

DAFTAR PUSTAKA

Aloysius Subagijo

- 2005 Perkembangan Bisnis Komik Indonesia di PT. Elex Media Komputindo, *Seminar Komikasia 2005*, Bandung Indonesia.

Alvanov Zpalanzani

- 2011 *Gender Based Storytelling in Sequential Media, Case Study of Indonesia's Contemporary Girls Comics, International Conference on Creative Industry Proceedings*. Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya.

Barnett, Barbara

- 2005 *Perfect Mother or Artist of Obscurity? Narrative and Myth in Qualitative Analysis of Press Coverage of the Andrea Yates Murders. The Journal of Communication Inquiry* 29 (1). Hal 9-29.

Caputo, Tony C.

- 2003 *Visual Storytelling, The Art & Technique*. New York, U.S.: Watson Guphill Publications.

Driest, Joris

- 2005 *Subjective Narration in Comics. Thesis Report*. Utrech University.

Eisner, Will

- 1985 *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.

Gravett, Paul

- 2004 *Manga, Sixty Years of Japanese Comics*. London, U.K.: Laurence King.

Hafiz A. Ahmad, Alvanov Zpalanzani, dan Beny Maulana

- 2006 *Histeria Komikita*. Jakarta: Indonesia, ELEX Media Komputindo.

HernandezZ, Lea

- 2005 *Manga Secrets*. Singapore: Page One Publishing.

Irawati Tirtaatmadja, Alvanov Zpalanzani & Nina Nurviana.

- 2009 Pemetaan Komik Indonesia Kontemporer Periode 1995 – 2008, *Laporan Penelitian FSRD UK Maranatha*. Bandung, UK Maranatha.

McCloud, Scott

- 1993 *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York, U.S.: Harper Collins, Inc.

Nunik Triwahyuni

- 2005 *Aku Cemburu*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

-----,

- 2007 *Kartika*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

-----,

- 2007 *Kartika II*. Jakarta. Elex Media Komputindo.

Primadi Tabrani,

- 2005 *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.

Shieny Megawati Sutanto

- 2002 *White Castle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

-----,

- 2006 *Fake Angel*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Ueno, Junko

- 2006 *Shojo and Adult Women: A Linguistic Analysis of Gender Identity in Manga (Japanese Comics), Women and Language vol. 29, Spring 2006*.

puan tidak dapat ditetapkan sebagai sekumpulan gambar yang dibingkai dalam 1 (satu) panel karena beberapa hal seperti:

- Sudut penggambaran dan jarak penggambaran dalam komik perempuan tidak dimanfaatkan untuk satu bagian visualisasi cerita, namun kadang mengeksplorasi secara deskriptif sub bagian cerita.

- Visualisasi panel secara bentuk, jenis, ukuran, dan komposisi menentukan bentuk interaksi yang sedang diceritakan. Dalam komik perempuan, terdapat visualisasi yang terlihat seperti aneka tampak ataupun proses pembacaan yang bersifat melingkar yang memiliki satu kesatuan arti walaupun terdiri atas beberapa panel.

- Terdapat panel jamak yang berisi potongan dari sebuah pesan. Dalam komik perempuan, panel jamak berarti terdapat beberapa panel yang membingkai satu komposisi gambar besar yang tidak jelas batasannya atau beberapa gambar yang menyampaikan sebuah pesan yang kompleks tetapi dibingkai oleh satu panel saja.

Terdapat beberapa kekhasan visualisasi dalam komik perempuan melalui pemanfaatan aspek teraga dan sekuen dari struktur penceritaan visual yang membentuk sebuah sistem bahasa rupa yang membantu identifikasi satu kalimat visual dan relasi antar kalimat visual.

- Visualisasi latar deskriptif dimanfaatkan untuk latar tempat (*place*) yang berfungsi sebagai indeks tempat atau *establishing shot* dan latar ruang (*space*) yang berfungsi sebagai penanda kedalaman ruang dalam panel komik tersebut.

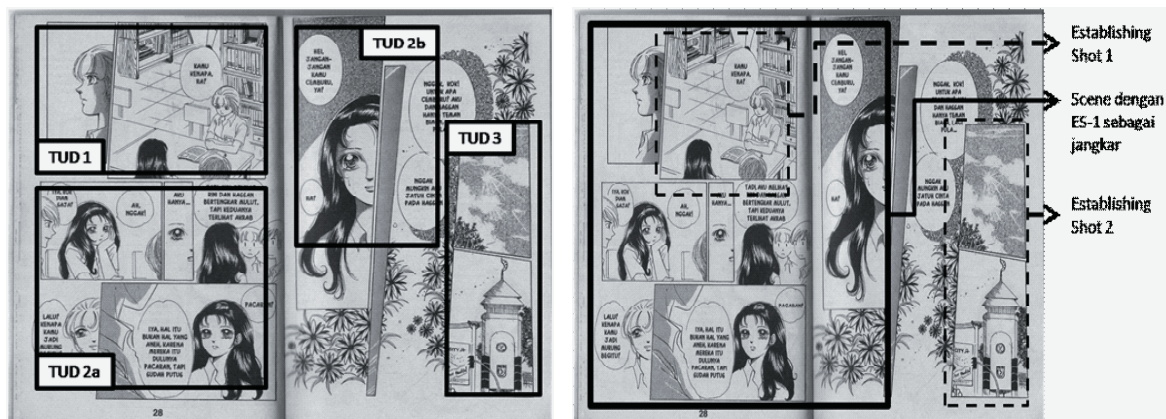
- Sudut pandang yang digunakan oleh komikus komik perempuan adalah sudut pandang orang pertama, namun dengan cara visualisasi orang kedua. Per-

sepsi atas atmosfer dan suasana hati dari tokoh utama berusaha disampaikan dengan cara yang unik yang dibangun melalui pemanfaatan elemen-elemen visual yang lebih mengundang sensasi perseptual dari pembaca komik perempuan.

