

# NOVEL GRAFIS: STUDI AWAL TENTANG ISTILAH DAN BENTUK

MOHAMMAD HADID

## ABSTRACT

*This article would like to begin a short study on the term 'graphic novel'. As we can see, the term is problematic. Most arguments shaped around 'graphic novel' clearly show that the works have been regarded as a part of literature, while the others have been considered the term as a form of sequential art which has lengthened story. The aim of this article, then, is to deconstruct the term 'graphic novel' by pointing out the weaknesses, both through the meaning of the term and also by means of the discourses that have been strengthened with some episteme built with the essence to justify the meaning of graphic novel amidst the discourses of sequential art.*

**Keywords:** *graphic novel, sequential art, literature, episteme.*

## PENGANTAR

Tahun lalu di sebuah forum internet, saya menemukan sebuah tempat diskusi di mana seorang komikus mempromosikan komik ciptaannya yang berjudul *The Lance Cane* dengan sebutan 'novel grafis'. Sang komikus tidak memakai nama asli di forum tersebut, melainkan mamakai sebuah inisial; namun perihal karyanya itu, ia sempat menulis kalimat yang berbunyi begini: "sebuah novel grafis adalah sebuah karya naratif di mana cerita ini disampaikan kepada pembaca menggunakan seni sekuensial baik dalam desain eksperimental atau secara tradisional komik format."<sup>1</sup> Apa yang saya mulai melalui artikel ini bukanlah dalam

rangka untuk mempromosikan komik tersebut, melainkan ketertarikan saya kepada istilah 'novel grafis' itu sendiri.

Sebagian dari mereka yang akrab dengan dunia komik, atau berkarya menghidupi dunia seni dengan membuat komik mungkin mengenal istilah 'novel grafis'. Istilah ini cukup populer di kalangan komikus yang memiliki ambisi untuk menciptakan komik berkualitas, populer juga bagi pembaca yang menilai bahwa sebuah komik yang sedang mereka pegang memiliki kualitas yang luar biasa, dan sebuah istilah yang digunakan oleh penerbit untuk mempromosikan komoditas mereka (lewat pencantuman kata-kata 'novel grafis' di bagian-bagian tertentu dari fisik sebuah buku) dengan maksud untuk menambah nilai simbolik: bahwa produk yang mereka terbitkan berbeda dengan komik lain.

Meskipun istilah ini cukup populer, namun bukan berarti tidak ada yang bisa dipertanyakan atasnya. Tulisan ini adalah sebuah studi awal untuk mendekati masalah yang ditimbulkan oleh istilah 'novel grafis' itu sendiri. Masalah yang saya maksud berkisar pada istilah itu sendiri yang walaupun hakikatnya tidak jelas, namun masih sering dipakai dalam kebanyakan wacana tentang komik yang digagas di Indonesia. Lebih jauh lagi, menurut saya ada beberapa hal yang memang patut dipertanyakan ulang di seputar istilah tersebut, terutama yang diwakili oleh beberapa pertanyaan: 1) kalau memang benar bahwa 'novel grafis' lebih berkualitas dibandingkan dengan komik biasa, maka apa yang membuatnya berbeda? 2) bisa ditambahkan pula, bentuk-bentuk

visual macam apa yang bisa dilahirkan oleh novel grafis? Dan 3) Apakah bentuk-bentuk visual tersebut berbeda jika dibandingkan dengan komik biasa? Guna memberi gambaran mengenai 'novel grafis', saya akan sedikit menjabarkan segi historis kemunculan istilah ini dan esensi dari istilah 'novel grafis', untuk kemudian memasuki kompleksitas dan problem yang dimunculkan oleh istilah tersebut. Setelah itu, sebuah perbandingan singkat antara satu judul 'novel grafis' (*Mantra* karya Azisa Noor) dengan komik biasa (*Bengal* karya Bayu Indie) juga akan dilakukan di sini. Tulisan ini saya tutup dengan sebuah kesimpulan yang bernada menggugat, yakni apakah istilah tersebut patut untuk terus dipakai untuk menyebut komik yang "berkualitas" (yang berarti berbeda dengan komik biasa) atau tidak mesti dipakai lagi.

#### APA ITU NOVEL GRAFIS?

'Novel grafis' merupakan istilah yang problematis dalam arti bisa menimbulkan debat di seputarnya, terutama di wilayah pro dan kontra atas istilah tersebut. Saya sendiri termasuk orang yang kontra dengan istilah tersebut. Saya akan memulai keberatan saya dengan meminjam ujaran seorang komikus yang saya kutip di atas, di mana meskipun ia melekatkan istilah tersebut pada karyanya, namun sesungguhnya tidak ada jarak yang dibuat untuk menegaskan perbedaan antara 'novel grafis' dengan komik biasa. Bahwa antara 'novel grafis' dengan komik menyajikan hal yang sama, yaitu narasi.

Selanjutnya, meskipun menggunakan istilah 'novel grafis', namun dugaan saya terhadap sang komikus adalah dia ingin menegaskan bahwa tidak ada distansiasi antara keduanya. Hal ini tersurat dalam ujarannya sebagaimana telah saya kutip di atas, yakni 'novel grafis' bisa menggunakan format komik tradisional atau menggunakan eksperimen tertentu untuk menghasilkan bentuk baru.

Tentu saja sebuah komik pun bisa diciptakan berdasarkan eksperimen bentuk yang dilakukan oleh komikusnya, dan hal ini merupakan sebuah fenomena umum yang bisa dengan mudah ditemukan di dunia penciptaan seni. Maksudnya, semua komikus bisa melakukannya dan ini bukan merupakan fenomena baru. Jika tidak ada perbedaan mendasar antara keduanya, lalu untuk apa menciptakan distansiasi dengan menggunakan istilah 'novel grafis' untuk kemudian melekatkannya dalam sebuah karya *sequential*?

