

## DINAMIKA KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL

Alfiandi Eka Kusuma<sup>1</sup>, Adnan Setyoko<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Rekayasa Industri dan Desain, Institut Teknologi Telkom  
Purwokerto

Jl. D.I Panjaitan 128, Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Indonesia

e-mail: alfiandi@ittelkom-pwt.ac.id<sup>1</sup>, adnan@ittelkom-pwt.ac.id<sup>2\*</sup>

Received : 1 Oktober, 2023

Accepted : 1 November, 2023

Published : 26 Desember, 2023

### Abstract

*Visual communication media are very diverse in type and form, one of the visual communication media that is able to reach all groups and generations is comics. Apart from being seen as a form of visual communication media, comics can also be seen as an art product and popular cultural artifact. Comics, as a unique form of visual communication media, can be a medium that can freely convey various topics and ideas. The author uses a qualitative descriptive type of research in this paper. The method used is library research. Data collection was carried out by means of critical reading and analyzing various relevant literature. The content of this article's discussion consists of the working mode of comics as a visual communication medium which discusses how comics work as a visual communication medium and the history of the development of comics. It is hoped that the presentation of this article can become a topic of study and add to a broader pool of insight and knowledge about comics as a visual communication medium.*

**Keywords:** comic, visual communication media, comic history

### Abstrak

*Media komunikasi visual sangat beragam jenis dan bentuknya, salah satu media komunikasi visual yang mampu menjangkau semua kalangan dan generasi adalah komik. Selain dipandang sebagai suatu bentuk media komunikasi visual, komik juga dapat dilihat sebagai sebuah produk seni serta artefak budaya populer. Komik sebagai bentuk media komunikasi visual yang unik, dapat menjadi media yang secara leluasa dapat mengusung berbagai topik dan gagasan. Penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dalam tulisan ini. Metode yang digunakan adalah studi pustaka (library research). Pengumpulan data dilakukan dengan cara pembacaan kritis dan menganalisis berbagai pustaka yang relevan. Isi pembahasan tulisan ini terdiri dari mode kerja komik sebagai media komunikasi visual yang membahas komik bekerja sebagai media komunikasi visual dan sejarah perkembangan komik. Sajian dari tulisan ini diharapkan dapat menjadi topik kajian dan menambah khazanah wawasan serta pengetahuan secara lebih luas tentang komik sebagai sebuah media komunikasi visual.*

**Kata Kunci:** komik, media komunikasi visual, sejarah komik

## 1. PENDAHULUAN

Media komunikasi visual merupakan sarana penyampaian pesan atau informasi kepada publik yang disusun dan dirangkai dengan menggunakan unsur visual serta kaidah desain rupa, dan hanya dapat terbaca oleh indra penglihatan. Proses komunikasi yang terjadi disampaikan melalui bahasa visual seperti gambar, foto, tipografi, simbol, atau dapat berupa kombinasi di antaranya. Unsur-unsur visual tersebut berperan menjadi komponen utama dalam penyampaian pesan dan makna. Kehadiran media komunikasi visual telah lekat di tengah masyarakat, mulai dari media konvensional seperti TV, poster, koran, majalah, hingga media-media yang bersifat alternatif seperti zine, mural, dan komik.

Komik menjadi salah satu media komunikasi visual populer yang keberadaannya sanggup menjangkau berbagai tingkatan generasi dan lapisan sosial. McLuhan melihat komik sebagai bentuk perpanjangan dari media *woodcut* dan fotografi. McLuhan mengklasifikasikan komik sebagai “*cool medium*”, yakni media yang membutuhkan partisipasi tinggi dari audiens dan dapat mengarahkan pembacanya untuk mengisi suatu

“kekosongan pesan” (Fink M., 2022). Komik umumnya menyajikan presentasi visual dan narasi tekstual terkait momen atau adegan tertentu dalam konteks ruang dan waktu. Atas tampilan yang sederhana tersebut, maka pembaca lantas “dipaksa” ikut terlibat secara sadar dalam menafsirkan maksud dan pesannya dengan berpijak pada elaborasi bahasa gambar di dalam panel dan bidang di mana narasi ditempatkan.

Selain dipandang sebagai suatu bentuk media komunikasi visual, komik juga dapat dilihat sebagai sebuah produk seni serta artefak budaya populer. Melihat komik menggunakan kacamata seni rupa kontemporer, maka komik merupakan suatu karya seni visual yang menceritakan suatu peristiwa melalui bidang-bidang gambar yang disusun berjajar, berdampingan, atau berurutan dalam satu media bersebelahan. McCloud mengistilahkan hal tersebut sebagai “seni jukstaposisi” (McCloud, 2001). Eisner sendiri mendefinisikan komik sebagai *sequential arts*. Bertumpu pada susunan gambar yang berurutan (*sequence*) serta mempunyai rangkaian sebuah cerita, komik menurut Eisner dapat berfungsi sebagai penyampai pesan serta mempunyai kekuatan untuk mendramatisasi suatu ide (Eisner, 1985).

