

KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR

Nick Soedarso

Visual Communication Design, School of Design, BINUS University
Jln. K.H. Syahdan No. 9, Palmerah, Jakarta Barat 11480
nsoedarso@binus.edu

ABSTRACT

Comic book is a literary medium which communicates via images. It has been part of Indonesian culture since a long time. Back to the 9th century, reliefs of Borobudur temple are proves of the early comic culture in Indonesia. Each relief panel of the Borobudur temple was made with a series of sequential scenes that depict many scenes of the 8th century's daily life in ancient Java and the story of Sudhana and Manohara. It was made with the same principle of any comics nowadays. This article is a literature study with data gathered from both printed and electronic media. Field observation was done as well to obtain concrete data. Based on the result, comics can be categorized by its forms and formats, such as comic strip, comic book, and graphic novel. With stunning images and increasing in genres, comics easily become one of mass culture. Comics had a lowbrow reputation for much of its history, but nowadays it recieves more and more positive recognition and within academia. Its contribution to the field of entertainment, education, and imagination, especially to the young generation, makes comics as one of the important means of communication.

Keywords: comic book, media, communication

ABSTRAK

Komik adalah salah satu sarana media komunikasi dalam bentuk karya sastra gambar. Komik sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia sejak dahulu. Cikal bakal komik di Indonesia sudah dimulai sejak zaman prasejarah, yang dapat dilihat pada relief candi Borobudur. Adegan demi adegan yang digambarkan berurutan, sehingga menghasilkan sebuah cerita yang ingin disampaikan seperti halnya prinsip penyampaian pesan komik pada masa sekarang. Artikel merupakan studi literatur dengan data dari media cetak maupun elektronik. Observasi dilakukan pula untuk memperoleh data konkret. Berdasarkan hal tersebut, media komunikasi seperti komik dewasa ini sudah menjadi sarana untuk menyampaikan pesan dalam kehidupan masyarakat luas yang dituangkan dalam bentuk gambar yang dikemas menarik. Berdasarkan bentuknya, komik dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis serta fungsinya sebagai media komunikasi. Keberadaan komik dahulu dianggap memberikan dampak negatif yang tidak mendidik. Dengan makin berkembangnya pola pikir masyarakat yang mengetahui bahwa komik dapat memberikan manfaat baik, diharapkan komik dapat diterima sebagai media komunikasi yang memberikan nilai dan gagasan yang mendidik serta mengembangkan imajinasi bagi para pembaca, khususnya anak-anak.

Kata kunci: komik, media, komunikasi

PENDAHULUAN

Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7).

Kemunculan komik telah menjadi sasaran kritik dan tuduhan orang tua dan pendidikan. Komik dinilai sebagai bacaan yang tidak memberikan nilai pendidikan. Gagasan yang ada di dalamnya dapat membahayakan perkembangan para pembacanya serta mengganggu kegiatan belajar anak. (Bonnet, 1998)

Pada masa lalu komik dianggap sesuatu yang tidak mendidik. Komik dianggap membuat anak hanya senang melihat gambar tanpa harus belajar membaca, sehingga buta aksara. Kritik yang sebenarnya adalah unsur gambar yang terkandung di dalam komik. Gambar yang disajikan di dalamnya banyak tindakan keras, kasar, dan brutal yang dilakukan tokoh tokoh komik dalam penyampaian ceritanya. (Muktiono, 2003:153)

Jika dilihat dari segi positif, membaca komik dapat membantu perkembangan imajinasi anak. Komik dapat memberikan model yang bisa digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak (Hurlock, 1978). Dalam menanggapi pesan positif maupun negatif, sebuah komik bagi anak-anak tidak lepas dari peran yang diberikan orang tua. Yang dapat dilakukan adalah mendampingi dan memilih komik sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan usia anak.

Seto Mulyadi, seorang psikolog anak, mengatakan bahwa bacaan komik dapat membantu memvisualisasikan imajinasi anak yang belum bisa membaca. Visualisasi anak diperlukan karena imajinasi mereka masih sangat terbatas (Femina, 1995). Seto juga menambahkan orang tua sebaiknya memperkenalkan buku teks termasuk buku cerita ketika anak sudah pada usia lancar membaca.

