

Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia

Irene Hasian¹⁾

irene@mediakomtrisakti.ac.id

Andri Sakti Mardika²⁾

bocah_kawanua@yahoo.com

^{1) 2)}Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti Jakarta

ABSTRACT

Development of Indonesian comics that has been more than 80 years old is very rarely being topic of scientific study, especially about the history and its realtionship with foreign comics. Comics Industry in Indonesia is dominated by foreign comics, especially manga. Because of the popularity of manga comics in Indonesia, many Indonesian comics have similar visual appearance with the manga. The effect of foreign comics which is familiar by the author. This influence creates an ambiguity of identification Indonesian original comics. This reinforces the author desire to examine the historical development of comics in Indonesia and how far the influence of foreign comic visualization. The method used in this research is a qualitative approach. The explanation of the research methods for the required data will be divided into several different sub chapters. Phases of the research starting from data collection, sampling process, analyzing process, to conclusion. The author uses a random sample representing each decade which are similar with foreign comics. The analysis focused on a visual comic sample that includes panel, the viewing angle and the size of the image in the panel, ditch, bubling, and illustration. Conclusions are taken based on visual analysis of the entire Indonesian comics and foreign comics, and also from the results of both.

Keywords: *Development of Indonesian Comics, Comic Foreign, Visualization, Illustration.*

ABSTRAK

Komik Indonesia yang sudah ada lebih dari 80 tahun sangat jarang dibahas dan dijadikan topik kajian ilmiah, terlebih yang membahas seputar sejarah perkembangannya dan hubungannya dengan komik asing. Komik yang beredar di Indonesia saat ini didominasi oleh komik asing, terutama komik manga. Saking populernya komik manga di Indonesia, bahkan banyak komik Indonesia yang memiliki tampilan visual serupa dengan komik manga. Pengaruh komik asing ini juga penulis rasakan terdapat pada komik-komik jaman dahulu yang familiar dengan penulis. Pengaruh ini menciptakan suatu kerancuan akan identifikasi komik asli Indonesia. Hal ini menguatkan keinginan penulis untuk meneliti tentang sejarah perkembangan komik di Indonesia dan seberapa jauh pengaruh komik asing terhadap visualisasinya. Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam mencari data yang dibutuhkan akan dibagi ke dalam beberapa sub bab berbeda. Tahapan penelitian dilakukan mulai dari pengumpulan data, proses *sampling*, proses analisis, hingga penarikan kesimpulan. Pemilihan sampel komik dilakukan secara acak dan dikomparasikan dengan komik asing yang mirip pada dekade penerbitan yang sama. Analisa difokuskan pada visual komik sampel yang meliputi panel, sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel, parit, balon kata, serta ilustrasi. Kesimpulan yang diambil berdasarkan keseluruhan analisa visual komik Indonesia dan komik asing, serta dari hasil komparasi keduanya.

Kata kunci: Perkembangan Komik Indonesia, Komik Asing, Visualisasi, Ilustrasi.

I. PENDAHULUAN

Komik adalah media penerapan komunikasi visual yang populer pada masa sekarang ini. Komik telah mendapat tempat yang khas dalam masyarakat Indonesia kontemporer dan tempat itu semakin meluas. Keberadaan komik dalam dunia industri memang sudah tidak bisa dipandang sebelah mata. Komik hadir sebagai salah satu media yang digemari dengan fungsi utama sebagai pemenuhan kebutuhan masyarakat akan hiburan di Indonesia dewasa ini. Hal ini bisa diindikasikan dari tingginya minat baca anak dan remaja terhadap komik-komik Jepang atau lebih dikenal dengan istilah manga. Walaupun sebagian komik memang ditujukan untuk pembaca berusia muda, namun komik juga hadir sebagai bacaan segala usia karena komik memiliki spesifikasi pembaca tersendiri sesuai dengan genre komik itu sendiri. Judul manga seperti komik *One Piece*, komik *Naruto*, dan komik *Doraemon* berhasil meraih kesuksesan dalam merebut pasar pembaca komik diseluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Walaupun masih didominasi oleh komik asing namun hal ini secara jelas menunjukkan bahwa komik telah menjadi suatu kebudayaan populer dalam masyarakat Indonesia.

Komik sendiri merupakan sebuah bahasan yang patut dijadikan kajian ilmiah. Pada hakikatnya komik bukan hanya sebagai media hiburan apalagi bacaan anak-anak saja, bahkan jika didalami lebih jauh, komik sendiri merupakan sebuah kajian budaya dan merupakan sarana pembangunan

ideologi. Seno Gumira (2011:8), mengatakan bahwa komik sebagai representasi budaya juga tersahihkan sebagai situs pertarungan ideologi. Sebagai negara yang menjunjung nilai keluhuran, selain media visual seperti wayang, lukisan, dan relief pada candi, komik di Indonesia juga hadir sebagai salah satu sarana visual dalam upaya pembangunan ideologi kebudayaan. Hal ini dimungkinkan karena sejarah komik Indonesia yang hadir sejak lama, berkembang dan mengikuti perkembangan bangsa. Walaupun hanya 'produk pinggiran' dari kebudayaan, komik berpangkal pada kebudayaan, dan merupakan salah satu benih kebudayaan. (Bonneff, 1998:101)

Pengaruh asing dan keragaman himpunan komik Indonesia yang sangat heterogen, khususnya pada segi visualisasinya, hal ini yang melatarbelakangi penulis untuk memilih membahas seputar visualisasi komik Indonesia pada penelitian ini. Selain itu, jumlah kajian tentang komik lokal Indonesia masih sangat tidak seimbang dibandingkan usia keberadaannya. Komik strip bersambung di media cetak mencatat komik *Put On* karya Kho Wang Gie di surat kabar *Sin Po* sebagai komik Indonesia terawal pada 1931. (Seno Gumira, 2011:2) Dengan kata lain komik di Indonesia telah hadir selama lebih dari 80 tahun. Namun, dalam kurun waktu tersebut hanya sedikit karya ilmiah yang mengkaji seputar komik dan visualisasi komik Indonesia.

Muncul pertanyaan bagaimana merumuskan identitas gaya visualisasi komik asli Indonesia dan mengangkat citra komik Indonesia sehingga mampu

bersaing dengan komik asing di Indonesia. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Komik Asing Terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. Penelitian ini dibatasi pada buku komik yang diwakili sampel buku komik Sri Asih dan Wonder Women.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dimana data yang dikumpulkan berupa pendapat, tanggapan, informasi, konsep, dan keterangan yang berbentuk uraian dalam mengungkapkan masalah.

Pemilihan sampel yang diwakili oleh buku komik Sri Asih dan Wonder Women dikarenakan kehadirannya merupakan superhero wanita pertama yang menonjol. Psikolog William Moulton Marston menciptakan karakter Wonder Woman sebagai reaksi akibat semakin menjamurnya superhero pria (Superman, Batman, Captain America) dan masih minimnya karakter superhero wanita.

Sementara kelahiran komik Sri Asih karya R.A. Kosasih merupakan komik superhero pertama di Indonesia, dan pada tahun 1954 komik Sri Asih diangkat ke layar bioskop sekaligus merupakan film superhero pertama Indonesia yang diangkat dari komik Indonesia. R.A. Kosasih kemudian dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia dan karyanya menginspirasi lahirnya karakter superhero kreasi komikus lokal lainnya, seperti Siti Gahara, Puteri Bintang dan

Garuda Putih.

