

POLA VISUALISASI KOMIK 101% ♥ INDONESIA

Ni Luh Pangestu Widya Sari, Ni Nyoman Sri Witari., Mursal

Jurusan Pendidikan Seni Rupa
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: athenaarvensis@ymail.com, witari_ny@yahoo.com,
buyungmursal@gmail.com}@undiksha.ac.id

Abstrak

Komik saat ini memiliki peran yang cukup penting salah satunya sebagai sebuah sarana dalam mengimbangi fenomena pertarungan kebudayaan. Sifatnya yang merakyat, penampilannya yang unik, dan menarik karena menyatukan gambar dengan teks verbal mampu menyedot perhatian banyak kalangan. Komik 101% ♥ Indonesia merupakan salah satu contoh peran serta seorang komikus dalam mendidik para pembacanya (baca:masyarakat) lewat tema-tema nasionalisme yang dihadapkannya. Artikel ini mengulas komik 101% ♥ Indonesia yang diluncurkan tahun 2012 oleh komikus bernama Vbi Djenggotten, dengan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang bermaksud menggambarkan dan menjelaskan pola visualisasi dari komik 101% ♥ Indonesia.

Kata kunci: komik 101% ♥ Indonesia, pola visualisasi.

Abstract

Nowadays, comic has important roles in which one of them is as media in balancing phenomena of cultures battle. Its characteristics, which are global, unique, and attractive by connecting pictures with verbal text, are able to attract people's attention. The 101% ♥ Indonesia comic is one example of participations of a comic author in educating the readers by presenting nasionalism themes. This article reviews the 101% ♥ Indonesia comic which was launched in 2012 by a comic author Vbi Djenggotten. By using descriptive analysis research method, it is aiming at describing and explaining the visualization pattern of the 101% ♥ Indonesia comic.

Keywords : *the 101% ♥ Indonesia comic, vizualitation pattern.*

PENDAHULUAN

Di awal kemunculannya sekitar tahun 1964-1966 komik dianggap sebagai sebuah bacaan picisan yang dapat merusak moral dan mental pembacanya. Hal tersebut dikarenakan komik pada saat itu banyak memuat gambar-gambar yang terkesan vulgar dan sadis, serta bahasanya yang tidak menghiraukan norma-norma kesopanan yang dianut oleh masyarakat (Maharsi, 2011 : 9). Banyak para pembaca khususnya para orang tua mengecam keberadaan komik tersebut

karena khawatir jika bacaan tersebut sampai dibaca oleh anak-anak dan akhirnya merusak mental mereka (baca: anak-anak).

Sekitar tahun 1965-1966 muncullah para komikus yang memberikan angin segar bagi perkembangan komik saat itu dan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan komik di era modern ini, khususnya di Indonesia. Komikus-komikus tersebut seperti, Ganes, Zaldy, R.A. Kosasih, Jan Mintaraga, dan lain-lain. Semenjak kemunculan para

komikus tersebut di Indonesia, komik mulai mendapatkan tempat khusus di hati para pembaca, karena komik mulai menyelipkan pesan dan makna yang bermuatan nilai edukasi, nilai moral, dan nilai kebangsaan yang tentunya dapat memberikan andil besar bagi perubahan perilaku pembacanya (Bonneff, 1998 : 68). Seperti yang pernah diungkapkan Danesi pada bukunya yang berjudul “Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi”, “narasi baik dalam bentuk mitos awal, novel fiksi, atau komik strip adalah suatu bentuk pembuatan teks yang memberikan manusia sarana yang kuat untuk membuat pesan dan makna” (2010 : 227-228).

Komik 101% ♥ Indonesia (lihat gambar 01 dan 02) merupakan salah satu komik yang sarat akan nilai kebangsaan atau nasionalisme. Segala persoalan yang bersifat politik, ekonomi, sosial, budaya, dan pertahanan-keamanan dibahas dalam 101 subjudul dalam komik tersebut. Komik yang muncul pertama kali pada bulan Agustus tahun 2012 ini, merupakan sebuah komik yang dibuat oleh seorang yang sama sekali tidak memiliki latar belakang pendidikan formal tentang komik, yang justru merupakan seorang sarjana dibidang arsitektur. Meskipun demikian komik 101% ♥ Indonesia mendapatkan tempat khusus di hati pembacanya, ini dibuktikan dengan diberikannya apresiasi positif oleh komikus terkenal, Beng Rahadian dan bahkan seorang sutradara ternama, yaitu Garin Nugroho.

