

## FRAMING, PENCITRAAN, DAN PANDUAN GRAFIS DALAM IMAGE SEKUENSIAL PADA KOMIK PEREMPUAN & KOMIK PEREMPUAN INDONESIA KONTEMPORER

Alvanov Zpalanzani<sup>1</sup> dan Yasraf Amir Piliang<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Institut Teknologi Bandung,  
pazzlavainne@yahoo.com

<sup>2</sup>Institut Teknologi Bandung

### Abstrak

*Komik adalah media yang menyampaikan informasi melalui sekuens visual. Media ini mendapatkan perhatian khusus karena media sekuensial yang berbasis ruang planar dan bukan berbasis waktu. Dalam membentuk sebuah cerita melalui urutan visual, terdapat aktivitas pembedaan, pencitraan, dan sistematika panduan sekuens visual yang membentuk struktur penuturan visual yang kompleks.*

*Dalam perkembangan industri komik modern khususnya di Jepang, pembedaan, pencitraan, dan sistematika keterbacaan urutan visual secara sekuens mendapatkan perhatian yang serius dengan munculnya metode perancangan yang mengarahkan dan memudahkan pembaca dalam mengikuti alur cerita yang kemudian disebut dengan graphic narrative & visual storytelling [1]. Komik Perempuan Indonesia kontemporer, yaitu komik yang ditujukan bagi pembaca remaja perempuan yang dipengaruhi genre sejenis di Jepang, memiliki pola penuturan yang unik karena kompleksitas informasi yang memasukkan unsur emosi dalam bertutur di luar kompleksitas struktur penuturan visual itu sendiri.*

*Makalah ini bertujuan menelaah keunikan ini melalui kajian graphic narrative & visual storytelling yang pada akhirnya memperkaya keilmuan budaya visual.*

### Kata kunci:

*Komik, Framing, Pencitraan Visual, Graphic Narrative, Visual Storytelling*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Komik dalam Paradigma Akademis

Komik adalah sebuah media yang menyampaikan informasi atau pesan melalui sekuens visual atau urutan gambar berbasis planar dengan pembobotan pada ekspresi visual. Sejak akhir abad 20 (1980 – sekarang) industri komik di dunia di dominasi oleh komik dari Amerika, Eropa (khususnya Belgia, Perancis, dan Belanda), dan Jepang dengan karakter dan kekhasan penceritaan masing-masing (Hafiz Ahmad dkk, 2005). Komik mulai mendapat pengakuan sebagai sebuah media estetika di Eropa sebagai media ke sembilan (Screech, 2005) dan mulai banyak diteliti sebagai sebuah media yang menekankan pada komunikasi visual seperti Will Eisner (1985) atau Scott McCloud (1993) dan media yang mempopulerkan bahasa visual seperti Neil Cohn (2003) dan Primadi Tabrani (2005).

Komik secara umum di dunia dapat dikategorikan dalam 2 kelompok besar, yaitu komik tradisional dan komik modern. Komik tradisional adalah komik yang muncul dalam berbagai peradaban yang menceritakan pesan secara sekuensial atau gambar yang berurutan seperti Wayang Beber dan Relief Candi Borobudur (Tabrani, 2005), atau Mitologi Aztec & Inca (McCloud, 1993). Sedangkan komik modern adalah komik yang secara harafiah disebut sebagai seni sekuensial (Eisner, 1985) yang berupa gambar yang digambar dalam panel yang diurutkan untuk menceritakan sebuah pesan (McCloud, 1993) dan umumnya muncul dalam bentuk media cetak.

Pada perkembangan industri komik, komik tersegmentasi dalam beragam tipologi seperti genre, pola produksi & distribusi dalam industri, dan target pembaca. Pada segmentasi target



a *Fate* (Shinju Arisa, ELEX, 2001)



b *Nyanyian Dua Hati* (Y.F. Sarbini & JEES, DAR! Mizan, 2004)



c *Chiaroscuro #1* (Ekyu, Megindo, 2005)



d *Fake Angel* (Calista, ELEX, 2006)

Gambar 1.1  
Contoh Komik Perempuan Indonesia Kontemporer yang bertema utama roman remaja.  
Sumber: Koleksi Alvanov Zpalanzani

pembaca, terdapat segmen komik perempuan atau diistilahkan dengan *girl's comic* atau *shojo manga* (Komik remaja perempuan dalam terminologi Jepang).

