



BRIN
BADAN RISET
DAN INOVASI NASIONAL



MENIMBANG

SANDHORA:

TELAAH KOMIK TEGUH SANTOSA

Aditya Nirwang



A

Mahabharata

MENIMBANG
SANDHORA:
TELAAH KOMIK TEGUH SANTOSA



Buku ini tidak diperjualbelikan.

Diterbitkan pertama pada 2022 oleh Penerbit BRIN

Tersedia untuk diunduh secara gratis: penerbit.brin.go.id



Buku ini di bawah lisensi Creative Commons Attribution Non-commercial Share Alike 4.0 International license (CC BY-NC-SA 4.0).

Lisensi ini mengizinkan Anda untuk berbagi, mengopi, mendistribusikan, dan mentransmisi karya untuk penggunaan personal dan bukan tujuan komersial, dengan memberikan atribusi sesuai ketentuan. Karya turunan dan modifikasi harus menggunakan lisensi yang sama.

Informasi detail terkait lisensi CC-BY-NC-SA 4.0 tersedia melalui tautan: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

MENIMBANG

SANDHORA:

TELAAH KOMIK TEGUH SANTOSA

Aditya Nirwana



Penerbit BRIN

Buku ini tidak diperjualbelikan.

© 2022 Aditya Nirwana

Katalog dalam Terbitan (KDT)

Menimbang Sandhora: Telaah Komik Teguh Santosa/Aditya Nirwana–Jakarta: Penerbit BRIN, 2022.

xxiv + 193 hlm.; 14,8 x 21 cm

ISBN 978-602-9155-17-4 (cetak)
978-623-8052-24-0 (e-book)

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. Ikonografi | 2. Seni Gambar |
| 3. Komik | 4. Ikonologi |

704.9

Copy Editor : Dhevi E.I.R. Mahelingga
Proofreader : Indah Susanti
Penata Isi : S. Imam Setyawan
Desainer Sampul : S. Imam Setyawan

Cetakan Pertama : April 2018
Cetakan Edisi Revisi : Desember 2022

Diterbitkan oleh:



Penerbit BRIN, anggota Ikapi
Direktorat Repositori, Multimedia, dan Penerbitan Ilmiah
Gedung B.J. Habibie, Jl. M.H. Thamrin No.8,
Kb. Sirih, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10340
E-mail: penerbit@brin.go.id
Website: penerbit.brin.go.id



PenerbitBRIN



Penerbit_BRIN



penerbit_brin

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Daftar Isi

Daftar Isi	v
Daftar Gambar.....	vii
Pengantar Penerbit.....	xi
Kata Pengantar	xiii
Prakata	xxiii
 BAB I	
Ikonografi dan Ikonologi sebagai suatu Pendekatan Sosio- Historis dalam Mengkaji Komik.....	1
A. Ikonografi dan Ikonologi sebagai Pendekatan Sejarah.....	9
B. Ikonografi dan Ikonologi sebagai Suatu Pembacaan terhadap Komik.....	19
 BAB II	
Komik Indonesia dalam Ikhtisar Sejarah.....	21
A. Mendefinisikan Komik.....	23
B. Komik Sebagai Karya Seni Rupa dan Sastra	30
C. Ikhtisar Sejarah Komik Indonesia 1930–1970-an	40
 BAB III	
Deskripsi Pra-Ikonografi : Unsur Visual Komik dan Unsur Intrinsik Prosa Fiksi dalam Komik <i>Sandhora</i>	59
A. Alur/Plot Komik <i>Sandhora</i>	60
B. Penokohan atau Perwatakan dalam Komik <i>Sandhora</i>	80
C. Titik Pandang.....	87
D. <i>Setting</i> dalam Komik <i>Sandhora</i>	92
E. Gaya	99
F. Kata-kata/Teks.....	110

BAB IV	Mengungkap Makna Sekunder dalam Komik <i>Sandhora</i>	119
A.	Sikap Teguh Santosa dalam Komik <i>Sandhora</i>	123
B.	Analisis Tema Komik <i>Sandhora</i>	134
BAB V	Sebuah Interpretasi Ikonologis Terhadap Komik <i>Sandhora</i>	145
BAB VI	Penutup	171
	Daftar Pustaka	177
	Daftar Istilah (Glosarium)	183
	Indeks	191
	Biografi Penulis	193

Daftar Gambar

Gambar 1.1	Komik <i>Sandhora</i> (1970) karya Teguh Santosa, jilid A dan B, diterbitkan oleh penerbit Pantjar – Kumala, Jakarta	20
Gambar 2.1	Panel disusun secara berurutan dengan pola. Satu panel merupakan kelanjutan dari panel sebelumnya, sekaligus terjukstaposisi.	27
Gambar 2.2	Komik <i>Morina</i> (1962) Karya Taguan Hardjo Menggunakan Istilah ‘Nopel Bergambar’.	29
Gambar 2.3	Cuplikan Komik <i>Mahabharata</i>	33
Gambar 2.4	Bagian Awal Komik <i>Sandhora</i>	35
Gambar 2.5	Komik Strip “Put On” yang diterbitkan pada tahun 1958 di harian <i>Sin Po</i> , ditebitkan kembali oleh Pustaka Klasik tahun 2014	45
Gambar 2.6	Komik “Sie Djin Koei–Tjeng Tang” Karya Otto Suastika (Siauw Tik Kwei).....	46
Gambar 2.7	Komik serial <i>Mahabharata</i> Karya R.A. Kosasih.....	47
Gambar 2.8	Komik <i>Sri Asih</i> Karya R.A. Kosasih	49
Gambar 2.9	Komik <i>Sangsaka Berlumur Darah</i> karya Djair (1967) ...	50
Gambar 2.10	Komik <i>Put On</i> terbitan tahun 1963. Menyebutkan “Tengku” sebagai olok-olok terhadap Malaysia.	52

Gambar 2.11	Komik <i>Put On</i> terbitan tahun 1963. Komik ini menjadi alat propaganda pemerintah dalam pembebasan Irian Barat.	53
Gambar 3.1	Bagan Tahapan Plot Komik <i>Sandhora</i> secara Garis Besar	80
Gambar 3.2	Caption dalam komik <i>Sandhora</i> berisi narasi pemaparan narator (komikus) sebagai penutur yang serba tahu tentang apa yang ada dalam benak pelaku utama.	88
Gambar 3.3	Caption dalam komik <i>Sandhora</i> yang berisi narasi pemaparan narator (komikus) sebagai penutur yang serba tahu tentang apa yang ada dalam benak pelaku utama.....	88
Gambar 3.4	Komikus memosisikan diri sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita.	89
Gambar 3.5	Komikus memosisikan diri sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita.	90
Gambar 3.6	Komikus memosisikan diri sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita.	91
Gambar 3.7	Mat Pelor berada/tiba di Minahasa (Manado) tanggal 15 Desember 1831 (kiri) dan Mat Pelor digiring ke tiang gantungan tanggal 18 Desember 1831 waktu subuh jam 5 pagi (kanan).....	93
Gambar 3.8	Dinamika setting tempat yang dialami oleh dua tokoh utama, <i>Sandhora</i> dan Mat Pelor secara makro.....	94
Gambar 3.9	Gaya ketepatan objektif Teguh Santosa dalam komik <i>Sandhora</i> (1970) (Kiri) dan pendekatan yang sama oleh Ganes TH dalam <i>Si Buta dari Goa Hantu</i> (1968) (Kanan).....	101
Gambar 3.10	Gaya ketepatan objektif Teguh Santosa dalam komik <i>Sandhora</i> (1970) (Kiri) dan pendekatan yang sama oleh Hans Jaladara dalam <i>Panji Tengkorak</i> (1967) (Kanan)	102

Gambar 3.11	Komik <i>Robin Hood and His Merry Men</i> (dipublikasikan tahun 1956–1957), dan <i>Robin Hood and Maid Marian</i> (1957), menunjukkan teknik blok hitam, arsiran, dan kontras yang terang, jauh sebelum Garth, Bellamy telah menggunakan teknik ini.	106
Gambar 3.12	Komik serial <i>Garth</i> karya Frank Bellamy yang terbit mulai tahun 1971–1976, tampak teknik blok hitam dan arsiran yang identik dengan karya Teguh, baik dalam <i>Sandhora</i> (1970) maupun karya-karya sesudahnya.....	106
Gambar 3.13	Pada jilid pertama halaman 6, panel kedua, secara eksplisit Teguh menyatakan bahwa karyanya (<i>Sandhora</i>) merupakan roman sejarah.....	107
Gambar 3.14	Halaman 56 jilid 1 panel pertama, teks dalam caption menjelaskan alam pikiran dalam benak tokoh (kiri), sedangkan pada halaman 97 jilid 1 panel pertama, teks dalam <i>caption</i> menjelaskan peristiwa yang telah terjadi (kanan).	111
Gambar 3.15	<i>Sound lettering</i> dalam komik <i>Sandhora</i> (1970), “TOK TOK TOK” untuk pintu yang diketuk (kiri) dan “DHIAR” untuk suara tembakan (kanan).....	112
Gambar 3.16	<i>Sound lettering</i> dalam komik <i>Sandhora</i> (1970), “AACH” untuk ekspresi kesakitan (kiri) dan “BRAGH” untuk suara orang tersungkur (kanan).	112
Gambar 3.17	Panel dalam komik <i>Sandhora</i> (1970), tampak dengan garis batas yang jelas (kiri) dan garis batas yang tidak jelas atau garis semu (kanan).	113
Gambar 3.18	Caption dengan garis batas yang jelas pada halaman 384 panel 1 (jilid 7), caption dengan garis batas yang tidak jelas/semu pada halaman 384 panel 2 (jilid 7), dan balon ucapan pada halaman 385 panel 1 serta balon pikiran pada panel kedua.....	114
Gambar 4.1	Pada caption halaman 31 dan 32 tampak bagaimana sikap Teguh, memberikan evaluasi terhadap kesombongan manusia, ia mengecamnya.....	124

Gambar 4.2	Pada caption halaman 43 panel pertama, tampak anjuran untuk tidak menghakimi seseorang dan pada halaman 105, Teguh melakukan upaya reflektif, berempati, sembari melaknat kecabulan Hamid Sulthon.	125
Gambar 4.3	Pernyataan evaluatif Teguh mengenai manusia yang saling membunuh satu sama lain.	127
Gambar 4.4	Teguh memberikan pernyataan evaluatif terhadap konflik-konflik agama yang sebenarnya kontradiktif dengan ajaran agama itu sendiri, yang mengajarkan cinta dan kasih sayang.	128
Gambar 5.1	Cap Tangan Rendra untuk Dhany Valiandra (putra Teguh Santosa) Tahun 1999.	152
Gambar 5.2	Surat Sunarto PR kepada Teguh Santosa.	153

Pengantar Penerbit

Sebagai penerbit ilmiah, Penerbit BRIN mempunyai tanggung jawab untuk terus berupaya menyediakan terbitan ilmiah yang berkualitas. Upaya tersebut merupakan salah satu perwujudan tugas Penerbit BRIN untuk turut serta membangun sumber daya manusia unggul dan mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang diamanatkan dalam pembukaan UUD 1945.

Buku *Menimbang Sandhora: Telaah Komik Teguh Santosa* menyajikan secara metodik sebuah kajian sosio-historis dengan pendekatan ikonografi dan ikonologi terhadap karya seni rupa berupa komik. Melalui buku ini diungkapkan bagaimana elemen-elemen visual dan verbal, baik yang bersifat aktual maupun ekspresional, membentuk tema dan konsep yang merefleksikan dinamika tahun 1970 saat komik *Sandhora* diterbitkan.

Buku *Menimbang Sandhora: Telaah Komik Teguh Santosa* merupakan pengembangan dari buku yang sudah pernah diterbitkan sebelumnya oleh Ma Chung Press pada April 2018 dan kini diterbitkan kembali oleh Penerbit BRIN. Hadirnya buku ini diharapkan dapat mengisi kekosongan kajian akademik terhadap komik Indonesia yang dewasa ini semakin jarang ditemui. Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penerbitan buku ini.

Penerbit BRIN

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Kata Pengantar

Mengamati Komik Lagi

Oleh Syarifuddin¹

A. Ilmu dan Masa

Rasanya menulis atau menafsirkan sesuatu memang tak bisa purna, terlebih manakala kita memahami bahwa sebuah tulisan atau pembahasan selalu memiliki konteks sosial. Konteks inilah yang sering tidak bisa dilampaui, dengan kata lain tafsiran selalu mencerminkan situasinya atau dalam kata-kata Hegel: selalu cerminan dari sebuah *zeitgeist*. Karena keterbatasan tersebut, ilmu yang ada dalam dunia ilmiah pun suatu saat menjadi runtuh manakala ada temuan-temuan yang memperkuat tafsir baru dan menggugurkan penafsiran lama karena instrumen-instrumen yang ditemukan pada masa berikutnya lebih memadai.

Hampir semua keilmuan tidak akan bisa menghindari persoalan tersebut. Pada masa lampau, saat kita berada di bangku sekolah, kita diajarkan tentang teori mengenai bentuk bumi. Saat itu, kita dapat melihat ada sejumlah pandangan yang berbeda-beda mengenai bumi. Seperti bumi itu datar seperti kertas dan seterusnya hingga suatu saat

1 Pengamat seni rupa dan *creative media developer*. Aktivitasnya selain melakukan kurasi pameran seni rupa adalah menulis untuk kajian, pameran seni rupa, sejarah, dan kuratorial museum. Ia juga bekerja untuk bidang pengembangan media kreatif, baik berbasis desktop maupun *mobile technology*, seperti *photogrammetry*, *augmented reality*, dan *virtual reality*.

Galileo datang dan menyatakan juga membuktikan bahwa bumi itu bulat. Galileo tentu tidak melihat bumi dengan mata telanjang, namun ada beberapa pembuktian dan penemuan alat-alat yang mendukung pandangan-pandangan Galileo, seperti teleskop yang pada masa sebelumnya masih absen.

Teori-teori sosial seperti juga teori ilmu pengetahuan, seperti dalam kasus Galileo, juga mengalami hal yang serupa. Bahkan secara radikal seorang teoretikus sosial menyatakan bahwa kebenaran tidak ada. Kebenaran selalu ada dalam sebuah kembara, jika suatu saat kembara itu berhenti, itulah yang dianggap sebagai sebuah kebenaran. Saat kembara itu berlanjut maka saat itu pula tafsir juga angkat sauh untuk merengkuh pemberhentian baru. Perhentian itu ibarat sebuah stasiun antarkota dan stasiun tujuan tak pernah ada. Ungkapan itu menunjukkan situasi akhir bagaimana sebuah ilmu tidak bisa sepenuhnya menjadi puna.

Ilmu pengetahuan bernasib demikian, tidak terkecuali komik. Komik juga mengalami hal serupa, saat pandangan-pandangan mengenai komik turut silih berganti dan tentu saja tidak terkecuali definisinya

B. Beberapa Pandangan Komik.

Sejarah komik di Indonesia baru seumur jagung. Komik tentu saja berasal dari kebudayaan barat yang hadir pada masa kolonialisme. Memang ada pandangan-pandangan yang menyatakan bahwa wayang beber, panel *bas-relief* candi, dan gambar-gambar di lontar adalah cikal bakal komik. Marcel Bonnef (1998) dalam bukunya juga menuliskan pandangannya mengenai wayang beber. Di buku *Bahasa Rupa*, Primadi Tabrani (2005) juga menyatakan hal yang kurang lebih sama, bahkan secara gamblang Primadi menyebut wayang beber dan relief candi dengan sebutan bahasa komik wayang beber dan bahasa komik candi. Dua pandangan ini, kemudian hari menjadi menyebar dan dirayakan oleh banyak pihak dengan menyebut hal yang serupa bahwa wayang beber dan panel *bas-relief* candi itu adalah cikal bakal komik atau klaim umum yang tak kalah serunya adalah: Kita memiliki tradisi komik sebelum komik itu sendiri muncul di Indonesia.

Pernyataan-pernyataan ini cukup menggelitik. Bagaimana wayang beber dan panel *bas-relief* candi itu diklaim sebagai cikal bakal komik. Dalam amatan saya, setidaknya dari berbagai literatur terutama yang membahas komik, saya mendapatkan simpulan bahwa: Jika khazanah budaya lama itu adalah cikal bakal komik, pertanyaannya adalah mengapa komik baru dirayakan setelah masa kolonial? Itu pun juga melalui karya orang-orang Tionghoa yang mula-mula muncul di Indonesia.

Will Eisner (1990) mengistilahkan komik sebagai seni sekuensial atau seni berurutan. Kemudian dalam buku *Understanding Comic*, Scott McCloud mentakhsiskan dengan lebih spesifik yaitu: Gambar-gambar lain serta lambang-lambang yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu (McCloud, 1994). Scott McCloud dalam buku yang sama, tampak kebingungan menentukan kapan sebenarnya komik muncul atau ada? Kebingungan seperti ini memang bisa saja terjadi dan sangat mungkin terjadi, sebab McCloud hanya melihat “sekuensialnya”² saja. Dengan kata lain, McCloud hanya melihat soal bentuknya saja. Ia mungkin lupa bahwa benda-benda yang tercipta atau diciptakan oleh manusia selalu memiliki konteks sosial. Artinya benda yang satu dengan yang lainnya bisa saja sama dalam tampilan, cara membuat, dan seterusnya bisa sama, namun dari sesuatu yang tampak sama itu bisa menanggungkan sesuatu yang berbeda. Komik, relief, dan gambar dari masa *pre-Columbian* memiliki cara yang sama tapi relief serta gambar-gambar dari masa *pre-Columbia* itu tidak berarti adalah komik atau bisa diklaim sebagai komik. Klaim McCloud terhadap segala gambar sebelum komik lahir hanya dilihat dari *form*-nya saja tanpa menyertakan konteks dari gambar-gambar yang diciptakan itu. Dalam kasus yang berbeda dalam dunia seni, betapa berbedanya lukisan yang dibuat oleh Robert Rauschenberg dengan cara melukis ulang lukisan yang dibuat oleh Willem de Kooning dengan menghilangkan

2 Sekuensial dan balon kata sering diidentifikasi sebagai bentuk spesifik komik. Gambar skuensial ada sejak lama dan balon kata juga telah muncul paling awal pada Lukisan *The Annunciation to Saint Anne and Saint Joachim* karya Bernhard Strigel 1506/1 507 di dalam balon kata tertulis “*Ego sum angelus domini ad te missus*” atau “Aku adalah malaikat Tuhan yang dikirim kepadamu.”

garis pinggirnya. Cara melukis seperti ini tidak bisa dilakukan oleh Leonardo Da Vinci. Da Vinci tidak bisa melakukan hal tersebut karena konteks perkembangan seni pada masa Da Vinci berbeda dengan masa Rauschenberg. Konteks sosial yang berbeda sangat menentukan keberadaan sebuah benda juga cara memaknainya.

Dalam definisi Scott McCloud ini jelas, bahwa pentakhsisan dan penelitian seperti yang diuraikannya dalam buku *Understanding Comics* berada pada semangat memotret *form* atau bentuk dari komik. Oleh karena itu, McCloud memasukkan semua gambar yang berurutan (Eisner) dan terjukstaposisi (McCloud), yang berasal dari pelbagai masa, disebut sebagai komik. Salah satunya adalah naskah yang berasal dari masa *pre-Columbian* yaitu *Kuku Macan dan 8 Rusa* yang juga disebut *Nail of Oselot*. Kemudian ia juga memasukkan *Permadani Beyeux*, dan tentu saja *Hieroglif* (McCloud, 1994). Ketiga model yang didedahkan oleh McCloud itu memang memiliki prasyarat komik: sekuensial dan terjukstaposisi.

Dalam pandangan saya, secara visual atau bisa disebut sebagai bentuknya maka komik *pre-Columbus* hingga komik Teguh Santosa atau komik karya Aji Prasetyo, bisa menjadi sama saja. Namun dalam hal konteks sosial maka tentu saja kelahiran komik Teguh Santosa, Ganesh TH, Djair, Tony Masdiono, Eroest Bp, Keo Budi Harijanto, hingga Aji Prasetyo berada pada tradisi komik modern yang kelahirannya tentu saja tidak berasal dari relief candi, prasi lontar, ataupun wayang beber. Komik yang mereka ciptakan adalah komik-komik yang secara jelas muncul dari perkembangan seni dan kebudayaan Barat yang masuk melalui penjajahan, seperti yang juga ditulis dalam *Komik Indonesia*. Hal tersebut terutama terlihat pada subbagian dengan judul yang sedemikian tegas menjelaskan pengaruh dari luar yaitu: Pengaruh Barat dan Cina (1931-1954). Bagian ini juga kemudian dipertegas dengan subbagian yang berjudul: Kembali ke Sumber “Kebudayaan Nasional” (1954-1960) (Bonneff, 1998). Namun dalam buku ini juga, Bonneff mengamini bahwa asal usul komik itu juga memuat *bas-relief* dan wayang beber *Jaka Kembang Kuning* (Bonneff, 1998). Lebih jauh, Bonneff menegaskan bahwa bukan

hanya itu saja ada bentuk lain yang juga dikatakan menjadi salah satu cikal bakal dari komik yaitu *iler-iler*[sic!] ³. Pada pandangan ini, Bonneff juga memakai cara telaah yang kurang lebih sama dengan yang dilakukan oleh McCloud. Jika kita lihat lebih jauh lagi maka baik relief maupun wayang beber memiliki bentuk simbolis yang spesifik. Relief memiliki cara melihat dan memahami *Pradaksina* dan *Prasawya*. Masing-masing cara melihat memiliki makna yang berbeda. Sedangkan wayang beber yang menggunakan dalang tentu berbeda dengan komik. Sang dalang biasanya menceritakan situasi yang terjadi di belakang kemudian ke depan, selain itu penempatan tokoh-tokoh di kanan dan kiri juga memiliki makna yang berbeda. Cara melihat relief dan wayang beber ini tidak dimiliki oleh komik karena memang komik, wayang beber, dan relief berbeda.

C. Gambar, Tulisan, dan Komik

Gambar dalam bahasa Inggris disebut dengan *image*, dalam bahasa Jerman disebut *bild*, juga dalam literatur masa kolonial diterjemahkan *bild*.⁴ Komik, wayang beber, relief, hieroglif, artefak *pre-Columbia*, dan seterusnya memiliki kesamaan yaitu sekuensnya. Kesamaan adanya sekuens inilah yang menjadi pangkal kesemuanya dipersamakan. Dari Eisner, kita mengenal istilah sekuensial, tapi dalam bukunya juga, Eisner menyatakan bahwa ia mendapat pandangan itu dari Norman Cousins yang berjudul *Not So Fast*. Dalam tulisan ini Norman Cousins, memperkenalkan istilah pikiran berurutan (*sequential thought*), yang kemudian menjadi “ide” utama yang dikembangkan oleh Eisner.

-
- 3 Kesalahan kutipan bukan dari saya, namun dari penulis buku Komik Indonesia. *Iler-iler* seharusnya ditulis *ider-ider*. Dalam buku *Śiwaratrikalpa*, Mpu Tanakun yang diterjemahkan oleh Teeuw, Galestin, Robson, Worsley, dan Zoetmulder yang diterbitkan 1969. Dalam buku ini banyak diulas mengenai cerita Lubdhaka atau *Tale of Lubdhaka*. Cerita ini seringkali diwujudkan dalam bentuk *ider-ider*: “...as the Balinese term has it, an *ider-ider*; it is 808 cm. long and 28 cm.” *Ider-ider* adalah kain yang biasanya dipakai untuk menghiasi rumah atau pura, dan dipasang berkeliling.
 - 4 Literatur kolonial menulis *bild* untuk gambar. Kata *bild* dalam Bahasa Belanda sama dengan Bahasa Jerman, karena Bahasa Belanda masih merupakan turunan dari Bahasa Jerman.

Pikiran berurutan ini adalah sebuah gejala umum psikologis karena itulah mengapa kemudian gambar-gambar hieroglif hingga wayang beber berturutan baru disadari dan didedahkan dengan lengkap dalam teori komik oleh Eisner (Eisner, 1990). Di dunia seni juga sama, adanya waktu dalam gerak dieksplorasi oleh Duchamp dalam karya *Nude Descending Staircase*. Sedangkan gambar, seperti yang dengan tepat dikatakan W.J.T Mitchell: *To live in any culture whatsoever is to live in a visual culture* (Mitchell, 2005). Dalam pandangan ini, kita tak bisa lepas dari persoalan gambar. Gambar merupakan gejala psikologis manusia, karena itu lumrah jika kemudian manusia melahirkan produk budaya yang bersifat visual. Telaah atas waktu sesungguhnya baru muncul setelah kemunculan kamera dan terutama setelah kemunculan seri foto karya Edward Muybridge yang memotret perempuan yang berjalan menuruni tangga.

Dalam perbincangan semacam ini, sering kali kita terjebak pada perdebatan-perdebatan generalisasi dan universalitas. Seperti dalam pernyataan: “Semua masyarakat memiliki seni dan budaya”. Pernyataan ini memang benar adanya bahwa semua kelompok manusia di bumi memiliki seni dan budaya, namun masing-masing kebudayaan tersebut memiliki perkembangan yang unik dan tersendiri seperti pakaian dan makanan. Kendati bersifat universal, pakaian dan makanan dari suatu lingkungan budaya memiliki perbedaan-perbedaan. Perbedaan-perbedaan ini didorong oleh situasi dan kondisi kultural seperti cara berpakaian orang di Afrika dan di Kutub Utara berbeda karena kondisi alam. Sama seperti seni di pelbagai daerah memiliki perbedaan-perbedaan. Komik adalah salah satu produk budaya Barat yang kemunculannya dilatarbelakangi oleh banyak sebab yang terjadi di lingkungan kebudayaannya, salah satunya adalah revolusi industri yang kemudian melecut tumbuhnya pabrikasi mesin-mesin cetak.

Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* juga membahas abstraksi dari bentuk realis ke bentuk deformatif. Bentuk wajah seperti yang dicontohkan McCloud: “semakin sederhana, kita semakin jauh dari ‘wajah’ yang asli di foto”. Cara melihat wajah yang ditunjukkan McCloud sesungguhnya memperlihatkan pergeseran dari partikular

ke *general*. Dengan kata lain, menyederhanakan pandangan sama dengan membuang fitur-fitur tertentu hingga tersisa bentuk dasarnya. Pokok yang perlu dilihat dalam proses ini adalah bentuk partikular bukan bentuk *general*. Bentuk partikular dan bentuk *general* kendati memiliki kemiripan namun keduanya tidak bisa dipersamakan. Cara pandang gambar, bahasa dan komik yang seringkali kita terima adalah cara pandang seperti yang telah disebutkan di atas. Pandangan seperti itu sebenarnya merupakan pemaksaan sudut pandang baik dalam memandang yang partikular dengan menggunakan yang *general*, maupun memandang yang *general* dengan sudut yang partikular. Cara pandang dari yang partikular terhadap yang general dan sebaliknya, bisa digunakan namun dalam kerangka bukan untuk menyamakan. Hal tersebut sebaiknya digunakan untuk dipakai untuk mencari perbedaan-perbedaan atau mungkin persamaan-persamaan, namun tidak berpretensi untuk menyamakan keduanya.

