

Aplikasi Teknik Sisi Sikuensial Cergam “Kraman” Karya Teguh Santosa

Toni Masdiono
Sekolah Tinggi Desain Indonesia
Toni_masdiono@yahoo.com

Abstract— *Komik Indonesia yang lazim disebut Cergam (cerita gambar/cerita bergambar) di masa th '70-an jarang dibahas sisi-sisi sekuensialnya oleh pengamat komik masa kini. Justru sebaliknya sering dianggap tidak sekuensial karena jumlah panel/frame yang minim, kebanyakan hanya dua panel, atas dan bawah. Padahal cergam mempunyai kaidah-kaidah sekuensial yang berbeda dengan komik masa kini. Hanya saja kaidah-kaidah tersebut memang tidak pernah dibicarakan dan rata-rata seniman cergam atau disebut cergamis memang berkreasi secara spontan. Cergam “Kraman” karya Teguh Santosa dipilih sebagai contoh karena dalam cergam ini mulai nampak cara berceritanya yang makin menarik, cara mengolah gelap-terang dan sekuen-sekuennya yang filmis. Alur baca Cergam Kraman bisa diterapkan untuk pembuatan komik di webtoons yang arah bacanya dari atas ke bawah dan juga bisa untuk instagram.*

Kata kunci: *cergam, komik, seni sekuensial, sekuen*

I. PENDAHULUAN

Salah satu persoalan pada era 4.0 ini untuk publikasi komik adalah masalah format yang berbeda dari yang dahulu pada era cetak buku. Format baca pada Instagram beberbentuk kotak dan cara baca webtoons yang vertical dan perlu dibaca dari atas ke bawah sehingga menyulitkan bagi komikus untuk membuat gambar terutama untuk gambar yang seharusnya landscape jadi potret. Pada tulisan ini akan diulas komikus ternama Teguh Santosa yang punya sikuensial desainnya dari atas ke bawah untuk cergam Kraman.

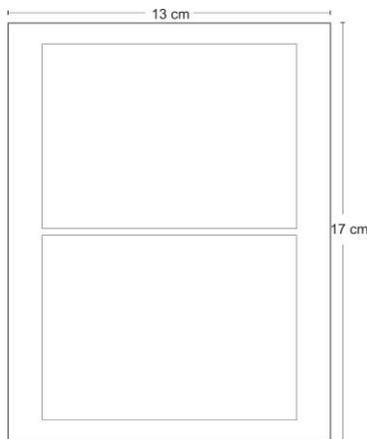
Istilah cergam muncul sekitar tahun 1957, dilontarkan dalam sebuah media surat kabar oleh Zam Nuldyn seorang komikus dari Medan. Cergam merupakan singkatan dari Cerita Gambar, namun dalam

perkembangannya kemudian lebih populer sebagai Cerita Bergambar. Cergam sejak awal munculnya di Indonesia, yang dipelopori oleh Kho Wan Gie dengan strip Put On-nya 1931 (Zahar & Masdiono, 2015), memang bentuknya sangat terpengaruh oleh model strip Amerika seperti: Flash Gordon dan Prince Valiant. Sedangkan cergam awal lainnya adalah “Mentjari Poetri Hijaoe” karya Nasroen AS dari Soloth 1939 dalam majalah Ratoe Timoer.

Secara bertahap format cergam berkembang makin variatif, ada format *landscape*, juga *portrait*. Juga ukurannya bervariasi sesuai perkembangan teknologi cetak. Sekitar tahun 1965-an muncul format yang nampaknya direspons baik oleh pembaca cergam karena enak dipegang, ringan, tidak terlalu tebal dan praktis dibawa kemana-

mana. Maka format 13x17 cm kemudian menjadi standar baru cergam. Format ini sering disebut buku saku karena mudah disisipkan dalam saku. Format baru ini sebetulnya diadaptasi dari format komik-komik Inggris yang beredar di Asia dan Australia di masa itu.

Tapi format baru ini juga punya keterbatasan, bidang cetak tidak mampu mengisi seluruh lembar kertas tersebut, hanya ruang terbatas sekitar 1 cm keliling yang bisa diisi gambar.



Gambar 1 : format cergam baru



Gambar 2: Komik Inggris bergenre Roman Remaja

Komik-komik Inggris yang diadaptasi ini juga mengenal berbagai *genre*, mashab: Perang Dunia II, Roman Remaja, *Cowboy* bahkan Detektif. Maka pada masa itu juga beberapa cergamis mencoba

mengadaptasinya, terutama mashab Roman yang mengorbitkan cergamis Jan Mintaraga sebagai spesialis cergam roman.