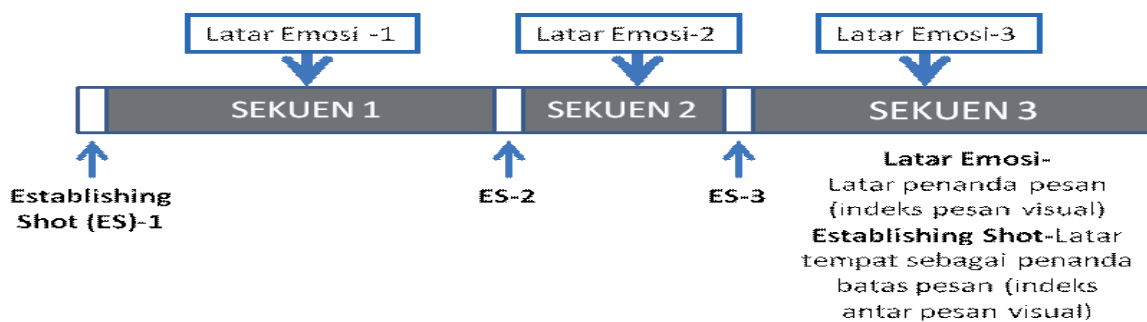
- Visualisasi yang terlihat kurang teratur hampir selalu menceritakan interaksi intrapersonal salah satu tokoh dalam cerita. Alur baca dalam bagian cerita tersebut ditandai melalui penempatan teks, bukan pada penempatan, besar, bentuk, jenis dan komposisi panel. Sebaliknya dalam visualisasi yang muncul dalam bagian yang menceritakan interaksi interpersonal antar tokoh dengan penempatan, besar, bentuk, jenis dan komposisi panel yang rapi dan teratur.

- Pesan yang berisi rentetan peristiwa dan gambar yang bersifat paralel yang menunjukkan urutan waktu dan atau menunjukkan tema dengan urutan yang berlainan.

Oleh karena itu, kalimat visual dalam komik perempuan diidentifikasi dengan latar tempat sebagai penanda batas antar kalimat visual dan peralihan antar kalimat visual dengan latar emosi yang menjadi penanda kalimat. Sebuah kalimat visual dibedakan dengan kalimat visual lainnya dengan emosi cerita yang ditunjukkan melalui penempatan latar dengan konteks emosi dalam kalimat visual tersebut. Peralihan antar gambar yang membentuk aspek sekuen dalam komik perempuan ditandai dengan peralihan emosi antar kalimat visual atau disebut dengan *emotion to emotion*. Sehingga dapat dikatakan bahwa komik perempuan memperkaya sistem bahasa rupa dengan memunculkan kelompok kosa kata visual yang menunjukkan emosi sebagai penanda visual.



Gambar 5
 Identifikasi *wimba*, tata ungkap dalam, dan tata ungkap luar dalam komik perempuan karya Nunik Triwahyuni yang berjudul *Kartika* (2007) halaman 28-29. Sumber: dok



Gambar 6
 Diagram sistem penanda batas pesan dan penanda pesan.

sebagai salah satu penanda (indeks) pesan yang signifikan.

Dengan latar emosi sebagai indeks dari pesan sekuen, maka akan menjadi jelas perubahan momen dalam komik perempuan yang dimaksudkan bahwa komik perempuan mengaplikasikan transisi cerita antar sekuen berbasiskan emosi atau dapat diistilahkan dengan *emotion to emotion*. Akan tetapi peralihan ini bukan peralihan antar panel seperti yang dikonstruksi oleh McCloud, namun peralihan ini merupakan peralihan antar pesan gambar dalam bahasa rupa sebagai sebuah kosa kata visual dalam pola tata ungkap dari bahasa rupa. Sekelompok sekuen yang ditandai oleh latar tempat sebagai indeks batas

pesan, namun esensi pesan visual dari sekuen tersebut ditandai oleh latar emosi di dalam sekuen yang dimaksud. Sehingga bila dalam satu sistem penanda pesan besar, terdapat lebih dari satu penanda emosi, maka di dalamnya akan terdapat lebih dari satu pesan (gambar 6).

Penutup

Terdapat pola pembentukan pesan yang bertingkat dari pesan terkecil yang terdiri atas sekumpulan gambar yang diurutkan hingga pesan terbesar yang merupakan rangkaian dari sekumpulan pesan kecil. Pesan terkecil dalam komik perempuan

dan dihubungkan dengan pesan lainnya. Sebuah panel belum pasti merupakan elemen terkecil dari pesan sekuen sebuah komik karena banyak pemanfaatan imaji jamak yang mendeskripsikan satu pesan deskriptif.

Fungsi panel dalam komik perempuan, hanyalah sebagai salah satu bentuk penekanan dari sebagian pesan sekuen saja. Komik perempuan sangat menekankan pada aspek inter-aksi sosial antar tokoh, khususnya tokoh utama perempuan sebagai titik sentral yang mengakibatkan beberapa konsekuensi visualisasi yang menjadi ciri khas komik perempuan.

