

Rupa Cergam Dan Komik

Oleh

I WAYAN NURIARTA

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Denpasar

email: iwayannuriarta@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini dibuat untuk mendeskripsikan rupa cergam dan komik. Dari sejumlah cergam dan komik yang diobservasi, cergam yang berjudul Kebo Mercuet terbitan CV Indrapress tahun 1976, dan komik yang berjudul Putri Limaran terbitan Balai Pustaka tahun 1988 dipilih sebagai sampel penelitian. Kedua judul ini dipilih karena keduanya memiliki gambar ilustrasi yang menarik, tarikan garis untuk menggambarkan tokoh sangat estetis. Cergam atau cerita bergambar merupakan sebuah cerita yang alurnya diperjelas dengan keberadaan ilustrasi. Gambar dihadirkan untuk melihat dan merasakan sebuah peristiwa dengan mengamati ekspresi tokoh, situasi lingkungan sekitar ataupun suasana yang dimaksudkan dalam cerita. Setiap halaman akan hadir satu gambar ilustrasi dan akan diberikan narasi cerita pada satu halaman tersebut, begitu juga pada halaman-halaman selanjutnya. Teks verbal menempati tempatnya tersendiri, dan gambar ilustrasi juga menempati tempatnya tersendiri, namun keduanya saling berhubungan. Selanjutnya Komik adalah sebuah karya ilustrasi yang juga memiliki kemiripan dengan cergam, hanya saja pada komik ada beberapa elemen tambahan. Elemen tambahan tersebut seperti permainan panel yang menyebabkan terjadinya transisi panel untuk menunjukkan peristiwa dan adanya balon kata sebagai tanda dialog tiap tokoh.

Kata kunci: *cergam, komik, desain komunikasi visual, narasi, ilustrasi*

Pendahuluan

Cergam (cerita bergambar) dan Komik sering disamakan karena keduanya merupakan karya yang sama-sama memanfaatkan ilustrasi dan teks verbal dalam menyampaikan cerita. Keduanya juga sama-sama dibuat berdasarkan naskah cerita. Teknis kerjanya pun sama, yaitu tahapan pertama; dengan membaca naskah cerita, tahapan kedua; naskah tersebut ditransformasikan menjadi sebuah gambar. Setelah gambar dibuat sesuai dengan sudut pengambilan gambar, teks-teks pembangun cerita atau narasi juga akan dihadirkan. Antara teks visual berupa gambar ilustrasi dan teks verbal yang berupa kata-kata akan sama-sama saling mendukung jalannya cerita yang ingin disampaikan.

Jika diamati dari kehadirannya sebagai sebuah karya rupa maka akan tampak ada perbedaannya. Cergam adalah cerita bergambar, artinya sebuah cerita yang alurnya diperjelas dengan keberadaan gambar. Gambar yang hadir adalah sebuah gambar ilustrasi yang memperjelas narasi cerita yang dibangun. Pembaca akan diajak untuk membaca narasi kemudian melihat gambar atau sebaliknya. Gambar dihadirkan untuk melihat dan merasakan sebuah peristiwa dengan mengamati ekspresi tokoh, situasi lingkungan sekitar ataupun suasana yang dimaksudkan dalam cerita. Setiap halaman akan hadir satu gambar ilustrasi dan akan diberikan narasi cerita dari satu halaman ke halaman lainnya. Begitulah cara bercerita karya cergam.

Sementara komik merupakan sebuah cerita berupa rangkaian gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi; dapat dilengkapi dengan ataupun tanpa naskah. Komik biasanya dicetak di atas kertas yang berupa rangkaian gambar dan dilengkapi dengan teks, yaitu narasi yang berfungsi sebagai penjelasan dialog. Penggunaan gambar dan teks yang berupa narasi, memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas. Sehingga komik bisa digunakan sebagai media penyampaian pesan yang efektif. Komik memiliki kekuatan tersendiri dalam menggambarkan sebuah cerita karena pada masing-masing panel dibuat keadaan yang mendukung alur cerita. Dalam bahasa komik, dialog-dialog dimunculkan secara singkat dan menarik.

Komik adalah sebuah karya ilustrasi yang juga memiliki kemiripan dengan cergam, hanya saja pada komik ada beberapa elemen tambahan. Elemen tambahan tersebut seperti permainan panel yang menyebabkan terjadinya transisi panel untuk menunjukkan peristiwa, adanya balon kata sebagai tanda dialog tiap tokoh. Tulisan ini akan membahas rupa Cergam dan Komik.