Susunan dari komponen gambar dan teks yang ada pada komik tidak hanya menghadirkan nilai artistik dan respons estetik, tetapi juga sanggup menjadikan komik sebagai media komunikasi yang secara simbolis digunakan untuk mengekspresikan maksud serta tujuan dari kreatornya.

Komik sebagai bentuk media komunikasi visual yang unik dapat menjadi media yang secara leluasa dapat mengusung berbagai topik dan gagasan. Komik dianggap sanggup mengajarkan kepada para pembacanya cara-cara tertentu dalam melihat gagasan dan persoalan yang disajikan. Tidak jarang pula atas kecairan sifat komik tersebut, wacana yang dibawanya dapat berupa isu-isu yang serius, sensitif, dan juga kritis, seperti isu sosial, isu politik, maupun isu keagamaan. Isu-isu tersebut juga sebenarnya bukan merupakan hal baru yang ditemukan dalam komik karena akar dari komik pada dasarnya terkait erat dengan konteks sosial, politik, dan agama.

Atchison (2012) melihat komik sebagai artefak budaya populer dengan relasinya antara budaya dan agama. Atchinson secara komprehensif menjelaskan dinamika komik dari awal mula munculnya yang dianggap telah

besinggungan dengan muatan keagamaan. Sullivan (2017) menganalisis bagaimana komik era Perang Dunia Dua menjadi sarana propaganda di Amerika hingga sanggup memainkan wacana publik untuk mendukung perang yang sedang berlangsung.

Tulisan ini melihat komik pada perannya sebagai media komunikasi visual, baik pada mode kerja maupun perkembangannya. Perkembangan komik secara periodik dititikberatkan pada perkembangan secara umum di dunia barat. Hal tersebut dipilih berdasarkan pada luasnya pengaruh yang ditimbulkan dalam perkembangannya dan juga komik sendiri yang merupakan produk budaya populer yang memang berasal dari barat.

## **2. METODOLOGI**

Tulisan ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode yang digunakan yaitu studi pustaka (*library research*). Pengumpulan data dilakukan dengan cara pembacaan kritis dan menganalisis berbagai pustaka yang relevan. Terdapat empat tahapan pada studi Pustaka, yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu, dan mencatat

bahan penelitian serta membaca secara kritis (Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, 2022). Pengumpulan data dimulai dengan mencari sumber dan mengonstruksi dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, dan riset-riset yang pernah dilakukan. Bahan pustaka yang didapat dari berbagai referensi kemudian dianalisis secara kritis sehingga sanggup menyangga serta mendukung proposisi dan gagasan yang ditampilkan.

### **3. PEMBAHASAN**

#### **3.1. Mode Kerja Komik sebagai Media Komunikasi Visual**

Terdapat mode pembingkai, pengodean, dan penataan sekuens visual yang membentuk struktur penuturan visual yang kompleks. Hal ini karena komik merangkai informasi melalui perpaduan visual dan teks cerita. Maka dari itu cara kerja komik sesungguhnya adalah menyampaikan informasi.

Gambar dan teks yang terdapat dalam komik pada dasarnya memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda. Akan tetapi ketika keduanya muncul secara bersamaan maka dapat dilihat sebagai suatu gambar (Ajidarma, 2021). Gambar di sini dimaknai tidak hanya mengacu pada gambar karakter dan

objek, tetapi juga termasuk teks yang mewakili dialog dan pemikiran (dalam balon dialog), teks yang mewakili narasi (biasanya dalam *caption*/narasi pengiring), dan teks yang mewakili suara nonlinguistik dalam dunia cerita, seperti *onomatope* (efek suara dalam komik). Meskipun sama-sama memakai bahasa gambar, secara format komik dapat dibedakan bentuknya dengan kartun. Format kartun biasanya hanya berbentuk satu *frame* gambar dan umumnya tidak menggunakan balon dialog (Tatalovic, 2009). Narasi teks berupa keterangan disampaikan di bawah *frame* untuk menunjukkan permasalahan atau kritik yang disampaikan.

Komik sebagai media merupakan suatu tindakan komunikasi, komik tercipta karena kreator memiliki ide untuk dibagikan, dan berkembang saat audiens menangkap atau mencatat ide tersebut (Duncan, Randy dan Smith, 2020). Tindakan komunikasi tersebut disampaikan dengan bahasa yang unik dengan perpaduan teks dan gambar yang terdapat dalam komik. Pesan yang disampaikan dikemas dalam bentuk tangkapan momen-momen tertentu yang dibingkai dalam ruang panel. Proses perangkuman momen yang ditangkap dalam panel melibatkan keputusan

kreatif kreator yang penting untuk komunikasi komik, juga pilihan momen seperti apa yang ditampilkan menjadi penting untuk kejelasan pesan yang ingin disampaikan.

