

Kajian Teknis Penyampaian Cerita Humor Komik *Strip* “Si A Piao” Yang Minim Narasi Teks, Hanya Mengandalkan Pada Narasi Visual

Soelinto¹, Rumbel Galingging²

¹⁾²⁾Program Studi Teknologi Grafika, Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

*Correspondence author: Soelintosap@gmail.com, Jakarta, Indonesia
Rumbel.galingging@trisaktimultimedia.ac.id, Jakarta, Indonesia

Abstrak. Komik strip Si Apiao yang diceritakan oleh komikus Goei Kwat Siong dan dimuat di majalah mingguan *Star weekly* pada era tahun '50, merupakan komik strip yang unik karena jarang menggunakan narasi teks dalam bercerita, tetapi lebih menonjol pada narasi visualnya. Pengkajian teknis narasi visual yang dipakai oleh komikus tersebut dapat diuraikan menjadi tiga katagori pendekatan yaitu penggunaan penjajaran antar panel yang digunakan, gramatika visual narasi yang diterapkan serta filosofi humor yang dinarasikan. Ternyata komik strip Si Apiao memakai penjajaran antar panel ke panel menggunakan kategori aksi ke aksi dan gramatika yang dipakai adalah katagori tahapan *establisher*, *Initial*, *prolongation*, *peak* dan *realese*. Filosofi humor yang dipakai menggunakan teori superioritas (*Disparagement theory*) dan teori ketidaksesuaian *In-congruity theory*.

Kata kunci: Si Apiao, Komik Strip, Narasi Visual

Abstract. The comic strip Si Apiao, which was narrated by comic artist Goei Kwat Siong and published in the weekly magazine *Star weekly* in the 1950s, is a unique comic strip because it rarely uses text narration in telling stories, but is more prominent in its visual narration. The technical assessment of the visual narrative used by the comic artist can be broken down into three categories of approaches, namely the use of the juxtaposition between panels used, the visual grammar of the narrative that is applied and the philosophy of humor that is narrated. It turns out that the Si Apiao comic strip uses a juxtaposition between panel to panel using action to action categories and the grammar used is the categories of *establisher*, *initial*, *prolongation*, *peak* and *release* stages. The humorous philosophy used uses the theory of superiority (*Disparagement theory*) and the theory of incongruity *In-congruity theory*.

Keywords: Si Apiao, Comic Strip, Visual Narration



This work is licensed under a CC-BY-NC, Soelinto

A. Pendahuluan

Komik strip menurut Art Roche dalam bukunya yang berjudul “*Comic strips, create your own comic strips from start to finish*” (2006:8)]¹² Komik Strips (Komik potongan) adalah rangkaian gambar kartun yang dibaca dari urutan kiri ke kanan seperti layaknya buku. Bagi komik *strips* yang baik maka komik *strips* dapat menceritakan kisah-kisah fantastis, kisah petualangan, humor dan kisah yang menegangkan.



Gambar 1 : Halaman Depan Majalah Star Weekly
(sumber : <https://repository.monash.edu>)

Tantangan yang terberat dari seorang artist komik *strips* atau penulis naskah cerita komik strips adalah menyajikan cerita hanya dalam urutan bingkai atau panel komik yang terbatas, terdiri hanya tiga sampai empat panel/*frame box* saja. Komik strips biasanya dimuat secara serial dalam surat kabar (koran) dan majalah dengan posisi susunan vertikal atau horizontal.



Gambar 2 : Komik Strips Sie Jin Kwie
(sumber : <https://repository.monash.edu>)

Pada era tahun 1946 hingga tahun 1961 di Jakarta telah terbit majalah mingguan “Star Weekly” yang dicetak oleh PT Keng-po atau PT Kinta (Gambar1), majalah tersebut meru-pakan media cetak yang memuat komik strip dalam menyajikan beritanya. Komik *strips* paling terkenal adalah komik silat “*Sie Jin Kwie*”. (Gambar 2) Komik tersebut digambar dan diceritakan oleh pelukis terkenal, Siauw Tek Kwie (Otto Swastika). Cerita silat ini dimuat setiap minggu, bersamaan dengan komik *strip* “*Si A Piao*”, yang dimuat di

halaman 13 pada rubrik taman anak-anak (Gambar 6). Komik strip “Si A Piao (Gambar 3) menceritakan karakter seorang anak yang cerdas dan banyak akal serta selalu berempati dan suka menolong sesama, meskipun terkadang tindakannya itu konyol dan merugikan dirinya sendiri atau orang lain.



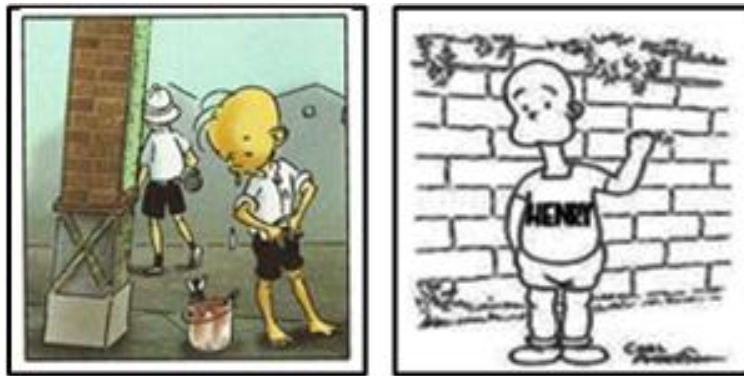
Gambar 3 : Karakter komik Si A Piao
(sumber : <https://repository.monash.edu>)

Komik *strip* Si A Piao sangat digemari oleh anak-anak dan orang dewasa karena terselip rasa humornya yang “khas”. Komik *strip* ini dibuat dan dikarang oleh Goei Kwat Siong seorang seniman komik dari Pekalongan (*Suarabaru* edisi no 4 Mei 2000). (Lih gambar 4)



Gambar 4 : Goei Kwat Siong
(sumber : *Suara baru* edisi no 4 Mei 2000)

Menurut putranya yang bernama Yan Guinaz, ide orang tuanya membuat Si A Piao di ilhami oleh komik strip “San Mao” ciptaan Zhang Leping pada tahun 1935, dan komik “Henry” dari Amerika yang diciptakan oleh komikus Carl Thomas Anderson pada tahun 1934. (*Suarabaru* edisi no 4 Mei 2000) (lihat gambar 5)



Gambar 5 : Karakter komik San Mao (kiri) dan Karakter komik Henry (kanan).
(sumber : <http://beijingcream.com/>) dan <https://www.dailycartoonist.com/>

Kedua komik strip tersebut memiliki kesamaan karakter dengan karakter si A Piao yaitu bercirikan kepalanya yang gundul atau botak.



