

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

1.1.1. Fenomena Komik dan Anak-anak

Ketika kita mendengar kata komik, bentuk pemahaman langsung melayang pada masa kanak-kanak. Sebuah masa yang haus akan keinginan bermain dan berfantasi. Mungkin atas dasar demikianlah komik memiliki kekuatan yang boleh dikatakan luar biasa untuk berimajinasi. Sebuah spirit anak-anak yang serba ingin tahu dan penuh daya khayal lengkap dengan kenakalannya. Sementara di pihak lain komik juga mendapat cap sebagai barang “terlarang” karena dianggap membuat malas, membuang-buang waktu dan menghambat pelajaran sekolah.

Komik seperti yang sudah kita kenal memang muncul sebagai sebuah bacaan yang sangat digemari anak-anak. Hal ini beralasan mengingat kemasan dan tampilan komik itu sendiri yang menarik. Komik memang berhubungan dengan gambar atau ilustrasi. Ilustrasi yang digunakan pun memang sangat menarik perhatian anak-anak.

Bagi anak-anak, visual mempunyai daya tarik yang tinggi. Visual membantu anak memancing imajinasi. Dengan bantuan gambar atau ilustrasi maka anak seperti mengintip ke dalam sebuah jendela kecil yang menstimuli imajinasi anak dalam membayangkan jalannya cerita. Perkembangan penggunaan gambar dan ilustrasi dalam cerita ini makin besar dan makin beragam cara penggambarannya. Dalam sejarahnya buku cerita berilustrasi atau yang sering disebut cerita bergambar (cergam) punya kisah yang cukup lama. Cerita bergambar dimulai kira-kira awal abad 19, tidak lama ketika dunia per-cetakan diperkenalkan dengan teknik cetak dengan menggunakan batu (*lithography*) di Perancis. Sebuah teknik cetak dengan cara menggambar di atas batu dengan pensil berminyak yang kemudian mencetakkannya ke atas kertas dengan tinta dengan bahan dasar air.

Perkembangan korelasi antara cerita dan gambar ini makin berkembang dari buku cerita bergambar hingga komik strip dan buku komik. Seiring kemajuan teknik dalam percetakan maka perkembangan teknik atau gaya gambar pun makin beragam. Sejalan dengan perkembangan gaya gambar tadi para ilustrator atau komikus mulai menemukan mengembangkan gaya gambar dengan maksimal. Perkembangan ini pun mulai merasuk ke dalam kultur masyarakat. Hal ini menjadi relevan ketika hubungkan dengan penjelasan bagaimana sebuah komik, sebagai bacaan anak-anak sangat mempengaruhi pertumbuhan imajinasi dan cara berfikir anak. Kita tahu dalam pertumbuhan berfikir anak, visual mempunyai kemampuan stimuli yang cukup tinggi. Dari kemampuan ini si anak pun mempunyai kemampuan mengingat apa-apa yang pernah dilihat secara bawah sadar. Dengan demikian seorang anak kadangkala dengan tidak sadar melakukan hal-hal yang pernah ia lihat dalam sebuah komik. Atas pertimbangan ini pula lah maka komik bisa diposisikan sebagai sebuah barang haram yang konon katanya mampu merusak kegiatan anak-anak. Komik bisa membuat anak menjadi asik sendiri dengan dunianya sendiri. Namun ketika hal itu ditarik lebih ke belakang lagi maka makin tampak jelas bahwa kekhawatiran ini lebih beralasan jika diarahkan kepada setiap media, baik media bacaan maupun media tontonan yang menjadi konsumsi anak. Dengan demikian sangatlah menjadi tidak beralasan ketika komik dijadikan bacaan yang dianak-tirikan.

Komik memiliki banyak arti dan sebutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan cuma bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.

Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Komik adalah juga media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar

visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi. Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sebagai sebuah media, pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Untuk itu, media komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar. Dalam hal ini, komik pembelajaran berperanan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

1.1.2. Definisi Komik

Komik atau dalam bahasa Inggris disebut *Comic*, adalah sebutan internasional untuk cerita yang dituturkan lewat gambar diatas kertas. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk tersendiri .

Dalam buku *Understanding Comics* (1993) Scott McCloud mendefinisikan seni sequential dan komik sebagai "*juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*". Scott McCloud memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjuksta posisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.

Namun beberapa negara juga punya sebutan tersendiri, misalnya Jepang dengan *Manga*, Cina dengan *Manhua*, Korea dengan *Manhwa*, dan Indonesia dengan Cergam. Bentuk komik atau cergam bisa *strip* (sebaris panel) yang dimuat di koran atau majalah, atau dikompilasi dalam satu buku. Jumlah buku yang dihasilkan bisa tergantung oleh seri yang dihasilkan, ada yang dalam satu buku langsung tamat, adapula yang berseri sampai beberapa jilid buku.

1.1.3. Perkembangan Komik di Negara Eropa pada Abad 18

Di negara Eropa, cikal bakal Eropa adalah karikatur yang bermunculan sebelum abad 18. Karikatur yang cukup berpengaruh, karya Thomas Rowlandson dan James Gillray dan buku cerita yang diterbitkan dengan ilustrasi gambar, *Max and Moritz* (1865), karangan Wilhelm Busch. Perkembangan terus terjadi hingga awal abad 19, dimana terbit sebuah buku cerita bergambar yang ditenggarai sebagai komik modern pertama, *Histoire de M. Vieux Bois* (1837) karya Rodolphe Töpffer yang disebut sebagai Bapak Komik Modern.

Belgia dan Perancis adalah dua negara di Eropa yang lebih berperan dalam mengembangkan komik Eropa, sehingga muncul istilah *Franco-Belgian Comic*. Berawal di Belgia tahun 1929, koran mingguan *Le Petit Vingème* memuat seri *The Adventure of Tintin* karya Herge, yang ceritanya masih memuat unsur politik dan rasis. Kemudian menyusul komik-komik Eropa lainnya yang turut mencuri perhatian dunia, yaitu *Lucky Luke* (1955) karya Maurice de Bevere alias Morris yang awalnya dimuat dimajalah komik *Le Journal de Spirou*, *Les Schtroumpfs/The Smurfs* karya Peyo yang juga dimuat di *Le Journal de Spirou* (1958), *Asterix* (1959) karya René Goscinny dan Albert Uderzo yang dimuat di majalah *Pilote*, serta *Arad en Maya* (1960-an) karya Lo Hartog van Banda dan Jan Steman.

Komik-komik tersebut tanpa disadari telah memberikan gaya baru dalam berkomik. Komik *Tintin* yang mengenalkan gaya garis bersih atau halus, dimana bayangan objek gambar diminimalisir. Selain itu ada juga gaya dinamis yang mengandalkan beragam ketebalan garis untuk memberi tekanan visual, seperti yang diterapkan Morris atau Peyo. Komik-komik dari luar Eropa, seperti dari Amerika dan Jepang kurang mendapat perhatian dari pasar Eropa. Hal ini sebagai dampak dari implikasi Jerman menginvasi negara Eropa lainnya dibawah kekuasaan Adolf Hitler. Terkecuali komik *The Spirits*, *Peanuts*, dan *Calvin and Hobbes* yang mendapat sambutan cukup baik di pasar Eropa. Menjelang tahun 2000, pasar komik Eropa didominasi *manga* yang mempengaruhi perkembangan komik disana, dan menghasilkan perpaduan *manga* dari segi cerita dengan gaya visual komik Eropa yang mempunyai istilah *La Nouvelle Manga* yang diprakarsai oleh Frederic Boilet.

