

RESENSI BUKU

Komik. Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital

Baskoro Suryo Banindro

Program Studi Disain Komunikasi Visual
Jurusan Disain, FSR ISI Yogyakarta
banindro@yahoo.com

Penulis	Indiria Maharsi, M.Sn
Seri buku	-
Penerbit	Badan Penerbit ISI Yogyakarta
Tahun	-
ISBN	978-979-8242-65-6
Tebal buku	136 halaman
Harga	-



Jagat langlang buana dunia komik tampaknya tak pernah surut oleh jaman, hal ini dibuktikan dengan hadirnya buku referensi yang ditulis oleh komikus muda berbakat sekaligus seorang akademisi yakni Indiria Maharsi, M.Sn. Kali ini buku yang ditulisnya tak hanya berkutat pada komik semata namun dilengkapi dengan kajian historis tentang awal muasal komik itu sendiri. Baiklah coba kita simak bagian demi bagian isi buku tersebut.

Buku ini tersusun atas 6 (enam) bagian bahasan seputar komik, pada bagian kata pengantar, Maharsi menyampaikan pokok gagasan pemikiran tentang buku ini, dikatakannya bahwa pengamatannya akan komik dari berbagai sudut pandang memberikan kesan yang amat mendalam, mengingat komik ternyata berbicara erat akan waktu sebagai bagian fragmen masa lalu dan masa kini. Komik akan menjadi penonggak sejarah yang berulang dan menjadikannya semakin bermakna mengingat komik dalam eksistensinya senantiasa memberikan gambaran utuh dunia visual naratif yang berkelanjutan, ada perubahan dari masa ke masa sehingga mampu menghiasi peradaban umat manusia. Hasil refleksi kontemplatifnya akan komik, diyakininya bahwa komik merupakan medium jejak sejarah yang sejak dulu sarat akan cerita dan ilmu yang luar biasa banyaknya. Menurutnya energi dari komik yang ada di dalamnya akan semakin banyak tersebar luas kepada siapa saja yang bisa memahami sekaligus mencintai hasil budaya ini.

Pada bagian pertama buku ini dipaparkan tentang pengertian komik menurut para maestro komik. Dalam paparan lain buku ini juga dibahas aspek asal kata komik, dan istilah umum komik. Pada bagian selanjutnya elemen pembentuk komik menjadi bahasan berikutnya, muncul istilah 'parit' yang umum digunakan untuk merujuk pada ruang di antara panel dan jantung komik. Ada komik yang terbentuk karena terbagi atas parit bidang putih dan imajiner, unsur lain ialah balon kata, balon pikiran dan *caption*, yang masing-masing berfungsi memberi penjelasan

ucap kata, representasi pikiran dan penjelasan naratif non dialog. Ilustrasi menjadi elemen yang tak kalah penting, ada komik *full* ilustrasi tanpa teks, ilustrasi manual, dan ilustrasi realis dengan olahan digital. Bagian akhir dari bahasan ini ditutup dengan elemen kelima komik yaitu cerita yang menjadi salah satu kekuatan dasar dalam komik itu sendiri. Bagian pertama buku ini diakhiri dengan paparan komik dari berbagai sudut pandang. Dimulai dari paparan proyek komik di Amerika, Eropa dan Asia yang populer dengan tokoh *superhero* hingga geliat komik *superhero* lokal Indonesia yang menjadikan dekade 70–80an menjadi model bisnis industri komik profesional Indonesia.

Munculnya penerbit yang khusus menggarap komik lokal baik antologi maupun khusus merupakan salah satu bentuk upaya nyata menggerakkan komik lokal di kancah perekonomian dunia. Disampaikan pula oleh Maharsi bahwa dewasa ini komik mengalami perubahan paradigma, komik telah menjadi media edukasi, sarana menularkan ilmu pengetahuan modern yang termuat sebagai komik edukasi dalam buku pelajaran, komik edukasi iptek dalam majalah, maupun komik iklan. Dukungan geliat komik di Indonesia juga ditandai dengan banyaknya event komik, hal ini oleh Maharsi dikatakan sebagai keberhasilan komik dan diterima sebagai dinamika bentuk estetis visual komunikasi bercerita yang hadir di masyarakat modern saat ini.