Pengumpulan data diperoleh dari berbagai sumber yang sesuai fokus kajian penelitian yang diperoleh melalui studi kepustakaan, wawancara, dan observasi.

Sementara indikator penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah unsur elemen-elemen yang umum hadir dalam setiap komik dalam format buku pada sampel komik yang diteliti, adalah ilustrasi, cerita, panel, sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel, parit, dan balon Kata.

III. TINJAUAN TEORITIS

A. Akulturasi Budaya

Sejak Berabad-abad yang lalu, dengan lokasinya yang sangat strategis, Indonesia merupakan daerah persilangan penting di dunia. Dengan menjadi daerah persilangan penting yang sangat padat, Indonesia menjadi tempat bertemunya aneka peradaban yang saling terhubung untuk kemudian berbaur didalamnya. Perbauran ini menjadikan Indonesia memiliki kebudayaan yang heterogen. "Kebudayaan adalah segala usaha manusia untuk dapat melangsungkan dan mempertahankan hidupnya di dalam lingkungannya. (Widyo dan Muchji, 1994:14)

Banyaknya kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia yang dibawa oleh beragam kelompok masyarakat asing yang datang ke Indonesia dengan berbagai kepentingan, seperti proses migrasi, perdagangan, penyebaran agama, perluasan kekuasaan, hiburan, dan lainnya, menghasilkan sebuah akulturasi budaya

yang hadir di tengah masyarakat. Ketika dua (2) kelompok masyarakat berinteraksi secara intensif, maka perubahan yang dihasilkan dari kontak terus menerus mereka dikenal sebagai akulturasi. (Crapo and Richley, 2002:60)

Konsep akulturasi budaya adalah proses sosial yang timbul bila suatu kelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing dengan sedemikian rupa, sehingga unsur-unsur kebudayaan itu lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaannya itu sendiri. (Koentjaraningrat, 1990:248)

Jadi akulturasi budaya dapat dipahami sebagai pertemuan dua kebudayaan yang berbeda secara intensif dan melebur menjadi satu untuk menghasilkan kebudayaan baru tanpa menghilangkan kepribadian kebudayaan aslinya.

Akulturasi budaya ini juga mendorong adanya penemuan baru dan inovasi dalam berbagai bidang yang kerap dilakukan oleh suatu kelompok masyarakat agar terus mempertahankan keberadaan kebudayaannya. Proses penemuan baru dan inovasi ini dilakukan oleh suatu kelompok masyarakat dengan melakukan penyerapan budaya asing yang lebih maju melalui tahapan seperti halnya proses pembelajaran, yaitu: tahap peniruan, adaptasi, penemuan baru. Faktor pendorong diadakannya penemuan baru dan inovasi dalam suatu kebudayaan kelompok masyarakat menurut Koentjaraningrat ada tiga (3) hal, yaitu:

1. Kesadaran para individu akan kekurangan dalam kebudayaan.
2. Mutu dari keahlian dalam suatu kebudayaan.
3. Sistem perangsang bagi aktivitas mencipta dalam masyarakat.

B. Local Genius

Kebudayaan masyarakat Indonesia yang terbentuk sejak lama sebelum adanya pengaruh kebudayaan asing didalamnya, memiliki sebuah identitas kebudayaan tersendiri. *Local genius* atau dikenal dengan istilah kearifan lokal adalah identitas kebudayaan sebuah kelompok masyarakat. *Local genius* adalah kemampuan untuk menyaring dan mengolah budaya asing yang masuk dan disesuaikan dengan kepribadian budaya yang dimiliki. Terbentuknya *local genius* diawali oleh sebuah struktur kebudayaan yang ada dalam suatu kelompok masyarakat dengan kurun waktu tertentu yang kemudian terus berkembang dan dipahami sebagai suatu identitas. "Terbentuknya identitas kebudayaan memiliki tahapan awal berupa struktur budaya yang kemudian mempengaruhi pola persepsi, berpikir, dan perasaan masyarakat didalamnya hingga barulah menjadi sebuah identitas budaya suatu kelompok masyarakat." (Liliweri, 2002:71)

Menurut J. L. Brandes dalam artikel unsur budaya asli Indonesia (<http://agussiswoyo.net/> diakses pada tanggal 20 Juni 2014), bangsa Indonesia memiliki sepuluh (10) unsur budaya asli, yaitu:

1. Kepandaian bersawah dan bercocok tanam.
2. Kemampuan berlayar dan mengenal arah angin.
3. Mengetahui prinsip dasar pertunjukan wayang.
4. Kemampuan dalam seni gamelan.
5. Kepandaian membatik dan membuat pola seni ornamen.
6. Kemampuan mengerjakan barang dan logam.
7. Menggunakan aturan metrik atau alat ukur.
8. Menggunakan alat tukar uang logam.
9. Mengetahui sistem perbintangan
10. Telah terbentuk susunan masyarakat yang teratur.

C. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah hasil pengembangan dari desain grafis. Seni grafis termasuk dalam kelompok seni murni. Kata grafis sendiri mengandung dua pengertian, *graphein* dari bahasa latin yang berarti garis atau marka yang kemudian menjadi graphic arts atau komunikasi grafis. Pengertian lainnya adalah *graphische vakken* dari bahasa Belanda yang diartikan pekerjaan cetak, yang di Indonesia kemudian menjadi grafika, diartikan sebagai percetakan. Dalam pengertiannya, komunikasi grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika atau cetakan pada bidang dua dimensi yang statis Yulianti, (2008:11).

Kemudian Yulianti menjelaskan, desain grafis adalah istilah yang dipakai sebelum digunakan istilah desain

komunikasi visual. Untuk mengantisipasi perkembangan dunia komunikasi visual serta perannya yang semakin luas, maka digunakan istilah desain komunikasi visual.

Menurut definisinya, desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatahan huruf, serta komposisi warna serta layout. Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Yulianti, 2008:11),.

Lebih lanjut Yulianti menjelaskan, desain komunikasi visual adalah ilmu yang mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan untuk tujuan sosial atau komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada individu atau kelompok lainnya.

D. Komik

Komik merupakan salah satu penerapan ilmu desain komunikasi visual yang populer dalam kalangan masyarakat kontemporer. Di Indonesia komik juga sering disebut cergam atau cerita bergambar, selain karena nama ini adalah tafsiran pengertian komik secara harfiah, sebutan cergam juga disematkan sebagai upaya pembangunan identitas jati diri komik Indonesia yang lebih bersifat sebagai kekayaan intelektual nasional.