Dilihat secara harfiah, istilah 'novel grafis' pun terdengar memiliki definisi yang begi kabur. Kekaburan istilah itu bisa dilacak pertama-tama dari konteks makna yang dilekatkan kepadanya: 'novel grafis' yang didefinisikan sebagai terminologi yang memiliki makna leksikal sebagai 'buku komik berformat panjang', dan atau 'buku-buku komik yang setebal buku yang dimaksudkan untuk dibaca sebagai sebuah cerita'. Sementara di sisi lain, istilah ini mesti dipahami dari konteks di mana ia merupakan istilah ciptaan dunia komik Barat atau lebih tepatnya Amerika Serikat. Istilah ini kemudian mulai dikenal di belahan dunia lain, dan dipakai untuk membuat distingsi antara komik yang disebut sebagai 'novel grafis' dengan komik biasa.

Segi historis tentang kelahiran 'novel grafis' pernah dibahas oleh Hikmat Darmawan dengan menyebut bahwa pada November 1964, istilah tersebut dipakai pertama kali oleh Richard Kyle melalui sebuah *Newsletter* untuk para anggota *Amateur Press Association*. Ia menulis bahwa istilah itu pertama kali disematkan pada 1976 dalam halaman judul dan bagian sampul lipat *Beyond Time and Again* karya George Metzger.<sup>2</sup> Yang juga menarik dalam tulisan Hikmat Darmawan adalah ia sepekat dengan istilah 'novel grafis' karena menurutnya istilah 'komik' sudah mengalami peyorasi sedemikian rupa sehingga perlu ada kesegaran untuk

membuat yang disebut terakhir itu menjadi lebih bergengsi. Jadi rupanya kebutuhan akan gengsi karya jauh lebih penting dibandingkan memberi pemahaman tentang ‘novel grafis’ yang komprehensif, bertanggung jawab, dan yang terpenting intelektual!

Tentu dari penjelasan Darmawan seperti yang saya kutip di atas, orang bisa berasumsi bahwa karena bergengsi, maka komik yang dilekatkan istilah ‘novel grafis’ sudah pasti memiliki kualitas tanpa perlu dijelaskan lagi – dan ia memang luput untuk menjelaskan tentang konteks macam apa yang ikut memunculkan istilah ‘novel grafis’; misalnya, ukuran-ukuran apa yang dipakai oleh Kyle ketika melontarkan istilah ‘novel grafis’ tidak ada seorangpun yang tahu karena Darmawan sendiri tidak menjelaskannya meskipun pada keseluruhan tulisannya, ia turut memberi definisi ‘novel grafis’ yang hasilnya sama dengan apa yang tulis di paragraf sebelumnya. Dengan demikian, ada praduga hipotetis di sini, bahwa istilah novel grafis merupakan penanda kosong yang bisa begitu saja dicantumkan di atas sampul buku komik tanpa pembaca perlu tahu apa sebenarnya istilah tersebut. Begitu istilah ‘novel grafis’ dilekatkan dalam sebuah komik, maka ia sudah sah untuk disebut sebagai karya yang berbeda dari komik biasa, berkualitas, dan lebih bergengsi.

Keberatan lain saya terhadap segi harfiah istilah itu sendiri berkisar pada sebuah pertanyaan: apakah komik “biasa” tidak memiliki cerita atau malah cerita panjang? Bukankah judul *Bengal* karya Bayu Indie juga bisa dikategorikan sebagai ‘novel grafis’ karena halamannya berjumlah 217 dan juga memiliki cerita, meskipun jelas bahwa baik komikus maupun penerbitnya sendiri (Elex Media Komputindo) tidak pernah melabelinya dengan istilah tersebut? Masalah ini bisa kian diperumit dengan gugatan: bagaimana menentukan kriteria panjang cerita sehingga

sebuah karya bisa disebut ‘novel grafis’? Apakah sebuah buku komik yang memiliki tebal antara 20-30 halaman bisa disebut novel grafis, atau jumlah halamannya bisa lebih dari itu? Kriteria komik panjang yang tidak jelas inilah yang membuat istilah tersebut terdengar main-main, maksudnya jelas bahwa ada pretensi bahwa sebuah karya *sequential* bisa disebut sebagai ‘novel grafis’ jika ia memiliki jumlah halaman yang banyak juga ia wajib memiliki cerita. Tentu saja sebagian besar komik punya cerita dan tidak peduli apakah cerita yang disajikan jelek atau bagus, semuanya bisa disebut tidak biasa jika ada banyak jumlah halaman yang disajikan. Tentu saya tidak berlebihan jika mengatakan bahwa ukuran semacam ini terkesan mengada-ada.

Masih dari segi istilah, beberapa orang masih yakin bahwa ‘novel grafis’ berbeda dari komik biasa, terutama bila dilihat dari sudut pandang cerita yang dihasilkan maupun bentuk formal dari karya itu sendiri. Francisca Goldsmith menjelaskan ‘novel grafis’ yang diamininya sebagai bentuk karya yang serupa dengan *sequential art narratives*.<sup>3</sup> Di dalam semesta pengkaryaan komik, istilah *sequential art* tentu tidak asing lagi, di mana ini dipakai sebagai makna penjelas yang selalu diikuti ketika orang mendefinisikan medium komik.<sup>4</sup> Yang cukup mengherankan, Goldsmith membedakan ‘novel grafis’ dengan komik strip dan buku komik berdasarkan ikatannya terhadap narasi. Artinya bagi dia, ‘novel grafis’ merupakan medium *sequential art* yang memiliki busur cerita (*story arc*) berupa awal (*beginning*), tengah (*middle*), dan akhir (*End*).<sup>5</sup> Untuk sebuah pengertian tentang novel grafis, definisi semacam ini tentu sangat kaku dan terburu-buru karena lagi-lagi mengabaikan kenyataan penting bahwa buku komik pun memiliki kaidah formal yang serupa dengan ‘novel grafis’: ada cerita yang dituturkan lewat gambar dan kata-kata, dan memiliki pembuka, bagian tengah, dan akhir. Berdasarkan asumsi tersebut,

sebenarnya tidak ada alasan kuat bagi para pengamat komik – bahkan komikus sendiri – untuk membuat jurang perbedaan antara komik dengan ‘novel grafis’.

