

GAMBARAN LAKON DALAM SERIAL KOVER KOMIK “SI BUTA DARI GUA HANTU” SEBAGAI GAYA KHAS KARAKTER CERITA BERGAMBAR DI INDONESIA

Aryo Bayu Wibisono

Dosen Progdil Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya 60294
Telp/Fax. (031) 8782087

ABSTRAK

Pengertian “Lakon” dalam bahasa Indonesia memiliki peran sebagai tokoh utama dalam gambaran cerita, novel atau film fiksi. Lakon sendiri memiliki konsep sebagai penentu alur cerita, bagaimana menceritakan alur maju dan mundurnya dalam sekuel cerita komik atau cerita bergambar, selain itu dalam gambaran lakon komik tentu saja memiliki representasi atas budaya masing-masing tempat baik daerah atau negara, sehingga tidak jarang dalam lakon muncul gambaran-gambaran karakter suatu bangsa. Penelitian dengan judul Gambaran Lakon Dalam Serial Kover Komik “Si Buta Dari Gua Hantu”, Sebagai Gaya Khas Karakter Cerita Bergambar di Indonesia”, menggunakan metode analisis kualitatif, dengan Pierce sebagai analisisnya. Penelitian ini memilih studi kasus kover komik serial “Si Buta Dari Gua Hantu” yang dicetak ulang pada edisi no 1, untuk mengetahui model gambaran lakon yang muncul dalam penciptaan karakter komik yang sempat melegenda di Indonesia.

Kata Kunci: Lakon, Representasi Sosial, Semiotika

ABSTRACT

Understanding "Lakon" in the Indonesian language has a role as a main character in the picture stories, novels or fiction. Main Character itself has the concept as a determinant of the storyline, how telling groove forward and pullback in the sequel comics or picture stories, besides the description of the comic story of course has a representation of the culture of each place either county or state, so it is not uncommon in the play appears images of the character of a nation. Research Overview Lakon titled In Cover series Comic "The Blind From Ghost Cave", As Illustrated Story Typical Style in Indonesia ", using qualitative analysis methods, with Pierce as analysis. This study chose case studies cover of the comic series "The Blind From Cave Ghost" reprinted edition no 1, to determine the model picture that appears in the creation story comic character who was legendary in Indonesia.

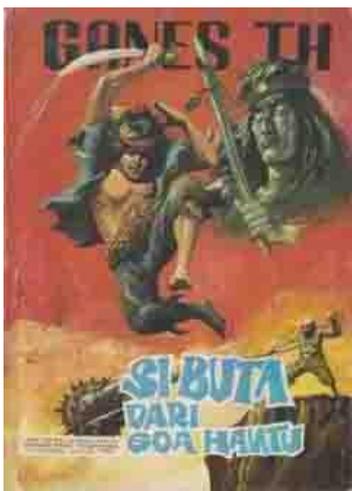
Keyword: (Lakon) The Main Character, Social Representations, Semiotic

I. PENDAHULUAN

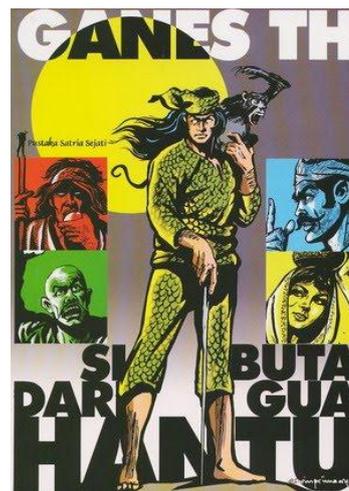
Lakon dalam bahasa Indonesia berarti tokoh utama, atau peran utama dalam cerita film, cerita komik, dan cerita novel grafis. Lakon dalam bahasa global bisa bermacam-macam latar belakangnya. Latar belakang tersebut bisa dilihat dari seorang penggemar, seorang anak muda atau karakter yang lain.

Lakon yang dibahas dalam penelitian ini adalah studi kasus lakon pada “serial kover komik si buta dari gua hantu, edisi pertama, kedua dan ketiga yang dicetak ulang tahun 2005, oleh Ganes TH”. Rule dari penelitian ini, adalah untuk mencari gambaran lakon seperti apa, atau model lakon yang muncul dalam serial komik “Si Buta Dari Gua Hantu”.

Pemilihan komik pada Ganes TH, merujuk pada kesuksesan daripada komik “Si Buta Dari Gua Hantu” yang meledak, dan tetap eksis mulai tahun 1969 hingga 1989, dan dicetak ulang tahun 2005. Selain itu komik si buta dari gua hantu merupakan salah satu pencetus komik yang menjadi cikal bakal, atau kelahiran genre-genre komik silat di Indonesia (*comicalmagz_online*). Dengan kata lain kiblat komik-komik nusantara kedepannya, banyak yang mengacu pada “Si Buta Dari Gua Hantu”, mulai dari penciptaan karakternya ataupun gaya dalam meng-implementasikan komiknya.