Berkaitan dengan itu, timbullah permasalahan dalam penelitian ini mengenai pola visualisasi dalam komik 101% ♥ Indonesia yang dibuat oleh seorang sarjana arsitektur.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola visualisasi dalam komik 101% ♥ Indonesia.

Tentunya, penelitian ini sangat bermanfaat terutama bagi perkembangan ilmu kesenirupaan khususnya tentang interpretasi sebuah komik yang ditinjau dari segi visual, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi teknik atau cara yang inovatif guna memperoleh

gambaran dan pemahaman yang baik tentang sebuah komik dan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian sejenis.



Gambar 1. Sampul Depan Komik 101% ♥ Indonesia, Sumber : Komik 101% ♥ Indonesia (2012)



Gambar 2. Sampul Belakang Komik 101% ♥ Indonesia, Sumber : Komik 101% ♥ Indonesia (2012)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, dengan obyek penelitian adalah seluruh isi buku komik 101% ♥ Indonesia yang terdiri dari 101 buah subjudul komik. Tehnik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling*, khususnya *purposive sampling*, dimana teknik penentuan sampel dipilih dengan tujuan dan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009 : 218-219). Pertimbangan tertentu ini berdasarkan 5 tema besar sebagai kontrol batasan dalam pembahasan. Kelima tema yang dimaksud

adalah tema politik, ekonomi, sosial, budaya, dan pertahanan-keamanan. Masing-masing tema diwakili oleh satu sampel, sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 5 buah subjudul dalam komik 101% ♥ Indonesia.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi dan teknik kepustakaan. Teknik analisis data kualitatif mencakup, reduksi data dan penyajian data. Aplikasi reduksi data dalam pelaksanaan penelitian ini adalah memilah komik 101% ♥ Indonesia sesuai penarikan *purposive sampling*. Dalam proses analisis data, proses klasifikasi data sangat berperan untuk menentukan fokus penelitian. Klasifikasi data digunakan untuk menentukan tema masing-masing subjudul di dalam komik 101% ♥ Indonesia, sehingga masing-masing dapat dikelompokkan ke dalam kelima tema tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakter khas Indonesia sangat terlihat dalam komik 101% ♥ Indonesia, visualisasi tokoh-tokohnya dan elemen-elemen pada latar belakang (*background*) memperlihatkan sebuah keadaan yang kerap kali dapat dijumpai di Indonesia. Dari elemen-elemen pembentuknya, komik 101% ♥ Indonesia hampir sama seperti pada komik umumnya, yang terdiri dari komposisi, jenis huruf, panel, sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel, parit, balon kata, *captions*, bunyi huruf, *splash*, garis gerak, dan *symbolia* (lihat gambar 03, 04 dan 05).

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai *frame* atau representasi dari kejadian-kejadian yang terdapat dalam komik tersebut. Pada komik 101% ♥ Indonesia, komikus sangat memperhitungkan benar adegan-adegan yang ia gambarkan dalam setiap panelnya. Ini dibuktikan dengan panel-panel sebelah kiri cenderung menggambarkan potongan-potongan adegan, yang membuat para pembaca bertanya-tanya apakah yang tengah terjadi pada tokoh yang digambarkan. Dan pada panel kanan para pembaca dapat

menemukan jawaban dari pertanyaan tersebut. Dalam panel kanan digambarkan keadaan tokoh secara keseluruhan yang mencakup, latar tempat, dan kejadian yang menggelitik yang tengah dialami oleh para tokoh. Cara membaca pada komik 101% ♥ Indonesia adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah.

Komik 101% ♥ Indonesia menggunakan dua jenis komposisi yaitu, komposisi statis (*diam*) dan komposisi dinamis (*bergerak*). Komposisi dinamis merupakan komposisi yang bergerak. Komposisi dinamis dengan pembagian bidang yang menarik, sehingga seluruh bidang visual berbicara, dan tidak ada ruang mati yang membuat bidang visual terlihat kaku. Komposisi dinamis digunakan pada sebagian besar subjudul pada komik 101% ♥ Indonesia.

