

# HUBUNGAN SUSASTRA PADA GAMBAR: STUDI KASUS KOMIK SETANGKAI DAUN SORGA KARYA TAGUAN HARDJO

**Hafid Alibasyah**

*hafidalibasyah@ikj.ac.id*

## **Abstrak**

Komik Medan tak berbeda dengan banyak komik lain yang diminati oleh banyak orang. Komik Medan mempunyai perjalanannya sendiri, berupa spirit yang datang dari kehendak perlawanan terhadap hegemoni era penjajahan, meninggalkan pengaruh imperialisme dalam banyak lini kehidupan. Latar belakang ini menjadi inspirasi bagi sebuah perlawanan dengan menghidupkan kembali riwayat dongeng, hikayat, cerita kerakyatan sebagai tema-tema yang telah lama dikenali turun-temurun. Dan hal ini memberikan spirit kelahiran sebuah identitas yang menjadikan komik Medan mempunyai kekhususan. Tema-tema semacam inilah yang kemudian mencari bentuk ungkap serta tampilannya. Antara susastra dengan ungkapan visual, telah menjadikan komik Medan menemukan semacam pakem dari suasana kelokalan, figur serta latar belakang visualnya. Kostum figur-figur pelakunya diupayakan menjelaskan apa dan bagaimana sikap hidup dalam budaya setempat. Komik Medan dengan semangat kelokalannya, melibatkan potensi kearifan ajaran benar, serta bermoral baik melalui susastra.

Penelitian ini mengetengahkan telusuran sebuah komik ciptaan dengan mengupas posisi naskah susastra dalam bandingan sastra terjemahan ke dalam gejala bahasa lokalnya kepada bentukan komik-intergrasi kata dan pengadeganan dalam gambar. Komik kemudian dapat dilihat bukan saja sebagai permainan gambar dan runtutan peristiwa, bahkan sebagai kebudayaan, komik dinikmati sebagai ruang baru dalam berekspresi dalam atmosfer susastra.

Kata kunci: Susastra, Gambar, Setangkai Daun Sorga, Taguan Hardjo, Medan

## **Abstract**

*Medan comics are no different from many other comics that are of great interest to people. The Medan comic has its own journey, in the form of a spirit that comes from the will of resistance to the hegemony of the colonial era, leaving the influence of imperialism in many aspects of life. This background becomes the inspiration for a resistance by reviving the history of fairy tales, saga and folklore as themes that have long been recognized from generation to generation. And this gives the spirit of the birth of an identity that makes Medan comics special. Themes like this are what then look for the form of expression and appearance. The relationship between susastra and visual expression has made the Medan comic find a kind of grip from its local atmosphere, figures and visual backgrounds. The costumes of the perpetrators are attempted to explain what and how the attitude of life in the local culture. Medan comics with their local spirit, involve the potential wisdom of true teachings, as well as good morals through literature.*

*This research explores the search for a comic created by examining the position of literary texts in comparison to literary translations into their local language symptoms to the form of comic-word integration and embodiment in pictures. Comics can then be seen not only as a game of pictures and sequences of events, but even as a culture, comics are enjoyed as a new space for expression in a literary atmosphere.*

Keywords: Susastra, Pictures, Setangkai Daun Sorga, Taguan Hardjo, Medan

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Komik adalah karya komunikasi, menuturkan cerita melalui gambar beruntun dalam frame – panel besar dan kecil. Di dalamnya memuat cerita dalam kata yang tertulis (teks) pada bingkai kata (balon). Ditimbang dari gambar, teknik serta gaya, keseluruhan tampilan visual tersebut mengandung aspek grafis. Elemen huruf pada bingkai kata-kata memuat cerita dialog ditambah elemen grafis lain pendukung maksud komunikasinya, telah menjadi idiom visual unguap pengganti kata.

Komik bersifat visual, mampu membawa pembacanya berimajinasi ke alam yang berbeda, masuk ke dalam lazimnya sajian komik. Walau gambar sering mengungkap perilaku verbal atau menyajikan situasi yang tidak menuntut pemikiran dan imajinasi. Sifat visual dianggap dekat dengan minat masyarakat yang merasa lebih mudah ‘melihat’ daripada membaca. Komik sebagai media komunikasi visual, lebih sering menonjolkan aspek gambar dalam maksud ungkapan cerita, berbanding ungkapan pribadi penggambarnya dan dari hal ini, pembuat komik dapat dikatakan menghasilkan karya yang bersifat obyektif original sesuai cerita.

Scott Mc Cloud dalam bukunya *Understand Comic* (1993), mengatakan bahwa komik adalah hubungan yang menyatu antara gambar yang membentuk peristiwa dan kemudian mendapat respon *Pictorial Effect* dari pembacanya. Adanya Ruang imajinasi dari rangsang visual bersamaan pengertian tulisan dalam panel-panelnya.

Will Eisner dalam *Graphic Storytelling*, 1990 mengatakan bahwa komik adalah sebuah *sequential art*, atau susunan gambar dan kata-kata guna menceritakan sesuatu, kadang mendramatisir ide.

Komik secara isi (susastra), diterima oleh masyarakat sebagai layaknya penerimaan pada bidang ilmu lain. Cerita pendek dan berbagai genre susastra terungkap kembali dalam gambar dan teks yang menyatu menjadi bahasa gambar. Hal ini membuka ruang kajian

serta penjelajahan sebagai semiotika pesan gambar. Kiranya akan berguna bagi bentuk persepsi pada masyarakat pembaca dalam cara melihat yang membangun pemaknaan baru.

Komik dipahami sebagai karya cipta, tidak semata dilihat sebagai nilai estetis dan telaah sastra gambar yang mengacu pada komik Medan ini, sebagian besar dinilai dari kerja dokumentasi yang menyertakan pendekatan, penjelasan umum karya-karya ke dalam konteksnya. Pemahaman ini, dalam penilaian karyanya tidak terbatas pada sifat baik dan buruk.

Penelitian ini memakai pendekatan Kualitatif dan seringkali menjadi pedoman serta pola pengolahan data, berkas, informasi yang dikumpulkan melalui dokumen, wawancara, observasi dan bermacam presentasi, yang kemudian dianalisis. Semua analisa terangkum ke dalam sifat tafsiran. Tidak dalam angka tapi lebih pada maksud interpretatif. Kajian pada bidang seni ini hendaknya dapat beranjak pada kajian ilmiah, bersifat akademik yang serta merta menjunjung tinggi asas kejujuran, tanggungjawab serta kebenaran. Hasil penelitian dapat memposisikan kesenian (obyek kajian) dalam pemahaman proses dari sifat pewarisan nilai- nilai. Di dalam pembahasan tentang senirupa, kita merasa perlu melihat dari berbagai sudut yang berhubungan, hingga tidak terbatas pada estetika formal (intra estetik), tapi merambah pada pembahasan aspek-aspek di luar karya yang melatarbelakangi kemunculan karya-karya tersebut, secara ekstra estetis (Rohidi, 2011).

Telaah tentang topik sastra gambar ini mengacu pada pendekatan teori dasar susastra, latar sosiologi kelahiran sastra tersebut serta hubungan gambar dalam pembacaannya. Kalau sastra terjadi dari kesetiaan/penghayatan tentang hidup yang dicatat, maka penelitian ini adalah upaya memunculkan sorotan logis serta aspek yang terasa dari antara gerak visual, dialog dan interaksi dari hal yang terlihat dari gambar-gambar dan teks yang terbaca. Dan inilah pokok yang menjadikan telaah ini menjadi lain dari riset terdahulu tentang komik Medan, seperti contoh tentang Sejarah Perkembangan

Cerita Bergambar di Indonesia, karya Hendri Lubis, 2015, dan Lintasan Cergam Medan, karya Henry Ismono, 2016.