D. (Pangkal) Kebimbangan Estetik⁵

Seni yang telah dimiliki kebudayaan kita berasal dari banyak kebudayaan yang memengaruhi cara berkesenian kita hari ini. Candi Penataran di Blitar, Jawa Timur adalah pertemuan seni Hindu yang bercampur dengan seni yang berasal dari “kepercayaan” lokal. Pertemuan semacam ini tidak hanya terjadi pada Candi Hindu di Jawa Timur, namun juga bisa kita temui pada sastra pertengahan abad ke-18 di Surakarta. Pertemuan antara spiritualitas Jawa berpadu dengan ajaran tasawuf Islam. Pertemuan ini sering dianggap Jawanisasi Islam, atau Islamisasi budaya Jawa. Demikian pula saat bentuk-bentuk seni modern Barat yang masuk melalui penjajahan. Seni modern diadaptasi dengan percampuran nilai-nilai lokal seperti simbolisme budaya Jawa yang kerap hadir dalam seni rupa kita. Bahkan Sanento Yuliman di akhir 80-an, saat corak lukisan surealisme mengemuka, Sanento

5 Subjudul ini saya ambil dari buku *Nusa Jawa Silang Budaya*, buku pertama Denys Lombard *Le desarrois de esthetiques* dalam *Le Carrefour Javanais*. Saya menggunakan versi terjemah terbitan Gramedia Pustaka Utama, halaman 178 (Lombard, 2008). Sub pokok bahasan ini, saya masukkan dengan pertimbangan karena buku Aditya Nirwana menggunakan teori-teori seni rupa.

memberikan istilah Surealisme Jogja. Sanento memberi istilah itu bukan tanpa alasan, ia melihat bahwa secara visual lukisan-lukisan tersebut tampil dalam gaya Surealisme Eropa, namun gaya lukis surealisme itu banyak dipengaruhi mistisisme budaya Jawa dalam hal ini Jogja.

Jika dilihat dalam teknis Surealisme Eropa maka lukisan-lukisan Surealisme Jogja merupakan sebuah “kesalahan”. Demikian pula dengan komik terutama “komik wayang”. Komik wayang dari identifikasi yang disematkan, di situ jelas sekali bahwa cerita wayang yang diwujudkan dalam teknis gambar komik modern. Pertemuan-pertemuan semacam ini secara visual dan dalam sudut pandang seni memang tidak ada masalah, namun yang menjadi masalah jika itu kemudian hanya diidentifikasi sebagai satu hal, bukan dua hal yang bertemu. Demikian pula sastra Jawa pertengahan abad ke 18 pertemuan antara mistisisme budaya Jawa dan tasawuf Islam diidentifikasi dengan satu pandangan saja.

Cara pandang modernitas dalam seni dan budaya juga memiliki peran yang cukup penting, yang ikut meminggirkan nilai lain dalam sebuah karya. Padahal, seni modern sebenarnya juga secara jelas mempraktikkan proses yang sama, artinya banyak pemikiran seni budaya modern yang datang dari pertemuan dengan kebudayaan-kebudayaan lain. Kita bisa ingat Claude Debussy menyaksikan musik gamelan saat *Paris Exposition* dan Antonin Artaud menonton Tari Bali. Gerakan Tari Bali tersebut pada gilirannya memberikan kontribusi besar pada *cruel theater* Artaud. Gerak penari Bali tanpa kata-kata, tapi mengatakan banyak hal, kurang lebih demikian yang ditangkap oleh Artaud. Di bidang seni rupa Jean Debuffet, Picasso, dan Matisse menyerap kebudayaan lain dalam memproduksi karya-karyanya.

Penetrasi budaya Barat yang demikian kuat, ditambah lagi posisi terjajah menjadikan cara-cara pandang terhadap seni menjadi minder, dan keminderan ini berujung pada kebimbangan-kebimbangan dalam menerapkan kategori-kategori estetik.

Beberapa tahun lalu Jim Supangkat dalam Katalog *CP Open Biennale* pertama, menyodorkan jalan tengah yang ia sebut ‘seni

dengan aksen' (*art with an accent*). Namun, sayang sekali 'seni dengan aksen' itu menempatkan budaya lokal sebagai aksen, dengan kata lain tetap menempatkan kebudayaan Barat sebagai *backend* dari pandangan tersebut. Sama seperti gaya kubisme Picasso yang menempatkan bentuk patung kuno Iberian sebagai aksen. Pandangan 'seni dengan aksen' jika dipakai di Indonesia bisa berdampak negatif. Alih-alih berupaya menegaskan posisi nilai lokal dalam budaya global, yang terjadi justru sebaliknya. Pandangan 'seni dengan aksen' justru memosisikan seni lokal menjadi inferior dan pandangan 'seni dengan aksen' adalah cara pandang orientalis. Parahnya, kita sendiri melakukannya!

Di dunia Barat, definisi seni mengalami perubahan-perubahan. Hingga saat ini kata-kata 'apa itu seni?' masih sering terdengar dan seperti tidak pernah selesai. Begitu pun dengan definisi komik bahkan pada wilayah tertentu, definisi yang dipakai berbeda dengan di wilayah Eropa, Amerika, dan lainnya, semisal istilah *le neuvième art* (seni kesembilan) yang dipakai F. Lacassin (???), Bonneff (1998), juga Groensteen (2007, 2013). Seni kesembilan adalah upaya memasukkan *bande dessinée* ke dalam definisi seni dalam tradisi *high art* Prancis, bersama dengan jenis seni lain⁶ bahkan belakangan ada seni kesepuluh yaitu seni berbasis multimedia. Definisi seni yang rumit dari Groensteen (2013) tak lain adalah upaya untuk memasukan komik ke dalam tradisi *high art*, hal ini dapat lebih jelas jika kita membaca buku *Comics and Narration*⁷ pada bab "Is Comics a Branch of Contemporary Art?" Bagian ini ditulis setelah Groensteen mendedahkan definisi baru (*redefinisi*), yang tidak ketinggalan jaman (Groensteen, 2007, 2013). Upaya yang dilakukan Groensteen adalah untuk memberikan jalan terang terhadap masa depan pemahaman komik itu sendiri.

6 1. *Le premier art* (pertama): *architecture*; 2. *Le deuxième art* (kedua): *sculpture*; 3. *Le troisième art* (ketiga): *painting*; 4. *Le quatrième art* (keempat): *dance*; 5. *Le cinquième art* (kelima): *music*; 6. *Le sixième art* (keenam): *poetry*; 7. *Le septième art* (ketujuh): *cinema*; 8. *Le huitième art* (kedelapan): *television*; 9. *Le neuvième art* (kesembilan): *comic strips (bande dessinée)*; 10. *Le dixième art* (kesepuluh): *interactive medias (video games, multimedia)*.

7 Hal ini disampaikan Groensteen pada bab ke-8: *Is Comics a Branch of Contemporary Art?*

E. Menimbang Sandhora

Buku *Menimbang Sandhora: Telaah Komik Teguh Santosa* yang ditulis Aditya Nirwana, mengisi publikasi pemaknaan terhadap karya-karya seni (baca: komik). Sebagaimana buku seni yang persebaran dan penerbitannya sangat terbatas, buku ini menjadi salah satu sumber penting atas pemaknaan-pemaknaan komik dalam kajian ilmiah.

Selain dikupas dengan menggunakan teori ikonologi Panofsky, *Menimbang Sandhora* menggali sumber dari komunitas komik yang secara aktif melakukan diskusi *online* dan melakukan kegiatan-kegiatan *offline*. Dalam komunitas ini terdapat narasumber-narasumber penting yang langsung terkait dengan Teguh Santosa, semisal Dhany Valiandra (putra mendiang Teguh Santosa) juga Eroest BP komikus yang sempat mencecap dan menyaksikan dengan dekat bagaimana Teguh Santosa memproduksi karyanya, dari sini teknis-teknis spesifik yang dipakai Teguh Santosa bisa diperoleh dengan jelas. Selain Dany Valiandra dan Eroest BP, komunitas juga terdiri dari kolektor komik yang sekaligus pembaca fanatik Teguh Santosa.

Buku *Menimbang Sandhora*, kendati dikupas dengan teori ikonologi Panofsky, yang lebih lekat dengan kajian seni secara umum⁸, namun bagian-bagian yang dikaji dan yang diukur dalam tulisan ini menggunakan elemen-elemen spesifik komik: (1) *panel*, (2) *gutter* (parit), (3) *ballon*, (4) *caption*, (5) kata-kata/teks, (6) gambar ilustrasi, (7) *setting*, (8) gaya, (9) penokohan dan perwatakan, (10) alur, (11) titik pandang, dan (12) tema.

8 Kajian umum yang saya maksudkan di sini adalah menggunakan kajian-kajian yang tidak secara spesifik alat telaah komik yang lazim disebut dengan *Comics Studies*. Seperti teori-teori Gilbert Seldes, Will Eisner, Scott McCloud, R. C. Harvey, David Carrier, Alain Rey, Lawrence Grove, atau Thierry Groensteen.

Prakata

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas izin dan kuasa-Nya buku dengan judul *Menimbang Sandhora: Telaah Komik Teguh Santosa* ini dapat terselesaikan. Buku ini disusun dan diterbitkan melalui bimbingan Penulisan Buku Ajar Perguruan Tinggi Tahun 2017, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dit. Pengelolaan Kekayaan Intelektual, Ditjen Penguatan Riset dan Pengembangan, Kemenristekdikti atas hibah dan bimbingan yang telah diberikan. Juga tidak lupa diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada bapak Dr. Wahyu Wibowo, SS., MM., yang telah membimbing penyusunan buku ini sehingga penulis memiliki kesempatan untuk dapat menyusun salah satu referensi yang layak dibaca dalam pusran kajian seni rupa Indonesia.

Di lain pihak, buku ini tersusun dari hasil penelitian yang didanai oleh Ma Chung Research Grant (MRG) 2016, dalam Skim Penelitian Dosen Pemula, dengan judul penelitian “Kajian Ikonografi dan Ikonologi Komik Sandhora (1970) Karya Teguh Santosa”. Atas kesempatan yang telah diberikan untuk menjalani penelitian tersebut, pertama-tama diucapkan terima kasih kepada Sdri. Kestrilia Rega Priianti, M.Si. selaku Kepala LPPM Universitas Ma Chung, staf Sdr. Taufik Chairudin, SE., dan Bapak Dr. Daniel Ginting, S.S., M.Pd. sebagai pembimbing penelitian.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Penulisan buku ini bertujuan untuk mengisi kekosongan kajian akademik terhadap komik (cerita/novel grafis) Indonesia yang dewasa ini semakin jarang dilakukan. Padahal komik Indonesia memiliki nilai seni dan artistik yang tidak kalah dengan komik asing dan pernah mengalami masa keemasannya sehingga layak untuk dikaji sebagaimana bentuk-bentuk seni rupa yang lain. Buku ini berupaya menyajikan secara metodik sebuah kajian sejarah terhadap karya seni rupa (komik) sehingga secara praktis buku ini dapat dibaca oleh mahasiswa Seni Rupa atau Desain Komunikasi Visual/Desain Grafis pada semester awal hingga pertengahan masa kuliah yang sedang mempelajari Metode Penelitian Seni Rupa & Desain. Akhir kata, besar harapan penulis mendapatkan masukan, saran, dan juga kritik dari pembaca sekalian.

Malang, 6 Oktober 2017

Penulis

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB I

Ikonografi dan Ikonologi sebagai suatu Pendekatan Sosio-Historis dalam Mengkaji Komik

*“History repeats itself,
first as tragedy, second as farce.”*

Karl Marx

Komik sering kali disebut juga sebagai cerita bergambar (cergam), narasi bergambar, dan belakangan muncul juga istilah ‘seni sekuensial’ (*sequential art*). Yang terakhir, sering kali digunakan secara bergantian dengan istilah komik. Pada intinya, istilah-istilah tersebut dipergunakan untuk menyebut suatu bentuk karya seni yang menekankan kepada kesinambungan (*continuity*) gambar dan tulisan (*text*) dalam mengemukakan ide atau gagasan. Eisner memberikan pengertian mengenai komik atau seni sekuensial sebagai sarana ekspresi kreatif dalam bentuk seni dan sastra yang berhubungan dengan gambar atau susunan gambar serta kata-kata untuk menceritakan sebuah cerita atau mendramatisasi ide¹ (Eisner, 1990; McCloud, 1994). Dari pengertian ini, dapat dipahami bahwa komik merupakan irisan dari sastra dan—tentu saja—seni rupa sehingga tidak jarang juga disebut sebagai

1 Pengertian ini merupakan yang paling lazim dipergunakan dalam mendefinisikan komik, yang kemudian juga diikuti oleh Scott McCloud dalam *Understanding Comics*. Lihat (Eisner, 1990; McCloud, 1994)

seni komik atau sastra komik. Dalam situasi yang lebih kontemporer, karena perkembangan ilmu pengetahuan dan kebutuhan manusia yang semakin kompleks di Indonesia, komik cenderung ditempatkan pada disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV).²

Dalam seni rupa, kritikus komik asal Prancis, Groensteen melihat komik sebagai sistem penandaan yang di dalamnya terdiri dari kumpulan ikon yang terpisah dan gambar yang saling bergantung satu sama lain, oleh karena itu ia menyebut komik sebagai ‘seni kesembilan’ (Groensteen, 2007)³. Namun, terkait kategorisasi seni rupa Groensteen yang rumit tersebut, perlu ditekankan bahwa sejauh komik merupakan kreasi bentuk simbolis dari perasaan manusia, di mana simbol-simbol merupakan universalisasi dari pengalaman yang bertransformasi maka ia merupakan karya seni (Langer, 2006). Dalam hal ini, pengertian seni dibingkai sebagai karya manusia yang mengomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya serta fenomena ini terjadi dalam praktik produksi dan konsumsi komik.

Pengalaman artistik komikus ketika mencipta komik tidak hanya mendudukan komik dalam bingkai seni rupa, namun lebih luas sebagai artefak kebudayaan yang keberadaannya terhubung dengan wujud kebudayaan yang lain, yakni wujud kebudayaan sebagai kompleks ide dan gagasan serta kompleks aktivitas dan tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat (Koentjaraningrat, 2009).⁴

2 Di beberapa perguruan tinggi di Indonesia yang membuka Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), menyajikan matakuliah dengan nama Desain Komik, Sastra Visual, bahkan Seni Sekuensial.

3 Groensteen tidak menjelaskan lebih lanjut mengenai terminologi ‘seni kesembilan’, namun jika merujuk pada Bonneff, istilah ini pertama-tama diperkenalkan oleh F. Lacassin di sekitar tahun 1957 di Barat (mungkin yang dimaksud adalah Prancis). Sebagaimana Groensteen, Bonneff juga tidak menjelaskan lebih lanjut tentang istilah ini, yang jelas Bonneff merujuk tulisan Lacassin yang berjudul *Pour un Neuvieme Art, la Bande Desinee*, dalam bahasa Prancis yang tidak juga berhasil penulis temukan (Bonneff, 1998)

4 Koentjaraningrat menyetujui pendapat seorang ahli sosiologi, Talcot Parson bersama dengan seorang ahli antropologi A.L. Kroeber yang membedakan wujud

Kajian tentang komik menjadi penting karena sering kali komik tidak diperhitungkan dalam kategori seni rupa karena keberadaannya yang dianggap ‘picisan’ dan tidak memberikan ‘manfaat’ selain pengalaman rekreatif kepada pembacanya. Hal ini dapat dipahami karena di awal kemunculannya di Indonesia sekitar tahun 1964–1966, komik dianggap sebagai sebuah bacaan picisan yang dapat merusak moral dan mental pembacanya karena komik pada saat itu banyak memuat gambar-gambar yang terkesan vulgar dan sadis, serta bahasanya yang tidak menghiraukan norma-norma kesopanan yang dianut oleh masyarakat (Maharsi, 2011). Jika mengacu pada periodisasi Bonneff (1998), tahun 1964–1966 komik Indonesia dipenuhi dengan cerita roman remaja yang menampilkan rok ketat, pakaian minim, dan beragam adegan panas.

Bonneff (1998) membagi tahap-tahap evolusi komik Indonesia dalam periodisasi bingkai sejarah sebagai: (1) Komik era prasejarah; (2) Pengaruh barat dan Cina (1931–1954); (3) Kembali ke sumber kebudayaan nasional (1954–1960); (4) Periode Medan (1960–1963); (5) Komik dan nasionalisme ala Soekarno (1963–1965); (6) Masa roman remaja (1964–1966); (7) Mengembalikan ketertiban atas nama Pancasila (1966–1967); dan (8) Menuju stabilitas (1968–1971).⁵ Adapun setelah periode yang disusun oleh Bonneff tersebut, dunia perkomikan Indonesia dibanjiri oleh terjemahan komik asing. Pada dekade 1970-an dan 1980-an, terjadi gelombang komik terjemahan dari Amerika dan Eropa. Sementara itu, dekade 1990-an menjadi

kebudayaan sebagai suatu sistem dari ide dan konsep dari wujud kebudayaan sebagai suatu rangkaian tindakan dan aktivitas manusia yang berpola. Ketiga wujud kebudayaan tersebut saling berkaitan, tetapi untuk keperluan analisis perlu dilakukan pemisahan terhadap setiap wujud kebudayaan itu. Hal ini sebagaimana dalam tulisan Kroeber dan Parsons, *The Concept of Culture and of Social System*. Lihat (A.L. & Talcott, 1958)

- 5 Bonneff merupakan peneliti asal Prancis yang mengkaji sejarah komik Indonesia sejak awal kemunculannya hingga tahun 1970an. Kajiannya ditulis pada tahun 1972, dan telah disajikan sebagai disertasi doktor *3e cycle* di *Ecole Pratique des Hautes Etudes*. Karyanya diterbitkan dengan judul *Les Bandes Desinees Indonesiennes* pada tahun 1976, dan diterjemahkan dalam bahasa Indonesia pada tahun 1998 dengan judul *Komik Indonesia*.

saksi gelombang tsunami komik terjemahan Jepang (Suroto, 2007). Pada pertengahan 1990-an, gerakan komik indie (independen) bangkit sebagai bentuk perlawanan terhadap hegemoni komik asing. Komik-komik indie tersebut mencoba tampil berbeda menggunakan gaya gambar lebih variatif dan eksperimental. Banyak komikus indie mengandalkan mesin fotokopi untuk menggandakan karya-karya mereka. Sistem distribusi mereka paling banyak dilakukan di pameran komik, baik dengan jalan jual-beli maupun barter antarkomikus (Lubis, 2009).

Kaitannya dengan sejarah Indonesia pasca peristiwa berdarah 1965, Rezim Orde Baru naik ke atas tahta kekuasaan dengan ideologi pembangunan dan dalih melakukan perbaikan terhadap penyimpangan-penyimpangan yang dilakukan oleh pemerintahan sebelumnya. Rezim Orde Baru membuka pintu selebar-lebarnya terhadap kapitalisme global di Indonesia.⁶ Pemerintah pada masa itu menerapkan kebijakan ekonomi, politik, dan militer yang berorientasi ke luar negeri terutama Barat, setelah sekian lama menerapkan kebijakan Soekarno yang 'anti-Barat'. Seni dan budaya yang sebelumnya 'kekiri-kirian', berbalik arah menjadi 'kebarat-baratan'. Seni tradisi mendapatkan represi dari rezim

6 Dalam buku *Sejarah Nasional Indonesia* yang merupakan buku sejarah 'resmi' masa Orde Baru, dijelaskan bahwa pemerintah melakukan stabilisasi dan rehabilitasi melalui Ketetapan MPR No. XXIII/MPRS/1966 tentang pembaharuan kebijaksanaan landasan ekonomi, keuangan, dan pembangunan, yang terdiri dari 10 bab dan 71 pasal. Kesemuanya itu kemudian diwujudkan dalam program Pembangunan Lima Tahun (Pelita). Disamping itu, Pemerintah Orde Baru juga menerapkan kebijakan politik bebas dan aktif. Tahun 1974, Menteri Luar Negeri Adam Malik menyatakan bahwa untuk Repelita II di bidang luar negeri terdapat 2 sasaran, yakni: (1) Memaksimalkan pemanfaatan segenap fasilitas yang tersedia di luar negeri, guna meningkatkan dan menyukseskan usaha pembangunan nasional dan (2) Menciptakan suatu iklim internasional yang menguntungkan dan dapat mengamankan usaha-usaha pembangunan nasional. Politik konfrontasi (terhadap Malaysia, Singapura, dan Inggris) dianggap tidak sesuai dengan dasar politik bebas dan aktif maka hal tersebut diakhiri dan kemudian diganti dengan politik bertetangga dan bersahabat baik serta hidup berdampingan secara damai yang saling menguntungkan (Poesponegoro & Notosusanto, 1993). Pemerintah Orde Baru menganggap apa yang telah dilakukan oleh pemerintahan sebelumnya (Orde Lama) merupakan sebuah bentuk penyelewengan.

Orde Baru karena pada masa sebelumnya, seni tradisi kerap menjadi alat politik PKI melalui Lekra yang menjalankan kebijakan-kebijakan politik PKI (Rosidi, 2015),⁷ sehingga stereotip 'kiri' melekat kepada segala sesuatu yang berhubungan dengan seni tradisi, yakni ketoprak, tari topeng, reog, jaranan, dan lain sebagainya (Widayat, 2001).⁸ Di sinilah rezim Orde Baru menerapkan politik kebudayaan dengan dalih pembangunan yang berkemajuan, bentuk-bentuk kesenian ala barat, seperti seni lukis, film, dan musik mulai membanjiri Indonesia dan menancapkan pengaruhnya.⁹ Meski tidak terdapat catatan mengenai komik terjemahan barat yang masuk ke Indonesia pada masa awal rezim Orde Baru, tema-tema roman remaja, fiksi ilmiah, detektif, dan spionase mulai menampilkan wajahnya. Pengaruh-pengaruh ini tidak didapatkan oleh komikus secara langsung dari komik terjemahan asing, namun dari bentuk seni yang lain, seperti film dan novel. Catatan yang ada adalah perihal komik asing terjemahan yang membanjiri pasar Indonesia pada dekade 1970-an dan 1980-an.

7 Rosidi menjelaskan bahwa secara formal organisatoris Lekra dan PKI tidak ada hubungannya, namun dalam praktik, apa yang dilakukan oleh Lekra atau tokoh-tokohnya adalah berdasarkan garis politik pimpinan PKI. Hal ini dapat dibuktikan dalam setiap langkah dan kegiatan Lekra yang dapat disaksikan secara sejarah melalui rekaman-rekaman pers (Rosidi, 2015).

8 Sebagaimana ketoprak tobong, kala itu Lekra mencoba memanfaatkan ketoprak sebagai sarana perjuangan dan propaganda. Mereka bahkan mengubah seni tradisional tersebut menjadi seni progresif revolusioner. Ketoprak Kridomardi, di bawah naungan Lekra Yogyakarta misalnya, saat menampilkan lakon Bandung Bondowoso berbeda dengan Bandung Bondowoso konvensional. Bandung Bondowoso yang semestinya berkisah tentang kesatria yang membangun seribu candi dalam satu malam berkat bantuan jin diubah menjadi kisah pembangunan candi dengan cara kerja paksa. Tapi ternyata cerita seperti itu malah digandrungi para petani, buruh, dan masyarakat kelas bawah.

9 Mungkin tulisan W. Herlambang, mengenai Kekerasan Budaya Pasca 1965 dapat dijadikan pertimbangan. Buku tersebut menjelaskan bagaimana pemerintah Orde Baru dan agen-agen kebudayaannya memanfaatkan produk-produk budaya dalam melegitimasi kekerasan terhadap kaum komunis dan secara khusus melihat penggunaan produk-produk budaya, terutama ideologi liberalisme dan narasi sejarah pemerintah Orde Baru, yang dituangkan melalui karya-karya sastra dan film oleh para penulis antikomunis dan militer untuk melegitimasi penghancuran komunisme dan bangkitnya rezim Orde Baru di Indonesia (Herlambang, 2014)

Teguh Santosa merupakan komikus Indonesia yang cukup terkenalnya dan akhir-akhir ini karya-karyanya mulai banyak dikaji dan diterbitkan kembali. Ia hidup dan berproses pada masa Orde Lama hingga di masa-masa awal rezim Orde Baru bercokol di Indonesia. Teguh lahir di Malang tahun 1942 dan wafat tahun 2000 dalam usia 58 tahun. Selama hidupnya tidak kurang 85 judul komik telah ia ciptakan. Pada dekade 70–80-an, Teguh Santosa termasuk tiga besar komikus Indonesia bersama Ganes TH dan Jan Mintaraga. Pada masa kecilnya, Teguh Santosa hidup di lingkungan grup ketoprak Krido Sworo milik keluarga besarnya hingga grup tersebut bubar sekitar tahun 1965. Dengan kata lain, masa kecil dan remaja Teguh sangat dekat dengan seni tradisi. Ia sangat dekat dengan kisah-kisah dan lakon dalam pewayangan yang tampak jejaknya ketika ia mengerjakan komik seri Mahabarata di penghujung 70-an hingga tahun 80-an. Putra Teguh, Dhany Valiandra juga mengungkapkan bahwa komik karya Teguh banyak dipengaruhi oleh visual adegan panggung ketoprak, seperti tampak dari bagaimana Teguh mengerjakan detail-detail kostum tokoh-tokohnya. Yang unik dari karya Teguh, di satu sisi tema-tema yang dibawakan pekat dengan seni tradisi, namun di sisi yang lain ia juga mendapatkan pengaruh dari komik-komik asing terjemahan dan, tentu saja, film dan musik ala Eropa dan Amerika (Valiandra, 2014b). Seno Gumira Ajidarma, jurnalis dan pengamat komik, mengemukakan bahwa komikus Teguh Santosa dalam komik *Mat Romeo* (1971) pernah mengiklankan karya mereka dengan kalimat ‘*disajikan setjara filmis dan kolosal*’, sebuah pernyataan yang sangat relevan dengan novel bergambar (Ajidarma, 2014). Anasir yang sama juga tampak pada kover komik *Mencari Mayat Mat Pelor* yang disertai pernyataan ‘pembuatan naskah ini diiringi musik original motion picture soundtrack *The Man With The Golden Gun*’. Beberapa hal ini menunjukkan bagaimana Teguh dalam proses kreatifnya sangat pekat dipengaruhi oleh novel dan film bertema spionase Inggris yang pada akhirnya turut berpengaruh dalam konstruksi tokoh-tokoh dalam komiknya. Hal inilah yang menjadikan menarik penelusuran pribadi Teguh yang ‘hibrida’ ini melalui karya-karyanya. Komik *Sandhora* (1970) yang merupakan seri pertama dari serial *Mat Pelor* ini menjadi

penting keberadaannya karena, paling tidak, ia mewakili periode sejarah komik Indonesia pada masa itu (dalam istilah Bonneff, periode ‘Menuju Stabilitas’ 1968–1971), di mana telah ada sebuah tekad untuk membina kebudayaan bangsa. Oleh karena itu, adalah tepat bila kita menduga bahwa komik *Sandhora* tidak hanya dapat mengungkapkan gejala-gejala pribadi seniman penciptanya, namun juga kondisi sosio-kultural pada masa itu. Dengan kalimat lain, *Sandhora* bisa dibaca sebagai pemikiran ideologis yang menggali, mereinterpretasikan, dan mengontekstualisasi kebudayaan warisan Nusantara dan menyajikannya dalam bentuk yang baru.

Karya-karya Teguh Santosa terbilang cukup unik karena dapat dikatakan terhubung secara langsung, baik dengan karya seni dan sastra modern maupun seni tradisi yang populer di dalamnya. Oleh karena itu, dalam karya-karya Teguh kita dapat menemui intertekstualitas beragam teks. Karyanya terhubung dengan sastra, film, seni lukis, teater, ludruk, dan wayang sehingga tak heran dalam karyanya terdapat tokoh-tokoh (karakter fiksi) dengan gambaran mental yang ‘hibrida’ semacam *Sandhora*, *Mat Pelor*, atau *Pedro Agualnido*, yang seolah-olah menjauh dari dikotomi barat-timur, hitam-putih, dan lain sebagainya.

Intertekstual dan hibriditas Teguh diperoleh melalui ‘mengembara’ dan berguru kepada tokoh-tokoh seperti Sunarto PR (Sanggar Bambu), Kentardjo, Abdul Salam, dan Sjahwil serta berproses di Ketoprak Kridosworo di masa mudanya. Di samping dari segi isi dan bentuk, kegemarannya menonton film juga turut mematangkan gaya dan teknik gambarnya—yang menurut Seno Gumira Ajidarma menyebutnya sebagai ‘filmis’. Hal-hal ini pada akhirnya menempatkan Teguh pada posisi yang unik dalam kancah industri komik pada masa itu, ketika komikus lainnya sering kali menempatkan diri dan karya dalam dikotomi: jika tidak kisah silat atau narasi klasik/tradisi maka kisah tentang kehidupan modern ‘ala Barat’. Untuk melihat fenomena tersebut maka dirasa perlu mengamati landasan ideologis, konteks, dan hal-hal yang membentuk Teguh pada masa mudanya, yakni masa awal persinggungannya dengan nilai-nilai artistik seni tradisi

dan modern dengan tujuan mengidentifikasi bentuk, gaya, dan pola produksi yang mulai konsisten tahun 70–80-an.