Gambar 6 : Komik Strip Si Apiao dimuat pada halaman 13 Starweekly.
(sumber : <https://repository.monash.edu>)

Komik Strip si A Piao di sajikan dalam posisi peletakan urutan panel secara horizontal dengan jumlah panel atau *BOX* sebanyak 4 (empat), (Gambar 6) panel yang minim kata-kata atau jarang menggunakan teks atau teks balon dalam menjelaskan tuturan ceritanya. Meskipun demikian, para penikmat komik strip ini tetap dapat memahami alur cerita humornya, terkadang pemahaman nya agak lama untuk dicerna oleh daya nalar

pembacanya, sehingga “terlambat” untuk tertawa, artinya setelah selesai melihat gambarnya dan akan berpindah ke halaman lain, baru paham akan adegan alur kelucuannya, dan respon tertawanya muncul belakangan. Goei Kwat Siong dalam menyampaikan pesan-pesan humornya mengandalkan narasi visual yang kuat, sehingga anak-anak yang belum mengenal huruf atau orang tua yang malas membaca

dapat menikmatinya dengan hanya melihat rangkaian tuturan gambar yang disajikannya. Dalam penelitian ini ingin mengkaji:

1. Bagaimana bentuk susunan narasi visual yang digunakan oleh komikus Goei Kwat Siong, ketika memaparkan rangkaian alur cerita komik *strip* agar cerita dan makna humor yang ingin disampaikan dapat dimengerti.
2. Apa bentuk narasi humor yang dipakai pengarang untuk menciptakan rasa humornya kepada pembaca.

Komikus Goei Kwat Siong, tidak pernah mengenyam pendidikan formal tentang seni menggambar atau pengetahuan desain komunikasi visual. Keahlian menggambar dan membuat komik, dipelajari secara otodidak, namun hasil karya komikus Goei Kwat Siong jika dibandingkan dengan komik strip pada waktu sekarang ini dapat dianggap sebagai hasil karya komik Indonesia yang luarbiasa. Penggambaran komik Si A Piao menggunakan metode gambar garis (*line*) dengan guratan yang kuat, mengikuti bentuk pola karakter kartun. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk membuat komik strip yang disenangi oleh generasi milenial, atau sebagai dasar konsep pembuatan buku anak-anak, di mana generasi tersebut lebih akrab dengan narasi visual dan ikon dari pada narasi teks. Sehingga jagad perkomikan di Indonesia baik secara digital dan media cetak akan terus tumbuh dan berkembang. Pemuatan komik strip Si A Piao ini terhenti seiring dengan dilarangnya *penerbitan Star weekly* pada 11 Oktober 1961 dikarenakan alasan politis oleh pemerintah [artikel "Pembereidelan *Star Weekly* Oktober 1961, Majalah Mingguan yang Membentuk Zaman", [https:// tirto.id/ gj6g](https://tirto.id/gj6g)]

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Semua bahan dan materi yang berkaitan dengan komik strip Si A Piao akan diuraikan secara kualitatif diskriptif. Uraian tahapan langkah kualitatif yang dilakukan adalah menghimpun materi dan bahan komik strip Si A Piao secara seadanya. Mengingat rentang waktu pemuatannya yang terhenti sudah cukup lama, hampir 70 tahun berselang maka dokumen komik tersebut menjadi langka dan sangat sulit untuk didapatkan, kemudian memilah data materi yang masih relevan, untuk dianalisa serta dikaji berdasarkan teoritis dari beberapa teori-teori komik seperti dalam buku-buku "*Understanding Comic*" dari Scott Mc Cloud dan "*Comics and sequential arts*" dari Will Eisner. Dari hasil Analisa tersebut akan menghasilkan data deskriptif berupa teks literasi, keterangan-keterangan dan penjelasan tentang makna yang terkandung dari data sampel yang dapat dihimpun untuk penelitian. Subjek kajian penelitian ini adalah komik strip Si A Piao yang dimuat pada majalah mingguan *Star Weekly* dalam rentang waktu penerbitan sekitar tahun 1951 hingga tahun 1961. Data materi yang dihimpun dari komik strip si A Piao terkompilasi sebagai sampel sebanyak 10 lembar gambar komik strip. Selanjutnya diseleksi berdasarkan teknik Sampel Non probabilitas yaitu penyampelan purposif (*purposive sampling*).

Purposive Sampling Juga dikenal sebagai *purposive* dan *selective sampling*, *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti kualitatif untuk memilih peserta sampel yang dapat memberikan informasi mendalam dan terperinci (Dedi Rianto Rahadi, 2020-78). Dari penyeleksian ini, dipilih dan didapatkan sebanyak 2 lembar komik strip Si A Piao. Jumlah tersebut diberlakukan sebagai sampel yang mewakili subjek penelitian. Objek penelitian ini difokuskan pada analisis pemilihan momen, pemilihan bingkai, pemilihan citra, dan pemilihan kata, sesuai dengan prinsip lima dasar arena pemilihan pembuatan alur cerita menurut Scott Mc Cloud (Scott MC Cloud *Understanding Comics* 1993 : 74)]¹² dan menggunakan Analisa grammar narasi visual dari Neil Cohn (Neil Cohn 2013 : 70)². Untuk membedah pengertian tentang cerita humornya disandingkan dengan teori *filosofi humor Inkonkuinitas* dari Immanuel Kant

dan James Beattie. Pengumpulan data tentang komik strip Si A Piao dilakukan dengan metode observasi dan dokumentasi. Metode Observasi dilakukan pada sejumlah komik strip Si A Piao yang dimuat dalam majalah Star Weekly. Metode dokumentasi dilakukan dengan membaca sejumlah tulisan yang berkaitan dengan komik dan komik strip, baik yang berada pada buku teks maupun di media massa dan media on line/digital.

Penelitian dilakukan pada bulan Februari sampai dengan Maret 2023. Menurut Soegiyono (2014:244)]¹³ dalam menyusun analisis data kualitatif, mengutip pernyataan Bogdan yang menerangkan bahwa: *“Data analysis is the process of systematically searching and arranging the interview transcripts, fieldnotes, and other materials that you accumulate to increase your own understanding of them and to enable you to present what you have discovered to others”*. Analisis data adalah suatu proses untuk mendapatkan dan menyusun data secara sistematis dari data perolehan hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Tahapan dalam melakukan analisis data yaitu dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam satuan unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat dijelaskan kepada orang lain.