Pertama, komikus perempuan sangat minim dalam menggambarkan latar tempat atau waktu dan penggunaan visualisasi objek khususnya bunga dan pendar cahaya matahari atau tekstur abstrak sebagai latar namun lebih pada ekspresi emosi dari tokoh perempuan (Gravett, 2004: 65-

66; Hernandez, 2005: 101).

Kedua, peralihan atau transisi antar pesan dalam komik perempuan sangat fokus pada peralihan momen yang menekankan pada perubahan ekspresi atau emosi tokoh ketimbang peralihan atau perubahan gerak yang dominan muncul dalam komik.

Peralihan atau transisi momen yang disebut *moment to moment* yang dicetuskan oleh Scott McCloud (1993: 70), adalah transisi visual antar panel untuk mengidentifikasi transisi antar pesan visual yang menekankan pada perubahan atau peralihan emosi, ekspresi, atau mood tokoh dalam komik. Namun hal ini tidak dapat diaplikasikan sepenuhnya dalam komik perempuan karena banyak sekuen yang tidak dibingkai dalam panel atau sengaja tidak dimasukkan ke dalam panel, sehingga indeks yang menunjukkan transisi pesan tidak mudah terlihat.

Merujuk pada dasar acuan dari transisi visual *moment to moment*, yaitu perubahan emosi, maka jika latar emosi yang merupakan salah satu ciri dalam komik perempuan sebenarnya tidak hanya mendeskripsikan emosi dan suasana cerita yang dimunculkan, namun berperan lebih esensial adalah sebagai indeks pesan itu sendiri.

Dalam sistem bahasa film, perubahan atau peralihan tempat dalam cerita atau *scene to scene* sudah dapat disimpulkan sebagai pesan cerita yang berbeda atau kalimat visual yang berbeda. Berdasarkan pijakan tersebut dan pola optimalisasi latar tempat dalam komik perempuan melalui penggunaan latar tempat sebagai *establishing shot* atau visualisasi yang memberikan konteks (tempat) pada cerita, maka dapat ditetapkan bahwa kalimat visual dalam komik perempuan dibatasi oleh latar tempat sebagai *establishing shot* dan latar emosi

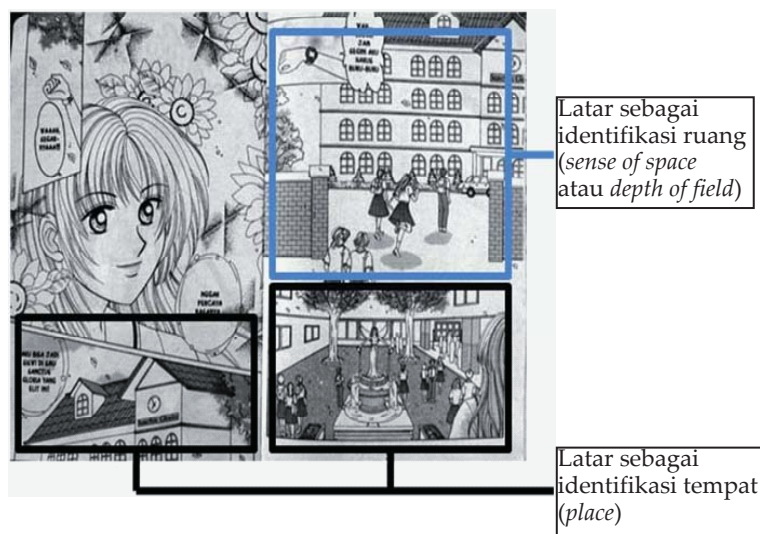


Gambar 4

Visualisasi interaksi intrapersonal dengan alur baca, alur urutan gambar dan komposisi gambar yang menunjukkan aspek sekuen yang unik dari komik *Aku Cemburu* (2005) karya Nunik Triwahyuni.

Sumber: dok

Ket: Pada gambar kiri adalah alur interaksi dialog yang bersifat kronologis (kiri atas), dengan pembentukan alur berdasarkan pengelompokan informasi yang dibangun dari urutan teks (kiri bawah). Sedangkan gambar kanan adalah alur interaksi intrapersonal yang bersifat tematis (kanan atas) dengan pembentukan alur berdasarkan pengelompokan informasi yang dibangun dari pengelompokan gambar dan teks (kanan bawah)



Gambar 3
 Visualisasi latar deskriptif tempat dan ruang
 dalam karya Shieny M. Sutanto, Fake Angel (2006)
 halaman 2-3. Sumber: dok.