Bingkai panel dengan ukuran yang berbeda akan memengaruhi penekanan yang diberikan pada momen yang disajikan, semakin besar ukuran panel dalam satu halaman maka semakin besar juga penekanan momen yang ditampilkan dalam panel (Cohn, 2011). Ukuran panel juga dapat mempengaruhi jumlah waktu saat itu, baik dalam hal waktu membaca, maupun rentang waktu relatif dalam keseluruhan narasi yang disampaikan. Interaksi dalam urutan momen yang sekuens antarpanel dapat menciptakan tingkat makna yang tidak ada pada panel individu, di mana hal ini berarti aspek kesinambungan antarpanel menjadi penting untuk membentuk makna keseluruhan yang ingin disampaikan.

Unsur-unsur komposisi pada komik mengomunikasikan pesan dengan bertindak sebagai tanda-tanda atau kode-kode. Tanda hanya merupakan satu hal yang dimaksudkan untuk mewakili hal lain (Cook, Roy T. & Meskin, 2015). Sebagian besar gambar dalam komik berupa tanda ikon, yang mewakili rupa

atau citraan subjek (Fusanosuke, N., Holt, J., & Fukuda, 2022). Akan tetapi, buku komik adalah media yang sangat aditif, maka membutuhkan audiens atau pembaca untuk menambahkan pengalaman atau imajinasi mereka sendiri ke dalam momen yang dikemas untuk membangun cerita.

Ikon juga dapat menjadi keterwakilan dari suatu ide (McCloud, 2001). Misalnya, ketika gambar diabstraksi menjadi bentuk ikon melalui gaya kartun, maka detail gambar tidak dihilangkan, melainkan memfokuskan pada karakteristik yang spesifik dari gambar tersebut. Abstraksi gambar melalui gaya kartun dapat menanggalkan gambar ke makna esensialnya, hingga memperkuat makna tersebut (Wander, 2022). Karakter dan gambar tersebut menuju suatu tujuan, kemudian dapat menjadi alat yang efektif untuk bercerita. Oleh karenanya, kartun bukan hanya cara menggambar, tetapi juga cara melihat. Efek psikologis yang ditimbulkan kartun tersebut menjadikan kartun ideal untuk mengomunikasikan ide-ide dan cara pandang baru (McCloud, 2001). Kartun yang telah ada sebagai konsep bagi pembaca akan cenderung mengalir dengan mudah

melalui wilayah konseptual antara panel dalam komik.

Terdapat pula elemen dalam buku komik yang berfungsi sebagai tanda indeks, yang menunjukkan adanya sesuatu yang digambarkan secara implisit, seperti emosi atau sensasi. Indeks didapati pada ekspresi wajah dalam emosi karakter komik, atau dapat pula untuk menandakan tempat yang menjadi latar set di mana karakter tersebut berada misalnya, ekspresi menggigil untuk menunjukkan bahwa latar tempat itu dingin). Simbol tanda yang terdapat dalam komik bersifat lebih abstrak dan subjektif, dan memiliki pola yang berubah-ubah, seperti kata-kata dalam bahasa (Duncan, Randy dan Smith, 2020). Tiap-tiap pembaca akan memiliki interpretasi yang berbeda dari tanda-tanda simbol yang ditampilkan dan audiens dapat melihat simbol tanda yang tidak dimaksudkan oleh kreator komik.

Komik dalam penciptaannya membutuhkan proses kreatif yang reduktif, tetapi aditif dalam proses pembacaannya. Kreator komik mereduksi cerita menjadi fragmen yang dikemas dalam tiap halaman dan panel, kemudian pembaca menambahkan fragmen itu bersama-sama, dengan

berdasar pada latar belakang pengetahuan dan imajinasi mereka untuk merangkai cerita. Pembaca mengambil peran aktif dalam mengubah fragmen statis tersebut menjadi dapat dipahami dan merangkainya menjadi narasi yang menarik. Ketika pembaca sepenuhnya terlibat dengan sebuah karya komik, mereka telah melakukan respons kognitif berupa mengamati, mengatur, dan menafsirkan gambar untuk mengonstruksi makna. Komik kemudian juga menuntut pembaca untuk mengisi celah antarpanel atau *gutter* pada proses konstruksi makna. McCloud lantas menyebut komik sebagai *invisible art* karena proses *closure* yang dilakukan pembaca yang secara aktif mengisi kekosongan celah tersebut (Hatfield, 2022).