Gaya Menulis

1. Pengertian komik dan komik strip.

Komik berasal dari Bahasa Yunani Komikos kemudian diserap ke dalam Bahasa Inggris Comics yang artinya lucu, atau sesuatu yang menimbulkan perasaan geli/tertawa. Menurut Will Eisner fungsi komik adalah sebagai hiburan,

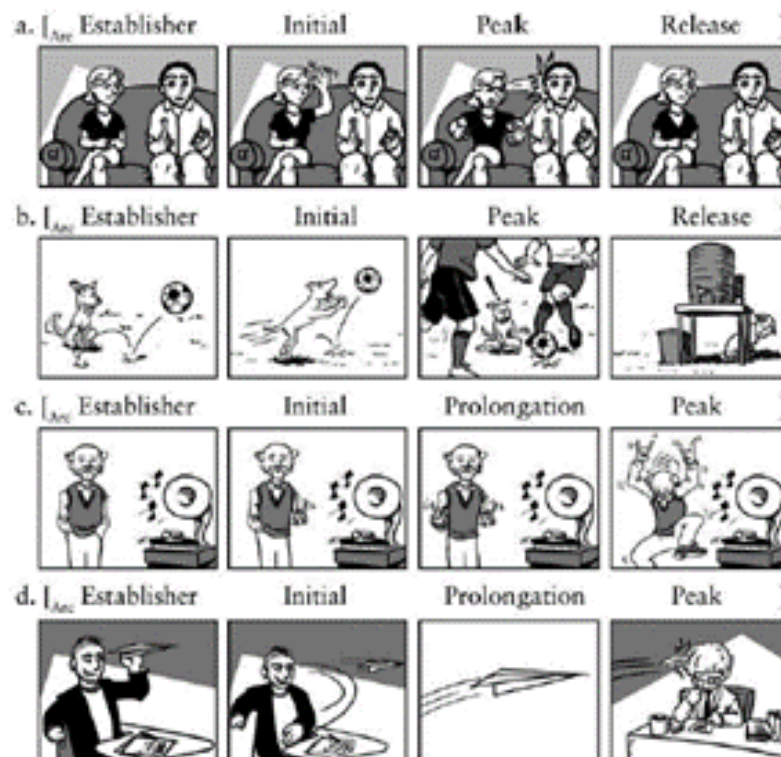
“in general terms we can divide the function of sequential arts into two board applications; instruction and entertainment. Periodical comics, graphic novels, instructional manuals and storyboards are the most familiar vehicles. In the main periodical comics and graphic novels are devoted to entertainment while manuals and storyboards are used to instruct or sell”. Secara umum fungsi sequential arts dapat dibagi menjadi dua bidang aplikasi; bidang pengajaran dan bidang hiburan. Komik berkala, novel grafis, buku petunjuk dan papan cerita adalah sarana yang paling dikenal. Terutama komik berkala dan novel grafis adalah dikhususkan untuk hiburan, sementara *instruction manual* dan *story board* digunakan untuk mengajar atau menjual. [*“Comics and Sequential Arts”* (Will Eisner 2001:139)]⁴, Sedangkan Scott McCloud menjelaskan, *“Comics are juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer”*. Komik sebagai seni menjajarkan (*juxtaposed*) gambar atau image-image lain yang dibentuk sedemikian rupa untuk memberikan informasi atau cerita yang dapat membangkitkan tanggapan estetika dari pembaca / pengamatnya, [*“Understanding Comics,”* Scott Mc Cloud 1993:9]¹⁰. Pada umumnya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Penyampaian komik kepada pembaca dapat diwujudkan dalam berbagai rupa atau bentuk, dari yang paling sederhana seperti komik strip yang dimuat di koran, atau majalah, hingga yang terkumpul dan disatukan menjadi sebuah buku.

Definisi komik Strip menurut Ian Gordon *“Comic strips are works that employ caricature in a series of drawings to tell a story”*. Komik strip adalah karya yang menggunakan karikatur dalam rangkaian gambar untuk menceritakan sebuah cerita. *“Comics strips and consumer culture”*, Ian Gordon 1998:9. Sedangkan menurut Art Roche: *“a comic strip is a series of cartoons that tell a story. Comic strips are read from left to right, just like a book. And like a book, the best comic strips can tell fantastic stories, of adventurer, humor, and suspense. The great challenge for the comic strips artists and writer is tell the stories in only three or four windows (or panel) at a time”*. Komik strip merupakan serial gambar kartun yang mengisahkan suatu cerita, komik strip dibaca dari kiri ke kanan dalam bidang panel horizontal. Dan layaknya seperti buku komik, komik strip yang bagus ialah yang dapat menceritakan cerita fantastik dari suatu petualangan,

humor, atau suatu cerita yang menegangkan. Tantangan yang terberat bagi seniman dan penulis komik *strips* adalah untuk menyampaikan alur cerita, yang dibatasi dengan menampilkan tiga atau empat panel bingkai saja dalam satu seri penampilan. [*“Comic strips, create your own comic strips from start to finish”* Art Roche (2006:8)]¹². Pada masa sekarang komik *strips* sudah beradaptasi menjadi “komik digital” yaitu komik yang digambar dan disusun menggunakan peralatan komputer atau dari gambar konvensional kemudian dikonversikan menjadi gambar digital menggunakan alat pemindai (*scanner*) yang mampu disampaikan kepada pembaca melalui jaringan internet dan aplikasi sosial media yang tersedia.