Melihat begitu luasnya perkembangan komik sebagai sebuah media penyimpan dan penyampai nilai, komik dapat dikatakan kurang lebih sama dengan hasil budaya rupa lainnya seperti lukisan, patung, dan grafis. Kecenderungan pola pikir masyarakat yang masih menganggap bahwa komik sebagai bacaan anak-anak dapat menimbulkan dampak yang tidak baik, merusak moral dan sebagainya. Oleh karena itu diperlukan pendekatan dan pengkajian komik pada perbendaharaan yang terdapat pada komik baik lokal maupun komik luar.

Saat ini dunia komik lokal seakan-akan mati suri. Keberadaan komik lokal seolah-olah tersingkir dengan banyak komik luar negeri yang menguasai pasar komik di Indonesia. Fenomena ini dapat dilihat dengan mudahnya ditemukan komik komik asal Jepang yang lebih dikenal dengan *manga*. Kendati demikian, komik lokal tidak benar-benar mati, keberadaannya masih ada namun berjalan sendiri, tidak mendapatkan promosi dan dukungan di lingkungan lainnya jelas Hans Jalarada pembuat komik Panji Tengkorak. Menurutnya, komik lokal bisa hidup lagi jika dibantu dengan promosi oleh media lain seperti televisi, media cetak, maupun radio.

Alasan yang hampir sama juga diutarakan komikus lain, yaitu Gerdy WK, mengenai keprihatinan komik Indonesia. Komik Indonesia lemah bukan karena tidak memiliki potensi. Selain kurangnya promosi, Gerdy menjelaskan bahwa faktor lemahnya berada di penerbitan dan distribusi. Distributor komik banyak yang mendahulukan komik luar dibanding dengan komik lokal karena pasar yang sangat besar. Seorang komikus Amerika, Chris Lie, menambahkan bahwa perkembangan komik di Indonesia sangat tergantung kepada penghargaan terhadap karya-karya yang sudah diterbitkan. Tambahnya, masalah perlindungan, pembinaan, dan distribusi merupakan faktor utama

berkembangnya komik di luar negeri termasuk di Amerika. “*Persoalan hak kekayaan intelektual belum terlindungi dengan sistem yang bagus di negeri ini.*” pungkaskan creator komik *Transformer* dan *GI Joe* ini.

Saat ini perkembangan komik lokal masih tertinggal jika dibandingkan dengan komik di Malaysia. Malaysia mampu memproduksi 100.000 sampai 200.000 judul komik. Sangat banyak jika dibandingkan dengan Indonesia yang baru mencapai 3000 sampai 6000 judul. Hal ini terjadi karena kapasitas produksi Indonesia hanya 50 judul per tahun, sedangkan Malaysia mencapai 140 judul komik per bulan atau 1680 judul per tahun.

Keberadaan komik—yang masih dinilai memberikan pengaruh tidak baik—bisa saja karena kurangnya informasi terhadap masyarakat luas tentang arti dan tujuan sebuah komik. Sebuah wawasan sangat diperlukan agar komik dapat diterima sebagai sebuah wadah informasi yang memiliki nilai yang positif dan terkandung nilai yang mendidik di dalamnya. Ada baiknya mengenal asal-usul komik di Indonesia serta keberadaan komik saat ini, serta mengetahui macam-macam komik dari bentuk dan jenis yang banyak beredar di pasar.

Saat ini kehadiran komik sudah menjadi salah satu media komunikasi yang ikut berperan sebagai sarana dalam memberikan informasi maupun pendidikan yang terkandung di dalamnya. Kehadiran komik sebagai media hiburan pada saat ini berkembang menjadi media pesan lainnya, seperti iklan promosi, media pendidikan, dan media penyampaian lainnya yang memberikan sebuah suasana baru dalam menyampaikan sebuah pesan. Perkembangan film animasi yang saat ini sangat pesat tidak terlepas dari peran komik populer pada masa lalu. Banyak film dengan tema fantasi mengangkat cerita komik ke layar lebar dan disajikan dengan teknologi saat ini serta menjadi hiburan yang sangat menarik dan dinantikan oleh masyarakat luas. Fenomena seperti ini memperlihatkan bahwa komik sudah mulai diterima bahkan ditunggu-tunggu masyarakat luas.