Gb.1. Kover Edisi Awal Tahun 1969
Sumber: jualkomiklama.blogspot.com

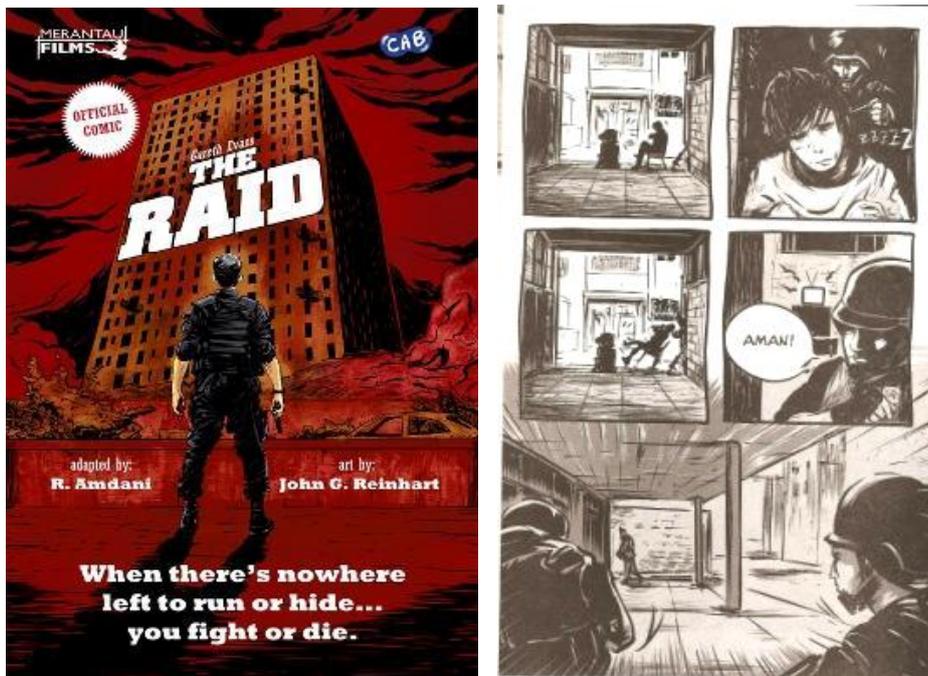


Gb.2. Kover Edisi Awal Cetak Ulang Tahun 2005
Sumber: Dokumentasi Pribadi

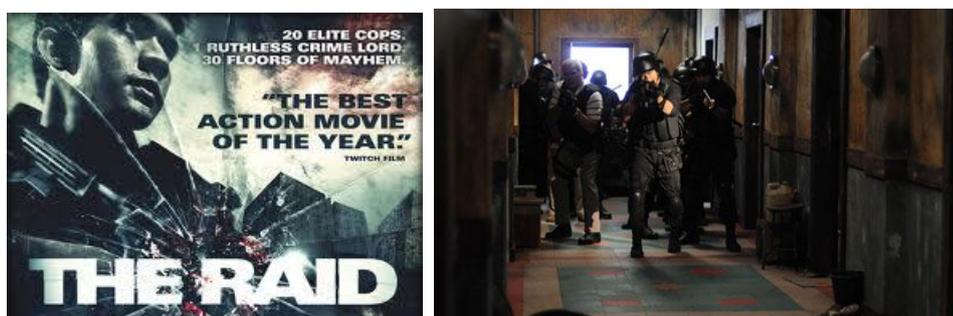
Di ranah Indonesia komik si buta dari gua hantu adalah salah satu komik pada tahun 70-an yang sukses difilmkan, dengan Ratno Timoer sebagai tokoh utama. Dalam film Si Buta Dari Gua Hantu, setting tempat dan tokoh antagonis banyak yang di ambil lewat karakter atau ilustrasi langsung pada komik “Si Buta Dari Gua Hantu”

(*comicalmagz_online*). Menurut Sigit Kurniawan (dalam *The-Marketers_online*), genre film akan menjadi kiblat komik-komik di Indonesia (dengan contoh, film dalam komik *The Raid*), dan akan menjadi trend saat ini.

Pemaparan kalimat diatas seolah-olah menjadi kontradiktif jika melihat film “Si Buta Dari Gua Hantu”, hal ini tentu saja sudah menjadi jawaban di masa lalu ketika komik “Si Buta Dari Gua Hantu” menjadi sebuah trend dalam perfilm-an nasional, sehingga menjadi budaya yang populer pada saat itu.