2. Pengertian Teori Bahasa Visual dan Grammar Narasi Visual.

Menurut Neil Cohn bahwa: *“Humans use only three modalities to express concepts: creating sounds, moving bodies, and creating graphic representations. I propose further that when any of these modalities takes on a structured sequence governed by rules that constrain the output, i.e. a grammar, it yields a type of language. Thus, structured sequential sounds become spoken languages of the world, structured sequential body motions become sign languages, and structured sequential images literally become visual languages”*. Manusia hanya menggunakan tiga wujud perasaan untuk mengekspresikan konsep: menciptakan suara, menggerakkan tubuh, dan membuat representasi grafis. Saya usulkan lebih lanjut bahwa ketika salah satu dari wujud perasaan ini membentuk urutan terstruktur yang diatur oleh aturan yang membatasi keluarannya, yaitu tata Bahasa, maka itu menghasilkan jenis bahasa. Dengan demikian, suara berurutan terstruktur menjadi Bahasa-bahasa lisan dunia, gerakan tubuh berurutan yang terstruktur menjadi bahasa isyarat, dan gambar berurutan terstruktur secara harfiah menjadi bahasa visual). [*The visual language of comics*”, Neil Cohn, (2013:3)]². Lebih lanjut Bahasa visual dalam dunia komik dapat dikategorikan sebagai suatu urutan gambar yang disusun secara sistem kognitif yang bekerja dalam ekspresi grafis. sehingga terangkai menjadi Bahasa visual. Berbeda dengan tata bahasa kata, tata bahasa visual ini menghadirkan makna pada tingkat yang lebih tinggi dari tata kalimat. Seperti kata pepatah, sebuah gambar bermakna ribuan kata, dan karenanya satu gambar biasanya berisi lebih banyak informasi daripada satu individu kata. Dalam teori grammar Narasi Bahasa Visual, Cohn menjelaskan: *“This theory argues that narrative categories organize sequential images into hierarchic constituents, analogous to the organization of grammatical categories in the syntax of sentences”* Teori ini berpendapat bahwa kategori naratif mengatur gambar berurutan ke dalam hirarki unsur-unsur pokok, yang dapat disejajarkan dengan pengaturan gramatikal dalam tata kalimat-kalimat. Menurut Cohn, hubungan panel gambar dalam *grammatical narrative visual* dapat dianalisa dengan hubungan antara waktu dan ruang yang dapat digolongkan menjadi tiga bentuk pendekatan: 1) transisi panel, teori ini paling populer muncul dalam “transisi panel” karya Scott McCloud (1993). 2) transisi “*promiscuous*”, dan 3) Naskah tulisan dan kerangka pemahaman umum.



Gambar 7: Beberapa contoh bentuk urutan kategori yang membentuk phase struktur narasi (sumber: "Understanding Comics," Scott Mc Cloud)

Sedangkan Visual Narrative Grammar dapat dikategorikan menjadi 6 kategori inti yaitu (Lihat Gambar 7):

1. *Orienter* (O)-memberikan informasi.
2. *Establisher* (E)-menyiapkan interaksi tanpa menindakkanjutnya.
3. *Initial* (I)-memulai ketegangan alur naratif.
4. *Prolongation* (L)-Perpanjangan alur.
5. *Peak* (P)-puncak ketegangan naratif.
6. *Release* (R)-melepas ketegangan.

Bersama-sama, kategori-kategori ini membentuk *phase-phase*, yang merupakan bagian-bagian yang menyatu dari penyusunan struktur. Sama seperti frasa membentuk kalimat dalam tata bahasa. Dari urutan urutan tersebut yang paling penting adalah kondisi dari kategori *Peak*.

3. Pengertian Teori *Closure* dan menjajarkan (*juxtaposed*).

Menurut Scot McCloud, dalam menjajarkan panel-panel ada jalur pemisah yang dinamakan *gutter*, "That space between the panels that's what Aficionados have named 'the gutter' and despite its unceremonious title. The gutter plays host to much of the magic and mystery that are at the very heart of comics". Ruang di antara panel itulah yang disebut oleh Aficionados sebagai "*gutter*" dan walaupun dari namanya yang tidak resmi. *Gutter* menjadi pengarah bagi banyak keajaiban dan misteri yang ada di "jantung" komik. Dengan adanya panel panel dan gutter tadi melalui fenomena *closure*, akan mentransformasikan panel panel tersebut secara imajinatif manusia menjadi satu gabungan panel. ["Understanding Comics," Scott Mc Cloud 1993:66]¹⁰. Sedangkan fenomena *closure* itu sendiri di jelaskan oleh Scott sebagai berikut: "This phenomenon of observing the parts but perceiving the whole has a name it's called closure,"

Fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memahami sebagai keseluruhan ini memiliki nama yang disebut *closure*. [*“Understanding Comics,”* Scott Mc Cloud 1993:63]¹⁰. Dalam teori ini Scot menjelaskan bahwa Panel komik memisah-misahkan ruang dan waktu, menawarkan ritme lompatan lompatan dari momen-momen yang tidak berhubungan. Tetapi *closure* memungkinkan kita untuk menghubungkan momen-momen tadi dan secara mental membangun realitas yang berkesinambungan dan menyatu.

Transisi menjajarkan transisi dari panel ke panel yang dapat dihubung-hubungkan dengan *closure* ini dapat dibagi dalam beberapa kategori yaitu:

- a. Kategori transisi dari waktu ke waktu, transisi ini hanya memerlukan sedikit *closure*.
- b. Kategori transisi yang menampilkan satu subjek dalam progres aksi ke aksi yang berbeda.
- c. Kategori transisi satu subjek ke subjek lainnya sambil tetap berada dalam sebuah adegan atau ide. Tingkat keterlibatan pembaca diperlukan untuk membuat transisi ini lebih bermakna.
- d. Kategori transisi adegan ke adegan, ini yang membawa kita melintasi jarak ruang dan waktu yang signifikan. Penalaran deduktif sering diperlukan dalam membaca komik seperti dalam transisi ini.
- e. Kategori Jenis transisi aspek ke aspek melewati sebagian besar waktu dan memperhatikan berbagai aspek ide tempat, atau lebih.
- f. Dan terakhir, Tidak ada transisi penjajaran jadi tidak menawarkan hubungan logis antara panel apa pun.

4. Pengertian Teori filosofi humor

Dalam teori, humor dapat dibagi menjadi tiga macam bentuk teori yaitu:

a) *Disparagement theory* (teori penghinaan).

Teori penghinaan atau dikenal sebagai Teori Superioritas, atau bisa juga dinamakan teori pencemoohan. Di mana humor telah lama disamakan dengan cemoohan, dan emosi lucu terkait dengan perasaan superioritas dan sikap meremehkan, ketika orang menertawakan seseorang. Dalam pengertian ini, humor dianggap sebagai fenomena aktif yang didasarkan pada hubungan asimetris antara dua atau lebih individu – dan persepsi asimetri inilah yang menyebabkan kesenangan pada mereka yang menganggap diri mereka lebih unggul. Stimulus yang lucu hampir selalu bersifat situasional atau tidak langsung, terdiri dari pertunjukan orang yang cacat, kelainan bentuk atau ketidakmampuan di pihak lelucon. Sebagai perasaan *Schaden freude*, bersenang-senang terhadap kemalangan, kecacatan orang lain. Teori ini diperkenalkan oleh Plato, *“In the dialogue between Protarchus and Socrates, Plato shows that other people’s misfortune is the object of our laughter, and also that it paradoxically causes pleasure and pain”*. Di dalam dialog antara Protarchus dan Socrates, Plato menunjukkan bahwa orang lain yang sedang kemalangan adalah objek tawa kita, dan juga yang menyebabkannya secara paradoks kesenangan dan kesakitan. (Ermida, Isabel, *Language of Comic Narratives Humor Construction in Short Stories*, 1968:15). Sebagai contoh kita senang dan tertawa ketika melihat ada orang yang terjatuh dan menderita kesakitan.

