komik, yaitu: visualisasi suara, perpaduan linguistik & piktorial, serta gaya seni.

Bagian-bagian ini akan menjadi dasar untuk melihat secara dekat beberapa perwujudan bahasa yang ada pada komik mandiri. Diawali dengan tinjauan umum mengenai pemakaian perangkat grafis yang lazim dihadirkan pada gramatika komik, dan dilanjutkan dengan sorotan pada beberapa karya terpilih. Karya-karya ini bisa saja berupa panel tunggal, rangkaian adegan, atau tata letak suatu halaman, yang memanfaatkan perangkat grafis ini dengan efektif atau melebihi tataran pemakaian yang lazim.

Pendekatan retorika visual saya pakai secara lunak untuk menyorot perwujudan bahasa pada komik mandiri. Tujuannya adalah untuk mencari tahu bagaimana pengolahan visual bahasa di dalam komik mampu menyampaikan komunikasi cerita dengan lebih baik, bisa mempengaruhi pembacanya untuk lebih paham dan terlibat dengan cerita yang ada. Retorika visual diterapkan karena pendekatannya yang menyoroti hubungan antara citra dan *discourse*, atau hubungan antara suatu citra dan kemampuannya untuk dipahami. Sebagai pendekatan, retorika visual berfokus pada kemampuan simbolik sebuah citra untuk berkomunikasi (Foss dalam Hill, 2004: 145)



Koleksi Awal Komik Indie Terra Bajraghosa

## **Perjumpaan Dengan Komik Indie**

Seperti anak lain yang seumur dengan saya, di awal tahun 1990-an, komik *Kungfu Boy* dengan tokoh utama Chinmi menjadi bacaan wajib bersama dengan *Candy-Candy*, setelah masa sebelumnya terpukau oleh *Tintin* dan *Lucky Luke*. Tahun 1993-1994, orientasi saya berubah dan dengan semangat sok ingin beda, kemudian memilih untuk menyukai komik Amerika: *X-Men*. Sejatinnya kesukaan saya atas *X-Men* ini total atas dasar ingin dianggap keren, terpengaruh oleh Oppie yang membaca komik ini di dalam video musik lagu *Bebas* milik Iwa K. Lalu habislah masa SMP hingga separuh masa SMA saya mencoba mengoleksi komik Amerika terjemahan terbitan Misurind yang sebenarnya mulai langka di toko buku<sup>1</sup>. Hingga suatu ketika saya tertarik pada sebuah majalah alternatif yang dibagikan secara gratis berjudul [aikon!], yang membelalakkan mata saya, baik dari segi format, disain, dan artikel-artikel pemberdayaan kreatif yang ada di dalamnya. Majalah yang dicetak pada kertas daur ulang ini mulai membahas kebangkitan komik lokal. Caroq karya Thoriq menjadi ikon pada pembahasan ini. Tak bisa dipungkiri bahwa sungguh keren melihat cetakan gambar superhero lokal tampil di atas kertas daur ulang<sup>2</sup>.

Jika Caroq masih tampil dengan citra ala superhero Amerika, dan upaya pembuatannya disejajarkan dengan usaha Rano Karno merevolusi tontonan televisi dengan membuat sinetron *Si Doel Anak Sekolahan*, [aikon!] membahas pula komik-komik lain yang disebut sebagai Komik Alternatif dan jauh dari format umum komik yang saya kenal pada masa itu. Dari segi cerita; tidak ada jagoan berotot, tidak ada superpower, tidak ada yang perlu diselamatkan, dan dari segi format; gambar ekspresif, panelingnya bebas, kertasnya HVS biasa, dan fotokopian. Lalu atas dasar provokasi seorang Samuel Indratma dan Bambang Toko, saya hadir pada peristiwa pre-event pameran komik di tembok berjudul 'Melayang' di daerah Nitiprayan. Ya benar, komik tembok. Setelah beberapa peserta pameran komik tembok ini mantap berkumpul dalam naungan Apotik Komik (1996), istilah mural kemudian lebih lazim dipakai. Saya berpikir pada waktu melihat komik di tembok kala itu, "Mana komiknya?, kayak

gambar kartun saja. Atau lukisan. Tapi di tembok...". Sejak saat itu, pemahaman saya atas ragam format komik mulai terbuka, walaupun masih merasa 'tertipu' oleh bujukan Mas Samuel: "Suka sama komik to, nonton ya dik. Kami bikin komik tapi di tembok" (kurang lebih seperti ini, bukan quotes asli dari mas Samuel).

Perjumpaan lainnya dengan medium yang lebih *handy*, dalam rupa buku, adalah pada peristiwa Pasar Seni FKY. Jika tidak salah tahun 1997. Pada sebuah lapak dijuallah komik fotokopian, yang di sampulnya ditemplei korek, dan saya membelinya bersama dengan *Bogel The Failed Punker*. Koleksi komik fotokopian pertama saya. Perbincangan dengan mas-mas penjualnya memantapkan saya untuk ikut-ikutan bikin komik fotokopian. Koreksi jika salah, mas-mas itu kemungkinan besar Eko Nugroho. Kali ini, lagi-lagi pemahaman saya atas komik diaduk-aduk, tapi saya sudah berdamai dengannya. Isi komik korek tersebut mirip sketsa karya seni lukis, dengan beberapa guratan garis ekspresif yang membawakan jalan cerita yang lucu namun cukup absurd. Komik Bogel mempunyai penampikan yang lebih komunikatif dengan tata letak halaman terarah, dan tulisan yang lebih mudah terbaca, bahkan beberapa digayakan.



Sebagian Koleksi Komik Indie Terra Bajraghosa

Pada masa ini pula, saya bertemu dengan kawan-kawan Bedebah, yang digerakkan oleh mahasiswa Disain Komunikasi Visual dan Disain Interior FSR ISI Yogyakarta. Menyewa lahan sempit di depan radio Geronimo, mereka membuka warung mereka yang menjual kaos, tempat pensil, dan komik fotokopian. Kelak tempat jualan seperti ini akan dikenal dengan istilah distro. Tidak banyak yang bisa dibeli dari distro Bedebah ini dengan uang saku seorang anak SMA, meskipun seingat saya di sana dijual komik Core yang cukup lengkap dan beberapa judul lainnya. Dari pertemuan dan bincang-bincang dengan kolektif Bedebah ini, saya kemudian membuat 5 copy-an komik saya untuk dititip-jual di lapak mereka pada peringatan Hari Hak Asasi Manusia, tahun 1997. Kelimanya habis, saya dapat uang pertama dari karya komik. Entah habis karena dibeli orang atau sekedar mereka menyemangati saya dengan memborong komik tersebut, atau karena alasan lain.

Setelah saya berkuliah di ISI Yogyakarta, orang-orang yang menginspirasi saya tersebut justru jarang saya temui. Lalu justru saya bertemu dengan Beng Rahadian, yang pada tahun 2001 mengajak kelas angkatan saya untuk meramaikan acara yang ia rancang bersama Eko Nugroho: pameran komik berjudul Kabinet Komik Indie. Pameran yang digelar di Gelaran ini diramaikan oleh penggiat komik indie dari berbagai kampus dan kota, seputar Jawa tentunya. Dilayani pula jasa fotokopi untuk komik-komik yang dipamerkan, dan pada malam hari diisi dengan diskusi-diskusi bertema DIY, Do It Yourself. Sinergi gerakan DIY nampaknya terwujud dalam pameran Kabinet Komik Indie ini. Perkenalan secara lebih intens dengan Eko Nugroho dan Dagingtumbuh, terjadi dalam persiapan pameran.

Paska pameran ini, kegiatan hidup saya kemudian lebih banyak porsinya untuk komik. Membuat komik baik untuk media yang dirancang teman, majalah di gereja dan ikut pameran komik yang dirancang oleh komunitas-komunitas. Termasuk di dalamnya adalah mengirim karya dan membantu produksi merchandise Dagingtumbuh. Tahun 2005, menjelang lulus kuliah, Dagingtumbuh mulai diundang mengisi pameran seni rupa, dan saya mulai mengerjakan komik pertama saya bersama Eko Prasetyo yang berjudul Pengumuman! Tidak Ada Sekolah Murah. Pada pertengahan tahun 2000-an, beberapa tokoh yang sebelumnya bergerak dengan komik

indie, mulai mendapat kesempatan untuk menerbitkan komiknya yang tidak lagi fotokopian. Selamat Pagi Urbaz (2004) karya Beng menjadi penanda masa 'komik cetak' ini. Beberapa penggiat komik indie lainnya entah ke mana, namun yang kemudian terlacak secara jelas adalah mereka yang 'kembali ke fitrah', menjadi seniman murni, meskipun dengan corak karya yang komikal.

### **Yang Indie dan Yang Mandiri**

Tahun 2005, taruhlah 10 tahun sejak gerakan komik indie menggema, optimisme penerbitan komik Indonesia mulai terasa kencang pada tahun ini dan sesudahnya. Penerbit-penerbit buku mulai berani mencetak komik, menyediakan stok-sampel komik Indonesia, yang kemudian turut dibahas atau diperbincangkan baik dalam surat kabar, milis, hingga diskusi-diskusi. Tahun 2005 juga mencatat hadirnya karya komik Dagingtumbuh, Benny & Mice, serta komunitas Akademi Samali, kolektif Comical Brothers, dalam ajang Jakarta CP Open Biennale.

Upaya-upaya penerbitan ini grafiknya tidak mulus berangsur naik, tapi mulai terasa nantinya, di tahun 2010 dengan cukup banyaknya jumlah komik Indonesia yang hadir di rak toko buku, meskipun letaknya acak. Rak buku akan selalu menjadi tolok ukur penting pembahasan komik Indonesia, baik dari segi kuantitas, maupun segi 'kualitas' penataan displaynya. Komik indie mulai surut pada masa ini, menyisakan hanya beberapa komikus yang intens dengan media ini saja. Seperti Iwank, Yudha Sandhy, Moki. Dagingtumbuh dorman karena kesibukan Eko, meskipun mempunyai toko sendiri. Seniman muda, penyumbang terbesar karya komik indie, sedang giat berkarya terutama pada medium lukisan, patung, atau instalasi, dan meninggalkan medium komik. Jika rak toko buku diisi komik yang diterbitkan oleh publisher, -sekecil apapun namun memiliki akses dan bersedia membayar pajak kepada toko buku terkait-, maka komik Indie mengisi rak-rak distro dan artshop, atau meja lapak ketika ada pameran. Karya seni grafiti dan street art, serta crafting dan membuat merchandise, mulai mengambil alih komik indie atau zine sebagai kegiatan *artsy* anak muda.

Tertarik dengan maraknya jumlah penerbitan komik Indonesia yang terus naik, pembahasan (dan pemujaan) komik-komik tersebut yang bisa lebih mudah dilakukan di facebook, kemudahan teknologi unggah-tayang di deviant art juga di media sosial lain, beberapa komikus kemudian merasa perlu untuk membuat komiknya sendiri. Para pembuat komik inilah yang kemudian meramaikan jagad komik Indonesia dengan karya buku, baik yang memang diniatkan sebagai buku sejak awal, atau sebelumnya pernah tayang di media sosial. Buku mereka produksi dengan memanfaatkan teknologi yang sudah dikenal dekat, yaitu fotokopi, dan kemudian memanfaatkan pula cetak digital<sup>3</sup>, sehingga kemudian muncul istilah POD; *Print On Demand*. Dicitak jika ada yang mau.