Jika dari segi istilah, ‘novel grafis’ dipahami sebagai bentuk karya yang memiliki narasi dan/ atau cerita yang disajikan dalam jumlah halaman yang banyak, maka sudah pasti bahwa sudut pandang inilah yang menjadi ukuran penilaian dari segi bentuk, yang dilontarkan supaya sebuah karya *sequential* bisa disebut dengan cara demikian. Lebih lanjut lagi, segi harfiah semacam itu merupakan semacam pijakan lanjutan yang berguna untuk mengevaluasi istilah ‘novel grafis’ dan terlebih lagi dari sanalah juga dibangun *episteme* tersendiri mengenai istilah tersebut. Karenanya berangkat dari segi harfiah, kita akan beranjak membahas segi epistemologi yang menurut saya cukup penting untuk dibahas mengingat diperlukan evaluasi yang sifatnya kritis dan normatif terhadap istilah itu sendiri. Hal ini pada gilirannya dimaksudkan sebagai sebuah jalan untuk mencermati dan kemudian membongkar dasar-dasar di seputar istilah ‘novel grafis’. Saya akan memulainya dari sebuah esei.

Amanda Stegall-Armour melalui esainya yang berjudul “*The Only Thing Graphic is Your Mind. Reconstructing the Reference Librarian’s View of the Genre*” menjelaskan novel grafis sembari mengutip Merriam Webster, Inc. sebagai “sebuah cerita fiksi untuk dewasa yang disajikan dalam format komik strip dan dipublikasikan sebagai sebuah buku”.<sup>6</sup> Meski ia secara keseluruhan menyatakan keberatannya atas pengertian tersebut, namun kutipan yang dipilih oleh Stegall-Armour itu menjelaskan satu lagi dasar penting tentang ‘novel grafis’: bahwa segi cerita yang dikembangkan ‘novel grafis’ ditujukan untuk pembaca dewasa. Lebih jauh lagi, esei yang ditulis oleh Stegall-Armour itu memberikan sebuah gambaran penting mengenai ‘novel grafis’ itu sendiri; gambaran

yang agak berbeda dari apa yang telah saya tulis di atas.

Gambaran yang saya maksudkan di sini didapat dari esei itu sendiri yang ditulis dengan menggunakan metode wawancara yang diterapkan untuk mengetahui perspektif 12 pustakawan *Lee County Library*, Mississippi, terhadap istilah tersebut. Dengan metode semacam ini, ia memberikan gambaran yang cukup menarik di mana argumen yang dibangun melalui keseluruhan esei sempat menyebut bahwa ‘novel grafis’ merupakan bentuk sastra (*a form of literature*) atau setidaknya sastra yang diberi ilustrasi. Pandangan yang dikemukakan oleh Stegall-Armour ini memantik beberapa pertanyaan, dan juga kebingungan. Namun yang menarik ia justru memperoleh justifikasinya sendiri untuk membenarkan pandangan tersebut karena 10 dari 12 pustakawan yang ia wawancarai memiliki pandangan yang sama, yakni bahwa ‘novel grafis’ adalah bagian dari sastra.

Kebingungan yang saya maksudkan sebelumnya berkisar pada dua kunci penting untuk memahami ‘novel grafis’, yakni karya yang memiliki “cerita untuk dewasa” dan “bagian dari sastra”. Masing-masing dari kunci tersebut agaknya menjadi semacam kesepakatan yang tidak berarti bahwa keduanya tidak bisa digugat sama sekali. Keberatan saya bisa dimulai dari kunci pertama. Cerita untuk dewasa merupakan semacam kategori penilaian kualitas yang sangat cair dan memerlukan ukuran tertentu; kekerasan dan seksualitas, misalnya, umumnya tema-tema cerita yang ditujukan untuk orang dewasa dan tidak cocok dibaca anak-anak. Dan betapapun cari dan tidak jelas kategori tersebut, tentu saja ini tidak cukup guna dipakai sebab kualitas komik salah satunya bisa diukur melalui kompleksitas cerita (kondisi psikologis tokoh-tokoh yang ada, pengembangan plot, ambivalensi yang mungkin muncul, atau sorotan terhadap ketidakadilan

dalam masyarakat tertentu), dan bukan dari apakah ia hanya layak dibaca untuk orang dewasa atau tidak. Artinya kategori-kategori formal yang seharusnya dipakai untuk menilai apakah sebuah karya *sequential* berkualitas atau tidak dikesampingkan. Sebuah karya *sequential* disahkan kualitasnya menjadi menjadi 'novel grafis' jika ia sudah memiliki cerita dewasa dan pantas dibaca oleh orang dewasa, tidak peduli apakah cerita yang ada di dalamnya berkualitas buruk. Sementara 'novel grafis' memerlukan pijakan stabil untuk "mensahkan" keberadaan istilah itu sendiri – dan terlebih untuk menciptakan dasar-dasar konseptual yang akan dipakai untuk menilai sebuah karya *sequential*, kategori "cerita untuk dewasa" yang disematkan kepada 'novel grafis' merupakan kategori yang terkesan dibuat asal-asalan.

Yang lebih rancu terdengar tentu saja klaim bahwa 'novel grafis' merupakan bagian dari sastra. Sudut pandang ini agaknya muncul dari kesan bahwa sastra lebih tinggi hakikatnya daripada komik, oleh karena itu diperlukan sebuah justifikasi untuk membuat komik berada dalam posisi yang sama tingginya dengan sastra. Frase 'bentuk sastra' juga memiliki konsekuensi lain yang tidak bisa dianggap sepele, yakni penilaian akan kesastraan/sifat-sifat sastra (*literariness*). Kita tahu bahwa ketika berbicara mengenai kesastraan sebuah teks, maka kita akan dihadapkan pada kekhasan-kekhasan artistik/estetik yang membuatnya pantas disebut sebagai sastra. Di titik ini, akan sangat wajar bila saya mempertanyakan klaim bahwa 'novel grafis' merupakan bagian sah dari sastra karena ada ukuran-ukuran tertentu yang harus dipertanggungjawabkan. Tetapi esei Stegall-Armour menginformasikan pengertian yang terkesan menggeneralisir sifat-sifat sastra, seperti yang terlihat antara lain dalam kalimat berikut:

*The term novel has a specific, derived denotation that librarians and readers alike are already subject to and will not waver far from*

*established. Whereas, literature or story are less specific and have broader, less limited subjective meaning.*<sup>7</sup>

(Istilah novel memiliki [makna] spesifik, berasal dari denotasi di mana pustakawan dan pembaca sudah menjadi subjeknya dan tidak akan ragu-ragu terlalu jauh dari apa yang telah dikembangkan. Sementara, sastra atau cerita tidak memiliki makna khusus dan lebih luas, tidak terbatas pada makna subjektif.)