b) *Release theory* (teori pelepasan)

Menganggap humor sebagai bentuk pelarian dari tekanan atau pengekangan yang diberlakukan masyarakat pada individu. Itu prinsip yang mendasari bahwa tawa memberikan kelegaan pada berbagai ketegangan dan keinginan yang rendah ditekan untuk dipuaskan. Dua kata kunci dalam kerangka ini adalah kesenangan dan kompensasi. Saat kita tertawa, kita membebaskan diri kita untuk sementara dari belenggu dan keterbatasan yang menindas kita, dan kita mengekspresikan emosi itu.

Teori ini dipelopori oleh Henri Bergson yang berpendapat bahwa: *“attributes the liberating principle of humor to its similarities with dreaming. Both phenomena show evidence of a “movement of relaxation” that neutralizes the “effort of common sense.” According to him, living in society implies adapting to real existing things, as well as thinking only what one is supposed to think”*. Mengaitkan prinsip humor yang membebaskan dengan sifatnya kesamaan dengan mimpi. Kedua fenomena tersebut menunjukkan bukti adanya “Gerakan relaksasi” yang menetralkan “upaya akal sehat”. Menurut dia, hidup dalam masyarakat berarti beradaptasi dengan hal-hal nyata yang ada, serta berpikir saja apa yang seharusnya dipikirkan. Sigmund Freud, mengikuti jejak Bergson mengenai beberapa poin yaitu *psycho-genesis* (gangguan kesehatan mental) humor di masa kanak-kanak, dan persamaan humor dengan mimpi, tetapi karyanya yang terkenal adalah pendekatan yang jauh lebih kaya dan lebih pribadi fenomena komik. Dalam Lelucon dan Hubungannya dengan Alam Bawah Sadar dia menjelaskan sifat dan fungsi tawa, dan menguraikan proses yang memunculkannya sebagai berikut: *“I would say that laughter supervenes when an amount of psychic energy stops being useful, in such a way that it can be freely released.” In this sense, laughter is caused by a discharge of unused psychic energy, as when a feeling one is used to repressing suddenly slips out. Therefore, the pleasure of laughing derives from the release of energy or tension that has been uselessly accumulated.”*

Saya akan mengatakan bahwa tawa muncul Ketika sejumlah energi psikis tidak lagi berguna, sedemikian rupa sehingga bisa dibebaskan secara bebas.” Dalam pengertian ini, tawa disebabkan oleh pelepasan yang tidak terpakai energi psikis, seperti ketika perasaan yang digunakan untuk menekan tiba-tiba menghilang. Oleh karena itu, kenikmatan tertawa berasal dari pelepasan energi atau ketegangan yang telah terakumulasi dengan sia-sia. (Ermida, Isabel, *Language of Comic Narratives Humor Construction in Short Stories*, 1968:22). Teori pelepasan ini bisa dicontohkan Ketika kita sedih dan tertekan saat mengetahui dompet yang berisi uang dan kartu-kartu penting hilang, tiba-tiba kita melihat dompet tersebut rupanya jatuh dan terselip di bawah kursi yang sedang kita duduki, maka kita akan senang, lepas dari himpitan kesedihan dan tertawa lepas.

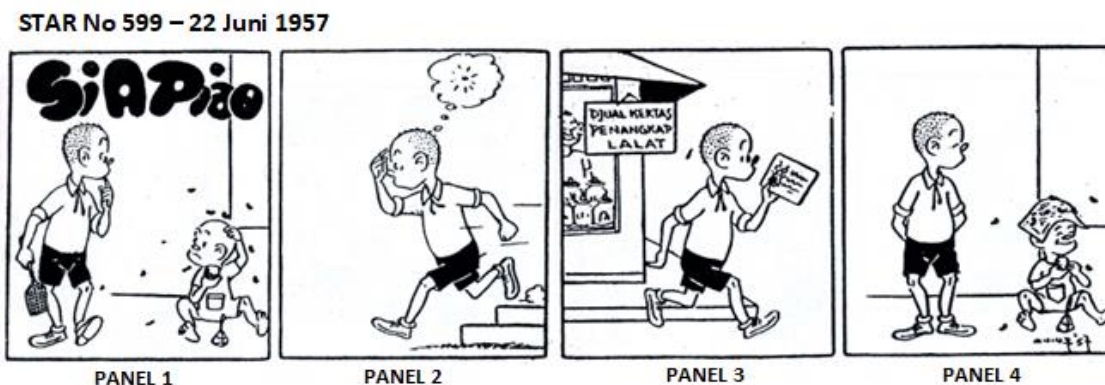
c) *Incongruity theory* (Teori ketidaksesuaian).

Teori ketidaksesuaian, merupakan suatu gagasan bahwa humor dihasilkan dari kombinasi unsur-unsur yang berbeda dan memakan efek mengejutkan yang diakibatkannya adalah hal-hal yang berbeda (*nyleneh*) dari yang sudah umum atau mapan. Ketika kita menemukan sesuatu yang lucu, itu adalah karena persepsi tiba-tiba dari ketidaksesuaian, membuat kita awalnya menjatuhkan interpretasi yang salah, dan, seolah-olah dalam sebuah permainan, mencari makna mengejutkan yang kita miliki tidak diantisipasi. Immanuel Kant adalah cikal bakal utama aliran ini, meski bukan yang paling sistematis. *“laughter as a “kind of game on aesthetic ideas” which is pleasurable because the ideas are alternate: in other words, when we laugh and delight ourselves, it is because we play with our own imbalance for some time. This imbalance is due to the fact that every laughable object has to contain some degree of absurdity, in the face of which our understanding suddenly yields, and accepts the unexpected”*. Ia menganggap tawa sebagai “semacam permainan ide estetika” yang menyenangkan karena idenya bergantian: dengan kata lain, saat kita tertawa dan senang pada diri kita sendiri, itu karena kita bermain dengan ketidakseimbangan kita sendiri selama beberapa waktu. Ketidak-seimbangan ini disebabkan oleh kenyataan bahwa setiap objek yang menggelikan harus mengandung beberapa tingkat absurditas, di mana pemahaman kita tiba-tiba tidak berdaya, dan menerima yang tidak terduga. James Beattie berpendapat: *“elects incongruity as the fundamental cause of laughter: Laughter arises from the view of two or more inconsistent, unsuitable, or incongruous parts or circumstances, considered as united in one complex object or assemblage, or as acquiring a sort of mutual relation from the peculiar manner in which the mind takes notice of them”*, sebagai