Adalah upaya menggali potensi prestasi yang pernah dicapai penulis terdahulu dalam telaah karya cipta anak bangsa di era 1954-1968 berupa cerita bergambar-komik dengan latar belakang bermuatan semangat pergulatan identitas kelokalan terhadap hegemoni budaya pengaruh imperialis penjajahan Eropa. Riset ini menambahkan sorotan pada hal kata, kalimat naskah ke dalam pengungkapan visual, dengan pembedahan cermat tentang aspek gambar/ visualnya dengan mengambil beberapa frame panel dengan maksud membahasakan gambar memakai elemen senirupa.

Upaya penggalan potensi kreatif yang terkandung pada obyek/subyek ini, dapat dianggap semacam cabang yang tumbuh dari pokok yang telah lahir kuat dari catatan, pendokumentasian yang runut dari penelitian tentang komik Medan (pernah dilakukan terdahulu) secara keseluruhannya, dan hal ini dapat dianggap sebagai kemudahan pada proses bekerja selanjutnya. Layaklah nanti, melalui sorotan tertentu- seorang seniman gambar-Taguan Hardjo dengan komik "Setangkai Daun Sorga", membangun pemahaman baru pada masyarakat pembaca, lebih berkembang luas dalam memaknai suatu karya komunikasi sebagai sesuatu yang terlihat, terbaca dan terasa.

### Fokus Batasan

Fokus Penelitian pada komik Medan, Setangkai Daun Sorga, karya Taguan Harjo dan pemilihan figur Taguan Harjo sebagai sampling adalah mengingat prestasi kreatifnya dalam dunia seni khususnya komik serta anggapan kedekatan aspek gambar dalam ciptaannya dengan susastera pada pada kesatuan karyanya.

Pemilihan salah satu karya komik Taguan berjudul "Setangkai Daun Sorga", adalah ditimbang dari beberapa aspek seperti (1). Judul pilihan adalah komik pertama yang dibuat

setelah beliau datang negeri rantau, Suriname, Eropa. (2). Dalam hal susastra, saduran ini memiliki cerita yang mengedepankan aspek moral, pengajaran nilai-nilai yang berkenaan dengan gejala sosial yang ada di masyarakat saat itu. (3). Aspek visual/gambaran garis yang ringkas dan tepat. Terlihat intensitas gambaran yang dianggap kuat serta pengadeganan dalam tiap-tiap bidang panel, pengungkapan peran serta karakter yang lugas serta informatif.

Memperlihatkan bagaimana susastra dalam ungkapan visual atau gambar-gambar yang terdapat dalam komik Medan, khususnya karya Taguan Hardjo yang berjudul **Setangkai Daun Sorga**, ke dalam ragam ungkap tertentu dari sensitifitas dan hal-hal lain yang mempengaruhi seorang seniman dalam penciptaan komik.

Produk penelitian ini bersifat non benda atau *Intangible*, dapat menjadi kajian yang memperkaya sebuah cara pandang tentang susastra visual. Membangun pemahaman baru serta sikap kritis pada masyarakat pembaca dalam memaknai suatu karya komunikasi sebagai sesuatu yang terlihat, terbaca dan terasa. Beberapa penelitian tentang komik Medan terdahulu, adalah telaah besar mengenai fenomena komik sebagai sebuah gerakan besar, perlawanan dari sikap masyarakat terhadap hegemoni sisa penjajahan koloni Eropa dan menjadi ungkapan jalinan sejarah yang dianggap terputus dalam rangkaian runtun semangat Nasionalis. Kebaruan-novalty pada riset dan penelitian kali ini adalah lebih menyoroti prestasi susastra dalam penciptaan frame-panel yang bersusun tertib, membentuk hubungan gambar bercerita dalam komunikasi pada sebuah karya komik.

### Metode Penelitian

Dalam sifat kualitatif dengan diawali pengumpulan data dalam bentuk visual atau pun naskah yang berhubungan, sumber pustaka berupa naskah yang pernah dipublikasikan, pengamatan lapangan serta wawancara para kolektor dalam sifat yang dinamis. Semua di rasa perlu dalam upaya

mencari hubungan dinamis, antara hal konsep visual serta teori dasar kesusastraan, dalam aspek latar penciptaan obyek kreatif sebagai landasan ilmiah. Mencari hubungan terhadap sorotan fragmen dari naskah menjadi gambar, berkaitan dengan obyek-subyek yang sama dengan memanfaatkan berbagai sumber data/kaidah seni visual yang berhubungan.

Pengalaman bergerak bertumbuh bersama dengan banyak hal yang dilakukan, tetap dalam garis merahnya, bersifat visual yaitu gambar. Dan semua ini memberikan latar pemahaman yang bersambungan, menjadi ungkapan bersifat representatif, interaksi diantaranya menjadikan semacam belajar dalam pengajaran (interaksi publik). Penulis jalani dengan memberi serta menerima spirit, pengalaman yang kuat sebagai latar belakang materi sorotan pada aspek gambar/visual dalam ragam varian dan membuka pengaruh selanjutnya. Penelitian ini dapat berlanjut dan bersinggungan erat dengan aspek apa dan mengapa, dimaksud sebagai 'apa' adalah dalam bentuknya, obyek/karya praktek dan 'mengapa' adalah dimaksud sebagai kandungan pengetahuan, teori serta spirit, inspirasi penciptaan untuk terjadinya karya tersebut.

### Cerita dan Gambar

Cerita dan Gambar merupakan komponen dasar untuk mencipta karya fiksi visual, contohnya komik/ cergam, wayang beber dan lain-lain, adalah bentuk-bentuk yang bersama cerita atau membentuk cerita, seperti juga karya ukiran relief dalam presentasi dimensi yang lebih nyata, tonjolan serta cekungan pada permukaan bidang pada dinding candi, tetap memuat aspek komunikasi dalam bercerita. Jaman prasejarah, manusia membuat gambar-gambar dalam Goa, sebagai ungkapan ritual. Gambaran dunia binatang dibuat dengan cara yang mudah lagi sederhana seperti dengan kapur, tanah bebatuan dala maksud usaha mencapai hasil segala kebutuhan. Menyebut salah satu contoh Lukisan Goa Almira, Spanyol Utara, yang ditemukan pada tahun 1875. Tergambar disana seekor Bison, terluka mati.

Gambar adalah sebuah bentukan rupa dapat berwarna atau hitam putih ditandai dengan batas-batas bentuk 'kurva', dimaksud adalah semua bentuk memiliki kurva serta warna, panjang, lebar, tinggi, ruang serta waktu.

Komik itu sendiri, kita sebut sebagai cerita bergambar yang terungkap dalam bentuk frame, panel-panel dalam berbagai variasi. Memuat bermacam narasi bergaya bahasa sehari-hari atau formal, mewakili kesantunan komikusnya sebagai faktor komunikator. Panel, frame, imaji gambar tersusun sengaja berurutan, untuk informasi dalam ragam ekspresi tertentu, walau gambar dapat keluar dari batas tertib garis-garis framenya.