Sementara kata komik sendiri sebenarnya adalah kata saduran dari kata comic dalam bahasa Inggris yang berarti lucu

atau menggelikan karena memang awalnya komik itu berupa rangkaian cerita humor yang dimuat di koran sebagai selingan di antara isi koran yang serius. Komik adalah bentuk lahir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui bentuk dan tanda. (Bonneff, 1998:16)

Definisi komik yang lebih spesifik yaitu bentuk estetika unik seni visual berurutan sebagai sarana ekspresi kreatif, disiplin ideal, seni, serta bentuk sastra yang berhubungan dengan pengaturan gambar dan kata untuk menceritakan kisah atau mendramatisasi gagasan. (Will Eisner, 1985:5) Sedangkan pada definisi lain, komik diartikan sebagai gambar serta lambang-lambang lain yang *terjukstaposisi* dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. (McCloud, 2001:9)

Dari beberapa pendapat tadi dapat ditarik pengertian komik yang lebih sederhana, yaitu komik adalah sebuah seni berturutan yang bercerita. Merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi lebih baik dengan kolaborasi antara teks dan gambar yang dirangkai dalam sebuah alur cerita. Gambar membuat cerita mudah diserap sedangkan teks membuat komik menjadi mudah dimengerti sehingga alur cerita yang memuat pesan dan gagasan didalamnya akan lebih mudah untuk diikuti dan diingat pembacanya. Pengabungan kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis adalah kolaborasi yang menjadikan komik dengan segala keunikannya menjadi salah satu media komunikasi visual yang paling

efektif pada masyarakat kontemporer.

E. Elemen Komik

Komik merupakan suatu seni visual yang cukup kompleks karena merupakan perpaduan bahasa visual yang memiliki ciri khas berurutan gambarnya dengan bahasa tulisan dalam bentuk balon kata dan teks yang ekspresional untuk membangun suatu alur cerita. Elemen yang terdapat dalam komik memiliki fungsi penting sebagai bagian dalam membangun keutuhan sebuah komik. Menurut Indiria Maharsi, komik dibangun dalam beberapa elemen sebagai berikut:

1. Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai frame atau representasi dari kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut. Panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah walau rentang waktu dan dimensi ruang lebih dijelaskan oleh isi panel tersebut bukan panel itu sendiri. (McCloud, 2001:99). Panel pada komik memiliki tiga (3) variabel utama dalam pembuatannya, terdiri atas:

1. 1 Bingkai Panel

Bentuk panel biasa disebut dengan istilah bingkai panel. Bentuk bingkai panel tidak selalu berbentuk kotak konvensional dengan garis yang tegas. Beberapa bingkai panel pada komik sering ditemukan dalam bentuk lingkaran, segitiga, trapesium, dan

bentuk lainnya, atau dijadikan *background* dalam halaman komik tersebut.

1. 2 Transisi Panel

McCloud mengklasifikasikan bentuk transisi panel pada komik menjadi enam (6) bagian. Transisi momen ke momen, aksi ke aksi, subjek ke subjek, lokasi ke lokasi, aspek ke aspek, dan transisi non sequitur. Transisi panel menampilkan perpindahan adegan yang disesuaikan dengan plot cerita yang dibutuhkan hingga tersusun sebagai suatu bacaan yang memiliki kesan bergerak.

1. 3 Alur Panel

Alur panel adalah panduan arah pembacaan gambar pada komik. Alur terbagi menjadi dua jenis, yaitu alur antar panel dan alur dalam panel. Pada umumnya arah pembacaan yang umum adalah dari kiri ke kanan yang mengikuti alur pembacaan tulisan latin. Pembaca sudah terbiasa memiliki tradisi membaca dari arah tersebut, searah jarum jam yaitu dari kiri ke kanan. (McCloud, 2001:106).

2. Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel

2. 1. Sudut Pandang

Aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan dengan pemilihan sudut pandang yang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik. Sudut pandang dalam bahasa perfilman biasa dikenal dengan istilah *camera angle*.

2. 2. Ukuran Gambar

Ukuran gambar dalam panel dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan. Pemilihan ukuran gambar dalam panel memiliki tujuan untuk menyampaikan makna tertentu.

3. Parit

Istilah parit atau istilah ruang sela merujuk pada ruang di antara panel. Parit inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dimana dua gambar yang terpisah dalam panel digubah oleh pembaca untuk menjadi gagasan mengikuti interpretasi pembaca. Ukuran parit amat beragam dan ditentukan dari ukuran dan komposisi dalam suatu halaman. Parit umumnya memiliki ukuran standar 0,5 cm hingga 1 cm.

4. Balon Kata

Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang digambarkan dalam panel. Balon kata merupakan fungsi bahasa dari komik. Fungsi dimana bahasa dalam dialog yang ditempatkan dalam balon adalah merupakan ungkapan sekaligus monolog dari tiap adegan yang terdapat dalam panel.

Balon kata memiliki banyak variasi untuk menggambarkan suara ke dalam bentuk visual. Bentuk balon kata bervariasi menyesuaikan dengan ekspresi emosi dari narasi yang sedang diucapkan oleh tokoh.

5. Ilustrasi Komik

Ilustrasi pada komik memiliki fungsi sebagai gambaran pesan yang tidak

terbaca, namun dapat mengurai cerita. Ilustrasi sangat erat kaitannya dengan komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita. (Indiria Maharsi, 2011:92)

Ada banyak ragam gaya visual yang dimiliki para komikus mulai dari kartun hingga realis. Bahkan beberapa daerah atau negara yang memiliki industri komik yang maju, memiliki karakter ilustrasi tersendiri yang menjadi ciri khas dari daerah atau negara tersebut. Sebagai media visual, komik membebaskan komikus untuk menggunakan gaya ilustrasi seperti apapun. Dalam sejarahnya komik menggunakan kekuatan kartun untuk memerintahkan keterlibatan dan identifikasi pembacanya, serta realisme untuk menangkap keindahan dan kerumitan dunia nyata. (McCloud, 2001:204)

Nilai kedudukan ilustrasi dalam komik amatlah penting disamping cerita yang disuguhkan kepada para pembaca. Dengan ilustrasi, selain pembaca semakin mengenali karakter tokohnya, pembaca juga semakin mampu membuat pola imajinasi yang sesuai dengan visualisasi adegan yang tergambar dalam panel komik. Ilustrasi juga akan mempermudah pembaca untuk menikmati runtutan adegan yang disajikan sesuai dengan alur cerita. Dalam kaitannya dengan komik, ilustrasi memberikan penggambaran secara jelas terhadap narasi atau cerita yang muncul dalam balon teks, sehingga mempermudah pembaca dalam memahami alur cerita yang ingin disampaikan sebuah komik.

6. Cerita

Dalam komik, elemen cerita menjadi bagian yang sangat penting karena perpaduan unsur visual dan teks merupakan perwujudan dari bentuk narasi yang berupa runtutan cerita. Komik adalah sebuah sastra gambar. (Bonneff, 1998:7) Didefinisikan sebagai sastra gambar menunjukkan pentingnya peranan cerita dalam sebuah komik. Kekuatan narasi merujuk pada kualitas, dampak, dan nilai sebuah komik.

F. Plagiatisme

Pengaruh budaya yang masuk di Indonesia membuat hasil karya komik di Indonesia, baik langsung maupun tidak akan ditemukan pengaruh didalamnya. Seni komik jelas bukan hasil buah pemikiran dan karya di Indonesia, komik adalah budaya asing yang masuk ke Indonesia melalui media. Meniru adalah sebuah proses pembelajaran, dimana seseorang yang awam akan sesuatu konsep karya akan cenderung menirukan bentuk karya lain sebelum mulai mengembangkannya dan akhirnya menciptakan karyanya sendiri. Namun hal ini tidak bisa dijadikan alasan untuk mengkomersialisasikan karya yang serupa atau cenderung menjiplak karya orang lain.