Kemunculan *Max and Moritz* karya Wilhelm Busch menjadi inspirasi bagi Rudolph Dirks saat membuat *The Katzenjammer Kids* (1897). Karya Fenton Outcalt yakni, *The Yellow Kid* (1895) yang dimuat di koran Sunday World pun menjadi salah satu inspirasi bagi komikus lainnya meski Outcalt bukan penemu balon berekor/balon kata, namun teknik ini menjadi salah satu standar bagi komikus lainnya dalam membuat komik humor, termasuk *The Katzenjammer Kids*. Komik *The Yellow Kids* pun turut membuka pintu industri komik di Amerika Serikat.

1.1.4. Perkembangan Komik di Negara Amerika Serikat pada Abad 19

Industri komik di Amerika mencoba bertahan dengan meluncurkan beberapa komik yang karakternya cukup dikenal luas seperti *Krazy Kat*, salah satu tokoh komik strip *The Family Upstairs* (1910) karya George Herriman untuk koran majalah Sunday. Setelah debut *Krazy Kat*, Chicago American mempromosikan komik *Mutt and Jeff* yang terjual 45.000 kopi. Angka tersebut merupakan yang terbanyak dalam era saat itu dan menjadi rekor yang tidak terkalahkan dalam 18 tahun kemudian. Pada Januari 1929 terbit *The Funnies* yang mencapai volume 36 karya George Delacote, komik pertama dengan empat warna. King Features Syndicate menerbitkan *Mickey Mouse* versi komik pada tahun 1930 yang dikerjakan oleh Walt Disney sebagai *writer*, Win Smith sebagai *inker*, dan Ub Iwerks sebagai *illustrator* dan *colorist*.

Pertumbuhan paling pesat industri komik Amerika pada tahun 1930-an dengan terbitnya komik-komik bergenre petualangan, diantaranya *Tarzan of the Apes* (1929) karya Harold Rudolf Foster alias Hal Foster yang dijuluki master dunia gambar, *Dick Tracy* (1931) karya Chester Gould, dan *Flash Gordon* (1934) karya Alex Raymond. Di era ini disebut sebagai era emas karena memiliki tiga karakteristik, yaitu fiksi ilmiah, cerita detektif, dan petualangan.

Proses yang berkembang dalam industri komik kemudian memunculkan komik tipikal Amerika, *superhero*. Komik *superhero* yang menjadi *landmark* adalah *Superman* karya Jerry Segel dan Joe Shuster. Pada awalnya, karakter *Superman* adalah pria berkepala plontos yang menggunakan kemampuan telepatinya untuk membalas malapetaka yang ditimbulkan umat manusia. Namun sulit untuk menemukan penerbit yang bersedia menerima ide radikal tersebut dan bahkan menuai kritik yang tajam. Perusahaan penerbit

komik AS, Bell Syndicate menyatakan bahwa *Superman* tidak layak untuk bisa masuk ke dunia pasar karena penampilan yang biasa. Selain itu, perusahaan penerbit, United Features, menanggapi bahwa karya tersebut adalah karya yang kurang matang. Pada akhirnya, *Superman* diterbitkan sebagai bagian dari *Action Comics No. 1* (1938), sebuah antologi komik yang diterbitkan oleh DC Comic dibawah naungan Warner Bros. Kesuksesannya sebagai pelopor subgenre fantasi baru, membuat *Superman* diterbitkan berseri pada tahun 1939 dengan ditambahkan kemampuan-kemampuan baru. Tokoh *superhero* fiksi ilmiah yang lain adalah *Batman* yang diciptakan oleh Bob Kane dan diterbitkan oleh DC Comics sebagai bagian dari *Detective Comics No. 27* (1939).

Pada periode tahun 1940-1945, komik dengan genre *superhero* telah banyak diedarkan meski hanya beberapa judul yang bisa bertahan. Karena disaat yang sama berlangsung Perang Dunia II (PD-II) membuat banyak komik-komik yang memuat ideologi tertentu dan nilai moral. Komik *Captain America* (1941) karya Jack Kirby dan Joe Simon dan komik *Archie Comics* (1941) karya Bob Montana adalah komik-komik yang terkenal pada Perang Dunia II.

Pasca Perang Dunia II, Kirby dan Simon menciptakan komik dengan genre baru, yaitu komik roman berjudul *My Date Comics* (1947) yang merupakan komik pertama yang diterbitkan oleh Hillman Periodicals dan *Young Romance* (1947) sebanyak 208 edisi yang diterbitkan Prize Comics Group. Pada tahun yang sama, Marvel Comics pun menerbitkan *My Romance No. 1* dengan mengajak Stan Lee sebagai penulis cerita.

Dengan menjadikan Stan Lee sebagai penulis cerita, banyak komik-komik yang digarapnya dengan memakai genre *cowboy*, antara lain *Hopalong Cassidy* (1948) karya Clarence E. Mulford yang diterbitkan oleh Fawcett Comics, *Western Comics No. 1*, *Dale Evans No. 1*, dan *All American Western* yang diterbitkan DC Comics, dan *The Two Gun Kid No. 1*, *Kid Colt Outlaw No. 1*, *Tex Taylor No. 1* dan *Blaze Carson No. 1* yang diterbitkan oleh Marvel Comics.

Komik-komik yang bergenre kriminal yang diterbitkan oleh EC Comics adalah *War Against Crime!*. Penerbit komik Marvel Comics pun mengubah beberapa judul komiknya mengikuti tren pasar saat itu, antara lain *Wacky Duck* menjadi *Justice Comics No. 7*, *Cindy Smith* menjadi *Crime Can't Win No. 47*, *Willie Comics* menjadi *Crime*

Cases Comics No. 24 beserta sebuah judul baru *Crimefighters No. 1*. Penerbit lain, Fox Features Syndicate menerbitkan *Crime by Woman* dan *Murder Incorporated* khusus bagi kalangan dewasa. Untuk genre horror sendiri adalah *Vault of Horror No. 12*, *Crypt of Terror No. 17*, dan *Haunt of Fear No. 15* yang diterbitkan oleh EC Comics.

Genre komik intelektual yang berkualitas baik dimulai dengan komik *Pogo* (1948) karya Walt Kelly dan *Peanuts* (1950) dengan karakter Charlie Brown dan Snoopy karya Charles M. Schulz.

Maraknya aktifitas industri komik di Amerika menimbulkan gelombang aksi unjuk rasa dikalangan akademik dan orang tua yang dipicu oleh isi komik yang sarat dengan adegan kekerasan dan mengandung unsur pornografi. Kampanye anti komik yang dipimpin Dr. Frederick Wertham dengan penerbitan bukunya yang berjudul *Seduction of the Innocent* (1954) berpendapat komik adalah produk sastra yang buruk dan dapat menjadi penyebab serius akan kejahatan di kalangan generasi muda membuat Kongres Amerika mengeluarkan Comics Code Authority – CAA (1954) sebagai bagian dari Asosiasi Majalah Komik Amerika (CMAA) yang dibentuk pada tahun 1938. Comics Code tidak memiliki otoritas untuk menindak tegas majalah komik yang melanggar aturan, namun distributor majalah komik akan lebih aman dengan menyertakan cap Comics Code.