Gambar pada setiap panelnya pun dapat memuat bunyi atau suara alam atau efek suara benda yang 'dihurufkan'. Hal ini adalah ungkapan melalui kata dengan gambaran bentuk- bentuk huruf yang seolah mengikuti 'fibra' atau 'echo' sesuai jenis suaranya. Ini menimbulkan efek bentuk tertentu dalam tipografinya. Dalam bahasa Yunani, ada istilah *Onomatopoeae* yang diartikan sebagai peniruan bunyi melalui kata menjadi visual, seperti contoh gambar anak panah yang dilayangkan melesat, bahkan sampai keluar frame. Digambarkan melalui tanda- tanda grafis sesuai arah tanda gerak, ditambahkan efek bunyi. Peniruan bunyi lain seperti melenguh, ahh, Uhh, atau efek bunyi benda jatuh, pecah, suara tembakan, sabetan dan lain yang semacamnya menjadi verbal, adalah dimaksudkan sebagai informasi yang dapat menimbulkan efek estetis.

### Aspek Gambar

Gambar dapat dibuat bebas, berdiri sendiri dan gambar dapat dibuat untuk fungsi tertentu disebut sebagai ilustrasi, ketika gambar ini tidak berdiri sendiri, saling menerang jelaskan informasinya. Seperti juga lukisan, yang senantiasa selalu berhubungan dengan sesuatu yang lain berupa ide, material dan teknik pengungkapan. Dalam mendampingi naskah atau tulisan, ilustrasi harus menggambarkan naskah dengan jelas, visual, menguraikan yang

terbaca menjadi terlihat (Biggs, 1952: 171). Dapat disimpulkan bahwa gambar adalah segala sesuatu yang ditorehkan, ungkapan berbagai keperluan atau pikiran secara visual. Berbagai gambar dapat ditelaah dari berbagai bentuk/cara ungkapannya sesuai maksud komunikasinya, seperti:

- Gambaran objek adalah bersifat gamblang apa adanya. Bersifat nyata tanpa distorsi, hanya menyebut contoh seperti objek buah, binatang, dan lain sejenisnya. Gambaran sesuai seperti yang terlihat
- Gambaran bedah atau seperti bongkaran sebuah benda, mengungkap/ memperlihatkan bagian dalam objek dan dapat dipisah-pisah, contohnya benda *System Knockdown*
- Gambaran transparan adalah gambar objek atau benda dengan tembus pandang kedalamnya seperti contoh gambar bagan kendaraan
- Gambaran personifikasi adalah semacam gambaran pada cerita fabel, binatang atau alam benda yang dibuat dengan membangun kesan seakan karakter manusia.
- Gambaran dramatisasi semacam gambar dengan melebih-lebihkan bentuk untuk kesan yang menyentuh perasaan. Ada bagian dari gambar yang dibesar-besarkan. Sering kali gambaran menjadi tidak proporsional.
- Gambaran dengan menggunakan ideum, simbol atau ikon tertentu melalui warna atau figure populer seperti superman.
- Gambaran yang mengarahkan perhatian menuju obyek utama gambar.
- Gambaran yang memanfaatkan efek terang-gelap, mengarah pada kesan misteri atau sesuatu yang disembunyikan, tertutup.
- Gambaran yang hanya mengungkap

bayangan pada setiap obyek, sering disebut *silhouette*.

- Gambaran terkesan sebagai bagan dan penguraian, suka disebut juga diagram- *flowChart*

## Bahasa

Menyimak Mitologi, *Akar dan Pesan dalam buku bahasa Komik* (hal. 130), di sana dikatakan bahwa bahasa Melayu merupakan bahasa satu-satunya yang terpakai sebagai alat komunikasi bagi masyarakat dan para pedagang di kehidupan sehari-hari mulai dari wilayah semenanjung Malaka sampai kepulauan Melanesia. Bahasa Melayu dipakai sebagai bahasa sehari-hari atau bahasa pasar (transaksi). Sumber itu mengatakan bahwa bahasa melayu sebagai bahasa rendah. Namun bahasa ini sudah ada sejak abad ke tujuh dan tertulis pada beberapa prasasti yang ditemukan di Sumatera bagian tenggara yang mungkin merupakan tempat asalnya. Sejak Sumpah Pemuda 1928, bahasa Melayu dipakai sebagai bahasa Nasional, yang kemudiannya menjadi bahasa Indonesia. Sekarang ini susastra, dalam hal pemakaian bahasanya teranggap lebih tua dan setidaknya sama jaya/pamornya di banding susastra yang berkembang dalam bahasa Melayu. Sejak abad ke 15-16, bahasa Melayu telah terpakai di beberapa kesultanan besar pesisir seperti Malaka, Aceh dan Johar.

Seperti seorang sastrawan, demikian juga seorang pelukis, memiliki kesamaan sifat dan dalam proses bekerjanya dalam hal penciptaan. Seorang seniman lukis saat menciptakan lukisannya, seakan hanya melihat hidup dari sudutnya, dan karenanya lah melalui lukisannya (produk ciptaan) itu, sang seniman berusaha/upaya melakukan penjelasan dengan memperlihatkan- visualisasi segala yang di 'lihat'nya.

Dan setiap penciptaan sering diawali dengan inspirasi yang terhubung pada saat-saat proses penciptaan dan kita ketahui hal inspirasi dalam sebutan psikologinya adalah faktor bawah sadar, yang ada pada setiap individu

dalam setiap proses kerja penciptaan. Dalam mitologi Yunani, inspirasi selalu dihubungkan dengan alam dewa-dewi seperti contoh dalam sajian musik, saat itu seakan dibayangkan putri-putri ingatan, menjadi semacam pemberi bisikan yang menuntun arah naik-turunnya nada, menjadi musik yang indah didengar. Pada penganut ajaran nasrani, inspirasi dianggap sebagai sesuatu yang datangnya dari Roh Kudus (Rene Wellek dan Austin Warren, Sastra dan Psikologi, bab 8, Studi Sastra, Pendekatan Ekstrinsik, 2014). Dalam gejala psikologis, ada kecenderungan manusia selalu ingin disebut beragama atau memiliki ajaran tertentu sebagai orientasi hidup, membentuk iman yang kuat. Pengaruh itu kemudian terasa dalam pengungkapan saat seorang sastrawan mengungkapkan moral untuk diri atau kepada pembacanya dengan himbauan untuk berlaku taat beribadah, berbuat baik untuk menjadi tawakal bagi semua umat.

Melihat contoh sastra (novel) berjudul Siti Nurbaya (1922) karya Mh. Roesli, membuktikan hal ini, bahwa sastra dapat memuat gagasan dalam berbuat baik, seperti perkawinan, agama dan pendidikan. Dan tokoh dalam cerita pada novel tersebut bertindak sebagai pelaksana ide dari gagasan pengarang.

Cerita adalah rangkaian peristiwa dan kejadian yang bersifat faktual (kenyataan) atau non faktual seperti fiksi dari sejenis cerita khayal. Faktual yang dimaksud adalah seperti naskah sejarah, reportasi, biografi dan lainnya. Ada juga cerita yang disebut setengah kenyataan, seperti cerita lampau yang diulang dalam narasi dan menjadi dongeng seperti Babad Tanah Jawi, Babad Caruban Nagari atau jenis *Sign Fiction* semacam pra-ilmiah. Adapun cerita non faktual atau fiksi itu dimaksud adalah dongeng, legenda, mitos dan lain semacamnya.