Pada buku-buku inilah disematkan istilah Komik Mandiri, serapan bebas dari istilah *self-published*, karena mereka menerbitkan sendiri komiknya. Istilah ini diajukan untuk mengantisipasi istilah 'komik indie' yang terkait dan menjadi label pada gerakan komik pra 2004. Menerbitkan komik secara mandiri tentunya bisa integral, berjalan bersama dengan upaya 'menerbitkan komik secara independen', karena kebebasan format dan gagasan yang merupakan pilihan ungkap dari si komikus, baik kelompok maupun individu, tanpa tuntutan-tuntutan dari pihak di luar dirinya. Independensi dan kemandirian dalam pembahasan ini bisa berbagi peran sebagai berikut: Independen akan mengarah pada sisi konseptual dan Mandiri akan dikaitkan pada pola produksinya. Penerbit kecil, yang mencetak komiknya dalam jumlah cukup banyak, mempunyai jalur distribusi, kemudian bisa dipadankan dengan istilah '*small-press*'.

Kembali ke medio tahun 1990-an, gerakan komik lokal-nasional mendapat nama yang kemudian menjadi label gerakan ini, karena penyebutan yang dilakukan oleh media massa. Istilah 'komik underground' banyak dipakai oleh majalah Tempo, 'komik alternatif' oleh buletin Aikon; media independen pertama yang memberi ruang dan perhatian pada komik-komik ini, dan kemudian yang paling masif dipakai adalah istilah 'komik indie', yang dikenalkan oleh Kompas. Kata Indie adalah akronim dari Independen, untuk menunjukkan kemerdekaan, kebebasan untuk berkarya, baik gaya maupun ceritanya. Lalu ada pula yang mengaitkan dengan *indigenous*, karena komik tersebut merupakan

upaya untuk menampilkan budaya lokal, kearifan setempat sebagai antitesis dari komik barat dan manga. Salah satu ciri yang paling menonjol pada gerakan ini adalah proses penggandaan karya dengan mesin fotokopi, dan dijual dengan cara bergerilya, sehingga istilah 'komik fotokopian' atau 'komik gerilya' akhirnya juga dikenal untuk menyebut komik sejenis<sup>4</sup>.

Pada hajatan International Scholar Conference tahun 2013; ajang berkumpulnya para peminat *comic studies* tingkat dunia yang digagas oleh Kyoto University, saya membawakan tema Yogyakarta Indie Comic Scene. Beberapa catatan dari pembicaraan saya pada waktu itu terkait dengan penerbitan komik mandiri, saya ungkap pada tulisan ini.

Pertama bahwa komik mandiri meneruskan semangat gerakan komik indie, untuk terus menghasilkan karya komik atas dasar keinginan sendiri. Atas dorongan kreativitas pribadi (atau kelompok atau kerjasama dengan pihak lain), dan bukan karena tuntutan pihak lain alias pesanan.

Kedua, komik-komik mandiri memakai gaya visual yang beragam, tidak lagi alergi dengan gaya komik impor, yang menampilkan otot superhero, atau mata *beloknya* manga. Akses yang semakin mudah untuk banyak referensi lain juga mempengaruhi keragaman pilihan gaya ini. Percobaan pengembangan gaya pribadi dapat dilihat, namun pengaruh gaya komik mainstream dapat pula terlacak jejaknya. Pemakaian gaya visual, dan kemudian tema cerita yang *nyrempet* dengan komik mainstream, menunjukkan bukti bahwa generasi komik ini tidak lagi mengusung semangat perlawanan terhadap hegemoni komik impor (baca: asing). Mereka mencoba berdamai. Gaya visual dan tema cerita yang *nggrafik-novel* juga mewarnai komik-komik mandiri paska tahun 2010, memberi dampak pada gagasan cerita yang juga kemudian berkembang dan memiliki niat untuk bercerita dengan lebih baik.

Ketiga, perdamaian berlanjut dengan melihat arah penerbitan komik mandiri ini. Jika komik indie tahun 1990-an memilih sebagai oposisi atas karya mainstream (terutama komik impor-terjemahan), komik paska tahun 2010 justru berusaha untuk ikut ke dalam arus mainstream ini. Analoginya, karya mereka adalah portofolio mereka untuk bisa masuk dalam roda industri komik. Meskipun sebenarnya menurut para pemerhati komik, industri komik di Indonesia juga belum ada, atau setidaknya

belum tertata dengan baik. Sebagai contoh adalah antologi komik NiiBii yang tekun dikelola oleh Arsyad. Dengan bekal antologi yang ia terbitkan secara mandiri ini, ia telah berhasil dilirik oleh penerbit dan juga menampilkan komiknya secara rutin pada sebuah surat kabar harian. Alih-alih membuat proposal untuk diajukan kepada penerbit, para komikus ini lebih memilih untuk menerbitkan sendiri terlebih dahulu komik-komiknya.

Berikutnya, keempat, adalah produksi yang mulai mengandalkan teknis digital, baik sejak mulai menggambar hingga proses pencetakannya. Halaman komik cukup ditata dengan piranti lunak, dan dibawa filenya saja ke *printshop*, atau tempat fotokopian dengan mesin yang terkini. Kemajuan dan semakin murahnya harga teknologi cetak ini memungkinkan didapatkannya kerapian dan kesempurnaan buku komik. Hasilnya hampir tidak ada bedanya dengan komik yang dicetak dengan mesin offset dan beroplah ratusan, bahkan melibas habis kualitas buku yang dihasilkan dengan mesin cetak toko lama. Teknik gambar di dalamnya pun bisa dihadirkan hampir tanpa batas, dari teknik arsir, gradasi, hingga berwarna sekalipun. *Digital print* kemudian menjadi sama dengan fotokopi di masa komik indie: mudah, murah, dekat, tidak ada minimal. Alasan teknis ini terasa lebih masuk akal, meskipun ada banyak pula yang menilai bahwa pilihan fotokopi dulunya juga bersifat artistik.

Pemahaman-pemahaman ini juga yang menjadi alasan saya ketika bersama Eko Nugroho dan Prihatmoko 'Moki', menjadi semacam kurator, atau sebutlah penyeleksi, untuk hajatan Festival Komik Fotokopi (akhir tahun 2013). Hampir separuh peserta pada acara ini menghasilkan karyanya dengan teknik digital print. Fotokopi memang hanya dipinjam untuk nama hajatan ini, untuk menghadirkan semangat, sebagai simbol yang telah membesarkan scene komik lokal, selain karena hajatan ini diprakarsai oleh Dagingtumbuh. Kata kuncinya waktu itu untuk menentukan kurasi dan menerjemahkan 'simbol fotokopi' adalah mencari 'komik yang dibuat karena keinginan sendiri'.



Beberapa Komik yang diterbitkan secara mandiri

### Proses Komposisi Komik

Komik yang diintensikan sebagai karya naratif, bersandar pada kreasi kode untuk bisa dipahami oleh pembacanya. Komik yang dibuat sebagai karya ekspresi sekalipun nampaknya tidak akan terlepas dari kreasi kode ini, dan kemungkinan besar justru lebih berat level simboliknya meskipun mengingkari keinginan untuk bisa dengan mudah dipecahkan kodenya.

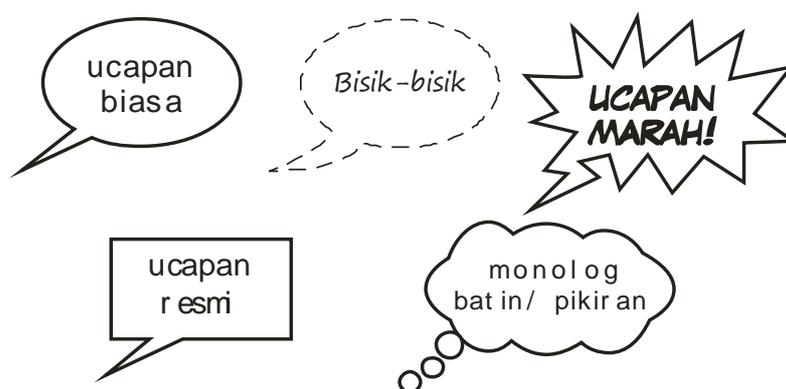
Komposisi merupakan salah satu level dalam proses kreasi kode dalam pembuatan komik, selain Cerita, Enkapsulasi, dan Tata letak. Pengkodean pesan yang ditampilkan dalam proses komposisi pada setiap panel ini bertujuan untuk menghadirkan makna, mengetahui 'apa yang terjadi' dalam suatu rangkaian kisah. Media film meminjam dari teater konsep *mise-en-scene*, atau 'memasukkan ke dalam scene'. Begitu juga media komik yang mampu menggambarkan elemen-elemen *mise-en-scene* seperti: detail latar belakang, warna, pencahayaan, jarak, sudut pandang, dan pergerakan (Duncan & Smith, 2009:141). Namun proses Komposisi komik juga memiliki beberapa elemen unik lainnya, yang ada

hanya pada medium komik, yaitu (1) semua suara dalam komik harus diterjemahkan ke dalam bentuk visual, (2) perpaduan antara unsur linguistik dan piktorial, dan (3) gaya seni.

### 1) Visualisasi suara

Suara yang diterjemahkan ke dalam bentuk visual menjadi salah satu kekuatan komik. Di dalam membaca komik, kegiatan 'mendengar' dilakukan oleh 'telinga pikiran' melalui indera penglihatan sehingga setiap unsur suara atau auditif, yang dikenalkan dalam cerita, harus ditampilkan secara visual dengan digantikan oleh unsur-unsur visual, yaitu gambar dan/atau teks (Khordoc dalam Varnum & Gibbons 2001: 156).

Suara orang, *sound effects* dan musik yang ditampilkan melalui grafis dalam komik tidak sama dengan apa yang ditampilkan dalam media audio, tetapi justru hal ini bisa menjadi suatu celah untuk membuat visualisasi suara lebih ekspresif dibandingkan dengan ketika suara tersebut tidak tampil dalam bentuk visual. Dialog dan narasi secara umum ditampilkan dalam bentuk *lettering* yang rapi dan bersih, mudah dibaca, namun kurang bisa menunjukkan kesan paralingua (volume, tekanan, tempo, dialek, kualitas vokal, dll) dari ucapan manusia. Lettering yang ekspresif mampu mendekati representasi paralingua dan kualitas kata-kata yang diucapkan, dengan variasi ukuran, ketebalan, bentuk, baik dari teks kata-kata maupun balon-kata atau kotak-narasinya.



Variasi balon kata untuk berbagai keperluan dialog atau monolog

Balon-kata menjadi unsur komik yang paling dikenali, sebagai tempat menuliskan teks verbal untuk mewakili ucapan atau pikiran.

Secara tipikal balon-kata berbentuk oval yang dihubungkan dengan kurva meruncing yang disebut kait, atau menyerupai bentuk awan untuk balon-pikiran dengan kait berupa lingkaran-lingkaran. Kait mengarah pada karakter yang berbicara atau berpikir. Bentuk balon kemudian berkembang dengan berbagai variasi sesuai fungsi ucapan atau pikiran yang ditampilkannya (Saraceni, 2003: 9).