Gb.3. Gambar Kover Komik The Raid
Sumber: whatzups.net



Gb.4. Gambar Poster dan Cuplikan Film The Raid
Sumber: sokocon.wordpress.com



Gb.5. Poster Bioskop “Si buta dari gua hantu”
Sumber : djadoelantik.blogspot.com

Paragraf diatas dapat ditafsirkan atau dapat diartikan peran pengarang sangat berperan, untuk hidupnya sang tokoh atau lakon dalam *visual* komik, hal ini di dukung oleh Pilliang (2010:118) yang menyebutkan jika pengarang atau seniman dalam sebuah karya, memiliki banyak pertandaan dalam karyanya untuk dikenal, sehingga karya yang dihasilkan oleh seniman atau perancang, terkadang lebih tenar dibanding si pengarang. Dengan kata lain Ganes TH berhasil membuat hidup “Badra Mandawata” atau si buta dari gua hantu dalam *visual* komik lokal pada waktu itu, sehingga menjadi tenar di masyarakat Indonesia, salah satunya di sekuelkan lewat industri film yang dapat disaksikan di bioskop.

Penelitian lakon dalam “Si Buta Dari Gua Hantu” dianggap dalam pemikiran peneliti memiliki pengaruh besar dalam industri cergam di Indonesia, karena dianggap berperan dalam lahirnya salah satu *visual* komik asli Indonesia, selain itu tokoh atau lakon dalam komik “Si Buta Dari Gua Hantu” memiliki kaitan sejarah yang panjang dengan dunia *visual* di Indonesia baik itu komik atau film, sehingga gambaran lakon “Si Buta Dari Gua Hantu” memiliki makna-makna khusus dan memunculkan makna, seperti apa lakon khas jagoan Indonesia dan setting seperti yang sering muncul dalam perkomikan Indonesia.

1.1. Gambaran Masyarakat Indonesia dan Komik “Si Buta Dari Gua Hantu”

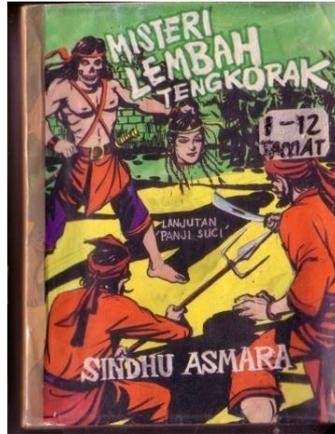
“Postur tegap, berbalutkan baju kulit ular dan tongkat dari batu sebagai senjata utama. Bersama seekor monyet yang setia menemani, pemuda ini malang melintang di dunia persilatan sambil menjelajahi nusantara meski kedua matanya buta. Dialah Barda Mandrawata, alias Si Buta dari Gua Hantu” (comicalmagz_online)

Jika melihat komik “Si Buta Dari Gua Hantu” oleh Ganes TH, sebenarnya kita tidak bisa terlepas dari sisi bangsa Indonesia untuk merefleksikan tokoh yang mampu menjadi oase ditengah carut marutnya bangsa Indonesia pada waktu itu. Kondisi yang masih belum stabil itulah yang membuat karakteristik komik “Si Buta Dari Gua Hantu” seolah-olah terlahir tanpa sensor dalam setiap *scene* komiknya, diantaranya isi komik yang mengumbar kejadian berdarah-darah pada scene komiknya.

Lahirnya tokoh “si buta dari gua hantu” yang hadir pada tahun 60 an, pasti sedikit banyak di pengaruhi oleh kejadian-kejadian pada masa atau jamannya, khususnya kejadian di Indonesia pada masa itu. Sedikit mengulas sejarah Indonesia yang mengalami pergolakan pergolakan berdarah yakni G-30 S/PKI. Perubahan tersebut sedikit banyak mempengaruhi cara pandang bangsa Indonesia dalam bervisi kedepannya. Pada tahun 1960-an, pergolakan di Indonesia mengalami puncaknya, dengan kata lain pergolakan di Indonesia telah memakan korban yang banyak di berbagai pihak-pihak yang bertikai.

Gambaran masyarakat Indonesia pada paragraf diatas tentunya jika kita lihat dalam media-media yang muncul di Indonesia memiliki makna representasi yang beragam, dan berpeluang memiliki keterkaitan yang kuat antara model-model *visual* (komik) dan keterkaitan masyarakat Indonesia khususnya lakon atau tokoh yang hadir pada cergam (Cerita Bergambar). Hal ini dungkapkan oleh Gillian Rose (2001), jika *visual image* atau gambar *visual* adalah konstruksi budaya. Artinya kultur budaya Indonesia, memiliki unsur-unsur yang berkaitan dengan *visual*, atau gambar-gambar yang muncul seperti contohnya komik “Si Buta Dari Gua Hantu”.

Oleh karena itu tampilan-tampilan sadis pada waktu itu banyak di ulas oleh pengarangnya. Tampilan tersebut merepresentasikan masyarakat pada jamannya. Namun komik-komik Indonesia tersebut memiliki fans yang fanatik, karena model penggambarannya, dan masih tidak adanya dunia gadget atau cyber, sehingga penggemar komik-komik asli Indonesia memiliki fans yang loyal hingga sekarang.