Pembahasan

Untuk melihat rupa cergam dan komik, pada pembahasan ini akan menghadirkan cergam *Kebo Mercuet* karya naskah Saribi dengan gambar Hidayat Said yang diterbitkan oleh C.V Indrapress tahun 1976. Kemudian karya komik akan menghadirkan komik berjudul *Putri Limaran* karya Nono's terbitan Balai Pustaka tahun 1988. Kedua karya ini dipilih karena keduanya secara visual hadir dengan teknik hitam putih yang estetik. Kedua karya ini juga menunjukkan perbedaan antara cergam dan komik, meski keduanya juga menunjukkan ada ciri kesamaannya.



Gambar 1. Cergam *Kebo Mercuet*

Rupa cergam diatas dapat kita lihat bahwa cerita disampaikan dengan dua elemen, yaitu naskah cerita dan gambar ilustrasi. Halaman paling kiri atau halaman 2 berisi narasi yang bertuliskan; *Kebo Mercuet bupati Blambangan la sakti mandraguna. la sombong dan buruk rupanya.* Narasi tersebut kemudia diperjelas dengan ilustrasi pendukung. Penguatan cerita tersebut kemudian menghadirkan gambar ilustrasi berupa seorang tokoh yang berdiri. Tampak tokoh tersebut sendirian. Dengan melihat teks verbal dan gambar ilustrasi, maka pembaca akan diajak untuk memahami bahwa tokoh yang

digambarkan adalah tokoh Kebo Mercuet. Pembaca diajak untuk bisa melihat wajah, badan dan pakaian dari tokoh yang dimaksudkan. Ilustrasi dan narasi saling mendukung untuk menghadirkan cerita. Gambar dibuat dengan tampilan hitam putih.

Gambar selanjutnya pun secara berurutan pada halaman 3, halaman 4 dan halaman 5 mengacu rupa yang sama dengan halaman sebelumnya. Pada halaman 3, narasi/ teks verbal pada bagian bawah bertuliskan: *Di mana-mana ia berperang_ musuh tak ada yang menang_ ia mempunyai gada pusaka_besi kuning namanya*. Tulisan dibuat sangat singkat berupa narasi. Kemudian pada bagian atas dihadirkan gambar ilustrasi seorang tokoh membawa senjata gada. Di belakang tokoh ini digambarkan tokoh-tokoh lain yang juga membawa senjata tombak dan prisai. Perlengkapan yang dibawa adalah senjata untuk berperang.

Halaman 4 dan halaman 5 masing-masing bertuliskan narasi: *Sekali ia berpikir jahat. "Sepantasnya aku yang bertahta_di kerajaan Majapahit yang jaya". Lalu ia kumpulkan seluruh rakyat*. Pada halaman 4 ini, tokoh sedang berbicara: *"Sepantasnya aku yang bertahta_di kerajaan Majapahit yang jaya"*, namun dalam gambar ilustrasi tidak ada balon kata. Ilustrasi yang dibuat tidak menghadirkan balon kata meskipun tokoh sedang berbicara. Kalimat yang menjadi perkataan seorang tokoh diletakkan pada narasi cerita bagian bawah. Halaman 5, narasi bertuliskan: *Besoknya pasukan Blambangan maju, dipimpin bupati Kebo Mercuet sendiri. "He...hoa..." mereka bersorak dan nyanyi_jalanan sesak dan penuh debu*. Gambar ilustrasi pada halaman ini digambarkan wajah manusia yang tampak bagian kepala, setengah wajah yang ditunjukkan dengan mata, alis, dahi dan rambutnya saja. Di bagian belakangnya digambarkan tokoh membawa tombak dan prisai yang menunjukkan pasukan perang. Begitulah rupa cergam, sebuah cerita yang bergambar. Lantas bagaimana rupa komik?

McCloud menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Ada lima

pilihan yang dipergunakan oleh komik dalam berkomunikasi. Kelima pilihan tersebut adalah (1) Pilihan Momen yang bertujuan untuk "menghubungkan titik" menunjukkan momen-momen penting dan membuang momen yang tidak penting dengan melihat transisi panel yang terdiri dari Momen ke momen, aksi ke aksi, subyek ke subyek, lokasi ke lokasi, aspek ke aspek dan non sequitur. (2) Pilihan Bingkai yang bertujuan untuk menunjukkan hal penting yang harus dilihat pembaca, menciptakan gambaran tempat, posisi dan pusat perhatian. (3) Pilihan Citra yang bertujuan untuk membuat penampilan karakter, objek, lingkungan dan simbol dengan jelas dan tepat. (4) Pilihan Kata yang bertujuan untuk mengkomunikasikan gagasan, percakapan dan suara secara jelas dan persuasif serta menyatu dengan citra dan (5) Pilihan Alur yang bertujuan untuk menuntun pembaca untuk menyusuri panel.