Gagasan grafis yang dipakai untuk memvisualisasikan bahasa dalam komik-komik pionir Indonesia tersebut, pada umumnya, terutama pada unsur balon-kata, mencomot evolusi grafis tingkat akhir yang digodog oleh komik-komik Barat sekitar tahun 1900-1910. 'Nenek moyang' balon kata bahkan sudah muncul sejak tahun 1730 dalam karikatur atau pada karya-karya naratif-piktorial klasik di Perancis dan Inggris melalui bentuk seperti hembusan nafas berisi teks ucapan (Dowd & Hignite, 2004: 80-93). Sebelumnya, leluhur balon kata bahkan sudah ditemukan pada karya-karya lukisan tahun 975 dan tahun 1200-an, dalam bentuk menyerupai gulungan pita yang disebut *banderole* (Wikipedia: Speech Scroll). Pita ini menjulur dari arah mulut tokoh yang ada pada lukisan, berisi teks-teks yang mewakili suara atau isi pembicaraannya. Pada kultur Mesoamerica tahun 650 SM ditemukan pula gambaran suara, pembicaraan, atau nyanyian, berupa dua lapis garis tebal yang ditampilkan mendekati mulut.



Banderole pada karya Bernhard Strigel, tahun 1500-an.

Caption atau narasi tampil sebagai elemen linguistik dalam komik, yang ditempatkan terpisah dari panel, yang lazimnya termuat dalam sebuah bentuk kotak, sehingga disebut sebagai kotak-narasi. Pada karya klasik, caption ditempatkan di atas atau di bawah dari suatu ilustrasi, yang kini berkembang menjadi karya cerita bergambar. Kotak-narasi pada komik modern tampil variatif dengan berbagai bentuk dengan fungsi yang kurang lebih sama, sebagai komentar narasi atau *voice-over* penuntun cerita, narasi dari sang pengarang, indikasi waktu, dan penghubung antar panel (Saraceni, 2003: 10).



Kotak-narasi ditampilkan dalam bentuk yang variatif dan tidak selalu kotak  
 Dari Merebut Kota Perjuangan (Wid NS dkk, 1983) dan Caroq #1 (Thoriq, 1996)

Onomatope yang sering disebut *sound effects*, atau *sound-lettering*, merupakan salah satu unsur teks yang paling dikenal dari komik setelah balon-kata, untuk memberi efek suara pada aksi tertentu, menciptakan efek suara khayalan, bisa menjadi bagian dari elemen visual desain tata letak halaman, serta mempunyai kekuatan untuk bisa menarasikan rangkaian adegan atau aksi yang tidak ditampilkan dalam suatu panel (Duncan & Smith, 2009: 145). Dalam ranah bahasa, onomatope merupakan komponen dalam teknik deskripsi yang membantu menciptakan imajinasi dan impresi terhadap apa yang dideskripsikan melalui sugesti bunyi (Keraf, 1990: 126).



Onomatope untuk mewakili beberapa jenis efek-suara  
 Dari Ophir (Studio Bajing Loncat, 1999) dan Kecoa (Yudi, 1998)

Musik sebagai unsur audio sejati di kehidupan nyata justru tidak bisa secara efektif ditampilkan dalam komik, walaupun notasi atau lirik lagu bisa ditampilkan, tetapi hanya akan dipahami sebagai teks biasa bila pembaca tidak mengerti notasi atau familier dengan lagunya. Unsur gambar dibutuhkan untuk memberi petunjuk pada jenis musik tertentu.

Narasi, dialog, monolog, interjeksi dan efek suara bila dipahami adalah merupakan representasi suara yang divisualisasikan dengan simbol-simbol visual berupa teks atau lambang lainnya. Sedangkan monolog-batin, ide atau pikiran bersifat ambigu karena pada kenyataan di kehidupan, keduanya tidak audible, tapi di dalam komik, keduanya ditampilkan melalui representasi unsur teks atau simbol visual lain yang hampir sejajar dengan dialog atau monolog.

## **2) Perpaduan linguistik dan piktorial**

Perpaduan unsur piktorial dan linguistik merupakan salah satu komposisi komik yang paling menarik dan menggugah minat. Perpaduan unsur piktorial dan linguistik adalah percampuran antara gambar dan tulisan, yang membuat komik menjadi media komunikasi yang unik, dan percampuran ini tidak selalu dalam keseimbangan yang mutlak antara dua komponen. Interaksi dan penekanan yang sesuai antara unsur piktorial dan linguistik dapat menjadi dasar komunikasi komik yang efektif (Duncan & Smith, 2009:146).

Scott McCloud menyampaikan tujuh pola kombinasi kata-kata dan gambar dalam kategori yang detail (McCloud, 1998: 153-155, 2008:130-140). Pola Kata – Spesifik: kata menyediakan semua yang perlu diketahui, sementara gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan tanpa menambah makna teks yang telah komplit. Pola Gambar – Spesifik, gambar menyediakan semua yang perlu diketahui, sementara kata hanya memberi efek suara bagi gambar serta menguatkan aspek-aspek adegan yang ditampilkan gambar. Pola Duo – Spesifik, kata dan gambar bersama-sama menyampaikan pesan yang sama. Pola Berpotongan, kata dan gambar bekerjasama sedemikian rupa sambil memberikan informasi masing-masing untuk memperkuat atau memperdalam makna. Pola Interdependen (saling bergantung), kata dan gambar bergabung untuk melukiskan gagasan yang tidak dapat dijelaskan

hanya dengan kata ataupun gambar. Pola Paralel, Kata dan gambar mengikuti jalur beriringan, alur yang berbeda, tanpa saling bersimpangan. Dan pola Montase, Kata dan gambar bergabung dalam satu citra, dengan kata-kata diperlakukan sebagai bagian penting dalam gambar.

Kekuatan media komik adalah ketika kata-kata dan gambar saling bekerjasama untuk menyampaikan sebuah gagasan dalam hubungan kombinasi interdependen, yang tidak bisa disampaikan masing-masing secara terpisah. Kata-kata dan gambar bisa menyatu dalam hubungan yang lebih kompleks, dengan aspek verbal dan aspek visual menyatu dan saling mendukung dalam menciptakan makna, sebagai suatu hasil yang tidak bisa diraih bila teks hanya ditulis biasa, atau jika gambar tidak membentuk tulisan tertentu (Saraceni, 2003: 18).



Interaksi pola interdependen antara teks dan gambar yang saling mendukung suatu adegan. Tanpa kehadiran salah satunya, makna cerita belum tentu dapat dipahami. Dari Ayam Majapahit (Ismail, 1997:21)

### 3) Gaya seni

Enkapsulasi, lay out, dan komposisi adalah apa yang harus dilakukan oleh seorang komikus dan 'gaya' adalah bagaimana semuanya itu dikemas. Cara seorang komikus menggambar mempunyai kekuatan ekspresif, walaupun gaya sulit untuk dikategorikan dan dilihat aturannya,

termasuk pemakaian gaya bahasa dalam penceritaan, yang juga bisa menjadi gaya-seni dari suatu komik (Duncan & Smith 2009: 147-148).

Gaya pada dasarnya berhubungan dengan proses menyampaikan cerita secara grafis, dengan rasio yang tidak bisa ditakar namun tetap menjadi bagian penting dari proses itu. Pada kenyataannya gaya artistiklah yang menyampaikan cerita karena komik adalah media grafis dan pembaca menyerap mood dan semua gagasan melalui tampilan karya-seninya. Gaya selain menghubungkan pembaca dengan komikus, juga mampu menata suasana dan dapat dianggap setara dengan nilai kebahasaan, nilai keunikan khas dari komikus. Komikus tertentu sudah dikenal dengan gayanya, namun beberapa lainnya mempunyai kemampuan untuk menguasai banyak gaya untuk mengakomodasi variasi cerita. Gaya berbeda dengan teknik, dan merupakan penampilan dari suatu karya-seni dan rasa untuk menyampaikan pesan cerita, yang menjadikan suatu cerita tertentu akan lebih baik bila disampaikan dengan gaya yang sesuai dengan muatannya. Kreasi komik juga dipercaya bahwa akan lebih baik bila gaya rupa dan bahasa dipersatukan oleh orang yang sama, sebagai kreator baik kata-kata maupun gambar (Eisner 2008: 149-150).

### **Wujud Bahasa pada Medium Komik**

Bahasa adalah suatu metode komunikasi manusia, baik secara terucap maupun tertulis, yang tersusun atas penggunaan kata-kata di dalam cara yang konvensional dan terstruktur. Selain gambar, komik membutuhkan pula unsur bahasa untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu. Bahasa dalam komik mempunyai fungsi penting untuk menyampaikan komentar *action* (narasi), dialog, monolog batin, mengungkapkan perasaan (interjeksi) dan efek suara (Bonnet, 1998: 131). Pengungkapan bahasa dalam komik pada umumnya diwakili oleh teks atau tulisan yang tersusun dari kata-kata, huruf, angka, tanda baca, dan juga simbol, ikon atau lambang visual lainnya. Dalam komik, teks dan gambar saling berkolaborasi sedemikian rupa dengan tujuan untuk mendukung jalannya cerita, menciptakan sensasi dan gagasan baru. Kolaborasi antara susunan kata-kata dan gambar yang baik akan

mempermudah pembaca untuk menikmati dan memahami cerita dalam sebuah komik, walaupun sebuah komik bisa saja muncul tanpa penggunaan kata-kata. Kata-kata mempunyai kelebihan karena bisa mewakili perasaan, sensasi, dan konsep abstrak yang tak bisa ditunjukkan oleh gambar (McCloud, 2008 : 130).

Bahasa dalam komik yang termanifestasi dalam bentuk teks atau kata-kata juga membuka banyak kemungkinan untuk evolusi grafis, seperti contohnya pada elemen balon kata. Dari awalnya berupa teks lampiran keterangan gambar, lalu ditulis pada bidang menyerupai pita atau hembusan nafas, berkembang kemudian menjadi bagian penting yang menghasilkan makna dan berperan penting pada narasi. Di dalam balon kata, *lettering* kemudian dikembangkan untuk merefleksikan emosi dan sifat dasar cara berbicara atau bertutur (Eisner, 2004: 27). Pengolahan secara visual atas dialog dalam balon kata, narasi, teks keterangan, hingga onomatope melahirkan perangkat grafis yang unik, yang berkaitan erat dengan komik dan pada akhirnya juga dipakai-pinjam oleh media lain (McCloud, 2008: 128).

Komik akhirnya dianggap mampu menghilangkan batas antara gambar dan teks, sehingga di dalam komik kata-kata yang 'digambar' dan bentuk objek yang digambar sama-sama merupakan citra yang dibaca sebagai satu kesatuan teks. Saling ketergantungan dan interanimasi citra, -citra yang terbentuk dari kata-kata dan gambar yang saling mempengaruhi-, antara unsur linguistik dan piktorial adalah unsur estetis utama dari sebuah komik yang dapat dikaji dan dievaluasi dalam hubungannya sebagai bagian dari upaya *storytelling* yang utama maupun tata letak secara artistik. Komik lalu bisa dilihat sebagai media komunikasi yang efektif karena mengkombinasikan kata-kata tertulis dengan simbol-simbol visual (Duncan & Smith, 2009: 15).