Bagian kedua isi buku ini ialah bahasan Maharsi tentang wayang beber, diawali dengan paparan fisik dan teknis wayang beber, nuansa mistis di dalamnya hingga aspek historis keberadaan wayang beber itu sendiri. Pada bagian lain ialah upaya Maharsi mencari benang merah antara wayang beber dan komik, analisisnya membawa kita pada peneliti komik Marcel Bonnet yang menyatakan bahwa wayang beber dapat dianggap sebagai cikal bakal komik. Pemahaman ini sejalan dengan pandangan Primadi Tabrani yang lebih suka menyebut wayang beber sebagai komik tradisional. Implikasi dari paparan bagian kedua ini oleh Maharsi disimpulkan bahwa bangsa Indonesia sudah memakai medium komik sejak lama.

Bagian ketiga buku ini ialah simak Maharsi atas koneksitas wayang beber hingga komik digital. Pada bagian awal dipaparkan sejarah awal komik modern Indonesia yakni *Put On* di kisaran tahun 1930an disusul tokoh Nasroen, Kosasih, dan Djoni Lukman. Era digital sendiri dimulai tahun 1990an dimana gerakan komik indie dimulai dari Bandung yang kemudian menyebar ke kota lain. Campur tangan pemerintah melalui Pekan Komik dan Animasi Nasional (PEKAN) menurut Maharsi menjadi tonggak perkembangan komik era digital. Penemuan *world wide web* (www) tahun 1991 oleh Sir Timothy John Berners mendorong dibuatnya situs komik *online*, komik interaktif, hingga *motion comic*.

Bagian keempat buku Maharsi ialah paparan akan teknik manual sampai digital, merupakan ulasan komik yang awalnya berbasis kertas yang kemudian berbasis digital atau *paperless*. Di sini dipaparkan bagaimana secara teknis problem yang harus dikuasai komikus menjadi lebih kompleks tak sekadar dapat menghasilkan gambar namun penguasaan akan teknologi baik *software* maupun *hardware* menjadi tantangan sendiri sebelum menghasilkan karya yang cemerlang. Dalam pemikirannya Maharsi menyampaikan komentarnya bahwa semua teknik bisa dipakai yang penting hasil akhir dari komik tersebut, bagaimana komik tersebut mampu berkomunikasi secara estetis kepada para pembacanya.

Bagian kelima ialah bahasan lokalitas dalam komik, merupakan paparan Maharsi dalam upaya memberikan gambaran sejauh mana komik mampu menjelaskan jatidirinya. Gaya komik Amerika akan memunculkan *superhero* legendaris, komik lokal tentunya mengangkat budaya lokal tersendiri yang menyertainya, dapat berupa *setting*, ikon bangunan, umpatan dengan bahasa lokal kedaerahan, yang muncul baik dalam bentuk *caption* bahkan fisik huruf atau *sound lettering*. Kejelian mencari data sekeliling, menangkap objek visual dan mengolah unsur yang ada diharapkan menjadikan komik menjadi tuan rumah di negeri sendiri.

Bagian keenam selanjutnya ialah bahasan akan perlunya menggali dan mengeksplorasi budaya lokal sebagai tema komik. Bila dilihat dari temponya, maka dapat saja cerita komik akan mengambil fase cerita masa lalu, masa sekarang atau masa depan. Indonesia yang juga kaya akan sejarah yang *epic, heroic* dan menakjubkan, mulai dari sejarah kerajaan, ketokohan pemimpin hingga intrik politik dan perang. Menurut Maharsi semua itu dapat menjadi sumber ide gagasan cerita komik.

Babad berdirinya kerajaan, hasil kesenian dan kebudayaan yang lain dalam bentuk cerita wayang, legenda menjadi sangat lekat dengan budaya lokal. Buku ini dilengkapi dengan glosarium sehingga memudahkan pembaca untuk mendapatkan padan kata tentang kata asing yang mungkin belum pernah kita temukan, sehingga dengan demikian pembaca dengan mudah akan dapat lebih memahami isi buku. Dalam akhir buku ini sebagai contoh penggalian muatan lokal yang dapat dijadikan padanan dalam komik ialah Komik Beber, tentang lebih kurangnya bagaimana komik beber itu perwujudannya, maka akan lebih menarik dan mendapatkan penjelasan lebih lanjut apabila kita membaca langsung tuturan Maharsi dalam bukunya, selamat membaca dan membeber komik Indonesia tanpa batas.