Aspek Sekuen Struktur Penceritaan Visual dan Tata Ungkap Bahasa Rupa

Aspek sekuen dalam struktur penceritaan visual merupakan implikasi dari penyajian alur cerita dan gambar yang diurutkan. Aspek sekuen ini menghasilkan pesan visual yang memiliki konteks ruang dan waktu yang merupakan implementasi dari kosa kata visual tata ungkap dari bahasa rupa. Dalam komik perempuan terdapat beberapa implementasi tata ungkap khas sebagai berikut.

a. Imaji jamak dengan aneka tampak yang menyatakan ruang. Komikus perempuan menggambarkan satu tokoh atau satu kejadian cerita dengan lebih dari satu visualisasi atau lebih dari satu jarak penggambaran, sudut penggambaran sebagai bentuk eksplorasi bagian cerita yang menekankan pada keberadaan, ekspresi, atau emosi tokoh yang digambarkan.

b. Imaji yang menyatakan ruang, waktu, dan ruang serta waktu. Visualisasi gambar atau imaji yang menyatakan ruang, waktu, dan ruang serta waktu di-

optimalkan oleh komikus perempuan dalam karyanya melalui *establishing shot* di awal atau akhir sebuah bagian cerita yang memanfaatkan latar tempat yang digambarkan.

c. Kumpulan imaji yang menyatakan urutan peristiwa dan atau urutan gambar tanpa batas yang jelas. Komik perempuan banyak mengangkat bagian cerita yang menekankan pada relasi sosial, interaksi interpersonal (antar tokoh), dan interaksi in-

trapersonal (dengan diri sendiri). Visualisasi dari interaksi interpersonal mau-pun intrapersonal kadang tidak digambarkan dengan jelas batas antar bagian ceritanya, namun digambarkan dalam sebuah komposisi dengan alur berdasarkan interpretasi pembaca. Alur baca komik yang umum, yaitu dari kiri ke kanan, kemudian atas ke bawah (bagi mayoritas pembaca di seluruh dunia) atau alur baca dari kanan ke kiri, kemudian atas ke bawah (untuk mayoritas negara Arab dan Jepang) kadang tidak berlaku saat membaca komposisi gambar dalam komik perempuan khususnya saat visualisasi interaksi intrapersonal (gambar 4).

Kalimat Visual dalam Komik Perempuan

Dalam mengidentifikasi aspek penanda bagian cerita sebagai sebuah proses penekanan, perlu dipetakan dahulu bagaimana sebuah sekuen visual yang menyampaikan sebuah pesan dibangun

b. Terdapat cara *wimba* aneka tampak yang bertujuan mengeksplorasi atau memberikan penekanan secara visual akan pesan tertentu dalam komik perempuan yang dianggap perlu oleh komikus perempuan. Pada proses menatap yang menekankan emosi atau ekspresi tokoh yang ditatap, komikus perempuan memanfaatkan aneka tampak dengan cara perbesaran gambar dan cara bercerita orang kedua. Sedangkan pada proses menatap yang menekankan emosi penatap digunakan cara bercerita orang pertama. Kemudian pada proses menatap yang menekankan pada objektivitas pembaca untuk melihat dari jarak tertentu antara tokoh yang menatap dan tokoh yang menatap, digambarkan dengan cara bertumpuk dengan salah satu tokoh diperbesar untuk menunjukkan fokus dan sudut pandang penceritaan yang sedang berjalan.

c. Latar visualisasi cerita dengan konteks emosi. Pada gambar 2, dapat dilihat bahwa terdapat penempatan visualisasi latar yang tidak umum muncul dalam komik selain komik perempuan, yaitu latar yang memunculkan konteks emosi. Komik pada umumnya akan memunculkan konteks tempat, waktu, atau keduanya. Akan tetapi dalam komik perempuan pemanfaatan konteks tempat dan waktu digambarkan secara selektif. Bentuk visualisasi latar berdasarkan konteks emosi ditunjukkan dengan memunculkan gambar yang melatari cerita dengan objek atau tekstur yang tidak sesuai dengan tempat di mana tokoh yang diceritakan berada. Sebagai contoh, muncul gambar kelopak bunga yang melatari tokoh yang sedang diceritakan di mana di tempat tokoh tersebut berada, tidak ada indikasi keberadaan bunga.

d. Optimasi visualisasi kedalaman ruang, konteks tempat, dan konteks waktu. Dengan munculnya visualisasi latar dengan konteks emosi, menyebabkan komikus perempuan mendapatkan beragam pilihan visualisasi sekaligus optimasi dalam memunculkan latar pada gambar untuk menunjukkan urutan peristiwa. Komikus perempuan umumnya menekankan cerita yang mengangkat pada relasi antar tokoh (Zpalanzani, 2011: 459-462). Oleh karena itu, mereka melakukan optimasi visualisasi latar cerita untuk memberikan penekanan visual lebih pada bagian cerita yang mengetengahkan dinamika interaksi atau relasi antar tokoh dengan cara menggunakan latar dengan konteks tempat sebagai kedalaman ruang (*depth of field*) atau penanda tempat (*establishing shot*). Visualisasi latar tempat untuk menunjukkan kedalaman ruang dilakukan dengan menggambar garis secara aksionometris atau perspektif. Untuk visualisasi latar tempat sebagai penanda tempat dalam cerita digambarkan dengan jarak dan sudut pandang tertentu yang memunculkan sebuah tempat secara deskriptif dan khas (lihat gambar 3).

e. Visualisasi tokoh yang melanggar bingkai atau panel. Dalam komik perempuan, sangat umum muncul tokoh yang digambarkan menumpuk diatas lebih dari satu panel gambar untuk menunjukkan pentingnya tokoh tersebut dalam bagian cerita yang sedang disajikan. Visualisasi tokoh tersebut umum digambarkan dengan cara diperbesar ataupun aneka tampak untuk menunjukkan keberadaan tokoh tersebut, relasinya dengan lingkungan sosial maupun geografis pada bagian cerita.