### **Wujud Bahasa Komik Indonesia**

Komik Indonesia, sejak awal kemunculannya telah memanfaatkan perangkat grafis yang telah dikenal sebagai elemen khas gramatika komik di dunia barat, pada umumnya yaitu: panel, balon kata, kotak narasi, dan teks onomatope. Pada masa sebelumnya, perangkat grafis tersebut belum banyak digunakan, misalnya pada buku ilustrasi anak-anak yang lebih

menempatkan gambar sebagai penjelas teks cerita pendek (lih. Hermanu 2008; katalog Kitab Si Taloe).

Komik Put On karya Kho Wang Gie pada tahun 1930 yang disebut komik pertama telah menerapkan balon kata, kotak narasi, dan onomatope. Pun karya Abdulsalam, Kisah pendudukan Jogja, (sebagai strip bersambung di Kedaulatan Rakyat tahun 1949, dan disatukan sebagai buku tahun 1952) menerapkan perangkat grafis serupa. Komik Indonesia seolah telah menerima dan menggunakan perangkat-perangkat grafis ini secara *taken for granted*, diterima dan digunakan apa adanya. Bisa jadi perangkat-perangkat tersebut memang telah mencapai tahap matang karena fungsinya dipahami dan digunakan secara luas. Beberapa pengolahan kreatif atasnya hadir pada beberapa komik pada halaman tertentu, namun bentuk dasarnya tetap digunakan secara umum pada sebagian besar halaman yang lain.



Narasi, dialog, dan onomatope pada komik *Kisah Pendudukan Jogja*

Pengolahan kreatif ini bukan hal yang baru, atau diwajibkan ada. Kemunculannya semata atas kehendak si komikus yang merasa perlu melangkah lebih dari pemahaman umum, dan dalam rangka menceritakan kisah komiknya dengan lebih baik. Komik tahun 1956 karya Ardisoma menunjukkan pengolahan yang menampilkan balon kata mirip dengan/ sebagai panel dalam komik. Balon kata ini memuat suatu adegan, lengkap dengan karakter-karakter dan balon katanya, sebagai perwujudan dari dongeng yang disampaikan Aria Saraba kepada Hanoman Muda mengenai tokoh bernama Gautama. Konsep balon kata ini kemungkinan besar hadir sedemikian rupa karena apa yang diomongkan oleh Aria Saraba

merupakan kutipan kisah yang disampaikan Aria Jembawan kepadanya. Komik strip serial Si A Piao yang aslinya terbit tahun 1940an memilih untuk menghilangkan unsur kata-kata dalam komiknya, dan lebih fokus pada komik nir-ujar, atau komik pantomim menurut pengantar di edisi penerbitan ulangnya. Unsur bahasa dan suara kemudian digantikan dengan simbol atau ikon-ikon visual. Kisah komedi tetap terbangun kelucuannya melalui permainan visual dalam komik ini, dan bahkan mampu melebur batas bahasa.



Olah balon kata untuk menunjukkan kisah di dalam kisah.  
 Dari *Wayang Purwa* (Ardisoma 2010: 358)

### **Wujud Bahasa Komik Mandiri**

Komik-komik yang terbit secara mandiri pun sebagian besar memanfaatkan perangkat grafis yang ada secara, sebutlah, alamiah. Pada komik-komik yang tetap mencoba menyampaikan cerita, atau suatu pandangan (opini), visualisasi bahasa yang ditampilkan selain meneruskan pemakaian elemen grafis yang sudah ada seperti kotak

narasi, balon kata, atau onomatope, beberapa juga mencoba mengolahnya melalui beberapa kreasi.

Misalnya pada komik *Bogel* (1997) karya Bambang Toko, narasi kisah dan dialog ditampilkan secara bebas, tidak selalu ada dalam kotak atau balon kata, yang didukung pula dengan pola komposisi halaman yang panelingnya sangat variatif. Pada beberapa dialog atau interjeksi yang dianggap penting, tulisan kata-kata dibuat dengan huruf bold, sebagai bidang negatif pada balon kata berwarna hitam.

Dalam kompilasi komik *Bedebah* (1998), dalam judul *Vely Close Fliend* karya Istas, ditampilkan beberapa visualisasi bahasa yang menarik. Narasi ditempatkan dalam kotak-narasi dengan bentuk yang khas, dan disertai dengan piktorial yang memperjelas dan memberi tekanan tertentu pada narasi tersebut. Sebagai contoh, narasi yang menjelaskan waktu diberi ikon jam dan narasi yang menggambarkan keramaian suatu acara musik bahkan disertai dengan gambar pot bunga yang bergoyang disertai dengan onomatope 'BLAMM YEAH'. Kotak-narasi dalam hal tertentu pada komik ini, seolah menyatu dengan bingkai panel. Efek suara divisualisasikan dengan menarik melalui onomatope yang penulisannya mencoba disesuaikan dengan karakter bunyinya, dengan pemilihan huruf, cara penulisan, dan penyusunan antar katanya. Pada onomatope 'KLANG KLANG' sebagai peniru bunyi kaleng-kaleng yang ditarik pada belakang mobil, teks dibuat dengan dua ukuran dan dua pewarnaan yang berbeda. Untuk mengesankan bunyi yang ramai, silih berganti antara kaleng yang satu dengan yang lain.



Efek suara silih berganti; KLANG KLANG  
Dari *Bedebah Komik 1* (Istas, 1998)



Karya Nano Warsono dalam kompilasi Teh Djahe

Pada komik-komik yang berpadu dengan gaya ekspresi, perangkat grafis yang dipakai sebenarnya tidak banyak berbeda, namun kadang fungsinya atau muatannya bersifat ambigu. Misalnya balon kata yang tiba-tiba hadir menempel pada sebuah gambar tunggal, yang tidak mempunyai sekuensi dengan gambar pada panel lainnya. Atau misalnya teks narasi yang sudut pandang penulisannya bercampur dengan dialog. Yang banyak ditemukan adalah pola hubungan kata & gambar tipe montase. Tulisan atau kata-kata menjadi bagian yang menyatu, baik

digambar maupun dikolase, menempatkan level 'tata artistik' di atas level 'tuntutan komunikasi/ narasi'.

Contohnya ada pada komik karya Nano Warsono, di kompilasi Teh Djahe Komik Djogja, dialog dan narasi dirangkai dengan teks yang distilisasi dan ditempatkan pada bagian-bagian tertentu yang dikomposisi secara menarik, menjadikan dialog dan narasi menjadi elemen naratif dan sekaligus elemen artistik. Paralingua tokohnya pun ditampilkan dengan menerapkan pilihan font berbeda untuk dua tokoh yang berdialog. Narasi dan dialog yang disampaikan mempunyai pilihan kata bernuansa puitis dan filsafatis, sehingga visualisasi yang dipilih, dengan pilihan huruf dan cara penempatan, terasa dapat mewakili kesan tersebut.

Pada perkembangan selanjutnya komik-komik alternatif ini dimanfaatkan sebagai media untuk berekspresi sehingga konsep bercerita, atau unsur komunikatif tidak begitu dipentingkan. Dalam taraf inilah visualisasi bahasa menjadi kabur, dan apa yang ditampilkan lebih pada ekspresi dan hasrat artistik. Komik indie sebagai media ekspresi kemudian mengambil jalurnya sendiri, melahirkan kelompok seperti Apotik Komik yang lebih berkiprah pada ranah seni rupa murni. Pembahasan berikut akan lebih difokuskan pada komik-komik yang mempunyai keinginan untuk bercerita secara terbuka, sehingga upaya kreasi kode dalam menampilkan wujud bahasanya dapat diamati dengan lebih gamblang.

### **Bicara Gambar**

Komik karya Riani "Siapa Suruh Datang ke Jakarta" yang termasuk dalam kompilasi komik *Pelancong* menampilkan kecenderungan yang unik untuk menampilkan dialog-dialog yang ada antara tokoh Cucu dengan Neneknya. Semua balon-kata di dalam komik ini tidak memuat teks, dan justru menampilkan gambar-gambar yang beberapa mirip seperti dalam rambu-rambu, *sign systems*, atau gambar instruksional sehingga membuka peluang untuk bisa dinikmati pula oleh pembaca yang tidak mengerti Bahasa Indonesia.

Pada halaman kedua tokoh Cucu dalam balon-katanya memuat gambar piktoğraf [telepon] dan [surat yang dicoret] seperti dalam rambu

larangan, dan dijawab oleh si nenek dengan balon-kata yang memuat gambar [kotak kado dengan boneka joker berpegas]. Gambar di dalam balon-kata si Cucu bisa dipahami sebagai sebuah dialog :“kenapa tidak menelepon, kenapa tidak mengirim surat (kalo Nenek mau ke Jakarta)”. Jawaban dialog Nenek bisa diartikan : “*surprise!*” atau “kejutan!”. Boneka joker berpegas sering dijadikan kado jebakan, yang ketika dibuka akan seperti meloncat sehingga si penerima terkejut.

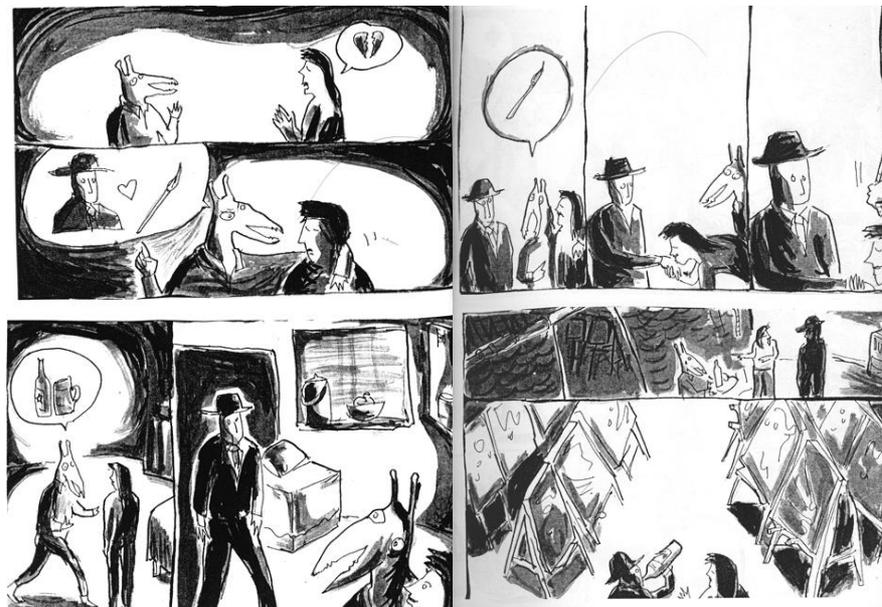


Dialog yang ditampilkan dengan simbol dan piktorial  
 Dari antologi Pelancong (Akademi Samali)

Adegan lainnya dengan cerdas memilih gambar-gambar tertentu seperti [puncak Monumen Nasional] sebagai representasi kota Jakarta, [emoticon ☺ / ☹ ] untuk menunjukkan suasana hati; senang tidak senang, dan [sendok-garpu] sebagai representasi kegiatan makan. Visualisasi di dalam balon-kata antara Nenek dengan Cucu yang seluruhnya berupa citra gambar, secara retorik mampu mengomunikasikan pertukaran dialog antara keduanya, mengenai keadaan, dan kehidupan di kota Jakarta yang ternyata tidak disukai oleh si Nenek, sebagai bagian penting dalam narasi kisah komik ini.

