

Studi Historis Komparatif Desain Panel pada Komik Indonesia (Studi Kasus: Komik Ramayana Karya RA Kosasih Dan Komik The Grand Legend Ramayana Karya Is Yuniarto)

Fia Royyana

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: fiaroyy@gmail.com

ABSTRACT

Comics are images and symbols that are combined in a certain order, used to convey messages and aesthetic responses from readers. The power of comic media in conveying messages is closely related to the visual elements in it. One of the visual elements that influences the comic reading experience is the panel design. Indonesian comics have a very long history. In the midst of the popularity of foreign comics, an endemic genre native to Indonesia emerged, called wayang comics. One of the wayang comics that was popular in the 1950s was Ramayana by RA Kosasih. On the other hand, modern wayang comics have also appeared recently and are very popular, one of the famous ones is the comic entitled The Grand Legend Ramayana. This comic is a wayang comic inspired by the Ramayana story written by Is Yuniarto, which was published starting in 2015 and continues until now. This research aims to compare the panel designs of the Ramayana comic by RA Kosasih and the comic The Grand Legend Ramayana by Is Yuniarto, as well as to look at a comparative historical study of the two comics. This research uses a comparative historical method which prioritizes the time aspect of historical trajectories. Comparisons between different time periods were made to see the developments and social influences that occurred. Scott McCloud's comic theory approach is used to compare the panel designs of the two comics. The results of the study show that the Ramayana comic panel design by RA Kosasih was influenced by comic strips and comic books published in America at that time. On the other hand, the comic panel design of The Grand Legend Ramayana has a strong influence from Japanese manga which are currently popular.

Keywords: Comic, Panel, Gutter, Ramayana, The Grand Legend Ramayana

Pendahuluan

Komik merupakan media bercerita yang membawa pesan dari pembuatnya untuk disampaikan kepada pembacanya (Mataram, 2016). Karakteristik komik yang unik terdiri dari gambar dan teks, menjadikan media ini sangat fleksibel dalam mengikuti perkembangan zaman. Dengan keunikannya tersebut komik menjadi media populer yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan pesan yang mudah dipahami (Maharsi, 2011).

Perkembangan komik Indonesia telah melalui sejarah yang sangat panjang. Salah satu periode penting dalam awal perkembangan komik Indonesia adalah kemunculan wayang beber dan wayang kulit sebagai sarana bercerita melalui gambar yang merupakan cikal bakal komik di Indonesia (Bonneff, 1998). Lalu, berkat berkembangnya media massa seperti koran, muncullah komik-komik strip terbitan Amerika dan Cina menjadi populer di masyarakat Indonesia kala itu.

Melewati era kemerdekaan yang penuh gejolak, penerbitan komik mengalami lika-likunya tersendiri. Banyak komik-komik Indonesia yang mengangkat tema-tema kepahlawanan, dan kemudian muncullah komik-komik superhero asli Indonesia. Hal ini tidak lepas dari kepopuleran komik-komik Amerika yang menginvasi Indonesia, sehingga sedikit banyak memberikan pengaruh pada komik-komik lokal (Bonneff, 1998).

Pada era tahun 1960an, muncul komik-komik yang menceritakan dunia pewayangan. Komik-komik wayang ini begitu populer sehingga dianggap mampu mengalahkan popularitas komik-komik Barat. Tren ini dilanjutkan dengan komik-komik yang mengangkat kisah-kisah perjuangan untuk meningkatkan rasa nasionalisme masyarakat Indonesia (Bonneff, 1998).

Perkembangan teknologi, terutama digitalisasi, membuat generasi baru komikus bermunculan di era tahun 90an. Bersamaan dengan itu, ledakan popularitas komik Jepang juga dimulai di era ini. Komik Jepang, yang disebut *manga*, mempunyai gaya visualisasi dan penceritaan yang unik dan menarik (Maharsi, 2011).

Popularitas *manga* membuat komikus-komikus muda Indonesia sedikit banyak terpengaruh gaya visualisasi dan penceritaan *manga* ke dalam proses pengkaryaanannya. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya komik-komik populer karya anak bangsa yang mempunyai visualisasi dengan ciri khas *manga*, salah satunya adalah *The Grand Legend Ramayana* karya Is Yuniarto. Komik ini merupakan komik wayang yang mengadaptasi epos Ramayana, yang dulu juga pernah diadaptasi menjadi komik berjudul *Ramayana* karya RA Kosasih di tahun 1950an.

Kedua komik tersebut sama-sama mengangkat cerita tentang Ramayana, namun dengan konsep yang berbeda dan tahun terbit yang terpaut jauh. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian-penelitian yang mengulas kedua komik tersebut telah banyak dilakukan. Sejauh ini salah satu aspek yang sering dibahas adalah gaya ilustrasi dan desain karakter. Padahal, komik mempunyai aspek lainnya yang juga penting dan menarik untuk diteliti lebih dalam, misalnya desain panel komik, yang melibatkan dua unsur penting dalam komik, yaitu panel dan parit.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melihat sejauh mana perbedaan desain penyusunan panel dari kedua komik tersebut dan melihat pengaruh komik asing terhadap desain panel komik Indonesia di dua periode yang berbeda menggunakan metode historis komparatif.

Permasalahan dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini yaitu apa saja perbedaan desain panel dari komik Ramayana karya RA Kosasih dan komik The Grand Legend Ramayana karya Is Yuniarto dan bagaimanakah studi historis komparatif dari kedua judul komik tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi perbedaan desain panel dari komik Ramayana karya RA Kosasih dan komik The Grand Legend Ramayana karya Is Yuniarto, serta mendeskripsikan studi historis komparatif dari dua judul komik tersebut.