Cerita dan gambar adalah dua komponen dasar bagi penciptaan karya fiksi-visual seperti cerita bergambar, komik, wayang beber dan atau karya cipta dalam dimensi yang lebih nyata seperti relief yang tampak pada dinding candi. Karya sastra sering kali memuatkan suatu sikap moral yang kritis terhadap lingkungan, bukankah sastra lahir dari perkembangan

dilingkungannya. Individual atau pun kolektif, prestasi sastra terekam dimana para pujangga/sastrawan pada jaman raja dan kesultanan tersebut diperlakukan dengan amat terhormat, menjadi tempat bertanya untuk mencapai jalan beradab dan bermartabat. Para raja menggali inspirasi melalui karya-karya susastra yang menolak kemandekan intelektualitas, kemacetan imajinasi. Posisi para sastrawan dengan karyanya membayangkan hingga era perjuangan moral di wilayah Medan yang bereaksi terhadap hegemoni penjajahan bangsa eropa terhadap gaya hidup masyarakat saat itu di Medan Khususnya. Minat terhadap susastra melahirkan komik-komik bermuatan moral, menyebarkan ilmu pengetahuan serta akhlak kebaikan.

### Ciri-Ciri Gambaran pada Komik

Telaah gambar secara deskriptif tentang komik adalah:

1. Kumpulan panel memuat gambar
2. Gambar dan sudut pandang, dalam maksud makna komunikasinya, gambar pada setiap panelnya ditata sesuai logika gerak mata kamera. Susunan -tuturan cerita dapat menghidupkan ilusi dramatikanya dengan memanfaatkan sudut pandang, pengambilan gambar atau dalam istilah film adalah Camera angle. Posisi kamera seperti :
  - *Bird eye view* atau pandangan dari atas terhadap obyek. Dibayangkan penglihatan gambar menjadi luas.
  - *High Angle* atau pengambilan gambar lebih tinggi, ke atas.
  - *Low Angle* atau pengambilan gambar dari bawah
  - *Eye Level* atau pengambilan gambar sejajar dengan obyek. Obyek digambar sejajar dengan ketinggian penggambarannya.
  - *Frog Eye* atau pengambilan gambar sejajar dengan posisi alas obyek gambarannya.

3. Ukuran gambar pada setiap panel beragam untuk maksud ungkapan tertentu seperti: *Close Up* atau posisi gambar penuh pada sebuah panel (obyek dekat), *Extreme Close Up*, *Medium Close Up*, *Long shot*, *Extreme Long shot*.
4. Parit adalah ruang atau jarak di antara frame/panel.
5. Balon kata, adalah ruang ucapan, berbentuk seperti balon (menggelembung) memuat kata-kata atau representasi dari ucapan, pembicaraan, narasi dari peristiwa setiap cerita pada panel, menjadi semacam fungsi bahasa dari komik (Bonneff, 1998: 31). Balon bisa memuat dialog atau kata yang diucapkan walau hanya sebagai dialog batin dari tokohnya pada adegan dalam panel. Pada komik-komik abad 18, balon kata-kata ini berbentuk pita melambai atau seakan lembaran kertas gulungan yang terlepas dari gambar. Bila bermuatan kabar atau kalimat yang telah lampau, maka kertas gulungan seakan lusuh atau koyak. Balon kata tersebut bisa memuat simbol yang diciptakan untuk menyuarakan bunyi-bunyi non verbal (Mc.Cloud, 2001: 134) Bentuk balon kata dapat berbeda, tergantung ekspresi emosi yang sedang diucapkan oleh tokoh-tokoh (dalam cerita), peristiwa yang terdapat dalam komik tersebut seperti balon meledak, balon runcing-runcing, putus-putus sebagai maksud ungkapan ekspresi seorang berteriak, menjerit atau marah. Atau bentuk garis seperti bertendensi menarasikan seorang tua yang berkata, berpetuah. Bentuk-bentuk balon merepresentasikan isi serta watak emosi dari sebuah pengucapan.
6. Balon kata, adalah ruang ucapan, berbentuk seperti balon (menggelembung) memuat kata-kata atau representasi dari ucapan, pembicaraan, narasi dari peristiwa setiap cerita pada panel, menjadi

semacam fungsi bahasa dari komik (Bonneff, 1998: 31). Balon bisa memuat dialog atau kata yang diucapkan walau hanya sebagai dialog batin dari tokohnya pada adegan dalam panel. Pada komik-komik abad 18, balon kata-kata ini berbentuk pita melambai atau seakan lembaran kertas gulungan yang terlepas dari gambar. Bila bermuatan kabar atau kalimat yang telah lampau, maka kertas gulungan seakan lusuh atau koyak. Balon kata tersebut bisa memuat simbol yang diciptakan untuk menyuarakan bunyi-bunyi non verbal (Mc.Cloud, 2001: 134) Bentuk balon kata dapat berbeda, tergantung ekspresi emosi yang sedang diucapkan oleh tokoh-tokoh (dalam cerita), peristiwa yang terdapat dalam komik tersebut seperti balon meledak, balon runcing-runcing, putus-putus sebagai maksud ungkapan ekspresi seorang berteriak, menjerit atau marah. Atau bentuk garis seperti bertendensi menarasikan seorang tua yang berkata, berpetuah. Bentuk-bentuk balon merepresentasikan isi serta watak emosi dari sebuah pengucapan.

### **Pertumbuhan Emosi**

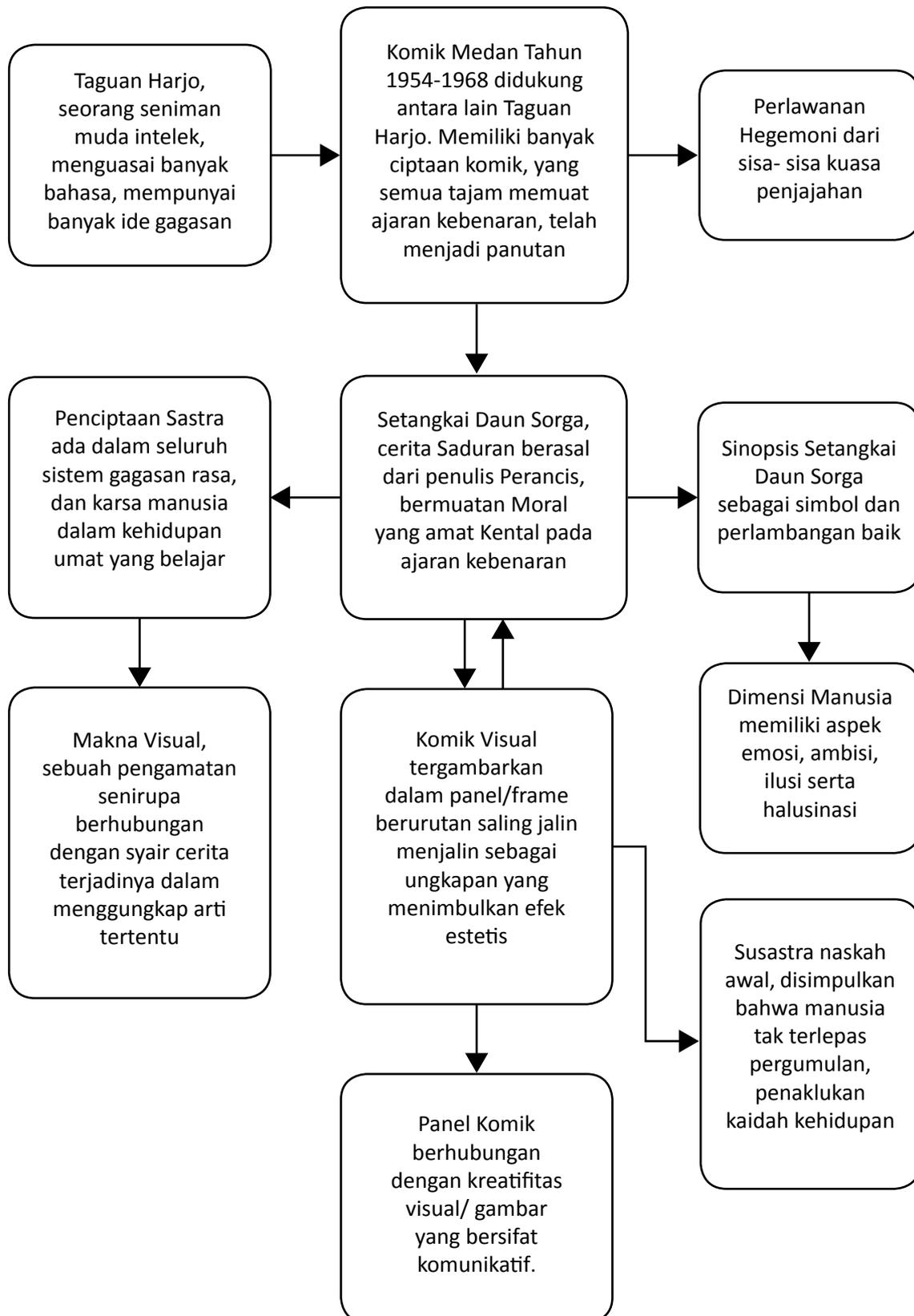
Masyarakat melahirkan susastranya sendiri melalui pengalaman sejarah, sosial budaya yang padat dengan persoalan emosional di ruang hati masing-masing. Banyak cerita nyata dialami masyarakat secara luas, generasi demi generasi mewariskan pengaruh serta pengalaman psikologis yang amat luar biasa. Seperti epidemi dan pandemi yang telah amat parah membuat latar sejarah kemanusiaan dalam kerisauan yang amat kuat, kenyataan yang mengancam eksistensi manusia, lebih kuat dari ancaman perang..? Kesemua runtun catatan ini dipandang penting dalam efek kehidupan emosional dalam latar kehidupan. Perkara lingkungan serta peradaban telah berimbas pada orientasi interpretasi, membentuk watak karakter yang di estafetkan secara dinamis dan dalam kekhasannya terbuka upaya riset