Kemampuan menyampaikan pesan ini tentu saja didukung selain oleh kejelasan pesan unsur piktograf yang ditampilkan dalam balon-kata, gambar-gambar adegan yang ada, juga oleh pengalaman audience pembaca komik ini. Pembaca yang belum pernah melihat kado joker berpegas, atau melihat Monumen Nasional di Jakarta tentu akan memiliki pemahaman lain dalam menelusuri alur cerita komik ini.

Komik indie *Horny Laundry* karya Yudha Sandy menampilkan pola kreatif yang serupa dengan Riani; berupa dialog yang diwujudkan dengan unsur piktorial. Walaupun kisah yang dikembangkan Sandy sedikit absurd, dan gambarnya ekspresif, akan tetapi dengan jalinan dialog yang berupa gambar simbolis, dan beberapa berupa gambar indeksikal, mampu menuntun pada pemahaman narasi pada suatu penggal kehidupan seorang seniman dalam hubungannya dengan orang-orang dan makhluk aneh di sekitarnya. Sandy tidak meninggalkan sisi naratifnya, namun dilihat dari komiknya yang lebih mengarah pada komik ekspresi, dengan gaya visual khas Sandy, keputusan untuk menampilkan dialog dengan unsur piktorial bisa dilihat sebagai upayanya untuk tidak memutus perhatian pembaca dengan komiknya sebagai suatu kesatuan karya seni yang utuh.



Dialog yang ditampilkan dengan gambar simbol dan piktorial  
Dari *Horny Laundry* (Yudha Sandy 2008)

## Suara Misteri

Komik *Married With Brondong* merupakan karya Vbi Djenggoten dengan istrinya, Mira Rahman, menghadirkan kisah nyata kehidupan mereka yang sedikit difiksikan melalui pasangan muda Bo dan Jo. Pada bagian kisah "Pencuri" menampilkan kisah Bo dan Jo yang setelah menikah, mudik ke kota Malang, kota asal Bo, sang suami. Dalam dialog yang disampaikan di atas becak yang mereka tumpangi, Jo merasa kedinginan, padahal menurut Bo, saat itu baru sepertiganya bila dibanding keadaan kota Malang yang menjadi sangat dingin pada bulan Juli hingga September. Bo merayu Jo di atas becak, menyuruhnya untuk bersandar di dadanya: 'KARENA HATIKU HANGAT'. Rayuan Bo, dan dialognya dengan Jo ditampilkan dalam enam panel yang tidak menampilkan secara jelas sosok Bo dan Jo, dan justru menampilkan sosok pengemudi becak yang mengemudikan becak yang mereka tumpangi. Bo dan Jo hadir hanya dalam bentuk gambar siluet, di bagian dalam becak. Pengemudi becak ditampilkan secara repetitif dalam enam panel, yang secara berangsur menunjukkan perubahan wajahnya, dari datar, malu-malu, hingga mengulum senyum dan nampak memikirkan sesuatu sambil melepas capingnya.



Bagian awal kisah 'Pencuri'  
Dari *Married With Brondong* (Rahman & Djenggoten, 2010)

Ketika Jo masih merasa dingin, Bo kembali menggombal dengan mengungkapkan 'OOOH... RUPANYA HATIKU TELAH KAU CURI... PANTESAN JADI DINGIN..' yang ditampilkan dalam panel yang cukup besar, duapertiga halaman. Pada panel inilah sosok Jo yang sedang bersandar kepada Bo di dalam becak baru ditampilkan secara jelas, menunjukkan kemesraan mereka berdua, dengan sang pengemudi becak yang menampilkan ekspresi wajah yang cukup aneh, dengan mata yang sayu dan garis bibir yang bergelombang, dan seolah pikirannya tidak lagi fokus merespon pada pasangan Bo dan Jo.



Eksperimen pengolahan dialog, kesan romantis-komedik  
Dari Married With Brondong (Rahman & Djenggoten, 2010)

Pada halaman selanjutnya, kisah "Pencuri" masih berlanjut (belum ada header untuk judul baru, atau keterangan lain), namun sosok Bo, Jo, atau pengemudi becak tidak lagi ditampilkan. Dalam satu halaman penuh, ditampilkan tiga balon-kata sebagai visualisasi dialog yang sama sekali tidak menghadirkan sosok manusia. Halaman ini dibagi menjadi tiga panel berurutan ke bawah yang hanya menampilkan gambar rumah di kampung, dengan dinding gedhek anyaman bambu, dan dinaungi pohon yang menjulang cukup tinggi pada suasana malam hari. Panel pertama, yang menampilkan bagian pucuk pohon dan bagian atas genteng rumah yang terdapat tiang kecil saluran kabel listrik, disertai balon-kata yang memuat teks 'HIIII... UAAADEEEM PAKNE..., DUIIIINGIIIIIN... BRRRRR... dan ekornya yang mengarah ke bawah. Panel kedua, sebagian besar menampilkan genteng rumah dan sebagian batang pohon, dengan balon-kata yang memuat teks 'BUNE, BERSANDARLAH DI DADAKU, KARENA HATIKU HANGAT...'. Panel ketiga, paling bawah, menampilkan gambar rumah bagian teras, dengan pintu dan jendela yang tertutup, kucing yang tidur di lincak, ayam di kurungan, dan becak yang terparkir di sampingnya. Panel ketiga ini disertai balon-kata yang ekornya mengarah pada pintu rumah, dengan teks 'ASTAGHFIRULLAAH... PAKNE, SAMPEYAN KESURUPAN YA... PAKNE, SADAR..'.

Pada halaman lanjutan ini, salah satu citra visual yang menjalin relasi dengan adegan-adegan sebelumnya adalah gambar becak yang terparkir di samping kanan rumah tersebut, di bawah pohon. Becak yang ditampilkan pada adegan rumah kampung ini, menghadirkan pemahaman bahwa rumah gedhek tersebut adalah milik sang pengemudi becak (Pakne), yang tengah berbincang dengan istrinya (Bune). Adegan ini menghadirkan bukan hanya citra becak yang mempunyai relasi dengan adegan sebelumnya, namun juga citra verbal 'BERSANDARLAH DI DADAKU KARENA HATIKU HANGAT' yang dihadirkan pada balon-kata dialog yang diucapkan Bo pada adegan di atas becak, dan dihadirkan kembali dalam balon-kata pada panel kedua di samping genteng rumah.

Pemahaman atas interanimasi citra pada keseluruhan citra yang ditampilkan pada halaman adegan 'rumah kampung', yang dihubungkan dengan relasi pada dua halaman sebelumnya, menghadirkan konotasi bahwa 'pengemudi becak meniru kata-kata Bo untuk merayu istrinya di

dalam rumah mereka, pada waktu malam hari'. Adegan di dalam rumah tidak perlu dihadirkan melalui gambar, atau secara jelas mengacu pada siapa yang berbicara, tapi cukup diwakili oleh kehadiran becak, dan kata-kata gombal yang diulang, sebagai bekal untuk melakukan penelusuran atas panel-panel adegan tersebut.

Secara retorik, adegan rumah yang berbicara ini mampu mengomunikasikan kesan komedi-romantis, baik melalui citra gambar yang menampilkan suasana malam yang tenang dan citra teks yang menampilkan rayuan gombal, yang ternyata hanya merupakan tiruan dari orang lain. Kesan kelucuan semakin bertambah ketika diperhatikan bahwa dialog sang istri yang mengucap 'ASTAGHFIRULLAAH... PAKNE, SAMPEYAN KESURUPAN YA... PAKNE, SADAR..' ekor balon-katanya mengalami perubahan posisi, yang disengaja atau tidak oleh komikusnya, namun bisa dipahami sebagai tindakan sang istri (yang dipanggil Bune), yang berpindah dari posisi semula, dan menjauhi suaminya, si pengemudi becak. Nampaknya percobaan keromantisan sang suami justru mengagetkan istrinya.

Adegan kelucuan ini bila dihubungkan dengan narasi besar yang diusung oleh buku *Married With Brondong*, mengenai perjuangan cinta, tidak sekedar menjadi bumbu humor yang kacang, namun bisa dilihat bahwa perasaan cinta yang ditunjukkan pada orang yang dikasihi, mampu menjadi inspirasi bagi orang lain untuk mengekspresikan hal yang sama, tidak memandang pada umur, tingkat ekonomi, maupun status sosialnya.

### **Onomatope Pengantar Klimaks**

Dalam komik pendek karya Hendra 'Blangkon' Priyadhani dalam kompilasi *Hantu-Hantu Kota*, pada bagian kisah 'Misfortune', ditampilkan beberapa onomatope sekaligus untuk merepresentasikan beberapa efek suara dalam urutan panel yang rapat. Dalam urutan panel tersebut, yang sebenarnya lebih menyerupai satu panel besar ini, dihadirkan gambar sepeda motor yang tampak separuh ke bawah, sehingga hanya kedua roda, mesin dan kaki sang pengendara yang nampak. Gambar tunggal ini dibagi dengan panel kecil yang mengambil fokus pada roda depan yang terantuk batu, dan panel melayang yang memisahkan roda dengan jalan, sehingga nampak ada tiga panel berurutan. Komik pendek ini secara

keseluruhan menampilkan kisah mengenai konvoi biker dengan motor kunonya.

Onomatope 'BRRUUOOOMMRR' ditulis dengan huruf san-serif yang tebal, besar, dan saling bertumpuk, ditempatkan pada bagian atas gambar mesin, dan berpadu dengan speedlines yang menunjukkan kesan gerak dari motor tersebut. Pada panel kecil dengan gambar roda depan yang terantuk batu, onomatope 'TCRACK!' dihadirkan bersamaan dengan splash pada posisi persinggungan roda dengan batu. Onomatope 'WUSS' ditulis dengan huruf yang terkesan tersusun atas garis-garis yang rapat, ditampilkan pada alur speedlines yang merentang dari atas panel secara diagonal hingga bawah menembus ke panel lain. Di akhir *speedline* tersebut, terdapat splash dengan kesan garis memancar yang menumpuki onomatope 'TCHAK' dengan gambar butir-butir kerikil di sekitarnya, dan mengarah pada gambar sebuah plat nomer yang terhubung dengan onomatope 'ZING' melalui sebuah speedlines yang lain. 'ZING' dihadirkan secara visual mirip dengan onomatope 'WUSS', dengan huruf yang terbentuk atas susunan garis-garis yang rapat. 'TCRACK!' dan 'TCHAK' ditulis dengan huruf san-serif yang tebal, dengan ukuran huruf yang tidak seimbang, dan disusun acak.