## 1.2 Komik Perempuan dan Komik Perempuan Indonesia Kontemporer

Komik Perempuan Indonesia Kontemporer (KPIK) adalah komik yang dikhususkan bagi segmen pembaca remaja perempuan di Indonesia. Komik ini umumnya bertemakan roman remaja atau disebut juga serial cantik, tetapi ada juga yang bertemakan cerita misteri dan fantasi, bahkan laga. Segmentasi komik ini muncul mengikuti segmentasi komik laga dan komik religi pada awal tahun 2000-an. Komik perempuan ini sangat terinspirasi oleh komik terjemahan asing dengan tema sejenis dari Jepang dan karya-karya komik Indonesia yang masuk dalam lingkup segmentasi ini terus terbit hingga sekarang [2]. Beberapa contoh karya Komik Perempuan Indonesia Kontemporer (untuk selanjutnya akan disebut dengan KPIK) ini seperti Karya-karya komik perempuan ini seperti Fate (Shinju Arisa, ELEX, 2001), White Castle (Calista, ELEX, 2002), White Lotus, Sahabat Selamanya (Tangguh, Mizan Komik, 2002), Baby from Heaven (Vania M. Permata, ELEX 2003), Lawan Tanding (Y.F. Sarbini & Agus Willy, DAR! Mizan, 2004), Sea Foam (Anzu, ELEX, 2004), Chiaroscuro (Ekyu, Megindo, 2005), Shina (Novinha & Yuki, ELEX, 2006), My Best Mikan (Lan Alexia, ELEX, 2007), dan Another Triple Knock (Nunik T., ELEX, 2008). Lihat Gambar 1-1.

Kata kontemporer yang dipakai dalam komik Indonesia kontemporer dan KPIK, adalah untuk mendeskripsikan sesuatu yang merupakan kebaruan atau kekinian (ada dan berkembang saat ini). Kemunculan KPIK ini sangat dipengaruhi oleh kemunculan segmentasi sejenis di Jepang yang disebut dengan *girl's comic*. *Girl's comic* atau *Shojo Manga* dan *Redikomikku* atau *Lady's Comic* adalah komik yang diperuntukkan bagi

pembaca remaja dan dewasa muda perempuan. Tipologi berdasarkan gender ini tidak muncul dalam industri komik di US dan Eropa secara signifikan, tetapi di Jepang merupakan salah satu tipologi komik yang mempunyai segmen pasar yang besar.

Menurut Matt Thorn [3], seorang antropolog yang mengajar di Universitas Kyoto Seika menyatakan bahwa di Jepang, segmentasi ini memiliki beberapa sub kategori, seperti: *redisu* (segmen pembaca perempuan dewasa/ladies) dan *shojo* (segmen pembaca remaja perempuan/girl). Komik perempuan mulai diperkenalkan kepada pembaca di Indonesia sejak 1992 melalui komik terjemahan yang berjudul Candy-Candy [4]. Sejak itu, komik terjemahan untuk segmen pembaca remaja perempuan banyak diterbitkan di Indonesia. Tetapi komik-komik terjemahan tersebut memerlukan waktu hampir 10 tahun untuk memicu kemunculan segmen KPIK.

Dalam Komik perempuan khususnya KPIK, cerita yang berjalan sangat kaya dengan ragam aplikasi visualisasi dan teknik pencitraan, pembingkai dan penceritaan visual. Kekayaan dan keragaman tersebut diimplementasikan tidak secara terpisah tetapi dapat bersifat super-imposed tanpa memunculkan kebingungan bagi pembacanya. Makalah ini mengangkat sistematika visualisasi, sekuens, pencitraan dan pembingkai yang muncul dalam komik perempuan dan KPIK untuk memperkaya kajian *graphic narrative* dan *visual storytelling* dalam lingkup budaya visual.

## 2. Kompleksitas Media & Narasi Visual Komik

### 2.1 Komik, Media Visual Sekuens yang Unik

Komik sebagai media skuenial yang berbasis ruang planar, mempunyai beberapa keunikan yang tidak dimiliki oleh media sekuens berbasis waktu, seperti:

**a. Definisi Suara dalam Komik**

Interaksi verbal dan suara diterjemahkan dalam bentuk teks yang mendeskripsikan dialog maupun efek suara yang ditimbulkan. Untuk membedakan fungsi, jenis interaksi, nada suara, bahkan jenis bahasa yang dipakai dimunculkan melalui ekspresi visual dari teks tersebut. (Lihat Gambar 2-1). Jenis aplikasi teks beragam dan sangat eksploratif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan komikusnya. Jenis aplikasi yang banyak dikembangkan adalah keterangan cerita (narasi), balon dialog, dan *onomatope* (efek suara yang divisualisasikan).