METODE

Penulisan menggunakan pendekatan studi literatur. Sumber data diperoleh dari berbagai media cetak maupun media elektronik. Kemudian sumber dipelajari, diseleksi, dan dijadikan bahan pendukung. Penulis juga melakukan observasi lapangan untuk mendapat data konkret. Data konkret bertujuan untuk memperjelas gagasan yang dimaksud.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah komik di Indonesia

Sejarah komik di Indonesia sangat panjang. Komik Indonesia tidak dapat terlepas dari peninggalan budaya seperti candi dan cerita wayang yang merupakan cikal bakal komik di Indonesia. Candi Borobudur yang memiliki sebelas seri bas relief dan mencakup sekitar 1460 adegan. Adegan demi adegan merupakan sebuah kronologi yang menggambarkan kisah pada masa lalu. Relief-relief yang tersusun secara berurutan dan membentuk cerita pada candi merupakan prinsip dasar yang digunakan komik pada umumnya masa sekarang, sehingga Borobudur dapat dikatakan sebagai cikal bakal komik di Indonesia.

Selain candi Borobudur, contoh lain yang dapat menguatkan fakta bahwa cikal bakal komik Indonesia adalah keberadaan wayang beber. Dalam sejarah pembuatan cerita wayang, wayang beber

merupakan cerita wayang yang digambarkan di atas kertas atau kain. Dalam wayang beber, gambar-gambar (lukisan menggunakan cat) yang di panel dalam setiap adegan dan saling berurutan dan bertujuan untuk memberikan informasi (Maharsi, 2011:39). Persamaan antara peninggalan candi dan lukisan wayang dengan komik adalah penggunaan media visual gambar sebagai sumber informasi walaupun tanpa menggunakan teks—candi dan wayang biasanya tertulis dalam bentuk kitab. Perbedaan komik saat ini dengan relief candi adalah pada media yang digunakan. Candi Borobudur atau candi lainnya menggunakan media batu yang dipahat, sedangkan wayang beber menggunakan kertas atau daun kering. Meskipun menggunakan media yang berbeda, tujuan dan fungsi mereka adalah sama, yaitu menceritakan sebuah informasi yang disunting adegan per adegan dengan gambar.

Komik di Indonesia mendapat pengaruh Barat dan Tiongkok pada 1931–1954 melalui surat kabar. Di Barat, seperti Amerika, komik dilahirkan dan dibesarkan oleh media massa. Pada saat itu harian berbahasa Belanda, *De Java Bode* (1938), memuat komik karya *Clinge Doorebos* yang berjudul *Flippie Flink* dalam rubrik anak-anak. Kemudian, *De Orient* merupakan surat kabar mingguan yang pertama kali memuat komik *Flash Gordon* (Bonnet, 1998:19). Pengaruh Tiongkok juga masuk melalui surat kabar *Sin Po* yang merupakan media massa Tiongkok peranakan yang menggunakan bahasa melayu menampilkan komik strip humor karangan Kho Wang Gie.

Setelah Kemerdekaan Indonesia, masyarakat mulai banyak mengenal tokoh-tokoh komik strip populer dari Amerika seperti *Rip Kirby* (Alex Raymond), *Phantom* (Wilson Mc Coy), *Jonny Hazard* (Frank Robbins), dan lainnya. Komik strip mingguan tersebut kemudian diterbitkan dalam bentuk buku yang merupakan komik buku pertama di Indonesia yang diterbitkan oleh Gapura dan Keng Po di Jakarta serta *Perfectas* di Malang.



Gambar 1 Contoh Komik yang Terbit di Media Massa setelah Kemerdekaan Indonesia (Sumber: Bonnet, 1998)

Komik dan keberadaanya

Pada masa lalu komik asli Indonesia cukup pesat berkembang pada 1960 sampai 1970, menyajikan keragaman cerita seperti wayang, tokoh pahlawan, mistik, dan humor. Selain kemasan buku, komik dapat ditemui di surat kabar dengan penyajian komik strip sederhana seperti Doyok dan Ali Oncom yang menggambarkan sisi hidup masyarakat pada umumnya yang dikemas dalam bentuk komedi situasi yang singkat namun kental dengan kehidupan masyarakat. Pada saat ini, masyarakat Indonesia lebih mengenal komik luar negeri dibandingkan dengan komik asli Indonesia, khususnya komik dari Jepang (*Manga*).