Studi Historis komparatif

Menurut Neuman, studi historis komparatif mengutamakan aspek waktu dalam lintasan sejarah dan variasi budaya sebagai pusat dari pertanyaan penelitian, pengumpulan data dan analisis data. Penggunaan metode ini memerlukan pengetahuan kesejarahan yang mendalam dan konteks budaya yang menjadi fokus penelitian. Penelitian yang menggunakan metode historis komparatif tidak terpaku pada satu titik waktu tertentu. Perbandingan antara periode waktu yang berbeda dilakukan untuk melihat adanya perkembangan dan pengaruh sosial yang terjadi (Karyanta et al., 2020). Menurut Mahoney dan Rueschemeyer, studi historis komparatif mempunyai tiga karakteristik utama (Karyanta et al., 2020), yaitu:

- 1) Studi historis komparatif harus menyertakan penjelasan dan argumen yang bersifat kausalitas (sebab-akibat). Oleh karena itu, studi yang tidak menggunakan analisis kausalitas tidak termasuk dalam historis komparatif.
- 2) Peneliti historis komparatif harus menganalisis rangkaian sejarah dan memberi perhatian kepada proses yang belum terungkap.
- 3) Peneliti historis komparatif terlibat langsung dalam perbandingan yang disusun secara sistematis dan kontekstual dari kasus-kasus yang serupa dan yang kontras

Perkembangan Komik Indonesia

Komik Indonesia telah melalui perjalanan yang sangat panjang. Menurut para ahli teori komik, sejak zaman dahulu kala manusia mempunyai hasrat untuk berkomunikasi melalui gambar dan tanda. Berdasarkan teori tersebut maka sejarah komik Indonesia dapat dirunut sejak zaman prasejarah, dimana banyak ditemukan relief yang ada dalam candi dan monumen keagamaan lainnya sebagai cara untuk berkomunikasi (Bonnett, 1998).

Dalam peradaban yang lebih maju, cikal bakal komik Indonesia dapat dilihat dari penemuan wayang beber. Wayang beber dibuat dari bahan gulungan kain yang memuat lukisan berisi sejumlah adegan yang nantinya akan diceritakan oleh dalang kepada penontonnya. Wayang beber dianggap mempunyai karakteristik yang sama dengan komik. Hal ini dapat dilihat dari adegan-adegan dalam wayang beber yang dituangkan dalam empat gambar berkesinambungan satu sama lain membentuk sebuah urutan adegan. Karakter ini mirip dengan komik yang bersifat *sequential* (berurutan). Selain itu, adegan-adegan dalam wayang beber mempunyai pembatas yang memisahkan satu adegan dan adegan lainnya seperti panel dalam komik (Maharsi, 2014).

Komik dalam bentuk cetak pertama kali dikenal melalui media massa di periode sebelum Perang Dunia II. Komik strip pertama yang terbit secara rutin di surat kabar Sin Po adalah Put On, yang menceritakan keseharian laki-laki gendut baik hati yang tinggal di ibukota. Komik strip merupakan format komik yang mempunyai sedikit panel, biasanya hanya tiga atau empat panel dan dimuat di surat kabar (Maharsi, 2014).

Di masa pendudukan Jepang kondisi penerbitan di Indonesia kurang kondusif, menyebabkan penerbitan komik terhambat. Namun di tahun 1950an, beberapa komik kepahlawanan muncul di surat kabar Kedaulatan Rakjat di Bandung. Bersamaan dengan itu, gempuran komik-komik dari Amerika juga berdatangan. Judul-judul populer semacam Tarzan, Rip Kirby, John Hazard, dan Flash Gordon mulai dikenal di pasar Indonesia (Bonneff, 1998).

Melihat popularitas komik-komik barat tak heran jika hal tersebut mempengaruhi komikus-komikus Indonesia dalam berkarya. Di era itu format komik strip ala komik Amerika banyak ditiru komik-komik Indonesia. Tak hanya dari format panel, namun juga dari kesamaan narasi cerita dan juga penokohan. Salah satu contohnya adalah komik berjudul Sri Asih yang tampak mirip dengan komik Wonder Woman terbitan DC Comics (Hasian & Mardika, 2017). Penggayaan komik-komik Indonesia saat itu masih sangat terpengaruh komik-komik asing walaupun mengambil tema-tema seputar kebudayaan Indonesia (Sopiyanti et al., 2021).

Kepopuleran komik-komik asing dan komik Indonesia yang meniru judul-judul komik asing tersebut menuai kecaman dari para pendidik di era tersebut. Mereka berpendapat bahwa komik-komik tersebut tidak mendidik dan mengandung gagasan berbahaya. Melihat pertentangan ini para penerbit besar mulai mengubah tren komik dengan mempopulerkan komik-komik yang mengandung nilai-nilai kebudayaan nasional. Situasi inilah yang kemudian melahirkan komik dengan genre asli Indonesia, yaitu komik wayang (Bonneff, 1998).

Pada awal kemunculannya, komik yang menampilkan cerita dari dunia pewayangan tidak spesifik digolongkan sebagai komik wayang. Seiring banyaknya judul-judul komik wayang, maka muncullah genre komik wayang sebagai sebutan bagi komik-komik yang secara khusus

menceritakan tentang wayang (Bajraghosa, 2019). Sebagai genre endemik di Indonesia, salah satu komikus legendaris yang mempopulerkan genre tersebut adalah RA Kosasih. Karya-karyanya banyak diterbitkan pada periode tahun 1950an hingga 1980an (Mataram, 2016). Hingga saat ini pun komik wayang tetap eksis walaupun dengan tingkat adaptasi dan modifikasi yang berbeda-beda.