Berangkat dari latar belakang dan ketertarikan terhadap objek material maka kajian ini bertujuan, *pertama*, mengetahui dan menjelaskan bagaimana elemen-elemen visual dan verbal, baik yang bersifat aktual maupun ekspresional, yang ada dalam komik *Sandhora* (1970) membentuk tema dan konsep yang merefleksikan semangat zaman pada waktu itu. Tujuan *kedua* dari kajian ini adalah mengetahui dan menjelaskan nilai-nilai simbolik yang muncul dalam komik *Sandhora* (1970).

Kajian sejarah yang dilakukan oleh Bonneff dapat dikatakan, atau mungkin satu-satunya kajian sejarah komik Indonesia yang cukup komprehensif. Penelitian tersebut dilakukan oleh Bonneff sebagai disertasi doktoralnya tahun 1972 yang kemudian dibukukan tahun 1976 dengan judul *Les Bandes Desinees Indonesiennes* dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia pada tahun 1998 dengan judul *Komik Indonesia*. Setelah penerjemahan karya tersebut, belum dapat ditemui kajian sejarah komik Indonesia selain karya Imansyah Lubis (FSRD ITB) yang meneliti komik *indie*, dengan judul penelitian *Komik Fotokopian Indonesia 1998–2001*.

Selain dua karya tersebut, sejarah komik Indonesia masih terbilang belum digarap. Hal ini menjadi keprihatinan tersendiri, sebagaimana diungkapkan oleh Surjorimba Suroto dalam pengantar kuratorialnya untuk katalog Pameran Komik Indonesia Satu Dekade (KONDE) pada bulan Agustus 2007.

“Pada 10 tahun terakhir banyak sudah suka duka yang dialami. Kita kehilangan para maestro komik seperti Teguh Santosa, Jan Mintaraga, Taguan Hardjo, dan Wid NS. Coretan prestasi mereka akan selalu hidup dalam kenangan kita. Terdengar ironis ketika hari ini kita semua menyadari bahwa catatan panjang kreativitas mereka tak terdokumentasi dengan baik. Sulit untuk melacak seluruh buah tangan mereka. Mungkinkah ini potret dari sebagian problema negeri kita yang dikenal tak rajin mendokumentasikan sejarah?” (Suroto, 2007)

Maka, karena kurangnya kajian historis atas komik Indonesia tersebut, penulis berharap kajian ini bisa memberi kontribusi, terutama dalam menguraikan perkembangan, perubahan, ataupun kesinambungan komik Indonesia, khususnya pada masa-masa awal pemerintahan rezim Orde Baru.

A. Ikonografi dan Ikonologi sebagai Pendekatan Sejarah

Untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dipergunakan perangkat analisis teoretis ikonografi dan ikonologi Erwin Panofsky (1955) dalam bukunya yang berjudul *The Meaning of Visual Arts*. Pembahasan mengenai karya seni rupa tidak pernah dapat dilepaskan dari aspek bentuk (*form*) dan isi (*content*) seni. Bentuk seni dipahami sebagai segala sesuatu yang indrawi, yang tersusun atas medium seperti warna, tekstur, dan garis yang kemudian terangkum dalam sebuah komposisi. Sementara itu, isi seni merupakan aspek nonindrawi yang ada di balik bentuk seni. Ia dapat berupa gagasan, ide, atau pesan yang dikembangkan oleh si pencipta seni. Gagasan, ide, atau pesan ini tidak lain adalah makna (*meaning*) dari karya seni, yang dapat juga disebut sebagai pokok bahasan (*subject matter*). Kajian ikonografi merupakan cabang dari bidang ilmu sejarah seni yang menaruh perhatian kepada pokok bahasan atau makna dari karya seni rupa, yang merupakan lawan dari bentuk seni (*form*) (Panofsky, 2008).

Panofsky membagi makna karya seni menjadi tiga strata. Menurut Panofsky, yang pertama adalah makna primer atau pokok bahasan natural (*primary or natural subject matter*), yang dibagi lagi menjadi makna faktual dan makna ekspresional. Makna faktual adalah makna yang dapat ditangkap dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk murni, misalnya representasi atas benda-benda alam, seperti manusia, hewan, tumbuhan, rumah, dan lain sebagainya yang kita dapatkan dari konfigurasi khusus antara garis dan warna. Makna ekspresional, sebaliknya, merupakan makna yang didapat dari mengamati kualitas ekspresional, seperti karakter, pose, gerakan, gestur, atau suasana. Interaksi antara kedua makna primer tersebut menghasilkan dunia

bentuk murni yang merupakan pembawa (*carrier*) makna primer atau makna natural. Dunia bentuk ini oleh Panofsky disebut sebagai ‘motif artistik’. Untuk mendapatkan makna primer ini, kita perlu melakukan dekskripsi praikonografis (*pre-iconographical description*).

Makna yang kedua disebut dengan makna sekunder atau makna konvensional (*secondary or conventional subject matter*). Makna jenis ini dapat ditangkap melalui kesadaran untuk menghubungkan motif artistik dengan kombinasi motif artistik, komposisi dengan tema, atau antara konsep tertentu yang diwujudkan dalam gambar, cerita, dan alegori. Makna yang kedua bisa didapatkan dari analisis ikonografi (*iconographical analysis*). Terakhir, makna yang ketiga adalah makna intrinsik atau isi (*intrinsic meaning or content*). Makna intrinsik atau isi ini merupakan makna yang dapat ditangkap dengan jalan memastikan prinsip-prinsip apa yang mendasari dan yang mengungkapkan sikap dasar dari suatu bangsa, periode, kelas, agama, atau filsafat yang memengaruhi ideologi si pencipta seni.

Ketiga makna yang diungkapkan oleh Panofsky tersebut selaras dengan tujuan kajian ini yang telah diungkapkan dalam bagian sebelumnya. Untuk menjawab permasalahan tersebut, Panofsky menawarkan suatu pendekatan yang terdiri dari tiga tahap, yakni: (1) Deskripsi praikonografis; (2) Analisis ikonografis; dan (3) Interpretasi ikonologis. Tahap-tahap ini berurutan, yakni tahap pertama merupakan prasyarat untuk tahap berikutnya dan tahap kedua merupakan prasyarat untuk tahap ketiga. Ketiga tahapan tersebut dapat dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1 Tahapan, Objek Interpretasi, dan Aksi Interpretasi dalam Kajian Ikonologi dan Ikonografi

No.	Objek Interpretasi	Aksi Interpretasi
1	Makna primer atau pokok bahasan natural – (A) faktual dan (B) ekspresional – yang membentuk dunia motif artistik.	Deskripsi praikonografis (dan analisis pseudo-formal).

No.	Objek Interpretasi	Aksi Interpretasi
2	Makna sekunder atau pokok bahasan konvensional, yang membentuk dunia gambar, cerita, dan alegori.	Analisis ikonografis
3	Makna intrinsik atau isi, yang membentuk dunia nilai simbolik.	Interpretasi ikonologis

Sumber: Diolah dari Panofsky (2008)

Tahap pertama, atau deskripsi praikonografis, dilakukan dengan melakukan indentifikasi batasan-batasan motif artistik berupa objek dan peristiwa dalam karya seni yang direpresentasikan oleh garis, warna, dan volume. Ketiga elemen ini membentuk dunia motif yang dapat diidentifikasi, diindra, dan berbasis pada pengalaman praktis. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, sifat-sifat, dan perilaku manusia, hewan, tumbuhan serta hal-hal faktual lain di dalam karya seni (Panofsky, 2008).

Sementara itu, makna ekspresional dapat dipahami sebagai ekspresi yang ditampakkan dari objek-objek faktual tersebut, seperti misalnya kemarahan, kegembiraan, emosi yang lain (jika objek tersebut secara faktual adalah manusia), kedukaan, kegelapan, atau kepahlawanan (jika secara faktual objek-objek tersebut merupakan suatu peristiwa atau komposisi dari benda-benda). Adams memberikan gambaran singkat mengenai apa yang dilakukan dalam deskripsi praikonografis, ia mencontohkan karakter Mickey Mouse yang dapat dibaca melalui sebuah imaji seekor tikus yang berwajah bulat, memiliki telinga hitam, besar, dan bulat, mengenakan celana berwarna merah, berkancing dua berwarna putih, dan mengenakan sepatu berwarna kuning (Adams, 1996). Pendeknya, pada tahap ini yang dilakukan pertama-tama adalah melakukan deskripsi mengenai apa yang faktual dan ekspresional dalam karya seni. Pekerjaan mendeskripsikan tentunya akan sangat terkait dengan elemen-elemen yang membentuk karya (motif artistik) yang bersangkutan. Untuk dapat mengidentifikasi dengan cermat maka perlu dipahami elemen-elemen/unsur-unsur yang membentuk struktur komik, karena komik

Buku ini tidak diperjualbelikan.

memiliki karakteristik yang berbeda dengan produk seni visual yang lain, seperti lukisan, grafis, ataupun fotografi. Dengan kalimat lain, pada tahap ini kita membutuhkan teori pendukung mengenai struktur komik untuk mencapai ketajaman deskripsi. Di samping itu, kita juga memerlukan sebuah kerangka konfirmasi sebagai prinsip korektif interpretasi sejarah gaya. Saraceni (2001) mengemukakan bahwa elemen-elemen komik adalah:

- 1) Panel. Panel biasanya terdapat pada halaman komik berbentuk persegi dan berjumlah enam hingga sembilan buah pada tiap halamannya. Di dalam sebuah panel inilah termuat peristiwa/aksi tunggal yang bersifat seketika atau dapat juga sebuah peristiwa yang diam (*still*), yang dapat dianggap sebagai peristiwa/aksi yang dibekukan (*frozen moments*), dan dapat dianalogikan dengan foto.
- 2) Batas (*gutter*). Batas biasanya memisahkan antara satu panel dan panel lainnya pada satu halaman. Batas adalah unsur yang sangat penting, karena merupakan “ruang” yang berisi semua yang terjadi di antara panel. Ini berarti bahwa pembaca harus menebak elemen yang hilang untuk merekonstruksi aliran cerita.
- 3) Balon kata (*balloon*). Balon kata merupakan unsur yang mungkin oleh kebanyakan orang diasosiasikan dengan komik. Balon kata adalah sebuah ruang tempat sebagian besar teks lisan yang terkandung dalam komik bersemayam. Balon kata digunakan untuk mengungkapkan suatu pembicaraan atau pikiran.
- 4) *Caption*. Elemen komik ini berisi unsur linguistik. *Caption* sering terletak pada bagian atas, bawah, atau sisi kiri panel. Biasanya teks yang terkandung dalam *caption* merupakan suara narator yang sangat mirip dengan *voice over* yang biasanya terdapat pada video. Fungsi *caption* adalah untuk menambahkan informasi ke dalam dialog yang ada pada panel.

Dalam pengertian yang cukup umum, gaya dalam karya seni oleh Feldman dapat dibagi berdasarkan waktu, wilayah, teknik, *subject matter*, dan lain sebagainya. Dari segi teknis penciptaan, gaya dibagi

menjadi empat, yakni (1) Gaya ketepatan objektif; (2) Gaya susunan formal; (3) Gaya emosi; dan (4) Gaya fantasi (Feldman, 1967). Dalam konteks yang lebih khusus, yakni komik, Duncan & Smith (2009) dalam *The Powers of Comics: History, Form, and Culture* membagi gaya (*genre*) komik berdasarkan *subject matter*-nya, yakni (1) *Crime comics*; (2) *Detective comics*; (3) *Educational comics*; (4) *Jungle comics*; (5) *Kid comics*; (6) *Kung fu comics*; (7) *Movie comics*; (8) *Promotional comics*; (9) *Science fiction comics*; (10) *Sword-and-Sorcery comics*; (11) *Underground comics*; dan (12) *War comics* yang masing-masing memiliki tahapan sejarahnya di dunia.

Tahap yang kedua adalah tahap analisis ikonografis merupakan tahap untuk mengungkap makna sekunder atau makna konvensional (*secondary or conventional subject matter*), yakni sebuah makna yang dapat ditangkap melalui sebuah kesadaran untuk menghubungkan motif artistik dan kombinasi motif artistik atau komposisi dengan tema atau konsep tertentu yang diwujudkan dalam gambar, cerita, dan alegori. Analisis ikonografis dilakukan dengan jalan melakukan pengamatan terhadap imaji, cerita, dan alegori dalam suatu motif artistik, tentu saja dengan mengandaikan lebih dari sekadar rasa familier (keakraban) dengan suatu objek dan peristiwa yang dapat diidentifikasi berdasarkan pengalaman praktis. Hal ini mensyaratkan suatu rasa familier terhadap tema-tema dan juga konsep yang didapatkan dari sumber literer ataupun tradisi lisan (Panofsky, 2008).

Adams (1996) mengilustrasikan dengan contoh tokoh fiktif Mickey Mouse bahwa dalam pembacaan tingkat dua (makna sekunder), kita menerima identitas seekor tikus sebagai Mickey karena kita merasa familier dengan atribut-atribut yang melekat kepadanya. Kita juga mengetahui representasi yang terbentuk diasosiasikan dengan karakter yang khas ini. Kita tahu bentuknya, apa yang dikenakan, berdiri, bersifat, berperilaku, dan berbicara layaknya manusia. Jika kita menonton film animasi dan menjumpai Mickey berjabat tangan dengan konduktor Leopold Stokowsky atau berkelahi dengan seorang tukang sihir maka kita dapat mengidentifikasi bahwa film tersebut merupakan fantasi (Adams, 1996). Untuk mendapat analisis yang tajam maka diperlukan sebuah kerangka konfirmasi dengan prinsip

korektif sejarah tipe. Sejarah tipe yaitu kondisi-kondisi sejarah yang memengaruhi konvensi suatu tema atau konsep yang terekspresikan dalam objek-objek dan peristiwa yang spesifik serta berlaku pada suatu masa dan wilayah (*spatio-temporal*) (Panofsky, 2008).

Tahapan yang ketiga, yakni tahap interpretasi ikonologis. Pada tahap ini dapat dipandang sebagai suatu upaya untuk mengungkap makna intrinsik atau isi (*intrinsic meaning/content*). Upaya pengungkapan itu dilakukan dengan jalan memastikan prinsip-prinsip apa yang mendasari dan mengungkapkan sikap dasar dari suatu bangsa, periode, kelas, agama, atau filsafat, di mana karya seni tersebut diciptakan, yang memengaruhi ideologi si pencipta seni. Ikonologi merupakan sebuah metode interpretasi yang lebih condong kepada aktivitas sintesis ketimbang analisis. Interpretasi ikonologis pada akhirnya membutuhkan lebih dari sekadar rasa familier terhadap tema dan konsep tertentu yang diperoleh dari sumber literer. Dalam tahap ini dibutuhkan intuisi sintetis berupa rasa familier terhadap dorongan-dorongan atau tendensi-tendensi esensial manusia (*seni-man*) yang dikondisikan oleh psikologi personal dan *weltanschauung* (pandangan hidup) si pencipta karya seni (Panofsky, 2008). Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Langer (2006) mengenai simbol seni—di mana karya seni secara utuh merupakan sebuah bentuk simbol—yang merupakan citra/ekspresi perasaan seniman. Dengan kata lain sebagai ‘presentasi’ perasaan dan emosi seniman. Lebih jauh Langer mengungkapkan mengenai simbol seni sebagai berikut:

“... bahwa sebuah karya seni itu yang utama adalah ekspresi perasaan—yaitu sebuah ‘ekspresi’ dalam pengertian yang logis, yang menyajikan susunan kepekaannya, emosi, serta alunan pikiran yang lebih serentak, bagi kognisi kita yang tidak bersifat pribadi—yaitu *in abstracto*. Simbolisasi semacam ini merupakan fungsi utama karya seni, berdasarkan yang saya sebut karya seni sebagai sebuah bentuk ekspresi.” (Langer, 2006)

Apa yang dimaksud oleh Langer bahwa bentuk ekspresi atau simbol seni dalam sebuah lukisan (atau dalam bentuk seni yang lain, termasuk komik), tidak lain adalah lukisan itu sendiri. Sebuah lukisan yang dapat diindra oleh mata tersebut adalah bentuk yang kasat mata, berwujud dari cat minyak, dan terhampar di permukaan kanvas. Cat dan kanvas sebagai material pembentuk lukisan itu sendiri sudah raib, hilang, atau sudah tidak dapat 'dikenali' lagi, seseorang tidak lagi melihat lukisan sebagai cat dan kanvas, lebih dari itu lukisan menyajikan ruang yang benar-benar diciptakan oleh seniman sebagai bentuk yang utuh. Hal ini karena adanya interaksi antareleman visual dan prinsip tata rupa. Oleh karena bentuknya yang utuh maka karya seni adalah sebuah bentuk ekspresi yang juga 'bulat', tidak dapat dipisah-pisah menjadi simbol-simbol, dalam seluruh manifestasinya, sampai pada bagian yang paling rumit dari diri seniman, seperti kesadaran, emosi, dan perasaan, yang kesemuanya itu niscaya terungkap dalam karya seni. Sebuah karya tampak diilhami oleh emosi dan suasana hati ataupun pengalaman hayati lainnya yang diekspresikannya, itulah yang dimaksud sebagai 'bentuk ekspresi'. Karya tersebut secara keseluruhan merupakan citra perasaan yang mungkin dapat disebut sebagai simbol seni (Langer, 2006).

Dalam tahap interpretasi ikonologis ini, teori simbol Suzanne K. Langer dipergunakan sebagai teori pendukung. Untuk mendapatkan interpretasi ikonologis yang tajam, sama seperti dua tahap sebelumnya, Panofsky menawarkan sebuah kerangka konfirmasi berupa prinsip korektif sejarah kebudayaan yang membentuk simbol seni tersebut. Hal ini dapat dipahami sebagai sejarah gejala kultural (*cultural symptoms*), wawasan yang memengaruhi sikap seniman yang tumbuh dengan kondisi sejarah tertentu, dorongan-dorongan, dan tendensi yang terekspresikan dalam tema serta konsep karya seni (Panofsky, 2008).

Adams mengilustrasikan, masih dengan contoh tokoh fiktif Mickey Mouse, bahwa ketika melakukan tahapan ketiga kajian ikonografis terhadap makna intrinsik Mickey, kita melakukan riset pada komik strip aslinya, menonton film-filmnya, membaca apa yang

telah ditulis tentangnya, dan melihat bagaimana Mickey digambarkan oleh seniman lain disamping pencipta aslinya. Dalam riset ini akan benar-benar dipertimbangkan bagaimana konsep dan juga evolusi Mickey Mouse dalam konteks industri film Hollywood (Adams, 1996). Dari ketiga tahap yang telah diuraikan, mengenai alat interpretasi dan prinsip korektif interpretasi sebagai kerangka konfirmasi, dapat ditarik sebuah kesimpulan seperti yang dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2 Alat Interpretasi dan Prinsip Korektif Interpretasi dalam Kajian Ikonografi dan Ikonologi

Alat Interpretasi	Prinsip Korektif Interpretasi
Pengalaman praktis (rasa familier/akrab dengan suatu objek atau peristiwa).	Sejarah gaya (wawasan atau pengetahuan yang mendalam tentang gaya atau sikap di bawah kondisi sejarah tertentu, objek, dan peristiwa yang terekspresikan oleh bentuk).
Pengetahuan tentang sumber literer (rasa familier/akrab terhadap tema dan konsep yang spesifik).	Sejarah tipe (wawasan atau pengetahuan yang mendalam tentang gaya atau sikap di bawah kondisi sejarah tertentu, tema, dan konsep spesifik yang terekspresikan melalui objek dan peristiwa).
Intuisi sintetis (rasa familier dengan tendensi-tendensi esensial dari pikiran manusia), yang dikondisikan oleh psikologi personal dan “Weltanschauung” (pandangan hidup).	Sejarah gejala kultural (<i>cultural symptoms</i>), wawasan yang memengaruhi sikap seniman yang tumbuh dengan kondisi sejarah tertentu, dorongan-dorongan, dan tendensi yang terekspresikan dalam tema dan konsep karya seni.

Sumber: Panofsky, 2008

Dalam studi pendahuluan telah dihimpun beberapa hasil kajian terdahulu dan juga literatur-literatur terkait dengan metodologi penelitian seni rupa, sejarah, dan juga literatur tentang komik. Rahmanadji dalam artikel ilmiah berjudul “Awal Eksistensi Komik Indonesia sebagai Produk Budaya Nasional” mengungkapkan bahwa awal keberadaan komik Indonesia banyak dipengaruhi dari Barat dan Cina serta segera digantikan oleh periode kepribadian bangsa (Rachmanadji, 2012). Meskipun artikel ini dapat dikatakan bentuk

ringkas dari apa yang dikerjakan oleh Bonneff, namun hasil yang didapat cukup menguatkan dugaan dalam kajian ini bahwa komik *Sandhora* patut diduga tidak hanya mengungkapkan gejala-gejala seniman penciptanya, namun kemungkinan besarnya juga pekat diwarnai oleh pemikiran ideologis untuk menggali kebudayaan warisan Nusantara, mereinterpretasi, mengontekstualisasi, dan menyajikannya kembali dalam bentuknya yang baru.

Atmadiredja (2012) dalam artikelnya yang berjudul “Komik Indonesia: Sebuah Studi Perbandingan antara Komik Lokal dengan Komik Asing” mengatakan bahwa kualitas komik Indonesia pada era 1960–1980 sangat baik dan menghasilkan sebuah kesimpulan yang menunjukkan bahwa estetika komik Indonesia terdahulu tidak kalah dengan komik impor masa kini karena keterampilan menggambar, bertutur kata yang baik, dan pengambilan tema yang sesuai dengan semangat zaman. Komik *Sandhora* yang diciptakan oleh Teguh termasuk dalam era tersebut, yakni kualitas-kualitas yang diungkapkan oleh Atmadiredja dalam kesimpulan penelitiannya tampak pada karya komik Teguh. Di samping itu, terkait dengan pengambilan tema yang sesuai dengan semangat zaman menunjukkan bahwa komik selain pekat diwarnai oleh pemikiran ideologis juga diwarnai oleh refleksi kondisi sosio-kultural pada masa itu.

Adapun Kasmana, dkk. dalam kajiannya yang berjudul “Ciri Visual Komik Strip Sunda Opat Madhab Setan dalam Majalah Manglé” menggunakan pendekatan analisis konten yang menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa dalam komik *Opat Madhab Setan*, budaya Sunda direpresentasikan melalui cerita, karakterisasi stereotipe penokohan orang Sunda, gambaran fisik postur, gestur, *facial*, dan latar Islam yang digambarkan sebagai sistem religi yang dianut serta bahasa yang digunakan bahasa Sunda lama/*lancaran*. Kampung Sunda dihadirkan melalui arsitektur rumah panggung, gambaran alam dengan budaya sawah dan ladangnya, atribut berupa benda pakai, interaksi sosial, kepercayaan serta nilai-nilai kepemimpinan yang ada di masyarakat Sunda (Kasmana et al., 2014). Kajian ini selain memberikan masukan kepada penulis mengenai cara bagaimana menentukan dan menyeleksi

unit analisis dalam komik juga menunjukkan adanya nilai-nilai simbolik di dalam komik.

Lubis (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “Komik Fotokopian Indonesia 1998–2001” menyelidiki fenomena munculnya gerakan komik *underground/indie* dengan format fotokopi yang rata-rata mengusung tema-tema sosial, kerakyatan, dan humor. Kajian tersebut mengungkapkan bahwa identitas komik senantiasa berkembang, berubah sesuai dengan perubahan zaman, dan menunjukkan bahwa komik merupakan sebuah karya seni yang merupakan refleksi semangot zaman. Zuliati (2014) dalam penelitian yang berjudul “Ikonografi Karya Sudjojono ‘Di Depan Kelamboe Terbuka’” menarik sebuah kesimpulan bahwa lukisan “Di Depan Kelamboe Terbuka” karya S. Sudjojono menggambarkan jiwa nasionalisme sebagai pemberontak estetika Mooi Indie yang telah mapan dalam kultur kolonial feodal. Karya tersebut menunjukkan pergulatan pemikiran dalam suatu situasi sosial yang didominasi konsep estetika tertentu. Sudjojono mampu merumuskan konsep seni yang berasal dari kejujuran dan kepekaan dalam melihat realitas sosial serta dikenal dengan credo *jiwa ketok*. Di samping memberikan masukan tahap-tahap analisis ikonografi dan ikonologi terhadap karya seni, kajian ini juga menunjukkan adanya nilai simbolik yang berasal dari karya seni.

Meskipun Panofsky telah menjabarkan hakikat dan tahap-tahap kajian ikonografi dan ikonografi beserta prinsip-prinsip korektifnya juga dipergunakan literatur pendukung terkait metode analisis ikonografi yakni Adams (1996) dalam *The Methodologies of Art: An Introduction*. Komik sendiri merupakan salah satu karya seni rupa yang memiliki bentuk khas dibanding karya seni rupa yang lain, artinya komik adalah bentuk seni yang berbeda dengan lukisan, patung, grafis, ataupun fotografi. Untuk itu diperlukan literatur pendukung terkait dengan teori komik, yakni (1) Eisner (2000) dalam *Theory of Comics and Sequential Arts*; (2) Saraceni (2001) dalam *The Language of Comics*; dan (3) Duncan & Smith (2009) dalam *The Power of Comics: History, Form, and Culture*. Dari beberapa studi pendahuluan terhadap jurnal ilmiah, belum ada kajian ikonografi dan ikonologi yang

dilakukan terhadap komik, khususnya komik karya Teguh Santosa sehingga sampai sekarang kajian dalam buku ini dapat dianggap masih bersifat original.

B. Ikonografi dan Ikonologi sebagai Suatu Pembacaan terhadap Komik

Kajian ini mencoba untuk melakukan pembacaan (*decoding*) terhadap komik karya Teguh Santosa pada tahun 1970-an. Pada masa itu komik yang dikerjakan oleh Teguh tidak kurang dari 10 judul, di antaranya komik *Kraman* (1970), *Sandhora-Serial Mat Pelor* (1970), *Tambusa* (1970), *Dewi Air Mata* (1972), *Hancurnya Istana Sihir* (1972), *Kuil Loncatan Setan* (1973), dan masih banyak lagi. Adapun sampel penelitian dipilih komik *Sandhora* (1970), yang diringkas menjadi 2 jilid oleh penerbit Panjar-Kumala, Jakarta. Judul ini dipilih sebagai sampel dengan asumsi bahwa komik *Sandhora* dalam proses kreatif penciptaannya pekat diwarnai oleh refleksi kondisi sosio-kultural pada masa itu, dan sebuah pemikiran ideologis untuk menggali kebudayaan warisan Nusantara, mereinterpretasi, mengontekstualisasi, dan menyajikannya kembali dalam bentuknya yang baru, yang juga diwarnai oleh pergulatan pemikiran dalam suatu situasi sosial yang didominasi konsep estetika tertentu.