Pada 90-an perkembangan komik luar sangat pesat di pasar komik Indonesia dengan menampilkan cerita ringan dan gambar sederhana. Dikemas dengan menarik, komik-komik ini dengan mudah mendapat sambutan yang baik dari masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak. Komik Jepang seperti *manga* sangat populer sampai saat ini, seolah-olah menyingkirkan keberadaan komik local. Salah satu yang menyebabkan komik lokal lesu adalah bermunculan banyak komikus lokal yang memiliki aliran komik asal negeri Sakura ini. Perkembangan komik di Indonesia kini juga diikuti dengan komik-komik dari Eropa dan Amerika yang menyajikan tema cerita heroik fantasi yang dikemas sangat menarik. F. Laccasin pada 1971 mengatakan bahwa komik sebagai seni ke sembilan di majalah “Pour un neuvieme art” (Bonnef, 1998). Sebelumnya pada 1920, menurut sejarah, salah satu pendiri klub sinema Paris dan seorang teoritikus film dan penyair bernama Ricciotto Canudo mengutarakan 7 urutan kesenian dan pada 1964, Claude Beylie menyatakan televisi sebagai seni ke delapan sebelum komik.

Di Indonesia komik sudah menjadi media komunikasi yang mudah dinikmati di kalangan masyarakat luas, tua maupun muda. Kepopuleran komik di kalangan masyarakat luas karena penyampaian cerita yang ingin disampaikan bukan hanya teks saja melainkan dibuat dalam bentuk gambar yang menarik. Gambar menjadi sebuah bahasa universal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami. Komik menjadi salah satu sarana untuk menyampaikan pesan yang beragam, dari penyampaian kehidupan sehari-hari sampai pesan atau kritik politik yang sedang terjadi di tengah masyarakat seperti yang biasa dijumpai di surat kabar.

Komik Berdasarkan Bentuk dan Jenis

Bonnef (1998) mengatakan bahwa komik terdiri dari 2 kategori, yaitu komik bersambung atau lebih dikenal dengan istilah *comic strips* dan buku komik dengan istilah *comic books* (Bonnef, 1998:9). Pada saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. Selain dalam bentuk strip dan buku, komik bisa ditemukan dalam bentuk novel, yaitu novel grafis dan novel kompilasi (Maharsi, 2011:18–19).

Komik Strip

Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis dari komik strip. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di Internet. Komik strip bersambung disajikan dalam rangkaian gambar yang disajikan secara singkat dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Rasa keingintahuan pembaca dibawa untuk cerita selanjutnya.



Gambar 2 Komik Strip “The amazing Spider-Man”
(Sumber: Harian Kompas, 16 Mei 2011)

Komik strip lainnya adalah komik strip kartun. Biasanya komik strip jenis ini menceritakan sindiran terhadap isu-isu yang sedang terjadi di tengah masyarakat namun disajikan dengan pendekatan humor. Tokoh utama memiliki bentuk lucu atau ciri khas tertentu; lucu namun dekat dengan masyarakat yang mengundang tawa para pembacanya. Meskipun penyampaian komik strip kartun ini mengundang tawa, pesan yang disampaikan penuh makna dan serius, sehingga memerlukan sebuah kajian lebih dalam dari para penikmat kartun strip ini. Bonnef (1998) menyebutkan bahwa jenis komik kartun ini sebagai komik intelektual.



Gambar 3 Komik Strip Kartun “Panji Koming” Harian Kompas Minggu (Sumber: Widyarso, n.d.)