Komik Indonesia mengalami mati suri di era 1980 hingga 1990an. Di tahun 1990an, muncullah komik-komik terbitan Jepang yang membanjiri dunia perkomikan di Indonesia (Widy et al., 2015). Kepopuleran komik Jepang, atau disebut *manga*, telah menguasai pasar dan sangat mudah ditemukan dimana-mana (IRM, 2016). Gaya ilustrasi dan penceritaan yang khas membuat *manga* begitu populer di kalangan penikmat komik di Indonesia. Hal inilah yang sedikit banyak mempengaruhi gaya dan teknik pembuatan komik para komikus-komikus baru yang lahir setelah kepopuleran era *manga* di Indonesia (Widy et al., 2015).

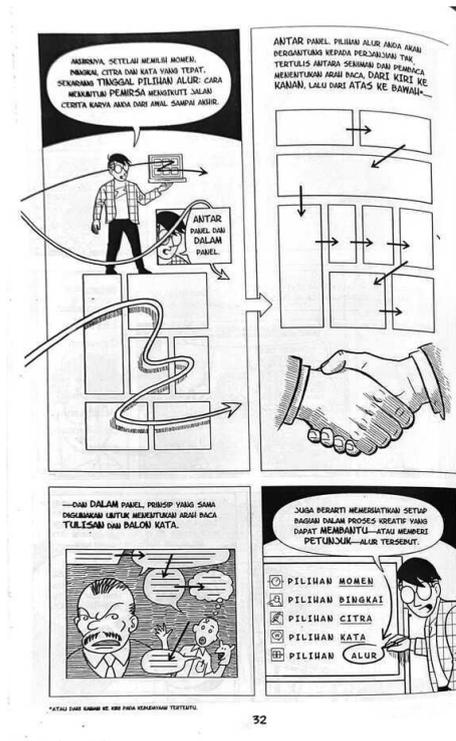
Pada tahun 2015 muncullah salah satu komik wayang populer yang berjudul Grand Legend Ramayana. Komik ini merupakan karya komikus bernama Is Yuniarto yang dikenal dengan komik-komik wayangnya seperti Garudayana yang banyak digemari di Indonesia (IRM, 2016). Komik The Grand Legend Ramayana ini pertama kali dipublikasikan di majalah komik re:ON, dengan durasi satu episode per edisi majalah. Komik ini kemudian diterbitkan kembali dalam format buku yang terdiri dari beberapa episode cerita.

Karakteristik menonjol yang membedakan komik Grand Legend Ramayana dengan komik-komik wayang di periode awal adalah pendekatannya yang menggunakan gaya *manga*, hal ini paling terlihat pada desain karakternya (Poerniawan et al., 2015). Kesimpulan ini juga didukung dengan banyak penelitian sebelumnya mengenai gaya ilustrasi komik-komik wayang masa kini yang menggunakan gaya ilustrasi *manga* (IRM, 2016; Poerniawan et al., 2015; Widy et al., 2015).

Komik mempunyai sejumlah elemen visual yang saling mempengaruhi satu sama lain. Salah satu elemen visual komik yang belum banyak dibahas secara mendalam adalah desain panel komik, termasuk di dalamnya adalah penyusunan parit komik. Desain panel komik, terutama dalam komik Indonesia mempunyai perjalanannya sendiri yang menarik untuk dibahas. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memperluas wawasan mengenai desain panel komik Indonesia, dengan studi kasus dua judul komik wayang yang diterbitkan dalam rentang tahun yang jauh berbeda. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya.

Transisi panel merupakan perpindahan dari satu gambar ke gambar lainnya sesuai dengan plot cerita, sehingga menimbulkan kesan bergerak (Hasian & Mardika, 2017). McCloud mengelompokkan transisi panel dalam komik menjadi enam jenis, yaitu transisi momen ke momen, aksi ke aksi, subyek ke subyek, lokasi ke lokasi, aspek ke aspek, dan non sequitur (McCloud, 2001).

3) Alur panel



Gambar 2. Alur Panel
Sumber: McCloud, 2007

Alur panel adalah panduan arah membaca alur cerita dalam komik. Secara umum alur baca komik adalah searah jarum jam, dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Hal ini karena pembaca sudah terbiasa membaca dari arah tersebut (McCloud, 2001).

Parit

Parit merupakan ruang yang tercipta diantara panel. Parit mempunyai peran penting sebagai penghubung gambar-gambar dalam panel yang terpisah. Dalam menghadapi dua gambar dalam panel yang terpisah, pembaca dapat berimajinasi dan menginterpretasikan sendiri apa gagasan yang terkandung dalam suatu adegan, sehingga hal ini menjadi kekuatan utama dari

komik. Fenomena mengamati bagian-bagian yang terpisah dan menginterpretasikannya secara menyeluruh sebagai kesatuan disebut dengan closure (McCloud, 2007). Ukuran dan bentuk parit bervariasi tergantung pada kreativitas komikusnya (Maharsi, 2011).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif komparatif. Metode deskriptif dilakukan untuk meneliti sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, sistem pemikiran, atau peristiwa. Tujuan metode penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi atau gambaran secara sistematis dan akurat mengenai fakta, sifat dan hubungan antar fenomena. Metode deskriptif mempunyai bermacam-macam jenis, salah satunya adalah deskriptif komparatif yang terdiri dari dua tahap, yaitu menguraikan dan membandingkan (Nazir, 2013). Sementara itu, kajian historis adalah kajian yang meneliti tentang unsur-unsur sejarah yang ada di dalam suatu objek penelitian dan yang ada di luar objek penelitian tersebut sebagai aspek intrinsik dan ekstrinsiknya (Iktia, 2018).