Komik merupakan media sekuens yang menitikberatkan pada urutan visual [5].



Gambar 2-1. Teks & Ekspresi Visual sebagai visualisasi emotif & intonasi. Sumber: Eisner, Will. *Graphic Storytelling & Visual Narrative*.

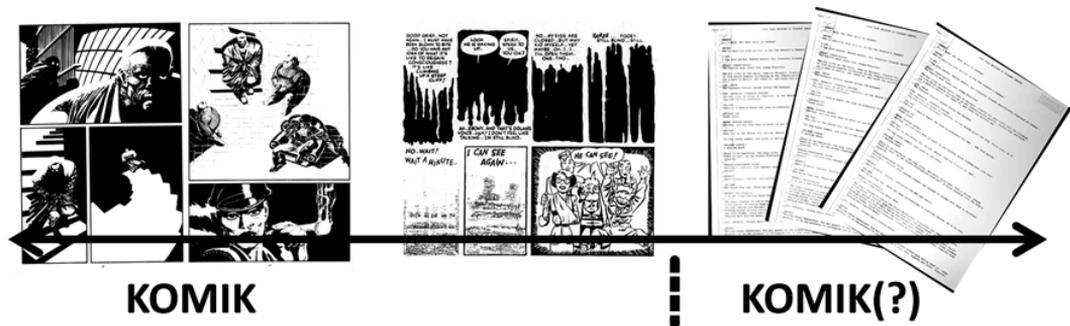
Walaupun dalam komik terdapat teks sebagai media bertutur yang menggambarkan dialog ataupun keterangan lain, teks tidak dapat memiliki peran lebih dari image. Teks pada awal proses membaca komik, akan dilihat ekspresi visualnya sebelum informasi yang dibawanya.

Sehingga, teks masih bisa dianggap sebagai bagian dari visual. Keberadaannya tidak dapat menggantikan image. Sebaliknya dengan image, sebuah komik dapat terdiri dari image tanpa teks. Bila sebuah media berisi teks, maka tidak dapat disebut dengan komik tetapi berubah menjadi media bertutur lain yaitu, cerpen, atau novel.

**b. Definisi Waktu dalam komik**

Definisi waktu dalam komik adalah salah topik yang menarik diperdebatkan dalam menganalisis komik. Bagaimana waktu direpresentasikan, baik melalui gerak ataupun *image of time*, *icon of time*, *index of time* maupun *symbol of time* [6]; diaplikasikan dengan beragam cara melalui sekuens visual atau perlakuan khusus terhadap sebuah frame tertentu seperti gambar 2-3.

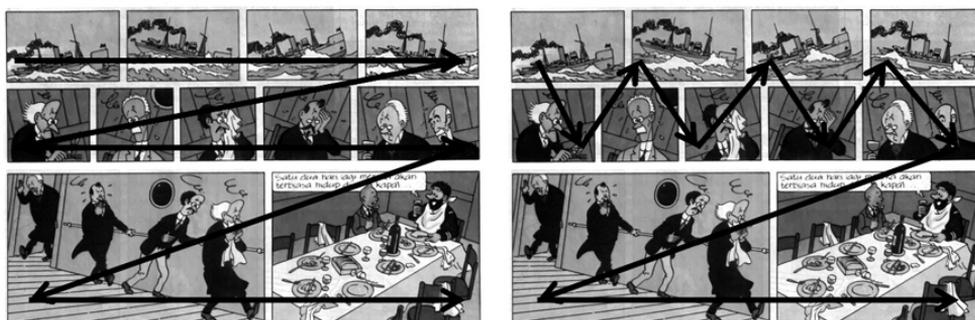
Umumnya, media sekuens visual bertutur sesuai urutan waktu (kronologis), tetapi komik sebagai media berbasis ruang planar dapat bertutur secara kronologis waktu maupun kronologis tematis atau bahkan bersamaan tanpa memunculkan kebingungan bagi pembaca



Gambar 2.2 Tipologi media berdasarkan perimbangan teks & visual. Sumber: Miller, Frank. *Sincity* (kiri); Eisner, Will. *SequentialArt* (tengah); [www.boadle.com](http://www.boadle.com) (kanan)



Gambar 2.3  
 Pendefinisian waktu secara visual.  
 Sumber: McCloud, Scott. Understanding Comics



Gambar 2.4  
 Urutan visual berdasarkan waktu (kiri) dan tema (kanan).  
 Sumber: Herge. Tinting Bintang Jatuh.

seperti gambar 2-4.