Buku Komik

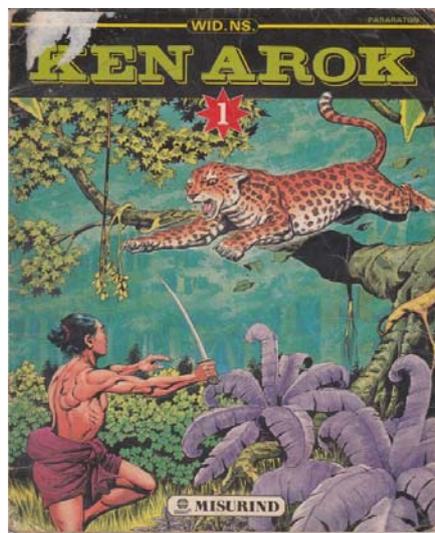
Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan terlepas dari bagian media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun. Buku komik termasuk dalam jenis buku fiksi. Isi buku ini merupakan cerita fiksi yang tidak berdasarkan dengan kehidupan nyata. Buku komik di Indonesia dekat dengan istilah cergam, sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik. Menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya yang berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembar kertas pada buku disebut halaman.



Gambar 4 Isi Buku Komik Indonesia “Bunuh Mandala” karangan Mansyur Daman (Sumber: Jhoni, 2009)

Dalam penyampaian pesan dalam sebuah komik, gambar maupun ilustrasi merupakan elemen yang penting. Gambar dapat menjadi pintu gerbang bagi pembaca untuk masuk ke cerita yang hendak disampaikan. Oleh karena itu pertimbangan yang matang diperlukan baik dalam memilih gambar maupun cara menampilkan nya. Gambar yang baik harus dapat mendeskripsikan artikel yang disampaikan secara cepat dan efektif, relevan dengan konteks yang disampaikan, memiliki makna yang terkandung di dalamnya yang dapat memengaruhi emosi pembaca.

Seiring perkembangan dunia informatika, selain buku cetak, kini dikenal juga istilah *e-book* (buku elektronik), *e-magazine* (majalah elektronik) seperti *website* dan *blog*. Dewasa ini perkembangan buku komik dari luar negeri sangat berkembang pesat di Indonesia. Buku komik mudah untuk ditemukan di toko buku. Kemasan buku komik sangat beragam dan dikemas dalam bentuk yang menarik. Pada umumnya buku komik disajikan tidak terlalu tebal dan dengan ukuran yang tidak terlalu besar, sehingga mudah untuk dibawa.

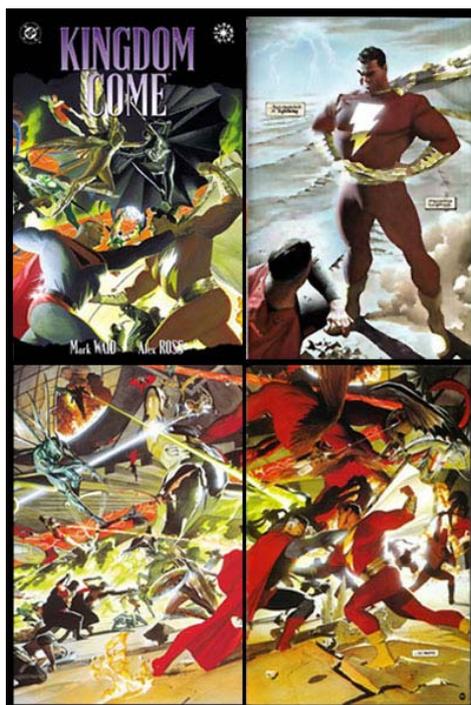


Gambar 5 Sampul Buku Komik Indonesia, "Ken Arok" karangan Wid NS
(Sumber: Sastrogambar, 2011)

Novel Grafis

Komik jenis ini adalah komik yang menampilkan cerita yang memiliki tema yang serius. Bobot cerita novel grafis disajikan lebih kepada konsumen yang sudah dewasa. Cerita yang disajikan pun layaknya sebuah novel dan disajikan dengan gambar menyerupai buku komik. Perbedaan kemasan novel grafis dengan buku komik lainnya juga dibedakan; isi novel grafis biasanya disajikan lebih dari seratus halaman dan biasanya dikemas dengan *hard cover*. Istilah novel grafis pertama kali dipopulerkan oleh Wil Eisner, seorang kartunis veteran saat ia membujuk sebuah percetakan untuk menerbitkan sebuah komik setebal buku pada umumnya berjudul "A Contract With God". Pada awal pemakaian, istilah novel grafis menjadi sebuah perdebatan dalam dunia komik. Penyajian buku komik yang lebih tebal dari kebanyakan buku komik yang ada menimbulkan pertanyaan, apakah komik bukan sebuah buku.