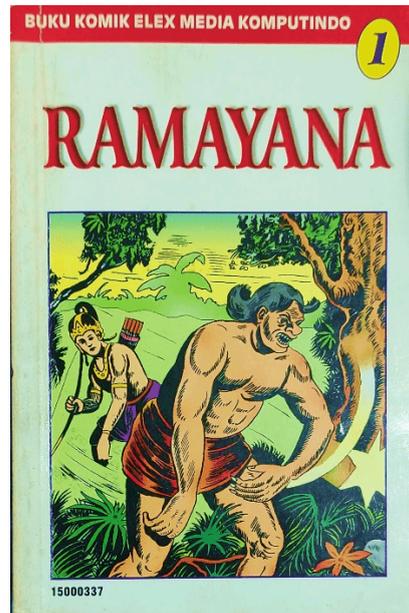
Sumber data dari penelitian ini adalah data primer yang diambil dari komik Ramayana karya RA Kosasih dan komik Grand Ramayana karya Is Yuniarto, data sekunder yang berasal dari buku-buku dan jurnal terkini mengenai komik, serta observasi.

Tahapan pertama dari penelitian ini adalah melakukan konseptualisasi obyek penelitian menggunakan pendekatan teori komik yang dipaparkan oleh Scott McCloud. Tahap selanjutnya adalah mencari, memvalidasi dan mengorganisasi bukti kesejarahan yang ada di dalam obyek penelitian. Tahap terakhir mensintesa bukti. Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti melihat pola yang terjadi selama rentang waktu terkait, mencari persamaan dan perbedaan yang ada, kemudian mengorganisasi peristiwa-peristiwa yang berkaitan untuk kemudian dikelompokkan untuk menciptakan gambaran besarnya. Setelah mendapatkan gambaran besarnya, peneliti kemudian mendeskripsikan konsep dan bukti yang telah disatukan (Karyanta et al., 2020).

Isi/Hasil dan Pembahasan

Komik Ramayana

Komik yang digunakan untuk observasi dalam kajian penelitian ini adalah komik Ramayana karya RA Kosasih terbitan Elex Media Komputindo yang diterbitkan pada tahun 2000. Komik ini merupakan komik cetak ulang dengan isi yang sama dengan terbitan Melodi di tahun 1950an.



Gambar 3. Cover komik Ramayana jilid 1
Sumber: Kosasih, 2000

Layout, Bentuk dan Ukuran Panel

Dalam komik Ramayana karangan RA Kosasih, hampir sebagian besar panel berbentuk kotak dengan sedikit variasi, misalnya persegi dan persegi panjang horizontal dan vertikal.



Gambar 4. Layout panel komik Ramayana
Sumber: Kosasih, 2000

Garis-garis panelnya tertutup sempurna, memperlihatkan parit yang tampak di sekeliling halaman. Pada beberapa adegan, ditemukan panel dengan bentuk trapesium dan jajar genjang. Selain itu, ada beberapa panel persegi yang tampak terpotong di ujungnya karena digunakan sebagai area penulisan naskah komik. Secara umum, ukuran panel yang digunakan dalam tiap halaman komik ini tampak seragam, dengan satu halaman memuat empat hingga enam panel. Namun ada juga beberapa halaman yang memuat hanya 1 dan 3 panel saja.



Gambar 5. Variasi bentuk panel dalam komik Ramayana

Sumber: Kosasih, 2000

Panel-panel berbentuk persegi disusun secara berdampingan dengan ukuran yang sama. Dalam satu kolom, maksimal jumlah panel yang ditampilkan adalah dua panel saja. Sedangkan jumlah barisnya bervariasi dari 2 hingga 3 panel per baris. Panel berbentuk persegi panjang horizontal dan vertikal disusun secara hati-hati, berpadu dengan panel persegi, sehingga tata *layout* tampak memenuhi area yang tersedia. Tidak ada halaman komik yang tampak kosong, semuanya penuh dengan adegan-adegan yang ada dalam panel-panel tersebut.

Secara umum, *layout* panel dalam komik Ramayana karya RA Kosasih terlihat repetitif dengan komposisi panel yang berulang di setiap halamannya, tentunya dengan beberapa variasi bentuk dan ukuran panelnya.

Transisi Panel

Untuk menghitung transisi panel dalam komik ini, penulis mengambil sampel 32 halaman pertama yang ada di buku jilid satu. Berdasarkan observasi, transisi panel terbanyak yang sering muncul pada komik tersebut adalah subyek ke subyek sebanyak 47,3%. Jumlah ini

hampir sama dengan transisi panel aksi ke aksi sejumlah 41,8%. Transisi panel selanjutnya yang sering ditemukan adalah transisi lokasi ke lokasi sebanyak 10,9%. Komik ini tidak menampilkan transisi panel momen ke momen, aspek ke aspek dan transisi non sequitur.

Alur Panel

Alur membaca panel-panel dalam komik ini searah dengan jarum jam. Dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah.

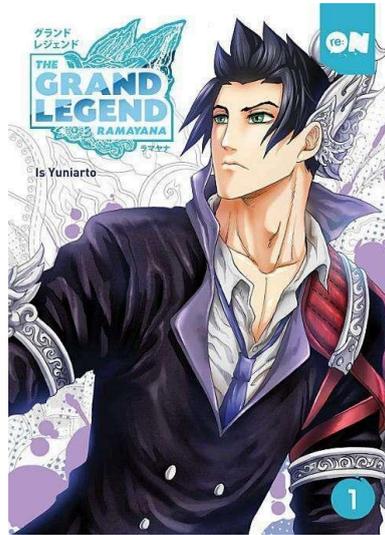
Parit

Parit dalam komik Ramayana karya RA Kosasih ini terlihat jelas di sekeliling halamannya. Parit di tepi atas dan samping halaman berukuran sama, sedangkan parit di bagian bawah sedikit lebih tinggi karena area tersebut digunakan untuk nomor halaman yang ada di setiap halaman komik.