Onomatope 'BRRUUOOOMMRR' dapat dipahami sebagai bunyi mesin motor yang berjalan cukup kencang sehingga ketika roda depan terantuk batu, menghasilkan benturan yang cukup keras yang diwakili oleh onomatope 'TCRACK!'. Akibat benturan tersebut, pengendara tidak menyadari bahwa plat nomornya lepas, jatuh ke jalan dan terlempar lebih jauh, yang diwakili oleh rangkaian onomatope onomatope 'WUSS' - 'TCHAK' - 'ZING'.

Adegan jatuhnya plat nomor motor yang singkat ini oleh komikusnya perlu ditampilkan secara detail dengan masing-masing titik-proses yang didampingi dengan onomatope yang berbeda. Detail yang ditampilkan pada pemahaman lebih lanjut, dapat dilihat sebagai sebuah rangkaian tahapan, yang menunjukkan tahap demi tahap proses jatuhnya plat nomor, disertai dengan bunyinya masing-masing pada setiap tahap. Tahap-tahap jatuh ini tidak berisi gambar plat nomor yang direplikasi, dalam beberapa panel, atau digambar berulang dalam satu panel, karena

gambar plat nomor hanya muncul sekali, pada tahap paling akhir, ketika ia terlempar jauh.



Rangkaian onomatope  
Dari Misfortune dalam Hantu-hantu Kota (Blankon)

Onomatope-onomatope yang hadir dalam masing-masing tahap menjalin kesatuan pesan yang memberi dasar pemahaman bahwa pengendara motor tersebut mengalami nasib sial, karena tanpa sengaja melanggar aturan lalu lintas, sehingga polisi yang cermat memberinya tilang, yang berujung pada jalan 'damai'. Komik ini tidak menghadirkan sedikitpun dialog atau komentar-narasi, dan menggantungkan alur naratifnya hanya pada kemampuan presentasi gambar-gambar yang beberapa di antaranya didampingi dengan kehadiran onomatope, termasuk adegan kunci 'jatuhnya plat nomor' yang membawa kepada puncak cerita 'ditilang oleh polisi'. Tanpa kehadiran tahap-tahap jatuhnya

plat nomer yang secara unik digantikan oleh onomatope, relasi dengan adegan tilang oleh polisi menjadi kurang jelas, dan kesan kesialan kurang muncul, karena bisa saja ia ditilang karena alasan lain.

Dalam komik diary karya Sheila Rooswitha berjudul 'Aradea', dalam kompilasi komik *Here Come The Babies*, sebuah adegan penting yang menjadi puncak dalam kisah komiknya justru hanya diwakili oleh sebuah efek suara. Efek suara ini divisualisasikan melalui onomatope 'PLOSS'. Onomatope 'PLOSS' ditulis secara manual dengan huruf kapital blok yang tebal, ditampilkan dengan latar belakang seperti cipratan air. Onomatope 'PLOSS' dengan latar belakang seperti cipratan air dihadirkan tanpa mengiringi gambar apapun, pada panel ketiga setelah dua panel berurutan momen-ke-momen yang berisi adegan dokter kandungan memberi aba-aba kepada tokoh Sheila untuk mengejan dalam proses melahirkan bayi. Sekuensi adegan inilah, beserta interanimasi citra dalam keseluruhan halaman yang menghadirkan konotasi bahwa onomatope 'PLOSS' mewakili 'suara kelahiran bayi'.

Adegan yang penting dan monumental yang menunjukkan kelahiran bayi yang ditunggu-tunggu, baik oleh tokoh-tokoh di dalam dunia-cerita komik, maupun oleh pembaca, justru 'hanya' diwakili oleh onomatope 'PLOSS'. Yang kemudian diperkuat dengan onomatope sekaligus ucapan 'OOEEK' dalam panel berikutnya yang bisa diinterpretasi sebagai 'suara tangis bayi pertama'.

Kata 'PLOSS' tidak ada dalam kamus Bahasa Indonesia, namun kata ini secara verbal, dekat dengan kata 'plong' yang berarti lega dan 'los' kata serapan, yang berarti lepas. Onomatope PLOSS selain sebagai peniru bunyi, untuk sesuatu yang lepas, lolos, atau keluar dengan lega, juga menjalankan peran sebagai 'pengganti adegan melahirkan'.

Adegan melahirkan tidak mustahil untuk digambar oleh Sheila sebagai komikus dengan kepiawaiannya mengolah rupa, yang mengalami peristiwa ini secara langsung dan pribadi. Namun secara etika gambar tersebut akan menjadi terlalu eksplisit atau vulgar untuk komik dengan jangkauan pembaca remaja hingga dewasa ini. Bukan sekedar alasan vulgar, kehadiran onomatope 'PLOSS' juga secara kreatif berguna untuk mengatur ketegangan dalam rangkaian sebuah adegan, menuntut partisipasi pembaca untuk menciptakan penelusurannya sendiri. Secara

kreatif PLOSS ditempatkan dalam urutan panel yang sesuai, dengan kemampuan retorikanya untuk dibaca dan dipahami sebagai sebuah pengganti narasi, mengomunikasikan mengenai sebuah proses yang melibatkan banyak kesan, banyak rasa, baik secara fisik maupun psikologis, yang hanya bisa dirasakan oleh perempuan yang melahirkan, sehingga tidak bisa secara mudah untuk dikisahkan baik verbal: dalam sedikit ataupun banyak kata, maupun secara visual: melalui representasi gambar dengan teknik tertentu.



19

Onomatopoeia sebagai klimaks cerita. Dari Aradea dalam *Here Come The Babies*

### Menggambar Kata-Kata

Karya Ones pada kompilasi *Teh Djahe Komik Djokja* (1999) berjudul 'The Hole' menampilkan seorang tokoh yang berusaha mencari jalan keluar dari sebuah kotak. Kisah ini merupakan gambaran psikologis yang dinarasikan dengan metafora dunia benda. Ungkapan 'thinking out

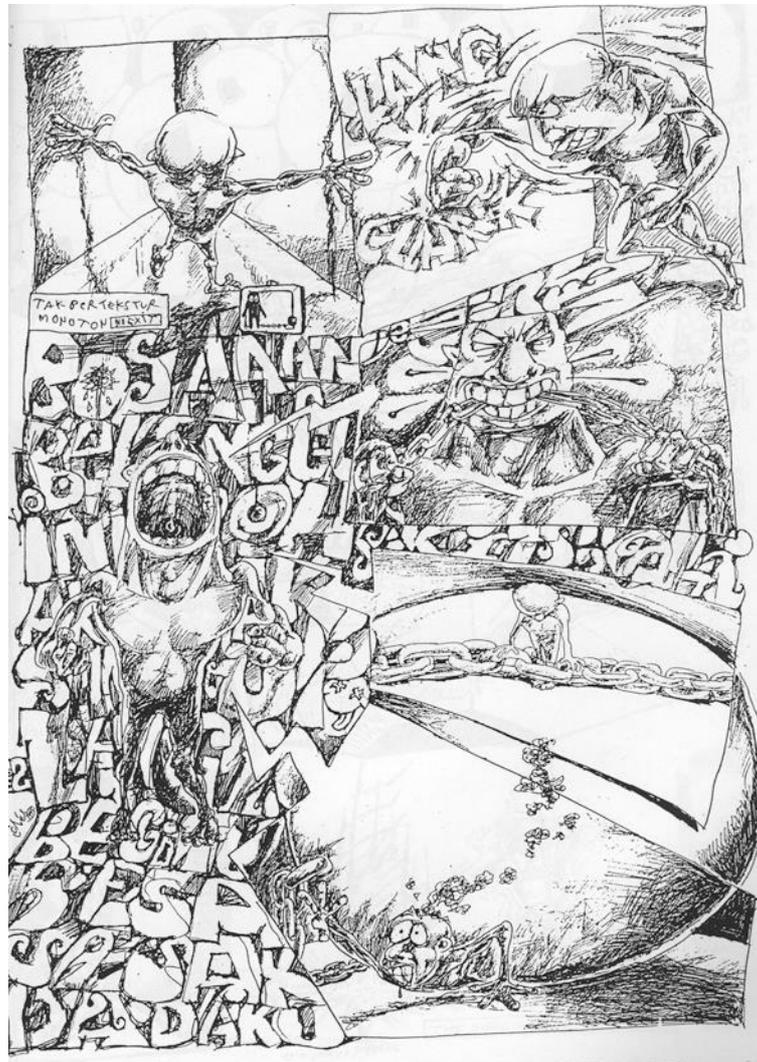
*of the box'*, upaya berpikir kreatif, nampaknya menginspirasi kisah ini dipadu dengan rasa kebosanan yang dianalogikan dengan terbelenggu pada sebuah ruang kotak yang sempit dan monoton.

Teks-teks yang ada mengarah pada monolog pribadi si tokoh tanpa nama dalam cerita, yang ditampilkan mengambang pada panel tanpa frame khusus sehingga mempunyai kemungkinan untuk bisa menyatu dengan teks narasi. Beberapa quotes pendek, yang nampaknya terinspirasi teks lagu menyelip di antara panel. Ones menampilkan teks tulisan tangannya dengan natural tanpa pengayaan khusus.

Di halaman ketiga komik ini, ditampilkan teks yang ditulis menyerupai grafiti *bubble*, memenuhi satu panel, menyesakinya dengan huruf-huruf besar yang berimpit tanpa spasi. Si tokoh digambarkan berteriak di depan teks-teks ini, sehingga kata-kata yang ada seperti 'BOSAN' , 'BELENGGU', 'SESAK' 'DADAKU' dan beberapa yang tak terbaca, bisa diasumsikan sebagai teriakan kemarahan, entah terucap atau hanya merupakan teriakan dalam batinnya. Huruf-huruf yang memenuhi ruang, mencuat di sana-sini, terkesan seperti hendak meledakkan panelnya. Dari mulut si tokoh tersembul ekor balon kata yang berzigzag tajam, namun tidak mengarah pada balon kata biasa dan tidak menampilkan kata-kata. Ekor-ekor ini justru mengarah pada tiga panel lanjutan di sebelah kanannya, yang sebenarnya juga berada pada panel berisi teks-teks besar teriakan si tokoh. Panel/balon kata tersebut yang pertama menampilkan gambar muka si tokoh dengan gigi yang mengatup, seperti mimik muka menahan sesuatu yang sudah tidak kuasa untuk dibendung. Lalu diteruskan dengan panel/balon dengan gambar rantai besar dan si tokoh terjepit di dalamnya. Latar pada panel kedua ini menumpuk dengan panel ketiga, menjadi gambar sebuah bongkah batu yang besar dan menimpa si tokoh.

Pemilihan dramatisasi huruf yang ditulis dengan stroke kasar, pilihan font yang tidak beraturan, pun spasi antar hurufnya, sifatnya yang memenuhi ruang tanpa sisa, menunjukkan representasi rasa bosan yang berkembang menjadi tekanan sehingga menimbulkan kesesakan yang sudah tidak bisa ditahan lagi, dan menuju amarah. Namun amarah di sini adalah amarah yang terpendam, dengan sasaran rasa mengarah pada diri sendiri, dan tidak bisa menyelesaikan masalahnya meskipun amarah

tersebut dilampiaskan. Hal ini diperkuat dengan tampilan ketiga panel/balon yang menyertai, menunjukkan sesuatu yang tak tertahan, namun terus membelenggu dan menindih.