Menurut undang-undang hak cipta tahun 2002, definisi hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu, dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Walaupun dalam keseluruhan undang-undang ini istilah

plagiatisme tidak ditemukan, karena umumnya istilah plagiatisme menjadi sesuatu yang biasa digunakan di lingkungan akademis dan sering muncul dalam hukum bidang pendidikan, tetapi istilah plagiat sendiri dapat dipahami sebagai bentuk penjiplakan baik sebagian atau keseluruhannya dengan tidak menyebutkan sumbernya.

Mulai dari awal kehadiran industri komik di Indonesia, indikasi penjiplakan komik asing begitu sering dijumpai. Penjiplakan dilakukan dengan beragam cara, mulai dari peniruan cerita, nama, desain karakter, maupun yang terang-terangan menjiplak secara utuh suatu judul komik dengan cara menggambar ulang demi meraih keuntungan penerbit. Parameter dari sejauh mana sebuah karya bisa dikategorikan sebagai sebuah tindak plagiatisme memang agak sukar ditakar, terlebih pada masa dimana perundangan belum mengatur secara tegas tentang hal itu. Bonneff, (1999:73) menyatakan bahwa terkadang sulit bagi kita untuk membedakan plagiat yang sebenarnya, yang merugikan para pencipta, dari peniruan yang masih bisa ditolerir.

Dengan mulai diterapkannya peraturan yang jelas mengenai hak cipta di Indonesia, perujukan suatu perkara sebagai tindak plagiatisme semakin dipermudah. Jika ditemukan pengaruh yang berlebih pada sebuah karya, dan pemilik hak cipta merasa dirugikan, hal tersebut dapat ditenggarai sebagai sebuah tindak plagiatisme karya dan pelanggaran hak cipta yang dapat diperkarakan. Bahkan untuk beberapa kasus, hal-hal yang bersifat mendasar

seperti penerapan warna bisa menjadi hal yang layak untuk dipersidangkan.

IV. PEMBAHASAN

A. Perkembangan Komik Dunia

Scott McCloud (2008) menyebut Rudolphe Topffer sebagai bapak dari seni komik modern. Topffer terkenal dengan cerita satir bergambarnya sejak pertengahan tahun 1800. Ia adalah yang pertama kali membuat gambar kartun pada sekat-sekat panel dan memperkenalkan kombinasi antara gambar dan tulisan sehingga saling mendukung satu sama lain. Sayangnya Topffer sendiri gagal menyadari seluruh potensi temuannya dan hanya menganggapnya sebagai hiburan, sebagai hobi yang sepele.

Perkembangan komik semakin meluas. Tahun 1929 sebuah surat kabar Belgia memunculkan komik strip *The Adventure of Tin Tin* oleh Herge. Dan terus bergulir hingga di Eropa semakin banyak bermunculan komik untuk anak-anak, seperti Smurf, Johan & Pirlouit, Siprou, dan Asterix. Sementara tahun 1930-an di Amerika, Walt Disney membawa tokoh Mickey Mouse dan kawan-kawan dihadapan publik dunia melalui Mickey Mouse Magazine dan mendapat sambutan hangat.

Awal kebangkitan komik terjadi pada tahu 1938. Komik-komik yang bertemakan pahlawan atau superhero berhasil merebut hati para pembaca dan meledak luar biasa. Hal ini disebabkan karena pada masa itu sedang terjadi Perang Dunia II, dan masyarakat Eropa dan Amerika yang jiwa nasionalisme mereka sedang membara

saat itu sangat mengidolakan sosok pahlawan super yang mampu menghapus tirani dan penderitaan dari muka bumi. Komik-komik superhero tersebut turut membentuk ciri khas komik Amerika, yakni banyak menyajikan cerita, dengan debut pemunculan tokoh Superman dan Batman.

Komik bertemakan pahlawan super kembali bangkit dengan terbitnya *Fantastic Four* dan *Spiderman* di awal tahun 1960. Kemudian setelah Perang Dunia II, komik Jepang yang dikenal dengan istilah manga mulai beranjak menuju era modernisasi. *Astro Boy* oleh Osamu Tezuka menjadi salah satu karya yang sangat terkenal dan diakui oleh dunia.

B. Perkembangan Komik Indonesia

Pertumbuhan industri komik Indonesia baik secara langsung maupun tidak langsung terhubung dengan perkembangan industri komik di berbagai belahan bumi lainnya. Para pelopor komik Indonesia misalnya, tidak akan pernah membuat komik seperti yang telah mereka hasilkan tanpa mempelajari gagasan, cara bertutur, dan tentu juga teknik menggambar dari berbagai macam komik yang memasuki Indonesia. (Seno Gumira, 2011:5)

Seiring perkembangan komik di Indonesia, muncul tren gaya visualisasi yang turut menyesuaikan dengan arus selera yang digandrungi pasar pada masanya. Arus selera pasar senantiasa bergantung kepada genre yang sedang diminati, dan genre yang diminati pasar selalu berubah pada setiap dekade industri komik di Indonesia. Nasib bacaan ini sangat tergantung pada

kegandrungan sesaat pembaca pada suatu genre. (Bonneff, 1998:73)

Amerika adalah negara yang memiliki industri komik yang mampu memberikan pengaruh yang amat luas terhadap perkembangan industri komik di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Kesuksesan dan kepopuleritas komik strip Amerika pada surat kabar di industri komik Indonesia pada masa awal kehadiran komik di Indonesia menginspirasi para komikus awal untuk mulai berkarya dan mencipta komik Indonesia. Komikus Indonesia segera berkarya setelah melihat keberhasilan komik Amerika. Mereka mencoba mentransposisi cerita dengan menghadirkan kesan Indonesia pada tokoh-tokoh yang populer untuk disesuaikan dengan lingkungan. (Bonneff, 1998:24)

Referensi utama pada awal kelahiran industri komik di Indonesia adalah komik strip Amerika dengan genre superhero dan fantasi. Banyak komikus yang sejak kecil mengenal karya-karya klasik Alex Raymond atau Brune Hogart atau, paling tidak, mereka menjadikan komik-komik tersebut sebagai model. (Bonneff, 1998:70)

Beng Rahadian, selaku komikus dan editor komik era tahun 1970, menyatakan bahwa kehadiran pengaruh visual komik asing yang cukup besar mempengaruhi komik Indonesia setelah komik Amerika adalah dengan masuknya komik Eropa pada pertengahan dekade 1970-an. Komik Eropa hadir dan mendapat respon positif dalam industri komik Indonesia. Komik Eropa identik dengan komik dengan gaya gambar kartun. Hal ini dikarenakan judul

komik Eropa yang populer dan mendunia seperti Tintin, Asterix, dan Lucky Luke mengadaptasi model gaya gambar kartun. Gaya gambar kartun khas komik Eropa ini mempengaruhi gaya gambar sebagian komikus Indonesia.