Parit yang berada di antara panel-panel dalam komik tersebut mempunyai ukuran yang sama, konsisten di setiap halamannya. Hanya saja di bagian awal komik volume pertama, teks narasi cerita dipaparkan di luar panel, sehingga parit antar panel lebih penuh. Namun, di bagian akhir komik volume 1, seluruh volume 2 dan 3, semua teks narasi dimasukkan ke dalam panel, sehingga parit komik terlihat lebih jelas dan rapi.

Komik The Grand Legend Ramayana

Komik yang digunakan untuk observasi dalam kajian penelitian ini adalah komik The Grand Legend Ramayana karya Is Yuniarto yang diterbitkan oleh re: ON comics di tahun 2015.



Gambar 6. Cover komik Grand Legend Ramayana jilid 1
Sumber: Yuniarto, 2015

Layout, Bentuk dan Ukuran Panel

Layout tiap halaman komik The Grand Legend Ramayana disusun secara dinamis dengan melibatkan bentuk dan ukuran panel yang bervariasi. Bentuk panel dalam komik ini kebanyakan berbentuk kotak-kotak dengan banyak variasi. Misalnya saja persegi, persegi panjang horizontal dan vertikal, trapesium dan juga jajar genjang. Namun, variasi terlihat ketika parit komik antar panel berbentuk miring, sehingga bentuk panel tidak benar-benar berbentuk persegi sama sisi.



Gambar 7. Variasi layout panel dalam komik Grand Legend Ramayana
Sumber: Yuniarto, 2015

Hal yang paling menonjol dalam desain panel di komik *The Grand Legend Ramayana* ini adalah banyaknya panel terbuka yang digunakan. Panel-panel terbuka ini tidak mempunyai garis tertutup di sebagian atau seluruh sisinya, sehingga bagian tepinya melebihi garis batas halaman (*bleed*) yang memenuhi bagian tepi komik. Selain itu, ditemukan juga dua adegan dimana sang tokoh utama ditampilkan tanpa panel dan keluar dari batas panel, sementara adegan-adegan lainnya ditampilkan dalam panel di belakang gambar tokoh tersebut.



Gambar 8. Panel splash dalam komik *Grand Legend Ramayana*
Sumber: Yuniarto, 2015

Ukuran panel dalam tiap halaman ini sangat bervariasi, dari hanya satu panel hingga 8 panel. Dalam bab 2 komik volume 1, ditemukan sebuah adegan penting yang ditampilkan dalam satu panel dengan ukuran melebihi satu halaman dan berlanjut di halaman berikutnya untuk menunjukkan intensitas adegan yang ditampilkan. Selain itu, ditemukan juga sederet panel berukuran sempit hingga lebar yang disusun berurutan, yang digunakan sebagai petunjuk adanya perpindahan lokasi dan adegan dalam cerita komik tersebut.

Komposisi layout komik *The Grand Legend Ramayana* ini tampak dinamis dengan menggabungkan panel dengan beragam bentuk dan ukuran. Tiap halamannya mempunyai komposisi penyusunan panel yang berbeda-beda, disesuaikan dengan intensitas adegan yang ditampilkan.



Gambar 9. Panel perpindahan lokasi dalam komik Grand Legend Ramayana
Sumber: Yuniarto, 2015

Transisi Panel

Transisi panel dalam komik ini diambil berdasarkan sampel episode pertama komik sepanjang 32 halaman. Berdasarkan hasil observasi terdapat lima jenis transisi panel yang ada dalam komik ini. Secara berurutan, jenis transisi panel terbanyak adalah aksi ke aksi sebanyak 47,9%, subyek ke subyek sebanyak 39,6%, aspek ke aspek sebanyak 8,3%, diikuti dengan transisi panel momen ke momen sebanyak 3,5% dan lokasi ke lokasi sebanyak 0,7%. Tidak ditemukan jenis transisi panel non sequitur dalam komik ini.

Alur Panel

Alur baca panel pada komik ini sama dengan komik-komik pada umumnya, yaitu dari kiri ke kanan dan atas ke bawah

Parit

Parit pada komik The Grand Legend Ramayana tampak dinamis, mengikuti bentuk dan ukuran panelnya. Parit tidak selalu tampak di sekeliling panel karena banyak panel terbuka yang bagian tepinya memenuhi sisi halaman komik.



Gambar 10. Panel terbuka dalam komik Grand Legend Ramayana
Sumber: Yuniarto, 2015

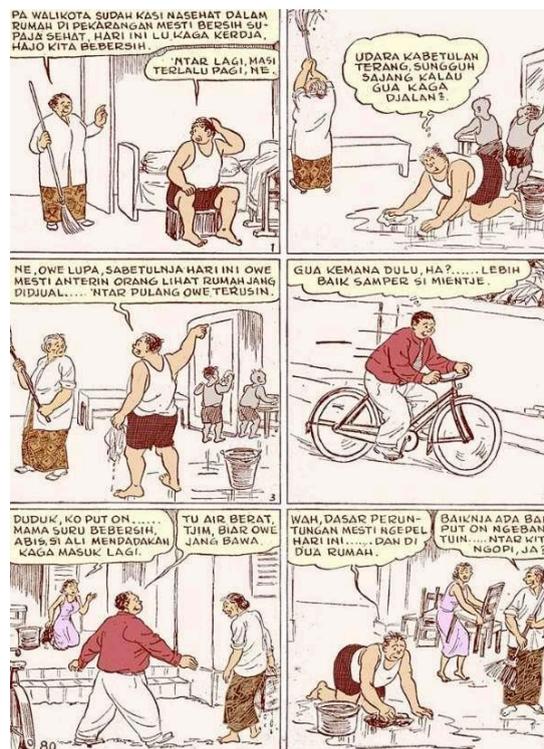
Bentuk parit juga beragam, tidak hanya vertikal dan horizontal, banyak juga parit yang miring mengikuti bentuk panelnya. Ukuran parit antar panel atas ke bawah tampak lebih lebar daripada parit antar panel ke samping (horizontal). Hal yang menarik dalam penggunaan parit pada komik ini adalah adanya sedikit adegan yang menggunakan parit berwarna hitam, ketika hampir semua adegan mempunyai parit berwarna putih seperti pada umumnya. Parit berwarna hitam tersebut digunakan ketika menampilkan adegan kilas balik masa lalu antara tokoh-tokohnya.