Cergam menjadi hiburan murah di masa televisi masih barang mewah. Media ini tidak mengenal batasan usia, pria maupun wanita. Di masa itu cergam tidak mengenal istilah *rating*, batasan usia pembaca. Siapun boleh membacanya.

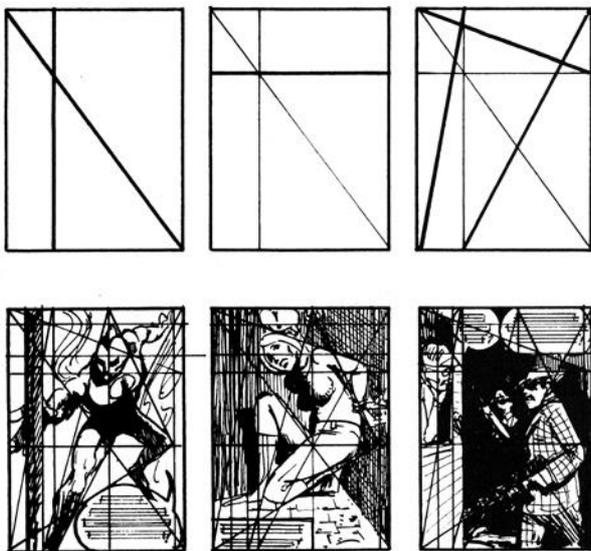
II. Metode

Sekuen Dalam Cergam

Bagian yang dianggap penting dalam semua bentuk komik modern adalah sekuennya. Istilah seni sekuensial pertama kali diangkat oleh komikus senior Amerika Will Eisner th 1985 dalam bukunya "*Comics and Sequential Art*". Lalu Scott McCloud menguraikan masalah tersebut lebih detil dalam buku "*Understanding Comics*" yang terbit th 1993. Sedangkan karya-karya Teguh kebanyakan dibuat jauh sebelum teori sekuensial ini dikembangkan, maka sebagai rujukan penelitian ini adalah buku yang telah terbit sebelumnya yaitu: "*The Complete Book of Cartooning*" karya kartunis senior Amerika John Adkins Richardson yang terbit th 1977.

Dalam bukunya, Richardson lebih menekankan pada komposisi per-panel dan alur baca antar-panel, dimana pola ini biasa dilakukan oleh para komikus pada masa-masa

awal perkembangan komik di Amerika. Sebagai model komposisi umumnya komikus masa itu memakai pola *informal subdivision* yang dikembangkan oleh Andrew Loomis dalam bukunya "*Creative Illustration*" th 1947 (Richardson 1977: hal 166). Buku-buku Loomis banyak dipakai rujukan juga oleh para cergamis Indonesia angkatan 60-70-an karena buku-bukunya banyak beredar di sini.



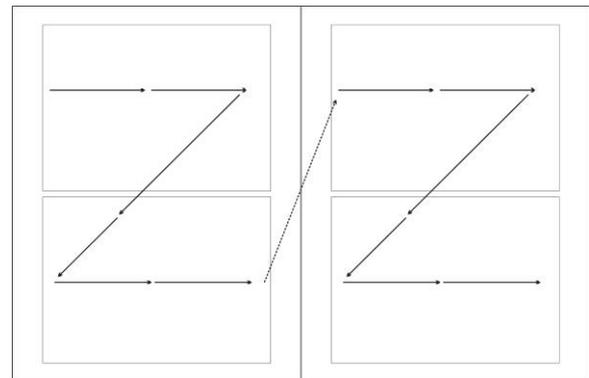
Gambar 3: Loomis' "informal subdivision" in cartoon imagery

Secara prinsip, dalam komik, perpindahan panel ke panel disebut sekuen, maka komik disebut juga Seni Sekuensial oleh Will Eisner. Panel-panel komik harus dibaca berurutan agar bisa dipahami cerita yang akan disampaikan.

Cergam sebagai produk komik juga mempunyai sekuen dari panel-ke-panel, tapi karena keterbatasan teknik cetak pada masa th 70-an, maka panel pada halaman kiri tidak mungkin bisa disambung atau dilebarkan ke

halaman sebelah kanannya. Jadi mau tidak mau membaca cergam harus dari atas ke bawah dst.