Gugatan saya atas pemahaman yang terlalu luas atas sastra di atas adalah: mengapa tidak ada penjelasan atas sifat-sifat sastra yang sangat dibutuhkan untuk mensahkan istilah 'novel grafis', jika yang terakhir ini mau disebut sebagai (salah satu) bentuk sastra? Lagipula yang paling penting di sini adalah: apakah 'novel grafis' adalah salah satu bentuk sastra? Terry Eagleton memberikan pemahaman yang diambilnya dari sudut pandang kaum formalisme Rusia, yakni sastra merupakan perangkat bahasa yang memiliki aturan tertentu, struktur, hukum, dan perlengkapan yang harus dikaji melalui dirinya sendiri dan tidak bisa direduksi melalui sesuatu yang lain.<sup>8</sup> Pengertian kunci tentang kesastraan (*literariness*) yang diajukan oleh Eagleton adalah bahasa, yang mana kata-kata merupakan bagian darinya. Dan sejumlah perlengkapan seperti bunyi, tamsil/perumpamaan (*imagery*), ritme, sintaks, irama (*metre*), sajak, dan teknik narasi merupakan elemen-elemen formal sastra yang tidak bisa diabaikan ketika menilai sebuah teks sastra. Apa yang membedakan bahasa sastra dengan bahasa biasa adalah deformasinya terhadap bentuk, atau dengan kata lain, bahasa yang dipakai oleh karya sastra penuh dengan elemen-elemen formal seperti metafor, metonim, sinekdok, litotes, *chiasmus*, dan lain sebagainya – hal-hal yang tidak umum bila dipakai dalam percakapan biasa.<sup>9</sup> Jadi meskipun ada banyak teks yang diklaim sebagai sastra, namun diperlukan ukuran-ukuran tertentu yang

digunakan untuk menilai apakah sebuah sebuah teks sudah pantas dianggap sebagai karya sastra.

Meskipun pendekatan kaum formalis Rusia hanya merupakan satu tolak ukur untuk menilai sastra dan bukan merupakan satu-satunya jalan untuk mendefinisikan sastra, juga bahwa saya sepenuhnya sadar terhadap generalisasi atas pengertian sastra di mana saya hanya mengambil sudut pandang formalis Rusia; namun menurut saya ini tetap penting untuk dikemukakan di sini karena paling berkaitan langsung dengan pemahaman mengenai 'novel grafis'. Begitu pula di sini 'novel grafis' tidak bisa dikategorikan sebagai sastra terutama karena masalah serta ukuran-ukuran formal: sastra yang mengandalkan kekuatan bahasa, huruf-huruf, dan rangkaian kata; serta karya *sequential* yang mengandalkan paduan antara kata-kata dan gambar. Robert C Harvey mempercayai bahwa esensi dari karya *sequential* adalah bentuknya yang disebut sebagai seni statis (*static art*) dan bentuk karya semacam ini menyajikan sesuatu yang tidak dimiliki oleh seni grafis lain, yakni jalinan antara kata-kata dan gambar yang disajikan bersamaan untuk mencapai tujuan naratif.<sup>10</sup> Sementara esensi bentuk formal sastra adalah penggunaan kata-kata, karya *sequential* menjadi bagian langsung dari seni grafis di mana antara satu aspek (kata-kata) dengan aspek lainnya (gambar) tidak bisa dipisahkan dari pemaknaan; mereka saling bergantung satu sama lain. Dari segi perbedaan formal ini, masihkah kita mempercayai bahwa 'novel grafis' merupakan salah satu bentuk sastra? Taruhlah benar bahwa istilah 'novel grafis' merupakan hal yang benar, di mana ia dilekatkan dalam sebuah karya *sequential* dan dipakai untuk menyimbolkan sesuatu yang memiliki kualitas lebih tinggi dari sekadar komik biasa, tetapi perlukah kita menyebutnya sebagai salah satu bentuk sastra? Dan benarkah demikian tinggi kualitas yang dimiliki oleh 'novel grafis'?

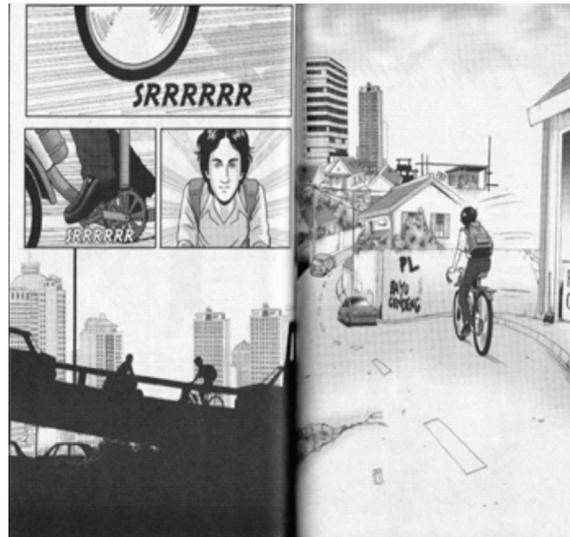
### **MANTRA DAN BENGAL: SEBUAH PERBANDINGAN**