Gb.8. Komik Misteri Lembah Tengkorak
Sumber. www.sastrokomik.com

1.2. Sejarah Komik di Indonesia

Komik Indonesia pernah booming dan menjadi trend di kalangan masyarakat Indonesia. komik-komik tersebut pernah memunculkan sederet nama-nama lakon di dunia komik nusantara, Gundala Putra Petir, Panji Tengkorak, dan Si Buta Dari Gua Hantu, Mahabarata. Nama-nama tersebut tidak hanya muncul begitu saja, namun tidak sedikit yang menjadi konsep film di layar lebar dan sukses, salah satunya adalah “Si Buta Dari Gua Hantu”.

Komik Indonesia muncul tahun 1930 an, yang berjudul “Put On” di harian “Sin Po” oleh Kho Wan Gie, dengan genre humor (Pasarkreasi_online). Tahun 1939 komik Indonesia muncul dengan genre baru dengan judul “Mentjari Poetri Hidjau” karya Nasoen As yang juga menjadi cikal bakal komik Indonesia, dengan genre fantasi cerita rakyat.

Tahun 1950 an komik Indonesia berganti model, yang sebelumnya diulas di media cetak, tahun 50 an, genre komik mulai dimuat dalam bentuk buku. Komik dengan gaya buku dibuat oleh R.A Kosasih dengan judul Sri Asih, yang memiliki genre cerita daerah, namun dikemas dan di kawinkan dengan budaya modern kala itu. Setelah itu tahun 60 an genre komik berubah menjadi cerita perlawanan neokolonialisme dan berbalut ideologi, lewat tahun 1965 genre komik di Indonesia berubah menjadi roman percintaan remaja.

Munculnya Si buta dari gua hantu sekitar tahun 1967, yang diterbitkan oleh Ganes TH. Beberapa komik silat lain berikutnya menyusul seperti Panji Tengkorak, Jaka Sembung, Wiro Sableng dsb, yang meramaikan belantika komik silat Indonesia. Menurut Sena Gumira Ajidarma (dalam Tabloid Nova_Online) komik genre silat di Indonesia berikutnya sendiri banyak dipengaruhi oleh cerita-cerita dari daratan China kedepannya.

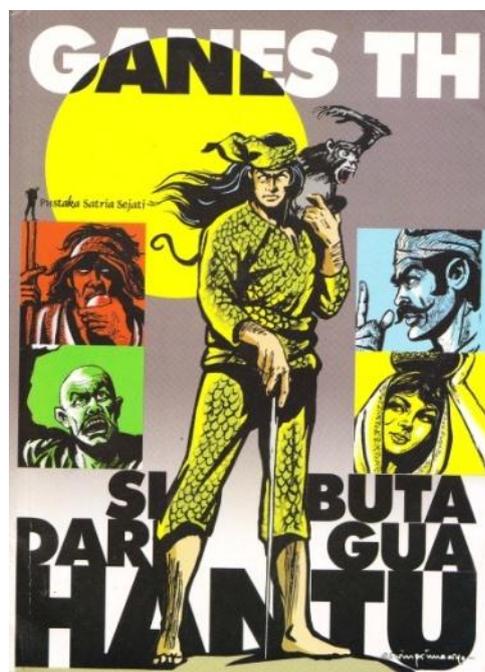
II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pierce* yakni pemahaman 3 aspek atau penekanan pada Ikon, Index dan Symbol. Ikon adalah tanda hubungan antara petanda dan penanda bersifat persamaan bentuk alamiah. Indeks adalah tanda yang menunjukkan hubungan penanda dan petanda adalah hubungan alamiah yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat. Simbol adalah tanda yang hubungan petanda dan petanda tidak bersifat alamiah (Pradopo, 2007:121-122).

Dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil posisi *site of self*, dimana peneliti bertindak sendiri untuk melakukan interpretasi, pemaknaan, dan pemahaman terhadap obyek penelitian yang diamati, dengan mengambil representasi yang muncul dan dekat dengan masyarakat. Dengan kemampuan analisis kritisnya peneliti membaca dan *decode* atau mengurai makna satu per satu, dari komposisi-komposisi yang membentuk dan dilekatkan kepada obyek gambar *visual*.

2.1. Sasaran Penelitian

Sasaran dalam penelitian ini adalah komik “Si Buta dari Gua Hantu” edisi terbaru yang dicetak ulang tahun 2005. Peneliti tidak mengambil seluruh contoh dalam layout komik “Si Buta dari Gua Hantu”, melainkan mengambil serial kover komik yang menjadi muka komik si buta dari gua hantu. Kover komik yang akan dijadikan model penelitian adalah model kover dari “Si Buta dari Gua Hantu”, edisi ke 1.