Pembaca yang biasa membaca teks Latin, selalu membaca dari kiri ke kanan, hal ini berlaku pula saat membaca cergam. Sehingga gambar memang harus dikomposisi sesuai alur ini, begitu juga balon kata-nya. Pembaca akan membaca atau melihat gambar dari kiri ke kanan, terus turun ke arah kiri lalu ke kanan lagi, dst. Cukup sederhana dan alur-baca (*reading flow*) ini berlaku sama bagi komik modern. Alur baca ini sering disebut alur Z.



Gambar 4: alur baca cergam

III. Analisa Kraman

Teguh Santosa lahir di Gondanglegi, Malang, th 1942 dan meninggal karena penyakit kankernya th 2000 di rumahnya, di Kepanjen-Malang. Semasa hidupnya Teguh adalah seorang cergamis yang produktif. Cergam pertamanya diterbitkan th 1966, sampai menjelang th 2000 Teguh

menghasilkan tidak kurang dari 92 judul cergam dan komik strip, serta 12 judul novel, dan itu belum terhitung dengan pasti jumlah halaman cergam yang dibuat karena jumlah jilid per judulnya sangat bervariasi. Sebagian besar karyanya ber-*genre* roman sejarah dan dongeng *klenik*, serta wayang dan dongeng anak-anak. Ada juga beberapa judul silat dan horor. Sedangkan 12 novelnya bertema silat (Malik, 2016).

Kraman adalah cergam karya Teguh yang diterbitkan oleh UP. Sastra Kumala-Jakarta th 1970. Cergam ini ber-*genre* roman-sejarah, *genre* yang selanjutnya menjadi salah satu spesialisasinya. Kraman sendiri bukanlah nama tokoh utama dalam cergam ini, melainkan sebuah kata dalam bahasa Jawa yang berarti: pemberontak atau pengacau seperti disebutkan pada Kraman jilid 2 hal 48, yang merupakan inti kisah para karakter dalam cerita ini. Kalau sebelumnya Teguh banyak bereksperimen dengan format, maka dalam cergam ini yang dipakainya adalah format 13x17 cm, begitu juga karya-karya sesudahnya. Kraman berdurasi 8 jilid masing-masing 60 hal, sehingga total ada 480 hal.

Selain telah memastikan format cergamnya, dalam Kraman ini terlihat juga Teguh telah mencapai satu titik kematangan gaya gambarnya. Kalau dalam karya-karya sebelumnya gambarnya terlihat bersih, gelap-

terang seperlunya, maka dalam Kraman justru gelap-terangnya kelihatan lebih intens dan realistik. Teguh makin intens dengan teknik *chiaroschuro* ala Rembrandt.



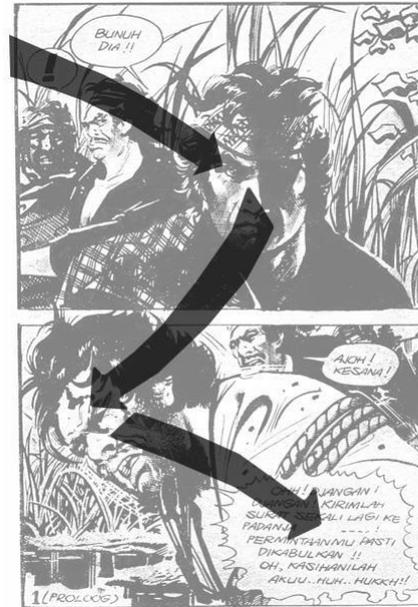
Gambar 5: gaya gambar Teguh sebelum Kraman

Kelihatannya dalam mengatur gelap-terang ini Teguh tidak berprinsip sumber cahaya tunggal malam dan konsisten, tapi lebih untuk mengarahkan alur-baca(mata) pembaca dan memberi penekanan pada suasana: tegang, tenang, romantis, heboh, siap meledak, dsb. Hal ini bisa dilihat pada ilustrasi 6. Karakter paling depan pada panel 1/atas tampak mendapat cahaya cukup terang dari sebelah kiri, dan ada pantulan cahaya sedikit dari sebelah kanan, hal ini dibikin agar pembaca ikut merasakan ketegangan suasana yang digambarkan pada panel tersebut. Sedangkan pada di sebelah kiri terlihat 'mandi cahaya', sosok terlihat cukup terang, lalu pada sosok

paling kiri cahaya jatuh agak minim sehingga wajahnya kurang jelas terlihat. Maka bila ditarik garis imajiner pada panel tersebut, nampak pembaca memang diarahkan seperti pada ilustrasi 7, begitu sampai di bagian terang karakter utama, mata pembaca akan tertarik untuk mengikuti bagian terang ke arah panel bawahnya.