Dibatalkannya penerbitan *Captain America No. 75* (1950) dan berakhirnya cerita yang menyertakan tim superhero Justice Society of America dalam komik *All Star Comics* (1951) menjadi awal runtuhnya jaman emas komik. CAA pun memaksa EC Comics membuang banyak judul komik mereka, meski demikian ada beberapa judul yang diterbitkannya seperti *Piracy No. 1*, *Extra No. 1*, *Valor No. 1*, *Impact No. 1*, *Psychoanalysis No. 1*, *M.D. No. 1*, dan *Incredible Science Fiction No. 30*.

Menjelang tahun 1956, terbit serial antologi komik oleh DC Comics, *Showcase*, dimana *Showcase No. 4* yang memuat karakter Flash yang diperbaharui. Komik-komik yang muncul pada tahun ini merupakan “re-make” komik *superhero* sebelumnya, yang meningkatkan visual artistik, unsur fiksi ilmiahnya semakin berat, dan *superhero* yang ditampilkan lebih manusiawi dengan pengembangan karakter berikut konflik personal. Marvel Comics menerbitkan komik-komik *superhero*, seperti *Fantastic Four* (1961), *Hulk*

(1962), *The X-Men* (1963), *Silver Surfer* (1966) karya Stan Lee dan Jack Kirby, *Thor* (1962) karya Stan Lee, Larry Lieber dan Jack Kirby, *Spiderman* (1962) dan *Dr. Strange* (1963) karya Stan Lee dan Steve Ditko, dan *Iron Man* (1963) karya Stan Lee, Larry Lieber, Don Heck dan Jack Kirby yang mampu mendongkrak Marvel Comics di pasaran.

Pada akhir tahun 1960-an, komik-komik *underground* (disebut *Comix* sebagai perbedaan antara posisi mereka dengan komik *mainstream* keluaran penerbit besar) bermunculan. Komik-komik ini biasanya dibuat oleh satu artist dan distribusinya yang luas membuat komik *underground* berkembang dengan baik. Cerita yang diangkat dalam *Comix* terkait dengan situasi sosial yang terjadi dan mengandung satire. Komik-komik ini tidak memedulikan CCA. *Comix* yang cukup terkenal diantaranya *God Nose* (1964) karya Jack Jackson, *Air Pirates Funnies* (1971) karya Dan O'Neill, *Anarchy Comics* (1978) karya Jay Kinney dan *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972) karya Justice Green.

Pada tahun 1971, Marvel Comics bekerja sama dengan pemerintah Amerika Serikat untuk membuat komik yang memuat bahaya narkoba, namun CCA tidak berkenan menyetujui penerbitan komik tersebut, karena menghadirkan visual narkoba dan zat-zat sejenisnya. Kebijakan CCA mendulang kritik berkepanjangan yang akhirnya menyebabkan CCA direvisi, dimana komik-komik diperbolehkan memvisualkan narkoba selama menceritakan penggunaan narkoba adalah kebiasaan buruk beserta cerita horor yang diijinkan untuk ditampilkan kembali.

Komik-komik dengan isu sosial yang diangkat dalam komik *The Amazing Spiderman* menandakan era modern di industri komik Amerika. Dilonggarkannya peraturan CCA membangkitkan komik bergenre horor. DC Comics menerbitkan *Swamp Thing* (1971) karya Len Wein dan Berni Wrightson dan Marvel Comics menerbitkan pula *Tomb of Dracula* (1972) karya Gene Colan dan Tom Palker serta *Ghost Rider* (1973) karya Howard Mackie dan Javier Saltares. Di era modern ini memunculkan *superhero* dari kaum minoritas, seperti *African American* dan *Oriental Storm* (1975) karya Len Wein dan Dave Cockrum, *Blade* (1973) karya Marv Wolfman dan Gene Colan, *Shang-Chi* (1973) Steve Englehart dan Jim Starlin, *Misty Knight* (1975) karya Tony Isabella, Roy Thomas, dan Ross Andru semuanya diterbitkan oleh Marvel Comics. Dari DC Comics menerbitkan *Bronze Tiger* (1975) karya Dennis O'Neil, Jim Berry, serta *Leo Duranona dan Black Lightning* (1977) karya Tony Isabella dan Trevor Von Eeden. Era modern ini juga diwarnai dengan

ke-hadiran novel grafis karya Will Eisner, *A Contract With God* (1978). Ciri-ciri di era modern, karakter tokoh-tokoh yang terlibat lebih suram, serta mengandung unsur psikologis yang rumit. Pencipta komik semakin dikenal dan terlibat aktif dalam perubahan industri komik, komik-komik independen berkembang, dan perusahaan penerbit komik semakin komersil. Sampai sekarang, industri komik Amerika masih menjalani era modern.

1.1.5. Perkembangan Komik di Asia

A. Jepang

Suiho Tagawa, lulusan Japan School of Art dikenal sebagai pionir industri *manga* di Jepang lewat karyanya yang berjudul *Private Second Class Norakuro* yang menceritakan kisah seekor anjing militer. Pada umumnya, visual *manga* sederhana dan hitam putih. Dalam perkembangannya, industri komik Jepang dipengaruhi oleh dua peristiwa besar, yaitu Gerakan Meiji dan Perang Dunia II. Okupasi Amerika atas Jepang pada tahun 1945-1952 cukup mempengaruhi peredaran komik dan tayangan asal Amerika seperti Disney di Jepang. Perkembangan *manga* disana adalah simbiosis antara perkembangan estetika dan kebudayaan Jepang yang berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh barat yang menimbulkan adanya inovasi dan transnasionalisasi.

Manga modern muncul se usai Perang Dunia II, dimana militeristik dan ultranasional membentuk infrastruktur politik dan ekonomi di Jepang. Publikasi *manga* tidak terpengaruh meski pada saat itu ada sebuah kebijakan Amerika Serikat mensensor kesenian yang memuja militer Jepang. Pada tahun 1947, Konstitusi Jepang membekukan segala bentuk sensor. Hal ini menghasilkan ledakan kreativitas artistik. Dua seri *manga* pun terbit, yaitu *Tetsuwan Atomu* (yang biasa disebut *Astro Boy*) karya Osamu Tezuka (1951) dan *Sazae-san* (1946) karya Machiko Hasegawa yang mempengaruhi perkembangan *manga* selanjutnya. Pengaruh Amerika sangat kuat dalam komik-komik tersebut. Serial *Astro Boy* mempunyai mata yang besar dipengaruhi oleh kartun asal Amerika Serikat di jaman itu, *Betty Boop* (1930) karya Max Fleischer serta *Mickey Mouse* (1928) karya Walt Disney dan *Ub Iwerks*, serta *Bambi* (1942) sebuah animasi yang diproduksi

oleh Walt Disney yang diadaptasi dari buku cerita karya Felix Salten yang ia tulis tahun 1923. Tezuka kemudian dianggap sebagai penemu gaya mata besar di dunia animasi Jepang. Sedangkan dalam serial *Sazae-san*, dapat mencuri perhatian lewat isi ceritanya. Tokoh Sazae-san diceritakan tak seperti wanita Jepang rata-rata yang memakai kimono atau sangat patuh terhadap suaminya. Ia berani menjadi dirinya sendiri dan berpakaian ala barat.