Gb.9. Kover Komik Edisi 1

Tujuan peneliti mengambil gambaran kover-kever “Si Buta Dari Gua Hantu” adalah, peneliti menganggap sebuah kover adalah muka dalam isi media, entah media cergam, media jurnal, atau media buku dimana depan kover tersebut mampu menjadi artikulasi dari isi cergam, komik atau media yang lain, selain itu makna-makna yang terkandung di dalam kover tentunya memiliki representasi dari simbol-simbol yang tersirat maupun yang tersurat oleh seorang lakon yang ada di Indonesia. Artinya gambaran kover dalam media komik Indonesia, selain mampu menafsirkan isi dalam media komik dalam komik silat, juga mencari simbol seperti apakah sosok lakon di Indonesia lewat si buta dari gua hantu.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data primer melalui komik edisi remaster serial “Si Buta Dari Gua Hantu” yang dicetak ulang pada tahun 2005. Sedangkan data sekunder peneliti menggali data dari jurnal-jurnal ilmiah, buku-buku, literatur komik dan website yang berkaitan dengan literatur-literatur komik, khususnya komik Indonesia pada jaman dahulu.

Selain itu peneliti akan mencari informasi sekunder dari media-media koran, internet atau majalah yang memberikan informasi tentang keterkaitan tokoh “Si Buta Dari Gua Hantu”.

2.3. Analisa Data

Peneliti akan mencari model lakon seperti apa yang muncul dalam setiap gambaran-gambaran komik “Si Buta Dari Gua Hantu” edisi 1 dan kode-kode simbolik sosial seperti apa yang terkait dengan tokoh atau lakon dalam komik si buta dari gua hantu.

Analisa data ini untuk mencari simbol-simbol yang tampak, dan juga makna tersembunyi yang tidak pernah dimunculkan dalam *visual* “Si Buta Dari Gua Hantu” (tidak tampak). Kemudian peneliti akan melihat bagaimana kaitan makna-makna komik tersebut dengan setting sosial yang ada saat ini.

Peneliti akan menganalisa *visual*, pemilihan ilustrasi, tata letak visual, pemilihan huruf, efek, dan penempatannya dalam tokoh utama di kesatuan tata letak (*layout*) kover “Si Buta Dari Gua Hantu” edisi 1.

2.4. Konsep Penelitian

Konsep penelitian dalam membahas gambaran lakon dalam komik Indonesia sebagai representasi kultur Indonesia ini mencari rule model lakon seperti apa yang muncul dalam setiap gambaran-gambaran kover komik “Si Buta Dari Gua Hantu”.

Untuk membedah makna lakon yang tersirat dalam kover komik “Si Buta Dari Gua Hantu” edisi 1 maka peneliti membagi rule atau alur cerita yang terkait dengan tokoh utama lewat beberapa bagian.

No	Pembagian Cerita
1	Gambaran lakon dalam kover dalam judul “Si Buta Dari Gua Hantu”
2	Setting simbolik tubuh lakon
3	Setting lakon dengan objek disekitar
4	Setting lakon dengan tokoh-tokoh lain

III. PEMBAHASAN

3.1. Setting lakon di kover Komik Edisi ke 1

3.1.1. Image Lakon



Index

Kemunculan Pria dengan gambar-gambar lain

Penanda

Sosok pria ditandai dengan sosok yang kemunculannya hiperbolis dalam *visual* komik edisi 1

Petanda

Gambar umum yang muncul pada elemen visual kover komik diatas jika memiliki unsur dominasi 1 image atas visual yang lain, selain itu unsur dalam generalisasi kover komik diatas mendefinisikan karakter komik *western* atau gaya gambar dan penggambaran lakon yang muncul seolah-olah mendekati komik Marvel. Jika di sinergikan antara kover komik si buta edisi 1 remaster, dengan pop culture di dunia komik, sosok pengarang tokoh Ganes Th ingin membuat gaya baru dengan gaya gambar yang booming di audiens anak muda. Dalam kover komik diatas, Ganes Th ingin memunculkan sosok lakon dengan mengekspose sosok lakon yang baru, baik dari segi tubuh sang lakon maupun simbol-simbol isyarat yang ada, sehingga kemunculan Si buta dari gua hantu diharapkan memiliki *attention* yang bagus di audiens.

Beberapa ciri khas dari komik Marvel yang dianggap sama dengan komik si buta edisi 1 ini adalah sosok personal tokoh utama yang digambarkan lebih dominan, warna yang memiliki corak cerah dan sosok karakter tokoh yang selalu digambarkan sebagai ikon pembasmi kejahatan, sorot mata, bahasa tubuh yang tampak perspektif dari “mata katak”.



3.1.2. Angin dalam arah rambut lakon Si Buta



Index

Arah angin yang menggerakkan rambut

Penanda

Arah rambut mengarah ke kiri dari hembusan angin dari kanan, dan mata dari ekspresi yang marah

Petanda

Angin yang nampak berhembus dari arah kanan ke kiri dapat dimaknai sebagai elemen yang positif, makna tersebut dapat dikaji dari budaya atau mitos negara Indonesia, yang menggambarkan budaya positif jika sesuatu dari kanan, maka budaya negatif digambarkan secara stereotipe lewat arah kiri.