Gambar 11. Penerapan panel berwarna hitam dalam komik Grand Legend Ramayana
Sumber: Yuniarto, 2015

Pembahasan

Komik Ramayana karya RA Kosasih pertama kali diterbitkan pada tahun 1950an. Secara umum, desain layout komik ini cenderung repetitif dengan komposisi panel yang berulang di sebagian besar halamannya. Variasi bentuk dan ukuran panel tetap ada, tapi jumlahnya tidak sebanyak layout panel yang repetitif tersebut. Hal ini tidak mengherankan jika melihat sejarah komik yang pertama kali diterbitkan di Indonesia. Komik yang pertama kali terbit di Indonesia adalah komik strip yang muncul di surat kabar. Komik strip ini adalah komik singkat yang terdiri dari beberapa panel saja. Panel-panel komik tersebut biasanya mempunyai bentuk dan ukuran yang sama dan disusun secara cermat sehingga dapat memenuhi area cetak yang sudah ditentukan. Baik komik strip asli dari Indonesia (contohnya Put On), maupun komik strip dari Amerika seperti Tarzan, Rip Kirby dan lainnya, semuanya mempunyai bentuk dan ukuran panel yang cenderung repetitif dan tidak banyak variasi. Dengan keterbatasan area yang tersedia di surat kabar, tentu akan sulit bila komik-komik strip tersebut disajikan dengan panel-panel yang eksperimental.



Gambar 12. Komik strip Put On

Sumber: www.thejakartapost.com, diakses pada 4 Agustus 2024



Gambar 14. Variasi bentuk panel dalam komik Ramayana
Sumber: Kosasih, 2000

Bentuk panel yang beragam ini juga mempengaruhi bentuk parit yang mulai bervariasi dalam buku-buku komik Indonesia. Di sisi lain, parit dalam buku-buku komik di era tahun 1950an ini mempunyai persamaan yang menonjol, yaitu parit selalu tampak di pinggir area cetak, hal ini disebabkan karena tidak adanya penggunaan panel yang melebar keluar area cetak (*bleed*).

Buku-buku komik yang diterbitkan pada masa itu berbeda dengan buku komik Jepang yang banyak beredar saat ini. Buku-buku komik pada tahun 1950an mempunyai halaman yang lebih tipis, mirip dengan komik-komik superhero terbitan Amerika. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Scott McCloud, komik-komik Amerika ini mempunyai kecenderungan menggunakan jenis transisi panel aksi ke aksi, subyek ke subyek dan diikuti dengan peralihan lokasi ke lokasi. Hasil penelitian ini rupanya mirip dengan hasil observasi transisi panel yang ada dalam komik Ramayana karya RA Kosasih.



Gambar 15. Transisi panel subyek ke subyek dalam komik Ramayana
Sumber: Kosasih, 2000

Bedanya, komik Ramayana karya RA Kosasih ini mempunyai jenis transisi panel subyek ke subyek sebagai jenis transisi panel yang paling banyak muncul, diikuti dengan transisi panel aksi ke aksi dengan jumlah yang hampir sama, dan lokasi ke lokasi. Hal ini wajar karena ada lebih banyak adegan drama yang terjadi antar karakter dalam komik wayang tersebut. Persamaan lainnya yang ditemukan dalam komik-komik Amerika dan komik Ramayana karya RA Kosasih ini adalah tidak adanya transisi panel waktu ke waktu, aspek ke aspek, dan non sequitur.

Panel-panel yang ada pada komik Amerika dan komik Ramayana ini merupakan panel yang padat kejadian, yaitu panel-panel yang banyak memperlihatkan adegan-adegan penting penuh aksi. Panel-panel yang padat kejadian ini biasanya ditampilkan melalui adegan longshot atau medium shot, yang memperlihatkan seorang tokoh atau lebih yang sedang beraksi.

Hal tadi dapat dipahami karena komik-komik ini mempunyai keterbatasan halaman, sehingga setiap panel harus menampilkan adegan yang penting dan efektif. Mengingat bahwa komik-komik di era tersebut bermula dari komik strip yang hanya terdiri dari beberapa panel saja, maka tak heran jika komikus di era tersebut berusaha menampilkan adegan-adegan penting penuh aksi dalam panel yang terbatas. Penggunaan panel yang padat kejadian ini terus digunakan walaupun komik-komik tidak lagi diterbitkan dengan format komik strip.



Gambar 16. Panel-panel padat kejadian dalam komik Flash Gordon
 Sumber: Raymond, 1978

Komik *The Grand Legend Ramayana* pertama kali diterbitkan pada tahun 2015. Di era tersebut, komik Jepang, atau yang biasa disebut *manga*, sedang berkembang pesat di Indonesia. Komikus-komikus lokal di era tersebut mulai banyak yang menerapkan gaya ilustrasi *manga* dalam pembuatan komik mereka, tak terkecuali Is Yuniarto saat membuat komik *The Grand Legend Ramayana* ini. Menurut Is Yuniarto, karyanya ini memang terinspirasi dari garis besar cerita kisah epik *Ramayana* serta beragam kisah yang menyertainya yang ada dalam komik-komik wayang Indonesia klasik (Yuniarto, 2015).