Pembaca juga melakukan respons afektif berupa reaksi emosional dalam proses konstruksi makna pada komik misalnya, ketakutan, tertawa, marah, atau kegembiraan). Reaksi tersebut muncul secara spontan dan tanpa usaha sadar dalam suatu pembacaan komik (Duncan, Randy dan Smith, 2020). Pemahaman dan reaksi pembaca terhadap karya komik merupakan hasil dari serangkaian kesimpulan tentang fungsi gambar di panel dan hubungan

antarpanel. Proses konstruksi makna oleh pembaca biasanya dimulai dari gambar di dalam panel dan pindah ke panel secara keseluruhan, panel dalam kaitannya dengan panel lain, halaman, cerita, kemudian bagaimana cerita sesuai dengan kontinuitas naratif yang sedang berlangsung.

### 3.2. Perkembangan Komik

Sejarah perkembangan komik berbanding lurus dengan sejarah komunikasi visual manusia. Penggunaan gambar dan urutan gambar untuk berkomunikasi telah banyak ditemukan di peradaban-peradaban primitif awal maupun budaya-budaya peradaban kuno. Gambar-gambar yang terdapat pada dinding goa, hieroglif pada peradaban Mesir Kuno, dan jendela kaca patri yang menunjukkan pemandangan Alkitab pada peradaban Eropa Klasik merupakan beberapa contoh penemuan penggunaan urutan gambar untuk berkomunikasi (Bonneff, 1998).

Contoh bentuk komik primitif lain dalam catatan sejarah adalah Permadani Bayeux atau *Bayeux Tapestry* yang ditemukan di daerah Normandy, Prancis. Berbentuk hamparan serupa permadani yang menggambarkan secara detail tentang bagaimana penaklukan bangsa Normandia terhadap Inggris pada tahun

1066 (McCloud, 2001). Permadani tersebut merupakan karya sekuensial yang menggambarkan urutan kronologis kejadian dari peristiwa peperangan, dan dianggap sebagai *prototype* dari bentuk komik strip (Sabin, 2005).

Contoh penting berikutnya dapat dilacak pada ilustrasi dalam majalah-majalah satir di Inggris pada periode revolusi industri pada tahun 1780-an. Ilustrasi inilah yang kemudian dianggap sebagai salah satu cikal bakal bentuk komik modern. Anggapan tersebut dinilai karena penggunaan balon dialog seperti yang umum ditemukan dalam bentuk komik modern seperti sekarang (Cullen, 2019). Pada ilustrasi satir yang berisikan penggambaran tentang kritik sosial maupun politik juga menandai bagaimana relasi pemanfaatan media komik awal dengan wacana-wacana sosial serta politik yang berkembang pada saat itu.

Catatan lain yang perlu dilihat adalah karya dari Rodolphe Topffer, seorang seniman Swiss-Jerman pada pertengahan Abad XIX. Karya ilustrasi dengan menggunakan format panel perpanel yang dilengkapi dengan narasi di bawahnya tentang kritik satir terhadap agama, pendidikan, dan sosial dianggap sebagai bentuk awal komik strip modern.

Kunzle dalam *Father of the Comic Strip Rodolphe Töpffer* memberikan gelar bapak dari komik strip kepada Topffer. Menurutnya karya Topffer mengembangkan gaya grafis berupa *doodle* yang diproses secara sistematis dan teoretis sehingga berhasil membentuk karakter ekspresif yang diiringi dengan kata-kata ironis dan menyajikan kebenaran narasi absurd yang *surreal* (Kunzle, 2007). Seperti yang terlihat dalam gambar di gambar 1.



Gambar 1. Ilustrasi berpanel karya Rodolphe Topffer berjudul *Brutus Calicot'* tahun 1846 (Sumber [lambiek.net/artists/t/topffer.htm](http://lambiek.net/artists/t/topffer.htm))

Sebagian sejarawan komik memiliki pendapat lain tentang munculnya bentuk komik modern. Mereka menilai bahwa bentuk komik modern yang sesungguhnya dimulai pada kartun humor di halaman surat kabar *New York World* dengan komik berjudul *Hogan's Alley* karya RF Outcault pada tahun 1889. Kartun humor berpanel tunggal ini memunculkan karakter bernama The Yellow Kid. Karakter yang nantinya

menjadi salah satu karakter fiksi paling populer pada beberapa dekade awal abad ke-20 (Meyer, 2021). Outcault menjadi pionir dari adegan pertukaran dialog antarkarakter atau konsep percakapan secara langsung dalam media komik (Lente, Fred., Dunleavy, 2017). Komik strip tersebut juga dianggap sebagai peletak konsep awal komik strip sebagai suplemen hiburan yang ditemukan dalam segmen surat kabar, yang pada sebelumnya sering diisi oleh kartun satir mengenai politik. Konsep komik sebagai hiburan kemudian menjadi sangat relevan ketika Amerika memasuki masa *Great Depression* karena jatuhnya pasar saham pada awal dekade 1930-an. Dunia komik dengan suguhan cerita yang fantastis dan menarik menjadi sebuah pelarian warga Amerika dalam menghadapi ketidakjelasan kondisi ekonomi dan sosial pada masa-masa itu (Philipzig, 2016). Seperti yang terlihat pada gambar 2.