Teriakan kemarahan dengan huruf-huruf yang seolah siap meledak  
Dari *Komik Teh Djahe* (Seno 1999: th)

Gaya sketsa yang dipakai menunjukkan spontanitas gagasan, namun muatan ilustrasi serta pilihan pengayaan teks membuat spontanitas yang ada tidak hanya hadir sebagai gambar *doodling* saja. Pengayaan teks yang memenuhi ruang, seperti hendak meledak, mengajak pembaca untuk turut menyelami kebosanan, kesesakan, amarah yang tertahan, yang dialami si tokoh, yang kemungkinan besar adalah gambaran komikusnya sendiri, tanpa perlu tahu apa yang membuatnya bosan.

Rasa bosan, sesak dihadirkan dengan pilihan penulisan teks yang digayakan, dan justru bukan dengan merinci faktor-faktor pemicu rasa bosan tersebut, yang bisa jadi malahan tidak mampu mempersuasi suasana hati pembaca. Judul 'The Hole' alias lubang, kemudian menjadi hal yang sangat solutif yang ditawarkan oleh Ones, untuk mengakhiri kesesakan yang sudah menyebar ke benak pembaca. Pembaca pada akhirnya ikut pula merasakan tawaran penyelesaian masalah dengan memilih sang lubang untuk lari dari kebosanan dan kesesakan. Sekecil apapun lubangnya, ia sudah mampu mengurangi kesesakan yang ada. Lubang ini tidak sama rasa 'kelegaannya' tanpa sebelumnya pembaca diajak bersesakan dengan bantuan dramatisasi teks-teks tadi.

### **Komik Bermerek**

Pembahasan pada komik karya Enka berikut mungkin saja agak menyempal dari koridor perwujudan bahasa, karena secara literer karya berjudul 'Yetihead - Yogyakarta; Persepsi Kami Telah Menjurus' ini berjenis komik nir-ujar. Tokoh-tokoh yang ada secara sekuensial ditampilkan berubah-ubah bentuknya, maupun kostumnya. Satu panel menampilkan ilustrasi, dan dilanjutkan dengan panel lainnya yang menyorot secara lebih detail satu bagian dari panel sebelumnya untuk dikembangkan menjadi ilustrasi yang lainnya. Begitu pula ilustrasi pada panel berikutnya menampilkan pola yang sama: mengembangkan *given image* yang ada pada panel sebelumnya. Misalnya sepasang kaki berbulu yang disorot, bertahap naik, namun ternyata hanya sebatas panggul saja dan di dalamnya tertanam track mainan hotwheels. Kaki yang hibrid dengan track hotwheels ini pada panel berikutnya dikembangkan dengan menempatkannya pada sebuah meja ping-pong.

Hampir tidak ditemukan adanya perangkat grafis yang mewakili perwujudan bahasa. Hanya satu balon kata muncul, itupun tanpa muatan. Nampaknya dimanfaatkan oleh Enka untuk menampilkan kesan 'tersedak bola pingpong' sehingga tak mampu berkata-kata. Dilihat dari pola perpindahan antar panel yang bersifat non-sequitur, apa yang ditampilkan oleh Enka akan lebih mendekati komik yang hadir dengan narasi tersembunyi atau bahkan non-naratif sama sekali. Secara mudah kadang diidentikkan dengan 'komik ekspresi', atau 'komik seni'. Terlebih sosok

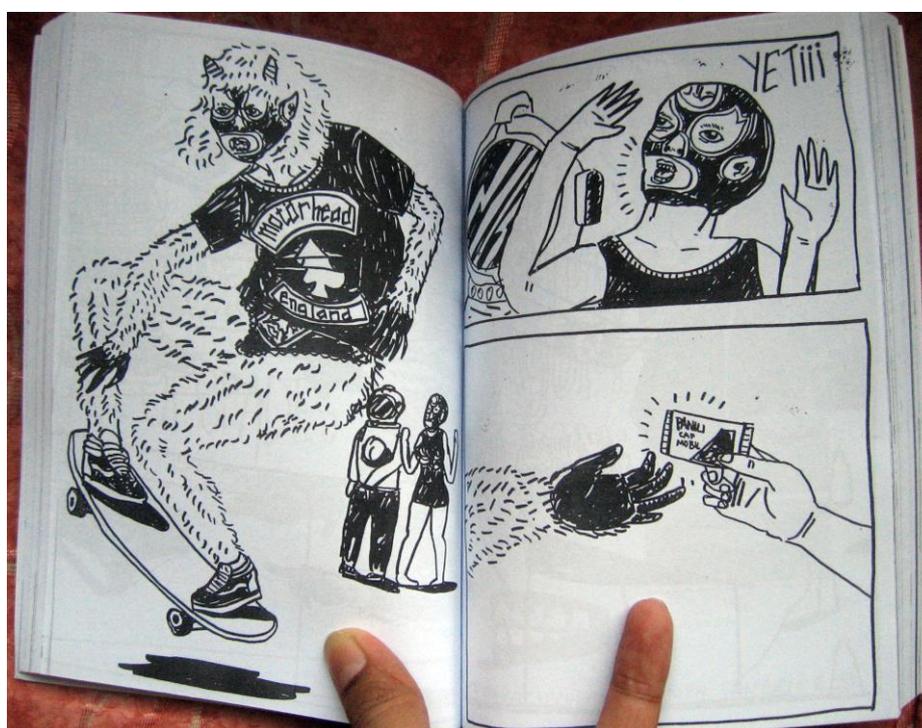
Enka, komikusnya, adalah seniman murni yang banyak mengolah ilustrasi untuk karyanya. Karya Yetihead ini pun munculnya dalam antologi Dagingtumbuh no.14. Kesan komik seni murni semakin menguat.

Terlepas dari kesan tersebut, yang menarik perhatian saya dari komik ini adalah tampilnya teks yang integral dengan ilustrasi yang ada. Misalnya logo band Motorhead dan Radiohead yang tampil pada kaos, merek sabun Sunlik, merek panili Cap Mobil, atau Hotwheels yang telah disebutkan tadi. Pada halaman terakhir teks 'Saat Seni Rupa Tak Layak Lagi Dikonsumsi Masyarakat' menempel pada bagian pinggang hingga pantat sosok Yeti yang telah berubah menjadi manusia. Setelah halaman judul, dan sebelum memulai rentetan komiknya, Enka menampilkan satu halaman yang penuh berisi teks. Perpaduan antara puisi dan sesuatu yang mirip seperti daftar catatan gambar. Beberapa kalimat yang ada tidak diwujudkan dalam ilustrasi, tetapi beberapa sangat dekat dengan isi komiknya. Misalnya 'TERBUJUR KAKU DI ATAS MEJA TENIS MEJA', 'PANILI CAP MOBIL DAN DILDO TEMAN SETIA', 'SAYA MENYUKAI HAL INI KARENA MOTORHEAD DI ANTARA TUBUHKU' dan 'MENJADI YETI ADALAH KUTUKAN TUHAN UNTUKNYA'. Nampaknya halaman ini merupakan refleksi naskah yang kemudian diterjemahkan menjadi komik. Sebuah rangkuman intisari yang menjadi bahan untuk mengerjakan komiknya, yang ia terjemahkan secara bebas dalam sekuensi gambar.

Teks-teks yang ada, termasuk deretan 'puisi' di awal, dan lainnya yang sebagian besar merupakan logo, bukan merupakan perwujudan dari bahasa. Apa yang dihadirkan bukan representasi dari ucapan, pikiran batin, atau tiruan bunyi, tapi teks-teks tersebut masih mempunyai fungsi kebahasaannya sebagai penambat atau pemancar atas citra-citra yang ada. Misalnya logo Motorhead, yang dari awal komik pun sudah diparodikan untuk halaman judul. Dikaitkan dengan bagian dari puisi yang ada, Motorhead nampaknya menjadi nadi komik ini. Sosok Yeti yang memakai baju Motorhead, bermain skateboard, dikaitkan dengan judulnya kemudian bisa dilihat sebagai representasi dari puncak kisah komik ini. Gambaran kesempurnaan aktivitas pemuda masa kini bermain skateboard, yang dibalut dengan benda-benda bermerek (pada makna harafiah 'memuat merek' dan juga non harafiah 'barang mewah'), hadir di panel ini. Teks tato 'Saat Seni Rupa Tak Layak Lagi Dikonsumsi

Masyarakat' yang menutup komik ini bisa dianggap sebagai apologi atas karya komik ini sendiri, namun juga sebagai kritik atas kondisi seni rupa masa kini dari sudut pandangnya.

Kehadiran teks-teks ini, mau atau tidak mengarahkan pembaca pada citra tertentu seperti gaya band atau aliran musik Motorhead, budaya anak skateboard, dan situasi (pasar) seni rupa. Apa yang dimunculkan oleh teks pada komik Enka ini bisa disebutkan sebagai nilai intrinsik yang memberi spirit pada gambar-gambar yang ada. Meskipun ia hadir secara diegesis di dalam dunia cerita, teks lebih merupakan gambaran mental dari benda yang dihinggapinya. Berbeda dengan karya nir-ujar lainnya yang kadang juga menghadirkan teks, namun lebih bersifat informasi atau keterangan atas sesuatu (papan nama toko, penunjuk arah, merek pakaian, dll) yang berperan di dalam dunia cerita sebagai gambaran benda yang memang memuat tulisan. Tanpa hadirnya teks dan merek-merek dalam komik Enka, komentarnya atas dunia hipster anak muda yang bertabrakan dengan pandangannya soal seni rupa, akan susah untuk ditampilkan dan dipersepsi pembaca dengan baik.



Yetihead Yogyaweh karya Enka

## Panel Yang Dilipat

*Cups* adalah komik hasil karya kolaborasi antara Yudha Sandy dengan Mira Asriningtyas yang diinisiasi oleh kolektif Mulyakarya dalam proyek Wolfriend. Mulyakarya adalah salah satu kolektif komik yang masih bertahan dengan semangat indienya, menggali gaya pribadi dan bersikap seperti banyak kolektif komik pada tahun 1995-2004 yang mencoba menghindari mainstream. Pilihan gaya ungkap komiknya khas, perpaduan gaya pribadi masing-masing anggotanya namun masih mencoba untuk menyampaikan kisah-kisah yang komunikatif.

*Cups* berisi potongan komik-komik pendek, dengan kisah yang berpusat pada tokoh perempuan muda bernama Mira, yang nampaknya merupakan bio-fiksi dari sosok Mira sendiri. Ditampilkan dari sudut pandang Mira, cerita berkembang mulai dari ide keluarganya untuk mengelola cafe kecil, dan berlanjut pada aktivitas di cafe tersebut. Mulai dari perekrutan seorang punker menjadi waiter yang lalu menjadi chef, kisah klub hamster yang melakukan pertemuan rutin di sana, hingga sosok tunawisma di depan cafe yang dapat berkah jatah makan malam.

