

KOMIK SI BUTA DARI GOA HANTU DALAM SAJIAN AUDIO VISUAL

Deny Supratman D.P.^{#1},

[#] *Departemen Disain Komunikasi Visual*

Institut Teknologi Harapan Bangsa

Jl. Dipatiukur no. 80-84 Bandung

¹ deny@ithb.ac.id

Abstrak— Perkembangan komik sebagai media hiburan atau pembelajaran berkembang pesat di abad 20. Penyajian cerita, penokohan, desain (warna, komposisi, tipografi) dan teknik penggambaran berkembang pesat di jaman sekarang ini. Beredarnya komik-komik asal Jepang, Amerika atau Eropa memunculkan persaingan sengit di industry komik dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Ironisnya komik local yang kita miliki sepertinya “mati suri” oleh hantaman komik yang dating dari luar. Bagaimana nasib karya-karya komik local, seperti Godam, Gundala, Si Buta dari Goa Hantu? Perlu adanya sebuah terobosan kreatif dan inovatif untuk menampilkan komik-komik tersebut, agar minimal diingat kembali bahwa komik local sempat merajai di Indonesia di era 70-an. Salah satunya menampilkan komik di era tahun tersebut dengan suguhan audio visual.

Kata Kerja— Komik, Komik Lokal, Celah Panel, Unsur pembentuk Komik.

I. KOMIK

Komik membawa pembaca berimajinasi kedalam alam yang berbeda dengan realita pembacanya. Melalui semua citra visualnya membeberkan pandangan dunia yang lain dan menawarkan perenungan yang kadang mustahil dapat diterima. Penokohan pada komik dibuat sepertinya berkomunikasi, mempunyai aksi reaksi dan memberikan sebuah bayangan maya bagi pembacanya, sehingga menghasilkan bentuk nyata dan bergerak.

Komik adalah gambar yang bergerak yang dibekukan. Menampilkan esensi visual melalui bingkai-bingkai gambar yang dibuat berurutan sesuai skenarionya. Komik sebagai gambar dapat menggambarkan dan mengarahkan pembaca pada berbagai realitas yang terkadang sulit dibayangkan. Komik dapat juga diartikan sastra yang divisualisasikan melalui gambar dengan pendekatan estetis seni rupa dan desain. Scoult McCLOUD dalam bukunya *Understanding Comic* menjelaskan komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam turutan tertentu.

II. PERKEMBANGAN KOMIK DI INDONESIA

Di Indonesia sendiri komik berkembang tahun 1970, sebelum pada tahun 1980 komik Indonesia mengalami kefakuman. Tahun 1970 muncul komikus seperti Ganes atau Jan Mintaraga, pada saat kemunculannya memberikan

karakter cerita. Komik saat itu sangat terpengaruh pada tradisinya. Unsur yang sifatnya gaib dan mistis sangat terasa pada tebitan komik-komik Indonesia. Tradisi silat sangat mempengaruhi karya-karya mereka. Kemunculan gerakan komik independent tahun 1990 membawa angin segar, tetapi tidak seperti tahun 1970, komik Indonesia tidak mempunyai karakter. Kemunculannya tidak konsisten, karakter dan ciri visualnya sudah banyak terpengaruh banyak oleh karakter yang dibawa dari Amerika, Eropa dan Jepang. gelombang komik ini memberikan wacana dan beragamnya sudut pandang tentang skenario dan cerita. Atas keprihatinan gelombang komik dari luar tersebut membuat beberapa penerbit berkeinginan mengangkat kembali komik Indonesia di tahun 1970. Beberapa cerita seperti Gundala Putra Petir atau Si Buta dari Gua Hantu coba diangkat kembali. Hanya dengan mengganti cover depan yang dibuat lebih menarik dengan isi serta penggambarannya tidak berubah. Usaha yang layak kita acungkan jempol disaat kita diterjang gelombang besar tersebut. Sekarang masalahnya adalah seberapa jauh produk komik tersebut dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Masyarakat yang sudah kadung cinta dan mengenal karakter Dragon Ball, Spawn, Kungfu Boy dan lain-lain. Munculnya komik Gundala Putra Petir atau Si Buta dari Gua Hantu membuat generasi muda sekarang bertanya-tanya, siapa Gundala atau Si Buta tersebut. Dengan teknik penggambaran seperti itu, akan sulit bersaing dengan komik-komik dari Amerika atau Jepang. Kita sudah banyak disuguhkan gambar-gambar yang jauh lebih baik secara proporsi, detail, sudut pandang, dramatisasi, atau warna yang baik.