Adapun unit analisis dalam buku ini dibagi ke dalam 3 bagian besar. *Pertama*, unit sampel (*sampling unit*) dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah komik *Sandhora* karya Teguh Santosa jilid A dan B dan diproduksi oleh penerbit Pantjar-Kumala. *Kedua*, adalah unit pencatatan (*recording unit*), unit yang dipilih adalah unit pencatatan sintaksis, yakni unit analisis yang mempergunakan bagian atau elemen bahasa dari suatu isi (Eriyanto, 2001). Studi kasus komik menggunakan teks berupa gambar dan tulisan maka unit bahasanya berupa gambar potongan adegan (panel-panel berisi gambar dan tulisan). Melalui unit analisis sintaksis ini akan dilihat ciri visual yang menjadi karakter komik *Sandhora*, dengan melihat dan menghitung kemunculan visual dari beberapa unsur intrinsik yang dipilih. Unit analisis yang *ketiga* adalah unit konteks (*context unit*). Unit konteks dalam penelitian

Buku ini tidak diperjualbelikan.

ini berupa kebudayaan Nusantara atau 'ke-Indonesiaan', pengaruh modernisme (budaya barat), pengaruh budaya populer, dan berbagai aspek ideologis lainnya yang termanifestasi dalam objek-objek, aksi, dan narasi dalam komik.

Objek formal dari penelitian ini adalah sejarah, sedangkan objek materialnya adalah seni rupa sehingga tema penelitian ini adalah sejarah seni rupa, sedangkan topik yang lebih spesifik adalah sejarah komik Indonesia. Pendekatan yang dipergunakan adalah sejarah seni dengan pendekatan teori ikonografi dan ikonologi Erwin Panofsky.



Sumber: Dokumentasi Penulis

Gambar 1.1 Komik Sandhora (1970) karya Teguh Santosa, jilid A dan B, diterbitkan oleh penerbit Pantjar – Kumala, Jakarta

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB II

Komik Indonesia dalam Ikhtisar Sejarah

The format of the comic book presents a montage of both word and image, and the reader is thus required to exercise both visual and verbal interpretive skills. The regimens of art, and the regimens of literature become superimposed upon each other. The reading of the comic book is an act of both aesthetic perception and intellectual pursuit.

(Eisner, 1990)

Komik merupakan suatu istilah yang paling populer dan sering kali dituturkan oleh masyarakat untuk mengacu pada sebuah buku yang memuat gambar-gambar bernarasi. Seperti film, novel populer, dan album musik, komik merupakan produk budaya massa. Saat ini komik mengalami massifikasi industrialisasi dan komersialisasi yang berorientasi pada keuntungan yang sebesar-besarnya. Eksistensi komik diukur melalui tren dan mode yang sedang diminati pasar. Tidak hanya komik, bentuk-bentuk seni yang lain dan produk budaya semakin ‘disemir’ dan direkonstruksi agar sesuai dengan selera dan cita rasa pasar untuk memunculkan minat masyarakat terhadapnya.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Industrialisasi komik yang cukup masif ini berpotensi mereduksi hakikat komik sebagai seni bercerita secara visual menjadi kumpulan kertas yang berisi gambar-gambar yang meledakkan tawa, cerita jenaka, dan tempat pembaca tertawa terbahak-bahak ketika membolak-balik halamannya. Hal ini menjadikan komik sering kali tidak diperhitungkan dalam kategori seni rupa maupun sastra karena keberadaannya yang dianggap ‘picisan’ dan tidak memberikan manfaat selain pengalaman rekreatif kepada pembacanya. Pada masa kanak-kanak, komik menjadi barang haram untuk dibawa ke sekolah dan sudah dapat dipastikan ada pada daftar barang yang akan terjaring ‘razia’. Bahkan Bonneff dalam bukunya *Les Bandes Desinees Indonesiennes* mengungkapkan sebagai berikut:

“Di dalam kenangan masa kanak-kanak kita, komik termasuk kategori barang terlarang. Dahulu kita membaca komik secara sembunyi-sembunyi karena takut tertangkap basah dan disuruh belajar. Kita menyadari bahwa ‘buah’ ini terlarang. Kita menyadari prasangka orang dewasa terhadap ‘pengacau’ sekolah ini, penjaja dunia ajaib ini”. (Bonneff, 1998)

Tidak hanya di Indonesia, para pakar di Prancis masih bersikap mempertahankan diri dan siap menghadapi sikap memusuhi dari para moralis dan pendidik yang menganggap ‘buah’ (komik) itu ada racunnya. Sebagian orang dengan angkuh menyebut komik sebagai genre pinggirian yang tidak cukup berharga untuk diperhatikan sehingga tidak perlu diteliti dengan sungguh-sungguh (Bonneff, 1998). Akhirnya beberapa orang harus bersusah payah mengangkat harkat dan martabat komik untuk mendapatkan kasta yang sejajar dengan bentuk seni atau sastra yang lain. Di Amerika, Scout Mc Cloud (1994) berkelakar dalam bukunya *Understanding Comics* bahwa di dalam kamus, frasa ‘komik’ seharusnya memiliki makna sebagai ‘sesuatu yang merusak moral generasi muda’. Hal ini dapat dipahami karena pada awal kemunculannya di Indonesia sekitar tahun 1964–1966, komik dianggap sebagai sebuah bacaan picisan yang dapat merusak moral dan mental pembacanya karena komik pada saat itu banyak memuat gambar-gambar yang terkesan vulgar dan sadis serta bahasanya

yang tidak menghiraukan norma-norma kesopanan yang dianut oleh masyarakat (Maharsi, 2011). Tahun 1964–1966 jika mengacu pada periodisasi Bonneff maka pada masa itu komik Indonesia dipenuhi dengan cerita roman remaja yang menampilkan rok ketat, pakaian minim, dan beragam adegan panas.

Komik sebagai bentuk seni (*art form*) terdiri dari bentuk (*form*) dan isi (*content*). Sebagaimana sebuah *variety show* di televisi yang menampilkan aktivitas ‘joged’ picisan, vulgar, dan tidak mendidik lantas dihakimi bahwa seni tari itu bersifat merusak moral. Adalah kurang bijak, tidak adil, dan dapat berujung pada kesesatan berpikir jika menilai sebuah bentuk seni dari *content*-nya belaka karena *content* dapat berupa apapun, baik yang dinilai baik maupun buruk oleh masyarakat. Komik harus dipahami sebagai artefak kebudayaan yang tidak boleh dibatasi maknanya oleh pandangan subjektif baik-buruknya.

A. Mendefinisikan Komik

Tidak begitu jelas sejak kapan frasa ‘komik’ mulai dipergunakan untuk menggantikan sebuah bentuk seni bercerita melalui gambar-gambar yang saling berurutan. *Term* ‘comics’ berasal dari bahasa Inggris yang berarti ‘lucu’ (*humorous*). Dalam Cambridge Dictionary, *comic* (*noun*) didefinisikan sebagai seseorang yang menghibur orang dengan menceritakan lelucon (*someone who entertains people by telling jokes*). Istilah ini dipinjam dari dunia teater, sebagaimana Charlie Chaplin dikatakan sebagai ‘*comic film actor*’ karena memainkan peran dalam film bertema komedi. Sejalan dengan hal tersebut, komikus senior Indonesia Toni Masdiono mengemukakan bahwa memang pada awal kemunculannya, komik banyak bertemakan humor sehingga selanjutnya tetap disebut sebagai ‘*comic*’ meskipun tidak bertemakan humor/komedi.¹ Istilah komik sering kali dipergunakan secara bergantian dengan istilah novel grafis, cerita bergambar (cergam), manga, kartun, sastra visual, seni sekuensial, atau *graphic narratives*. Ketiga istilah yang terakhir mulai mencuat belakangan, seiring dengan

1 Dalam wawancara pada tanggal 30 Mei 2016.

mulai tumbuh dan berkembangnya kajian tentang komik, saat para akademisi, kritikus seni, sastrawan, dan para budayawan mendudukan komik sebagai karya seni yang layak dikaji dan diapresiasi sebagaimana karya seni rupa dan seni sastra yang lain.

Seni bercerita melalui gambar dapat ditemukan dalam bentuknya yang paling purba pada sejarah kebudayaan Indonesia dalam relief Candi Borobudur pada abad ke-8 M. Adapun dalam sejarah dunia, seni visual bernarasi dapat ditemukan pada lukisan prasejarah di dinding Gua Lascaux, Prancis. Dua bentuk ‘komik purba’ tersebut tidak lantas serta merta disebut sebagai komik dalam pengertian komik modern seperti yang kita ketahui saat ini. Namun untuk sementara dapat dikatakan keduanya sebagai ‘proto-komik’, yang masih akan terus berevolusi, dan menjadi cikal bakal komik modern. Dalam memahami komik, pertama kita harus memisahkan komik sebagai sebuah bentuk seni (*art form*) dan komik sebagai sebuah medium. Sebagai salah satu bentuk seni, komik disikapi sebagaimana lukisan, patung, fotografi, film, ataupun novel, sedangkan medium komik dapat beragam, baik dalam bentuk ‘buku’ seperti yang lazim kita ketahui maupun komik strip yang dimuat dalam surat kabar, majalah, dan belakangan *web-comics* menjadi medium alternatif bagi distribusi maupun penikmatan komik. Untuk dapat menjadi komoditas ekonomi maka komik (sebagai bentuk seni) harus menemukan mediumnya, Duncan & Smith mengemukakan:

“...A medium is a channel for communicating, and includes familiar favorites such as radio, television, or the printed page. When we use term medium in this book, we are addressing the social reality of comic book, such as their function as economic comodities” (Duncan & Smith, 2009)

Medium komik dapat dipahami sebagai aneka saluran distribusi komik atau semacam ‘etalase’ yang di dalamnya terdapat seni komik. Adapun pembahasan komik sebagai bentuk seni disikapi dari sudut pandang aspek kreatif dalam mengomunikasikan makna atau gagasan melalui medium komik. Eisner memberikan pengertian mengenai komik sebagai berikut:

“...Sequential art as a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with arrangement of picture or images and words to narrate a story or dramatize an idea.” (Eisner, 1990)

Gagasan Eisner mendudukan komik sebagai seni sekuensial sebagai sarana ekspresi kreatif menyadarkan kita bahwa di samping sebagai sebuah bentuk seni rupa, komik juga memiliki unsur sastra. *Sequence* dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai barisan atau urutan. Dalam matematika, urutan adalah suatu daftar tertata. Sebagaimana suatu himpunan, urutan memuat ‘anggota’ atau ‘elemen’ (juga disebut ‘term’ atau ‘istilah’). Jumlah elemen tertata (kemungkinan tak terhingga) disebut panjang urutan. Berikut beberapa urutan sederhana:

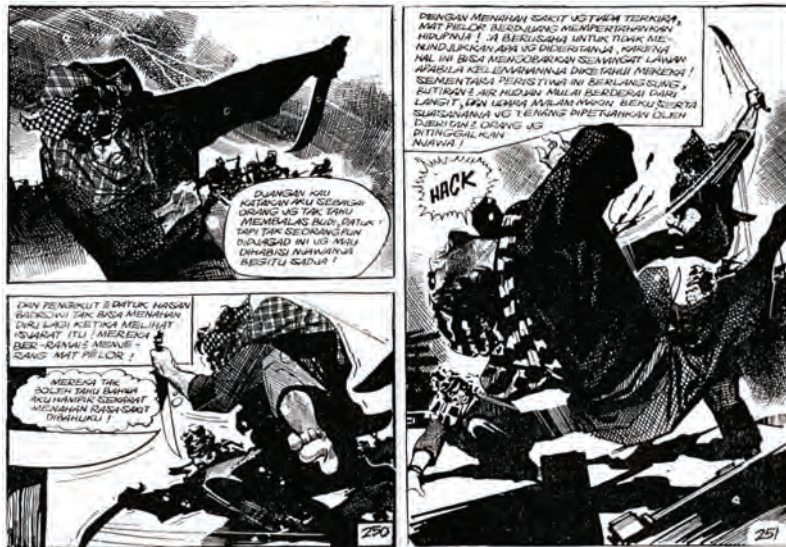
$\{1,2,3,4,5,\dots\}; \{1,3,5,7,9,\dots\}; \{1,2,4,7,11,\dots\}$

Dari sekuens yang pertama pada contoh tersebut dapat dipahami angka-angka yang terdapat dalam kurung kurawal sebagai elemen sekuens dan secara berurutan memiliki pola. Setelah mengetahui pola dalam sekuens maka kita dapat memprediksi angka yang akan muncul kemudian. Di dalam komik, panel-panel disusun sebagai sebuah urutan (sekuens) yang di dalamnya terdapat sebuah pola, dari situ kemudian lahirlah makna sehingga kita dapat mengetahui alur cerita ataupun karakterisasi di dalamnya dan dengan perkataan lain, bahwa satu panel merupakan kelanjutan dari panel sebelumnya. Mc Cloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 1994). Setelah komik merupakan gambar-gambar yang berurutan dengan sebuah pola sehingga bermakna maka ia juga merupakan gambar-gambar yang terjukstaposisi. *Merriam-Webster Dictionary* mendefinisikan *juxtaposition* sebagai ‘the act or an instance of placing two or more things side by side’ atau suatu

Buku ini tidak diperjualbelikan.

tindakan menempatkan dua atau lebih suatu hal secara berdampingan. Adapun KBBI mendefinisikan jukstaposisi sebagai penempatan dua objek secara berdampingan. Jukstaposisi di sini dipahami bagaimana di dalam komik ruang (*space*) dimanfaatkan untuk meletakkan panel-panel secara berdampingan atau bersebelahan sebagaimana angka 1, 3, 5, ... dan seterusnya seperti dalam contoh sekuens di atas.

Sejalan dengan Eisner dan Mc Cloud, Duncan & Smith (2009) juga mengungkapkan bahwa '*Comics is a useful general term for designating the phenomenon of juxtaposing images in a sequence*'. Bedanya, Duncan & Smith melihat komik lebih sebagai fenomena. Pemahaman yang majemuk melahirkan beberapa istilah yang juga merujuk kepada komik, di antaranya adalah: *Picture stories* (Rodolphe Topffer, 1845), *Pictorial narratives* (Frans Masereel & Lynd Ward, 1930), *Picture novella* (Drake Waller, 1950), *Illustories* (Charles Biro, 1950), *Picto-fiction* (Bill Gaine, 1950), *Sequential art/graphic novel* (Will Eisner, 1978), *Nouvelle manga* (Frederic Boilet, 2001) (Maharsi, 2011). '*Graphic narrative*' merupakan *term* yang relatif baru untuk menyebut komik, pertama kali digagas oleh David Kunzle dan disusun kemudian oleh beberapa pakar komik Hillary L. Chute dan Marianne Dekoven. Mereka beranggapan bahwa istilah *graphic narratives* memiliki konten yang lebih netral daripada komik karena tidak terikat/terhubung langsung secara historis maupun kultural dengan era atau gaya tertentu. Adapun komik selalu merujuk kepada era atau gaya tertentu yang mendorong munculnya genre dalam komik. Artinya, *graphic narrative* memiliki cakupan yang lebih luas karena fokus kepada dua gagasan, yakni (1) *Graphic*, bentuk visual tak bergerak/statis (*a composed and nonanimated visual form*) dan (2) *Narrative*, cerita yang dibuat (*crafted story*) (Petersen, 2011). Dari sini dapat dipahami bahwa *graphic narrative* mencakup gambar/ilustrasi statis tunggal yang tidak terjukstaposisi, seperti relief ataupun lukisan naratif. Saraceni mengungkapkan dua karakteristik penting komik, yakni: (1) Menggunakan baik kata-kata maupun gambar; (2) Teks diorganisasi menjadi unit-unit yang berurutan; dan (3) Elemen grafis terpisah satu sama lain (Saraceni, 2001).



(Sumber : Santosa, (1970).

Gambar 2.1 Panel disusun secara berurutan dengan pola. Satu panel merupakan kelanjutan dari panel sebelumnya, sekaligus terjuktaposisi.

Adapun istilah ‘novel grafis’ (*graphic novel*) menurut Petersen, meskipun banyak orang saat ini merasa nyaman dengan istilah ‘seni komik’ (*comic art*), namun beberapa orang juga menyebut novel grafis justru untuk tingkatan yang lebih “rendah”. Tahun 1960, dalam kuliah umum yang diselenggarakan oleh Bristol Literary Society, *novelist* John Updike berspekulasi mengenai sebuah bentuk baru dari novel yang mungkin mampu mengambil hati masyarakat, ia mengatakan demikian:

"I see no intrinsic reason why a doubly talented artist may not arise and create a comic-strip novel masterpiece". (Duncan & Smith, 2009)

Updike bukan satu-satunya orang yang mencoba untuk mempertimbangkan kemungkinan yang lebih prestisius di masa depan bagi penceritaan bergambar (*graphic storytelling*). Awal tahun 1964,

Richard Kyle seorang anggota yang tampak menonjol dan gemar berbicara terus terang dari komunitas penggemar buku komik yang sedang berkembang, menyadari pentingnya kematangan dalam berkarya pada komik-komik yang diproduksi di Eropa. Ia juga menyatakan hasratnya untuk menyamai komik-komik yang diterbitkan di Amerika. Awal tahun 1964, Kyle menyarankan untuk menggunakan istilah '*graphic story*' dan '*graphic novel*' untuk membedakan komik dengan pengerjaan yang lebih serius dengan buku komik yang dikerjakan secara biasa-biasa saja seperti yang ada di kios-kios komik (*run-of-the-mill comic books*) (Duncan & Smith, 2009). Pada dasarnya istilah novel grafis mengacu kepada komik yang memiliki intensi lebih pada aspek kesusastraan.

Terkait dengan hal ini, Saraceni mengungkapkan bahwa term 'novel grafis' lahir sebagai upaya untuk menciptakan sebuah istilah yang lebih menggambarkan bentuk seni komik menjelang akhir tahun 1970-an di Inggris dan Amerika. 'Novel grafis', diciptakan untuk menggantikan 'buku komik'. Namun, penggantian tidak pernah benar-benar terjadi saat istilah itu diadopsi terutama untuk alasan komersial. Bahkan perbedaan antara 'buku komik' dan 'novel grafis' tidak lebih dari soal label dan hampir tidak ada hubungannya dengan konten atau dengan fitur lainnya. Dari sini dapat dipahami bahwa 'novel grafis' merupakan istilah dari medium komik sebagaimana 'buku komik' dan tidak pernah menyentuh komik sebagai bentuk seni (Saraceni, 2001).

Sejalan dengan Saraceni, Duncan & Smith menyatakan bahwa sejumlah orang berusaha keras untuk merehabilitasi citra komik dengan menggunakan istilah yang berbeda, yakni novel grafis untuk menggambarkan karya yang lebih ambisius. Untuk pencipta (komikus), label novel grafis memungkinkan karya mereka agak jauh dari konotasi komersial dan 'terbitan berkala'. Untuk penerbit, novel grafis adalah istilah yang membantu mengangkat status produk mereka dan memudahkannya untuk masuk ke toko buku, perpustakaan, dan akademi (Duncan & Smith, 2009). Tampaknya istilah 'novel grafis'

muncul karena inferioritas komik sebagai akibat dari stereotip ‘picisan’ yang selama ini melekat padanya.

Mengenai novel grafis, ada hal yang cukup menarik. Jika Saraceni mengungkapkan bahwa istilah ‘Novel grafis’ diciptakan pada tahun 1970-an maka komikus Indonesia asal Medan, Taguan Hardjo telah menggunakan istilah itu pada tahun 1962. Dari sini kemudian Lent menyimpulkan bahwa novel grafis sebagai salah satu jenis dari seni komik (*comic art*) sudah ada di Indonesia sejak tahun 1962, ketika Taguan Hardjo menciptakan Morina, yang diterbitkan oleh Firma Haris di Medan (Lent, 2015). Dalam sampul depan (*cover*) komik Morina terdapat kata ‘nopol bergambar’ yang merupakan dialek lokal dari ‘novel bergambar’ atau novel grafis.



Sumber: Carrot Academy (2013)

Gambar 2.2 Komik *Morina* (1962) karya Taguan Hardjo menggunakan istilah ‘Nopol bergambar’.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

B. Komik Sebagai Karya Seni Rupa dan Sastra

Eisner menyebut komik sebagai ‘seni sekuensial’ dan Mc Cloud berpendapat bahwa komik bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Kita akan coba kembali pada bagaimana seni itu dipahami. Seni secara normatif dikatakan sebagai segala macam bentuk keindahan yang diciptakan oleh manusia. Artinya, seni adalah produk keindahan yang tentunya harus dibuat oleh manusia. Keindahan dalam seni sering kali diidentikkan dengan tema-tema yang menyenangkan dan kebahagiaan, semisal lukisan pemandangan yang diwujudkan dengan teknik impresionis atau lukisan yang diwujudkan dengan teknik naturalis-realis sehingga orang menjadi terperanjat karena tingkat presisi yang sangat tinggi dan juga detail yang memanjakan mata. Di luar itu, bentuk-bentuk seni yang membawakan tema-tema tragis, renungan, ataupun kecacauan batin juga dapat membangkitkan emosi penikmat seni. Bahkan bentuk-bentuk non-figuratif yang dihadirkan dalam karya seni abstrak sebagai keindahan murni dari bentuk dan warna juga mampu membangkitkan emosi penikmat. Beragam komik muncul dengan membawakan tema dan teknik perwujudan tertentu. Hal inilah yang pada akhirnya melahirkan genre komik, semisal *teen*, *humor*, *romance*, *horror*, *superhero*, dan *crime*. Tiap genre tersebut tidak selalu menghadirkan gambar yang menggembirakan ataupun memanjakan mata bahkan kerap kali diwarnai oleh adegan peperangan, pembunuhan berdarah, dan adegan-adegan bernuansa kengerian yang lainnya. Di sini, ‘keindahan’ dalam pengertian yang pertama tentunya sudah tidak memiliki kapasitas lagi untuk menjelaskan seni. Term ‘keindahan’ harus disubstitusikan dengan istilah yang lebih luas cakupannya, yakni ‘estetika’. Baik ‘keindahan’ maupun ‘estetik’ di sini dipahami sebagai sebuah nilai yang oleh karena keberadaannya, sebuah benda dapat dikatakan sebagai objek seni.

Nilai adalah ukuran derajat tinggi-rendah atau kadar yang dapat diperhatikan, diteliti, atau dihayati dalam objek yang bersifat fisik (kongkret) maupun abstrak (Kartika & Perwira, 2004). Emanuel Kant dalam Kartika & Perwira (2004) membagi dua macam nilai estetis:

- 1) Nilai estetis atau nilai murni. Dikatakan sebagai nilai murni karena merupakan nilai yang terdapat pada hubungan antarelemen seni rupa (garis, bentuk, dan warna) atau dengan kata lain sebagai nilai yang terdapat pada 'bentuk'-nya. 'Bentuk' ialah penyusunan medium indrawi atau 'permukaan' karya seni. Nilai estetis murni/intraestetis/intrinsik ialah kepuasan yang ditimbulkan oleh hubungan warna-warna, garis-garis, dan bentuk-bentuk yang dapat disadari.
- 2) Nilai ekstra estetis. Merupakan nilai yang terdapat pada bentuk-bentuk manusia, alam, binatang, dan lain-lain serta pandangan cita dan emosi yang menyertainya. Nilai ekstra estetis atau ekstrinsik ialah kepuasan yang ditimbulkan oleh susunan arti-arti di dalam (makna dalam).

Kedua nilai yang ada dalam karya seni tersebut berinteraksi membentuk nilai estetis, di mana 'bentuk' seni merupakan medium indrawi yang menampung proyeksi 'makna dalam'. Kedua nilai seni ini berangkat dari paradigma bahwa seni terdiri hubungan dikotomis antara bentuk seni (*form*) dan isi seni (*content*). Nilai estetis/nilai murni adalah nilai bentuk dan nilai ekstra estetis adalah nilai isi. Dalam cuplikan halaman dari komik Mahabarata karya Teguh Santosa (1984) yang tertuang pada Gambar 4, kita dapat melihat bagaimana elemen-elemen komik yang terdiri dari *panel*, *gutter*, *ballon*, dan *caption* disusun sedemikian rupa dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip tata rupa dan bentuk (*layout*), seperti proporsi, *balancing* (keeseimbangan), kontras/fokus, irama (*rhythm*), dan kesatuan (*unity*). Di dalam panel komik terdapat gambar ilustrasi berupa adegan-adegan atau peristiwa dan oleh karena wujudnya berupa visual, ia juga terdiri dari subelemen yakni titik, garis, bidang, ruang, arah, dan lain sebagainya yang di dalamnya berlaku pula prinsip komposisi. Pencapaian teknis seniman komik/komikus juga tampak dari gaya gambar (*style*). Teguh Santosa dalam cuplikan komik *Mahabharata* tampak mengimplementasikan gaya pendekatan ketepatan objektif (*objective accuracy*). Terlihat bagaimana objek-objek dalam panel memiliki hubungan dekat dengan fenomena visual yang diimitasi. Dari sini tampak bagaimana komik memiliki nilai estetis, ketika ia dapat memberikan

kepuasan visual yang ditimbulkan oleh hubungan antara panel-panel, *gutter*, balon kata, *caption*, dan juga gambar ilustrasi di dalam panel yang membawa suatu gaya khusus sehingga muncul kesan harmonis, seimbang, atau kenyamanan. Pendeknya, hal ini seperti apa yang sering kali dikatakan oleh kebanyakan orang sebagai “gambaranya bagus!”.

Adapun nilai ekstra estetis atau ekstrinsik merupakan makna dalam yang terdapat di balik apa yang tampak (bentuk). Dalam komik tentunya kita dapat mengenali suatu tokoh/karakter dan membedakannya dengan karakter-karakter yang lain. Kita juga dapat mengidentifikasi dimensi ruang dan waktu di dalam komik karena adanya objek-objek/elemen, artinya kita dapat memaknai apa yang terindra di sana. Hal tersebut merupakan makna luar, sedangkan makna dalam ada di balik semua itu. Kritikus I.A. Richard pernah menyusun anatomi makna (tafsir) seni (sastra). Makna pertama adalah makna hikmah (*sense/indrawi*), yaitu seniman berbicara soal ‘apa’ atau objek apa yang diajukan. Makna kedua adalah perasaannya terhadap objek tadi. Ketiga adalah sikap dan nada bicaranya terhadap objek. Dan keempat adalah makna tujuan seniman menggarap objeknya begitu rupa tadi (Sumardjo, 2000).

Dalam cuplikan komik *Mahabharata* kita dapat melihat bagaimana Kakrasana dan Kresna digambarkan oleh komikus sebagai karakter yang perkasa dan tak tertandingi. Keperkasaan itu disampaikan oleh komikus melalui sebuah panel dengan adegan kalahnya Prabu Kunjana Kresna oleh Narayana dan semenjak itu, nama ‘Kresna’ tersemat pada diri Narayana. *Mahabharata* berkisah tentang sebuah perang saudara, perang antara baik dan buruk. Kresna yang merupakan titisan Batara Wisnu merupakan representasi dari kebaikan, adapun Kangsa yang merasa terusik oleh Kresna, menganggap Kresna sebagai ancaman baginya dalam melakukan kerusakan-kerusakan sehingga ia berniat menghabisi Kresna. Melalui bentuk-bentuk yang dihadirkan dalam komik ini, komikus memiliki sebuah gagasan tentang bagaimana di dunia ini selalu dipenuhi ketegangan-ketegangan antara kebaikan dengan keburukan, keluhuran budi dengan kejahatan, kekesatriaian dengan kelicikan, atau kelembutan dengan keberingasan. Inilah yang

disebut sebagai cita dan emosi yang menyertai bentuk-bentuk yang tersaji dalam komik atau dengan perkataan lain sebagai makna dalam (nilai ekstra estetik).



Sumber: Santosa (1984)

Gambar 2.3 Cuplikan komik *Mahabharata*

Sampai pada titik ini dapat dilihat bagaimana komik menjadi sebuah karya seni oleh karena adanya nilai estetik (intrinsik maupun ekstrinsik). Suzanne K. Langer dalam *The Principles of Art* mengatakan bahwa seni merupakan simbol dari perasaan. Seni merupakan kreasi bentuk simbolis dari perasaan manusia, yakni simbol-simbol tersebut mengalami transformasi yang merupakan universalisasi dari pengalaman (Langer, 2006). Dalam hal ini, seni adalah karya manusia yang mengomunikasikan pengalaman-pengalaman batinnya sehingga merangsang timbulnya pengalaman batin pula pada manusia lain

Buku ini tidak diperjualbelikan.

yang menghayatinya (Soedarso, 1990). Seni dipahami sebagai simbol dari perasaan karena dalam proses kehadiran sebuah karya seni, seniman selalu bersinggungan dengan kenyataan dari luar dan dalam dirinya. Hal tersebut dapat pula disebut sebagai realitas eksternal dan internal. Kenyataan tersebut dapat berupa sesuatu, dari yang remeh-temeh, peristiwa-peristiwa kecil, hingga hal-hal yang paling krusial dalam kehidupan sang seniman. Singgungan itu memunculkan respon emosi (perasaan) yang kemudian mengendap lalu ‘meletup’ di atas medium seni.