dan penelitian untuk pertumbuhan seni dan pendidikan di masyarakat.

Antara 5000 tahunan yang lalu, ada wabah penyakit yang menyerbu kehidupan wajar keseharian manusia di Cina. Banyak korban manusia dewasa dan wabah menyebar dengan amat cepat memakan korban. Selanjutnya kita tuliskan disini (untuk menyebutkan beberapa contoh wabah yang dianggap mewakili, dikutip dari Livescience.com, Selasa 24/3/20) tersebutlah wabah yang dikenal sebagai wabah Athena, terjadinya jauh dibelakang peradaban sekarang, 430 tahun sebelum masehi, adalah wabah yang menyebar dimasyarakat Athena dan Sparta dalam waktu yang panjang, selama 5 tahunan. Diduga jumlah kematian mencapai 100.000 an orang. Wabah ini dikenali memiliki ciri-ciri yang khas seperti sesak nafas, batuk- batuk, rasa nyeri ditenggorokan, terjadi dari akibat buruk peristiwa perang antara Athena dengan Sparta. Kemudian tercatat lagi ada wabah yang disebut wabah Antonine (165- 180 M) mematkan 5 juta orang di kerajaan Romawi. Wabah Cyprian, di Tunisia antara 250- 271 M, yang mematkan 5000 Orang. Wabah Justiani (541-542 M) adalah wabah pes, terjadinya di sekitar kerajaan Bizantium dan disebutkan korban yang besar, 10% populasi dunia meninggal. Di antara tahun 1336-1353 dicatat lagi ada wabah yang disebut Black Death, dari sebab hama tikus. Disebutkan penyakit ini menyebar dari daratan Asia hingga Eropa. Wabah ini banyak mematkan para buruh hingga memberi pengaruh pada keadaan kinerja dari pabrik, membuat pengaruh pada tatanan sosial kemasyarakatan, menghapus sistem perbudakan di Eropa. Kiranya penelitian lebih lanjut menemukan bahwa para pekerja yang selamat adalah pekerja yang memiliki akses dan kehidupan sehat yang berkualitas. Tahun 1545-1548 tersebar hama tipes, bakteri yang membuat dehidrasi serta demam, menewaskan sekitar 15 juta penduduk.

Meksiko dan Amerika tengah. Kemudian di abad 16, di Amerika tersebar wabah yang kabarnya datang dari para penjelajah asal eropa. Ada lagi dikenal wabah London. Antara tahun 1665- 1666 di London menewaskan 100.000 orang atau hampir 15 % populasi penduduk di London, saat itu. Catatan menuliskan wabah Marseille, 1720 di Perancis, Wabah Rusia 1772 yang berubah menjadi konflik Politik, saat kekisruhan yang terjadi adalah akibat keputusan memindahkan pabrik-pabrik keluar dari moskow. Tercatat pula demam Kuning di Philadelphia Amerika tahun 1793, Wabah flu (1889-1890) dimana era transportasi menjadi penyebab mudahnya perpindahan virus. Wabah Polio di Amerika th 1916, wabah yang masih berkembang hingga tahun 1979. Ada flu Spanyol 1918, Flu Asia 1957, ada AIDS tahun 1981 yang hingga sekarang tercatat 35 juta kasus, dikenal berasal dari binatang simpanse menyebar ke tubuh manusia di Afrika Barat dan menyebar keseluruh dunia sebagai pandemi. Kemudian tercatat adanya flu burung yang datang dari Meksiko, menyebar keseluruh dunia, menyerang kepada anak dan orang dewasa. Korban yang berjumlah antara 80% adalah orang yang telah berusia 65 tahun. Pernah terdengar Wabah Ebola (2014-2016), tercatat 28.600 kasus tersebut menewaskan belasan ribu orang. Wabah ebola hingga kini belum diketemukan obatnya. Tercatat lagi virus Zika di Amerika, 2015, jenis virus yang tersebar karena gigitan nyamuk. Penularannya khas melalui hubungan seks dan virus ini menyerang janin dalam kandungan. Sejarah telah mencatat begitu banyak kejadian keras yang menjadi pembunuh manusia secara massal selain dari cara perang. Beragam virus dan beragam cara terbentuknya, telah meracuni kehidupan psikologi/ rohani jasmani manusia membawa renungan tentang pengetahuan serta pengalaman duka cita masyarakat. Dan susastra terlahirkan dari sukaduka masyarakat di dalamnya.

## Bagan Alir



## Penciptaan Sastra

Tuhan menciptakan alam jagat raya, bumi beserta isinya, termasuk manusia dan segala makhluk hidup lainnya. Manusia diciptakan dan lantas mengembangkan hidup dalam upayanya meningkatkan harkat, membangun nilai tatanan hidup antar sesama, melengkapi dan memiliki pemikiran serta rasa. Adalah seluruh sistem gagasan, rasa, tindak serta karsa yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang dijadikan miliknya dengan selalu belajar (Koencara Ningrat, 1983).

