

**Seminar Komik ASEAN  
Galeri Nasional, 2001**

## **CERITA DALAM GAMBAR**

(Rahayu Surtiati Hidayat, Universitas Indonesia)

Komik adalah salah satu jenis bacaan yang saya sukai karena ceritanya yang menarik. Mungkin sebagian orang akan menganggap saya tidak pernah dewasa, masih saja senang membaca komik yang isinya gambar *melulu*, tetapi saya tidak peduli sebab justru gambar itu yang membuat cerita hidup di benak saya. Saya bukan seniman seni kesembilan itu, menggambar saya tidak mahir, menulis fiksi pun kekurangan imajinasi. Oleh karena itu, saya akan berbicara tentang cerita dalam bentuk komik dari sudut pandang pembaca.

Berbicara tentang komik Indonesia, mau tidak mau kita menengok ke warisan budaya Indonesia karena komik berhasil memperkaya seni Indonesia. Kali ini kita dapat berkata itulah seni Indonesia, bukan seni Bugis, bukan seni Madura, bukan seni Bali apalagi Jawa. Sama dengan keroncong dan dangdut di bidang seni mudik, komik telah lama diterima sebagai seni Indonesia. Komik kita memang hilang timbul, yang menurut saya wajar, tidak ada satu seni pun yang *ngetrend* terus-menerus. Sekarang komik Indonesia sedang surut, pertanyaannya adalah bagaimana membina komik Indonesia supaya kembali digemari oleh pembacanya.

Saya merasa mujur hidup di berbagai zaman karena kenangan tentang komik Indonesia sangat manis dalam ingatan jangka panjang saya. Ketika saya membaca komik pada usia remaja dan dewasa muda, tidak pernah terpikir di benak saya bahwa cerita yang saya baca dipengaruhi oleh sekian banyak kebudayaan asing: Cina, Amerika, dan lain-lain—sebab analisis Marcel Bonneff mengatakan demikian. Ketika itu, cerita menjadi daya tarik utama. Masih ingat betapa saya sering membuka kembali komik wayang yang ceritanya seru bagi saya, seperti kisah kelahiran dewa-dewa, kisah Arjuna mencuri Subadra, kisah Bisma gugur. Itulah yang benar-benar melekat dalam benak ini dan saya masih dapat membayangkan perkelahian dua raksasa yang kemudian berubah menjadi Petruk dan Gareng. Masih terbayang gambar Subadra membawa keris berdiri di depan

Arjuna, siap untuk mati bersamanya jika Baladewa melepas senjatanya yang dahsyat. Saya jadi kagum akan kekuatan gambar.

Namun, itu cerita zaman dulu. Pada masa kini, komik apa yang mempengaruhi saya? Terus terang, untuk sementara saya sangat terpengaruh komik Jepang, khususnya seri *Kungfu Boy* yang masih saya baca hingga sekarang ketika Chinmi sudah dewasa dan sedang membantu rakyat yang ditindas penguasa lalim. Meskipun demikian, saya masih dapat melukiskan gambar Chinmi kecil mengisi air di gentong dengan cara yang luar biasa, yaitu melempar sekian banyak ember berisi air sejak dari sungai, lalu lari menangkapnya di depan gentong dan sempat menuangkan isinya ke gentong. Saya tidak peduli bahwa adegan itu ada dalam kenyataan atau tidak, tetapi cerita Chinmi yang nakal tetapi suka membantu orang dengan caranya yang khas sangat membekas di benak saya sehingga gambar-gambar tertentu sering muncul kembali. Cerita lain adalah *Break shot*. Saya tidak habis mengerti mengapa cerita orang bermain bola sodok saja (biliar) dapat berkesan begitu mendalam pada diri saya. Padahal, adegannya itu-itu juga, lebih banyak di depan meja. Mungkin karena ceritanya penuh dengan kejutan (*surprises*): cara jagoan itu menang tidak pernah dapat saya duga sebelumnya. Selalu saja dia menemukan teknik baru—terkadang terlalu ajaib untuk benar-benar terjadi, tetapi siapa peduli?—yang membuat lawan mainnya menyerah.