Dalam pengertian tersebut, komik merupakan sebuah simbol dari perasaan seniman yang lahir ketika bersinggungan dengan realitas, sejalan dengan pendapat Bonneff bahwa para ahli teori komik cenderung menganggap komik sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda (Bonneff, 1998). Namun hendaknya pengertian ‘simbol seni’ disini tidak dikacaukan dengan ‘simbol dalam seni’. Elemen teks (kata-kata) dalam komik pada dasarnya adalah simbol, seperti kata-kata, ia berdiri secara arbitrer atau konvensional menggantikan sesuatu yang lain di luar dirinya. ‘Simbol seni’ dalam hal ini merupakan sebuah simbol yang utuh, komik yang utuh simbol ekspresi perasaan sang komikus, tidak terpisah-pisah menjadi simbol-simbol yang lain, sebagaimana yang diungkapkan oleh Langer:

“... bahwa sebuah karya seni itu yang utama adalah ekspresi perasaan—yaitu sebuah ‘ekspresi’ dalam pengertian yang logis, yang menyajikan susunan kepekaannya, emosi serta alunan pikiran yang lebih serentak, bagi kognisi kita yang tidak bersifat pribadi—yaitu *in abstracto*. Simbolisasi semacam ini merupakan fungsi utama karya seni, berdasarkan yang saya sebut karya seni sebagai sebuah bentuk ekspresi.” (Langer, 2006)

Dari pembahasan ini, dapat dipahami bahwa komik merupakan karya seni rupa sejauh nilai estetis bersemayam di tubuhnya dan ia merupakan simbol ekspresi perasaan manusia. Namun begitu, masih

banyak pihak-pihak yang mempertanyakan kapasitas komik sebagai sebuah seni. Untuk hal ini, Mc Cloud mengemukakan:

“... Walaupun sekarang terdengar tidak masuk akal! Kadang-kadang gagasan sederhana seperti itu (komik) diremehkan. Bahkan sekarang, masih ada pihak-pihak-pihak yang mempertanyakan dapatkah komik dianggap sebagai seni? Pertanyaan itu, maafkan saya, sangatlah bodoh!” (McCloud, 1994)



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 2.4 Bagian awal komik *Sandhora*

Sebelum mengasumsikan komik sebagai karya sastra maka kita perlu memahami terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan sastra. Esten (1978) mengungkapkan bahwa sastra atau kesusastraan adalah pengungkapan dari fakta artistik dan imajinatif sebagai manifestasi kehidupan manusia (dan masyarakat) melalui bahasa sebagai medium dan memiliki efek yang positif terhadap kehidupan manusia (kemanusiaan). Adapun Damono (1979) memaparkan bahwa sastra adalah

lembaga sosial yang menggunakan bahasa sebagai medium. Bahasa itu sendiri merupakan ciptaan sosial. Sastra menampilkan gambaran kehidupan, dan kehidupan itu sendiri adalah suatu kenyataan sosial. Pengertian yang pertama memerikan sastra sebagai fakta artistik di mana kehidupan manusia termanifestasi dan pengertian yang kedua mengungkapkan bagaimana sastra merupakan gambaran kehidupan manusia. Kedua pengertian tersebut, bersepakat bahwa sastra merupakan ekspresi perasaan manusia yang muncul sebagai respons dari singgungan terhadap realitas (kehidupan). Hal ini tampaknya sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Langer bahwa seni merupakan simbol ekspresi, manifestasi kehidupan manusia (simbol seni). Bedanya, sastra menggunakan bahasa (kata-kata) sebagai medium, sedangkan komik disamping menggunakan kata-kata, ia juga menggunakan gambar sebagai medium.

Sebagian besar komik di sekitar kita merupakan komik fiksi. Komik disebut sebagai 'fiksi' karena merupakan hasil imajinasi komikus, realitas di dalamnya adalah realitas imajinasi yang menjalin suatu cerita. Dalam medium kata-kata (sastra) genre semacam itu disebut dengan prosa fiksi atau cukup disebut karya fiksi, bisa juga diistilahkan dengan prosa cerita. Pengertian prosa fiksi tersebut adalah kisah atau cerita yang diemban oleh pelaku-pelaku tertentu dengan pemeranan, latar, dan tahapan serta rangkaian cerita tertentu yang bertolak dari hasil imajinasi pengarangnya sehingga menjalin suatu cerita (Aminuddin, 2014).

Sebagai salah satu genre sastra, karya fiksi mengandung unsur-unsur meliputi (1) Pengarang atau narator; (2) Isi penciptaan; (3) Media penyampai isi berupa bahasa; dan (4) Elemen-elemen fiksional atau unsur-unsur intrinsik yang membangun karya fiksi itu sendiri sehingga menjadi suatu wacana (Aminuddin, 2014). Wellek & Warren mengungkapkan unsur intrinsik sastra terdiri dari (1) Eponi, (2) Irama, (3) Matra, (4) Gaya, (5) Stilistika, (6) Citra, (7) Metafora,

(8) Simbol, dan (9) Mitos. Unsur intrinsik yang dikemukakan oleh Wellek & Warren tersebut cukup rumit dan membutuhkan analisis tersendiri yang cukup panjang jika kita berupaya untuk membuktikan keberadaannya di dalam komik (Wellek & Warren, 2014). Untuk saat ini kita dapat gunakan unsur intrinsik karya fiksi yang dikemukakan oleh Aminuddin, yang terdiri dari: (1) *Setting*, (2) Gaya, (3) Penokohan dan perwatakan, (4) Alur, (5) Titik pandang, dan (6) Tema (Aminuddin, 2014). Unsur intrinsik prosa fiksi tersebut jika diuraikan dalam konteks komik dapat dipahami sebagai berikut:

- 1) *Setting*, sebuah peristiwa selalu terjadi pada suatu waktu dan tempat tertentu. Begitu juga dalam cerita fiksi, *setting* berfungsi untuk membuat sebuah kisah menjadi logis dan menuansakan makna tertentu untuk menggerakkan emosi pembaca. Gambar 2.4 merupakan cuplikan dari komik *Sandhora* karya Teguh Santosa, di sana dapat dijumpai sebuah *setting* tertentu (1) Kota Surabaya, (2) Tahun 1830, (3) Hujan, (4) Malam hari, dan (5) Rumah Mat Pelor. Tidak hanya berfungsi secara fisikal, *setting* tersebut juga merujuk pada makna tertentu (*setting* metaforis), yakni malam hari, hujan, dan petir menggelegar, yang menyiratkan suatu ketegangan atau suasana yang mencekam.
- 2) Gaya, dalam konteks sastra tentunya adalah gaya bahasa, yakni cara seorang pengarang menyampaikan gagasannya dengan menggunakan media bahasa yang indah dan harmonis serta mampu menuansakan makna dan suasana yang dapat menyentuh daya intelektual dan emosi pembaca. Gaya bahasa dalam konteks sastra ini dapat terimplementasi pada elemen kata-kata yang terdapat dalam *caption* ataupun *ballon*. Ia dapat berupa metafora, simile, alegori, hiperbola, ataupun personifikasi. Gaya bahasa dapat terlihat dalam *caption* pada *panel* ketiga pada Gambar 2.1: “Sementara peristiwa ini berlangsung, butiran-butiran air hujan mulai berderai dari langit, dan udara malam makin beku serta suasananya yang tenang dipecahkan oleh jeritan-jeritan orang yang ditinggalkan nyawa!”. Adapun gaya dalam konteks seni rupa mengacu kepada pendekatan teknis tertentu dalam penciptaan seni. Feldman membagi kategori gaya menjadi 4 bagian, yakni (1)

Gaya ketepatan objektif; (2) Gaya urutan formal; (3) Gaya emosi; dan 4) Gaya fantasi (Feldman, 1967). Pada Gambar 2 tampak pendekatan ketepatan objektif dipergunakan oleh Teguh Santosa.

- 3) Penokohan dan Perwatakan, tokoh ialah pelaku yang mengemban cerita dalam peristiwa pada cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Sebagaimana tokoh Minke dalam *Rumah Kaca* karya Pramodya Ananta Toer, komik juga terdiri dari unsur tokoh-tokoh. Dalam komik *Sandhora* (Gambar 2.4), kita juga dapat menjumpai tokoh/karakter pengemban cerita seperti Dul Rasjid, Mat Pelor, Sandhora, dan lain sebagainya. Masing-masing tokoh tersebut juga memiliki watak yang dapat dipahami oleh pembaca melalui (1) Tuturan komikus terhadap karakteristik tokoh; (2) Gambaran yang diberikan komikus lewat gambar-gambar dan caranya berpakaian; dan (3) Perilaku tokoh yang ditunjukkan oleh komikus melalui adegan-adegan yang diilustrasikan dalam panel, dan lain sebagainya.
- 4) Alur, yang pada umumnya dipahami sebagai rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Sebagaimana karya fiksi sastra seperti novel atau cerpen, komik juga memiliki alur, misalkan pada komik *Sandhora* (Gambar 2.4) dimulai dari tahap *exposition*, yakni tahap awal yang berisi penjelasan tentang tempat terjadinya peristiwa serta pengenalan dari setiap pelaku. Pada komik tersebut akhirnya muncul caption ‘Soerabaia 1830’, sebuah ilustrasi bangunan-bangunan/gedung-gedung yang menunjukkan suasana sudut kota, dan dilanjutkan dengan penyebutan nama tokoh “Mat Pelor”, dan kemudian muncul tokoh-tokoh lain dalam halaman-halaman berikutnya, seperti Sandhora, Kio, dan Dul Rasjid. Tahap ini tentunya akan diikuti oleh tahapan-tahapan berikutnya, dari *inciting force*, *rising action*, *crisis*, *climax*, *falling action*, hingga *conclusion*. Tahapan alur dapat berbeda pada setiap komik.
- 5) Titik pandang, adalah cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya, dapat disebut juga sebagai

point of view. Titik pandang ini menjadikan pengarang muncul sebagai narator. Dalam komik, komikus muncul sebagai narator melalui caption-caption. Seperti yang tampak pada Gambar 2.4 pada panel keenam, terdapat narasi dalam *caption*: “Gema suara ketukan itu memantul di ruangan depan rumah yang tanpa cahaya penerangan, karena tak ada reaksi maka orang ini mengulang ketukannya sampai beberapa kali!”. Melalui narasi tersebut, komikus memosisikan diri sebagai *narrator observer*, yakni komikus (pengisah) hanya berfungsi sebagai pengamat terhadap pemunculan dan tindakan para pelaku.

- 6) Tema, ialah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperanan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Dalam komik *Sandhora* karya Teguh Santosa yang mengisahkan tentang hubungan cinta kasih antara Mat Pelor dengan Sandhora, dapat dijumpai sebuah tema bahwa kekuatan cinta kasih dapat menjadi penghancur segala halangan bagi kehendak bersatunya dua manusia yang terpaut jurang perbedaan.

Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bagaimana unsur-unsur prosa fiksi terdapat dan menjadi unsur penting dalam komik. Unsur-unsur prosa fiksi yang ‘sastrawi’ menjadi unsur-unsur pembentuk struktur komik. Sulit untuk mengatakan bahwa komik bukanlah karya sastra. Salah satu ciri sastra, meskipun tidak selalu, identik dengan teks tertulis (disamping sastra lisan) yang pada prinsipnya dapat direproduksi dalam berbagai bentuk, seperti fotokopi, stensilan, dan buku, yang berarti bahwa lingkungan orang yang terlibat dalam tindak komunikasi dengan bahasa tulisan pada prinsipnya jauh lebih besar dan luas daripada yang biasanya terdapat dalam situasi bahasa lisan (Teeuw, 2013). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Teeuw ini terlihat bagaimana komik sebagai medium (*comic book*) yang kemudian direproduksi dalam bentuk cetakan untuk kemudian dapat menjangkau situasi komunikasi yang lebih besar dan luas. Komik dipahami sebagai karya sastra karena ia merupakan refleksi kehidupan manusia (simbol ekspresi), di tubuhnya bersemayam unsur-unsur

prosa fiksi yang ‘sastrawi’, dan ia merupakan ‘teks tertulis’ yang dapat direproduksi.

Dari konstruksi argumen yang telah dipaparkan dalam pembahasan di atas maka komik merupakan karya seni rupa karena terdapat nilai estetis, baik intrinsik maupun ekstrinsik, dan ia merupakan simbol ekspresi perasaan manusia. Komik merupakan karya sastra karena terdapat unsur-unsur intrinsik prosa fiksi di dalamnya dan ikut menjadi elemen pembentuk struktur komik. Di samping itu, komik merupakan ‘teks tertulis’ yang dapat direproduksi menjadi ‘buku komik’ sebagai medium, yang menjadi salah satu ciri karya sastra.

Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan karya seni yang merupakan irisan dari seni rupa dan sastra atau dapat dikatakan sebagai ‘*hybrid*’ dari kedua seni tersebut sehingga elemen pembentuk struktur komik juga berasal dari keduanya, yakni (1) Panel, (2) *Gutter* (parit), (3) *Ballon*, (4) *Caption*, (5) Kata-kata/teks, (6) Gambar ilustrasi, (7) *Setting*, (8) Gaya, (9) Penokohan dan perwatakan, (10) Alur, (11) Titik pandang, dan (12) Tema.

C. Ikhtisar Sejarah Komik Indonesia 1930–1970-an

Bukan perkara sepele untuk menentukan sebuah komik itu merupakan ‘komik Indonesia’ atau bukan. Memang ada beberapa acuan untuk dapat menentukan dan juga menakar ke-Indonesia-an sebuah komik. Diskusi yang cukup panjang pernah terjadi di kalangan komikus juga para kritikus dalam mencari jati diri komik Indonesia. Diskusi yang menjadikan gaya gambar sebagai acuan untuk menakar ke-Indonesia-an sebuah komik kerap menemui jalan buntu, bahkan cenderung menjebloskan diri ke dalam kurungan polemik tak berkesudahan. Sebetulnya konsep gaya sangat diperlukan untuk studi seni, namun dapat menjadi sumber kebingungan karena kata tersebut memiliki begitu banyak arti yang berbeda. Kadang-kadang, gaya mengacu pada periode sejarah tertentu ataupun wilayah geografis tertentu (misalnya ‘gaya kolonial’, ‘gaya abad pertengahan’, ‘gaya Amerika’, atau ‘gaya Eropa’). Gaya dapat dipandang sebagai pendekatan teknis tertentu dalam penciptaan seni (misalnya ‘impresionis’, ‘naturalis’,

Buku ini tidak diperjualbelikan.

atau 'pointilis'). Kata "gaya" juga digunakan sebagai sebuah bentuk persetujuan, atau sebagai pengakuan akan prestasi tingkat tinggi yang ada pada seseorang (misalnya 'gaya Teguh', 'gaya Affandi', atau 'gaya Pram'). Pada makna yang paling luas dan paling umum, yang dimaksud sebagai gaya seni ialah pengelompokan atau klasifikasi karya seni (berdasarkan waktu, wilayah, penampilan, teknik, *subject matter*, dan sebagainya) yang memungkinkan studi lebih lanjut dan analisis terhadap karya seni.

Menjadikan gaya gambar sebagai acuan untuk menentukan ke-Indonesia-an sebuah komik tentunya cukup menyulitkan karena pengaruh beragam kebudayaan yang saling bersilang sengkabut dalam teknik penciptaan karya pada komikus di Indonesia. Namun ada beberapa kriteria yang dapat dijadikan acuan untuk mendefinisikan kata 'Indonesia' dalam frasa 'komik Indonesia', yakni (1) Komikus tersebut adalah orang Indonesia (warga negara Indonesia); (2) Menggunakan *setting* tempat, waktu, atau peristiwa di Indonesia; dan (3) Karakter dan perwatakan tokoh khas Indonesia. Iwan Gunawan, seorang kritikus komik Indonesia sekaligus akademisi Institut Kesenian Jakarta mengungkapkan bahwa sejauh komik tersebut diterbitkan pertama kali di Indonesia dan oleh penerbit Indonesia maka komik tersebut adalah komik Indonesia.² Kedua kriteria terakhir yang diungkapkan oleh Gunawan tersebut dapat menjadi kriteria yang keempat dan kelima. Beberapa kriteria tersebut tentunya tidak beku dan bersifat cair, karena selalu ada kemungkinan komik-komik yang tidak dapat memenuhi beberapa di antaranya, baik di masa lalu maupun yang akan datang.

Historiografi komik Indonesia yang cukup komprehensif sejauh ini yang pertama telah dilakukan oleh Marcel Bonneff (1998) dalam bukunya yang berjudul *Les Bandes Desinees Indonesiennes* yang terbit pada tahun 1976, dan diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi *Komik Indonesia* pada tahun 1998. Kajian Bonneff tentang komik Indonesia yang semula ditulis dalam bahasa Prancis ini merupakan disertasinya, yang dipertahankan pada tahun 1972 sehingga praktis

2 Dalam wawancara tanggal 23 Oktober 2016.

buku ini hanya memuat sejarah komik Indonesia mulai tahun 1930-an hingga 1970-an. Historiografi yang kedua, disusun oleh John A. Lent (2015) dalam bukunya yang berjudul *Asian Comics* (yang memaparkan catatan perjalanan komik di Asia Barat, Asia Tenggara, dan Asia Selatan. Historiografi komik Indonesia menempati bagian ketujuh (*Chapter 7*) dalam buku tersebut. Jika Bonneff sejarah komik Indonesia mulai tahun 1930-an hingga 1970-an maka John A. Lent memuat sejarah Komik Indonesia mulai tahun 1930-an hingga tahun 2000-an secara padat dalam satu bab. Di samping itu John A. Lent (2014) juga menjadi editor sekaligus penulis buku *Southeast Asian Cartoon Art: History, Trends and Problems*, yang mengungkap sejarah, tren, dan juga permasalahan-permasalahan kartun di Asia Tenggara. *Overview* tentang komik Indonesia menempati bab pertama dalam buku tersebut. Disamping kedua peneliti asing yang telah disebutkan, historiografi komik Indonesia juga ditulis secara umum dan singkat, seperti Dwi Koendoro (2007) dalam buku *Yuk, Bikin Komik* dan Indiria Maharsi (2011) dalam buku *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*.

Baik Bonneff, Lent, Koendoro, maupun Maharsi, keempatnya menyepakati bahwa komik pertama Indonesia adalah “Put On” yang terbit pada tahun 1930-an di harian *Sin Po* dalam bentuk medium komik strip yang bernuansa humor. Bonneff mengatakan bahwa “Put On” merupakan ‘Komik Timur’ yang berhasil muncul berkat surat kabar besar *Sin Po*, sebuah media komunikasi Cina peranakan yang berbahasa Melayu (Bonneff, 1998). Istilah “Komik Timur” di sini mengacu pada penerbitan *Put On* dalam majalah *Pantjawarna* edisi 1 Oktober 1957 (setelah edisi *Sin Po* tahun 1930-an) yang menyebutkan bahwa “Put On” merupakan ‘*Pertjobaan pertama untuk membuat lelutjon berupa strip jang berdjiwa Timur*’. Hal ini juga diamini oleh Lent dan juga Koendoro. Bahkan Lent (2015) mengatakan bahwa “Put On” yang diciptakan oleh Kho Wang Gie (atau Sopoiku) merupakan komik strip pribumi (*indigenous comics*) yang relatif awal. Adapun Maharsi mengatakan bahwa karakter komik Indonesia pertama muncul dalam karakter seorang peranakan Tionghoa yang bernama Put On karya Kho Wan Gie (Maharsi, 2011).

Dalam pernyataan tersebut Maharsi menyebut kata ‘karakter’ sebanyak dua kali, yang pertama dalam kalimat ‘karakter komik Indonesia’, dan yang kedua ‘karakter seorang peranakan Tionghoa’. Yang pertama tentunya cukup problematis dan ambigu, apakah mengacu pada karakter (ciri-ciri khusus) gaya gambar, ataukah isi dari komik tersebut, tentunya membutuhkan penjelasan lebih lanjut. Tampaknya yang kedua, ‘karakter seorang peranakan Tionghoa’ justru lebih tepat, karena mungkin yang dimaksud disini adalah karakter dan perwatakan tokoh khas Tionghoa Indonesia. Hal ini dapat dipahami karena komik strip tersebut menceritakan petualangan jenaka tokoh Put On sebagai seorang peranakan Tionghoa yang rendah hati, mewakili rakyat kecil (kelas menengah) di ibu kota (Jakarta). Put On berbicara dengan dialek Jakarta, hidupnya juga sederhana, yang di musim kemarau ia harus mengangkut air, atau apabila hujan turun ia terbangun di tengah air yang mengenangi kamarnya (Bonneff, 1998).

Lebih lanjut, Sindhunata (2011) mengungkapkan bahwa “Put On” adalah komik yang merefleksikan pandangan si pelukis, Kho Wan Gie, seorang peranakan Tionghoa, terhadap hidup keseharian yang dialami kaumnya di tempat mereka berada, tempat mereka juga amat dekat dengan kehidupan warga kampung umumnya. Sesuai dengan pengakuannya, Kho Wan Gie sendiri memang mendapatkan bahan dan ide bagi komiknya ketika ia sedang omong-omong dengan temannya atau ketika sedang kumpul-kumpul di warung kopi (Sindhunata, 2011). Dari sini terlihat bahwa “Put On” menampakkan karakter dan perwatakan tokoh khas Indonesia dan menggunakan setting tempat, waktu, atau peristiwa di Indonesia, yang merupakan acuan kedua dan ketiga dalam saran acuan mendefinisikan komik Indonesia yang telah disebutkan sebelumnya. Adapun pengarang “Put On”, Kho Wan Gie terlahir di Indramayu pada bulan Agustus 1908. Masa kecilnya banyak dihabiskan di kota kelahirannya itu. Kho Wan Gie muda memiliki bakat seni luar biasa terutama di bidang seni lukis maka kemudian ia mengikuti sebuah kursus lukis tertulis di sebuah lembaga di Washington, Amerika. Bersama Siau Tik Kwie (komikus *Sie Jin*

Koei), dia belajar melukis pada J. Frank dan H.V. Velthuisen.³ Dari sini dapat disepakati bahwa Kho Wan Gie merupakan orang Indonesia (warga negara Indonesia) yang lahir dan tinggal di Indonesia. “Put On” lahir (pertama kali diterbitkan) pada tanggal 7 Februari 1931 di harian *Sin Po*, tepatnya saat perayaan Sin Cia (Tahun Baru Imlek). *Sin Po* merupakan surat kabar Tionghoa berbahasa Melayu yang sudah terbit tahun 1910. Harian tersebut merupakan harian pertama yang memuat teks lagu Indonesia Raya dan turut memelopori penggunaan nama ‘Indonesia’ untuk menggantikan ‘Hindia Belanda’ semenjak Sumpah Pemuda pada 28 Oktober 1928. *Sin Po* sebagai harian yang berkedudukan di Indonesia sejak 1910 dan memuat “Put On” di tahun 1930-an sejalan dengan pendapat Iwan Gunawan bahwa sejauh komik tersebut diterbitkan pertama kali di Indonesia dan oleh penerbit Indonesia maka komik tersebut adalah komik Indonesia, dan mengacu pada hal ini, “Put On” adalah komik Indonesia yang pertama.

“Put On” terus hidup hingga 30 tahun, namun pada masa pendudukan Jepang dibredel oleh otoritas Jepang, kemudian kembali menemani pembaca komik Indonesia hingga harian *Sin Po* ditutup pada tahun 1958. “Put On” akhirnya pindah tayang ke harian *Pantjawarna* dan dilanjutkan di harian *Warta Bhakti*, sampai kemudian benar-benar dilarang beredar bertepatan pada peristiwa genosida 1965. Seزمان dengan “Put On” juga terdapat “Si Tolol” dalam mingguan *Star Magazine*, dan “Oh Koen” dalam mingguan *Star Weekly*. Keduanya juga karya Kho Wan Gie. Pada masa pendudukan Jepang media massa dan pers dipergunakan sebagai alat propaganda ideologi Jepang. Hingga pada tahun 1950-an, muncul Abdulsalam membuat komik bernuansa heroisme yang berjudul “Kisah Pendudukan Jogja”, yang diterbitkan di harian *Kedaulatan Rakyat*. Permulaan tahun 1952, Siauw Tik Kwei (Otto Suastika) memulai “Sie Djin Koei”, sebuah komik populer yang diadaptasi dari legenda China dan dipublikasikan di *Star Weekly* pada tahun 1954 dan menjadi cukup populer dalam dekade ini (Lent, 2015).

3 Lihat biografi Kho Wan Gie dalam cetak ulang komik *Put On* oleh Pustaka Klasik



Sumber: (Pustaka Klasik, (2014)

Gambar 2.5 Komik Strip “Put On” yang diterbitkan pada tahun 1958 di harian *Sin Po*, ditebitkan kembali oleh Pustaka Klasik tahun 2014

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Sumber: Sindhunata (2011)

Gambar 2.6 Komik “Sie Djin Koei–Tjeng Tang” Karya Otto Suastika (Siauw Tik Kwei)

Komik strip Otto Suastika muncul pada beberapa dekade dan dianggap yang terbaik di Indonesia, utamanya karena kualitas *artwork*. Cerita yang disajikan oleh Otto Suastika tersebut diadaptasi dari legenda Tiongkok, dengan setting Tiongkok, dan detail *ala* Tiongkok (Berman, 2001). Otto Suastika bukan hanya ilustrator komik, ia juga dikenal sebagai pelukis yang bernada semi-realis (Sindhunata, 2011). Pada era yang sama (1950-an) komik Amerika juga membanjiri

pasar Indonesia, seperti *Rip Kirby*, *Phantom*, dan *Johnny Hazard*. Hal tersebut mengakibatkan tahun 1954 terjadi perubahan arah, komikus Indonesia segera berkarya setelah melihat keberhasilan komik Amerika (Bonneff, 1998). Mereka mencoba untuk melakukan transposisi cerita dengan meng-Indonesia-kan tokoh-tokoh yang populer untuk kemudian dikontekstualisasi kembali dengan lingkungan dan kebudayaan Indonesia. Salah satunya adalah adalah *Sri Asih* karya R.A. Kosasih yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1954 oleh penerbit Melody di Bandung dalam medium buku komik. R.A. Kosasih, pertama kali diperkenalkan pada buku komik Eropa tahun 1940-an, ketika bekerja sebagai ilustrator botani untuk Kementerian Kehutanan Pemerintah Hindia Belanda. Bersama dengan rekannya, Tan Eng Hiong (Tatang Prawira), Kosasih mengembangkan karakter *Sri Asih* dalam 32 halaman komik. Meskipun judul tersebut hanya terbit lima isu, menurut Surjorimba Suroto “Terbit dengan begitu populer dengan format buku sebagai media yang dapat terus hidup di Indonesia” (Lent, 2015). Tidak hanya *Sri Asih*, R.A. Kosasih juga menciptakan tokoh komik superhero lokal lainnya seperti *Tjempaka* dan juga *Siti Gahara*.



Sumber: ...