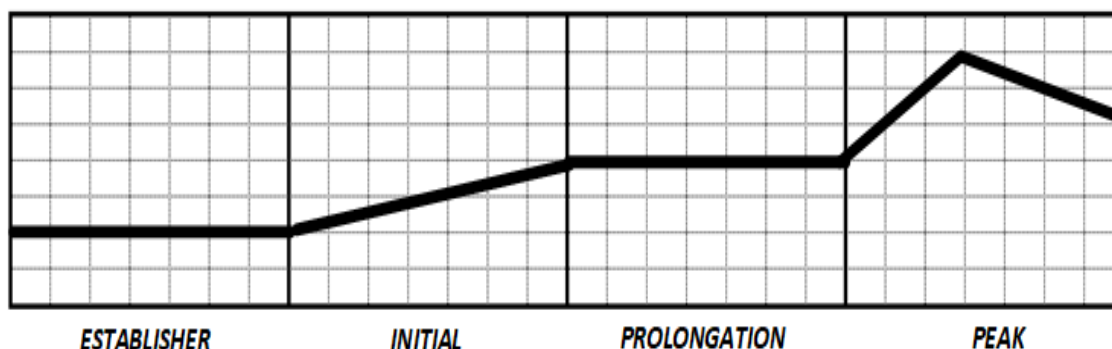
penyebab dasar tertawa adalah keganjilan: Tertawa muncul dari pandangan dua orang atau lebih yang tidak konsisten, tidak cocok, atau tidak nyambung. Bagian-bagian atau keadaan-keadaan yang tidak mengenakan, dianggap menyatu dalam satu objek yang kompleks atau penggabungan kompleks, atau sebagai memperoleh semacam hubungan timbal balik dari cara yang khas yang diperhatikan oleh pikiran, (Ermida, Isabel, *Language of Comic Narratives Humor Construction in Short Stories*, 1968:28). Teori ketidaksesuaian ini dicontohkan manakala dalam suatu pesta semua tamu harus memakai *costum* jas lengkap dengan dasi, ternyata ada seseorang yang hanya mengenakan pakaian olah raga dan kaos (*T Shirt*), sehingga muncul perbedaan dan ketidaksesuaian yang menimbulkan bahan tertawaan.

B.Hasil dan Pembahasan

Pembahasan diawali dari pengambilan contoh (sampel) pertama yang diambil dari Majalah *Star weekly* no 599 diterbitkan pada tanggal 22 Juni 1957. Lihat gambar no: 8



Gambar 8: Komik Si Apiao dalam pembahasan sampel yang pertama (kesatu)
(Sumber: Pribadi)



Gambar 8a: Bentuk urutan kategori antar panel yang membentuk phase struktur grammar narasi visual pada sampel 1 (satu)

Dalam pembahasan pada komik strip no 599 ini, dibahas tentang pola narasi grammar komik strip Si Apiao, menurut Neil Cohn, kategori yang digunakan sebagai narasi bahasa visualnya adalah dengan bercerita sebagai berikut lihat gambar 8:

Panel 1 (satu):

Di panel ini kategori grammar pada posisi *establisher* (Lihat gambar 8a) yang bercerita suatu kejadian Si Apiao melihat adiknya sedang dikerubuti serangga beterbangan, hal ini diilustrasikan dengan tangan kanan si Apiao memegang alat pemukul lalat atau nyamuk, sedangkan di sekitar tubuh dan kepala adiknya digambarkan titik-titik sebagai gambaran obyek kecil yang dapat diinterpretasikan sebagai lalat atau nyamuk yang secara narasi teks tidak dijelaskan. Pada kejadian itu Si Apiao mengalami keragu-raguan untuk memutuskan apakah menggunakan alat pemukulnya atau tidak, sebab dikawatirkan alat pemukul tersebut dapat menyakiti kepala adiknya. Pada posisi katagori *establisher* ini terlihat grafiknya datar horisontal sebab tidak adanya gerakan *action* yang dinarasikan secara visual.

Panel 2 (dua):

Di panel ke dua ini masuk pada katagori *initial*, karena Si Apio telah melakukan Gerakan atau *action* terlihat dalam gambar di panel 2, Si Apiao telah melangkah berjalan, dan disertai narasi grafis seperti bentuk mentari bersinar yang diartikan adanya terbit suatu penerangan atau ide untuk memecahkan masalah, akan tetapi pemecahannya belum dijelaskan. Disini pemirsa komik strip menduga-duga Langkah apa yang akan dijalankan oleh Si Apiao, karena pada adegan di panel 2 bersifat baru mulai bertindak, sehingga grafik yang terlihat pada kolom initial mulai naik ke atas sebab mulai ada Gerakan aksi untuk memancing emosi pemirsa, apa yang akan dilakukan oleh Si Apiao? berikutnya.

Panel 3 (tiga):

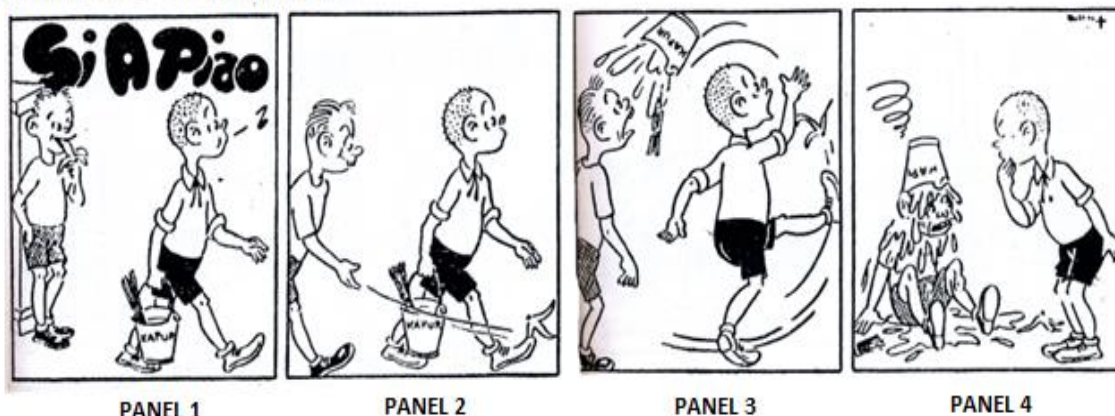
Pada panel ketiga ini masuk dalam kategori *prolongation* yang merupakan jawaban dari adegan pada panel dua, ternyata Si Apiao pergi ke toko untuk membeli bahan perekat/lem untuk memikat dan menangkap lalat. Jadi panel ketiga ini berperan sebagai narasi visual penjelasan dan menyiapkan mental pemirsa sebelum sampai pada panel klimaknya atau *peak* (puncak adegan). Di mana dalam teori humor menurut Immanuel Kant dan James Beattie adegan ini mengawali teori *Incongruity theory* (Teori ketidak-sesuaian), yaitu pemirsa dikondisikan di panel ketiga ini untuk menggambarkan bahwa alat perekat lalat ini akan diletakkan disekitar tempat adiknya duduk, sehingga lalat-lalat tersebut tidak merubungi kepala adiknya melainkan tertarik pada kertas perangkap tadi dan akan menempel di sana. Grafik yang digambarkan belum terjadi peningkatan tekanan sehingga grafiknya masih datar saja, karena pemirsa belum disuguhkan adegan klimak sesungguhnya tetapi baru taraf mengkondisikan mental/pikiran tentang adegan di panel tiga ini pemirsa menganggap sebagai kejadian yang lumrah dan umum dalam menangkap lalat.