Pengaruh visualisasi komik Jepang pada komik Indonesia mulai hadir pada dekade 1980-an dan semakin mendominasi pada dekade 1990-an hingga sekarang. Narasumber Beng Rahadian menyatakan bahwa komikus yang lahir pada dekade 1980-an hingga 2000-an, menjadikan manga sebagai referensi utama yang akhirnya melahirkan komik-komik Indonesia bergaya manga dewasa ini. Derasnya arus pengaruh manga di Indonesia turut diperkuat dengan masuknya industri animasi Jepang yang umum dikenal dengan nama anime.

Hikmat Darmawan, pakar komik dan pengamat budaya pop, menyatakan industri komik Indonesia saat ini, praktis didominasi oleh pengaruh komik Jepang dan gabungan fragmen-fragmen kecil gabungan dari pengaruh komik asing lainnya. Dengan kehadirannya yang sangat mendominasi pasar industri komik Indonesia, banyak sekali komik Indonesia yang terpengaruh gaya gambar manga, bahkan dengan sengaja meniru format manga.

Perkembangan komik Indonesia yang telah hadir sekian lama dengan banyak pengaruh komik asing didalamnya menghasilkan komik-komik Indonesia yang beragam. Dari segi visual, komik-komik ini nampak hanya sedikit mengalami modifikasi hingga tampak bias dengan visual komik asing yang mempengaruhinya. Komik yang

dinilai sangat terpengaruh oleh komik asing umumnya menjurus spesifik pada satu judul komik asing yang mempengaruhinya. Hal ini bisa jadi indikasi dari kurangnya tingkat kreativitas komikusnya, tetapi jika dilihat dari sudut pandang lain, hal ini bisa jadi memang sengaja dilakukan agar terjadi pembiasaan untuk mengelabui pembaca komiknya sebagai strategi pemasaran.

Terdapat pula komik-komik Indonesia yang terpengaruh oleh komik asing, namun dengan kreativitas dan imajinasi komikusnya, komik-komik ini dimodifikasi dengan tampilan visual yang berbeda. Pengaruh umumnya terlihat pada gaya gambar yang tampak senada namun pada implementasi pembentukan visual tidak dengan spesifik meniru tampilan visual komik asing yang mempengaruhinya.

Dari sekian banyak komik yang hadir dalam perkembangan komik di Indonesia, terdapat pula komik-komik yang secara langsung tidak memiliki pengaruh dari komik asing. Dari segi teknis, komik-komik ini menerapkan pola dan struktur komik pada umumnya. Visualisasi dan cerita komik yang tidak terpengaruh komik asing ini, umumnya karena mengangkat tema berdasarkan adat kebudayaan asli di Indonesia. Dengan tidak ditemukannya pengaruh komik asing, menjadi indikasi komik-komik adalah contoh komik asli Indonesia.

C. Komik Indonesia yang Sangat Terpengaruh Komik Asing

Cukup banyak komik-komik Indonesia yang mewakili tiap dekade yang penulis nilai

memiliki tingkat terpengaruh komik asing dari segi visual yang amat tinggi. Umumnya komik yang sangat terpengaruh komik asing dari segi visual memiliki konsep dasar cerita yang sama namun alurnya dimodifikasi dengan menyesuaikan dengan adat kebudayaan dan selera pasar di Indonesia.

Komik yang diindikasikan sangat terpengaruh dengan komik asing ini cenderung memiliki spesifikasi terkhusus pada satu judul komik asing yang mempengaruhinya. Tingkat pengaruh yang tinggi ini bahkan terkadang cenderung menjurus pada tindak peniruan karena jika dinilai dari segi visual tampak sangat minim modifikasi hingga secara jelas dapat dirasakan adanya peniruan secara langsung dengan komik asing yang mempengaruhinya. Pengaruh yang sangat menjurus pada tindak peniruan seperti ini bisa menjadi indikasi tingkat kreativitas komikus yang masih minim atau bisa jadi sebuah strategi dalam bidang pemasaran untuk menciptakan pembiasaan yang mengelabui para pembaca komik. Berikut adalah analisa komparasi penulis seputar komik Indonesia yang sangat terpengaruh komik asing dengan komik asing yang mempengaruhinya.

1. Komik Sri Asih dan Komik Wonder Woman

Wonder Woman adalah komik Amerika yang penulisnya memiliki kemiripan dengan komik Sri Asih karya R. A. Kosasih yang terbit pertama kali pada 1953. Komik Wonder Woman adalah komik dengan genre yang sama dengan komik Sri Asih, yaitu komik superhero wanita yang merupakan

karya dari William Moulton Marston.

Komik ini pertama kali diterbitkan oleh penerbit DC Comics pada tahun 1941. Karakternya mewakili semangat patriotik Amerika sebagai bagian dari strategi dalam meningkatkan semangat perjuangan rakyat Amerika yang kala itu turut ikut serta dalam Perang Dunia II. Berceritakan tentang seorang wanita dengan kekuatan super yang memiliki banyak persediaan senjata. Wonder Woman juga sering menyamar dengan identitas lainnya yaitu Diana Prince.

Komik ini amat sukses dan masih bertahan sampai sekarang, bahkan karakter Wonder Woman ini adalah salah satu bagian dari perkumpulan all star karakter komik terbitan DC Comics yang dikenal dengan istilah *Justice League of America*. Komik ini masuk di Indonesia dalam bentuk komik strip pada surat kabar yang dibaca hampir oleh semua golongan masyarakat pada kala itu. Selain sukses dalam bentuk komik strip di Indonesia, Wonder Woman juga hadir dalam format buku komik.

1. 1 Ilustrasi Komik Sri Asih dan Komik Wonder Woman

Gaya gambar yang diterapkan pada kedua komik ini adalah gaya gambar realis. Pada komik Sri Asih, gaya gambar realis diaplikasikan dengan lebih sederhana dengan garis pembentukan tidak sedetail pada komik Wonder Woman. Gaya gambar realis komik Wonder Woman lebih detail dibandingkan gaya gambar realis dari komik Sri Asih dengan tampilan garis yang sederhana.

Pada desain karakter kedua komik ini



Gambar 4. 1: Desain karakter komik Sri Asih dan komik Wonder Woman

menerapkan *archetype* yang sama yaitu the brick karena kemampuan super dan tenaga penghancur yang dimiliki keduanya. Walau dari segi garis gambar kedua komik ini terlihat berbeda yang diindikasikan dikarenakan perbedaan kemampuan kedua komikusnya, ciri fisik karakter Sri Asih memiliki kemiripan dengan karakter Wonder Woman. Dari bentuk wajah dan potongan rambut, Sri Asih terlihat mencoba menyamai Wonder Woman, yaitu sosok wanita cantik dengan potongan rambut sedikit bergelombang. Kesamaan juga terlihat dari segi kostum yang dikenakannya.

Penulis menilai kostum Wonder Woman yang tampil terbuka dengan nuansa patriotik dan warna-warna khas bendera Amerika, yaitu merah, putih, dan biru yang ditambahkan aksen emas pada

beberapa bagiannya untuk menambahkan kesan glamor, kemudian dimodifikasi oleh R. A. Kosasih menyesuaikan dengan adat kebiasaan dan karakter masyarakat di Indonesia dengan menambahkan kebaya dan kain batik khas Indonesia. Mahkota yang digunakan pada Wonder Woman juga dimodifikasi menjadi serupa dengan mahkota perhiasan khas Jawa. Dari segi jiwa kepribadian dan sikap ekspresif yang mencakup juga kemampuan yang dimiliki keduanya sebagai pahlawan super wanita pembela keadilan, Sri Asih teramat meniru dari Wonder Woman.