Dari segi etimologis dan epistemologis, kita akan mulai beranjak ke segi bentuk. Bagian ini ingin membandingkan dua karya *sequential* yang berbeda dari segi pelabelan, narasi, dan teknik visual. Karya yang pertama adalah *Mantra* (CV Curhat Anak Bangsa, 2011), merupakan hasil kolaborasi dari penulis R Amdani dan komikus Azisa Noor; sedangkan yang kedua adalah *Bengal* (Elex Media Komputindo, 2010) dari komikus Bayu Indie. Format keduanya disajikan dalam bentuk buku komik dan secara kasat mata hampir tidak ada perbedaan berarti antara satu dengan lainnya kecuali bahwa *Mantra* dilabeli oleh Farah Wardani (penulis pengantar di karya tersebut) sebagai 'novel grafis' – label yang sama juga bisa ditemukan di bawah stiker *barcode* di bagian belakang sampul buku, dan juga bahwa dimensi fisik *Mantra* lebih besar dibandingkan *Bengal*.

Sementara *Mantra* menyajikan kisah pelukis bernama Ratri yang berhadapan dengan masalah penciptaan karya dan orisinalitas, *Bengal* menyajikan kehidupan pemuda urban perkotaan bernama Ahmad Rifai yang memiliki bakat di bidang desain grafis dan dunia tulis menulis. Cerita *Mantra* memasukkan unsur mistis yang cukup kental di mana pengalaman ini membawanya bertemu dengan tokoh Rangga yang pada akhirnya membantu Ratri menemukan solusi masalah penciptaan yang dihadapinya. *Mantra* mungkin menggambarkan dengan baik setiap dilema penciptaan yang dihadapi oleh seorang seniman, di mana rasa bingung, ide-ide kreatif yang diharapkan ternyata tidak kunjung muncul, serta persoalan orisinalitas karya menjadi duri-duri kecil yang membuat Ratri tidak bisa menghasilkan satupun karya lukis. Dalam momen seperti itu, pengalaman mistis memberi banyak inspirasi kepadanya sehingga mengesankan bahwa pencarian imajinasi seorang Ratri semata tergantung pada wangsit. Dan pada



GAMBAR 1. Panel dalam Mantra<sup>11</sup>



GAMBAR 2. Panel dalam Bengal<sup>12</sup>

kenyataannya tidak bisa dibantah bahwa tanpa pengalaman mistis, Ratri tidak bisa menemukan inspirasi untuk mengembangkan imajinasinya.

Hal ini kiranya berbanding terbalik dengan cerita *Bengal* yang berfokus pada dinamika kehidupan Rifai yang mengalami kesulitan karena tekanan ekonomi yang membuat studinya di perguruan tinggi untuk sementara terhenti. Tekanan ekonomi, idealisme jiwa senimannya yang membuat Rifai tidak mau kerja sebagai orang kantoran, ditambah kekacauan yang terbangun melalui hubungan pertemanan dengan Indra membuat cerita yang dituturkan *Bengal* cukup menyenangkan untuk dinikmati.

Perbedaan antara keduanya juga terletak pada kontras teknik visual yang dipakai, baik dari segi teknik *paneling* maupun sajian gambar. *Mantra* menyajikan susunan panel yang keluar dari pakem. Di sana mungkin Azisa Noor sedang bereksperimen dengan sajian panel sehingga kesan yang mungkin didapat adalah variasi bentuk panel yang terkesan tidak teratur karena dalam satu halaman bisa ada beberapa panel yang tidak semuanya punya ukuran sama

dan antara satu panel dengan lainnya seringkali saling bertumpuk meski hal ini sebenarnya tidak mengganggu kenyamanan menikmati suguhan gambar yang disajikan.

Beda halnya dengan *Bengal*, di sana hampir tidak ada eksperimen yang dilakukan Bayu Indie terhadap panel itu sendiri. Keteraturan susunan panel tampaknya merupakan nilai mutlak yang diyakini oleh Bayu, atau dengan kata lain: beberapa panel memiliki kesamaan ukuran, sementara yang lain berbeda, namun keteraturan menjadi kunci dari teknik *paneling* yang digunakan oleh Bayu Indie.

Dari cuplikan halaman di atas, kita dengan mudah disadarkan bahwa *Bengal* dan *Mantra* menampakkan teknik yang berbeda terutama tentang bagaimana cara keduanya menyajikan gambar. Di luar variasi panel yang disajikan keduanya, *Bengal* cenderung menyajikan gambar dengan *tone* yang tebal dan berambisi menampilkan kerumitan dunia benda-benda dengan cara menggambarkan tiap-tiap *setting* kota, bangunan, maupun jalanan dalam panel dengan cara serealistik mungkin; meskipun pada saat yang sama, fisik-fisik

tokoh manusia digambar dengan gaya yang terbilang “sederhana”. Judul komik ini agaknya merupakan contoh paling baik dari apa yang disebut oleh Scott McCloud sebagai kenyataan yang disederhanakan sebagaimana yang bisa dijumpai dalam dunia kartun.<sup>13</sup> Maksudnya, ada banyak detail-detail yang dihilangkan ketika fisik manusia dihadirkan sekaligus direpresentasikan melalui ilustrasi pada tiap-tiap panel. Jadi sebetulnya pembaca dihadapkan pada kondisi di mana tokoh-tokoh yang muncul dalam *Bengal* tidak memperlihatkan detail-detail tubuh manusia yang mungkin terlihat secara nyata/faktual. Tidak ada kerutan yang mungkin dijumpai di dalam wajah manusia yang direpresentasikan, garis bibir yang digambar lurus-tipis dan tak berbentuk, atau telinga yang digambar dengan bentuk yang sederhana. Hasilnya? Pembaca bakal menemukan sebuah karya *sequential* yang tegas, ceria, sedikit garang, humoris serta dibalut oleh imajinasi mengenai keluarga yang harmonis

Bagaimanapun, ada sedikit kesamaan gaya gambar antara *Bengal* dan *Mantra*, terutama jika kita memperhatikan bahwa keduanya menyajikan bentuk fisik manusia yang ikonik – atau tingkat abstraksi fisik manusia yang cenderung disederhanakan. Keduanya memiliki gaya yang sama pada titik tersebut, meskipun milik Azisa Noor menyajikan teknik *watercolor* dengan kombinasi warna coklat dan biru yang halus. Tetapi sedikit kesamaan ini tidak bermaksud melupakan jurang perbedaan yang cukup kentara jika mau dibandingkan dengan penggambaran *setting* pada *Bengal*. *Mantra* tidak memiliki ambisi untuk menyajikan kerumitan dunia benda-benda dan memilih untuk berfokus pada variasi teknik penyajian panel. Juga jangan dilupakan bahwa *Mantra* terkesan lebih dramatis, sedikit romantis, dan lembut.