Kemunculan dua komik tersebut tidak hanya mempengaruhi komikus lainnya dalam membuat *manga*, tetapi juga memecah pasar manga berdasarkan seksual. *Shonen* adalah sebutan manga untuk pembaca laki-laki dan *Shojo* adalah sebutan *manga* untuk pembaca perempuan. Gaya gambar *manga* itu sendiri pun tidak ada karakter yang khusus, karena gaya gambar dalam *manga* bisa terdiri dari gambar realistik hingga gambar yang ekstrim deformasi. Walau *manga* pada masa pertumbuhannya dipengaruhi oleh komik-komik Amerika, *manga* pun sudah dilirik oleh negara-negara lain. Adapun komik-komik asal Amerika yang dipengaruhi oleh *manga*, seperti *Ninja High School* karya Ben Dunn dan *Zot!* karya Scott McCloud. Vernon Grant adalah artis Amerika pertama yang memperkenalkan pendekatan visual dan konsep ala *manga* ke dunia kartun Amerika. Selain Amerika Serikat, pengaruh manga juga mempengaruhi negara Eropa yang diprakarsain oleh Frederic Boilet. Kartunis asal Perancis ini mencoba mengkombinasikan gaya artistik komik Eropa dan kelebihan *manga* yang terletak pada cerita. *Mariko Parade* karya Frederic Boilet dan Kan Takahama adalah komik yang dibuat atas hasil kombinasi dua gaya tersebut. Gaya kombinasi tersebut dikenal dengan istilah *Nouvelle Manga*.

B. Cina

Lianhuanhua, buku bergambar sebesar telapak tangan yang tersohor di Shanghai pada tahun 1920-an, disebut sebagai cikal bakal *manhua*. Majalah *manhua* pertama, Shanghai Sketch, terbit pada tahun 1928. Dalam kurun waktu tahun 1934 sampai dengan 1937, majalah *manhua* dipakai sebagai media propaganda yang berhubungan dengan pecahnya perang antara Cina dan Jepang untuk kedua kalinya. Pada tahun 1941, Jepang menduduki Hong Kong yang terimbas pada berhentinya produksi *manhua*. Kekalahan Jepang di kancah perang internasional

pada tahun 1945, memberikan peluang besar pada kebangkitan *manhua*, tetapi secara politis kekalahan Jepang tersebut membagi Cina menjadi dua aliran, yaitu nasionalis dan komunis. Pada masa itu muncul *manhua* yang cukup kritis membaca situasi politik yang terjadi, yaitu *manhua* karya Renjian Huahui. Kerusuhan di Cina masih terus berlanjut hingga tahun 1960-an dan meningkatkan jumlah imigran dari Cina ke Hong Kong. Hong Kong pun menjadi pasar yang potensial bagi *manhua*. Majalah *manhua* yang paling berpengaruh di kalangan dewasa adalah *Cartoons World* (1956), yang memicu penjualan dahsyat Uncle Choi, tokoh pahlawan yang diciptakan oleh Hui Guan-man. Beredarnya komik Jepang dan Taiwan kemudian menghantam industri lokal, sehingga memunculkan karya Alfonso Wong, *Old Master Q* yang cukup membantu perbaikan industri lokal.

Pada tahun 1970-an, perkembangan televisi membawa perubahan tersendiri bagi *manhua*. Maraknya film-film Kung Fu Bruce Lee di era tersebut mendorong terbitnya *manhua* yang bertema Kung Fu, seperti *Little Rascals (Oriental Heroes)* karya Tony Wong. Visualisasi kekerasan dalam *manhua* bergenre Kung Fu banyak peminatnya, namun menuai protes keras dari masyarakat. Karena prihatin atas hal tersebut, pemerintah Hong Kong mengeluarkan kebijakan yang mengatur *manhua* melalui Indecent Publication of Law pada tahun 1975. Setelah itu, muncul *manhua* yang grafisnya jenaka, dengan isu cerita yang cenderung serius seperti kematian, kehidupan buruh, dan keluarga. *Manhua* sejenis ini memperluas pasar *manhua* hingga menyentuh orang tua. Salah satu karya yang cukup menonjol adalah *McMug* karya Alice Mak dan Brian Tse.

Manhua saat ini terbagi menjadi empat kategori, yaitu *manhua* politik, *manhua* komikal, *manhua* aksi dan *manhua* anak-anak. Karakter *manhua* yang terbit dalam kurun waktu 1800-an hingga 1930-an, menonjolkan grafis yang realistis, detil, dan penuh warna dengan batasan panel yang jelas. menjelang tahun 1950-an, karakter tokoh Disney seperti Mickey Mouse dan Pinokio asal Amerika, menjadi acuan berbeda bagi pengarang *manhua* dalam menciptakan suatu karakter.

C. Korea, India dan Philippina

Selain Jepang dan Cina, beberapa negara Asia yang industri komiknya berjalan adalah Korea, India dan Philippina. *Manhwa* (sebutan komik di Korea) lebih dipengaruhi oleh *manga*, dan industrinya sendiri saat ini masih belum bisa dikatakan sedewasa industri *manga* di Jepang. Sedangkan komik asal India dan Philippina, pengaruhnya lebih banyak dari barat, baik dari segi cerita dan teknik penggambarannya. Di India, meski produksi komik banyak, namun tidak diiringi dengan kematangan industrinya. Meski demikian, India tak sepenuhnya di bawah pengaruh barat, karena masih terdapat beberapa judul komik yang memuat cerita dari kebudayaan sendiri, yang ternyata disambut baik oleh pasar, seperti karya Deepak Chopra (*Deepak Chopra's Budha* dan *Deepak Chopra's Kama Sutra*) yang diterbitkan Virgin Comics.

1.1.6. Perkembangan Komik di Indonesia

Sebuah ungkapan mengatakan, "Bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai sejarahnya". Begitu pula dengan dunia cergam (komik Indonesia/lokal) yang sering dibaca, dibeli dan dikoleksi. Cergam dapat dicitrakan dalam kaitannya dengan nilai-nilai sejarah, refleksi pemikiran, dan budaya antargenerasi. Cergam yang saat ini mulai terasa kembali kehadirannya, juga tak lepas dari keberadaan cergam-cergam lawas puluhan tahun silam. Dan kecintaan terhadap cergam idealnya diikuti keingintahuan yang besar terhadap sejarahnya.

Bila ditinjau dari dasarnya, cikal bakal cergam sudah punya gaya tersendiri, yaitu dalam bentuk relief candi, lalu wayang beber dan wayang kulit. Tiga cergam ini sudah ada jauh sebelum komik Amerika.