Manusia menciptakan segalanya termasuk boneka-boneka, figur pemeranan sesuai keinginan cerita. Kisah-kisah adalah kata lain dari ciptaan manusia melalui kesadaran keberaksaraan dan lahirilah kata-kata yang dituliskan menjadi kisah, berbagai periwayatan seperti Putri Duyung, Dongeng Seribu Satu Malam, Pinokio, Robinson Crusou serta judul-judul besar lainnya. Di seluruh dunia bertebaran tukang-tukang bikin cerita, selalu sibuk mencipta, merekam, mendokumentasikan (Petikan Catatan Robindranath Tagore). Judul Setangkai Daun Sorga hanyalah satu di antara berpuluh juta judul tulisan dalam latar spirit kisah melalui kata.

Karya sastra disebut sebagai tanda verbal (Sapardi, 2013) adalah dunia bahasa yang erat hubungannya dengan sosiologis, filsafat dan agama, dan bahkan disebut juga bahasa pada kategori produk sosial. Maka pembahasan mengenai produk sastra selalu terkait atau bertimbang tentang situasi sosial, serta posisinya di masyarakat yang tengah melahirkan sastra tersebut. Meninjau kebelakang, pada jaman Plato, antara 5 dan 4 SM, dimana sastra banyak tampil dalam format puisi, disebutkan bahwa sastra adalah unsur kuat sebuah kebudayaan, yang tak terpisahkan dari kegiatan sosial dan telah amat mempengaruhi masyarakat seluasnya. Menurut Plato : “..segala yang ada di dunia penciptaan, sebenarnya hanya merupakan tiruan dari kenyataan tertinggi yang berada di dalam dunia ide..” (Pelopor Teori Sosial Sastra, Sapardi, 2016).

Pada masa Kerajaan-kesultanan, para sastrawan disebut sebagai pujangga, bertugas

menjaga peradaban yang bermartabat pada sebuah kerajaan. Pujangga selalu mendapat pengayoman dari para raja. Pujangga dianggap mampu memberi inspirasi bagaimana para raja patut beretika dalam berkuasa. Dianggap pula sebagai pengawas moral, pendidikan agama serta kebudayaan. Begitu besar kepercayaan pada Pujangga-sastrawan pada saat-saat itu. Makin kecil peranan sastrawan/Susastra makin kecil pula peluang suatu bangsa untuk memperluas cakrawala imajinasinya dalam menemukan kemungkinan-kemungkinan baru sebagai pengembangan suatu kerajaan/negara. Dalam kata Sambutan (Diorama Sejarah Sastra Indonesia, 33 tokoh sastra yang paling berpengaruh, 2002), menyebutkan peranan sastra amat penting dalam menumbuhkan Cinta Tanah Air dan mengobarkan semangat perjuangan, baik di awal munculnya gerakan Nasionalisme Indonesia, maupun dimasa Bangsa ini mempertahankan kemerdekaan. Dalam sikap keberaksaraan masyarakat menjadi menggandrungi sastra dan dimotivasi mencintai sastra terus menerus sebagai perlawanan generasi selebriti yang diasumsikan lebih mengunggulkan sosok-sosok berprestasi dalam dunia hiburan serta politik. Merindukan sikap para pemimpin negara atau para raja di jaman yang lalu yang begitu mengapresiasi, memberikan penghargaan/percaya pada para pujangga karena sikap- pemikiran serta andil sosial melalui karya sastranya. Susastra dapat mengeritik sikap kerdil, menolak sikap-sikap mandeg dalam intelektual serta imajinasi. Seperti dikatakan oleh Sapardi di atas, bahwa Susastra adalah dunia bahasa dan bahasa lahir dari dunia sosial, menjadi amat erat berhubungan dengan sosiologis, filsafat dan agama yang dicatatkan sebagai tanda-tanda verbal (Sapardi, 2013).

Terungkap di sini bahwa faktor lingkungan telah dianggap penting bagi perkembangan sastra. Dan sastra pun amat dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang bersinggungan ada di masyarakat seperti ciri-ciri adat istiadat, cuaca, ekonomi, politik, hukum, agama serta perangai bangsa- bangsa dalam mengusung misi, pesan serta moral falsafah sebuah negara.

Komik Medan ditinjau sebagai informasi budaya berupa cerita bergambar, dilihat dalam kontek cerita saling berjaln menjadi

ungkapan yang bersifat original (F. Lacassin) dan Marcell Bonneff, 1998 berpendapat kalau Komik sebagai sastra gambar seringkali dengan sengaja menyampaikan informasi (pada zona waktunya) untuk menimbulkan tanggapan estetis pada pembacanya (Scott Mc Cloud 2001). Dan pada gilirannya, semua latar tersebut dapat dihubungkan untuk identifikasi sejarah sebuah bangsa.

Komik Medan, dalam anggapan tertentu di dalam titik sejarah progresif pertumbuhan sebuah bangsa, yang telah terputus di tengah jalan, dapat memberi haluan baru bagi sejarah Indonesia yang 'diselamatkan', dikarenakan sikap para pembuat komik dalam tindakan perlawanan dari masyarakat Medan itu sendiri terhadap pengaruh/hegemoni gaya hidup masyarakat eropa sisa masa penjajahan dimasanya.

### Naskah Awal

Setangkai Daun Sorga, adalah judul cerita bergambar yang kisahnya di angkat dari karangan karya *Laboulaie* (seorang sastrawan Perancis) berjudul *Het Klaverblad Van Vieren*. Di petik dari sebuah buku berbahasa Belanda, *De Wereld In*. Pada tahun 1959, Taguan Hardjo tersentuh dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam naskah awal tersebut yang dianggap dari dalamnya terasa sarat dengan himbauan baik pada moral hidup soleh. Taguan tergerak dan beliau menyadurnya menjadi cerita bergambar.

Cerita bergambar ini kemudian dimuatkan dalam harian *Siong Po*, terbitan Medan. Setahun kemudian, firma Harris di Medan menerbitkannya dengan hak cipta di *Berkala Pembangunan*. Melalui komik ini, nama Taguan Hardjo melesat, banyak dikenal orang, hal ini juga membuktikan bahwa komik bukanlah sesuatu yang patut disepelekan, tidak bisa dianggap enteng dari aspek cerita mau pun aspek visual, seperti melihat garis yang berulang/arsiran tipis menjadi bidang-bidang halus, lembut dalam penguasaan volume pada teknik penggambaran tubuh manusia yang tampak menonjol pada penguasaan anatominya. Serta tak kalah piawainya adalah dalam pengaturan plot cerita, Komik berjudul

Setangkai daun Sorga dianggap mampu menggugah perasaan pembacanya.

Setangkai Daun Sorga, sebagai komik (saduran) karangan-ciptaan visual seniman Taguan Hardjo (1959) dapatlah dipandang sebagai sastra gambar, yang memuat konflik moral kemanusiaan dalam menjunjung nilai mulia di situasi nyata-khas yang dihadapi. Kisah antara seorang pria dewasa dengan pria dalam kekerabatan persahabatan. Kelaziman serta kaidah moral yang berlaku, dalam benturan sikap dan di situasi tersebut menjadikan sebuah cerita telah mengandung konflik yang memikat, menjadi drama yang menegangkan. Setangkai Daun Sorga (SDS) tersaji dalam nuansa visual timur tengah, walau dasar cerita dari dataran eropa (Taguan Hardjo, Langsung dari Dalam Hati, Koko Hendri, hal 114, 2016) memuat gagasan/misi moral tentang kebebasan pada diri perseorangan yang utuh dan telah diperjuangkan hingga bertaruh nyawa, telah dapat mencapai kemenangan di dalam masyarakat, dikarenakan iman yang kuat. Di luar masyarakat, manusia cenderung menjadi binatang. Dimaksudkan terlepas dari ikatan ketentuan kaidah benar yang berlaku umum. Diketahui bahwa perbuatan manusia dalam upaya menjunjung hidup layak, bagaimana pun adalah merupakan proses pergumulan-penaklukan sosial (Sapardi Djoko Damono, Sosiologi Sastra, hal. 55).