Gambar 2. Komik strip The Yellow Kid  
(Sumber [lambiek.net/artist/o/outcault.htm](http://lambiek.net/artist/o/outcault.htm))

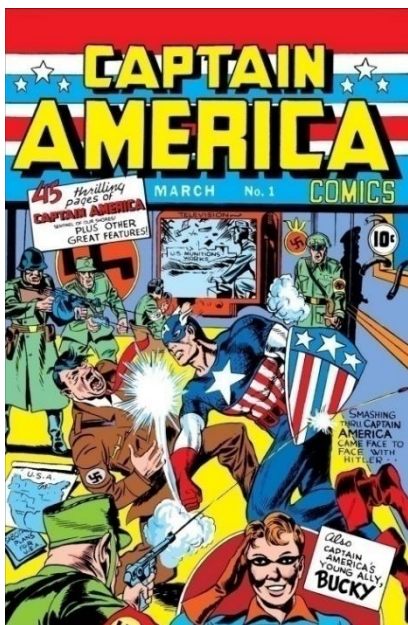
Komik strip menjadi semakin populer pada dekade 1930-an dengan adanya beberapa penerbit yang mulai menerbitkannya ke dalam bentuk buku. Di beberapa negara Eropa, majalah anak-anak juga mulai menerbitkan komik pada dekade 1930-an. Komik-komik yang diterbitkan menjadi sangat populer di negara-negara tersebut, terutama Tintin karya Harge yang masih memiliki penggemar setianya hingga kini (Tiemensma, 2009). Harge yang bernama asli Georges Remi merupakan staf *artist* untuk sebuah koran Katolik di Brussels, Belgia "*Le Vingtieme Siecle*". Komik strip Tintin muncul pertama kali pada rubrik suplemen mingguan untuk anak-anak "*Le Petit Vingtieme*" (Lente, Fred., Dunleavy, 2017). Karakter Tintin yang merupakan seorang jurnalis diceritakan berpetualang ke berbagai penjuru dunia untuk memburu berita dengan ditemani anjingnya yang setia, Snowy.

Titik tolak kepopuleran komik dengan genre superhero dimulai pada tahun 1938 melalui *Action Comics no. 1*. Dalam komik tersebut merupakan kemunculan pertama kali sosok ikonik Superman karya Jerry Siegel dan Joe Shuster. Setahun setelah kemunculan

Superman, pada tahun 1939, tokoh Batman karya Bob Kane dan Bill Finger pertama kali muncul dalam *Detective Comics no. 27* (Saraceni, 2003). Superman menceritakan sosok superhero yang merupakan alter ego dari Clark Kent, seorang pengungsi dari planet Krypton yang diterbangkan ke bumi oleh orang tuanya setelah planetnya mengalami kehancuran. Sementara itu Batman merupakan sosok superhero alter ego dari Bruce Wayne seorang miliuner dan filantropis yang tergerak untuk memerangi kriminalitas setelah mengalami peristiwa traumatik masa kecil kehilangan orang tuanya dalam suatu peristiwa perampokan jalanan.

Buku-buku komik yang terbit pada dekade tersebut merupakan kumpulan dari beberapa komik strip yang sebelumnya telah tercetak dalam halaman surat kabar (Pustz M, 1999). Buku komik bergenre superhero mengalami masa keemasannya pada dekade 1940-an, yang dalam perkembangannya disebut dengan era *Golden Age of Comics*. Pada masa Perang Dunia Kedua muncul sosok-sosok superhero ikonik Marvel seperti Captain Amerika, Namor The Sub-Mariner, dan Human Torch. Karakter-

karakter tersebut merupakan superhero modern pertama dari Marvel Comics. Cerita yang dihadirkan dalam komik superhero pada era *Golden Age* berpusat pada kepahlawanan sosok superhero Amerika yang berhasil mengalahkan Nazi dalam Perang Dunia Kedua (Petty J. Craker K. & Heritage Auction Galleries (Dallas Tex), 2006). Cerita-cerita heroik yang dihadirkan dalam periode tersebut dapat menggambarkan bahwa media komik juga sanggup berperan menjadi sarana propaganda yang cukup efektif. Komik superhero pada era *Golden Age* juga berhasil memunculkan tokoh-tokoh mitos dunia modern yang membela rakyat tertindas dan sebagai suatu refleksi sosok harapan rakyat. Seperti yang terlihat di gambar 3.