Komposisi statis merupakan komposisi *diam*, kaku, dan biasanya komposisi yang dibuat mengalami perulangan. Adanya permainan gerak tubuh (*gesture*) pada masing-masing obyek dan penempatan balon kata ataupun *captions* menjadikan komposisi tersebut menarik dan jauh dari kesan kaku.

Jenis huruf yang digunakan oleh komik yang berukuran 14x21 cm ini yaitu *clementine* yang memiliki karakteristik yang lugas, tebal batang huruf yang sama, dan tidak memiliki kait pada kedua kakinya. Dengan penggunaan jenis huruf ini, memberikan keunggulan pada komik perihal kemudahan dalam pembacaan.

Logika gerak-gerak kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Beberapa aspek filmis yang dipakai dalam komik di antaranya adalah sudut pandang atau jika dalam bahasa film disebut sebagai *camera angle*. Sudut pandang dan ukuran gambar yang digunakan sangat bervariasi yaitu *eye level*, *bird eye view*, *high angle*, *frog eye*, ukuran gambar *medium shot*, *close up*, *extreme close up*, dan *long shot*. Penggunaan sudut pandang yang beragam tersebut merupakan hasil pendidikan komikus semasa duduk di perguruan tinggi.

Ukuran gambar dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, hal ini karena masing-masing

gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu. Ukuran gambar yang digunakan pada komik 101% ♥ Indonesia yaitu *close up*, *extreme close up*, *medium close up*, dan *long shot*.

Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri (McCloud, 2001 : 66). Bentuk parit yang digunakan dalam komik seragam yaitu parit yang membentuk bidang lurus 101% ♥ Indonesia, parit yang paling banyak berjumlah 5 buah parit.

Balon kata atau balon ucapan merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut. Balon kata atau balon ucapan yang digunakan antara lain balon ucapan yang mengindikasikan perkataan bernada datar, perkataan batin atau monolog batin, dan teriakan.

Captions merupakan penjelasan naratif dari ilustrasi yang muncul dalam panel tersebut, penjelasan tersebut bisa penjelasan situasi, adegan, ataupun latar tempatnya. Dari segi bentuk, *captions* yang digunakan dalam komik 101% ♥ Indonesia pada umumnya berbentuk bidang persegi dan persegi panjang. Komikus cukup banyak menggunakan *captions* dalam komik tersebut, dan ada beberapa subjudul yang hanya terdiri dari *captions* tanpa balon ucapan.

Bunyi huruf atau *sound lettering* digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan. Bunyi huruf juga terdapat dalam beberapa subjudul. Bunyi huruf tersebut ada yang berasal dari tokoh, misalnya tokoh yang sedang tertawa terbahak-bahak, suara tabrakan, dan suara kentut. Bunyi huruf yang berasal dari benda, misalnya benda yang jatuh berdebam, suara berdecit, suara petir, suara motor, dan suara angin.

Semua subjudul dalam komik 101% ♥ Indonesia menggunakan splash. *Splash* yang digunakan pada komik 101% ♥ Indonesia adalah *splash panel*, yaitu panel yang ukurannya melebihi panel-panel yang lain. Bedanya dengan splash

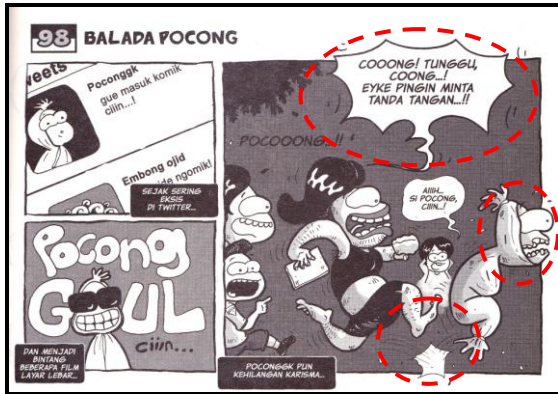
halaman adalah splash panel letaknya selain di halaman pertama, sehingga splash panel disebut juga *interior splash panel*. Fungsi *splash* panel ini adalah untuk menekankan bahwa dalam panel tersebut terdapat adegan inti yang penting. Kadang *splash* panel ini memenuhi seluruh bagian dalam komik.