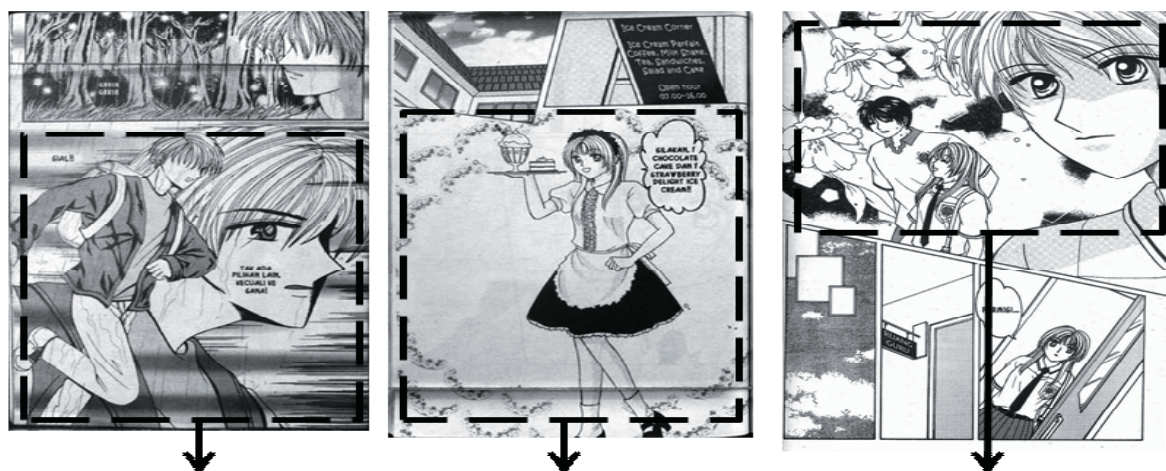
sekuen dari struktur penceritaan visual dalam komik perempuan.

Dalam komik perempuan, terdapat beberapa pola pemanfaatan aspek dari struktur penceritaan visual khususnya aspek teraga dan sekuen yang khas atau unik yang berelasi dengan sistem bahasa rupa. Dalam teori bahasa rupa, terdapat beberapa kosa kata visual yang dapat mencirikan proses penekanan visual, dimulai dari cara *wimba* (cara menggambarkan *wimba*, gambar yang representatif), tata untkap dalam dan tata untkap luar. Terdapat lima cara *wimba* dalam bahasa rupa (Tabrani, 2005: 185-189), namun dari kelima cara *wimba* tersebut, tidak semua jenis cara *wimba* akan diperhatikan, khususnya cara *wimba* yang terakhir atau cara dilihat, karena penelitian ini lebih menekankan pada sisi bagaimana komik perempuan dibuat oleh komikus komik perempuan, bukan bagaimana komik perempuan dibaca. Sedangkan dalam kelompok kosa kata visual tata untkap, kelompok tata untkap menyatakan penting akan diperhatikan lebih daripada kelompok tata untkap yang menyatakan gerak, menyatakan ruang, dan menyatakan waktu dan ruang.

Aspek Teraga dan *Wimba*

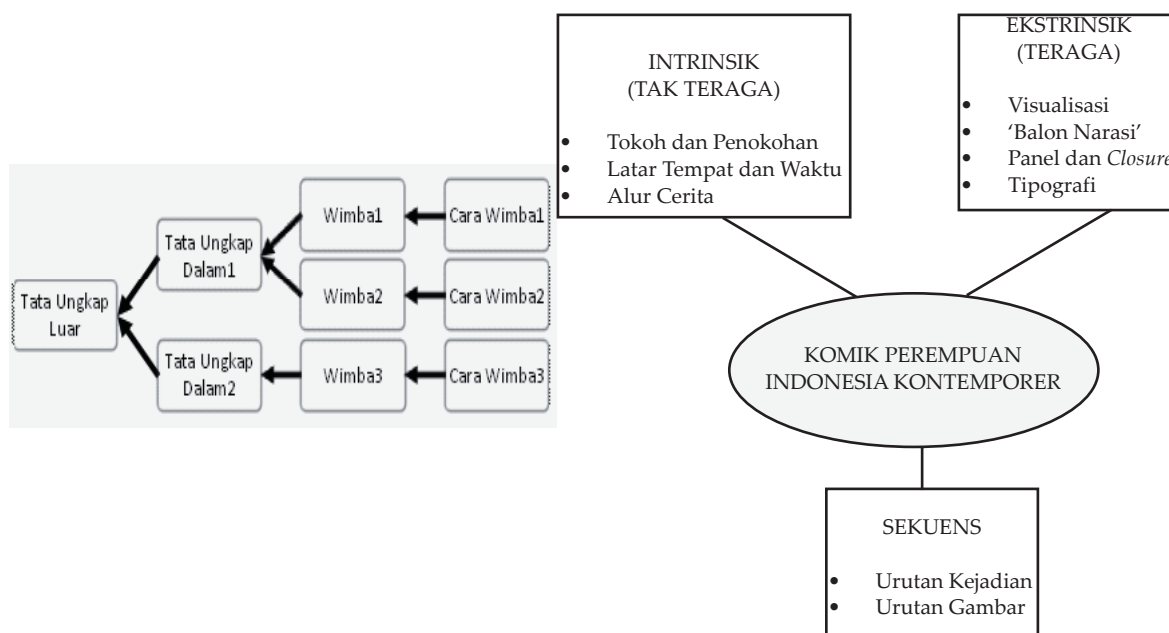
Aspek teraga dalam struktur bahasa rupa merupakan visualisasi dari aspek tak teraga berupa tokoh, alur cerita dan konteks cerita, serta visualisasi penekanan cerita secara visual melalui penggunaan panel, *gutter*, *closure*, efek tiruan bunyi, balon narasi, dan balon interaksi verbal. Dalam komik perempuan terdapat beberapa implementasi cara *wimba* yang unik, yaitu:

- a. Cara *wimba* aneka tampak dalam visualisasi tatapan. Komik perempuan umum memunculkan visualisasi cerita dari tokoh yang menatap tokoh lainnya. Proses menatap tersebut dibuat dengan beberapa pendekatan cara bercerita seperti cara bercerita orang pertama (seakan pembaca mengalami proses menatap tersebut), cara bercerita orang kedua (seakan pembaca berada dekat dan berelasi secara emosional dengan tokoh utama yang bercerita atau yang sedang diceritakan) atau kombinasi keduanya. Proses menatap tersebut divisualisasikan oleh komikus perempuan dengan cara yang khas seperti pada gambar 2.



Gambar 2

Penekanan visual dari proses menatap dalam karya salah satu komikus perempuan, Shieny Megawati Sutanto. Kiri: White Castle (2002) halaman 8, tengah: Fake Angel (2006) halaman 130, kanan: Fake Angel (2006) halaman 57. Sumber: dok



Gambar 1
Sistem bahasa rupa dan model struktur penceritaan visual.

yang berbeda. Transisi antar informasi dalam model ini mengadopsi dari transisi bahasa rupa Tabrani karena kejelasan pada esensi informasi, bukan kejelasan pada visualisasi informasi.

Berdasarkan teori bahasa rupa (Tabrani, 2005: 7-18), seharusnya terdapat sebuah sistem identifikasi visual yang dapat dijadikan acuan untuk membaca pesan dari sekuen visual dalam komik. Sistem tersebut memanfaatkan elemen terkecil dalam sistem bahasa rupa, yaitu *wimba* yang membawa informasi deskriptif atau representatif, komposisi *wimba* yang menghasilkan sebuah pesan tunggal yang mendeskripsikan sebuah aktivitas, kegiatan, ataupun suatu hal yang disebut tata ungkap dalam, dan tata ungkap luar yang dapat disebut sebagai sebuah kalimat visual. Dalam kalimat visual, tidak ada sistem hierarki gramatikal yang menempatkan sebuah kata sebagai subjek, predikat, objek, atau keterangan lainnya seperti halnya dalam ilmu bahasa. Oleh karena itu,

perlu dideskripsikan identifikasi sebuah kalimat visual dalam sekuen visual dalam komik, khususnya dalam komik perempuan. Serangkaian gambar yang membentuk sebuah pesan membutuhkan sebuah tanda yang menjadi awal pesan dan akhir dari sebuah pesan. Tanda tersebut juga merupakan penghubung antar pesan kecil dalam komik sehingga terangkai sebuah pesan besar yang menjadi inti dari cerita dalam komik perempuan.

Urutan Peristiwa dan Sekuen dalam Komik Perempuan

Bagaimana seseorang dapat mengidentifikasi *wimba*, tata ungkap, kalimat visual, dan tanda yang menjadi awal, akhir serta sekaligus penghubung pesan dalam komik perempuan? Hal tersebut perlu dijabarkan melalui identifikasi dari elemen urutan peristiwa dan elemen urutan gambar yang membentuk aspek

rangkaian gambar maupun gambar tunggal, dipetakan dalam struktur berjenjang, yaitu:

- *Wimba* (W), adalah elemen terkecil dalam gambar berupa ikon yang representatif atau deskriptif yang disebut dengan imaji yang dibangun oleh cara *wimba* (cara penggambaran) tertentu.

- Tata ungkap dalam (TUD), interaksi/ komposisi beberapa *wimba* atau imaji yang saling berhubungan dan membentuk sebuah pesan tunggal.

- Tata ungkap luar (TUL), komposisi beberapa Tata ungkap dalam membentuk rangkaian yang bersifat sekuensial berdasarkan urutan gerak atau waktu, atau gerak dan waktu.

Tidak adanya batasan yang jelas mengenai besaran informasi terkecil atau gambar representatif yang disebut *wimba* dalam sebuah komposisi gambar dari sebuah komik yang dapat dipetakan memberikan peluang untuk memunculkan interpretasi yang berbeda mengenai luasan informasi yang tercakup dalam sebuah tata ungkap dalam dan tata ungkap luar pun menjadi tinggi. Penentuan batas dan lingkup TUD atau TUL dalam komik belum diteliti lebih lanjut oleh Tabrani sehingga sangat memungkinkan menghasilkan kode atau penanda TUD dan TUL baru untuk sistem bahasa rupa dari pendekatan komunikasi visual melalui analisis struktur penceritaan visual.

Struktur Penceritaan Visual

Penulis merancang sebuah sistem untuk memetakan unsur/aspek dan struktur penceritaan visual dalam komik perempuan dengan menitik-beratkan pada kajian aspek yang membangun cerita. Oleh

karena narasi dalam komik memiliki kesesuaian dengan aspek intrinsik pada narasi dalam sastra. Akan tetapi, pada komik terdapat aspek lain seperti gambar, panel atau bingkai gambar, *closure*, balon kata, visualisasi ucapan & efek suara (tipografi dan *onomatopeia*), transisi dan sekuen. Oleh karena itu, struktur yang dibangun dari narasi dalam karya sastra dengan penceritaan visual yang dibangun dalam komik menggunakan elemen yang tidak sama.