**c. Definisi Ruang dalam komik**

Ruang direpresentasikan oleh susunan elemen visual yang membentuk ilusi ruang pada media planar. Aplikasi visualisasi ruang dalam komik dapat berfungsi sebagai pembentuk kedalaman (*depth of field*) dan atau latar (*setting*). Komik sebagai media visual yang direkayasa (melalui konstruksi teknik ilustrasi), memiliki keleluasaan untuk memunculkan aspek yang digambarkan disesuaikan dengan kebutuhan cerita. Oleh karena itu, pendefinisian ruang tidak berlaku

wajib ada untuk setiap panel dalam komik tetapi wajib bagi fragmen dalam cerita untuk memunculkan persepsi ruang (*image of space & place*) bagi pembaca dalam rentang cerita tertentu. Hal tersebut memunculkan teknik *establishing shot* sebagai teknik pendefinisian ruang untuk satu fragmen cerita. Hal yang menarik adalah, kebutuhan visualisasi ‘ruang’ menjadi beragam pada komik perempuan karena memunculkan visualisasi latar yang berbeda, yaitu latar emosi (*emotional setting*).

#### d. Definisi Budaya dalam komik

Representasi budaya dalam komik merupakan bahan perdebatan di Indonesia khususnya mengenai komik Indonesia kontemporer (1995 – 2008). Banyak yang berpendapat bahwa komik Indonesia kontemporer tidak dapat dianggap sebuah produk yang mencirikan atau merepresentasikan budaya Indonesia. Umumnya, kesimpulan tersebut diambil dari fenomena visualisasi yang diadopsi oleh para komikus Indonesia kontemporer [7].

### 2.2 Graphic Narrative, Visual Storytelling, dan Bahasa Rupa.

*Graphic Narrative is a generic description of any narration that employs image to transmit an idea (Eisner, 1996) [8].*

*Graphic narrative, visual storytelling* dan bahasa rupa mengangkat visual/gambar (*graphical image*, gambar yang dibentuk oleh elemen-elemen visual) sebagai pembawa pesan layaknya sebuah bahasa verbal dengan struktur dan sistematika tertentu. Komik sebagai media yang menggunakan gambar yang berurutan yang ditempatkan dengan aturan tertentu [9], mempunyai elemen visual yang tertentu untuk membantu keterbacaan visual dan membangun sebuah struktur penceritaan [10]. Struktur penceritaan visual yang disusun berdasarkan komposisi elemen dalam komik bertujuan membangun sebuah jagad penceritaan yang menyeluruh atau *total immersion* dengan memenuhi 4 aspek, yaitu: *clarity, dynamism, realism*, dan *continuity* [11].

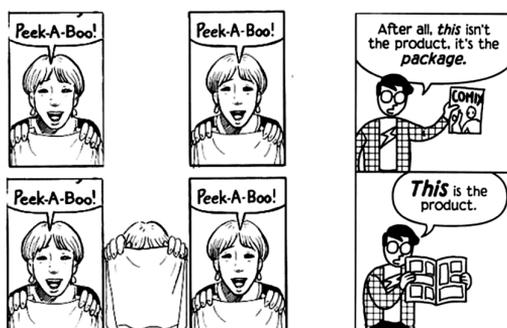
Menurut Eisner (1996), *graphic narrative* dibangun melalui 2 proses yang disebut *reader's attention* yaitu penempatan visual yang menarik perhatian dan *reader's retention* yaitu visual yang menahan pembaca untuk mengikuti alur cerita berdasarkan urutan (informasi) visual yang disajikan.