Seiring dengan waktu, masyarakat menerima bahwa buku komik adalah buku yang disajikan dengan sederhana dan memiliki ketebalan 32 halaman (standar komik amerika pada 1970–sekarang). Jenis ilustrasi yang digunakan pada novel grafis pun tidak jauh berbeda dengan komik pada umumnya yaitu menggunakan ilustrasi khayalan, yang gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal).



Gambar 6 Novel Grafis “Kingdom Come” Mark Waid dan Alex Ross
(Sumber: *1 kingdom come final battle*, n.d.)

Komik-komik yang beredar pada saat ini pun juga beragam dalam jenis cerita. Pada dasarnya komik adalah sumber dari inspirasi seorang komikus dalam menyampaikan cerita atau berita aktual yang sedang terjadi. Akan tetapi, komik juga menjadi wadah pembelajaran bagi anak-anak yang dikemas sangat menarik minat membaca. Komik menjadi sebuah media yang penyampaian isi dituangkan ke dalam gambar sederhana namun tetap memiliki makna yang sangat luas yang menggabungkan pola pikir intelektual dan artistik seni. Gambar dan cerita menjadikan sebuah media pesan yang beragam. Sebuah komik yang baik harus memiliki fungsi yang baik pula, selain memiliki fungsi menghibur, sebuah komik pun juga harus memiliki fungsi yang meng edukasi para pembacanya, selalu memiliki pesan moral yang ingin disampaikan. Kedudukan komik makin berkembang dengan baik di masyarakat yang sudah menyadari nilai komersial dan edukatif yang dibawanya (Bonnet, 1998:67).

Komik dalam peran sebagai media edukasi memiliki pengaruh yang besar dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi (Maharsi, 2011:21). Peran komik dalam edukasi dapat ditemukan seperti di buku buku pelajaran TK yang menggunakan komik sebagai salah satu materi dalam pemberian informasi. Penggunaan gambar pada buku pelajaran dinilai mampu untuk menyalurkan informasi yang mudah untuk dipahami walaupun yang ditampilkan dengan gambar yang sederhana. Maharsi (2011) mengatakan bahwa komik mampu memberikan nilai dalam perjalanan pendidikan manusia menuju kecerdasan mental, nalar, dan spiritual. Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. (Waluyanto, 2005)



Gambar 7 Komik Edukasi Jajan Sehat
(Sumber: Klub Pompei, n.d.)

Selain menjadi media edukasi, komik pun hadir sebagai media pendukung promosi produk. Pada umumnya, komik jenis ini menampilkan sebuah cerita satu halaman saja dan biasanya disajikan dalam sebuah majalah. Biasanya, dengan kepentingan promosi sebuah produk, produsen menciptakan seorang tokoh komik yang membawakan produk mereka. Sebut saja salah satunya produsen es krim, Walls, dalam mempromosikan Paddle Pop membuat karakter tokoh animasi berkarakter singa yang selalu berpetualang. Media Promosi ini dilakukan dengan sangat matang. Promosi berawal dari produk makanan yang disampaikan dengan cerita komik hingga menembus pasar layar lebar film animasi di tanah air.



Gambar 8 Poster Promosi Film Animasi Paddle Pop Walls
(Sumber: Wikia, n.d.)

Dalam membuat cerita komik, tokoh karakter merupakan komponen utama dalam sebuah keberhasilan dalam penyampaian pesan dan informasi yang merupakan representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Desain karakter harus memiliki ciri tersendiri dan lain dari yang pernah ada, sehingga karakter tersebut akan mudah untuk diingat. Karakter bukan sekadar “aktor” dalam komik dan animasi. Karakter merupakan representasi ideologis dari pembuat komik dan animasi yang dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan *audience* secara lebih intim dan intensif melalui bahasa visual tertentu. Karakter, disadari atau tidak, memiliki peran begitu mendasar sebagai duta besar atas pesan dan gagasan yang sedang dibangun oleh pembuat komik dan animasi untuk dikonsumsi *audience*. Keberhasilan suatu komik dan animasi sering kali ditentukan oleh karakternya. (Tillman, 2011)