A. Era Prasejarah

Cergam kerap diidentikan sebagai buku atau kertas yang diberi gambar-gambar dan jalinan cerita. Marcel Bonneff dalam disertasinya tentang cergam yang ditulis tahun 1972 (Komik Gramedia; Kepustakaan Populer Gramedia; 1998) menjabarkan bahwa cikal-bakal dan sejarah cergam jika di-

runut lebih jauh ternyata sudah ada sejak zaman prasejarah, yaitu dari relief candi Prambanan dan Borobudur. Meskipun tak menyerupai cergam saat ini, relief-relief yang ada di dinding candi sebenarnya sudah berbicara dengan gambar. Begitu pula dengan wayang beber yang bercerita lewat gambar diatas permukaan gulungan kain. Bukti pertama cikal-bakal cergam sudah terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu.

B. Era Tahun 1930-an

Tahun 1930-an bisa disebut tonggak cergam modern Indonesia, yaitu dengan munculnya cergam strip *Put On* karya Kho Wang Cie dalam surat kabar Sin Po – yakni sebuah media komunikasi Cina peranakan yang berbahasa Melayu. *Put On* muncul setiap hari jumat dan sabtu. Cergam strip *Put On* ini pertama kali diterbitkan pada tahun 1930. Sin Po telah memuat beberapa cergam strip humor karya Kho Wang Gie, namun baru lewat cergam *Put On*, Kho mulai populer.

Mengisahkan tokoh gendut peranakan Cina yang tinggal di Jakarta dan selalu bernasib malang. *Put On* digambarkan sebagai tokoh yang baik hati tapi bodoh, yang sok pintar namun gagal serta mengali humor lewat kisah sehari-hari. Surat kabar Sin Po sendiri dibredel 30 tahun kemudian (1931 – 1960). Sesudah Sin Po, berturut-turut muncul cergam-cergam lainnya seperti *Si Tolol* (Star Magazine, 1939 – 1942) yang diterbitkan oleh kelompok media Melayu Tionghoa. Lalu ada juga cergam *Oh Koen*. Sementara itu, di Solo muncul strip legenda kuno dari Sumatera berjudul *Mentjari Poetri Hidjaoe* karya Nasroen A.S, yang terbit di mingguan Ratoe Timore pada 1 Februari 1939. Jika sebelumnya cergam *Put On* hanya menerapkan satu baris strip, cergam karya Nasroen mulai menerapkan cergam satu halaman yang siap dibukukan.

C. Era Tahun 1940-an sampai dengan 1950-an

Tahun 1940-an adalah masa pendudukan Jepang. Kala itu industri pers dimanfaatkan untuk keperluan propaganda Asia Timur Raya (1942), namun

cergam *Pak Leloer* (1942) dan legenda *Roro Mendoet* yang digambar oleh B. Margono. Baru sekitar tahun 1947, pengaruh komik dari Amerika mulai masuk ke Indonesia dengan dimuatnya komik strip *Tarzan*. Selanjutnya komik-komik Amerika lainnya berdatangan seperti *Rip Kirby*, *Phantom*, *Johnny Hazard*, *Mandrake*, *Flash Gordon*, dan komik-komik lainnya. Rata-rata komik Amerika tersebut muncul dalam bentuk strip harian atau mingguan kemudian diterbitkan kembali dalam bentuk album atau kumpulan. Penerbit seperti Gapura, Keng Po dari Jakarta, serta Perfects dari Malang – mengumpulkan karya-karya diatas menjadi sebuah buku komik.

Selepas itu, mulailah pengaruh komik *strip* Amerika yang nampak pada cergam. Cergamis Siau Tik Kwie yang memunculkan *Sie Djien Koei* yang bercerita tentang jendral dan pendekar yang hidup pada masa kaisar Toay Cung. Pada masanya, konon cergam ini sangat populer, bahkan kepopulerannya melebihi komik *Tarzan*, *Flash Gordon*, dan jagoan komik Amerika lainnya. Cergam *Sie Djien Koei* bahkan mempelopori komik silat yang nantinya mulai populer sekitar tahun 1968. Kesuksesan *Sie Djien Koei* merupakan salah satu bukti bahwa pengaruh barat bukannya tanpa kelemahan, dan dunia Asia (dalam hal ini Cina dan Indonesia) mampu menjadi sumber inspirasi bagi cergamis. Setelah Siau Tik Kwie, adapula cergamis asal Semarang memunculkan cergam petualangan ala *Tarzan*, yakni *Wiro* karya Kwiek Ing Hoo, namun adapula cergam yang merakyat, yaitu *Dagelan Petruk* karya Indri Soedono.

Di tahun 1953, cergam mulai menapaki masa awal keemasannya dengan lahirnya sosok *Sri Asih* karya R.A Kosasih dan *Nina Putri Rimba* karya Djoni Lukman (Johnlo). *Sri Asih* yang diterbitkan oleh penerbit melodi di Bandung, berkisah tentang petualangan *superhero* perempuan (gayanya mengitimisasi tokoh *Wonder Woman*). *Sri Asih* maupun *Nina* bisa dibilang cukup di pengaruhi oleh gaya komik Amerika yang kala itu sedang mengalami masa keemasan. Bedanya, *Sri Asih* memakai kebaya dan kesaktiannya berbau mistis sementara *Nina* bercerita tentang kehidupan rimba tropis di Indonesia. Tahun 50-an adalah masa yang sangat produktif bagi Kosasih. *Sri Asih*, meskipun bukan komik Indonesia pertama, namun justru dijadikan rujukan dan patokan bagi pertumbuhan cergam. Kemudian berturut-turut muncul judul-judul cergam

lainnya. Cergamis Johnlo mengeluarkan cergam *Puteri Bintang* dan *Garuda Putih* atau cergam *Popo* dengan gaya meniru-niru *Mickey Mouse*. Ada juga *Kapten Komit* karya Kong Ong yang jelas mencoba mengimbangi *Flash Gordon*. Di era ini banyak bermunculan cergam-cergam yang mencoba mentransposisi komik Barat, hingga hampir semua cergam kita bercerita sosok jagoan yang memanfaatkan kekuatan dan kesaktiannya untuk berpetualang, melindungi, dan membela keadilan serta kaum lemah.

Tahun 1954 muncul beberapa protes keras agar komik-komik Barat harus dimusnahkan. Beberapa kalangan pendidik dan para orang tua menganggap bahwa cergam memberikan pengaruh buruk bagi generasi muda. Sampai akhirnya beberapa penerbit berusaha untuk mempertahankan namun dengan strategi dan pemahaman baru, yakni cergam yang menggali dan bersumber kebudayaan nasional juga memberikan sumbangan bagi kepribadian bangsa. Kosasih dan Johnlo yang akhirnya menghadirkan cergam yang kreatif dan mencerdaskan tanpa melupakan unsur pendidikan. Keduanya mengeluarkan cergam wayang yang merupakan peleburan antara budaya Barat, Timur dan Indonesia. Terbitlah cergam wayang pertama lahirnya *Gatotkatja* (1954-1955, Keng Po, Jakarta), *Raden Palasara* (Johnlo), cergam serial *Mahabharata* (R.A Kosasih). Pada tahun 1950-an, harian *Kedaulatan Rakyat* Yogyakarta menampilkan salah satu tokoh cergam lain, Abdulsalam. Kebanyakan karyanya bercerita tentang kepahlawanan, perang, juga pemberontakan Pangeran Diponegoro.