Layout panel komik *The Grand Legend Ramayana* ini mempunyai panel-panel yang beragam bentuk dan ukuran. Tidak ditemukan layout panel yang berulang-ulang di halamannya. Jika diperhatikan ukuran panel yang berbeda-beda dan sangat kontras besar kecilnya ini bergantung pada intensitas adegan yang ditampilkan. Seberapa jauh intensitas suatu adegan mungkin subjektif bagi beberapa orang, tapi intensitas pada komik dapat diartikan sebagai teknik visual yang dimunculkan untuk memberi efek penting, dinamis, kontras dan dapat menambah keriuhan grafis untuk menggugah pembaca. (McCloud, 2007). Hal ini sangat terlihat pada adegan tabrakan yang disajikan dalam panel splash ganda yang menyambung dari halaman satu ke halaman lainnya (Maharsi, 2011).



Gambar 17. Adegan tabrakan mobil dalam komik Grand Legend Ramayana
Sumber: Yuniarto, 2015

Dinamika perubahan ukuran panel yang berlandaskan intensitas ketegangan ini sering muncul dalam komik-komik Jepang. Dinamika ini muncul dalam komik Grand Legend Ramayana, namun tidak muncul dalam komik Ramayana karya RA Kosasih. Perbedaan inilah yang membuat pengalaman membaca kedua komik tersebut sangat berbeda.

Komik The Grand Legend Ramayana banyak menggunakan panel yang terbuka. Panel-panel terbuka ini seakan meluap melewati pinggir halaman (*bleed*).

Teknik panel terbuka ini digunakan untuk membentuk suasana dan kesadaran akan lokasi pada komik serta memberikan kesan kehadiran yang nyata dalam komik. Teknik ini banyak digunakan di Jepang, dan baru-baru ini mulai diterapkan pada komik-komik Barat (McCloud, 2007).

Parit yang ada dalam komik The Grand Legend Ramayana bentuknya bervariasi mengikuti panel yang ada. Beberapa adegan dalam komik ini tidak mempunyai panel, sehingga bentuk paritnya lebih dinamis, tidak melulu tegak lurus vertikal, horizontal atau diagonal. Di sisi lain, salah satu teknik yang digunakan pada komik ini adalah penggunaan parit berwarna hitam.

Parit berwarna hitam ini digunakan untuk memperlihatkan kilas balik adegan masa lalu, saat karakter Rama dan Laks berpisah dengan saudaranya untuk membasmi Yaksha. Saat kilas balik adegan tersebut selesai, warna parit pada komik kembali menjadi putih.

Berdasarkan pengamatan penulis, teknik ini sangat umum digunakan dalam komik Jepang. Pada komik-komik Jepang, panel berwarna hitam memang sering digunakan dalam situasi dan adegan tertentu. Salah satu yang paling sering muncul adalah penggunaan parit warna hitam dalam adegan kilas balik masa lalu.



Gambar 18. Penerapan panel berwarna hitam untuk memperlihatkan kilas balik masa lalu pada *manga Mashle* karya Hajime Komoto, dibaca dari kanan ke kiri
Sumber: Komoto, 2020

Transisi panel dalam komik *The Grand Legend Ramayana* menjadi salah satu hal yang menarik untuk dibahas. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, transisi panel yang paling banyak terjadi di dalam komik ini secara berurutan adalah aksi ke aksi, subyek ke subyek, aspek ke aspek, momen ke momen, dan lokasi ke lokasi. Komik *The Grand Legend Ramayana* menggunakan lima jenis transisi panel, lebih banyak daripada komik *Ramayana* yang hanya menggunakan tiga jenis transisi panel.

Teknik bercerita khas komik Jepang yang sering digunakan adalah transisi panel momen ke momen dan aspek ke aspek. Peralihan aspek ke aspek sering digunakan untuk menampilkan aksi gerak lambat seperti yang ada pada film-film. Teknik ini digunakan untuk meningkatkan ketegangan sambil memperlihatkan perubahan-perubahan kecil yang terjadi (McCloud, 2007).



Gambar 19. Transisi panel momen ke momen dalam komik Grand Legend Ramayana
Sumber: Yuniarto, 2015

Selain transisi panel momen ke momen, peralihan aspek ke aspek menjadi salah satu teknik yang populer digunakan dalam komik Jepang. Teknik ini digunakan untuk menggambarkan suasana dan perasaan dari suatu lokasi atau tempat. Biasanya, panel yang digunakan adalah panel-panel bisu yang menggambarkan aspek-aspek dari lokasi atau suatu tempat tersebut (McCloud, 2001).



Gambar 20. Penerapan panel terbuka yang juga memperlihatkan transisi panel aspek ke aspek dalam komik Grand Legend Ramayana
Sumber: Yuniarto, 2015

Komik-komik Jepang biasanya diterbitkan per episode-nya dalam format majalah komik. Episode-episode dalam majalah komik tersebut lalu dikumpulkan menjadi satu *tankoubon* (satu jilid buku). Panjang cerita dalam suatu judul komik tidak dibatasi, sehingga satu judul komik dapat mempunyai berjilid-jilid buku. Melalui kebebasan dalam menentukan durasi cerita inilah komikus Jepang dapat bereksplorasi lebih jauh ketika membangun dunia di dalam komiknya. Salah satu teknik yang sering digunakan adalah dengan menampilkan jenis transisi panel momen ke momen dan aspek ke aspek. Dengan menggunakan teknik tersebut komikus Jepang dapat menggunakan lusinan panel hanya untuk menampilkan gerakan sinematik dan suasana hati dengan bebas. Sebuah teknik yang saat itu tidak dapat digunakan oleh komikus Amerika yang mengutamakan panel-panel padat kejadian karena keterbatasan halaman (McCloud, 2001).