Selain promosi dan edukasi, di Indonesia pada tahun 60–70, komik di Indonesia juga mengangkat tema warisan budaya, salah satunya adalah komik yang mengangkat tema wayang. Cerita yang diangkat pun seperti cerita Ramayana, Gatotkaca, dan Mahabrata serta cerita pewayangan yang populer di era komikus R.A Kosasih. Meskipun begitu, saat ini komik wayang memang sudah sangat sulit ditemukan. Keberadaannya sudah sangat sedikit, masih bisa ditemukan hanyalah cetak ulang komik masa lampau. Kini komik wayang sudah tergeser dengan digantikan komik komik silat yang memperlihatkan adegan pertarungan yang menarik dengan mengambil *setting* negara yang memiliki budaya silat seperti Tiongkok dan Jepang.

Pada awal era komik silat di Indonesia, komikus lokal masih menggunakan *setting* tempat di luar Indonesia. Perlahan-lahan, komik Indonesia dengan tema nuansa lokal yang menghadirkan figur lokal dengan legenda daerah makin banyak bermunculan, sebut saja seperti *Si Buta dari Goa Hantu* karya Ganes T. H. dan *Si Pitung Pendekar dari Betawi*. Sejak saat itu komik lokal mulai hadir dengan tema-tema yang makin menarik. Demam pahlawan super dari Amerika seperti Superman, Batman, Spiderman, dan lainnya sempat menginspirasi komikus lokal yang berupaya mengambil hati para pembaca dengan menghadirkan sosok pahlawan super dari negeri sendiri, sebut saja seperti Godam, Gundala Putra Petir, Pangeran Mlaar, dan masih banyak lagi.

SIMPULAN

Komik adalah sastra bergambar yang bukan hanya buku yang menampilkan visual menarik dan menjadi sebuah hiburan murahan, melainkan bentuk komunikasi visual intelektual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan bahasa yang universal, mudah dimengerti, dan selalu diingat. Indonesia memiliki begitu besar peluang dalam menghidupkan kembali komik lokal dengan komikus besar serta melahirkan komikus-komikus muda yang berpotensi untuk menceritakan Indonesia kepada dunia melalui goresan di atas kertas. Semangat dan perjuangan yang harus dilandasi pemikiran orisinal dalam berkarya, menceritakan budaya yang majemuk dan nilai-nilai budaya yang tinggi kepada dunia, dan turut melestarikan sejarah dan peninggalan pendahulu untuk selalu dikenang anak cucu akan kebesaran bangsa Indonesia di mata dunia. Harapan terbesar untuk komik Indonesia adalah dukungan dari berbagai kalangan masyarakat, pemerintah, pusat kebudayaan, komikus, sastrawan dan komunitas-komunitas komik Indonesia, bersama berjuang untuk kemajuan komik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- I kingdom come final battle*. (n.d.). Diakses dari <http://galleryhip.com/superman-alex-ross-kingdom-come.html>
- Bonnet, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Femina. (1995). *Femina*, 23(29).
- Hurlock, E. B. (1978). *Child Development* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Jhoni, I. M. (2009, 18 Desember). *Komik Silat Indonesia "Mandala"*. Diakses dari <http://komik-made.blogspot.com/2009/12/komik-silat-indonesia-mandala.html>

- Klub Pompei. (n.d.). *Comics: Let's learn more about food packaging*. Diakses dari <http://klubpompi.com/en/index.php/gallery/library/comics/item/96-comics-let-learn-more-about-food-packaging>
- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Muktiono, J. D. (2003). *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sastrogambar, P. (2011, 25 Des). Diakses dari <http://www.sastrokomik.com/2011/12/ken-arok-widns.html>
- Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Kidlington: Focal Press.
- Widyarso, B. (n.d.). Kartunmania's Bucket. Diakses dari <http://i778.photobucket.com/albums/yy67/kartunmania/100718PANJI.jpg>
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana*, 7(1).
- Wikia. (n.d.). Max-en-dinosterra-poster-1.jpg. Diakses dari <http://max-adventures.wikia.com/wiki/File:Max-en-dinosterra-poster-1.jpg>