Cergam wayang cukup sukses menggempur pasaran lokal dan mampu menggeser dominasi komik Barat. Tahun 1956, Bandung menjadi pusat produksi cergam (salah satunya adalah penerbit melodi). Pasokan cergam wayang melimpah, dimana menjadikan Kosasih sebagai cergamis utama. Selain wayang, para cergamis juga membuat cergam berisi legenda seperti legenda Sunda (*Lutung Kasarung*), legenda Jawa (*Lara Djonggrang*, *Bawang Merah*, *Djoko Tingkir*, dll). Sampai tahun 1960-an banyak cergamis terinspirasi dari repertoar klasik *Wayang Purwa*. Kegemaran masyarakat akan cergam hanya bertahan sampai tahun 1960.

D. Era Tahun 1960 sampai dengan Tahun 1963

Periode tahun 1960 – 1963 konon dikenal sebagai Periode Medan. Diawali oleh sebuah penerbit di Medan (Casso) yang tertarik untuk menerbitkan cergam wayang namun kurang mendapat simpati. Para penerbit akhirnya meminta para cergamis untuk membuat cergam dengan tema cerita legenda Minangkabau, Tapanuli dan Deli Kuno. Tahun 1962 ketika penerbitan di Jawa mulai surut, penerbitan di Medan justru sedang berada di puncaknya. Beberapa cergam yang populer antara lain *Bunda Karung*, *Tambun Tulang*, dan kesusastraan Melayu Kuno pun ikut disadur seperti *Mirah Tjaga* dan *Mirah Silu* atau *Hang Djebat Durhaka* yang disadur dari hikayat ang Tuah.

Pada periode Medan, cergamis yang populer yaitu Djas, Zam Nuldyn, dan Taguan Hardjo yang menyumbangkan estetika dan nilai filosofi ke dalam seni cergam. Taguan Hardjo bahkan dikenal sebagai cergamis dengan ilustrasi yang bagus, gambar yang detail dan pandai bercerita. Cergam-cergamnya yang terkenal antara lain *Telanjdang Udjung Karang*, *Kapten Yani dengan perompak Lautan Hindia*, *Batas Firdaus*, dan sebagainya. Sayangnya, setelah Taguan dan Zam, periode Medan tak memiliki penerus, sehingga di tahun 1963 sedikit cergam yang bisa diterbitkan. Pada tahun 1971, penerbitan Medan mulai tidak aktif.

E. Era Tahun 1963 sampai dengan Tahun 1965

Cergam dan nasionalisme menjadi ide utama pada cergam-cergam yang terbit antara tahun 1963 – 1965. Tahun 1963, cergam-cergam bertema perjuangan disukai dan populer di Jakarta dan Surabaya. Pada masa itu, Indonesia berada di bawah kepemimpinan Soekarno dan sedang berjuang melawan kolonialisme. Semangat nasionalisme itu juga menular ke para cergamis. Perjuangan para cergamis melawan V.O.C dituangkan dalam wujud cergam seperti *Trunodjojo* atau *Pattimura* yang menceritakan kisah tentang perjuangan melawan pemerintah Hindia Belanda, atau cergam *Pedjuang Tak Kenal Mundur*.

Revolusi 1945 - 1949 juga diikutsertakan dalam kisah dan diterbitkan dalam wujud cergam *Toha Pahlawan Bandung* sebagai wujud mengenang jasa para pahlawan. Beberapa cergam lainnya seperti *Puteri Tjenderawasih*, *Pahlawan Jang Kembali*, *Bentjah Menggolak*, *Kadir dan Konfrontasi*, *Hantjurlah Kubu Nekolim* dan lainnya. Satu hal yang cukup menarik, cergamis juga menciptakan peranan wanita dalam membela negara dengan memunculkan sosok Melati, Srikandi, Tuti, dan lainnya dalam kisah *Srikandi Tanah Minang*, *Srikandi Kemerdekaan*, dan *Tuti Palawan Puteri*.

Pada masanya, keadaan atau situasi yang terjadi turut mempengaruhi gaya dan tema cergam. Pada masa penjajahan, cergam-cergam yang mengobarkan semangat kecintaan terhadap tanah air, visi nasionalis, serta perlawanan terhadap kolonialisme begitu menjamur. Termasuk cergam-cergam seperti *Rahasia Borobudur*, *Wali Songo* dan sebagainya.

F. Era Tahun 1966 sampai dengan Tahun 1967

Setelah peristiwa tahun 1965, arah dunia cergam semakin tidak jelas. Tak ada lagi cergamis yang profesional sejati, dan lagi kalangan cergamis kala itu tak memiliki kelompok yang teroganisir. Keadaan kian memburuk lantaran muncul cergam-cergam yang dipolitisasi tanpa nama cergamis. Para cergamis mulai khawatir karena mereka mulai dicurigai dan diinterogasi. Genes TH adalah nama salah satu cergamis yang sempat diinterogasi lantaran aktivitasnya sebagai karikaturis di harian komunis *Warta Bhakti*. Polisi dan demonstran muda mulai menyita cergam-cergam yang diduga melanggar moral dan bertentangan dengan Pancasila. Pada masa ini, cergamis mulai sadar untuk membela kepentingan dirinya. Akhirnya, dibentuklah Ikasti (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia).

G. Era Tahun 1968 sampai dengan Tahun 1980-an

Selepas tahun 1971, cergam mulai bebas dari pengawasan ketat. Walau demikian, hanya penerbit melodi yang masih konsisten menerbitkan cergam. Di tahun ini, para cergamis ternyata masih menyimpan mimpi dan berupaya untuk

konsisten untuk berusaha lepas dari pengaruh Barat dan menonjolkan budaya sendiri. Setelah tahun 1967, para penerbit mulai melirik masa depan cergam. Jumlah terbitan murah meningkat sejak tahun 1967 - 1968, dan saat kondisi ekonomi mulai stabil, tahun 1968 format cergam dan jumlah halamannya mulai diseragamkan.

Aneka genre cergam pun bermunculan, mulai dari cergam roman, fiksi ilmiah, horor, atau cerita detektif. Momennya bersamaan dengan hadirnya kembali bioskop Indonesia dengan film-film dari Amerika. Di satu sisi, ada juga cergamis yang berusaha kembali ke cergam wayang atau legenda, dan ternyata cergam silat dan cergam roman yang paling populer. Salah satu fenomena yang paling menarik yaitu terbitnya sebuah majalah cergam baru bulanan, yaitu Eres (September 1969). Majalah ini mampu bertahan karena ada pasokan teratur dari para cergamis. Artikel yang diulas Eres juga menarik, seperti "Tjara Mematja Komik", "Letak Komik dalam Masyarakat Indonesia", dan sebagainya.

Ketika masa tahun 1950-an, komik Amerika dan China mendominasi pasar, namun sesudah G 30 S-PKI, komik China dilarang muncul. Sebagai gantinya, muncullah komik-komik dari Inggris. Ceritanya pun lebih beragam, mulai dari perang dunia, roman, detektif, dan koboi. Komik-komik ini selanjutnya menjadi patokan pengembangan cergam di Indonesia. Ukurannya kecil, berkisar antara 13,5 x 17,5 cm, jumlah halaman berkisar 56 - 64 halaman, formatnya hitam-putih dan hanya dua panel atas-bawah. Bentuk ini dianggap efisien, murah, dan mudah pula pengerjaannya, maka kemudian dijadikan standar industri cergam di Indonesia sampai tahun 1980-an.