Gambar 2.7 Komik serial *Mahabharata* Karya R.A. Kosasih

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Sekitar tahun 1954 beberapa kalangan masyarakat menyatakan keberatannya terhadap komik-komik yang berasal dari Barat, bahkan komik *Sri Asih* karya Kosasih juga ditentang karena dianggap tidak mendidik dan gagasan di dalamnya yang dianggap berbahaya. Tahun 1954 mereka bermaksud untuk menghentikan segala macam bentuk penerbitan komik. Situasi ini ditambah dengan kebijakan Soekarno yang anti-Barat, dengan membebaskan diri dari pengaruh-pengaruh barat dan kembali menggali jati diri atau identitas nasional. Akhirnya 'komik wayang' lahir sebagai sebuah bentuk strategi agar komik dapat terus bertahan hidup. Bonneff menyatakan bahwa komik wayang tersebut pertama kali menampakkan diri pada tahun 1954 dan 1955, yakni *Lahirnya Gatotkatja* dan *Raden Palasara* karya Johnlo serta karya panjang *Mahabharata* karya Kosasih, yang diterbitkan oleh penerbit Melody (Bonneff, 1998). Namun Lent menyatakan bahwa situasi demikian mengalami puncaknya pada tahun 1960-an. Ia mengatakan bahwa tahun 1960-an, Soekarno menuding karya mereka (seniman komik) adalah sampah, dan 'racun Barat' serta tidak semua hal dari Barat sesuai untuk membangun identitas nasional, hal ini tentunya memicu reaksi dari seniman-seniman komik pada masa itu. Hasilnya, sekolah-sekolah dan kios-kios *digeropyok*, dan komik pun disita bahkan dibakar. Sears mengatakan bahwa dalam situasi tersebut, Kosasih tidak ambil pusing, Kosasih datang dengan ide brilian, dengan membentuk kembali *hero* dan *heroine* yang sudah disenangi banyak orang dalam wayang menjadi kartun. Ia juga membuat keputusan untuk mengustomisasi pahlawan-pahlawan itu dengan kostum wayang orang yang juga populer di masa itu (Lent, 2015). Komik wayang karya Kosasih menyajikan repertoar-repertoar kakawin klasik Jawa yang bersumber dari India seperti *Mahabharata* dan *Ramayana*. Pada masa inilah komik wayang menemui kejayaannya. Masyarakat menyambut hangat kehadiran komik wayang menyebabkan komik Amerika diabaikan orang dan menempatkan pengaruh Barat di tempat kedua. Sebagian kalangan masyarakat yang tadinya menentang penerbitan komik seakan tidak memiliki lagi alasan untuk melontarkan kritik (Bonneff, 1998).



Sumber: ...

Gambar 2.8 Komik *Sri Asih* Karya R.A. Kosasih

Sekitar tahun 1960-an, komik dengan nuansa heroisme dan perjuangan kembali disukai oleh masyarakat, melanjutkan kembali apa yang telah dilakukan oleh Abdulsalam di tahun 1950-an. *Setting* peristiwa yang sering kali dibawakan pada masa ini sering kali berpusat pada revolusi fisik 1945, perlawanan terhadap neokolonialisme, dan perjuangan-perjuangan sebelum 1945 dalam melawan pemerintah kolonial Hindia-Belanda di berbagai daerah di Indonesia. Hal ini tentunya juga tidak lepas dari situasi politik Indonesia pada masa itu. Di bawah kepemimpinan Soekarno, ia berusaha membakar semangat nasionalisme bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan dan keutuhan bangsa Indonesia, yang pada masa itu terjadi Operasi Trikora dalam rangka pembebasan Irian Barat (1961–1962) dan konfrontasi dengan Malaysia (1962–1966). Untuk membangkitkan semangat nasionalisme maka kisah-kisah perjuangan para pahlawan terdahulu kembali diangkat, baik yang terjadi sebelum revolusi fisik, pada saat revolusi fisik, maupun juga setelah revolusi fisik (misalnya Agresi Militer Belanda I dan II). *Setting* peristiwa yang berkaitan dengan hal-hal tersebut sering kali tampak dalam komik-komik

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Indonesia, tak terkecuali komik bernuansa humor “Put On”, yang kala itu masih terbit di harian *Sin Po*. Meskipun diterbitkan pada tahun 1967 (satu tahun setelah usainya konfrontasi Indonesia-Malaysia), namun komik yang berjudul *Sangsaka Berlumur Darah* karya Djair setidaknya dapat memberikan gambaran umum bagaimana komik Indonesia pada masa itu.



Sumber: ...

Gambar 2.9 Komik *Sangsaka Berlumur Darah* karya Djair (1967)

Sangsaka Berlumur Darah menceritakan seorang gadis bernama Tini di Semarang yang sedianya akan dikawinpaksakan oleh ayahnya, oleh karena ayahnya tidak merestui hubungannya dengan pemuda bernama Djono. Di tengah rasa frustrasi itu, dan dengan berderai air mata, Tini membuat keputusan “Untuk menghindarkan hal-hal yang tak diinginkan, dan melupakan segala ini...lebih baik...seluruh hidupku kuabdikan kepada negara dengan memasuki sukarelawati di garis depan!”. Dengan sekejap Tini telah berada di kancah peperangan, di bawah desingan peluru, dan ledakan mortir di garis depan konfrontasi Indonesia-Malaysia. Meskipun pada akhirnya Tini harus gugur sebagai pahlawan oleh berondongan senapan mesin Malaysia,

Buku ini tidak diperjualbelikan.

namun kematiannya tidak sia-sia, justru membangkitkan semangat Djono untuk turut serta berjuang di garis depan. Sesuatu yang tampak sentimental namun berujung pada heroisme.

Komik strip “Put On” yang bernuansa humor juga tidak luput dari suntikan-suntikan (propaganda) nasionalisme yang digaungkan oleh Soekarno pada masa itu. Pada komik strip “Put On” yang terbit tahun 1963 di harian *Sin Po* (Gambar 2.10), pada panel pertama, dalam sebuah balon kata Put mengatakan “Beraaat..’ni mah seperti lelakon tengku dan bung Ucup”. Kata ‘Tengku’ di situ merupakan olok-olokan atau ungkapan kebencian orang Indonesia terhadap Malaysia yang dianggap antek imperialis kala itu. Pada terbitan tahun yang sama, komik strip Put On juga dipergunakan sebagai alat propaganda pemerintah dalam pembebasan Irian Barat (Gambar 2.11).

Komik dalam medium buku datang dan pergi pada era 1960-an dan terus menghiasi masa-masa tersebut kurang lebih selama dua dekade ke depan sehingga dalam rentang waktu 1960-an dan 1970-an diterima sebagai ‘*Golden Age*’ (masa keemasan) medium ini (buku komik) di Indonesia (Lent, 2015). Laine Berman pernah mewawancarai pembaca komik Indonesia yang hidup pada periode ini dan mereka kembali mengingat bahwa “orang duduk di bawah pohon, disamping tumpukan besar komik yang mereka sewa dari kios rental komik!” (Berman, 2001). Tampaknya yang paling bertanggung jawab terhadap *booming* komik pada era ini adalah kios rental komik, yang menyediakan kenyamanan membaca untuk orang Indonesia yang tidak mampu membeli komik, dan perhatian baru terhadap kisah-kisah lokal yang mereka sukai serta relevan dengan lingkungan sosio-kultural mereka, hal tersebut yang menjadikan komik memiliki daya tarik yang cukup tinggi pada masa itu. Pada masa *booming* komik ini pula, sekitar tahun 1964 juga tidak sedikit komik tidak menyuarakan sikap politik, di antaranya komik-komik yang berbicara tentang moral dan ironisnya juga muncul komik-komik roman percintaan yang mengumbar tubuh tokoh perempuan, adegan-adegan yang nyaris mendekati pornografi, adegan perkelahian yang cukup sadis, memperlihatkan luka

menganga, dan darah yang muncrat. Komik kembali mendapat kecaman karena dikhawatirkan dapat merusak moral.



Sumber: Pustaka Klasik (2014)

Gambar 2.10 Komik *Put On* terbitan tahun 1963. Menyebutkan “Tengku” sebagai olok-olok terhadap Malaysia.

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Sumber: Pustaka Klasik (2014)

Gambar 2.11 Komik *Put On* terbitan tahun 1963. Komik ini menjadi alat propaganda pemerintah dalam pembebasan Irian Barat.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Pasca tragedi 1965 yakni sekitar tahun 1966, karena komik yang menyajikan realitas yang nyaris pornografis dan sadisme masih populer, rezim Orde Baru membentuk komisi penilik komik yang terdiri dari organisasi mahasiswa, anggota MPR, Departemen Kehakiman, Departemen Penerangan, dan POLRI melalui Seksi Bina Budaya (Maharsi, 2011). Tugas komisi ini adalah memeriksa komik ketika masih dalam bentuk naskah (belum diterbitkan), jika dianggap layak maka komik tersebut boleh diterbitkan dan disebarluaskan kepada masyarakat. Fungsi dari komisi ini lebih mirip dengan lembaga sensor, mengingat beberapa komik yang menyuguhkan adegan intim dalam beberapa panelnya tetap diberi izin terbit, namun panel yang menyuguhkan adegan intim tersebut diblok dengan warna hitam.

Sebagaimana Lent, Maharsi juga bersepakat bahwa mendekati tahun 1970-an, ketika ekonomi sudah mulai stabil, komik mulai menunjukkan arah jalannya, dan muncul paradigma bahwa komik dapat dijadikan lahan hidup yang menjanjikan bagi komikus, tahun-tahun ini merupakan zaman keemasan komik Indonesia (*Golden Age*) (Maharsi, 2011). Pada era keemasan, muncul komikus-komikus besar Indonesia ataupun komikus-komikus yang telah memulai karirnya terlebih dahulu yang hingga saat ini masih dikenal dan menjadi legenda komik Indonesia. Beberapa nama yang ‘besar’ pada tahun-tahun tersebut, antara lain Teguh Santosa yang menciptakan Trilogi *Sandhora* (1970–1974), Jan Mintaraga dengan *Bangsacara dan Ragapadmi*, Wid N.S. dengan karyanya *Godam* (1969–1980), Djair dengan karyanya *Jaka Sembung* (1968), Hasmi dengan karyanya *Gundala Putra Petir* (1969–1982), Hans Jaladara dengan *Pandji Tengkorak* (1968), Ganes T.H. dengan *Si Buta dari Goa Hantu*, dan juga Man.

Jan Mintaraga (1942–1999) adalah seorang komikus kelahiran Yogyakarta. Ia mendapat pendidikan seni di Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) Yogyakarta dan Institut Teknologi Bandung. Selain sebagai seorang kartunis/komikus, Jan Mintaraga juga dikenal sebagai seorang ilustrator. Jan mulai menggambar komik sejak tahun 1965. Banyak karya yang sudah diterbitkan, antara lain *Sebuah Noda Hitam*, *Tunggu Aku di Pintu Eden*, dan juga cerita-cerita silat seperti

Kelelawar, *Teror Macan Putih*, *Indra Bayu*, dan *Ramayana*. Jan juga menciptakan komik sejarah seperti *Imperium Majapahit* dan *Api di Rimba Mentaok*. Hans Jaladara atau Hans Rianto Sukandi alias Liem Tjong Han merupakan komikus kelahiran Kebumen tahun 1947. Hans sangat populer karena karyanya *Pandji Tengkorak* yang terbit pada tahun 1968 dan sangat sukses di pasaran. Selanjutnya, komik *Pandji Tengkorak* pada tahun 1971 diadaptasi menjadi sebuah film aksi laga layar lebar dengan judul yang sama. Hans Jaladara masih terus berkarya hingga saat ini dan melahirkan karya komik seperti *Tridas* serta kembali menerbitkan komik klasiknya seperti *Si Rase Terbang*, *Walet Merah*, termasuk juga *Pandji Tengkorak* dalam bentuk digital. Wid N.S. atau Widodo Noor Slamet (1938–2003), merupakan komikus Indonesia kelahiran Yogyakarta tahun 1938, karyanya yang paling terkenal adalah *Godam*, tokoh superhero lokal. Komik *Godam* diciptakan oleh Wid N.S. dalam kurun waktu 1969–1980 sebanyak 15 judul komik. Selain mencipta *Godam*, Wid N.S. juga menciptakan tokoh komik *Aquanus* pada tahun 1968. Karakter komik lain yang diciptakannya adalah *Kapten Dahana*. Sahabat Wid N.S. yang juga merupakan komikus legendaris Indonesia adalah Hasmi, mereka sudah saling mengenal sejak 1963 dan mempunyai selera yang sama pada fiksi ilmiah dan superhero. Hasmi atau Harya Suryaminata (1946–2016) atau dikalangan komikus dan pecinta komik Indonesia akrab dipanggil Mas Nemo merupakan komikus kelahiran Yogyakarta pada tahun 1946 dan wafat pada bulan November 2016. Karya Hasmi yang paling terkenal adalah *Gundala Putra Petir*, seorang superhero lokal yang ia ciptakan setelah tokoh *Maza*. Sebanyak 23 judul buku seri *Gundala* terbit antara 1969–1982.

Adapun Djair atau Djair Warniponakanda (1945–2016) merupakan komikus Indonesia kelahiran Cirebon tahun 1945. Djair dikenal melalui komiknya *Jaka Sembung*, seorang pendekar silat asal Kandanghaur yang berjuang melawan kolonialisme era VOC pada abad ke-17. Djair menciptakan komik serial *Jaka Sembung* pada tahun 1968. Ganes T.H. (1935–1995) atau Ganes Thiar Santosa atau Thio Thiauw San merupakan komikus kelahiran Tangerang pada tahun

1935. Ganes merupakan salah satu tonggak kejayaan komik Indonesia yang pada masanya disebut-sebut sebagai salah satu dari ‘tiga dewa komik Indonesia’ bersama dengan Jan Mintaraga dan Teguh Santosa. Ganes T.H. terkenal dengan komiknya *Si Buta dari Goa Hantu* yang pertama kali terbit pada tahun 1967 dan dicetak ulang kembali pada tahun 2005. Karena kepopuleran komik tersebut, *Si Buta dari Goa Hantu* diadaptasi menjadi sebuah film layar lebar pada tahun 1970 dengan judul yang sama dan film seri televisi tahun 1990-an. Man atau Mansur Daman merupakan komikus Indonesia kelahiran Jakarta tahun 1946. Man paling dikenal lewat serial *Golok Setan* dan *Siluman Sungai Ular*, karya komik silatnya yang menampilkan tokoh Mandala, yang kemudian diangkat menjadi sebuah film berjudul *Golok Setan* pada tahun 1980-an.

Teguh Santosa (1942–2000) komikus Indonesia kelahiran Malang tahun 1942. Teguh dikenal melalui karya-karyanya seperti Trilogi *Sandhora* (Serial *Mat Pelor: Sandhora*, *Mat Romeo*, dan *Mentjari Majat Mat Pelor*) yang terbit antara tahun 1970–1974. Disamping itu ia juga melahirkan karya *Operation Galaxy* (1959), *Kraman* (1970), *Kuil Loncatan Setan* (1973), dan *Godfather 1800* (1976), yang jelas hingga tahun 1987 tak kurang dari 85 judul komik telah ia ciptakan. Sebagaimana Kosasih yang menciptakan komik wayang, Teguh pada tahun 1987 juga melahirkan serial *Mahabharata* yang tidak kurang dari 16 judul. *Mahabharata* dan *Baratayudha* diterbitkan kembali pada tahun 2015.

Teguh tidak sempat mengenyam pendidikan tinggi, namun selepas mengenyam pendidikan menengah atas, ia cukup intensif dalam berbagai bentuk aktivitas kesenian. Ayah Teguh, Soemarmo Adji merupakan seniman ketoprak, di sana Teguh sering membantu ayahnya untuk membuat gambar tonil pertunjukan. Pergumulan Teguh dengan dunia ketoprak menjadikannya akrab dengan sastra Jawa dan terutama menjadi lihai dalam menggarap tata busana/kostum tokoh-tokoh komik yang diciptakannya.

Pada tragedi 1965, Ketoprak Kridosworo atas inisiatif keluarga dibubarkan. Tahun 1966 saat Teguh muda berumur 24 tahun, sebagaimana yang diungkapkan putra Teguh, Dhany Valiandra (2015a), Teguh berhijrah ke Yogyakarta dan bergabung dengan Sanggar Bambu yang pada saat itu dipimpin oleh seniman Soenarto P.R. Di sini kesenimanan Teguh terbentuk secara signifikan. Sunarto yang mengarahkannya untuk menjadi seorang ilustrator komik, karena di Yogya pada saat itu telah banyak anggota Sanggar Bambu yang menjadi pelukis. Di Sanggar Bambu inilah lahir karya komik Teguh Santosa berjudul *SUMA* dengan cover yang masih bercirikan gaya tulisan Sunarto PR Di Sanggar Bambu, Teguh juga mengenal dan kemudian berproses bersama dengan sastrawan Kirdjomulyo, komikus Abdulsalam, ilustrator Kirdjomulyo, dan Sjahwil, termasuk juga W.S. Rendra.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB III

Deskripsi Pra-Ikonografi : Unsur Visual Komik dan Unsur Intrinsik Prosa Fiksi dalam Komik *Sandhora*

*“Imagination is more important
than knowledge”*

Albert Einstein

Tahap yang paling awal dari kajian ikonografi dan ikonologi adalah deskripsi praikonografis. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi batasan-batasan motif artistik, berupa objek dan peristiwa dalam karya seni yang direpresentasikan dari garis, warna, dan volume, yang kesemuanya membentuk dunia motif yang dapat diidentifikasi, diindera, dan berbasis pada pengalaman praktis. Hal ini dapat dilakukan dengan mengenali (mengidentifikasi) bentuk-bentuk, sifat-sifat dan perilaku manusia, hewan, tumbuhan, dan hal-hal lain di dalam karya seni yang bersifat faktual (Panofsky, 2008). Dalam bab ini, akan diuraikan makna primer atau *natural subject matter*, baik yang bersifat faktual maupun ekspresional, di mana keduanya membentuk dunia motif artistik dalam komik *Sandhora*.

Telah diungkapkan sebelumnya bahwa elemen pembentuk struktur komik juga berasal dari unsur intrinsik prosa fiksi dan juga unsur visual komik, yakni: (1) *Panel*, (2) *Gutter* (parit), (3) *Ballon*, (4) *Caption*, (5) Kata-kata/teks, (6) Gambar ilustrasi, (7) *Setting*, (8) *Gaya*,

Buku ini tidak diperjualbelikan.

(9) Penokohan dan perwatakan, (10) Alur, (11) Titik pandang, dan (12) Tema. Unsur-unsur tersebut menjadi bagian dari elemen-elemen yang membentuk struktur komik. Untuk dapat memahami isi komik secara komprehensif, diperlukan pemahaman terhadap aspek sastra yang tersebut. Berikut akan dideskripsikan unsur intrinsik prosa fiksi dalam komik *Sandhora*.

A. Alur/Plot Komik *Sandhora*

Sandhora terdiri dari sepuluh jilid komik yang diterbitkan oleh U.P. Pantjar Kumala Jakarta tahun 1970. Dalam sepuluh jilid itulah terdapat rangkaian cerita perjalanan tokoh Mat Pelor dan Sandhora kekasihnya. Secara umum, alur dalam prosa fiksi dipahami sebagai rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita. Alur disebut juga sebagai plot atau struktur cerita (Aminuddin, 2014). Untuk dapat memahami alur, diperlukan pemahaman terhadap rangkaian cerita. Berikut deskripsi singkat rangkaian cerita komik *Sandhora* mulai dari jilid 1 sampai dengan jilid 10.

1. *Sandhora* Jilid 1

Jilid pertama diawali dengan satuan peristiwa ketika Dul Rasjid mencari Mat Pelor di sebuah rumah yang diduga tempat tinggalnya, dan tidak salah, akhirnya Dul Rasjid menemukan Mat Pelor di rumah itu. Adegan ini ber-*setting* di kota Surabaya tahun 1830. Setelah bertemu dan sedikit basa-basi, mereka berdua berangkat ke suatu tempat yang tidak jauh dari tempat tinggal Mat Pelor dan kemudian bertemu dengan Sandhora. Sandhora ditugaskan untuk menggantikan ayahnya, Marcos Varga, seorang Spanyol penyelundup senjata yang memasok senjata api kepada pasukan Pangeran Diponegoro dan juga gerakan perlawanan terhadap pemerintah kolonial Hindia-Belanda lainnya. Mat Pelor mengabarkan kepada Sandhora, yang saat itu juga ditemani oleh beberapa anak buah ayahnya bahwa Perang Jawa yang dipimpin oleh Diponegoro telah berakhir dan Diponegoro juga telah ditangkap. Oleh karena itu, Mat Pelor memberikan saran kepada Sandhora dan rombongannya untuk memasok senjata ke Sumatera karena disana

telah berkecamuk perang Paderi yang dipimpin oleh Imam Bonjol. Setelah mengutus tiga orang anak buahnya untuk memberi kabar kepada Marcos Varga di Manado, Sandora, Mat Pelor, Dul Rasjid, dan beberapa anak buah kapal lainnya berangkat ke Sumatera.

Perjalanan dari Surabaya menuju Sumatra diwarnai pertikaian sengit antara Dul Rasjid dan Kio, salah seorang awak kapal yang berasal dari Minahasa. Pertikaian terjadi ketika Dul Rasjid memeragoki Kio mengintip Sandhora yang sedang mandi. Perkelahian ini berujung pada kematian Kio oleh tebasan golok Mat Pelor. Sandhora yang mengetahui hal itu menyampaikan kepada Mat Pelor bahwa Kio merupakan orang terdekat Miguel, seorang ‘jagoan’ yang juga rekan ayahnya sekaligus mantan kekasih Sandhora. Matinya Kio membuat nyawa Mat Pelor terancam karena Miguel pasti akan mencarinya. Di dalam perjalanan menuju Sumatera ini juga dikisahkan tentang Dul Rasjid yang menceraikan istrinya, Mariam, karena berbuat serong dengan sersan kompeni. Di samping itu, Sandhora juga menceritakan kisah asmara antara dirinya dan Miguel yang berakhir tragis karena tabiat buruk dan perlakuan semena-mena Miguel yang menyebabkan Sandhora meninggalkannya. Baik kisah cinta Dul Rasjid maupun Sandhora, disampaikan secara personal dan dramatis di atas kapal kepada Mat Pelor. Mulai dari sini hubungan Mat Pelor dan Sandhora semakin dekat. Jilid 1 diakhiri oleh sebuah adegan hadangan kapal merusak kompeni terhadap kapal Mat Pelor.

2. *Sandhora* Jilid 2

Mat Pelor mencoba untuk mengelabui kompeni dengan berpura-pura ‘menyuap’ mereka dengan memberikan upeti yang ternyata berisi peledak kemudian dalam sekejap kapal rusak milik kompeni telah berubah menjadi kepingan kayu. Luluh lantak tercerai-berai. Esoknya menjelang siang, mereka telah mendarat di pantai barat Sumatra Tengah. Mat Pelor, Sandhora, dan Dul Rasjid beserta dua awak kapal lainnya segera menuju ke pedalaman dan menemukan sebuah pondok yang di dalamnya telah porak poranda yang tampaknya akibat perang Padri. Mereka bergegas untuk mencari Imam Bonjol,

namun hari menjelang malam, dan akhirnya mereka memutuskan untuk bermalam di sebuah pondok yang juga telah ditinggalkan oleh pemiliknya. Pada saat yang sama, di tengah kegelapan malam, tercium sosok pengintai yang juga berhasil ditangkap oleh Mat Pelor, pengintai itu ketakutan hingga terkencing-kencing. Pengintai bertubuh tambun itu kemudian memperkenalkan diri sebagai Ireng. Ireng merupakan pasukan Sentot Prawiradirja yang dikirim oleh pemerintah Hindia-Belanda seusai Perang Jawa untuk memperkuat koalisi Kaum Adat dengan kompeni dalam memerangi kaum Padri, namun tak lama kemudian legiun Sentot Prawiradirja ini memilih berkoalisi dengan kaum Padri dan berbalik memerangi kompeni. Dalam adegan perjumpaan dengan Ireng diceritakan bahwa Ireng begitu terperanjat ketika melihat Sandhora yang begitu mirip dengan Margaretha, anak Jendral Van Lawick yang meninggal setahun yang lalu.

Mereka bersama Ireng kembali melanjutkan perjalanan dengan harapan dapat bertemu dengan Imam Bonjol. Menjelang siang mereka beristirahat di sebuah rumah yang telah diobrak-abrik oleh pasukan berkuda. Hingga matahari tenggelam mereka tetap beristirahat di tempat ini sampai pada akhirnya sekelompok orang tak dikenal mengepung dan menyerang mereka. Jumlah penyerang yang lebih banyak daripada rombongan Mat Pelor membuat situasi menjadi cukup sibuk, begitu juga dengan Dul Rasjid yang terpaksa harus ‘melayani’ para tamu tersebut satu-persatu, sedangkan Ireng tak memiliki kemampuan tempur dan nyalinya sebesar biji mentimun. Hal ini menyebabkan Sandhora luput dari pengawasan para jagoan yang sedang bertarung dan nyaris diperkosa oleh salah seorang anggota kelompok penyerang yang bernama Reno. Beruntung tak lama kemudian Reno tewas oleh tikaman golok, namun bukan golok Mat Pelor. Mat Pelor segera mencari Sandhora, namun hanya pakaianya saja yang ia temui.

Setelah menginterogasi salah seorang anggota penyerang yang terluka, diketahui bahwa Sandhora diboyong oleh seseorang yang bernama Bondjet menuju benteng Fort de Kock. Dengan melacak jejak, Mat Pelor bergegas mengejar Bondjet dan berhasil menemu-

kannya di tengah hutan. Dul Rasjid segera beraksi dengan menikam secara diam-diam para pengawal Bondjet. Setelah pengawal Bondjet tumbang satu-persatu oleh sabetan golok Dul Rasjid, Mat Pelor bersiap-siap menyerang Bondjet, namun bahaya sedang mengintai dari balik tubuh Mat Pelor, diam-diam moncong pistol mengarah ke punggungnya.

3. *Sandhora* Jilid 3

Sekejap setelah golok Mat Pelor menembus perut penodong tewas seketika. Namun naas, peluru pistol itu terlalu cepat lajunya, lebih cepat dari sabetan golok Mat Pelor, hasilnya adalah lubang menganga di bahunya. Setelah mendengar jeritan Sandhora, Mat Pelor segera beranjak tanpa memedulikan lukanya, namun kemudian ia terjebak di lumpur kubangan gajah. Sambil menyandera Sandhora, Bondjet menodongkan pistol ke arah Mat Pelor yang sedang terjebak dan mengatakan bahwa ia sedang memburu Imam Bonjol dengan hadiah seribu real untuk kepalanya. Ireng yang nyalinya hanya sebesar biji mentimun, dengan perlahan mengendap-endap di belakang Bondjet, lalu menembakkan pistol ke arah Bondjet. Dalam sekejap pelor itu menggali lubang di tubuh Bondjet dan dengan segera ia tak lagi memiliki umur. Mereka semua selamat.

Menjelang sore rombongan Mat Pelor singgah di sebuah pondok untuk mengeluarkan peluru yang menembus bahu Mat Pelor. Sedetik setelah peluru itu berhasil dikeluarkan dari bahu Mat Pelor, datanglah Letnan Daniel dengan pasukannya. Melihat Sandhora, Letnan Daniel terkaget-kaget, ia mengira sedang bertemu dengan hantu Margaretha, putri atasannya, Jenderal Van Lawick. Sandhora memohon pertolongan kepada Letnan Daniel untuk memberikan obat-obatan untuk luka Mat Pelor, namun setelah mengetahui bahwa luka tersebut adalah luka tembak, Letnan Daniel menjadi enggan bahkan Ireng ternyata adalah seorang pelarian yang sedang mereka cari. Akhirnya Letnan Daniel membawa Sandhora, Dul Rasjid, dan Ireng menuju ke Fort de Kock untuk diperiksa, sedangkan Mat Pelor ditinggalkan begitu saja berteman luka.