Aspek dalam struktur penceritaan visual pada gambar 1 merupakan adaptasi dan modifikasi dari struktur narasi dalam sastra yang terdiri dari tokoh dan penokohan, latar, alur cerita dan peristiwa yang disebut aspek intrinsik dalam sastra (Barnett, 2005: 9-29). Terdapat beberapa aspek yang menetap atau hampir tidak ada komik yang tidak memiliki aspek tersebut, yaitu aspek peristiwa dan aspek transisi & sekuen. Aspek peristiwa adalah sebuah alur yang dibangun oleh interaksi antar elemen dalam aspek intrinsik atau tak teraga. Sedangkan aspek sekuen adalah sebuah alur yang dibangun oleh interaksi antar elemen dalam aspek ekstrinsik atau teraga. Oleh karena itu penulis menyusun sebuah kerangka struktur penceritaan visual dalam komik dengan mengadaptasi struktur narasi, yaitu aspek teraga atau terlihat, aspek tak teraga atau tak terlihat, dan sekuen sebagai pengikat kedua aspek tersebut dalam membentuk sebuah penceritaan visual pada komik. Sekuen adalah aspek pengelompokan informasi dalam komik yang terdiri atas kombinasi dari aspek teraga dan aspek tak teraga. Sekuen ini berbeda dengan sekuen pada struktur bahasa film, karena keseluruhan informasi visual dalam komik dihubungkan dengan sekuen dengan pola transisi

makna menjadi penting.

Scott McCloud (1993: 9) membuat terminologi mengenai komik, yaitu komik adalah sekumpulan gambar yang ditempatkan secara berurutan atau sekuen untuk menyampaikan sebuah pesan dan atau memunculkan respon estetis dari pembaca. Terminologi tersebut merupakan pengembangan dari terminologi komik yang dikemukakan oleh Eisner (1985: 6) yaitu, seni sekuensial atau *sequential art*. McCloud maupun Eisner tidak menyebutkan keberadaan panel secara literal tetapi dengan penekanan pada keberadaan sekuen atau urutan gambar (yang dipisahkan dengan memanfaatkan panel), menempatkan panel menjadi unsur esensial dalam terminologi komik. Dalam konteks ini, teks dianggap sebagai unsur visual yang dilihat ekspresi sebagai bagian dari dialog atau pemikiran dari objek dalam komik. McCloud dan Eisner pun menyebutkan bahwa gambar dalam komik dapat dianggap sebagai ikon visual dari suatu benda umumnya secara representatif sehingga pesan dapat yang dibaca adalah pesan berdasarkan interaksi yang dibangun antar gambar dalam suatu komposisi.

Bahasa Rupa dalam Komik

Komik sebagai media yang bercerita dibedakan dengan media bercerita lainnya khususnya film dan animasi. Film dan animasi adalah media yang bercerita melalui sekuen gambar dengan menekankan pada aspek waktu (media sekuen berbasis waktu), sedangkan komik adalah media yang bercerita melalui sekuen gambar dengan menekankan pada aspek ruang, yang menjadikan komik umum disebut dengan

media sekuen berbasis ruang (*plane based media*).

Eksplorasi cerita dalam komik diimplementasikan dalam bentuk visualisasi dari konten cerita yang disajikan melalui komposisi gambar dalam halaman komik secara visual. Eksplorasi tersebut berkembang melalui 2 (dua) pendekatan, yaitu secara struktural dan secara formal. Secara struktural, komik dielaborasi berdasarkan elemen penceritaan yang disusun dengan urutan tertentu untuk membentuk sebuah komposisi pesan. Secara formal, komik dielaborasi berdasarkan elemen visualisasi penceritaan yang membentuk sebuah alur penyajian pesan.

Penceritaan visual dalam sebuah sistem bertutur yang menggunakan ikon visual memiliki arti representatif yang disebut dengan bahasa rupa (Tabrani, 2005: 119-120). Bahasa rupa adalah sistem penceritaan dalam semua gambar yang masuk dalam kategori gambar representatif atau gambar yang menggambarkan elemen visual didalamnya sebagai ikon yang merujuk pada benda nyata. Gambar dalam komik dapat dikategorikan sebagai gambar representatif atau ikon (McCloud, 1993:36-38), khususnya apabila gambar dalam komik dianggap sebagai bagian dari sebuah susunan pesan berurutan.

Bahasa rupa Tabrani merujuk dari bahasa film yang dipetakan melalui sistem pengelompokan informasi melalui gambar yang berjenjang dengan *frame/panel* sebagai bagian terkecil dari sekuensial yang merujuk pada setiap gambar dalam suatu sekuen/urutan cerita dalam film. Dalam bahasa rupa Tabrani, aspek terkecil dari informasi gambar representatif dinamakan dengan *wimba* sebagai padanan *frame* dari bahasa film. Dalam bahasa rupa Tabrani, komposisi gambar baik yang berupa

Ahmad dkk, 2006: 168-171).