Tahun 1977, penerbit Maranatha Bandung mencoba menerbitkan terjemahan *Conan the Barbarian* karya John Buscema. Rupanya pasar bereaksi positif karena dirasa cukup jenuh dengan *genre* sebelumnya. Format lebih besar 20,5 x 27 cm dengan pembagian panel yang dinamis pada tiap halamannya. Lalu bersama terjemahan *Conan* yang lain, muncul peniru-peniru dari penerbit yang sama dan dari penerbit Jakarta. Serial *superhero* Amerika yang lain pun sempat beredar, seperti *Batman*, *Superman*, dan *Justice League of America*. Model

cergam pun mulai berubah.

Sementara sebuah *strip*, *Garth* karya Frank Bellamy yang muncul setiap hari di harian Kompas mempunyai pengaruh besar pada gaya beberapa cergamis kita. Sayangnya pada masa ini penerbit berpikir lain, karena tidak mau repot mengurus lisensi, muncul cergam-cergam palsu. Banyak cara menggambar cergam palsu tersebut, yakni dengan menjiplak atau digambar ulang. Beberapa cergam dengan meniru gaya gambar Osamu Tezuka (*Simba*, *Atom Boy*) juga muncul dalam bentuk cergam dongeng *HC. Andersen*. Mutu cetak pun terus diturunkan mengejar biaya produksi murah, tapi keuntungan tetap bahkan dinaikkan. Cergam murah dan murahan juga banyak di pasaran. Puncaknya, *Tintin* diterbitkan di Indonesia, lalu cergam Eropa lain menyusul, seperti *Smurf*, *Asterix*, *Trigan* dan sebagainya.

Tahun 1980-an, dunia penerbitan cergam kita berantakan. Penerbit-penerbit beralih ke cergam terjemahan, seperti *Batman*, *Superman* dan sebagainya. Akhir tahun 1980-an, manga mulai masuk. Perlahan tapi pasti, cergam kita masuk dalam keadaan mati suri. Tahun 1990-an baik manga (*Sailor Moon*, *Kungfu Boy*, *city Hunter*, *Conan*, *Candy Candy*) dan komik-komik Tony Wong (*Tiger Wong*, *Tapak Sakti*, dan sebagainya) yang gencar masuk ke Indonesia, dan memunculkan banyak generasi baru cergam.

1.1.7 Promosi Komik Lokal

Penerbit mempunyai kebijakan tersendiri terhadap promosi sebuah buku komik yang terbit. Menurut Sari, salah seorang staff Elex Media Komputindo bagian editor komik, para penerbit-penerbit saat ini lebih mengutamakan suatu cergam dengan visual ala *manga* atau komik-komik luar (baik ide, alur cerita/*storytelling*) hingga pergantian dengan nama berbau Jepang dengan dalih menyiasati pasar yang sedang tren oleh *manga* dan komik-komik luar. Hal ini diperkuat dengan beberapa cergamis yang rata-rata bergaya *manga* memang sudah lebih dahulu punya nama samaran agak berbau Jepang, tetapi tidak menutup kemungkinan para cergamis bisa menggunakan nama asli. Hingga saat ini, penerbit khususnya Elex Media Komputindo telah bekerja sama dengan lebih dari 60 cergamis, namun

yang aktif hanya sekitar 30-an orang.

Persoalan promosi memang sering terjadi keluhan cergamis saat bekerja sama dengan penerbit. Penerbit pun menyadari bahwa promosi itu penting dan sebagai penerbit, tugasnya sebagai badan usaha adalah mempromosikan buku-bukunya. Rata-rata komik yang laris, juga karena pembaca sudah lebih dahulu tahu dari serial animasi, game atau setelah menjadi perbincangan. Komik baru dan benar-benar belum dikenal, sulit menggugah pembaca, kecuali bagi pembaca yang benar-benar menyukai komik, akan membaca sinopsisnya dahulu baru merasa tertarik. Namun dalam kurun waktu sebulan, Elex menerbitkan rata-rata 70 judul, jadi menutup kemungkinan adanya *launching* atau promosi untuk setiap bukunya. Sekali lagi komik populer umumnya memanfaatkan komunitas dan berbagai sarana pendukung seperti film animasi dan game.

1.2 Rumusan Masalah

Sebagai salah satu komik lokal, Three Dreams tidak bisa mendapat sarana untuk berpromosi dengan baik dan benar. Penerbit yang bersangkutan tidak melayani adanya promosi besar-besaran demi menaikkan nama si pengarang dan pemasukan perusahaan penerbit itu sendiri. Betapapun berkualitasnya suatu produk, bila konsumen belum pernah mendengarnya dan tidak yakin bahwa produk itu akan berguna bagi mereka, maka mereka tidak akan pernah membelinya. Dibutuhkan suatu aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan/atau mengingatkan pasar sasaran atas penerbit dan produknya agar bersedia menerima, membeli, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan.

Revolusi pemasaran mempengaruhi setiap orang yang terlibat dalam pemasaran dan promosi. Banyak perusahaan menyadari bahwa mereka harus mengubah cara-cara mereka memasarkan dan mempromosikan barang dan jasa yang dihasilkan. Perusahaan kini tidak dapat hanya terpaku pada satu instrumen komunikasi saja (seperti iklan media massa), mereka harus menggunakan segala sarana yang ada untuk menyampaikan pesan mengenai produk kepada target konsumen mereka.

Kegiatan komunikasi pemasaran itu mencakup memasang iklan atau beriklan di media massa, pemasaran langsung (*direct marketing*), promosi penjualan (*sales promotion*), penjualan personal (*personal selling*), serta hubungan masyarakat (*public relation*) untuk mencapai komunikasi pemasaran yang lebih efektif. Namun perlu diingat juga bahwa tidak semua perusahaan menggunakan media yang sama akan mendapatkan efek yang sama pula. Perencanaan media yang dipersiapkan dengan baiklah yang akan menghasilkan komunikasi efektif sehingga pesan yang disampaikan akan mendapat perhatian lebih besar dari *audience* sasaran.

Dalam mencari pembaca serta menciptakan networking yang baru tentunya diperlukan suatu alat atau media yang sesuai dengan cara promosi perusahaan. Media tentunya akan lebih memudahkan dalam memperkenalkan atau mempromosikan perusahaan kepada konsumen. Dalam hal ini penulis mencoba membuat media web interaktif yang dapat mempermudah aktivitas promosi baik dalam dunia cetak maupun dunia digital (maya).

1.3 Batasan Masalah

Adapun masalah yang tengah dihadapi, yakni bagaimana mempromosikan komik lokal agar bisa menjadi sebuah salah satu komik yang dikenal oleh para pembacanya. Oleh karena itu, penulis ingin membatasi masalah yang akan dibahas berfokus kepada strategi dan media promosi yang digunakan untuk mempromosikan komik *Three Dreams* yang merupakan komik lokal.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

1.4.1 Maksud

- a. Membuat komik *Three Dreams* lebih dikenal di mata publik.
- b. Menambah pengetahuan tentang komik dan metode promosinya.
- c. Untuk menerapkan ilmu yang dipelajari penulis selama duduk di bangku kuliah di Universitas *INDONUSA* Esa Unggul.