Sesampainya di Fort de Kock, Ireng dan Dul Rasjid diperiksa, di bagian lain Sandhora juga mengalami hal yang sama. Namun pemeriksaan ini dilakukan sendiri oleh Kapten Daniel. Dengan gayanya yang *cassanova*, pemeriksaan itu tidak lebih dari sekadar rayuan-rayuan kepada Sandhora. Hal ini dapat dipahami karena belakangan diketahui bahwa Letnan Daniel merupakan kekasih Margaretha. Dalam pemeriksaan tersebut apapun yang ditanyakan dan dilakukan oleh Letnan Daniel, Sandhora hanya mengatakan bahwa kedatangannya ke Sumatra adalah untuk berdagang rempah-rempah. Hal ini dilaporkan oleh Letnan Daniel kepada Mayor Jenderal Dudzele, kepala intelijen Fort de Kock. Dudzele tidak yakin tentang hal itu, ia menduga Sandhora adalah mata-mata Inggris dan Spanyol yang mencoba memancing di air keruh di tengah-tengah Perang Jawa dan Perang Padri. Akhirnya atas perintah Dudzele, Letnan Daniel membawa Sandhora ke Batavia untuk menemui Jenderal Van Lawick dengan menumpang kapal korvet “Polar”.

Setting cerita berganti di Batavia tahun 1830. Sandhora tinggal (ditahan) di kompleks militer *Weltevreden*, bagian selatan Batavia. Sudah lebih dari 20 hari ia tidak bertemu dengan Mat Pelor sejak ditangkap oleh Letnan Daniel, Sandhora begitu rindu dengan Mat Pelor. Di Batavia Letnan Daniel terus menerus menginterogasi Sandhora dengan rayuan-rayuan hingga pada suatu titik Letnan Daniel menjadi jengkel dan terpaksa mengeluarkan pistolnya. Akhirnya Sandhora mengaku, ia bukanlah pedagang rempah ataupun mata-mata, namun ia bekerja untuk ayahnya sendiri, Marcos Varga, dan kemudian menceritakan perjalanannya dari awal sampai akhir. Mengetahui hal ini, Letnan Daniel berjanji untuk membantu seandainya Sandhora mendapatkan hukuman fisik.

Esoknya, Letnan Daniel menemukan Sandhora telah kabur melalui jendela kamar. Letnan Daniel menemui Jenderal Van Lawick dan menceritakan perihal Sandhora. Akhirnya terjawab sudah siapa sebenarnya Sandhora, ia merupakan saudara kembar Margaretha, dengan kata lain, Sandhora merupakan anak kandung Jenderal Van Lawick dari pernikahannya dengan Esterlitta, seorang gipsy. Adapun

Esterlitta merupakan adik dari Marcos Varga. Menurut kepercayaan gispy, saudara kembar harus dipisahkan, oleh karena itu Jenderal Van Lawick akhirnya menyerahkan Sandhora kepada Marcos Varga dan dibawa ke Filipina yang saat itu merupakan koloni Spanyol.

Sementara itu di pinggiran kota Batavia, Sandhora yang kabur segera bertolak dari Batavia menuju ke Minahasa dengan menumpang sebuah kapal. Ternyata tanpa disadari oleh Sandhora, sang nakhoda kapal mengenali Sandhora sebagai kekasih Miguel. Sang nakhoda kapal merupakan seseorang yang pernah disakiti oleh Miguel karena adiknya, Alona, telah dinodai. Pada kesempatan ini, ia berniat untuk membalas dendam kepada Miguel melalui Sandhora, dengan jalan menodainya. Noda dibalas dengan noda, begitulah jalan pikirannya.

4. *Sandhora* Jilid 4

Di kapal itu Sandhora berusaha mempertahankan kehormatannya dari Nisayo, si nakhoda kapal, yang ternyata tidak menuju ke Minahasa, namun ke Malaka. Mengetahui hal itu, salah seorang awak kapal bernama Chong segera mencegah niat jahat Nisayo karena kali ini Sandhora akan dijual kepada Hamid Sulthon, saudagar perantau dari Gujarat. Hamid Sulthon seorang saudagar kaya yang memiliki sebuah pulau sebagai tempat tinggalnya di perairan Malaka. Pulau itu merupakan hadiah dari Raffles karena ia telah berjasa kepadanya. Segera setelah mendarat di pulau itu, Hamid Sulthon lekas memeriksa setiap jengkal tubuh Sandhora bahkan dalam keadaan telanjang. Hamid Sulthon pun puas dengan ‘dagangan’ Nisayo yang satu ini sehingga ia meminta Nisayo beserta awak kapal untuk menerima jamuan darinya.

Pada saat pesta perjamuan di istana Hamid Sulthon, tanpa diketahui oleh Nisayo dan awak kapalnya, Sjarifah, salah seorang selir Hamid Sulthon memasukkan racun ke dalam minuman Nisayo. Sementara itu Hamid Sulthon bercengkrama dengan Sandhora, ia mengatakan bahwa ia telah mengetahui siapa Sandhora, anak Marcos Varga sekaligus tunangan Miguel. Ternyata Hamid Sulthon datang ketika pesta pertunangan Sandhora dengan Miguel, di samping urusan perdagangan dengan Marcos Varga. Hamid Sulthon menjanjikan

Sandhora dapat bertemu dengan Marcos Varga, namun tentunya setelah adanya 'kesepakatan' di antara mereka, namun Sandhora tidak percaya begitu saja, ia beranggapan mungkin saja ini sebuah jebakan. Tiba-tiba Nisayo datang memecah pembicaraan mereka berdua dengan mulut berbuih, racun yang diberikan Sjarifah rupanya telah bereaksi. Dengan menggenggam pecahan botol, Nisayo menyerang Hamid Sulthon, namun keadaan dirinya tidak memungkinkan sehingga tak lama kemudian ia justru tewas di tangan Hamid Sulthon. Darah mengucur dengan derasnya dan Sandhora pun pingsan karena tak kuasa melihatnya.

Di luar istana juga terjadi keributan, pertarungan antara anak buah Hamid Sulthon dengan awak kapal Nisayo. Mengetahui keributan ini Hamid Sulthon menjadi panik, ia mencoba kabur, namun seseorang dengan pistol di tangan menghadangnya. Ternyata pria yang menodongkan pistol kepada Hamid Sulthon itu tidak lain adalah Marcos Varga yang juga membonceng Mat Pelor. Sandhora yang baru bangun dari pingsan terbelalak seolah tidak percaya bahwa yang ada di hadapannya adalah Mat Pelor, orang yang selama ini ia nantikan. Sejenak mereka melepas rindu, sebelum kemudian ia juga memeluk ayahnya, Marcos Varga. Pulau milik Hamid Sulthon menjadi tenang kembali karena semua telah beres oleh Mat Pelor dan Marcos Varga berserta anak buahnya. Sandhora dan Mat Pelor melepas rindu dengan bercengkrama di tepi pantai, Mat Pelor bercerita tentang perjalanannya sehingga ia bisa sampai di pulau ini bersama Marcos Varga.

Dalam perjalanannya itu, Mat Pelor bercerita bahwa setelah Dul Rasjid, Ireng, dan Sandhora dibawa oleh Letnan Daniel dari hutan tempat Mat Pelor ditinggalkan untuk menuju Fort de Kock, Mat Pelor beranjak bangun dan melakukan perjalanan dengan keadaan terluka. Hingga kemudian ia menemukan sebuah pondok yang dihuni oleh pemuda bernama Syaiful, seorang kakek, dan cucunya. Mat Pelor akhirnya tertolong setelah lukanya diobati oleh seorang gadis tunanetra, Zahra, yang merupakan cucu dari kakek pemilik pondok. Kakek itu muncul dan memperkenalkan diri kepada Mat Pelor sebagai Hasan Badrowi dan tak lama kemudian keduanya terlibat

pembicaraan. Dalam pembicaraan itu, Mat Pelor mengaku sebagai orang yang hendak menuju pantai barat Sumatra, namun sementara itu Mat Pelor juga merasakan gelagat busuk dari penghuni pondok dan juga penduduk pemukiman sekitar terhadap dirinya. Malamnya, sekelompok orang dengan seragam yang tidak asing lagi bagi Mat Pelor berusaha mengepung dan menyerangnya. Dengan luka yang belum juga kering Mat Pelor bersusah payah mempertahankan diri dari para penyerang, tapi anehnya dari kejauhan ia melihat Hasan Badrowi yang tampak berwibawa di tengah-tengah para penyerang sedang menonton pertarungan itu.

5. *Sandhora* Jilid 5

Mat Pelor bersusah payah menahan serangan sekaligus menahan rasa sakit luka di bahunya. Sementara itu, Hasan Badrowi dan Syaiful dari kejauhan memandang pengumpulan itu, dan terjadi sebuah pembicaraan bahwa Bondjet yang terbunuh di hutan (oleh tembakan Ireng) merupakan salah satu anak buah Hasan Badrowi. Setelah membereskan seluruh penyerang yang juga merupakan anak buah Hasan Badrowi, Mat Pelor menanyakan apa maksud semua ini, mengapa Hasan Badrowi menyerangnya. Hasan Badrowi mengaku bahwa ia adalah Kaum Adat yang berkoalisi dengan kompeni, lawan dari Kaum Padri dalam kancah peperangan. Belakangan juga diketahui bahwa kelompok inilah yang menyerang rombongan Mat Pelor di hutan tempo hari karena Kaum Adat mendapat perintah dari kompeni untuk menindas semua orang asing yang berkeliaran. Mat Pelor kemudian 'menasihati' Hasan Badrowi dan anak buahnya (Kaum Adat) tentang kompeni sebagai 'musang berbulu domba' yang memancing perpecahan suku-suku di Nusantara. Hasan Badrowi yang sudah tua merasa terhina karena nasihat Mat Pelor, sejenak kemudian ia memerintahkan seluruh anak buahnya menyerang Mat Pelor. Mat Pelor mulai terpojok, tak lama kemudian ia jatuh tersungkur.

Tanpa disangka-sangka terdengar suara derap langkah kuda yang tidak lain adalah Kaum Padri, berpakaian putih-putih dan mengenakan sorban. Kaum Padri segera membabat Kaum Adat yang

semakin terpojok dan Mat Pelor pun terselamatkan. Pertarungan terus berlangsung hingga akhirnya berhadap-hadapan pemimpin kedua kelompok yang sedang bertikai itu, Hasan Badrowi dari Kaum Adat dengan Markam dari Kaum Padri. Hasan Badrowi yang keras kepala menyerang Markam secara membabi buta, padahal Markam berharap pertikaian ini dapat diselesaikan melalui jalur diplomatik. Pergumulan ini berakhir dengan tewasnya Hasan Badrowi akibat tertikam goloknya sendiri.

Setelah menyingkirkan mayat-mayat sisa peperangan di pagi harinya, Mat Pelor dan Markam saling memperkenalkan diri dan terlibat dalam sebuah pembicaraan. Mat Pelor menguraikan bahwa tujuan kedatangannya di Sumatra adalah untuk menawarkan senjata api kepada Imam Bonjol, namun Markam menolaknya karena kaum Padri tidak punya cukup biaya untuk itu, adapun sejauh ini senjata api yang mereka peroleh adalah hasil rampasan. Akhirnya Mat Pelor meminta untuk dapat bertemu dengan Imam Bonjol, namun lagi-lagi Markam juga menolaknya, mengingat kompeni telah menyediakan hadiah untuk nyawa Imam Bonjol. Tidak ada yang dapat bertemu dengan Imam Bonjol selain orang kepercayaan dan terdekatnya. Akhirnya Mat Pelor meminta Markam untuk menunjukkan jalan menuju Fort de Kock guna menyelamatkan Sandhora, Dul Rasjid, dan Ireng. Mat Pelor menjanjikan senjata secara cuma-cuma kepada Markam dan pasukannya jika ia mau membantu dirinya menyerang Fort de Kock. Di tengah-tengah kebingungan Markam dalam membuat keputusan, Mat Pelor segera beranjak dari tempat itu untuk menuju tepi pantai, menjemput awak kapal dan mengambil perbekalan untuk kemudian menuju Fort de Kock.

Setelah menyusuri jalan setapak selama setengah hari, sampailah Mat Pelor di tepi pantai. Terkejutlah ia karena ternyata di sana telah berdiri Marcos Varga yang kemudian menyapanya. Sebelumnya, tiga orang awak kapal yang diutus oleh Sandhora untuk menyampaikan kabar kepada Marcos Varga bahwa ia sedang menuju ke Sumatra telah didengar oleh Marcos dan secara spekulatif ia menuju pantai ini. Mengetahui bahwa Sandhora ditahan di Fort de Kock, mereka

kemudian pergi kesana. Di tengah perjalanan, rombongan mereka bertemu dengan Ireng yang tergeletak dengan luka tembak. Ireng berhasil lari dari Fort de Kock, namun dirinya kemudian tertembak dan serdadu kompeni mengiranya telah mati. Setelah menyampaikan kepada Mat Pelor bahwa Sandhora diboyong ke Batavia oleh Letnan Daniel, Ireng menghembuskan nafasnya yang terakhir.

Setelah mengubur jasad Ireng, rombongan Mat Pelor dan Marcos Varga mengubah haluan ke utara. Mat Pelor bertanya-tanya, mengapa ke arah utara, sedangkan Sandhora berada di Batavia yang berada di selatan Sumatra. Ternyata Marcos Varga memiliki urusan yang tidak kalah penting, ke Malaka untuk membuat perhitungan dengan Hamid Sulthon yang melanggar perjanjian dengan meyerobot wilayah perdagangan senjata miliknya dan tentunya juga menghadapkan Mat Pelor kepada Miguel untuk mempertanggungjawabkan terbunuhnya Kio.

Kisah itulah yang menjadi jawaban bagaimana pertemuan Marcos Varga dan Mat Pelor dengan Sandhora dapat terjadi di pulau milik Hamid Sulthon itu. Kembali ke istana Hamid Sulton, Marcos Varga menginterogasi Hamid Sulthon. Ia menduga Hamid Sulthon berusaha memperalat Sandora untuk memerasnya. Pertikaian antara kedua *mavioso* ini berujung kepada tantangan berkelahi secara jantan oleh Marcos kepada Hamid Sulthon, yakni bermain anggar.

6. Sandhora Jilid 6

Hamid Sulthon menerima tantangan Marcos, ia bebas memilih apapun hadiahnya jika ia berhasil menusuk jantung Marcos dengan ujung pedangnya. Mereka berdua berdiri di atas tebing pantai dengan ditemani gemuruh hujan deras beserta petir. Pertarungan pun dimulai, Sandhora dan Mat Pelor sedikit khawatir karena sebenarnya Marcos sedang mengidap suatu penyakit yang setiap saat dapat kambuh. Mat Pelor bersiap-siap dengan pistol dalam genggamannya yang dapat digunakan sewaktu-waktu jika nyawa Marcos terancam. Pertarungan pun dimulai, keduanya tampak sama-sama lihai dalam memainkan pedang. Beruntung bagi Marcos, tak lama kemudian ujung pedangnya

berhasil menembus dada Hamid Sulthon, ia pun roboh. Berbarengan dengan robohnya Hamid Sulthon, penyakit Marcos pun kambuh yang tidak lain adalah epilepsi/ayan. Tak pelak, Mat Pelor, Sandhora, dan anak buah Marcos segera menolongnya.

Esoknya, pikiran Sandhora dibayang-bayangi oleh Marcos, cepat atau lambat ia pasti akan bertemu dengan Miguel, ia dikurung oleh rasa kecemasan. Mat Pelor yang saat itu sedang berlatih menembak di pantai teralihkan perhatiannya oleh panggilan Marcos. Marcos menunjukkan kepada Mat Pelor selembar kertas dengan tulisan Hamid Sulthon diatasnya. Marcos tidak mampu membacanya karena ditulis dengan menggunakan huruf Jawa. Mat Pelor mengatakan bahwa surat itu berisi penawaran senapan kepada salah seorang bupati di Jawa. Namun sebenarnya surat itu berisi informasi penting perihal Pangeran Diponegoro, Mat Pelor menguncinya rapat-rapat dalam benaknya.

Malam harinya, Mat Pelor dan Sandhora semakin jatuh ke dalam jurang asmara yang paling dalam, keduanya memadu kasih. Mat Pelor mengatakan dengan begitu terbuka bahwa ia benar-benar mencintai Sandhora, tak perlu lagi memikirkan Miguel, sejenak pulau milik Hamid Sulthon itu menjadi begitu indah. Hingga esok harinya mereka meninggalkan pulau Hamid Sulthon. Mat Pelor menemui Marcos Varga, memintanya untuk tidak memaksa Sandhora menikah dengan Miguel dan mengutarakan niatnya untuk menikahi Sandhora. Namun Marcos meragukan niat Mat Pelor, seketika itu juga Sandhora muncul dan berusaha meyakinkan ayahnya itu. Pada saat itu juga Marcos Varga memberitahu Sandhora bahwa ia bukanlah anak kandungnya, wanita bernama Margaretha kekasih Letnan Daniel itu tidak lain adalah saudara kembarnya dan dengan sendirinya Van Lawick adalah ayah kandungnya. Marcos Varga mengakui bahwa dirinya adalah kakak dari ibu Sandhora, Esterlita. Mengetahui hal itu, Sandhora menjadi terperanjat dan sedikit sedih, karena yang selama ini ia panggil 'ayah' bukanlah suami dari ibunya. Tidak hanya Sandhora, Mat Pelor pun juga menjadi termenung mengetahui hal itu dan hatinya menjadi kacau. Terlampau pedih bagi Mat Pelor ketika ia harus mengatakan bahwa ada suatu keluarga wedana di Kabupaten Malang, karena anak

sulung dari keluarga wedana tersebut terlibat pemberontakan kepada kompeni maka seluruh keluarga itu dibinasakan, namun anak bungsu-nya berhasil melarikan diri, ia bernama Achmad yang tidak lain adalah Mat Pelor. Pedihnya lagi, yang memimpin eksekusi keluarga itu adalah Jenderal Van Lawick yang tidak lain adalah ayah kandung Sandhora. Sandhora terkejut bukan main, ia menjadi begitu takut Mat Pelor berubah membencinya, karena ayah kandungnya yang menghabisi seluruh keluarga Mat Pelor. Mat Pelor meyakinkan Sandhora bahwa ia tidak membenci ayahnya, ia hanya membenci dan dendam terhadap pemerintah kompeni. Dengan ini mereka berdua memutuskan bahwa tidak perlu untuk bertemu dengan Van Lawick. Marcos yang sedang menguping pembicaraan mereka berdua mengucapkan selamat dan merestui hubungan mereka berdua.

Dua hari di laut setelah peristiwa itu, mereka memasuki perairan selat Makassar, tanpa mereka ketahui kapal mata-mata kompeni telah mengetahui kedatangan mereka. Mereka berlabuh di dermaga untuk menemui seorang Padri yang juga berdarah Spanyol bernama Jose Agualnido untuk menikahkan Sandhora dengan Mat Pelor. Tiga mil dari pantai itu mereka singgah di perkampungan orang Bugis dan bertemu dengan sahabat Marcos, yakni Kosen Tambajong, orang Minahasa yang juga merawat Sandhora semasa kecil. Marcos dan Kosen segera terlibat sebuah pembicaraan, Kosen mengatakan bahwa kemarin ia melihat Miguel di Makassar. Kosen segera menjelaskan sepak terjang Miguel di Makassar yang mulai tidak disukai orang karena tabiatnya yang suka 'main' perempuan. Saat ini Miguel memimpin sebuah gerombolan yang gemar membuat onar. Pembicaraan mereka berdua didengar oleh seorang mata-mata yang sedang menguping dan tentu saja tak lama kemudian berhasil diringkus oleh Mat Pelor. Namun sekejap kemudian terdengar teriakan Sandhora dan Mat Pelor bergegas menuju arah teriakan itu, kesempatan ini dipergunakan oleh orang asing tersebut untuk melarikan diri dan terpaksa Mat Pelor harus menembaknya. Dengan sedikit ancaman, akhirnya orang itu mengaku bahwa ia adalah anak buah Miguel dan dari kejauhan terlihat gerombolan orang-orang muncul dari arah barat.

7. *Sandhora* Jilid 7

Ternyata di tengah-tengah gerombolan itu tampak Miguel dengan angkuhnya membusungkan dada. Miguel menghampiri Marcos Varga dan mengatakan bahwa ia telah tahu bahwa Kio telah terbunuh dan kemudian pandangannya tertuju kepada pembunuh Kio, Mat Pelor. Perkelahian di antara keduanya tidak terelakkan, namun anak buah Miguel yang jauh lebih banyak segera bertindak, popor senapan mendarat di wajah Mat Pelor. Mat Pelor yang terkapar tak sadarkan diri segera ditembak betisnya oleh Miguel sebagai balasan atas kematian Kio. Miguel segera membawa Marcos dan Sandhora dari tempat itu dan lagi-lagi Mat Pelor ditinggalkan dalam keadaan terluka. Karena terlalu parah, tulang betis Mat Pelor remuk maka Kosen Tambajong terpaksa mengamputasinya.

Enam bulan kemudian, Mat Pelor bersama dengan Kosen Tambajong telah berada di atas sebuah kapal, Mat Pelor dengan kaki palsunya berlayar ke utara menuju Minahasa. Selama perjalanan itu, Mat Pelor merenungkan hubungan cintanya dengan Sandhora, di mana agama mereka berbeda. Mat Pelor menuju ke Minahasa, Manado, untuk mencari Sandhora dan membuat perhitungan dengan Miguel, di samping itu juga mencari tahu apakah Pangeran Diponegoro ditawan di Manado seperti yang tertulis dalam surat Hamid Sulthon. Berita tentang Pangeran Diponegoro tentunya sangat berharga bagi pengikutnya di Jawa. Sementara itu di Minahasa, Sandhora dirundung duka nestapa terpasung oleh Miguel, ia merindukan kedatangan Mat Pelor.

Tanggal 15 Desember 1831, hujan mengguyur pantai utara Minahasa, begitu juga di pinggiran Kota Manado. Bersama dengan Kosen Tambajong, Mat Pelor mendarat di sana. Didapatinya kabar bahwa Sandhora telah berpindah dari Tondano yang dengan demikian perjalanannya menjadi lebih dekat, namun Sandhora telah dinikahi oleh Miguel dan posisi Miguel kini lebih kuat, ia telah bekerja untuk kompeni menjadi perwira intelijen. Hati Mat Pelor menjadi kacau, dendamnya kepada Miguel semakin menjadi-jadi. Namun secara tiba-tiba kaki Mat Pelor menendang pintu penginapan dan didapati di sana seseorang jatuh tersungkur dan telah menanti pula selusin orang

dengan pedang terhunus. Tak ayal terjadi perkelahian antara Mat Pelor dan Kosen Tambajong dengan sekelompok orang tak dikenal itu. Pertempuran tak seimbang itu membuat Kosen Tambajong tewas dan tertangkapnya Mat Pelor. Orang-orang yang mengeroyok Mat Pelor itu tidak lain adalah gerombolan Miguel.

Mat Pelor disekap dalam sebuah sel yang teramat gelap dan lembab. Malamnya, tanpa sepengetahuan Miguel, Sandhora telah tahu bahwa Mat Pelor tertangkap, ia berusaha menemuinya di dalam sel. Dalam pertemuan rahasia itu, Sandhora mengaku bahwa dirinya sekarang telah mengandung anak dari hubungannya dengan Mat Pelor. Dalam percakapan di dalam penjara itu Sandhora juga mengatakan bahwa Miguel mengkhianati Marcos dengan melaporkannya kepada kompeni dan akhirnya Marcos ditahan di penjara Manado. Atas jasanya itu, kemudian Miguel diangkat oleh kompeni sebagai kepala intelijen, meskipun dicemooh oleh keluarganya yang setia pada cita-cita Wai Ranoyapo, ayah Miguel yang justru tewas akibat keganasan kompeni. Setelah percakapan itu, Sandhora kembali ke kediaman Miguel.

Sesampainya di kediaman Miguel, tak dinyana, Miguel mendadak muncul dengan tiba-tiba dan ia telah tahu Sandhora datang dari mana. Tak lama kemudian terjadilah perbuatan kasar Miguel terhadap Sandhora. Dengan menggenggam belati, Miguel mengancam Sandhora untuk mengaku siapa ayah kandung dari bayi yang dikandungnya. Sandhora terpaksa mengakui bahwa Mat Pelor adalah ayah dari bayi yang dikandungnya. Miguel naik pitam, sesaat itu juga dengan membawa serta Sandhora, ia bergegas kembali ke penjara tempat Mat Pelor dikurung. Sesampainya di sana, ia langsung menghadiahi wajah Mat Pelor dengan bogem mentah dan lecutan cambuk di sekujur tubuh Mat Pelor. Semua itu dilakukan di depan mata Sandhora. Setelah puas menghajar Mat Pelor, Miguel menyuruh pengawalnya untuk membawa Mat Pelor ke luar sel, bukan untuk dibebaskan, namun tiang gantungan telah menanti di sana.

8. *Sandhora* Jilid 8

Dalam sekejap tali gantungan telah menjerat leher Mat Pelor, lantai kayu tempatnya berpijak tiba-tiba membuka dan tak ayal lagi Mat Pelor tercekik, ia berada di ambang kematian. Tiba-tiba saja terdengar suara ledakan yang begitu hebat, gudang mesiu telah meledak. Suasana mencekam segera membakar tempat itu. Semua orang berlarian menuju tempat ledakan, termasuk pula Miguel, hingga tak sadar lagi bahwa Mat Pelor telah raib dari tiang gantungan. Miguel naik pitam, ia segera menyiapkan pengejaran.

Sekitar dua kilometer dari tempat itu, terdapat kereta kuda pengangkut rumput melaju dengan tergesa-gesa. Sesuai dugaan, Mat Pelor dan *Sandhora* ada di dalamnya, sedangkan Dul Rasjid adalah saisnya. Dul Rasjid telah menyelamatkan mereka dengan meledakkan gudang mesiu. Namun tak lama kemudian menyusul gerombolan orang berkuda di belakang mereka. Dengan bidikan yang jitu, Mat Pelor dari dalam kereta menghabisi satu-persatu para pengejar itu hingga tersisa sedikit. Pada akhirnya mereka tiba di sebuah jembatan lalu membakar kereta di tengah-tengah yang mengakibatkan jembatan ikut terbakar dan kemudian runtuh. Para pengejar tak dapat lagi menyusul mereka, tetapi para pengejar itu berusaha mencegat di Woloan.

Dengan menunggang dua kuda akhirnya mereka harus bermalam di sebuah pondok dan mencari makanan. Dul Rasjid menceritakan perjalanannya hingga bagaimana dia bisa sampai di Manado. Saat ditahan dan disiksa di Fort de Kock bersama Ireng, Dul Rasjid memiliki kesempatan untuk menghajar algojo yang menyiksanya, mereka terlibat dalam sebuah pergulatan yang hebat. Dalam pergulatan itu tak satupun orang meleraikan, malah menjadi tontonan yang mengasyikan. Hingga pada akhirnya algojo itu tewas di tangan Dul Rasjid, para penonton bersorak-sorai, mengelu-elukan Dul Rasjid. Sejak saat itu Dul Rasjid dijadikan pembantu kapten Carpenter dan tak lama kemudian ia diangkat menjadi prajurit Marsose. Dul Rasjid akhirnya dikirim ke Manado untuk memperkuat penjagaan benteng Fort Amsterdam di mana Pangeran Diponegoro ditawan dan akhirnya ia terpilih dalam lima serdadu Marsose yang diperbantukan kepada Miguel. Dul Rasjid kemudian mengakhiri ceritanya.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Malam harinya, Mat Pelor menghabiskan waktu dengan Sandhora, keduanya saling melepaskan rindu dan bercengkrama. Dengan tali gantungan yang masih terkalung di lehernya, ia berjanji akan menemui Miguel untuk yang terakhir kalinya dan mengalungkan tali itu di lehernya. Esok paginya, mereka bertiga melanjutkan perjalanan ke Woloan. Di tengah perjalanan, mereka melihat kuda yang terikat di pohon, di tengah-tengah semak belukar. Dul Rasjid segera memeriksanya dan tak disangka-sangka muncul Padri Jose Agualnido. Akhirnya mereka singgah di pondok yang didirikan oleh Padri Jose Agualnido yang tidak jauh dari situ, kemudian ketiganya terlibat pembicaraan. Padri Jose mengakui bahwa pada saat menikahkan Sandhora dan Miguel ia telah melanggar perintah agama, tetapi apa boleh buat, jika ia tidak mau maka ia berikhtidar dengan Sandhora akan dibunuh oleh Miguel. Tak lama kemudian Padri Jose menikahkan Sandhora dan Mat Pelor meresmikan mereka berdua sebagai suami istri dengan saksi Dul Rasjid dan Alo Runtuwene, pembantu Padri Jose. Suatu toleransi yang besar untuk menikahkan dua orang yang berbeda agama dan tetap meneguhkan Mat Pelor dengan agama yang dianutnya. Malam harinya Mat Pelor bercengkrama dengan Sandhora, ia akan membalaskan apa yang dilakukan oleh Miguel terhadapnya, dengan menghabisi Miguel maka kehidupan mereka berdua menjadi tenteram dan terbebas dari pengejaran. Sandhora pun dapat mengerti apa yang akan dilakukan oleh Mat Pelor dan ia merestui.