Komik perempuan di Indonesia yang selanjutnya disebut dengan komik perempuan, selain merujuk pada komik yang ditujukan bagi segmen pembaca perempuan di Indonesia, juga mengangkat tema cerita tentang perempuan serta merujuk pada komik yang dibuat oleh komikus perempuan yang berasal dari Indonesia. Penyelesaian periode 2000 - 2010 pada komik perempuan yang diteliti dilakukan untuk membedakan dengan komik perempuan yang terbit di Indonesia sebelum periode 2000.

Komik perempuan dipilih sebagai objek penelitian untuk memetakan dan mendeskripsikan struktur, relasi antara *wimba* dengan tata ungkap dan pada akhirnya kalimat visual dalam sistem bahasa rupa adalah karena beberapa hal, yaitu:

Pertama, komik perempuan berkembang di Indonesia karena terpengaruh oleh komik perempuan dari Jepang dan Korea yang diterjemahkan dan diterbitkan di Indonesia sejak tahun 1992. Komik perempuan merupakan salah satu *genre* yang paling disukai pembaca remaja perempuan dalam industri komik terjemahan di Indonesia. Hampir 50% dari total komik terjemahan yang diterbitkan di Indonesia adalah komik perempuan (Subagijo, 2005: 17).

Kedua, komik perempuan yang dibuat oleh komikus perempuan Indonesia, mengangkat topik cerita seputar keseharian dan ditujukan bagi segmen pembaca remaja perempuan Indonesia mencapai 36%, di luar komik yang ditujukan baik bagi pembaca remaja laki-laki maupun perempuan (Tirtaatmadja dkk, 2009: 25).

Ketiga, komikus perempuan Indonesia adalah pembaca komik perempuan yang bertransformasi menjadi komikus atau

readers turned artists dengan pola pemahaman dan pengetahuan membuat komik yang mayoritas didapat melalui mengikuti kursus singkat atau autodidak (Ahmad dkk, 2006: 170-171). Hal ini mengakibatkan komik perempuan merupakan karya hasil interpretasi dan representasi dari pemikiran, dan wawasan serta dasar sekuen visual yang masih murni berasal dari keinginan kuat untuk bercerita dalam sekuen secara representatif berdasarkan konvensi di antara remaja perempuan Indonesia sendiri.

Keempat, komik perempuan merupakan komik yang dibuat sebagai media komunikasi yang mengomunikasikan pesan antara komikus perempuan dengan segmen pembacanya dengan bahasa yang sama (Ueno, 2006: 16-25).

Struktur Penceritaan Visual dan Bahasa Rupa dalam Komik

Menurut Caputo (2003:26), penceritaan visual adalah proses penyampaian sebuah cerita melalui seperangkat gambar untuk menghasilkan sebuah pesan yang (dapat) melebihi akumulasi dari keseluruhan elemen cerita yang digabungkan. Penceritaan disebut juga dengan narasi karena mencakup elemen noncerita tetapi memperkuat pesan dalam cerita seperti latar musik pada film dan *onomatope* dalam komik. Narasi berarti kisah atau cerita yang merupakan rangkaian aktivitas dari hubungan sebab akibat yang terjadi dalam ruang dan waktu. Narasi adalah proses dialektika antara pembawa cerita (*narrator*) dan pembacanya (*reader*) sehingga dalam narasi terdapat peran pembaca (Driest, 2005: 25) dan interaksi antara pembawa cerita dan pembaca untuk membentuk

'Bahasa Rupa' dalam Komik Perempuan Indonesia Tahun 2000 – 2010

Alvanov Zpalanzani, dkk.
Institut Teknologi Bandung (ITB)
Jalan Ganesha No. 10 Bandung

ABSTRACT

Indonesia's girls' comics introduced in early 2000, mainly developed by girl comic artists, intended for girls readers and heavily emphasized girls' romance as story theme. Girls' comic is one of pop culture media that creates a unique visual language system through construction of its visual storytelling structure. This is an explanatory research that applies visual storytelling structure analysis in order to depict its visual narrative elements and structure in girls' comics. This research will extract the uniqueness of girls' comics' visual storytelling structure and visual language system. As the result, girls' comics are amplification of characters, emotional visual backgrounds, and emotional transition which marked by establishing shots as sequence margin in its visual storytelling structure and visual language system.

Keywords: girls' comics, structure analysis, visual storytelling, visual language.

Pendahuluan

Komik adalah sebuah media yang menyampaikan informasinya melalui sekuen gambar pada ruang (*spatial sequence*) khususnya ruang dua dimensi yang umum disebut *plane based media* (Tabrani, 2005: 29-34). Komik menyajikan cerita melalui urutan gambar berdasarkan aturan tertentu (McCloud, 1993:9) atau disederhanakan dengan seni sekuensial (Eisner, 1985: 6).

Komik perempuan hampir selalu merujuk pada komik yang ditujukan bagi segmen pembaca remaja perempuan, dibuat oleh komikus perempuan, dan mengang-

kat tema seputar aktivitas remaja perempuan (Ueno, 2006: 16-25). Industri komik di Indonesia khususnya komik Indonesia generasi ketiga (sejak tahun 1995 sampai sekarang), mulai meluas dan tersegmentasi berdasarkan beberapa jenis pengelompokan seperti *genre*, segmen pembaca, dan umur pembaca. Segmen pembaca remaja perempuan mulai banyak diperhatikan oleh penerbit komik di Indonesia dan dianggap sebagai pasar potensial sejak diterbitkannya komik perempuan terjemahan dari Jepang dan Korea (Subagijo, 2005: 4-7;