Garis gerak berfungsi mewakili gerakan dari sebuah obyek, baik itu gerakan secara cepat ataupun yang tidak cepat. Garis gerak yang digunakan pada komik 101% ♥ Indonesia tidak terlalu banyak dan ekstrem, contohnya garis gerak tokoh (*gesture*), dan pergerakan suatu benda.

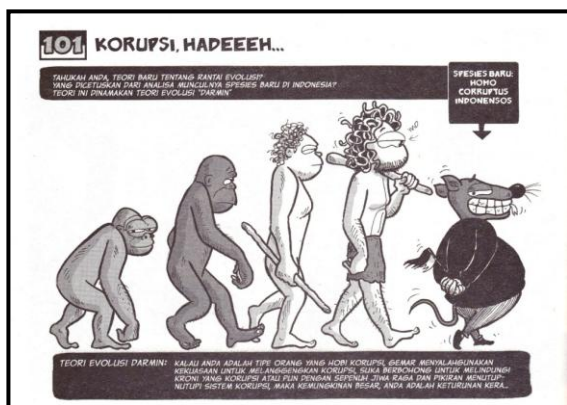
Symbolia representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun (Maharsi, 2011 : 103, Walker, 1980 : 20). *Symbolia* tervisualisasikan dalam benda-benda ataupun huruf. *Symbolia* yang digambarkan pada komik 101% ♥ Indonesia sangat beraneka ragam, contohnya *symbolia* yang menunjukkan ekspresi senang atau gembira, ekspresi sedih atau menangis, ekspresi marah, ekspresi kaget atau terkejut, ekspresi ketakutan, ekspresi lelah, dan sebagainya.



Gambar 3. Bunyi huruf, *splash* panel
Sumber : Komik 101% ♥ Indonesia
(2012:42)



Gambar 4. Balon kata teriakan, *symbolia* ketakutan, garis gerak, Sumber : Komik 101% ♥ Indonesia (2012:98)



Gambar 5. *Captions*
Sumber : Komik 101% ♥ Indonesia
(2012:101)

SIMPULAN DAN SARAN

Pola visualisasi komik 101% ♥ Indonesia hampir sama seperti pada komik umumnya, di mana elemen-elemen visual yang membentuknya terdiri dari komposisi, jenis huruf, panel, sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel, parit, balon kata, *captions*, bunyi huruf, *splash*, garis gerak, dan *symbolia*. Karakter khas dari Vbi Djenggotten, sang komikus adalah penggambaran tokoh-tokoh dengan wajah yang khas Indonesia dengan mata yang besar, bulat, dan menonjol keluar “belo”. Alur cerita dan *background* (latar belakang) yang ditampilkannya pun merupakan kejadian sehari-hari yang dialami masyarakat Indonesia, contohnya, pada subjudul Korupsi, *Hadeeeh...*, yang menyoroti maraknya perilaku korupsi di Indonesia, penempatan baliho yang sembarangan, yang pada kenyataannya hal tersebut

sering dijumpai di Indonesia, dan lainnya yang terangkum pada 101 subjudul dalam komik 101% ♥ Indonesia.

Dari topik-topik yang dibahas dan secara visual, ikon-ikon tersebut sebagai penanda kecintaan terhadap Indonesia yang memperlihatkan budaya yang “Indonesia banget”. Hakekat dibuatnya komik 101% ♥ Indonesia adalah untuk menyentil para pembaca agar mawas diri akan masalah-masalah yang dialami bangsa Indonesia. Di balik cerita yang menampilkan sisi negatif Indonesia tersirat pesan bahwa bagaimanapun mewahnya tempat lain, sesuatu itu memang lebih baik di kampung halaman sendiri, seperti ungkapan peribahasa “*hujan emas di negeri orang, hujan batu di negeri sendiri, lebih baik negeri sendiri*”.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia* (terj. Rahayu S. Hidayat). Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. (terj. Evi Setyarini dan Lusi Lian Piantari). Yogyakarta : Jalasutra.
- Djenggotten, Vbi. 2012. *101% ♥ Indonesia*. Jakarta : Cendana Art Media.
- Kaelan dan Zubaidi, Achmad. 2007. *Pendidikan Kewarganegaraan: Untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Paradigma.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta : Kata Buku
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. (terj. S. Kinanti). Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif R&D*. Bandung : CV. Alfabeta
- Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta : Jendela.