Sebagai kisah dengan narator yang juga tokoh utama, Komik *Cups* berkecenderungan menampilkan hubungan kata-kata dan gambar yang interdependen dan berpotongan. Gambar menjadi penjelas dari teks, menampilkan detail setting dan aktivitas tokoh. Visualisasi aspek mental hampir tidak dihadirkan sama sekali pada interanimasi citra yang ada. Mengingat komik ini sebagai hasil kolaborasi, dengan naskah yang telah disediakan oleh Mira, saya menduga kisahnya sudah bisa dinikmati ketika berdiri sendiri sebagai sebuah cerita verbal. Sandy kemudian mencoba melengkapinya bersama untuk memperoleh hasil karya yang unik.

Perangkat grafis yang dihadirkan bersifat umum seperti lazimnya komik, dengan balon kata, kotak narasi, dan onomatope. Yang menarik perhatian pada komik ini justru penampilan panel yang menumpuk secara fisik, berupa lipatan kertas, seperti *lift-flap* pada buku anak-anak. Tiga *lift-flap* digunakan sebagai suplemen atau ekstensi panel yang berisi penjelasan tokoh-tokoh yang rutin hadir di cafe *Cups*. Ekstensi panel dengan lipatan ini memang bukan hal yang baru, khususnya bila mengingat buku bacaan anak, misalnya pada karya-karya *visual book* ensiklopediknya Tony Wolf. Keunikan panel lipat, sebut saja begitu, pada

Cups nampaknya merupakan upaya pembuktian dari proyek Wolfriend untuk menggali gagasan-gagasan yang berbeda dalam menghadirkan sebuah *picture book*.

Panel lipat ini menjadi representasi dari penceritaan yang mengenalkan sosok-sosok pengunjung reguler cafe Cups. Mereka adalah Elisa; yang menjadikan Cups sebagai tempat berbagi kebahagiaan (hanya karena boleh merokok jika bersamanya), lalu ada Guntur; anak punk yang ternyata penggemar dan pembuat komik anak-anak, serta Ipang yang bersih dan rapi, yang selalu memesan menu yang sama dan selalu menambah teman baru pada setiap kunjungannya di Cups. Seperti yang hadir di halaman berjudul Friends ini, ketiga pengunjung reguler Cups adalah orang-orang biasa. Pembaca, yang menikmati kisah ini, sebutlah sebagai pengunjung, melihat ketiganya hanya sebagai pengunjung biasa juga, ketika belum benar-benar mengenalnya. Tanpa membuka panel lipat, hal tersebut yang didapat pembaca. Perkenalan yang lebih akrab diwakili oleh terbuka panel-panel lipat ini.



Halaman sebelum dan sesudah panel lipat dibuka  
Dari Cups karya Sandy dan Mira (2013)

## **Penutup**

Pandangan atas komik-komik yang dibahas perwujudan bahasanya sebenarnya adalah merupakan sebuah usaha untuk bisa lebih menikmati komik, menduga positif bahwa si komikus menyandikan sesuatu untuk dipecahkan. Meskipun seperti itu dasar penulisan risalah ini, rasanya ada beberapa hal yang bisa dicatat supaya hubungan kata-gambar yang lebih pas menjadi pertimbangan penting, ekspresi perwujudan bahasa yang sesuai diperhatikan, dan dari segi pembaca: komik bisa lebih terbaca dengan nikmatnya.

Tidak ada aturan kapan dan di mana suatu perwujudan bahasa tertentu harus diterapkan pada medium komik ini. Apa yang sudah dibahas sebelumnya besar kemungkinan diolah oleh komikusnya tanpa sadar. Ketidaksadaran yang positif karena dilandasi upayanya untuk menceritakan kisahnya sebaik mungkin dengan bantuan kata-kata dan gambar-gambar pada lembaran kertas. Kreasi kode bisa dihadirkan oleh komikus yang piawai dalam bercerita dengan piranti kata & gambar, bukan hanya pandai menggambar.

Eksperimentasi dapat dilihat pada olah bentuk, maupun olah konsep, dalam visualisasi unsur bahasa dalam komik Indonesia yang tetap masih bersumber pada perangkat yang lazim seperti balon-kata, balon-pikiran, kotak-narasi, ataupun onomatope, yang dihadirkan melalui perpaduan dengan citra-citra lain dalam komposisi komik. Misalnya, menghadirkan onomatope sebagai peniru efek suara yang sekaligus merupakan ungkapan dari situasi psikologis, atau mengganti teks dengan gambar di dalam balon kata.

Keinginan para komikus Indonesia yang visioner untuk mengembangkan *story-telling* melalui unsur visual, memicu perkembangan visualisasi bahasa dalam komik yang ditujukan sepenuhnya untuk menjawab kebutuhan naratif. Upaya kreatif untuk memodifikasi penataan perangkat grafis seperti balon-kata, kotak-narasi, balon-pikiran, dan onomatope dengan citra-citra visual lain dalam menyampaikan narasi secara visual, bisa dilihat sebagai ideologi kreatif yang tidak hanya sekedar menerima dan memakai apa adanya.

Olah visual unsur bahasa yang disampaikan melalui kata-kata dan lambang visual lain, dengan memanfaatkan perangkat grafis yang telah dikenal, dipadu sedemikian rupa untuk menaturalisasikan makna yang hendak disampaikan untuk mengajak pembaca lebih mudah dalam: menelusuri cerita, memahami detail dalam suatu narasi, turut memahami kesan dan nuansa yang ingin dibangun oleh komikus, sehingga pembaca menemukan pengalaman baru ketika membaca komik-komik tersebut.

Olah visual dalam menampilkan kreasi kode merupakan hal penting yang harus diupayakan oleh komikus, dan hal ini bisa dimulai dengan menyerap sebaik mungkin budaya, kebiasaan, dan *common-knowledge* yang dirasa dipunyai oleh calon pembacanya. Dan ini berarti menempatkan pembaca pada posisi yang penting. Komik yang baik adalah 'komik yang ingin dibaca oleh pembacanya'.

Dalam usaha mencari jenis komik lokal, sebagai identitas suatu bangsa, perwujudan bahasa ini mempunyai peluang untuk tampil. Ketika evolusi perangkat grafis telah mencapai tahap akhirnya yang canggih, kombinasi-kombinasi daripadanya masih bisa diupayakan untuk menampilkan sesuatu yang khas dalam keseharian masyarakat kita. Mulai dari pilihan diksi kata, dramatisasi pengolahan bentuknya, hingga cara menampilkannya dalam suatu sekuensi.

Terus berkembangnya komik Indonesia sebagai bacaan yang bermutu, memberikan kesegaran dan keterbukaan literasi, hingga menjadi identitas bangsa yang khas, menjadi harapan dari tulisan ini, sebagai sebuah tawaran cara pandang dan sangat terbuka untuk terus didiskusikan.

Semoga dapat dimanfaatkan dengan baik. Terima kasih.

## Daftar Bacaan

- Anggraeni, Riani. "Siapa Suruh Datang Jakarta" dalam Rahadian, Beng. (2011), *Antologi Pelancong*, Akademi Samali, Jakarta.
- Ardisoma, S. (2010), *Wayang Purwa*, Pluz, Jakarta
- Bedebah Studio. (1998), *Bedebah Komik 1*, Bedebah, Yogyakarta
- Bonnet, Marcel. (1998), *Komik Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- Duncan, Randy & Matthew J. Smith. (2009), *The Power of Comics; History, Form and Culture*. Continuum, New York
- Eisner, Will. (2004), *Comics and Sequential Arts*, Poorhouse Press, Florida.
- \_\_\_\_\_. (2008), *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, W.W. Norton & Company, New York.
- Foss, Sonja K. "Framing The Study of Visual Rhetoric: Toward a Transformation of Rhetorical Theory" dalam Hill, Charles A. & Marguerite Helmers (2004), *Defining Visual Rhetorics*, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, London.
- Hermanu. (2008), *Kitab Si Taloe*, Bentara Budaya Yogyakarta, Yogyakarta
- \_\_\_\_\_. (2011), *Merdeka!; Cerita Bergambar Perjuangan Menuju Kemerdekaan RI*, Bentara Budaya Yogyakarta, Yogyakarta
- Ismail, Ahmad Faisal & Kirikomik. (1997), *Ayam Majapahit*, Balai Keraf, Gorys. (1990), *Linguistik Bandingan Tipologis*, Gramedia, Jakarta
- Larasati, Tita. & Sheila Rooswitha. (2010), *Here Come The Babies*, Curhat Anak Bangsa, Bandung.
- McCloud, Scott. (2001), *Understanding Comics; Invisible Arts atau Memahami Komik*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- \_\_\_\_\_. (2008), *Making Comics: Storytelling Secrets of Comic, Manga and Graphic Novel atau Membuat Komik, Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Rahadian, Beng., Nano Warsono, Seno (1999), *Komik Teh Djahe*, Indie label, Yogyakarta
- Sandy, Yudha (2008), *Horny Laundry*, Mulya Karya Yogyakarta
- Saraceni, Mario. (2003), *The Language of Comics*, Routledge, New York.
- Studio Bajing Loncat. (1999), *Ophir*, Mizan, Bandung
- Sulistia, Yudi., Yaddie, Arief. (1998), *Kecoa*, Balai Pustaka, Jakarta
- Thoriq, Ahmad & Peong. (1996), *CAROQ #1; Si Bengis*, Dian Rakyat, Jakarta
- Tim Penyusun. (2008), *Hantu-Hantu Kota*, KKF & LIP, Yogyakarta
- Vbi\_Djenggoten & Mira Rahman. (2009), *Married with Brondong*, Bikumiku, Jakarta
- Varnum, Robin. (2001), *The Language of Comics, Word and Image*, University Press of Mississippi, Jackson.

---

<sup>1</sup> Secara kebetulan, Elex media Komputindo juga menerbitkan manga X-Men pada tahun-tahun tersebut. Upaya adaptasi kisah standar X-Men ke dalam bentuk manga.

<sup>2</sup> Tak heran majalah [aikoni!] kemudian banyak berubah fungsi menjadi kertas kado, atau sampul buku.

<sup>3</sup> Cetak digital ini sebenarnya juga menggunakan mesin fotokopi jenis mutakhir sebagai printernya.

<sup>4</sup> Dugaan saya pribadi yang belum sempat dicari referensinya, istilah indie menjadi lebih populer juga karena nama yang sama digunakan untuk gerakan yang ada di dunia musik Indonesia. Membedakannya dari istilah musik underground yang identik dengan musik cadas, dan musik alternatif yang identik dengan pop-rock alternatif yang menyederhanakan muatan konsep dan kerumitan teknis musik rock pada umumnya. Istilah-istilah ini berbarengan dikenal luas pada medio tahun 1990-an. DIY menjadi manifestasi bagi sebagian anak muda pada masa itu untuk bertindak sebagai kreator, alih-alih sebagai penikmat saja atas karya atau hasil budaya yang dianggap sudah tidak sesuai dengan pandangan mereka.

#### Biodata Penulis

Terra Bajraghosa, lahir di Yogyakarta tahun 1981. Menyelesaikan master di Pascasarjana ISI Yogyakarta. Penggemar dan pembaca segala jenis komik, mencoba mengaji dan membicarakannya sejak tahun 2000. Belajar mengurasi beberapa pameran komik, terutama yang mandiri. Bisa dikontak via [bajraghosa@gmail.com](mailto:bajraghosa@gmail.com)