### Sorotan Manusia

Dimensi visual dipahami sebagai batas ukur dari bentuk-bentuk yang terdiri dari dimensi fisika atau batas ukur keragaan. Kita juga ingat dimensi metafisik dari manusia adalah aku sebagai ego, gerak atau rotatif, naluri semacam insting, indera sebagai sense kemudian akal sebagai ratio. Di dalam dimensi manusia, aspek ekspresi manusia pun memiliki emosi, ambisi, ilusi serta halusinasi yang selalu menyusup memberi warna pada beragam tingkah dan lakunya. Ekspresi halusinasi tentang obsesi moral mulia yang dijunjungnya, memberi pengaruh yang amat kuat menyusup memberi warna pada sajian cerita, dalam berbagai tingkah pemeranan. Semua terbagi dalam bagan gambar komik ini.

Ringkasan Cerita, Umar dan Abdallah dua anak lelaki yang tumbuh bersama. Sejak kecil mereka bermain dan memiliki banyak kesamaan. Umar adalah anak Mansyur, seorang saudagar yang ramah dan Umar sejak bayi ditinggal mati ibunya. Abdallah anak yang tumbuh tanpa ayah yang tewas dibunuh penyamun dipadang pasir saat mempertahankan barang dagangan. Suatu saat kakeknya Umar memuji cucunya dan saat itu pula ada seorang yang mengatakan, (hal ini seakan peramalan tentang Mansyur, cucu tersayang), katanya : “..namun, saya melihat Umar akan mengalami hal-hal yang dapat mencelakakannya dikemudian hari..” dan dialog berlanjut : “..maaf tuan Mansyur, kalau ‘penglihatan’ saya ini datangnya hanya sekilas saja...”, membayangkan orang yang meramal ini akan mengatakan sesuatu lebih banyak lagi.

” Tiada hidup yang tanpa tantangan, namun pada Mansyur, tantangan itu datang dari sahabat karibnya...” lanjutnya, ‘..persahabatan bukan perkara sepihak, yang dimusuhi pun belum pasti balas memusuhi..”

“..namun untuk Abdallah, biarkan dia, di dalam kesulitan apa pun, ia tetap berbudi luhur dan tetap merasa bahagia dalam hidup di dunia ini..”

Sang kakek tampak tersenyum dibalik kumis dan janggut putihnya, sementara matanya memancarkan sinar sejuk yang aneh.

“..kalau begitu, yang ibu kehendaki untuk anak ibu itu tak lain adalah agar ia menemukan setangkai daun sorga..”

Setangkai Daun Sorga memang semulanya dipahami sebagai sebuah benda alamiah yang dalam seluruh kisah komik ini ternyata telah menjadi target pencapaian, semacam penandaan capaian peringkat keimanan seseorang.

Abdallah menerima lagi lempengan tipis dari tangan pamannya : “..indah sekali paman, bentuknya seperti daun, urat-uratnya mirip seperti daun..” Perasaan aneh merasuki tubuh Abdallah, lantas beliau bersujut mencium tanah, : “..lewat kekuasaan Allah, bumi telah

membuka diri untuk menghantarkan sehelai anugrah asal sorga..”. Terdengar suara, seakan datang dari tempat yang jauh : “.. simpanlah Abdallah, daun itu bukan untuk siapa-siapa, melainkan hanya untuk mu seorang..” (hal. 17)

Disuatu saat yang lain, terjadi peristiwa yang seakan berulang tentang daun perak itu. “..paman, benda ini seperti daun tembaga yang dulu, bentuk dan ukurannya pun seperti sama. “..daun perak, daun satu lagi dari sorga..apa arti semua ini, ada nilainya kah..? seseorang terdengar bertanya..”..teramat sangat bernilai, bagi yang tahu maknanya..terimakasih Allah. Abdallah telah menerima daun perak, karena dia telah menyelamatkan kafur. (hal. 34)

Waktu terus bergerak dan dalam perjalanannya, di tengah kesunyian padang pasir, Abdallah mengamati pemberian Karu Citan, seorang teman seperjalanannya, yaitu sebuah logam tipis. Bentuknya memanjang seperti daun, berkilau disinari cahaya langit senja, cerah keemasan..: “..hai, ini ‘kan daun ke 3. Ini daun dari sorga..” (hal. 46).

Abdallah selamat meniti jembatan sirahthalmustaqim, dan mendapatkan daun sorga yang ke 4, karunia dari Tuhan sebagai pembalas segala kebajikan, bukan saja Abdallah telah mampu membuang murka dari hatinya, bahkan Abdallah telah menolong musuhnya dengan mengorbankan nyawa sendiri..(hal. 62).

#### Presentasi Gambar Komik (9 Frame)

Gambar pada komik dapat disebut sebagai ilustrasi dari cerita, juga gambar menjadi cerita itu sendiri, dikarenakan gejala keterbacaan pada gejala-gejala visualnya. Ilustrasi tidak berdiri sendiri, sebagai halnya pada karya lukisan, tapi senantiasa berhubungan dengan sesuatu yang lain seperti ide atau bahkan persoalan teknis. Ilustrasi harus menampilkan secara visual yang jelas, karenanya ada penguraian secara gambar ( Biggs,1952 :171), maka gambar kemudian dapat dimaknai sebagai ungkapan keperluan, lanjutan pikiran secara visual. Berikut ini ada dilampirkan (petikan 9 frame) dari dalam komik dengan pertimbangan saat/ peristiwa penting dalam jalinan cerita.

No.	Gambar Komik	Keterangan
1.	 <p>Allah kian hari kian nyata berbeda perangai.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garis/ Arsir</b> : tertib, efisien, tepat membentuk bidang kontras dalam membangun ruang</li> <li>• <b>Anatomi/ Gesture</b> : tepat, tak terlihat adanya keganjilan, terasa wajar</li> <li>• <b>Mata kamera</b> : posisi kamera dari atas melihat kebawah, high angle. Terasa dimensi menjauh</li> <li>• <b>Mimik/ Ekspresi</b> : Seorang tua bersorban, posisi di atas mengamati anak-anak berlarian. Seorang tua tampak tenang seakan doa dalam hati</li> <li>• <b>Dramatisasi</b> : Tampak kegembiraan pada anak-anak dan perenungan pada lelaki tua</li> </ul>
2.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garis/ Arsir</b> : Efisien membentuk obyek/figur bervolume, terang gelap dengan arsir halus</li> <li>• <b>Anatomi/ Gesture</b> : Sikap figur dalam interaksi yang intens, frame yang kompak serius</li> <li>• <b>Mata Kamera</b> : Posisi pengambilan gambar dalam jarak dekat Medium close up dengan eye level, waktu siang hari</li> <li>• <b>Mimik/ Ekspresi</b> : Pembicaraan yang bersungguh, serius dan saling mengamati, memperhatikan</li> <li>• <b>Dramatisasi</b> : Adegan terasa menegangkan, seakan sedang mengatur siasat</li> </ul>
3.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garis/ Arsir</b> : Efisien, ungkapan terang gelap dan membangun dimensi kedalaman, lereng, undakan tanah</li> <li>• <b>Anatomi/ Gesture</b> : Pria bertelanjang dada, menggali tanah diterik matahari, tampilan tubuh yang sempurna</li> <li>• <b>Mata Kamera</b> : Pengambilan gambar jarak dekat, sudut pengambilan gambar yang efisien, posisi kamera medium close up</li> <li>• <b>Mimik/ Ekspresi</b> : Ekspresi keiklasan pada wajah dua penggali, tetap tabah</li> <li>• <b>Dramatisasi</b> : Seakan tidak ada beban. Setia dengan tugas</li> </ul>