Mengingat bahwa komik *The Grand Legend Ramayana* juga diterbitkan dalam majalah komik periodik *re:ON* dan kemudian diterbitkan versi bukunya, maka tidak heran jika komikusnya juga mendapatkan kebebasan bereksplorasi seperti komikus-komikus Jepang.

Dari semua aspek yang sudah dibahas, satu-satunya aspek yang tidak ada perubahan selama bertahun-tahun adalah alur pembacaan panel. Baik komik *Ramayana* karya RA Kosasih maupun *The Grand Legend Ramayana* sama-sama mempunyai urutan baca yang sama, yaitu dari kiri ke kanan dan atas ke bawah.

Alur baca tersebut memang umum digunakan di Indonesia. Namun, hal ini berbeda dengan cara baca komik Jepang yang dimulai dari kanan ke kiri. Berdasarkan observasi peneliti, komik-komik Jepang terjemahan yang saat ini diterbitkan di Indonesia tidak mengubah alur baca tersebut (kanan ke kiri), sehingga berpotensi membingungkan pembaca Indonesia yang tidak terbiasa membaca *manga*.

Perbedaan alur baca *manga* ini rupanya tidak mempengaruhi alur baca komik-komik Indonesia, sehingga komik-komik Indonesia tetap dapat dinikmati dengan alur baca yang umum digunakan disini, yaitu dari kiri ke kanan dan atas ke bawah.

Kesimpulan

Perbedaan desain panel yang mencolok antara komik *Ramayana* karya RA Kosasih dan *The Grand Legend Ramayana* ini tentu memberikan pengalaman membaca yang berbeda satu sama lain. Komik *Ramayana* karya RA Kosasih mempunyai layout, bentuk dan ukuran panel yang cenderung repetitif. Parit komik tampak jelas di sekeliling halaman, sedangkan transisi panel terbanyak yaitu subjek ke subjek, aksi ke aksi dan lokasi ke lokasi. Desain panel komik ini rupanya tidak lepas dari pengaruh komik terdahulu, Dimana komik strip memberikan pengaruh yang kuat dalam penataan panelnya. Selain itu, buku-buku komik Amerika yang

padat kejadian dengan jumlah halaman yang terbatas juga mempengaruhi bagaimana transisi panel terjadi dalam komik ini.

The Grand Legend Ramayana menampilkan desain panel yang sangat khas *manga* atau komik Jepang. Hal ini terlihat dari layout panel, bentuk, ukurannya. Selain itu penggunaan panel tanpa garis pinggir yang meluber sampai ke area tepi komik (*bleed*) sering digunakan dalam komik ini untuk memberikan kesan kesadaran akan lokasi yang ada dalam komik. Komik ini juga menampilkan jenis transisi panel yang umum ditemukan dalam *manga*, yaitu peralihan momen ke momen dan aspek ke aspek. Kemunculan jenis transisi panel tersebut hanya dimungkinkan Ketika komikus mempunyai keleluasaan untuk mengeksplorasi dunianya, tanpa terikat dengan durasi cerita dan jumlah halaman yang dianggap terlalu sedikit.

Walaupun terdapat perbedaan yang jelas di antara aspek-aspek di atas, alur pembacaan panel dalam kedua komik tersebut tetap sama, yaitu kiri ke kanan dan atas ke bawah.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

- Bajraghosa, T. (2019). Rekonstruksi Tokoh Wayang Ramayana Pada Komik Seri H2O:Reborn Karya Sweta Kartika. *DeKaVe*, 11(1).
DOI:<https://doi.org/10.24821/dkv.v11i1.2487>
- Hasian, I., & Mardika, A. S. (2017). Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 1(01).
DOI:<https://doi.org/10.61344/magenta.v1i01.7>
- Iktia, G. (2018). KAJIAN KOMPARATIF HISTORIS FILM “PENGABDI SETAN.” *Jurnal Budaya Nusantara*, 2(1).
DOI:<https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol2.no1.a1712>
- IRM, D. E. (2016). GAYA MANGA DALAM KOMIK GARUDAYANA KARYA IS YUNIARTO. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 8(3).
DOI:<https://doi.org/10.33153/dewaruci.v8i3.1133>
- Karyanta, N. A., Suryanto, S., & Hendriani, W. (2020). Menggunakan metode historis komparatif dalam penelitian psikologi. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2).
DOI: <https://doi.org/10.7454/jps.2020.15>
- Mataram, S. (2016). Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A. Kosasih. *Gelar : Jurnal Seni Budaya*, 13(1).
- Poerniawan, F. N., Hagijanto, A. D., & Christianna, A. (2015). Analisis Visual Figur Rama Di Komik the Grand Legend Ramayana. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 2(7).
- Sopiyanti, D. H., Restu, B., Prodi, A. J., Komunikasi, D., Teknik, V.-F., & Desain, D. (2021). *Analisis Konsep Dan Gaya Visual Komik “Sri Asih Vs Si Seribu Mata.”* 8, 1.
- Widy, M., Mansoor, A. Z., & Haswanto, N. (2015). Kajian Visualisasi Karakter dalam Seri Komik Garudayana. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 5(2).
DOI:<https://doi.org/10.5614/jkvw.2013.5.2.4>

Buku

- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Kosasih, RA. (2000). *Ramayana* (Vol. 1). Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: KATA BUKU.
- Maharsi, I. (2014). *Komik: Dari Wayang Beber sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McCloud, S. (2007). *Membuat Komik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Yuniarto, I. (2015). *The Grand Legend Ramayana*. Jakarta: PT. WAHANA INSPIRASI NUSANTARA.