Bentuk dan gaya visual yang berbeda kiranya tidak bisa dijadikan alasan untuk menyebut bahwa karya *sequential* seperti *Mantra* – yang

dilabeli sebagai ‘novel grafis’ – memiliki gengsi dan reputasi yang lebih baik dibandingkan komik biasa seperti *Bengal*. Meskipun kedua berbeda, namun gaya dan bentuk visual yang dipakai oleh Azisa Noor dan Bayu Indie merupakan pengejawantahan dari apa yang disebut oleh Wassily Kandinsky sebagai *creative spirit* (jiwa kreatif), yang dipilih karena setiap seniman memiliki moda ekspresinya sendiri; kebebasan untuk memilih yang terbaik baginya. Oleh karenanya setiap karya seorang seniman menampakkan ekspresi bentuk yang berbeda satu sama lain di mana hal ini banyak tergantung dari personalitas yang dimiliki sang seniman.<sup>14</sup> Kenyataan tentang perbedaan teknik visual yang bisa muncul di antara beberapa komikus yang berbeda menjadi lebih penting untuk dibahas, dan dengan begitu akan terdengar lebih adil untuk mengungkap bahwa sebuah komik memiliki nilai estetika yang lebih tinggi dibandingkan lainnya karena bobot teknik visual yang dikembangkannya, tanpa perlu menyebutnya sebagai ‘novel grafis’. Hal ini akan jauh lebih berbobot ketimbang berbicara sekenanya saja: bahwa ‘novel grafis’ memiliki teknik visual yang berbeda, oleh karenanya lebih berkualitas dibandingkan dengan komik biasa. Sebagus apapun bobot teknik visual sebuah komik, ia tidak akan pernah bisa dianggap novel, novel yang diimbui grafis, atau malah bentuk lain dari sastra.

Dari segi bentuk visual, kita bisa beranjak lebih jauh ke persoalan narasi yang disajikan *Mantra* dan *Bengal*. Keduanya bisa dibilang menyajikan narasi dengan tema yang standar dan tidak ada ruang tersisa dari keduanya yang bisa memicu pembaca untuk berefleksi terhadapnya. Penilaian ini pertama-tama tidak berlebihan untuk diutarakan jika mengacu kepada situasi tokoh utama ketika berhadapan dengan konteks tema yang disajikan. *Mantra*, misalnya, menarasikan isu-isu penciptaan yang dibangun melalui emosi dan kebingungan

seorang Ratri di mana keduanya muncul ketika ia menghadapi kebuntuan imajinasi karena tekanan orang-orang lain yang berespon negatif terhadap karya-karya lukis yang telah diciptakan olehnya. Berhadapan dengan situasi semacam ini, mudah dipahami bahwa Ratri kemudian jatuh kepada rasa frustrasi yang belarut-larut dan menghalanginya untuk menciptakan ide-ide baru dalam berkarya. Tetapi boleh dibilang bahwa solusi atas kondisi semacam ini dibangun oleh Azisa Noor dengan cara yang terbilang dangkal karena alasan bahwa ketika Ratri berhadapan dengan rasa frustrasi, ia digambarkan sebagai tokoh yang tidak mampu memperluas kedalaman tingkat pengetahuan dan refleksi atas konteks sosial, politik, budaya, maupun ekonomi yang dalam banyak hal jauh lebih penting bagi seorang seniman ketimbang sekadar mengalami pencerahan melalui pengalaman mistis.

Situasi yang saya acui di atas menggiring pembaca ke satu anggapan, bahwa Ratri adalah tokoh seniman kelas dua yang kurang memiliki pengetahuan dan refleksi yang baik atas segala jenis realitas yang ada di sekitarnya. Sebuah hal yang menurut saya agak ironis mengingat tokoh bu Wid dalam hal cerita ini sempat menasehati Ratri akan satu hal bahwa melukis tidak sekadar menggambar, melainkan juga harus mengerti diri, masyarakat, bahkan bangsa dan negara. Ujaran yang paling penting di karyanya itu justru dikhianati sendiri oleh Azisa Noor lewat pengabaian atas nasihat bu Wid – tokoh yang ironisnya ia ciptakan sendiri, serta memilih menyelesaikan masalah penciptaan yang dihadapi oleh Ratri dengan cara mengantarkannya untuk berjumpa dengan pengalaman mistis. *Mantra* memaknai masalah penciptaan yang mungkin dihadapi oleh seniman manapun dengan cara menempatkan pengalaman mistis di atas kemampuan refleksi dan pengetahuan seniman atas realitas maupun objek-objek yang akan dituangkan

lewat imajinasi. Hal-hal semacam inilah yang menjadikan tema cerita yang diusung *Mantra* menjadi dangkal, reduktif, dan terkesan *stereotipikal* dari segi penokohan.

Pada derajat tertentu, tokoh Ratri dalam *Mantra*, dan Rifai dalam *Bengal* boleh dibilang memiliki kesamaan, yakni dua-duanya sama-sama berprofesi sebagai seniman. Tetapi *Bengal* tidak berpretensi untuk bernarasi tentang masalah penciptaan, melainkan mengambil sudut pandang kehidupan pemuda urban perkotaan yang berasal dari kelas menengah yang terdidik melalui sistem pendidikan universitas. Bahwa *Bengal* merupakan karya *sequential* yang cukup lucu, hal ini mungkin benar. Cukup lucu karena *Bengal* memang berpretensi untuk menjadi komik yang demikian. Lebih jauh lagi, warna cerita kehidupan Rifai yang dituturkan lewat *Bengal* ikut diramaikan serangkaian plot yang berkisah tentang pengalaman sang tokoh utama yang pada mulanya hanya seorang pemuda ingin hidup tenang dan meraih cita-cita, malah ikut terjebak dalam dunia kriminal karena bujuk rayu Indra, teman baiknya.