Sosok di atas digambarkan secara raut ekspresi anti klimaks sebagai sosok lakon, menurut Marcel Danesi (2010:60) bahasa tubuh khususnya wajah memiliki komponen komunikasi, artinya komunikasi anti klimaks tersebut jika di singgungkan dengan arah angin dari kanan ke kiri, dimaknai sebagai pembawa pesan yang positif bagi masyarakat di masanya, dengan sosok di atas yang memiliki guratan wajah dan mata yang menyala, sosok si buta di dimaknai sebagai sosok yang siap membasmi kejahatan, dan sosok yang menjadi pelindung diantara masyarakat.

3.1.3. Image hewan kera



Index

Hewan kera di bahu kiri lakon

Penanda

Hewan kera berteriak di bahu kiri sosok utama dalam kover

Petanda

Sosok hewan kera di *visual* adalah hewan peliharaan lakon si buta. Jika di teliti hewan kera tersebut memiliki bahasa tubuh nampak tidak ramah, dapat diperhatikan pada gestur mulut, dan tubuh yang tampak menyeringai diatas bahu tokoh utama. Posisi atau letak dari kera berada di pundak kiri sang lakon, yang dapat merepresentasikan sebagai mata sambung si buta dari gua hantu.

Sosok kera ini adalah lambang hewan yang liar, begitu juga si buta dari gua hantu, sosok liar dalam diri si buta nampak dari sorot mata dan gestur wajah yang tidak ramah. Namun sosok liar dari dalam diri si buta dari gua hantu tersebut, digambarkan bisa dikendalikan oleh si buta, artinya si buta mampu mengontrol untuk siapa sebenarnya kemarahannya di keluarkan. Hal ini direpresentasikan dengan gestur tangan kiri, yang nampak menahan seekor kera yang tampak berteriak-teriak dengan liar di bahu sebelah kiri, namun hal ini juga merepresentasikan sosok yang baik atau mencintai sesama dari sosok yang keras.

3.1.4. Tongkat Si Buta Dari Gua Hantu

Index



Penanda

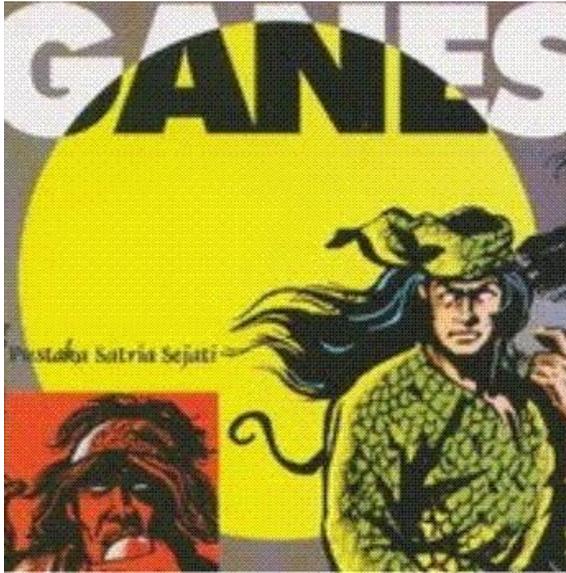
Tangan yang memegang tongkat

Petanda

Fungsi tongkat adalah sebagai alat ‘pembantu’ alat berjalan dalam *visual* kover komik. Namun jika melihat bentuk yang runcing dan model yang tidak sama dengan tongkat-tongkat pada umumnya di gunakan, tongkat ini dapat dimaknai sebagai senjata pada kover edisi 1. Makna tongkat sebagai senjata, menunjukkan jika si buta seolah-olah tidak ingin menunjukkan jati dirinya sebagai pesilat yang pesohor. Sebaliknya dia ingin bersembunyi di balik rentang tubuhnya sebagai sosok yang tidak sempurna. Begitu juga penggambaran, yang di inginkan pengarang, yang mengkonotasikan peran sang jagoan untuk berada di balik kekurangannya, makna lain yang merepresentasikan sosok yang anti klimaks, adalah tidak adanya alas kaki yang dikenakan.