Desain latar komik Sri Asih mengambil plot cerita dengan latar suasana di Indonesia. Penggambaran suasana latar Indonesia inilah yang menjadi pembeda utama komik Sri Asih dengan komik Wonder Woman yang

berlatar utama di Amerika, walau terkadang pula tokoh Wonder Woman kerap berkeliling dunia.

Komik Sri Asih masih menampilkan suasana alam yang terdapat di Indonesia dengan alam tropisnya, seperti adanya pohon kelapa walaupun terkadang juga menggambarkan suasana kota layaknya pada komik Wonder Woman karena seting ceritanya juga mencakup mancanegara seperti Singapura dan Amerika. Namun penggambaran suasana Indonesia pada Komik Sri Asih kurang terlalu mengeksplorasi Indonesia karena penggarapan latar pada komik Sri Asih memiliki porsi tampil yang sedikit dan memiliki visual tidak detail.

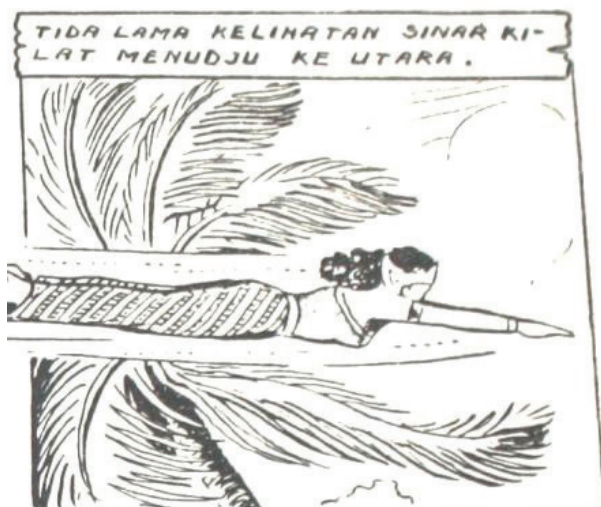
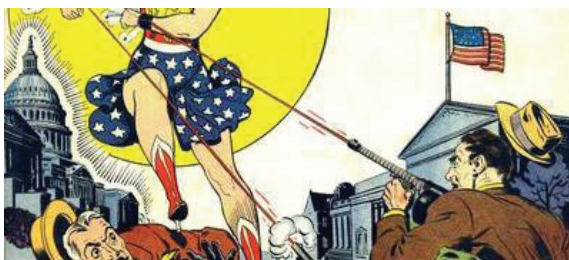
1. 2 Cerita Komik Sri Asih dan Komik Wonder Woman

Cerita yang diangkat kedua komik ini menerapkan konsep dasar yang sama yaitu menceritakan seputar superhero wanita yang memiliki kekuatan super yang hadir membela kaum lemah dan memberantas kejahatan. Kedua komik dengan genre

superhero ini juga menerapkan *archetype* yang serupa, yaitu the brick. Modifikasi kemudian dirasa dengan seting lokasi latar cerita yang diubah dimana komik Wonder Woman hadir dengan latar Amerika sedangkan komik Sri Asih hadir dengan latar utama di Indonesia. Komik Sri Asih juga dimodifikasi dari segi cerita dimana digambarkan pribadinya lebih tradisional dan mencerminkan karakter Indonesia sedangkan Wonder Woman sangatlah mencerminkan semangat patriotik Amerika.

1. 3 Panel Komik Sri Asih dan Komik Wonder Woman

Tampilan Panel pada komik Sri Asih tampak berbeda dengan komik Wonder Woman. Hal ini terlihat dari susunan alur panel kedua komik yang memiliki bentuk dan runtutan yang berbeda. Pada komik Wonder Woman, panel tersusun dalam tiga baris utama dan masing-masing baris terdiri dari satu hingga dua panel. Panel komik Wonder Woman memiliki ukuran yang besar menyesuaikan dengan tampilan adegan



Gambar 4. 2: Desain latar komik Sri Asih dan komik Wonder Woman



Gambar 4. 3: Panel komik Sri Asih dan komik Wonder Woman

yang penuh dengan ilustrasi yang memenuhi panel dan juga meliputi teks narasi serta balon kata komik yang banyak yang memang menjadi ciri dari komik Wonder Woman.

Komik Sri Asih sendiri tampil dengan susunan panel yang bervariasi dari jumlah baris maupun ukuran dan bentuk bingkai panel. R. A. Kosasih menyajikan banyak variasi bentuk bingkai panel dan susunannya, seperti contoh adanya panel yang berbentuk segitiga ataupun trapesium. Penulis menilai modifikasi bentuk bingkai panel dan susunan panel yang dikreasikan dalam komik Sri Asih yang jauh lebih variatif dari komik Wonder Woman dikarenakan ilustrasi adegan dalam panel pada komik Sri Asih tidak terlalu ramai dan banyak memiliki ruang kosong sehingga hal ini dilakukan untuk menghindari kejenuhan pembaca.

Kedua komik ini juga sama-sama

menerapkan transisi panel yang didominasi oleh transisi aksi ke aksi dan transisi subjek ke subjek karena banyaknya adegan laga pada kedua komik superhero ini. Alur antar panel dan alur dalam panel pada kedua ini menggunakan alur umum yaitu alur baca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

1. 4 Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel Komik Sri Asih dan Komik Wonder Woman

Pada komik Wonder Woman terdapat penerapan sudut pandang yang cukup bervariasi seperti *eye level*, *low angle*, *high angle*, dan *bird eye view*. Sedangkan pada komik Sri Asih sudut pandang yang digunakan cenderung hanya penerapan sudut pandang *eye level*. Ukuran gambar dalam panel dalam komik Wonder Woman menerapkan banyak variasi selain medium



Gambar 4. 4: Adegan gambar dalam panel komik Sri Asih dan komik Wonder Woman

shot seperti *close up*, *long shot*, hingga *extreme long shot*. Sedangkan komik Sri Asih cenderung hanya menggunakan *medium shot* dan *long shot*.