Panel 4 (empat):

Panel keempat merupakan puncak dari seluruh panel yang ada, yang disebut *Peak*, dan merupakan klimak dari seluruh adegan. Dalam panel ini terletak makna humor yang ditampilkan oleh Kwat Siong. Yaitu menggunakan Teori ketidak-sesuaian (*Incongruity theory*). Melalui teori *closure* dari Scott McCloud, kita masih terbayang pada adegan pada panel ke tiga di mana Apiao membeli obat perekat lalat, dalam benak kita perangkap lalat ini setelah dibeli akan diletakkan disebareng tempat, kemudian lalat menghampiri dan melekat di perangkap tersebut. Ternyata dengan menggunakan teori humor ketidak-sesuaian dari Kant dan Beattie, kita disuguhkan kenyataan atau meleset yaitu Si Apiao bukannya meletakkan perangkap tersebut di dekat tubuh adiknya melainkan menempelkan perangkap lalat tersebut, di atas kepala adiknya, cara yang dipakai ini tidak lazim dan nyleneh (ganjil). Dan inilah letak kelucuan yang ditampilkan dari komik strip Si Apiao. Dalam menggambar komik Si Apiao narrative visual yang terlihat pada penjajaran panel yang disandingkan, memakai teori Scott dalam katagori transisi aksi ke aksi atau *action to action* yang menggambarkan transisi dari ruang dan

waktu. Jika kita perhatikan urutan kejadiannya berlangsung dalam rentang perbedaan waktu yang tidak terlalu lama dan dalam sekuen berurutan dan dalam ruang yang berbeda-beda. Pembahasan kedua, diambil sampel dari Starweekly terbitan no 632, 8 Februari 1958. Dalam teori humor yang digunakan Kwat Siong pada model sampel yang kedua ini berbeda dengan sampel yang pertama, lihat gambar no: 9

STAR No 632 – 8 Februari 1958



Gambar 9: Komik Strip Si Apiao dalam pembahasan sampel kedua.
(Sumber: Pribadi)



Gambar 9a: Bentuk urutan antar panel yang membentuk kategori phase struktur grammar narasi visual pada sampel kedua
(Sumber: Pribadi)

Panel 1 (satu):

Di panel ini menceritakan Si Apiao sedang berjalan sambil membawa kaleng berisi cat, berarti dia sedang bergegas akan melakukan pekerjaan pengecatan di suatu tempat. Narasi visual di nyatakan dalam kategori *establisher* (Lihat gambar 8a), di panel ini pemirsa mulai dikenalkan pada awal cerita. Di mana si Apiao sedang berjalan akan mengecat sesuatu, sedang berjalan dengan santai sambil bersiul-siul. dia tidak menyadari ada seseorang yang akan mengganggu perjalanannya dengan cara apa? Dan bagaimana? pemirsa belum mengetahui rencananya. Tetapi di panel satu ini, pemirsa mulai di kondisikan dengan memberikan awal perkiraan tentang sebab akibat melalui narasi visual yang digambar pada seseorang yang berdiri dibelakang Si Apiao dengan senyuman licik, sedang makan pisang, Dalam narasi visual tersebut, pemirsa dikondisikan untuk berfikir bahwa pisang

yang sedang dimakan tadi akan dihubungkan dengan ulah nakal yang akan dipakai untuk menciderai si Apiao pada panel berikutnya.

Panel 2 (dua):

Dengan memakai teori *closure*, dan penjajaran dari aksi ke aksi (*action to action*) maka ketika di panel satu, ingatan pemirsa telah tertanam bahwa pisang yang dimakan oleh pengganggu tersebut tentunya akan ditindaklanjuti. Maka ingatan tersebut terbukti pada panel kedua yang digambar si pengganggu ternyata melemparkan kulit pisang ke depan kaki Si Apiao dengan tujuan agar dia jatuh tergelincir. Di panel kedua ini termasuk kategori dalam grammar narasi visual pada tahapan *initial*. Panel ini diawali teori ketidaksesuaian *Incongruity theory*, yaitu pemirsa mulai digiring pada aksi ketika kulit pisang dilempar di kaki Si Apiao tentunya pada aksi berikutnya (pada panel berikutnya) pasti dia jatuh terpeleset dan tertimpa dengan tumpahan cat dari kaleng yang dibawanya.

Panel 3 (tiga):

Panel ketiga ini termasuk dalam katagori pada tahapan *peak*, terlihat pada puncak adegan humornya ditunjukkan pada panel ketiga ini, yang merupakan puncak seluruh rangkaian adegan dari semua panel yang ada. Seperti yang telah disinggung pada panel sebelumnya, sesuai teori humor *Incongruity theory*, ternyata prasangka dari panel sebelumnya ketika kulit pisang yang dilempar di kaki Si Apiao akan mengakibatkan dia tergelincir, ternyata dugaan tersebut berbeda (tidak sesuai), yang terjadi malah kebalikannya meskipun dia hampir jatuh karena terpeleset, tetapi dia tidak sampai terjatuh, dan kaleng catnya terpental lepas dan mengenai kepala si pengganggu tadi. Di akhir klimaknya adalah seperti peribahasa "Senjata makan Tuan", karena yang menderita justru si pengganggu sendiri yang terkena balasannya.