Gambar 3. Cover ikonik dari komik *Captain America* tahun 1941

(Sumber: [marvel.com](http://marvel.com))

Pasca-Perang Dunia II kepopuleran komik bergenre superhero mengalami masa surut dengan menurunnya penjualan beberapa judul komik superhero di Amerika (Lente dan Dunlavey, 2017). Munculnya komik bergenre *pulp* yang di dalamnya meliputi roman, *sci-fi*, *crime*, *western*, dan horor menggantikan popularitas komik superhero pada dekade 1950-an. Genre-genre baru ini juga menandai perkembangan audiens komik ke arah remaja dan dewasa. Meluasnya target pembaca menjadikan komik tidak lagi dipandang sebagai sekadar hiburan atau media bacaan ringan untuk anak-anak saja. Akan tetapi, stigma negatif terhadap komik juga turut menguat mengiringi dari populernya genre komik *pulp*, yang mengakibatkan keberadaan komik menjadi semakin kontroversial. Konten kekerasan serta seks menjadi semakin sering muncul terkait dengan komik-komik bergenre *pulp* terutama dalam komik horor (EC Comics) dan roman (Archie Comics) (Hajdu, 2008). Polemik tentang konten kontroversial dalam komik berakhir dengan diaturnya regulasi konten komik oleh *Comics Code Authority* (CCA) dan munculnya *seal of approval* atau label persetujuan

yang kemudian disematkan dalam sampul komik (Hajdu, 2008).



Gambar 4. Seal of Approval  
(Sumber comicsworthreading.com)

Regulasi konten komik lantas dianggap membatasi kreativitas dalam berkarya oleh para seniman dan penerbit komik. Penerbit besar seperti EC Comics dan MAD mengakali regulasi tersebut dengan mengubah format komik menjadi *magazine* untuk menghindari penyensoran dan melanjutkan konten-konten satir mereka (Sabin, 2005). Sementara itu, beberapa seniman komik yang menolak tunduk terhadap regulasi tersebut mencari alternatif baru dengan memanfaatkan *counter culture* yang muncul pada dekade 1960-an, hingga pada akhirnya melahirkan skena komik *underground* atau lebih dikenal dengan *underground comix*. Format pertama *comix* dikreasikan oleh Robert Crumb atau yang lebih dikenal dengan R. Crumb dengan *ZAP! Comix* pada tahun 1968 (Welsh, 2019). *Counter culture* yang erat kaitannya dengan budaya

hippie dengan seks dan narkoba menjadi gagasan utama konten dalam *Underground Comix*, selain komedi satir dan kritikan terhadap kelas menengah, otoritas, kondisi sosial, gender, ras, serta agama.

Kemunculan *Underground Comix* kemudian turut berperan besar dalam perkembangan gerakan seni kontemporer dan komik secara keseluruhan, baik secara konten maupun format alternatif medium. Komik mulai ditanggapi menjadi lebih serius, intelektual, dan juga dewasa. Perkembangan tersebut turut menarik perhatian para peneliti untuk mengkajinya (Tiemensma, 2009). Fenomena perkembangan komik ke arah yang lebih intelek ini memuncak pada dekade 1970-an dengan terbitnya format baru dari komik, yaitu novel grafis.

Sabin dalam *Adult Comics* menganggap terminologi novel grafis dirasa mengacu kepada sisi dewasa dan lebih realistis yang terdapat pada komik (Sabin, 2005). Sementara itu, Gravett dalam *Graphic Novels: Stories to Change Your Life* berpendapat bahwa ilustrasi yang ada dalam novel grafis harus dianggap sebagai satu kesatuan dengan literatur itu sendiri, dan dibaca dalam hubungannya dengan teks yang

menyertai. Menurutnya kesatuan antara ilustrasi dan teks itulah yang menjadi pembeda, di mana jika dalam komik atau buku bergambar ilustrasi belum tentu menjadi bagian utuh dari suatu alur cerita. Ilustrasi yang ada dalam novel grafis dapat memberikan retorika visual dari narasi cerita yang disampaikan sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh (Gravett, 2005). Format cerita pada novel grafis juga sedikit berbeda dari buku komik pada umumnya. Format cerita dalam novel grafis biasanya merupakan kumpulan dari beberapa komik pendek ataupun cerita yang tidak berseri yang langsung selesai (Lente, Fred., Dunleavy, 2017). Perspektif lain dari format novel grafis dapat dilihat sebagai karya idealis dari kreator komik dengan penggunaan gaya gambar yang lebih artistik serta narasi serius yang mengiringinya.