Berdasarkan keilmuan bahasa rupa, sebuah komik dibangun dari satu atau beberapa elemen visual yang disebut *wimba*, membentuk sebuah komposisi dalam sebuah panel yang disebut dengan *tata unkap dalam*. Beberapa panel kemudian diurutkan untuk memunculkan sebuah cerita dari sekuens visual melalui *tata unkap luar*.

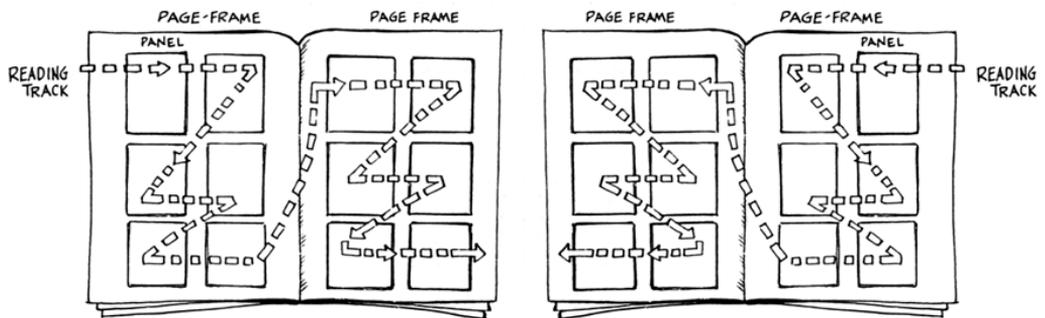
### 2.3 Pencitraan & Pembingkai

*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce aesthetic response in the viewer (McCloud, 1993) [12].*

Komik adalah media representasi visual yang menggunakan teknik membingkai yang diistilahkan dengan *panelling*, untuk memunculkan citra tertentu yang dibutuhkan dalam cerita. Teknik pembingkai ini memunculkan ruang antar panel yang disebut dengan *closure* yang merupakan pemeranan kepada pembaca untuk mengembangkan imajinasinya dalam merangkai cerita antar panel (gambar 2-5). Bahkan komik mendapatkan proses pembingkai pada awal konsumsinya melalui proses pengemasan (cover & format komik) untuk membentuk sebuah citra untuk memunculkan *reader's attention*.



Gambar 2.5 Closure sebagai ruang imajinasi pembaca (kiri) & pembingkai komik melalui kemasan (kanan). Sumber: McCloud, Scott. Understanding Comics



Gambar 3.1

Arah baca berdasarkan pola baca yang umum (kiri) dan yang pola baca di Jepang & negara berbahasa Arab (kanan).

Sumber: Eisner, Will. *Graphic Storytelling & Visual Narrative*.

### 3. Sistem Navigasi Dalam Komik

Navigasi adalah panduan yang menunjukkan arah bagi yang membutuhkan. Dalam komik sebagai media memanfaatkan gambar yang berurutan, *graphic narrative & visual storytelling* memunculkan sistematika visualisasi dan pengurutan visual yang memberikan navigasi bagi pembaca tanpa harus terganggu dengan bentuk-bentuk yang harus dimunculkan untuk menjadi pemandu. Sistematika navigasi visual ini dibangun berdasarkan pola membaca visual yang berurutan. Cara baca yang umum ada 2, yaitu pola baca dari kiri ke kanan (paling banyak dipakai di dunia) dan pola baca dari kanan ke kiri (Jepang & negara-negara Arab). Walaupun arah baca berbeda, sistem ini dapat diaplikasikan untuk keduanya.

#### 3.1 Navigasi melalui Visual Blocking dalam Panel

*Visual blocking* adalah istilah yang digunakan yang mendeskripsikan penempatan image dalam sebuah komposisi dalam panel yang menunjukkan kecenderungan keseimbangan komposisi tersebut apakah bersifat statis atau dinamis. Untuk dapat mengarahkan pembaca agar dapat membaca urutan visual sesuai dengan yang diharapkan oleh komikus, kesetimbangan komposisi visual dalam panel dapat diarahkan dengan menggeser garis kesetimbangan komposisi tersebut.