1. 5 Parit Komik Sri Asih dan Komik Wonder Woman

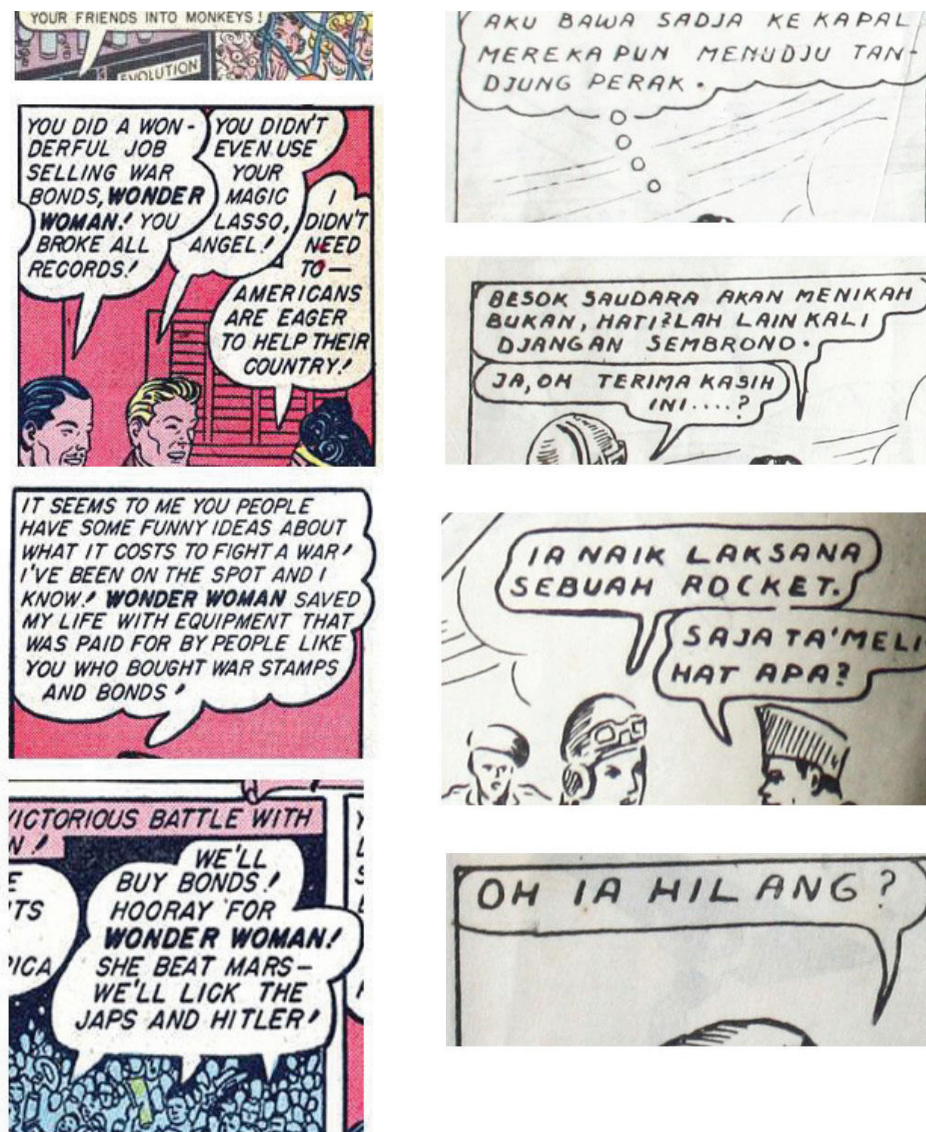
Parit dari kedua komik ini memiliki ukuran yang berbeda, dimana komik Wonder Woman memiliki parit yang berukuran lebih tipis dari komik Sri Asih yang memiliki parit berukuran standar. Parit yang tipis pada komik Wonder Woman bertujuan untuk lebih memaksimalkan ruang pada halaman komik.

1. 6 Balon Kata Komik Sri Asih dan Komik Wonder Woman

Bentuk balon kata pada kedua komik memiliki kesamaan, dimana keduanya menerapkan balon kata yang umum digunakan pada komik umumnya yaitu bentuk balon kata berbentuk elips yang memanjang menyesuaikan dengan panjang tulisan, balon kata dengan bentuk bebas, dan bentuk balon kata yang berbentuk seperti awan menyesuaikan pada tekanan nada suara serta suasana yang ingin ditampilkan dalam adegan dalam panel. Namun pada komik Wonder Woman ditemukan beberapa balon kata yang tampil hingga keluar panel dan tidak ditemukan dalam komik Sri Asih.

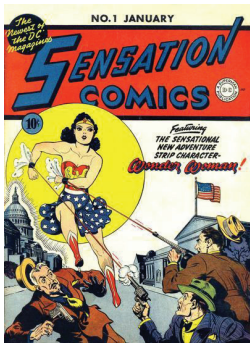


Gambar 4. 5: Parit komik Sri Asih dan komik Wonder Woman



Gambar 4. 6: Balon kata komik Sri Asih dan komik Wonder Woman

Tabel 1: Rangkuman Analisa Komik yang Sangat Terpengaruh Komik Asing

Indikator	Komik Sri Asih (1954)	Komik Wonder Woma (1941)	Analisa
			
Ilustrasi	1. Gaya gambar realis. 2. Menerapkan <i>archetype the brick</i>. 3. Ciri fisik desain karater memiliki tampilan wanita cantik dengan rambut sedikit bergelombang dengan menggunakan pakaian kebaya dan kain batik dengan tampilan pundak yang terbuka. 4. Jiwa kepribadian karakter dan sikap ekspresif adalah seorang gadis yang bisa berubah menjadi seorang superhero pembela kebenaran. 5. Desain latar menggambarkan lokasi utama di Indonesia, walau terkadang juga menggambarkan suasana manca negara. 6. Desain latar digambarkan dengan visual yang tidak detail.	1. Gaya gambar realis. 2. Menerapkan <i>archetype the brick</i>. 3. Ciri fisik desain karater memiliki tampilan wanita cantik dengan rambut sedikit bergelombang dengan menggunakan kostum terbuka kostum patriotik Amerika. 4. Jiwa kepribadian karakter dan sikap ekspresif adalah seorang gadis yang bisa berubah menjadi seorang superhero pembela kebenaran. 5. Desain latar menggambarkan lokasi utama di Amerika, walau sering juga menggambarkan suasana negara lain di berbagai belahan dunia. 6. Desain latar digambarkan dengan visual yang cukup jelas.	1. Pengaruh amat terasa pada segi desain karakter, berupa tipe kekuatan dan ciri fisik dimana Sri Asih memodifikasi tampilan Wonder Woman agar sesuai dengan adat dan karakteristik di Indonesia.
Cerita	1. Berkisah tentang Nina seorang superhero dengan <i>archetype the brick</i> yang membela kebenaran di Indonesia.	1. Berkisah tentang Diana Prince seorang superhero dengan <i>archetype the brick</i> yang membela kebenaran di Amerika.	1. Pengaruh dirasakan dari kesamaan konsep dasar cerita yang dimodifikasi.

Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel	1. Sudut pandang yang diterapkan cenderung hanya eye level. 2. Ukuran gambar dalam panel cenderung hanya medium shot dan long shot.	1. Sudut pandang yang diterapkan variasi antara eye level, low angle, high angle, dan bird eye view. 2. Ukuran gambar dalam panel variasi medium shot, close up, long shot, dan extreme long shot.	1. Tidak ditemukan pengaruh sudut pandang dan ukuran gambar dalam panel.
Panel	1. Susunan panel bervariasi tanpa acuan pola pada setiap halaman. 2. Bingkai panel lebih bervariasi, gabungan dari bentuk kotak, segitiga, dan trapesium. 3. Transisi panel didominasi transisi aksi ke aksi dan transisi subjek ke subjek. 4. Alur antar panel dan alur dalam panel menerapkan alur baca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah	1. Panel dalam halaman tersusun tiga (3) baris dengan satu (1) atau dua (2) panel di setiap barisnya. 2. Bingkai panel berbentuk kotak. 3. Transisi panel didominasi transisi aksi ke aksi dan transisi subjek ke subjek. 4. Alur antar panel dan alur dalam panel menerapkan alur baca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.	1. Tidak ditemukan pengaruh dalam paneling.
Parit	1. Ukuran parit standar layaknya komik pada umumnya.	1. Ukuran parit cenderung tipis untuk memaksimalkan ukuran halaman.	1. Tidak ditemukan pengaruh pada bagian parit.
Balon Kata	1. Variasi gabungan antara elips memanjang mengikuti panjang teks, bentuk awan, dan bentuk bebas. 2. Tipografi sans serif dengan teknik manual. 3. Jumlah teks standar dengan jarak tulisan yang normal. 4. Jumlah dan bentuk balon kata cenderung standar serupa komik pada umumnya.	1. Variasi gabungan antara elips memanjang mengikuti panjang teks, bentuk awan, dan bentuk bebas. 2. Tipografi sans serif dengan huruf cetak. 3. Jumlah teks lebih banyak dengan jarak tulisan yang rapat. 4. Jumlah balon kata lebih banyak dan berukuran lebih besar menyesuaikan jumlah teks.	1. Tidak ditemukan pengaruh pada penerapan balon kata.