Novel Grafis berjudul *A Contract with God* karya Will Eisner dinilai sebagai titik awal munculnya fenomena ini. Eisner juga merupakan orang pertama yang menggunakan istilah novel grafis, serta mempopulerkan format tersebut pada medium komik (Flagg, 2016). Dalam *A Contract with God*, Eisner menceritakan perjalanan hidup sang tokoh utama Frimme Hersh yang

berlatar belakang etnis Yahudi dalam mengalami peristiwa-peristiwa besar yang berdampak dalam hidupnya. Mulai dari peristiwa migrasinya ke Amerika, peristiwa spiritual dengan mengadakan kontrak terhadap Tuhan, meninggalnya putri angkatnya, hingga marah dengan Tuhan karena ia anggap telah melanggar kontrak yang telah diadakan. Karya-karya Eisner lainnya seperti *Fagin The Jew*, *To the Heart of the Storm*, ataupun *The Name of The Game* sedikit banyak mengangkat tema yang sama dengan karya pertamanya. Menceritakan cerita dengan mengambil sudut pandang etnis Yahudi terkait konteks religi, spiritual, sosial ataupun secara historis menyinggung di mana etnis Yahudi direpresi selama masa Perang Dunia Kedua.

Komik dalam format novel grafis lainnya yang juga dipandang intelektual dan monumental adalah *Maus* karya Art Spiegelman pada tahun 1986. *Maus* menggambarkan sosok antropomorfik tikus dan kucing. Tokoh utama etnis Yahudi digambarkan sebagai seekor tikus, sedangkan karakter antagonis Nazi digambarkan sebagai seekor kucing. Art Spiegelman menulis *Maus* dengan dasar memori traumatis ayahnya yang merupakan penyintas dari tragedi

Holocaust. Penggunaan metafor kucing dan tikus dalam *Maus* yang menggambarkan kehidupan pada kamp konsentrasi Nazi di Auschwitz, menjadikan komik sebagai media yang berorientasi kepada pembaca dewasa karena wacana yang dibawanya (Kohli, 2012). Hampir senada dengan beberapa karya dari Will Eisner, *Maus* banyak menceritakan aspek historis etnis Yahudi yang banyak mengalami tekanan dan persekusi selama periode Perang Dunia II.

Sisi realisme kritis novel grafis kemudian juga banyak diterapkan dalam genre superhero. *Watchmen* (1986) karya Alan Moore dan Dave Gibbons, serta *Batman The Dark Knight Returns* (1986) karya Frank Miller dianggap sebagai karya monumental format novel grafis dalam genre superhero. *Watchmen* karya Alan Moore mengambil perspektif sisi kemanusiaan sosok superhero dan ideologi yang dianutnya dengan ketidakstabilan intrinsik makna dan nilai dalam ketidaksempurnaan manusia (Dietrich, 2009). Sementara itu, *Batman* karya Frank Miller menghadirkan cerita yang lebih dewasa yang sarat akan kekerasan dan mengangkat isu sosial yang relevan pada dekade itu. Sosok *Batman* digambarkan sebagai sosok

superhero yang sudah memasuki masa senja dan terpaksa harus kembali dari pensiunnya karena kondisi sosial dan politik yang memburuk dan represif. *Watchmen* dan *Batman The Dark Knight Returns* sama-sama mengambil latar distopia era perang dingin. Pada era tersebut, dunia berada dalam konflik ideologi dan diambang perang nuklir antara Amerika Serikat dan Uni Soviet. Dengan mengangkat konflik politik dan sosial dalam kaitannya dengan sistem kekuasaan, ideologi, dan moral manusia menjadikan kedua genre komik superhero tersebut menjadi lebih realistis dan relevan dalam format novel grafis.

*Watchmen* dan *Batman The Dark Knight Returns* sekaligus menandai era *dark age* pada komik superhero (Favaro, 2019). Alan Moore menggunakan *Watchmen* untuk mencerminkan tema dan budaya kontemporer dengan mengkritik konsep superhero yang populer saat itu. Dekonstruksi superhero dengan ambiguitas moral disajikan dengan realisme dunia nyata. Konsep tersebut kemudian turut memopulerkan kembali karakter-karakter antihero dan memantik karakter lain yang kemudian bermunculan pada periode-periode berikutnya.

Perkembangan komik bertolak dari tangkapan ide dasar yang berakar dari fenomena sosial, politik, ekonomi, budaya, dan agama. Ide-ide tersebut kemudian dapat berperan memengaruhi perilaku, tata nilai, dan norma sosial kemasyarakatan. Dalam konteks tersebut, maka komik dalam perkembangannya terbentuk berdasarkan gejolak fenomena yang terjadi pada masyarakat di mana komik tersebut berasal. Respons, dan ekspresi yang tercipta dalam komik pun kemudian dapat tersaji dengan gaya beragam, baik yang ringan maupun serius.