Unsur kriminal dalam *Bengal* cukup kental dan ikut menyokong keseluruhan cerita yang disodorkan oleh Bayu Indie, meskipun nyatanya pembaca tidak bisa mengharapkan lebih karena semua persoalan yang disodorkan sangat minim konflik. Jika konflik dipahami sebagai 'ketegangan dan pertentangan antara dua kekuatan/tokoh, atau pertentangan dalam diri satu tokoh', maka di *Bengal*, hal-hal semacam itu boleh dibilang tidak kelihatan. Contoh paling kentara akan hal ini mudah terlihat pada momen-momen antar panel yang menunjukkan terseretnya Rifai ke dalam dunia kriminal sama sekali tidak memunculkan pertentangan batin di dalam dirinya sehingga terkesan bahwa ia merupakan tokoh satu dimensi yang hanya bisa pasrah dan menurut ketika Indra mengajaknya untuk berbuat kriminal. Yang

ada hanya klimaks yang terkesan dipaksakan di bagian akhir cerita ketika Rifai dan Indra merampok bank bersama dengan Jun. Di tengah situasi terdesak karena kepungan polisi dan juga karena Jun yang keburu tewas ditembak oleh petugas satpam bank, Rifai tiba-tiba tidak berespek dengan Indra karena bujuk rayu seorang *teller* cantik sebuah bank yang menjanjikan akan membantu Rifai bila ia mau membujuk Indra untuk tidak meneruskan aksi perampokannya. Bagaimana jika seandainya bank tersebut tidak dikepung polisi, akankah Rifai menurut pada *teller* wanita itu? Pertanyaan tersebut penting untuk diajukan di sini sebab kerumitan psikologis tokoh Rifai yang justru penting untuk direpresentasikan dalam situasi semacam itu justru malah dinihilkan, ditambah lagi bila mempertimbangkan bahwa penggambaran klimaks cerita yang terlalu simplistis justru tidak meninggalkan kesan apa-apa. Malah kesan alur yang cepat dan akhir cerita yang standar membuat *Bengal* hanya bisa digolongkan ke dalam jenis karya *sequential* yang mudah dilupakan begitu saja.

#### **PENUTUP: NASIB WACANA NOVEL GRAFIS**

Dua karya *sequential* berbeda yang saya bandingkan di atas sesungguhnya saya maksudkan supaya kita bisa menilai secara langsung dengan cara memparalelkannya dengan segi harfiah maupun epistemologis dari 'novel grafis' seperti yang telah saya tulis di bagian kedua di dalam tulisan ini. Dan saya berani menarik kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan yang cukup signifikan antara *Mantra* sebagai novel grafis, dengan *Bengal* yang merupakan sebuah komik biasa.

Maksud dari "tidak adanya perbedaan yang signifikan" mesti dipahami bukan dalam hal segi teknik atau gaya yang dipakai masing-masing, maupun tema cerita yang dinarasikan, namun lebih kepada beberapa hal formal, yakni: 1) cerita panjang. Baik *Mantra* maupun

*Bengal* memiliki cerita panjang, lebih dari 100 halaman, dan menyodorkan tema cerita yang berbeda. Tetapi bila kategori jumlah halaman dipakai untuk membedakan 'novel grafis' dan komik biasa, maka *Bengal* pun bisa disebut dengan cara demikian. Ihwal semacam inilah yang membuat sebutan "novel grafis" terlalu cair dan rasanya memang terlalu mengada-ada untuk melekatkannya kepada *Mantra*. Kenapa karya itu tidak bisa disebut sebagai komik biasa saja seperti *Bengal*, yang juga memiliki cerita dan panjang halaman yang bisa disesuaikan dengan keinginan komikus; 2) bukan sastra. Keduanya, dan lebih khusus *Mantra*, secara jelas menunjukkan bahwa mereka termasuk golongan seni grafis yang menggunakan paduan kata-kata (di dalam balon teks), serta gambar/ilustrasi. Tentu saja dilihat dari segi formal, *Mantra* bukanlah termasuk sastra, dan lebih dekat dengan komik karena alasan bahwa ada gambar dan kata-kata yang dipadukan di sana. Akan sangat salah tempat jika, misalnya, menyebut bahwa karena judul tersebut dilekatkan istilah 'novel grafis', maka ia sah dianggap sebagai salah satu bentuk sastra; 3) narasi. Tolak ukur yang dipakai supaya sebuah komik bisa dianggap sebagaimana adanya adalah narasi, dan ini nyatanya dimiliki oleh mereka yang disebut 'novel grafis' maupun yang tidak disebut dengan cara demikian. Sedikit penilaian juga perbandingan yang saya lakukan terhadap *Bengal* dan *Mantra* telah membuktikan bahwa narasi merupakan elemen yang bisa dinilai dalam karya *sequential*, meskipun berdasarkan apa yang saya tulis: *Mantra* yang diklaim sebagai 'novel grafis' ternyata hasilnya tidak memuaskan bila ditilik dari segi cerita; hal yang sama juga berlaku untuk *Bengal*. Ini menjadi beban yang cukup serius karena istilah 'novel grafis' itu sendiri yang ternyata tidak begitu bergengsi jika dinilai dari apa yang kita dapatkan dari *Mantra*. Oleh karenanya, ketimbang membuat generalisasi dan klaim-klaim pendek yang

kurang mengena, misalnya: bahwa komik berjudul “A” berkualitas hanya karena merupakan ‘novel grafis’; bukankah sebaiknya kita menggunakan ukuran-ukuran estetika dan kaidah-kaidah tersendiri yang sesuai dengan bentuk karya *sequential*? Hal terakhir menurut saya jauh lebih sehat bagi perkembangan wacana komik ketimbang sekadar berpretensi untuk menaikkan gengsi komik dengan menyebutnya sebagai ‘novel grafis’ atau malah bentuk lain dari sastra.