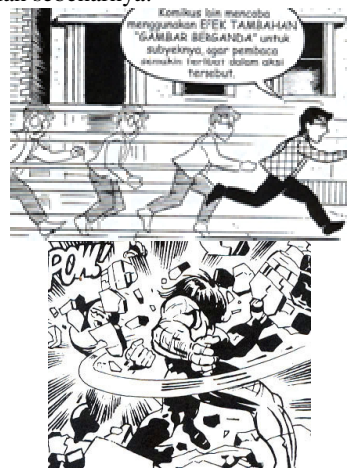
III. MEMBACA PERPINDAHAN PANEL ATAU GAMBAR

Fungsi “celah panel atau parit” tersebut memberikan ruang tertentu kepada pembaca untuk berimajinasi dan berhayal sesuai dengan keinginannya. Celah ini sangat berperan penting dalam membangun cerita, dramatisasi, adegan dan lain-lain, sehingga celah panel ini menciptakan sihir dan misteri yang menjadi jantung sebuah komik. Dalam celah ini imajinasi pembaca mengambil dua gambar yang terpisah dan mengubahnya menjadi sebuah gagasan. Celah ini membawa pembaca menghidupkan sesuatu yang terkesan mati/beku menjadi sesuatu yang hidup dan bergerak.



IV. GERAK DALAM KOMIK

Dalam kehidupan realita bentuk gerak akan sulit digambarkan. Sehingga komik membuat aturan tersebut, agar terlihat sebuah “gerakkan” yang digambarkan melalui “pita. kosong” . Efek gerak dibuat berupa garis-garis, agar adegan dalam panel menggambarkan aksi dan menarik perhatian. Biasanya penggambaran gerak dibuat diawal, ditengah atau diakhir kejadian sebenarnya.



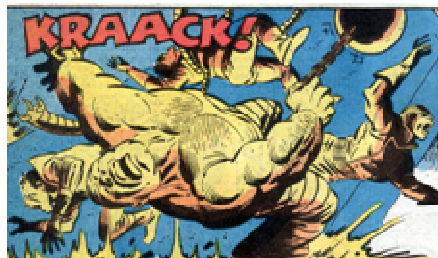
V. WARNA DALAM KOMIK

Dahulu warna dalam komik dibuat untuk menutup kelemahan kertas koran dan memberikan nilai lebih dari segi penjualan. Pada awalnya warna tersebut dibuat mencolok agar pembaca tertarik dengan ceritanya. Tetapi fungsi itu lambat laun berubah, warna harus menampilkan sebuah kekuatan / kekontrasan dengan warna lainnya , mempunyai nilai emosional, menciptakan ikonis yang baru, menciptakan simbol. Warna memiliki kekuatan untuk menjelaskan sebuah kejadian tertentu. Warna dapat mengekspresikan kekuatan suasana hati. Warna dapat membentuk sebuah kedalaman dan sensasi.



VI. DIALOG DAN EFEK SUARA DALAM KOMIK

Dialog, merupakan ucapan/pembicaraan yang ada dalam panel komik tersebut sebagai pemberi alur dalam cerita. Karakter suara dari masing-masing dirumuskan melalui analisa; jenis kelamin, tokoh protagonis, tokoh antagonis, dan usia. Dalam komik dialog diwakili oleh “balon teks”. Karakter suara yang kita ciptakan dalam alam pikiran kita tervisualisasikan oleh balon teks. Suara teriakan, suara dalam hati, suara orang berbicara dll didalam komik akan diwakili oleh balon teksnya masing. Selain itu bentuk dan visualisasi gambar akan lebih membantu jenis/karakter suara dari setiap peran dalam komik tersebut. Efek suara atau Sound FX, merupakan pemberi kesan dramatisasi, aksentuasi, point of interest dari adegan yang ditampilkan digambar. Sound FX dapat dianalisa dari; kejadian benturan, gerakan, benda jatuh, yang ke-3nya dianalisa menurut jenis bahan/kejadiannya serta fenomena alam.



VII. ANALISA PECAH PANEL

A. PANEL AYAH MARNI I

Background adalah bidang tetap/diam. Objek 1 menjadi objek yang bergerak diatas *background*. Objek 2 merupakan *over lay* dari *background*+objek1 yang sebetulnya sebuah efek(*pulse*) dari sabetan golok. Gerakan tersebut menandakan sebuah objek yang menjadi *point of interest*.