3.1.5. Matahari pada belakang karakter lakon

Index



Penanda

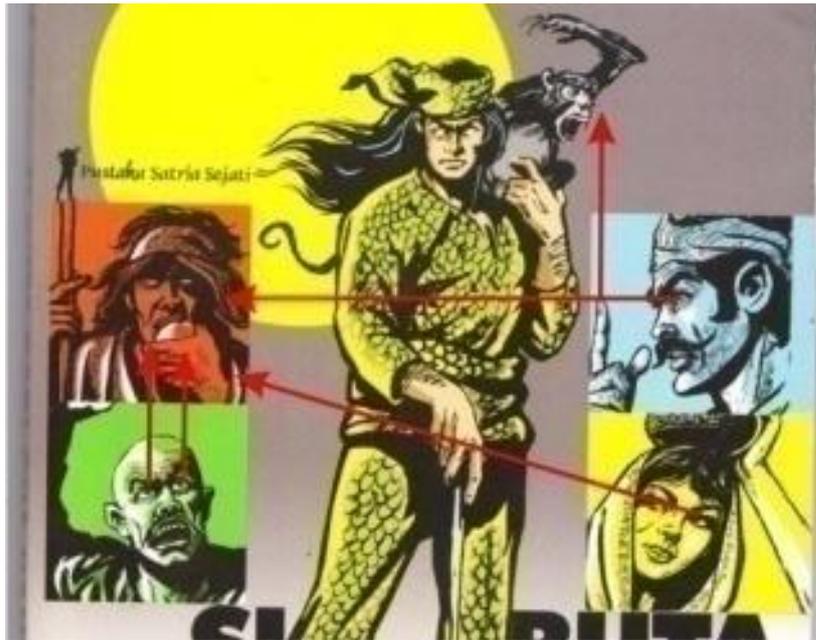
Matahari di belakang lakon si buta dari gua hantu

Petanda

Matahari memiliki arti untuk menyinari kehidupan di bumi, dengan kata lain matahari adalah sosok yang tidak tergantikan dalam rantai ekosistem makanan. Dalam matahari pada kover edisi 1 ini, jika di hubungkan dengan sosok si buta yang menyinari punggungnya, merepresentasikan fungsi lakon dalam *visual* komik edisi 1 yakni sebagai pencerah dan seorang, dengan kata lain arti yang hadir dalam visual komik edisi 1 tersebut, dapat dimaknai sebagai seorang juru selamat yang lahir dan datang untuk menyinari atau memberikan pencerahan pada sekuel pertama dalam komik. Di Jawa khususnya mitos-mitos juru selamat, sudah muncul dengan karakter dan nama “Satrio Piningit”, budaya-budaya dalam ramalan Jayabaya inilah yang menurut sudut pandang peneliti, sedikit banyak mempengaruhi sosok munculnya Si buta dari gua hantu yang digambarkan muncul lewat matahari di belakangnya.

Sosok lain yang intersep atau overlapping di balik matahari memiliki warna kontras yakni merah, sosok tersebut nampak bersinggungan dengan matahari yang menyala terang. Sosok ini dapat dikatakan anti klimaks dengan sang lakon, dengan kata lain sosok lain tersebut adalah antagonis yang muncul di komik sekuel 1 ini.

3.1.6. Empat panel ilustrasi pada kover



Index

Panel-panel kotak pada visual

Penanda

Hubungan garis pada setiap elemen ilustrasi pada kotak-kotak panel di kover

Petanda

Panel-panel kotak yang terdapat dalam visual kover jika diamati lebih jauh memiliki hubungan, antara satu dengan yang lain. Hubungan tersebut jika dimaknai secara khusus, memiliki makna yang berkaitan dengan sosok lakon yang berdiri di tengah. Pria berkumis tebal yang berwarna biru dimaknai secara simbolik menunjuk keatas, seolah-olah mendukung karakter lakon. Namun disisi lain dia berhadapan dengan sosok yang menjadi antagonis berwarna merah. Gadis yang berlatar belakang warna kuning, dimaknai sebagai wanita yang memiliki hubungan khusus dengan sang lakon. Representasi tersebut dimaknai dari posisi disebelah kanan, serta tatapan ke arah tubuh lakon. Pria berkepala gundul yang muncul pada sisi kiri diyakini adalah sosok antagonis, namun dengan alasan tertentu dia tampak bermusuhan dengan sosok antagonis yang diatasnya, ditunjukkan dengan sikapnya yang seolah-olah sedang “menghardik” karakter diatasnya. Pria yang sebelah kiri atas pada panel yang berlatar belakang merah, dimaknai sebagai tokoh

antagonis yang sebenarnya dalam komik edisi 1. Hal ini dapat dilihat dari sosok-sosok lain yang tampak tidak bersahabat dengannya.

Hadirnya sosok-sosok yang bersinggungan dengan tokoh utama, menandakan banyaknya interaksi dan komunikasi yang terbangun dalam komik edisi 1 ini. Panel-panel diantara tokoh utama berusaha menunjukkan siapa tokoh utama, dan siapa antagonis. Komunikasi yang tidak sederhana tersebut, yang coba diangkat oleh perancang karakter Ganes Th.