Gambar 6: Kraman #1 hal 1



Gambar 7: alur-baca ilustrasi 6

Gestur karakter-karakter Teguh sebelumnya juga berbeda, pengaruh lingkungan Ketoprak keluarga besarnya pun mulai dipengaruhi film-film Barat yang ditontonnya. Gestur karakternya berkembang dan semakin filmis. Pengaturan adegan dalam panel-panelnya lebih bervariasi, penataan gelap-terang makin menarik, permainan 'kamera' sangat terasa. Dalam cergam ini Teguh mulai menuliskan *soundtrack*, musik yang menjadi inspirasi adegan-adegan cergamnya.

Contohnya: ketika adegan memasuki suasana pembicaraan intim 2 karakternya pada jilid 1 hal 35 "musik: A Time for Us – Mantovani"; lalu saat isi pembicaraan berubah pada hal 38 musik berubah "musik: Windmills of Your Mind – Mantovani"; selanjutnya di adegan hal 55 musik sudah berubah lagi "ilustrasi musik: Where Did Our



Gambar 11: sekuen 3 panel dalam 1 halaman



Gambar 12: ketegangan dibangun sejak halaman judul

IV. SIMPULAN

Keterbatasan ruang dalam komik Indonesia lawas yang dikenal dengan nama Cergam bukanlah halangan untuk seorang cergamis untuk menampilkan sekuen-sekuen yang menarik. Variasi-variasi bentuk dan ukuran panel/frame tetap bisa dimainkan agar pembaca tidak bosan.

Almarhum Teguh Santosa dengan keterbatasan teknik cetak dan alat-alat gambarnya ternyata mampu berkarya secara

eksploratif dan inspiratif pada masanya. Namun bagi seorang seniman memang tak ada yang tak mungkin.

Sebagai cergamis lawas, Teguh nampaknya memang mempunyai wawasan cukup luas. Dalam karyanya sering muncul ungkapan-ungkapan yang diambilnya dari dunia sastra, atau memasukkan *background music* klasik sebagai inspirasinya. Eksperimen semacam ini tidak biasa pada jaman itu. Teguh sadar, sebagai cergamis tugasnya adalah menghibur pembacanya, tentu saja dengan jenis cerita yang dipilihnya 'sang pendongeng' haruslah cerdas dan punya wawasan luas, agar ceritanya logis dan masuk akal. Istilah moderennya 'make real', agar pembaca merasa seolah cerita yang dibacanya memang pernah terjadi.

Teknik *chiaroschuro* yang dipakai Teguh merupakan puncak kreatifitasnya sebagai seorang cergamis. Pada masa itu tidak banyak yang mampu mengembangkan teknik ini, bahkan di masa komik moderen sekarang ini. Teknik ini memungkinkan tampilan panel-panelnya terasa hidup dan bersuasana.

Sedangkan dari sisi desain, rupanya Teguh juga berusaha menampilkan adegan-adegan filmis yang dijamin sekarang dikenal sebagai *mise-en-scene*, dimana cergamis ini meng-komposisi adegan seperti layaknya

sebuah *setting* di atas panggung lengkap dengan karakter, *blocking* dan *properties*.

Sekuensial dalam komik tetaplah hal penting, karena merupakan bagian dari hiburan itu sendiri. Tanpa sekuen-sekuen menarik sebuah komik akan terasa kering. Walaupun bidang gambar yang diolah cukup kecil, cergamis tetap harus mampu memanfaatkannya semaksimal mungkin. Kemampuan artistik seorang cergamis ditantang untuk mengeksplorasi ruang sempit.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Jika diperlukan pada bagian ini bisa dituliskan ucapan terima kasih pada pihak-pihak yang telah membantu.

DAFTAR PUSTAKA

Eisner, W. (1985), *Comics and Sequential Art*, Florida: Poorhouse Press.

Lent, J. A. (2015), *Asian Comics*, Mississippi: University Press of Mississippi.

Malik, Abdul & S. Jai, ed.(2016), *Maestro of Darkness- Teguh Santosa (1942-2000)*, Malang: MNC Publishing

Mateu-Mestre, M. (2010), *Frame Ink-Drawing and Composition for Visual Storytellers*, Design Studio Press.

McCloud, S. (1993), *Understanding COMic: The Invisible Ar.*, New York: William Morrow.