Gambar 1



Objek 1



Background



Objek 2

B. PANEL AYAH MARNI II

Background adalah bidang bergerak sekaligus tetap/diam, artinya saat kemunculannya bergerak zoom out + rotate sampai pada frame ukuran aslinya, setelah itu background tetap/diam. Objek 1 menjadi objek yang bergerak diatas background. Pergerakan objek tersebut dari atas ke bawah. Gerakan tersebut menandakan sebuah objek yang menjadi *point of interest*. Teknik penuturan gambar ini berbeda dengan yang diatas, dimana proses dramatisasi gambar dilakukan dengan memotong/ cropping gambar. Pemotongan gambar dengan memilih elemen gambar yang menjadi *point of interest* adegan.



Gambar 2

VIII. STORYBOARD DAN EDITING VIDEO



Scene : Suasana Desa

Jumlah Frame : 3

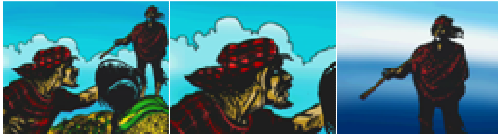
Camera : Zoom in, Objek bergerak+background tetap,

Cropping Objek+background tetap.

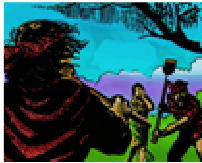
Cast : Marni dan Ayahnya



Scene : Penghinaan terhadap ayah marni
 Jumlah Frame : 3
 Camera : Cropping Objek, Gambar tetap
 Cast : Ayah Marni



Scene : Pertarungan SI Mata Malaikat dan Ayah arni (1)
 Jumlah Frame : 3
 Camera : Cropping Objek, Gambar tetap
 Cast : Ayah Marni, Marni dan Si Mata Malaikat



IX. MEDIA PENYAJIAN

X. MEDIA PENYAJIAN

Penyajian “komik” ini dapat dinikmati melalui media elektronik khususnya Telepon Selular. Besaran data yang

dimiliki setiap satuannya mempunyai kisaran 3-5 MB. Sehingga format yang mungkin bisa diputar adalah MP4, 3GP, Quik Time, FLV. Hal ini Kualitas gambar yang dipancarkan (sebaiknya) mempunyai.

XI. KESIMPULAN

Membaca komik dengan imajinatif dan kreatif membuat seolah-olah gambar yang diam menjadi bergerak. Terkadang imajinatif itu diciptakan oleh kita melebihi scenario yang rancang komikus. Sehingga pada dasarnya membaca komik membawa kita melewati sebuah realitas dan tidak masuk akal.

Jumlah Frame : 1

Camera : Objek bergerak+background tetap

Visual FX : Motion

Cast : Ayah Marni, Marni dan Si Mata Malaikat

Komik Indonesia sempat merasakan masa kejayaannya di era 1970-an. Judul-judul seperti Si Buta Dari Goa Hantu sudah jarang diminati oleh pembaca komik di Indonesia. Beberapa usaha coba dilakukan minimal untuk mengenang kembali kejayaannya, diantaranya dengan membuat perubahan, yaitu dapat di nikmati melalui suguhan; gambar bergerak, berwarna, bersuara (dialog&bermusik), dapat di nikmati melalui media Telepon Selular.

Cara menikmati komik ini terkesan tidak biasa di kalayang umum, dan tidak dapat menggantikan suasana “liar dan imajinatif” bila kita membaca langsung, tapi karya ini dapat dijadikan salah satu alternatif tidak dikenalnya komik “legenda” Si Buta Dari Goa Hantu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bonneff, Marcel, (1998), Komik Indonesia, Gramedia, Jakarta
- [2] Budiman, Kris, (2003), Semiotika Visual, Buku Baik, Yogyakarta.
- [3] Hendrawan, Lucky, (2002), Skenario dan Struktur Panel Gambar pada Komik Si Buta Dari Goa Hantu, Bandung, Tesis Institut Teknologi Bandung.
- [4] M.Boggs, Joseph., (terj. Asrul Sani), (1992) The Art of Watching Film, Yayasan Citra, Jakarta.
- [5] Mc Cloud, Scott, (2001), Understanding Comic, Gramedia, Jakarta.
- [6] Set, Sony dan Sidharta, Sita, (2004), Menjadi Penulis Skenario Profesional, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.
- [7] Stan, Lee and Buscema, John, (1984), How to Draw Comics, Simon & Schuster.Inc.New York.
- [8] TH, Ganes, (2005), Si Buta Dari Gua Hantu, Pustaka Satria Sejati, Bekasi.