Kita tentu saja membutuhkan wacana edukatif tentang komik daripada wacana basi yang terkesan ingin membangkitkan subjek-subjek wacana yang sebetulnya telah berlalu, seperti mengangkat derajat komik supaya ia memiliki nilai lebih dari sekadar bacaan untuk anak-anak. Lebih jauh lagi, menurut saya hal-hal seperti itu tidak bisa dilakukan dengan cara melontarkan istilah ‘novel grafis’ dan melekatkannya ke dalam sebuah karya *sequential*. Mungkin dalam sebuah dunia seni grafis seperti komik, yang dibutuhkan bukan kategori seperti ‘novel grafis’, melainkan lalu lintas wacana ilmiah yang pada gilirannya mampu membuatnya berharga. Kenyataannya ‘komik’ merupakan istilah yang memiliki bentuk, sejarah, dan kaidahnya sendiri. Bahwa juga ‘komik’ merupakan deskripsi bentuk dan bukan standar penilaian. Oleh karenanya tidak heran bahwa jika dinilai secara tematis, ada komik yang nge-pop, ada yang serius, ada yang untuk bacaan anak-anak, dan juga ada yang hanya untuk dibaca oleh kalangan “dewasa”. Tanpa perlu melekatkan istilah ‘novel grafis’, penilaian dan evaluasi yang kuat atas masing-masing kategori inilah yang membuat pekerjaan menilai sebuah komik sebetulnya bukan sebuah pekerjaan yang remeh, terlepas bahwa komik secara umum telanjur dianggap sebagai sebuah karya yang ringan dan menghibur. Kita telah melihat bahwa dunia komik sebetulnya tidak memerlukan istilah aneh dan kurang mengena

seperti ‘novel grafis’, yang dalam banyak hal lebih bersifat promosional (seperti yang telah saya tunjukkan di awal tulisan), penuh ambisi untuk menaikkan gengsi komik, tetapi minim alasan-alasan logis yang bisa dipertanggungjawabkan. Karenanya dari beberapa poin yang telah ditunjukkan di atas, saya cenderung yakin bahwa tidak ada alasan bagi kita untuk terus menggunakan istilah ‘novel grafis’.

#### CATATAN AKHIR

1. Untuk melacak ujaran ini, bisa dibuka: <http://www.kaskus.us/showthread.php?p=376176571>. Diakses tanggal 26 Maret 2012
2. Artikel Hikmat Darmawan ini bisa dilihat di: <http://hikmatdarmawan.wordpress.com/2010/02/15/novel-grafis-apaan-sih-bagian-1/>. Diakses tanggal 16 April 2012
3. Francisca Goldsmith. *The Readers' Advisory guide to Graphic Novels*. Chicago: American Library Association. 2010. Hlm. 3-4
4. Scott McCloud misalnya, menjelaskan istilah tersebut sebagai: gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis pembacanya. Lihat *Memahami Komik* (Tr S. KInanti). Jakarta: KPG. Agustus 2001. Hlm. 9
5. Francisca Goldsmith. *The Readers' Advisory guide to Graphic Novels ...* Hlm. 3-4
6. Amanda Stegall-Armour. “The Only Thing Graphic is Your Mind. Reconstructing the Reference Librarian’s View of the Genre”. Dalam Robert G. Weiner (ed). *Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives. Essays on Readers, Research, History, and Cataloging*. London: McFarland & Company, Inc. 2010. Hlm. 177
7. Amanda Stegall-Armour. “The Only Thing Graphic is Your Mind. Reconstructing the Reference Librarian’s View of the Genre” ... Hlm. 177-8. Penekanan ditambahkan.
8. Bdk. Terry Eagleton. *Literary Theory. An Introduction*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2008 (Anniversary Edition). Hlm. 2

9. Bdk. *Ibid.* Hlm. 5
10. Robert C Harvey. *The Art of Funnies. An Aesthetic History Studies in Popular Culture*. Jackson: University Press of Mississippi. 1994. Hlm 8-9
11. Azisa Noor. *Mantra*. Bandung: CV Curhat Anak Bangsa. November 2011
12. Bayu Indie. *Bengal*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2010
13. Bdk. Scott McCloud. *Memahami Komik* (Tr S. Kinanti) ... Hlm. 30
14. Bdk. Wassily Kandinsky. "On the Problem of Form". Dalam <http://www.mnstate.edu/gracyk/courses/phil%20of%20art/kandinskytext5.htm>. Diakses tanggal 25 Oktober 2010.

#### PUSTAKA

Darmawan, Hikmat. Tahun tidak diketahui. "Novel Grafis, apaan sih?" <http://hikmatdarmawan.wordpress.com/2010/02/15/novel-grafis-apaan-sih-bagian-1/>

Eagleton, Terry. 2008 (Anniversary Edition). *Literary Theory. An Introduction*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

GoldSmith, Francisca. 2010. *The Readers' Advisory guide to Graphic Novels*. Chicago: American Library Association

Harvey, Robert C. 1994. *The Art of Funnies. An Aesthetic History Studies in Popular Culture*. Jackson: University Press of Mississippi

Kandinsky, Wassily. 1912. "On the Problem of Form". 1912. <http://www.mnstate.edu/gracyk/courses/phil%20of%20art/kandinskytext5.htm>

McCloud, Scott. Agustus 2001. *Memahami Komik* (Tr S Kinanti). Jakarta: KPG.

Stegall-Armour, Amanda. 2010. "The Only Thing Graphic is Your Mind. Reconstructing the Reference Librarian's View of the Genre". Dalam Robert G. Weiner (ed). *Graphic Novels and Comics in Libraries and Archives. Essays on Readers, Research, History, and Cataloging*. London: McFarland & Company, Inc.