3.1.7. Empat panel ilustrasi pada kover

Index



Penanda

Nama Penulis yang bersinggungan dengan objek ilustrasi

Petanda

Penulisan Ganes Th yang di bold adalah identitas pengarang yang tertera dalam visual komik, namun dalam implementasinya, konteks huruf bersinggungan dengan objek yang diartikan matahari. Aspek bersinggungan ini merepresentasikan makna *visual* kover, tidak terlepas dari identitas sang Ilustrator yang dimunculkan pada edisi 1, dengan kata lain latar belakang ilustrator sedikit dimunculkan dengan bersinggungannya objek matahari pada *visual* kover. Dipilihnya bersinggungan dengan objek matahari bukan karena hal yang kebetulan, karena dalam artikulasi *visual* matahari adalah pemberi manfaat dan penjelas sang lakon, hal ini dapat dimaknai seorang komikus Ganes Th, dapat dimaknai sebagai sosok yang punya andil besar dalam kemunculan si buta dari gua hantu, dan sosok *creator* si buta dari gua hantu yang tidak dapat dipisahkan dari siapa ilustrator di balik pembuatnya.

IV. KESIMPULAN

Lakon dalam kover komik “Si Buta Dari Gua Hantu” edisi 1, lahir dan dimunculkan sebagai sosok pahlawan yang digambarkan tidak menonjol dalam cerita komiknya. Lakon si buta di gambarkan sebagai sosok yang memiliki banyak konflik internal maupun eksternal, konflik tersebut yang mengisaratkan sosok si buta menjadi anti klimaks dalam perbincangan isi komik.

Sosok Si Buta Dari Gua Hantu memiliki karakter kemunculan sebagai sosok yang digambarkan berwatak keras dan berani, namun memiliki rasa kasih sayang yang ditunjukkan memelihara kera. Selain itu si buta juga digambarkan tidak sempurna, namun berhasil membalik persepsi banyak orang yang meragukan kemampuan orang buta. Sosok sang lakon juga memiliki gambaran yang sederhana, dengan dibalut baju biasa, tanpa alas kaki. Sosok-sosok yang digambarkan seperti inilah yang mengimprovisasi gaya visual lakon-lakon yang *stereotype* di bidangnya.

Gambaran lakon yang ingin bersembunyi di balik identitas luarnya sepertinya menjadi ilham bagi komik-komik super yang bermunculan di Indonesia, baik pada masa yang lalu atau masa sekarang. Sosok lakon seperti inilah yang sepertinya dapat diterima di masyarakat Indonesia, sosok lakon seperti si buta juga diadopsi oleh perfilm-an modern yang di produksi di Indonesia, seperti jagoan Bima-x, atau lakon-lakon yang bermunculan yang diadopsi oleh keluaran luar negeri yang bisa diterima di Indonesia seperti Satria Baja Hitam, Ultraman.

Kedepannya penggambaran lakon diharapkan memiliki tujuan yang komunikatif baik dari segi karakter, maupun definisi cerita. Indonesia memiliki ragam cerita rakyat, dan penokohan yang bisa diambil dari sudut budaya manapun sehingga memiliki kekayaan yang bisa dieksplorasi, penulis berharap ada gaya gambar dan karakter baru dalam lakon-lakon khas Indonesia nantinya.

KEPUSTAKAAN

Barthes, Roland. 2010. *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa; Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol, dan Representasi*. Jogjakarta: Jalasutra.

Bourdieu, Pierre. 2007. *Art Rules*. New York: Berg.

Danesi, Marcel. 2010. *Pesan, Tanda, Makna*. Jogjakarta: Jalasutra.

Pradopo, Rachmat Djoko. 2007. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Piliang, Yasraf Amir. 2011. *Dunia Yang Dilipat*. Bandung: MATAHARI.

Webtografi:

<http://www.pasarkreasi.com/news/detail/animation/68/sejarah-munculnya-komik> (diakses 6/8/2014)

<http://www.tabloidnova.com/Nova/News/Varia-Warta/Diskusi-Komik-Periode-Silat> (diakses 6/8/2014)

comicalmagz.com (diakses 12/8/2014)

www.jualkomiklama.blogspot.com (diakses 6/5/2014)

www.the-marketers.com (diakses 4/5/2014)

<http://www.sastrokomik.com/2011/05/komik-silat-serial-panji-suci.html>(diakses 6/8/2014)

BIODATA PENULIS

Aryo Bayu Wibisono, ST., M.Med.Kom. lahir di kota Surabaya 4 Desember 1983. Menempuh pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual-Institut Teknologi Sepuluh Nopember (2002–2007). Melanjutkan studinya di S2 Media Komunikasi-Universitas Airlangga (2010–2012) dengan fokus di dunia Advertising. Aktif di dunia kampus sejak tahun 2008 di Jurusan Desain Komunikasi Visual UPN Veteran Jatim. Sekarang aktif dunia professional desain dengan mendirikan biro konsultan desain Lingkaran Desain Indonesia, yang banyak bekerja sama dengan pemerintahan dan swasta, selain itu penulis juga aktif dalam kegiatan-kegiatan sosial.