#### 4. KESIMPULAN

Komik dalam perannya sebagai media komunikasi visual menyajikan tangkapan dari gambaran keadaan masyarakat yang ada. Sebagai suatu bentuk media komunikasi visual populer, komik dapat membawa sebuah pandangan serta pesan dari pengarang di dalamnya. Pandangan tersebut agaknya sejalan dengan fenomena dan realitas zaman, yang dapat berupa kondisi sosial, budaya, politik, kekuasaan, maupun keagamaan. Seperti yang terlihat pada dinamika sejarah dan perkembangan komik di atas, bahwa identitas budaya,

latar agama, ideologi, dan kondisi sosial politik dapat menjadi sangat penting dalam pengembangan karakter dan cerita. Selain itu, peran komik sebagai suatu media, komik telah memenuhi perannya sebagai wahana pengembangan kebudayaan yang tidak hanya dalam pengertian pengembangan bentuk seni dan simbol, tetapi juga dalam pengertian pengembangan tata cara, mode, gaya hidup dan norma-norma perilaku.

#### REFERENSI

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Ajidarma, S. G. (2021). *Ngobrolin Komik*. Pabrik Tulisan.
- Atchison, C. (2012). *From Gods To Superheroes: An Interpretative Reading of Comic Books and Religious Pluralism*. Queen's University.
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. KPG.
- Cohn, N. (2011). A different kind of cultural frame: An analysis of panels in American comics and

- Japanese manga. *Image & Narrative*, 12(1), 120–134.
- Cook, Roy T. & Meskin, A. (2015). Comics, Prints, and Multiplicity. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 73(1), 57–67.
- Cullen, F. & R. A. G. (2019). Cullen, Fintan & Richard A. Gaunt. *Visual Culture in Britain*, 20(2), 99–104.
- Dietrich, B. (2009). The Human Stain: Chaos and the Rage for Order in Watchmen. *The University of Texas at Brownsville*.
- Duncan, Randy dan Smith, M. J. (2020). *The Power of Comics History, Form and Culture*. Bloomsbury Academic.
- Eisner, W. (1985). *Comic and Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Favaro, M. (2019). *Stan Lee Revolution: Marvel's Superheroes as an Anticipation of the Dark Age Antiheroes*. 42, 47–54.
- Fink M. (2022). Cool" Media Studies: McCloud, McLuhan, and the Popification of the Humanities. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 6(3), 250–261.
- Flagg, G. (2016). Will Eisner: Champion of the Graphic Novel (Book review). *Booklist*, 112(12).
- Fusanosuke, N., Holt, J., & Fukuda, T. (2022). Natsume Fusanosuke on Scott McCloud's Understanding Comics. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 6(3), 365–373.
- Hajdu, D. (2008). *The Ten-Cent Plague: The Great Comic-Book Scare and How It Changed America, First edition*. Farrar, Straus and Giroux.
- Hatfield, C. (2022). The Empowered and Disempowered Reader: Understanding Comics against Itself. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 6(4), 267–278.
- Kunzle, D. (2007). *Father of the Comic Strip Rodolphe Töpffer*. Univ. Press of Mississippi.
- Lente, Fred., Dunleavy, R. (2017). *Comic Book History of Comics*. IDW Publishing.
- McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Meyer, C. (2021). 16 Richard F. Outcault: The Yellow Kid. In S. Domsch, D. Hassler-Forest & D. Vanderbeke (Ed.). In *Handbook of Comics and Graphic Narratives*. De Gruyter.
- Petty J. Craker K. & Heritage Auction Galleries (Dallas Tex). (2006). *A brief history of comic books*.

- Heritage Auction Galleries.
- Philipzig, J. (2016). *Ideology and Power in Pre-Code Comic Books*. Scholars' Press.
- Pustz M. (1999). *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*. University Press of Mississippi.
- Sabin, R. (2005). *Comics, Comix and Graphic Novels: A history of graphic art*. Phaidon Press.
- Saraceni, M. (2003). *The language of comics*.
- Sullivan, T. J. (2017). *Comics and War: How Comic Books Influenced the Issue of War and Peace in the 20th Century*. Georgetown University.
- Tatalovic, M. (2009). Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study. *SISSA: Journal of Science Communication*.
- Tiemensma, L. (2009). Visual literacy: to comics or not to comics? Promoting literacy using comics. *World Library and Information Congress: 75th IFLA General Conference and Council*.
- Wander, M. G. (2022). Someone Else's Icon: Complicating Comics and Identification. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 6(3), 320–328.
- Welsh, K. (2019). Terrifying Tales from The Code: The Anti-Comics Movement, Mass Culture, and The Impact of The Comics Code on American Comic Books. *Claremont Collages*.