1.4.2 Tujuan

- a. Untuk menginformasikan kepada pasar mengenai keberadaan komik lokal Three Dreams.
- b. Untuk memberi informasi yang berkaitan dengan isi buku dan data pengarang (alamat dan kontak).
- c. Untuk membangun citra pengarang di mata publik.
- d. Sebagai proyek Tugas Akhir penulis selaku mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknik Universitas INDONUSA Esa Unggul.

1.5 Metode Pengumpulan Data

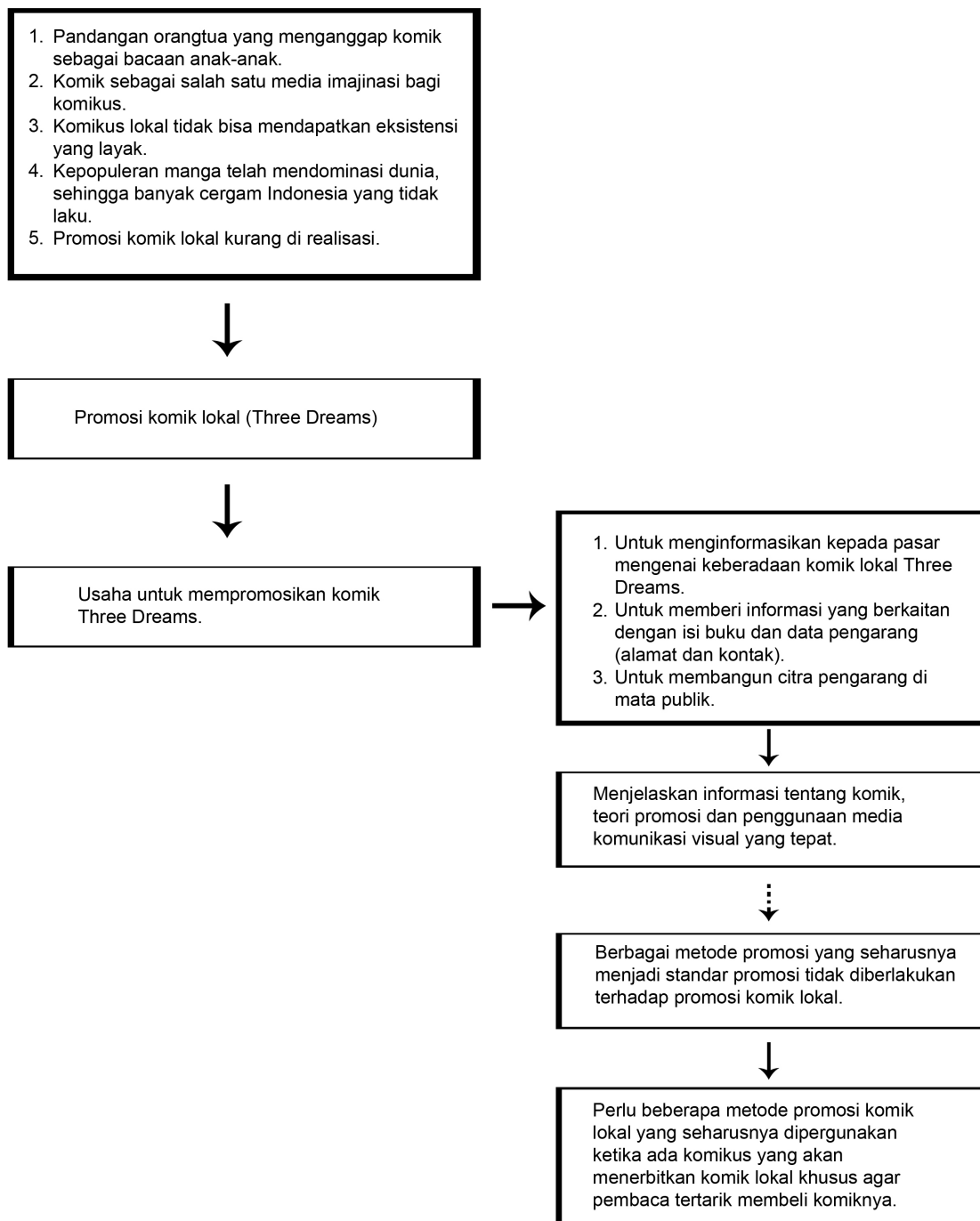
Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara metode mengumpulkan data dengan masalah yang ingin dipecahkan. Masalah memberi arah dan mempengaruhi metode pengumpulan data.

Penulis memakai beberapa cara untuk metode pengumpulan data, berikut:

- a. Metode pengumpulan data dengan observasi langsung.
- b. Metode pengumpulan data secara teoritis (buku).
- c. Metode pengumpulan data dengan wawancara.

1.6 Kerangka Pemikiran

Adapun yang termasuk dalam perumusan kerangka pemikiran, yakni Identifikasi masalah, pelingkupan (*scoping*), perumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kesimpulan penelitian dan saran.



Bagan 1. Kerangka Pemikiran

1.7 Sistematika Penulisan

Format penyusunan Laporan Tugas Akhir mengacu pada format yang umumnya digunakan oleh Perguruan-perguruan Tinggi di Indonesia, yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, bagian inti, serta bagian akhir.

Bab I Pendahuluan

Penulis menjelaskan tentang komik (cergam) secara global, mulai dari latar belakang masalah yang berisi tentang sejarah komik di dunia sampai di Indonesia, pengertian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran, dan skematika perancangan.

Bab II Landasan Teori dan Analisa Data

Membahas masalah yang akan dibahas serta rancangan penyelesaiannya. Kerangka teori tersebut berisikan tentang konsep-konsep abstrak yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab III Konsep Perancangan “Media Interaktif untuk Promosi Komik Three Dreams”

Bab ini memberikan penjelasan mengenai konsep-konsep apa saja yang digunakan oleh penulis dalam merancang atau mendesain media presentasi, sampai pada penyelesaian masalah hingga membuat hasil akhir rancangan dalam bentuk media cetak dan media elektronik.

Bab IV Desain dan Aplikasi

Bab ini menjelaskan mengenai hasil akhir desain yang ditampilkan dalam bentuk gambar desain profil media yang telah dibuat. Dalam bab ini juga akan dijelaskan mengenai berbagai penemuan-penemuan penting yang didapat dari pengerjaan proyek yang dibahas dengan rinci dan mendalam, sehingga dapat dibaca dan dimengerti dengan baik oleh para pembaca, baik itu dari kalangan umum maupun dari kalangan yang profesional.

Bab V Penutup

Simpulan mengemukakan secara singkat hasil penting sebagai jawaban yang diperoleh dari pengumpulan data sesuai dengan masalah dan tujuan pengerjaan proyek. Saran merupakan sumbangan pemikiran berdasar hasil pengumpulan data dan pembahasannya, baik berupa rekomendasi yang diambil dari hasil analisis serta kesimpulan. Saran juga dapat berisi sumbangan untuk pengembangan penulis lebih lanjut.