Gambar 2. Komik Putri Limaran

Gambar 2 adalah contoh rupa komik. Komik ini berjudul *Putri Limaran* yang diterbitkan oleh Balai Pustaka tahun 1988. Pada komik ini, tiap halaman terdiri dari panel-panel yang terjuktaposisi antara panel 1 dengan panel 2, panel 2 dengan panel 3, dan panel selanjutnya. Tiap panel memiliki ukuran yang berbeda-beda sesuai dengan perspektif komikus untuk menghadirkan cerita. Ilustrasi bisa berupa satu tokoh saja dengan balon katanya, bisa juga dihadirkan beberapa tokoh pada ruang tertentu. Gambar ilustrasi yang

dihadirkan langsung membawa ceritanya dalam pembicaraan/ percakapan. Percakapan masing-masing tokoh digambarkan dengan kehadiran balon kata. Teks verbal menyatu dengan gambar dalam satu panel. Contohnya pada gambar paling kiri atas digambarkan dengan panel persegi panjang, tampak satu tokoh berdiri sambil mengangkat tangan kirinya berkata: *Kedua orang ini adalah sepasang suami istri dari Desa Wijen, istrinya bernama Semanti, menurut pengakuannya, ia adalah anak dari saudagar gilang, suaminya bernama Jalupaksi, seorang pemburu yang mahir memanah, dan,,,. Tokoh ini sedang berbincang dengan tiga tokoh lainnya yang digambarkan dalam panel tersebut. Semua perkataannya ditulis dalam balon kata. Bentuk ucapan atau perkataan tokoh langsung ditampilkan dengan balon kata. Selanjutnya permainan panel mengantarkan pembaca untuk lebih memahami alur cerita. Penggambaran ini menjadi pembeda yang paling tampak pada rupa cergam dengan komik.*

Komik menghadirkan tokoh yang berbicara langsung lewat balon kata, sementara perkataan seorang tokoh pada cergam dihadirkan pada narasi cerita, tanpa balon kata dan hadir tersendiri pada bagian bawah gambar. Jadi pada komik, cerita bisa dibangun dengan gerak tubuh tokoh dan permainan bentuk panel, percakapan tap tokoh dalam balon kata serta keterangan singkat mengenai waktu. Sementara cergam, cerita dibangun hanya dari teks verbal berupa narasi saja yang dihadirkan “diluar area” gambar, tanpa adanya permainan panel dan balon kata. Komik menjadi gambar yang bercerita, sementara cergam menjadi cerita yang bergambar.

Penutup

Cergam dan komik adalah dua karya desain komunikasi visual yang sama-sama memanfaatkan gambar ilustrasi dan teks verbal berupa kata-kata untuk menyampaikan sebuah cerita. Pada cergam, teks verbal berupa narasi ditempatkan tersendiri sebagai sebuah cerita dan gambar ilustrasi sebagai penguatan atas cerita yang dimaksud. *Layout*-nya sama-sama saling berdiri sendiri, misalnya teks narasi ada pada bagian bawah, maka gambar ilustrasinya berada pada bagian atas. Posisi ini bisa ditempatkan sebaliknya, artinya narasi bisa ditempatkan pada bagian atas, gambar ilustrasi pada

bagian bawah. Maka tiap halamannya akan jelas dibaca “ruang” untuk narasi dan “ruang” untuk gambar ilustrasi.

Pada komik, pemanfaatan gambar ilustrasi dan teks verbal berupa kata-kata juga hadir memperkuat pesan atau cerita. Dalam komik, gambar ilustrasi adalah gambar yang bercerita dengan menghadirkan balon kata sebagai percakapan tiap tokoh. *Layout*-nya, teks verbal berupa kata-kata menyatu/ikut berada bersama gambar ilustrasi. Jadi posisi teks verbal ini langsung berada pada gambar, letaknya menyesuaikan bersama posisi balon kata. Pada bagian percakapan dan permainan panel sangat tampak perbedaan rupa antara cergam dengan komik.

Kepustakaan

Ajidarma, Seno Gumira. 2012. *Antara Tawa dan Bahaya, Kartun Dalam Politik Humor*. Jakarta :Kepustakaan Populer Gramedia.

McCloud, Scott. 2007. *Memahami Komik, Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Nono's. 1988. *Putri Limaran*. Jakarta: Balai Pustaka

Nuriarta, I. W., & Wirawan, I. G. N. (2019). Kajian Komik Kartun Panji Koming Di Tahun Politik. *Segara Widya : Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Institut Seni Indonesia Denpasar*, 7(2), 117-125.
<https://doi.org/10.31091/sw.v7i2.821>

Said, Hidayat. 1976. *Kebo Mercuet*. Jakarta: CV Indrapress

Website:

<https://www.isi-dps.ac.id/artikel/transisi-panel-kartun-panji-koming/>