Perbedaan dari penerapan balon kata pada kedua komik ini adalah segi aplikasi teks kedua komik ini. Tipografi pada komik Sri Asih menggunakan sans serif dengan teknik manual, sedangkan komik Wonder Woman menggunakan sans serif dengan huruf cetak. Penerapan jumlah teks dalam komik Wonder Woman memiliki jumlah jauh lebih banyak dan dengan jarak antar huruf yang lebih rapat dibanding pada komik Sri Asih. Ukuran balon kata pada komik Wonder Woman juga cenderung lebih besar dengan jumlah yang lebih banyak karena menyesuaikan jumlah teksnya.

V. SIMPULAN

Pengaruh pada awal kemunculan komik di Indonesia nampak sangat dominan hadir dari komik Amerika, terutama dengan format komik strip setidaknya hingga dekade 1970-an. Pengaruh komik strip Amerika ini nampak pada banyaknya komik generasi awal yang memiliki format dua panel saja layaknya komik strip Amerika kala itu. Pengaruh komik Amerika juga sangat dirasakan dari kesamaan genre, konsep dasar cerita, dan penokohan dengan komik-komik di Indonesia pada generasi awal. Pengaruh paling mencolok terlihat pada komik-komik superhero yang terlihat sangat terpengaruh dan merujuk langsung secara spesifik dengan judul komik yang dijadikan acuannya.

Pengaruh besar yang muncul pada dua hingga tiga dekade ke belakang pada perkembangan komik Indonesia hadir dari komik Jepang atau manga. Komik

Jepang yang hadir beruntut dengan serial animasinya pada dekade tahun 1980-an berhasil menjadi sebuah komoditi utama yang mengalahkan komik lokal dalam industri komik di Indonesia. Walau kecenderungan tingkat keterpengaruhan tidak sampai mengacu langsung secara spesifik pada suatu judul komik tertentu, kehadiran manga sangat mempengaruhi gaya gambar komikus generasi baru. Selain karena tuntutan pasar, visualisasi dengan gaya gambar khas manga pada komik Indonesia diindikasikan adalah buah dari sempat mati surinya komik Indonesia, dan menjadikan manga sebagai satu-satunya referensi utama komikus generasi baru.

Pengaruh pada perkembangan komik di Indonesia juga hadir dari komik asing lainnya seperti komik Eropa dan komik Malaysia. Dampak pengaruh komik asing lainnya ini amat beragam, pengaruh dapat ditemukan pada segi format teknis komik, konsep dasar cerita, hingga gaya gambar.

Pengaruh pada komik Indonesia juga tidak selalu berasal dari komik, ditemukan pula fragmen-fragmen seni lainnya yang turut mempengaruhi perkembangan komik Indonesia seperti seni pertunjukkan, perfilman, dan beladiri.

Terdapat pula komik yang diindikasikan sebagai komik asli Indonesia, pengindikasikan ini dikarenakan komik-komik ini tidak terpengaruh komik asing secara langsung. Baik dari segi gambar dan teknis komik lainnya komik ini tidak mengacu suatu pola dari komik asing tertentu. Komik yang diindikasikan komik asli Indonesia ini kerap mengangkat cerita yang penuh nilai-nilai

budaya dan tradisi khas Indonesia. Komik asli Indonesia ini bisa dilihat pada komik-komik dengan genre komik wayang, komik legenda, dan komik silat.

Gaya gambar asli Indonesia amatlah sukar untuk diseragamkan karena begitu heterogennya gaya gambar dalam komik Indonesia. Penekanan gaya gambar komik lebih menjurus pada gaya gambar personal masing-masing komikus yang memiliki kekhasannya masing-masing. Visualisasi asli komik Indonesia lebih dapat diindikasikan dengan tampilan latar dan penceritaan komik yang mencirikan nilai-nilai dan semangat keindonesiaan.[]

DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcel (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Popular Gramedia.
- Cranford, Scott (2000). *Heroic Archetype*. (Online), (<http://www.heroicworld.com/heroic-archetypes.html>, diakses 20 juni 2014)
- Crapo and Richley H. (2002). *Cultural Anthropology: Understanding Ourselves and Others*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Darmawan, Hikmat (2012). *How to Make Comic*. Jakarta: Plotpoint Publishing.
- Eisner, Will (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Gumira, Seno (2011). *Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Popular Gramedia.
- Gunawan, Iwan (2007). *Cergam dari Masa ke Masa*. Majalah Concept. Volume 04 Edisi 20, 5-10.
- Koentjaraningrat (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kusrianto, Adi (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jogjakarta: CV. Andi Offset.
- Liliweri, Alo (2002). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antar Budaya*. Jogjakarta: LKiS Yogyakarta.
- Maharsi, Indiria (2010). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Jogjakarta: Kata Buku.
- May, Rollo (2004). *The Courage To Create*. Jakarta: Penerbit Teraju.
- McCloud, Scout (2008a). *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Popular Gramedia.
- (2008b). *Reiventing Comics*. Jakarta: Kepustakaan Popular Gramedia.
- (2008c). *Making Comics*. Jakarta: Kepustakaan Popular Gramedia.
- Munandar, Utami (1988). *Kreativitas Sepanjang Masa*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Nugroho, Widyo dan Achmad Muchji (1994). *Ilmu Budaya Dasar*, Seri Diktat Kuliah. Jakarta: Penerbit Gunadarma.
- Rimas (2013). *Jenis-Jenis Manga Jepang*. (Online), (<http://j-cul.com/jenis-jenismanga-jepang/>, diakses 5 Juli 2014)
- Rustan, Surianto (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- (2011). *Hurufontipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Siswoyo, Agus (2012). *10 Unsur Budaya*

- Asli Indonesia Menurut J. L. Brandes.* (Online), (<http://agussiswoyo.net/sejarah-budaya/10-unsur-budaya-asliindonesia-menurut-j-l-brandes/>, diakses 20 juni 2014)
- Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Jogjakarta: Penerbit Andi.
- Wigan, Mark (2008). *Text and Image*. Switzerland: AVA Publhising SA.
- Yulistianti, Ana (2008). *Bekerja sebagai Desainer Grafis*. Jakarta: Penerbit Erlangga.