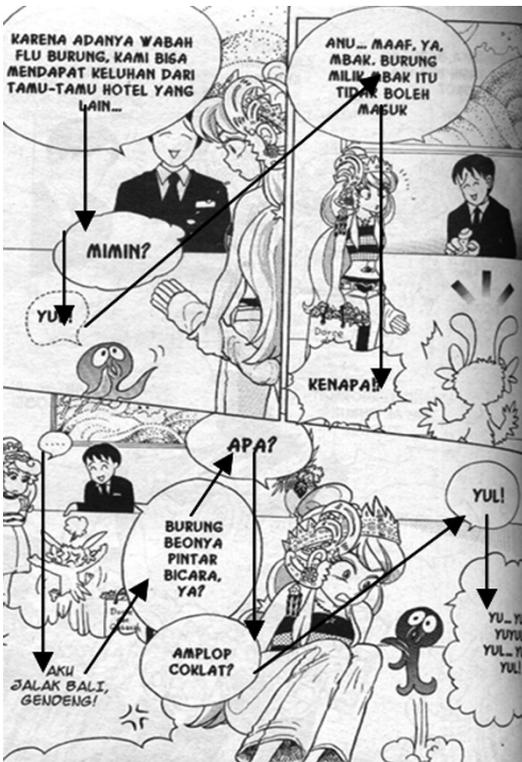
Tetapi dalam komik perempuan, khususnya KPIK, sistem navigasi ini jarang digunakan karena penggunaan komposisi panel yang dinamis umumnya banyak dipakai dalam komik laga atau yang menggambarkan aksi fisik. Sehingga, implementasinya adalah penggunaan ruang-ruang dalam panel dengan pembingkaiian secara asimetris untuk memunculkan hasil yang setara.

Salah satu kelemahan dalam KPIK adalah, banyaknya komikus yang terinspirasi oleh komik terjemahan dari Jepang yang secara tidak disadari menggunakan cara baca dari kanan ke kiri atau berbeda dengan cara baca pembaca di Indonesia pada umumnya. Hal ini menyebabkan *visual blocking* dengan alur visual yang diharapkan bertolak belakang. Kelemahan ini tidak banyak disadari oleh para komikus karena umumnya mereka menjadi komikus dengan cara autodidak. Walaupun sebagian dari mereka memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam ilustrasi, sistem navigasi menggunakan *visual blocking* ini tidak diketahui luas baik secara akademis maupun pada pelatihan praktis mengenai komik.

#### 3.2 Navigasi melalui Penempatan Elemen Visualisasi Komunikasi Verbal dalam Panel

Penempatan elemen visualisasi komunikasi

verbal atau adalah balon kata, narasi, dan informasi tekstual lainnya dapat diatur untuk memunculkan alur baca yang nyaman. Dengan penempatan balon kata yang tepat untuk kenyamanan pembaca, juga akan berimplikasi pada *visual blocking*



Gambar 3.2  
Penempatan elemen komunikasi verbal menentukan alur cerita pada KPIK berjudul Prambanana. Karya Dr Vee. (Elex Media).  
Sumber: Koleksi Alvanov Zpalanzani

Dalam komik perempuan khususnya KPIK, elemen visualisasi komunikasi sangat beragam dan berkembang. Pada pendefinisian komik oleh Eisner (1986), visualisasi elemen komunikasi verbal yang umum muncul adalah narasi berupa keterangan tempat, waktu, ataupun situasi dan balon kata. Ekspresi visual dari balon kata dan typografi yang dipakai menunjukkan emosi dan intonasi dari tokoh yang sedang berinteraksi [13]. Dalam KPIK, visualisasi komunikasi berkembang dengan munculnya teks-teks tanpa balon kata

yang mengindikasikan beragam aktivitas, emosi, dan bahkan sudut pandang narasi.

### 3.2 Navigasi melalui Komposisi Panel

Komposisi atau layout panel dalam satu halaman komik juga memiliki fungsi navigasi bagi pembaca. *Closure* yang berfungsi sebagai ruang imajinasi bagi pembacanya (McCloud, 1993), dapat dimanfaatkan sebagai pengatur alur baca dengan memainkan jarak antar panel secara konsisten. Kedekatan *closure* antar panel tertentu akan memunculkan kedekatan informasi yang mengarahkan pembaca untuk melanjutkan bacaan ke panel terdekat. Sistem ini merupakan adaptasi dari penempatan kolom artikel pada surat kabar. Penggunaan panel yang bersifat majemuk untuk sebuah objek yang sama akan memunculkan kedekatan alur visual sekaligus memunculkan sekuens dalam durasi waktu tertentu.