Panel 4 (empat):

Dalam panel yang keempat ini pemirsa masih disajikan narasi humornya Kwat Siong, dengan menyuguhkan sipeganggu terjatuh dengan kepalanya tertutup kaleng cat, dan cat tersebut mengguyur keseluruhan badannya. Jika kita mentertawakan adegan ini maka adegan ini berdasarkan pada teori penghinaan atau teori superioritas (*Disparagement theory*). Yang mana kita merasa beruntung atau senang melihat orang lain yang menderita (terjatuh). Dengan adegan yang terakhir di panel ke empat ini, pemirsa disuguhi adegan anti klimak, di mana pesannya adalah seseorang yang melakukan kejahatan atau kenakalan, pada akhirnya akan mendapatkan pembalasan yang setimpal. Dengan hasil akhirnya seperti itu pemirsa mendapatkan kepuasan dan kelegaan hal ini masuk dalam tahapan kategori *release*. Jadi perbedaan antar kedua sampel tersebut Kwat Siong menggunakan teori humor yang cukup lengkap dalam menyuguhkannya. Sedangkan pada urutan kategori grammar visualnya ada sedikit perbedaan yaitu perbedaan grammar narasi visual antara sampel komik strip Si Apiao sebelumnya di majalah *Star weekly* no 599 (sampel satu), dengan sampel pada majalah *Starweekly* terbitan no 632 (sampel kedua) dijelaskan sebagai berikut : pada sampel satu tahapan katagori *peak* berada pada akhir panel, memiliki tahapan kategori *prolongation* dan tidak memiliki tahapan katagori *release*, sedangkan pada sampel dua, posisi kategori *peak* berada pada panel yang ketiga. Pada urutan ini tidak memiliki katagori *prolongation*, tetapi memiliki urutan katagori *release* diakhir panel.

C.SIMPULAN

Dari kedua sampel yang dipakai dalam pembahasan di atas dapat ditarik sebuah simpulan bahwa pengarang komik strip Si Apiao yaitu Goei Kwat Siong, telah menerapkan penjajaran (*juxtaposed*) dari panel ke panel yang masuk dalam katagori aksi

ke aksi atau *action to action* dengan mengubah dari adegan ke adegan yang berbeda, ketika menggambarkan narasi visual di ranah ruang dan waktu. Sedangkan untuk menyampaikan ceritanya dalam bentuk narasi visual memakai grammar narasi visual kategori *Established, initial, prolongation, peak dan realese*. Kwat Siong jarang menggunakan grammar visual narasi yang lengkap yang diawali dengan *orienter*. Hal ini bisa dimaklumi sebab Komik strip Si Apio hanya menggunakan panel yang berjumlah empat panel saja. Untuk menyampaikan pesan humornya Kwat Siong menerapkan teori superioritas (*Disparagement theory*) dan teori ketidaksesuaian *Incongruity theory*. Cara menyampaikan narasi visual yang kuat tadi, hampir semua komik strip Si Apiao jarang menggunakan narasi kata-kata atau teks. Karena pemirsa komik strip tersebut dapat memahami alur ceritanya meskipun hanya terdiri dari empat panel, tetapi cerita yang disampaikan melalui narasi visualnya melebihi ukuran format tersebut jika dikonversi menjadi narasi teks. Dengan memakai alur pembuatan narasi visual dan filosofi humor yang digunakan oleh komikus Goei Kwat Siong ini kita bisa menerapkan untuk narasi visual pada buku cerita anak-anak atau cerita komik, baik untuk anak-anak maupun orang dewasa pada masa sekarang ini. Sebab humor dan narasi visual bersifat universal.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Attardo, Salvatore, *“Encyclopedia of Humor Studies”*. Sage Publication Inc, California-US-2014.
- Cohn, Neil *“The Visual of Comics”, introduction to structure and cognition of sequential Images*. Imprint of Bloomsbury Publishing Plc, UK-2013.
- Eisner, Will. *“Graphic Story Telling and Visual Narrative”*. Poorhouse Press Florida, US-2004.
- Eisner, Will. *“Comics & Sequential Art”*. Poorhouse Press Florida, US-2001.
- Ermida, Isabel. *“The Language Of Comic Narratives”*. Mouton de Gruyter, Berlin-NewYork, 2008.
- Gordon, Ian. *“Comics Strips and Consumer Culture”*. Smithsonian Institution, US-1998.
- Groensteen, Thierry, *“Comic and Narration”*. University Presss of Mississippi-Jackson US, 2013.
- Groensteen, Thierry, *“The System of comics”*. University Presss of Mississippi-Jackson US, 2007.
- McCloud, Scott *“Reinveting Comics “(Menciptakan Ulang Comic)*. Kepustakaan Populer Gramedia – Jakarta-2008.
- McCloud, Scott *“Understanding Comics The invisible Art “*. Harper Collins Publisher, Inc, New York US – 1994.
- Pedri, Nancy. *“Picturing The Language Of Images”*. Cambridge Scholarship Publishing, Newcastle, UK-2013.
- Roche, Art. *“Comic Strips Create Your Own Comic Strips From Starts to Finish”*. Sterling Publishing Co Inc New York, US-2006.
- Sugiyono Prof. Dr. *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”*, Alfabeta Bandung-2013.
- Suraceni, Mario, *“The Language Of Comics”*, Routledge-London, 2003.
- JURNAL
- Iswidayati, Sri. 2006. *Roland Barthes dan Mithologi* dalam jurnal *Imajinasi*, Vol. 02, No. 02, Hal. 3-6, 2006.
- Kankan Kasmana, Riama Maslan Sihombing & Irfansyah. 2014. *“Ciri Visual Komik Strip Sunda Opat Madhab Setan dalam Majalah Manglé”*. ITB J. Vis. Art & Des, Vol. 6, No. 2, 2014, 69-88 69.

Sophia PURBASARI, Alvanov ZPALANZANI dan Acep I. SAIDI

*"KAJIAN PROSES ADAPTASI NARASI VISUAL SCOTT PILGRIM VS THE WORLD"
DARI KOMIK MENJADI FILM"*

Allan Akbar *"Ketika Si Doyok Berbicara: Komik Strip Doyok dalam Lembergar Poskota"*
Majalah Akar Vol II No. 1 Maret-Mei 2011.

Edward Segel and Jefry Heer. *"Narrative Visuallization: Telling Stories with Data"*.IEEE
Transactions on visualization and Computer Graphics, Vol 16, No 6<
November/Desember 2010.