Kebetulan saya salah satu anggota dewan juri sayembara komik Depdiknas (dulu Depdikbud) yang di masa mendatang—kalau masih diselenggarakan—bakal ditangani Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. Tidak adil jika saya mengatakan tidak terkesan oleh cerita komik pemenang, tetapi tidak tepat juga jika saya berpretensi sangat terkesan karena saya membaca karya itu sebagai juri, jadi ada bias pada diri saya. Sulit bagi saya untuk menikmati ceritanya sebagai pembaca. Kemudian, ketika komik itu terbit, saya membacanya kembali sebagai peneliti. Demikian juga komik lain yang ditebitkan oleh berbagai kelompok independen. Dengan kata lain, belum ada komik Indonesia masa kini yang saya baca berkali-kali karena ingin melihat lagi adegan-adegan yang saya anggap seru.

Meskipun demikian, saya dapat mengatakan bahwa cerita—mungkin lebih tepat kisah—yang diadegankan dalam deretan gambar dapat menjadi bacaan yang mengasyikkan. Pertanyaannya adalah bagaimana membuat cerita seperti itu. Pertama,

ceritanya harus mirip dengan kenyataan (*vraisemblable*), harus mungkin terjadi. Sebenarnya, tidak sulit mereka cipta (*invent*) kisah karena pada dasarnya bercerita sama dengan menceritakan kembali, sama dengan menulis adalah mereproduksi (kalau kita percaya pada teori intertekstualitas). Perhatikan saja, semua cerita komik mirip dengan yang pernah ada. Apa istimewanya komik wayang? Cuma bentuk lain—apalagi mendangkalkan—dari saga Mahabharata dan Ramayana yang orang sudah tahu ceritanya dari awal hingga akhir. Mengapa menjadi menarik? Karena komikusnya pandai menceritakan kembali kisahnya melalui gambar. Mungkin wayang pada masa kini tidak diminati lagi oleh kaum muda Indonesia, tetapi siapa tahu cerita lain, entah dari dalam atau dari luar Indonesia dapat diceritakan kembali secara menarik. Menurut saya, selama suatu kisah dapat digambar, selalu dapat dibuat komik. Saya tidak mengajari Anda sekalian untuk sekadar mengadaptasi. Jauh dari itu, saya menyarankan untuk membaca berbagai cerita supaya ada pola-pola yang melekat di benak—dan di hati—sehingga keluar lagi ketika diperlukan. Seorang pengarang memerlukan waktu untuk mengkristalkan pengalamannya. Jadi, kisah itu, dapat juga diperoleh dari kehidupan sehari-hari.

Komik menjadi menarik karena gambarnya selalu merupakan kejutan bagi pembacanya. Memang deretan gambar itu merupakan urutan peristiwa atau sekuen kisah, jadi harus mengikuti logika tertentu. Biasanya urutan waktu karena komikus berkisah. Namun, pembaca harus selalu melihat gambar "baru" ketika membaca komik sehingga ia tidak bosan tetapi tetap dapat menengarai cerita yang sama. Mungkin inilah tantangan terberat untuk komikus, khususnya yang mempunyai jam gambar belum cukup banyak. Ketika para peserta Lokakarya karakter komik ASEAN mengunjungi pameran PKAN III belum lama ini, komikus Malaysia berbisik kepada saya: "Lima tahun lagi komik Indonesia tak terbendung lagi." Saya memahami komentarnya sebagai pujian sekaligus rasa khawatir. Dia pasti kagum melihat bakat kaum muda Indonesia, tetapi mungkin saja dia khawatir bahwa Malaysia akan dilanda karya Indonesia sebagaimana yang terjadi pada masa lalu. Namun, prakiraan seniman Malaysia itu tidak akan terjadi jika komikus Indonesia tidak mencipta karya terus dan meningkatkan mutunya.

Soal bercerita saya kira ada pembicara lain yang mempunyai pengalaman lebih banyak daripada saya. Meskipun demikian, sebagai pembaca segala jenis karya sastra,

sebagai penonton film dan televisi, saya memang dihantui perasaan kecewa karena banyak karya anak bangsa yang membosankan, banyak cerita yang baru dimulai saya sudah tahu akhirnya. Saya yakin masalahnya ada pada cerita yang tampaknya sudah "dipatok", "diseragamkan" tidak tahu oleh siapa, tetapi kenyataannya terasa sama selalu.

Itulah akhir cerita tentang pengalaman pribadi yang barangkali dapat didiskusikan bersama. Saya mohon maaf atas komentar saya yang kejam. Saya memang tidak mampu menghaluskan bahasa sampai lawan bicara tidak menangkap maksud yang sebenarnya. Terima kasih atas kesabaran Anda sekalian mendengarkan saya.

Depok, 1 Mei 2001