No.	Gambar Komik	Keterangan
4.	 <p>Kalau belum lapar, garam akan menolong sambil mencekik penutup wajah sang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garis/ Arsir</b> : Penggambaran lebih banyak mengungkap terang/gelap dengan garis efisien</li> <li>• <b>Anatomi/ Gestur</b> : Anatomi amat wajar, gestur figur seorang meronta tertahan lelaki terlihat suasana ekspresif.</li> <li>• <b>Mata Kamera</b> : Pengambilan gambar dalam Eye Level dan kamera dekat, Close up</li> <li>• <b>Mimik/ Ekspresi</b> : Penggambaran pada watak diwajah, mengungkap situasi ketegangan</li> <li>• <b>Dramatisasi</b> : Pria mencengkram wanita yang seakan menolak, meronta serta pencahayaan yang membuat perhatian memusat</li> </ul>
5.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garis/ Arsir</b> : Terang gelap diungkapkan melalui garis arsir padat dan longgar. Gradasi hitam putih terasa amat kaya.</li> <li>• <b>Anatomi/ Gestur</b> : Gerak saling respon diantara figur-figur berperan dalam adegan. Gambaran anatomi tubuh sempurna</li> <li>• <b>Mata Kamera</b> : Komposisi padat, posisi kamera close up, Eye level</li> <li>• <b>Mimik/ Ekspresi</b> : Ekspresi wajah sangat kuat dan dari pandangan mata terasa ketegangan tertentu</li> <li>• <b>Dramatisasi</b> : Gambaran yang padat dalam frame membangun ketegangan/aktion yang hidup</li> </ul>
6.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garis/ Arsir</b> : teratur menurut arah garis pada posisi pakaian, arsir pada wajah sangat rapi menuntut dimensi relief pada figur utama</li> <li>• <b>Anatomi/ Gestur</b> : Gambaran pada wajah sangat rapi dan memunculkan ekspresi tertentu, terwakili dari posisi mata</li> <li>• <b>Mata Kamera</b> : Super close up, kamera amat dekat dengan model</li> <li>• <b>Mimik/ Ekspresi</b> : Sangat kuat seakan gambar ini memberikan emosi amarah bagi yang melihatnya</li> <li>• <b>Dramatisasi</b> : Adegan amarah ini didukung oleh gambaran kontras terang gelapnya</li> </ul>

No.	Gambar Komik	Keterangan
7.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garis/ Arsir</b> : Suasana lengang, ground digambarkan kosong dan langit terasa arsir yang halus</li> <li>• <b>Anatomi/ Gestur</b> : Seorang pemenang berdiri tegak, menghunuskan pedang dan lawan bersimpuh menyerah.</li> <li>• <b>Mata Kamera</b> : Medium close up, posisi Eye Level</li> <li>• <b>Mimik/ Ekspresi</b> : Ekspresi dingin, bertimbang langkah lanjut terhadap lawan yang telah dikalahkan</li> <li>• <b>Dramatisasi</b> : Model/figur utama berdiri tegar diposisi tengah. Pihak kalah bersimpuh menyerah</li> </ul>
8.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garis/ Arsir</b> : Garis pada latar belakang gambar searah dengan arah gerak anak-anak bermain dan figur latar depan sebuah wajah yang tenang, melamunkan sesuatu</li> <li>• <b>Anatomi/ Gestur</b> : Anatomi pada wajah terasa watak baik dan sempurna</li> <li>• <b>Mata Kamera</b> : Figur, wajah dibagian muka digambarkan super close up dan dua anak seakan melayang dimaksud sebagai gambaran masa lalu</li> <li>• <b>Mimik/ Ekspresi</b> : Ketenangan memandang masa lalu, lewat figur anak-anak yang bermain</li> <li>• <b>Dramatisasi</b> : Ketenangan, sikap merenung tergambarkan dengan masa lalunya yang melayang-layang</li> </ul>
9.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Garis/ Arsir</b> : Garis bantu grafis, arah miring diagonal seakan dalam terpaan angin kencang</li> <li>• <b>Anatomi/ Gestur</b> : figur pria berjubah seakan menentang arah angin</li> <li>• <b>Mata Kamera</b> : tiga frame berjejer memberikan suasana kejadian angin yang panjang/lama. Posisi kamera longshot</li> <li>• <b>Mimik/ Ekspresi</b> : Gestur pria bersimpuh, berlindung dari terpaan angin</li> <li>• <b>Dramatisasi</b> : Seakan peristiwa terus berlangsung</li> </ul>

### Kesimpulan

Kontribusi mendasar, adalah pemahaman serta pengembangan tentang gambar atau visual yang disebut sebagai pengaruh langsung dari tema, topik atau materi konten yang ingin dikomunikasikan. Pengungkapan gambar pada komik Medan membentuk identitas visual yang berbeda seperti pemuatan aspek kata/huruf, mengungkap cerita, ikut memberi pengaruh pada pertimbangan visual (gaya layout gambar), Unsur kata, tataletak, komposisi dan gambaran menjadi menyatu dalam karya. Komik tidak lagi hanya sebatas permainan gambar dengan runtutan peristiwa dalam panel/frame, tapi komik telah menjadi ruang baru untuk berekspresi secara gambar dalam berbagai teknik visual dalam inspirasi /atmosfir susastra.

### DAFTAR Pustaka

- Akbar, Jati, Imaji & Imajinasi Eksplorasi., Cemeti vol.II, 2001.
- Bonnett. Komik Indonesia, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia) 1998. Bangkaru, Mahmud, Handbook to North Sumatera : CV.Super Delta Market, Medan 2001. Djoko Damono, Sapardi, Jakarta, Sosiologi Sastra, 2016.
- Diorama Sejarah Sastra Indonesia, 33 Tokoh Sastra yang Paling Berpengaruh, 2002
- Hendri Lubis, Koko, *Komik Medan, Sejarah Perkembangan Cerita Bergambar di Indonesia*, Medan: PMS ( Pertama Mitra Sari), 2015.
- Hendri Lubis, Koko, Taguan Hardjo langsung dari dalam hati, FSR IKJ, Pusat Kajian Naratif Visual, Jakarta, 2016
- Ismono, Henry. *Lintasan Cergam Medan : Kelompok Kaji Cergam Medan*, Medan, 2016.
- Mc Cloud, Scott, *Memahami Komik* : Gramedia, Jakarta. 2001
- Pearson, Van, Ilmu- Ilmu Empirik Umum, Pengantar Ilmu Filsafat, 1970-1971.
- Purwoko, Heri, *Politik Identitas pada Cergam Medan* : Jurnal Senirupa Galeri, volume 3, jilid 2. Jakarta,2017.
- Sembiring, Pelawi Kencana, *Pandangan Generasi Muda terhadap Upacara Perkawinan Adat di Kota Medan* : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, Jakarta, 1998.
- Tri Rahadian, Bambang, *Komik Digital, Revolusi Komik di Media Sosial*: Jurnal Senirupa Galeri 2017
- Livescene.com, Google, Selasa 24, 03, 2020.