Komposisi panel secara skala mempunyai fungsi lain di luar pengatur alur baca, tetapi juga memunculkan pembobotan cerita atau fokus penceritaan sebagai awalan dan akhiran dari alur dalam 1 halaman (baik 1 sisi maupun halaman spread). Permainan skala ini merupakan implementasi dari *reader's attention* dan *reader's retention* dalam *graphic narrative*.

### 3.3 Navigasi Latar Ruang, Waktu, & Emotif

#### a. Navigasi Ruang (Latar Tempat)

Navigasi ruang atau latar tempat dalam komik khususnya komik perempuan & KPIK ditempatkan secara selektif dan efisien dengan mengoptimalkan *establishing shot* dan kebutuhan *depth of field* dalam suatu komposisi dalam panel. *Establishing shot* adalah sebuah visualisasi cerita yang menitikberatkan pada aspek latar tempat. Dengan penempatan panel yang berfungsi sebagai *establishing shot*, sebuah rangkaian visual dalam 1 fragmen cerita dalam teroptimisasi pesannya dan emosinya tanpa



Gambar 3.3 Pembobotan visual dengan skala sebagai fokus & penentu arah alur cerita dari karya: Ilham Satria, Bad Idea (elex Media). Sumber: Koleksi Alvanov Zpalanzani.

harus kehilangan pijakan ruang (*sense of space & place*).

### b. Navigasi Waktu (Latar Waktu)

Latar waktu dalam komik dapat dielaborasi lebih jauh karena waktu yang berjalan dalam komik dapat bersifat paralel dengan multi visualisasi dan pembingkai khusus. Seperti pada gambar 2-4, waktu dapat digambarkan secara kronologis waktu maupun kronologis tematis secara bersamaan. Bahkan implementasi cerita yang sifat waktu mundur (*flashback*) dapat diimplementasikan secara visual dengan bermain warna dasar pada halaman atau warna komposisi visual (untuk komik berwarna). Dalam komik perempuan dan KPIK, navigasi waktu tersebut umumnya diaplikasikan melalui establishing shot, komposisi panel majemuk ataupun superimpose visual dalam satu halaman. Komik perempuan & KPIK memiliki keistimewaan dalam bertutur yang membaurkan waktu dalam sebuah komposisi untuk memunculkan pesan yang akumulatif melalui visualisasi masa lalu, masa kini, dan masa depan.

### c. Navigasi Emotif (Latar Emosional)

Navigasi emotif merupakan salah satu keunikan dan kekayaan navigasi yang berkembang dalam komik perempuan & KPIK. Visualisasi dalam komik perempuan kaya dengan visualisasi yang berdasarkan emosi menurut Thorn [14] dan menjadi ciri khas komik perempuan secara visual. Kemunculan elemen-elemen visual yang tidak relevan secara latar ruang merupakan visualisasi emosi dari tokoh yang digambarkan.

## 4. Kesimpulan

*Graphic narrative* dalam komik perempuan dan KPIK sangat eksploratif dalam memunculkan sistematika sekuens visual karena elemen yang diceritakan tidak hanya terkait pada visualisasi cerita, tetapi juga visualisasi emotif dan imajinatif yang berdasarkan kompleksitas berpikir kaum hawa. Tetapi dengan kompleksitas tersebut, keragaman dan kekayaan sistematika sekuens visual menjadi bertambah didukung dengan proses pencitraan melalui pembingkai yang memperkuat alur sekuens visual sekaligus penyampaian pesan.

## 5. Kepustakaan

- [1,8,13] EISNER, Will. 1996. *Graphic Narrative & Visual Storytelling*. Poorhouse Press.
- [2,4,7] AHMAD, Hafiz A., Alvanov Zpalanzani, Beny Maulana. 2006. *Histeria Komikita*. Jakarta: ELEX Media Komputindo.
- [6] ROBINS, Kevin. 1996. *Into the Image: Culture and Politics in the Field of Vision*. Routledge, London.
- [3,14] THORN, Matt. (2008): *The Multi-Faceted Universe of Shojo Manga*, [www.matt-thorn.com](http://www.matt-thorn.com), diunduh pada 12 Januari 2009.
- [5,9,12] MCCLOUD, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Collins, Inc.
- [10] TABRANI, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Bandung: Penerbit Kelir.
- [11] CAPUTO, Tony C. 2003. *Visual Storytelling, The Art & Technique*. New York: Watson Guptill Publications.