Sementara itu di Woloan, gerombolan Miguel membabi-buta menghajar penduduk yang tak tahu-menahu perihal Dul Rasjid, Mat Pelor, dan Sandhora bahkan mereka membakar perkampungan. Selepas makan siang, Alo Runtuwene dengan tergopoh-gopoh memberitahukan kepada Mat Pelor bahwa anak buah Miguel mencarinya, mereka membuat kerusakan di perkampungan. Mat Pelor semakin bersemangat karena itu merupakan kunci untuk bertemu dengan Miguel. Dul Rasjid dan Mat Pelor akhirnya berangkat menyongsong maut itu. Setelah menyiksa seorang petani, gerombolan anak buah Miguel mulai mendapatkan titik terang tentang keberadaan Mat Pelor dan Sandhora. Dengan menyandera petani itu, mereka pergi menuju

pondok Padri Jose Agualnido. Namun di tengah perjalanan mereka ditembaki oleh Dul Rasjid dan tergiring dalam jebakan Mat Pelor. Sejenak setelah terlibat pertarungan, tiba-tiba tiga orang dari gerombolan itu memisahkan diri menuju rumah Padri Jose. Sementara Dul Rasjid menghadapi yang lain, Mat Pelor menyusul ketiga orang tersebut. Dul Rasjid cukup kewalahan menghadapi perlawanan dari mereka yang mengeroyoknya.

9. Sandhora Jilid 9

Setelah membereskan sisa-sisa penyerang, Dul Rasjid segera bergegas menyusul Mat Pelor dan sampailah mereka kepada tempat yang dituju, yakni pondok Padri Jose. Namun terlambat sudah, Sandhora telah disandera salah seorang dari gerombolan itu dengan menodongkan sepucuk pistol ke perut Sandhora. Akhirnya Mat Pelor melancarkan tipu muslihat dengan menawarkan uang kepada si penyandera itu, uang tersebut ada dalam pondok Padri Jose dan ia harus masuk ke dalam untuk mengambilnya. Setelah masuk ke dalam pondok, Mat Pelor segera mengisi amunisi pistol dan segera membidikkannya ke kepala penyandera itu dari dalam pondok. Sejenak kemudian terdengar suara letupan pistol, dan tak pelak, peluru Mat Pelor mengenai tepat di dahi penyandera itu, ia pun tumbang. Sisanya segera dibereskan oleh Dul rasjid.

Malam semakin larut, Mat Pelor, Sandhora, dan Dul Rasjid tidak dapat berlama-lama di tempat Padri Jose sehingga esok harinya mereka meninggalkan tempat Padri Jose. Semenjak peristiwa 18 Desember (Lolosnya Mat Pelor dari tiang gantungan), Miguel semakin uring-uringan. Tak disangka-sangka kemudian Jenderal Van Lawick dan Kapten Daniel datang berkunjung ke kediaman Miguel, maksud kedatangan mereka adalah untuk menanyakan perihal Sandhora. Van Lawick bercerita perihal Sandhora yang merupakan anak kandungnya dan Marcos Varga adalah yang mengasuhnya semenjak kecil. Miguel mengatakan bahwa Sandhora telah lari dengan seorang pria yang bernama Mat Pelor dan tentu saja dengan dibumbui cerita-cerita yang tidak benar yang membuat Van Lawick menjadi begitu malu.

Van Lawick berjanji untuk segera menemukannya. Mereka berdua akhirnya pergi ke Fort Amsterdam, tempat Pangeran Diponegoro ditahan sekaligus tempat Marcos Varga juga ditahan. Sesampainya di Fort Amsterdam, Kolonel Hastings menyambut mereka dengan hangat dan menyampaikan bahwa Marcos Varga telah kabur dengan bantuan anak buahnya pada saat perjalanan pemindahan tahanan. Permasalahan menjadi semakin pelik, Van Lawick akhirnya mengajukan permohonan kepada gubernur jenderal Van Den Bosch untuk diberi wewenang bertugas di wilayah ini.

Sementara itu Mat Pelor, Sandhora, dan Dul Rasjid dalam perjalanannya merasakan lapar. Setelah makan daging anjing di sebuah kedai, mereka segera kembali melanjutkan perjalanan karena di sana mereka mendapatkan gelagat yang kurang baik dan mencurigakan. Mereka menuju ke arah barat laut hingga sampai di sebuah wilayah perbukitan dan di sana telah menunggu sosok-sosok dengan postur garang, seolah-olah sedang memburu mereka. Dul Rasjid segera bersiap-siap, begitu pula dengan Mat Pelor bergegas melindungi Sandhora. Mereka digiring menuju ke sebuah tempat yang asing dan setelah menyusuri sungai, hutan, dan semak belukar, sampailah mereka pada sebuah rumah serta tanpa disangka-sangka muncul Marcos Varga di sana. Suatu hal yang tidak terduga, akhirnya mereka terlibat dalam suatu pembicaraan dan saling bercengkrama perihal kisah masing-masing. Dalam pembicaraan itu Mat Pelor mengemukakan gagasannya untuk membebaskan Pangeran Diponegoro dari Fort Amsterdam, tetapi Sandhora mencegahnya. Sandhora tahu betul bagaimana Fort Amsterdam dijaga dengan begitu ketat, ia mendengar dari percakapan Miguel dengan Kolonel Hastings, bahkan 75% anggaran belanja militer di Manado dihabiskan untuk memperkuat pertahanan Fort Amsterdam. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Dul Rasjid saat menjadi serdadu Marsose menjaga pintu kamar Pangeran Diponegoro, tidak semua serdadu dapat mendekat karena begitu ketat keamanannya. Penyerangan ini akan melibatkan persiapan yang matang dari segi persenjataan, tetapi Marcos Varga tidak mau mengambil risiko untuk terlibat karena akan menempatkan pemerintah Spanyol berhadapan langsung dengan pemerintah Belanda.

Hingga pada suatu hari Miguel telah mengendus keberadaan Mat Pelor, Sandhora, Dul Rasjid, dan Marcos Varga maka ia segera mempersiapkan serangan terhadap kediaman Marcos Varga itu. Namun pengintai Marcos Varga juga mengetahui rencana Miguel itu, Akhirnya Mat Pelor memutuskan untuk menyerang pasukan Miguel terlebih dahulu. Setelah mempersiapkan pasukan, mereka segera berangkat dengan dipimpin langsung oleh Mat Pelor. Ketika Mat Pelor berangkat, pada saat yang sama, kandungan Sandhora juga mengalami kontraksi. Pada detik yang sama, berlangsunglah perjuangan antara hidup dan mati Sandhora dengan kelahiran bayinya dan Mat Pelor di medan laga.

10. Sandhora Jilid 10 (Mat Pelor Membalas Dendam)

Mat Pelor bersama pasukannya di medan laga, sementara itu Sandhora juga berjuang melahirkan anaknya. Di tengah-tengah pertarungan, Miguel mendapatkan kesempatan secara diam-diam mengirimkan sebagian pasukannya untuk menyerang Marcos Varga. Namun tindakannya ini berhasil tertangkap mata Mat Pelor, ia dan sebagian pasukannya segera mengejar Miguel. Mat Pelor memotong jalan Miguel dan berhasil menjatuhkannya dari kuda sehingga terjadi pertarungan sengit di antara keduanya. Sementara itu, peperangan dipimpin oleh Dul Rasjid. Pertarungan ini berakhir dengan tewasnya Miguel karena dadanya tertembus oleh kaki palsu Mat Pelor yang ujungnya berlapis baja.

Sepulang dari pertempuran, Mat Pelor segera menjenguk Sandhora dan mendapati bayi laki-laknya yang baru saja lahir. Mereka berdua segera memberi nama “Rachmat Romeo”. Setelah peristiwa itu, Marcos Varga cukup khawatir karena dalam pertempuran yang telah usai tersebut, dua pertiga anak buahnya telah mati, hal ini merupakan pengorbanan yang cukup besar. Namun, ada hal yang lebih dikhawatirkan Marcos, yakni tempatnya kini telah terendus oleh kompeni. Hal ini memaksanya harus pergi ke Pulau Luzon secepatnya, tetapi sudah 10 hari kapal yang akan menjemput Marcos beserta kawan-kawannya tidak kunjung datang. Akhirnya Mat Pelor dan Dul Rasjid ditugaskan ke Teluk Amurang untuk mencari kapal, setidaknya untuk

Buku ini tidak diperjualbelikan.

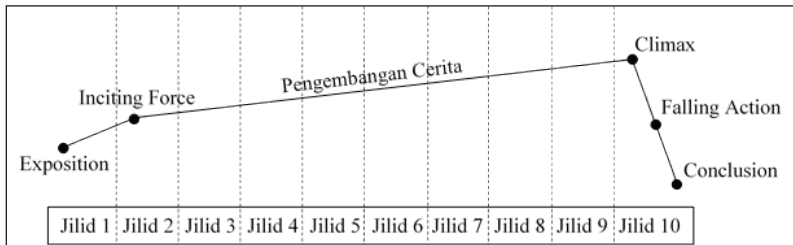
berlayar sampai ke Mindanao. Tepat saat Mat Pelor dan Dul Rasjid pergi ke teluk Amurung, apa yang dikhawatirkan Marcos terjadi, ia segera meminta Sandhora dan anaknya untuk segera pergi menyusul Mat Pelor dan Dul Rasjid di Teluk Amurung dan segera berlayar ke Mindanao.

Sekejap setelah Sandhora dan putranya menyusul Mat Pelor ke teluk Amurung, datanglah Jenderal Van Lawick dan Letnan Daniel bersama sepasukan bersenjata lengkap di kediaman Marcos. Van Lawick menyuruh pasukannya tinggal, sedangkan ia sendiri yang akan menemui Marcos Varga karena ini adalah persoalan pribadi. Ia menanggalkan satu-persatu seragam dan atribut militer yang dipergunakannya. Mereka berdua bertemu di sebuah bukit dan terlibat dalam sebuah pembicaraan. Marcos meminta Van Lawick untuk tidak lagi mengusik kehidupan Sandhora karena ia bukan lagi anak kecil, bahkan telah bersuamikan Mat Pelor, anak wedana di kota Malang yang dahulu ditumpas oleh pasukan pimpinan Van Lawick.

Tidak diketahui bagaimana adegan itu selanjutnya, sementara di tempat lain, Mat Pelor dan Dul Rasjid akhirnya bertemu dengan kereta kuda Sandhora. Sandhora segera menyampaikan amanat Marcos Varga agar mereka segera berlayar ke Mindanao dan Marcos telah berkorban untuk mereka. Mat Pelor awalnya ingin kembali untuk membantu Marcos dalam menghadapi Van Lawick, tetapi Sandhora dan Dul Rasjid mencegahnya. Mat Pelor akhirnya memutuskan untuk berlayar menuju Mindanao. Di atas geladak kapal, Mat Pelor dan Sandhora memandang daratan yang mereka tinggalkan dengan mengenang nasib Marcos Varga, sembari bertanya di dalam hati: “Masih hidupkah ia atau telah gugur dalam pertempuran?”

Dari 10 jilid komik *Sandhora* dapat diidentifikasi beberapa tahapan plot. Pada jilid 1 dapat dilihat tahap awal yang berisi penjelasan tentang tempat terjadinya peristiwa, yakni di Surabaya tahun 1830 serta pengenalan jati diri pelaku utama yang mendukung cerita, seperti Mat Pelor, Dul Rasjid, dan Sandhora. Tahapan ini disebut tahapan eksposisi. Komplikasi dan konflik sebenarnya mulai muncul pada jilid 1, ketika Mat Pelor menginformasikan kepada Sandhora bahwa

Perang Jawa telah berakhir dan Pangeran Diponegoro tertangkap. Hal ini kemudian memaksa Sandhora beserta awak kapalnya untuk mencari “pembeli” senjata api mereka sehingga kemudian mereka dengan ditemani oleh Mat Pelor dan Dul Rasjid berlayar ke Sumatera Barat untuk menemui Imam Bonjol. Dari sinilah berawal semua konflik dan *setting* yang berganti-ganti, mulai dari Sumatera Barat, Selat Malaka, Makassar, hingga Manado. Pergantian *setting* yang begitu dinamis mulai dari jilid 2 hingga jilid 9 merupakan tahapan pengembangan cerita, disusul dengan klimaks pada awal jilid 10, menurun pada tengah jilid 10 (*falling action*), dan diakhiri dengan penyelesaian cerita (*conclusion*) pada akhir jilid 10, ketika Mat Pelor, Dul Rasjid, Sandhora, dan anaknya akhirnya pergi berlayar ke Mindanao, Philipina. Pada dasarnya setiap jilid memiliki tahapan alur masing-masing, tetapi di samping itu komik *Sandhora* juga memiliki tahapan alur secara garis besar mulai dari jilid 1 hingga jilid 10. Tahapan tersebut dapat dilihat pada bagan 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Bagan Tahapan Plot Komik *Sandhora* secara Garis Besar

B. Penokohan atau Perwatakan dalam Komik *Sandhora*

Tokoh ialah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa itu mampu menjalin suatu cerita. Adapun watak terdiri dari protagonis dan antagonis. Protagonis adalah pelaku yang memiliki watak yang baik sehingga disenangi pembaca, sedangkan antagonis adalah pelaku yang tidak disenangi pembaca karena memiliki watak yang tidak sesuai dengan apa yang diidamkan pembaca

(Aminuddin, 2014). Tabel 3.1 akan mengidentifikasi dan mendeskripsikan tokoh-tokoh dan wataknya yang ada dalam komik *Sandhora*.

Tabel 3.1 Penokohan atau Perwatakan dalam Komik *Sandhora*

No.	Nama Tokoh & Gambar	Deskripsi	Watak	Ket.
1.	 Dul Rasjid	Rekan, sahabat dan “ <i>partner in crime</i> ” Mat Pelor dalam berdagang senjata. Bercerai dengan istrinya karena ketahuan selingkuh dengan marsose kompeni.	Keras, gigih dalam memper-tahankan harga diri. Protagonis	Rekan/sahabat Mat Pelor.
2.	 Mat Pelor	Anak bungsu salah seorang wedana di kota Malang yang selamat dari pembantaian oleh kompeni. Tumbuh besar sebagai pelaut dan penyelundup senjata sekali-gus kekasih Sandhora.	Keras, kon-sisten, gigih, jantan, dan kesatria. Teguh dengan pen-dirian dan apa yang diucapkan. Protagonis	Kekasih/suami Sandhora, sahabat Dul Rasjid, mantu Marcos Varga, dan musuh Miguel.
3.	 Theresia Sandhora	Mewakili ayahnya dalam menyelundupkan senjata. Keturunan spanyol (<i>gipsy</i>). Mengalami perjuangan yang sangat hebat dalam mempertahankan cintanya terhadap Mat Pelor.	Melankolis, sensitif, dan pe-murung, tetapi teguh dalam pendirian serta memiliki tekad yang kuat. Protagonis	Kekasih/istri Mat Pelor, man-tan kekasih/istri Miguel, anak angkat Marcos Varga, dan anak kandung Van Lawick dengan Esterlitta, sau-dara kembar Margaretha.
4.	 Marcos Varga	“Mafia” penyelundup senja-ta dari Spanyol, yang berba-sis di Filipina dan Menado. Memimpin gerombolan pelaut penyelundup, tetapi pada dasarnya memiliki sifat yang baik.	Keras, kon-sisten, gigih, jantan, dan kesatria. Teguh dengan pen-dirian dan apa yang diucapkan. Protagonis	Ayah angkat Sandhora seka-ligus mertua Mat Pelor. Rival Hamid Sulthon dalam berda-gang senjata, kakak Esterlitta, dan kakak ipar Van Lawick.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

No.	Nama Tokoh & Gambar	Deskripsi	Watak	Ket.
5.	 Kio	Anak buah kapal Sandhora ketika berdagang senjata ke Surabaya. Terbunuh oleh Mat Pelor dalam insiden di atas kapal karena berkelahi dengan Dul Rasjid ketika perjalanan menuju Sumatera.	Licik, curang, pemarah, dan keras. Antagonis	Anak buah Sandhora, rekan Dul Rasjid, dan Mat Pelor serta orang kepercayaan Miguel.
6.	 Miguel	Seorang Spanyol yang berkongsi dengan Marcos Varga dalam berdagang senjata, tetapi berkhianat. Ia merupakan kekasih dan sempat menjadi suami Sandhora, tetapi gemar menyakiti dan menganiaya Sandhora. Semasa di Mendo memimpin gerombolan preman hingga akhirnya diangkat sebagai kepala intelejen oleh kompeni.	Licik, tak berperasaan, pemarah, dan keras hati. Antagonis	Mantan kekasih/istri Sandhora, rival Mat Pelor dan Dul Rasjid, rekan kerja Marcos Varga, serta atasan Kio.
7.	 Ireng	Ireng merupakan pasukan Sentot Prawiradirja (Legiun Diponegoro) yang dikirim ke Sumatera oleh kompeni setelah Perang Jawa usai, untuk diperbantukan dan beraliansi dengan Kaum Adat dan kompeni dalam melawan kaum Padri. Ireng akhirnya ikut dalam rombongan Mat Pelor, sebelum akhirnya terbunuh dalam upaya pelarian dari Fort de Kock.	Jenaka, penakut, gugup dan mudah panik, tetapi lapang dada (<i>nriman</i>). Protagonis	Rekan Mat Pelor di awal kedatangannya di Sumatera.

No.	Nama Tokoh & Gambar	Deskripsi	Watak	Ket.
8.	 Reno	Reno merupakan salah seorang dari kelompok yang menyerang rombongan Mat Pelor saat di Sumatera, belakangan diketahui anak buah Datuk Hasan Badrowi, Kaum Adat. Ia tewas di tangan Bondjet, rekannya sendiri saat mencoba memperkosa Sandhora.	Bengis, licik, dan sembrono. Antagonis	Anak buah Hasan Badrowi dan rekan Bondjet.
9.	 Bondjet	Ia merupakan Kaum Adat yang mendapatkan perintah dari Hasan Badrowi untuk meringkus orang asing yang berkeliaran di Sumatera Barat. Ia membunuh Reno ketika akan memperkosa Sandhora, membawanya kabur, dan akhirnya tewas ditembak oleh Ireng.	Licik dan bengis. Antagonis	Anak buah Hasan Badrowi dan rekan Reno.
10.	 Kapten Daniel	Di samping seorang kapten kompeni yang bermarkas di Fort de Kock, ia juga seorang 'cassanova'. Ia menangkap Dul Rasjid, Sandhora, dan Ireng serta meninggalkan Mat Pelor dalam keadaan terluka. Ia mengagumi Sandhora karena mirip dengan Margaretha, mending kekasihnya.	Licik, berwibawa, dan cerdas. Antagonis	Bawahan Dudzeele dan Van Lawick serta kekasih Margaretha (putri Van Lawick yang telah meninggal).
11.	 Mayor Jendral Dudzeele	Merupakan kepala intelijen Fort de Kock, berwajah dingin namun hatinya selalu mendidih setiap mendapatkan bukti-bukti terhadap orang yang dicurigainya. Rekan Van Lawick yang kemudian mengkhianatinya.	Licik, berwibawa, dan cerdas. Antagonis	Atasan kapten Daniel dan bawahan Jenderal Van Lawick.

No.	Nama Tokoh & Gambar	Deskripsi	Watak	Ket.
12.	 Jendral Van Lawick	Perwira militer dibawah langsung gubernur Van Den Bosch, ia tinggal di Batavia. Ia memohon untuk dapat bertugas di Menado agar dapat bertemu dengan Sandhora. Sebelumnya, ia memimpin pembantaian keluarga wedana di kota Malang, yang tidak lain adalah keluarga Mat Pelor.	Cerdik, berwibawa, dan kesatria. Antagonis	Atasan letnan Daniel, ayah kandung Sandhora dan Margaretha, suami Esterlitta, serta kakak ipar Marcos Varga.
13	 Nisayo	Pelaut Menado yang juga nakhoda kapal yang ditumpangi oleh Sandhora untuk menuju ke Menado, yang pada akhirnya “menjual” Sandhora kepada Hamid Sulthon di perairan selat Malaka. Ia tewas diracun oleh Sjarifah, selir Hamid Sulthon.	Licik, bengis, dan sembrono. Antagonis	Rekan Chong dan rekan bisnis Hamid Sulthon.
14	 Chong	Pelaut Menado rekan Nisayo yang mencoba mencegah Nisayo menodai Sandhora di atas kapal dalam perjalanannya ke perairan selat Malaka, pulau Hamid Sulthon	Licik dan bengis. Antagonis	Rekan Nisayo
15	 Hamid Sulthon	Seorang konglomerat, pedagang dari Gujarat. Memiliki pulau di perairan Selat Malaka yang merupakan hadiah dari Raffles karena jasanya. Ia mencoba menjebak Sandhora dengan dalih menyelamatkannya. Tewas karena tusukan pedang Marcos Varga saat bertanding anggar.	Licik, cerdas, dan berwibawa. Antagonis	Majikan (suami) Sjarifah, rekan bisnis Nisayo, dan rival bisnis Marcos Varga.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

No.	Nama Tokoh & Gambar	Deskripsi	Watak	Ket.
16	 Sjarifah	Salah seorang selir Hamid Sulthon yang meracun Nisayo dan anak buahnya atas perintah Hamid Sulthon.	Patuh. Antagonis	Selir Hamid Sulthon
17	 Hasan Badrowi	Salah seorang pemimpin Kaum Adat dalam perang Padri. Ia yang menyelamatkan Mat Pelor saat terluka sekaligus mencelakainya kemudian. Karena kekeraskepalaannya, ia tewas di tangan Markam	Licik, pemarah, dan tidak teguh pendirian. Antagonis	Atasan Bondjet, Reno, dan Saiful. Kakek Zahra dan rival Markam.
18	 Zahra	Seorang gadis tunanetra yang tinggal bersama Hasan Badrowi, kakeknya. Ialah yang merawat luka Mat Pelor hingga pulih, semasa ditampung di pondok Hasan Badrowi. Diam-diam ia juga mata-mata kaum Padri	Lemah lembut dan setia. Protagonis	Cucu Hasan Badrowi dan kekasih Markam.
19	 Markam	Salah seorang pemimpin kaum Padri yang menyerang Kaum Adat saat Mat Pelor terdesak. Berasal dari lereng gunung Singgalang. Ia menolak tawaran senjata api Mat Pelor karena kaum Padri tidak memiliki biaya sebanyak itu.	Keras, konsisten, gigih, jantan, dan kesatria. Teguh dengan pendirian dan apa yang diucapkan. Protagonis	Kekasih Zahra.
20	 Kosen Tambajong	Orang Minahasa yang tinggal di Kampung Bugis di tepi pantai Makassar. Pengasuh Sandhora sejak kecil. Ia terbunuh di Menado saat penyeragaman oleh gerombolan Miguel. Ialah yang mengamputasi kaki Mat Pelor.	Setia kawan, gigih, jantan, dan kesatria. Protagonis	Sahabat Marcos Varga, pengasuh Sandhora pada waktu kecil, serta rekan Mat Pelor saat perjalanan dan tiba di Menado.

No.	Nama Tokoh & Gambar	Deskripsi	Watak	Ket.
21	 Jose Agualnido	Seorang pendeta berdarah Spanyol yang bertugas di Menado. Ia terpaksa menikahkan Sandhora dengan Miguel karena di bawah ancaman. Namun tak lama kemudian ia menikahkan Sandhora dan Mat Pelor yang berbeda agama.	Lemah lembut, bijaksana, dan berwibawa. Protagonis	Pendeta keluarga Marcos Varga.
22	 Alo Runtuwene	Bersama Dul Rasjid, ia menjadi seorang saksi pernikahan Mat Pelor dengan Sandhora yang dilangsungkan oleh Jose Agualnido	Patuh dan setia. Protagonis	Pembantu Jose Agualnido.
23	 Kolonel Hastings	Ialah pimpinan Fort Amsterdam, di mana Marcos Varga pada awalnya ditawan, sebelum kemudian melarikan diri dengan bantuan anak buahnya pada saat perjalanan pemindahannya.	- Antagonis	Kolega Jenderal Van Lawick dan Kapten Daniel.

Dari identifikasi penokohan dan perwatakan didapatkan 10 tokoh protagonis dan 13 tokoh antagonis. Sebanyak 23 tokoh tersebut merupakan tokoh yang benar-benar menampakkan wajahnya dan diketahui dengan jelas namanya. Berdasarkan peranan dan seringnya pemunculan tokoh maka disimpulkan tokoh utama dalam komik *Sandhora* adalah Sandhora dan Mat Pelor. Di samping itu, melalui judul komik juga dapat ditentukan tokoh utama dalam komik ini tidak lain adalah Sandhora sendiri, tetapi Mat Pelor merupakan tokoh yang memiliki hubungan penting dengan tokoh utama atau dapat dikatakan intensitas keduanya adalah sama sehingga Mat Pelor juga merupakan tokoh utama dalam komik ini, sedangkan 21 tokoh sisanya adalah tokoh pendukung.

Adapun Dul Rasjid, Marcos Varga, dan Miguel, meskipun bukan merupakan tokoh utama, ketiganya merupakan *complex character*. *Complex character* adalah pelaku yang pemunculannya banyak dibebani permasalahan. Selain itu juga ditandai dengan munculnya pelaku yang memiliki obsesi batin yang cukup kompleks sehingga kehadirannya banyak memberikan gambaran perwatakan yang kompleks pula (Aminuddin, 2014). Permasalahan yang kompleks muncul pada tokoh-tokoh pendukung seperti Dul Rasjid tentang perceraian dengan istrinya serta perjalanannya ketika menjadi marsose “gadungan”. Marcos Varga dengan petualangannya yang rumit, baik di lautan sebagai penyelundup senjata api maupun permasalahan hubungan keluarga. Lain halnya dengan tokoh seperti Kio, Alo Runtuwene, Markam, atau bahkan Sjarifah yang hanya muncul dalam 1 panel dari keseluruhan cerita, mereka semua merupakan *simple character*, oleh karena pemunculannya hanya dihadapkan pada satu permasalahan tertentu yang tidak banyak menimbulkan obsesi-obsesi batin yang kompleks.

C. Titik Pandang

Titik pandang adalah cara pengarang (komikus) menampilkan para pelaku/tokoh dalam cerita yang dipaparkannya (Aminuddin, 2014). Dalam komik *Sandhora*, dapat terlihat bagaimana Teguh Santosa memaparkan cerita dengan mengambil titik pandang *narrator omniscient*. *Narrator omniscient* adalah narator atau pengisah yang juga berfungsi sebagai pelaku cerita. Karena pelaku juga adalah pengisah maka akhirnya pengisah juga merupakan penutur yang serba tahu tentang apa yang ada dalam benak pelaku utama maupun sejumlah pelaku lainnya, baik secara fisikal maupun secara psikologis. Apa yang terdapat dalam benak pelaku serta kemungkinan nasibnya, pengisah atau *narrator* juga mampu memaparkannya meskipun itu hanya berupa lamunan pelaku tersebut atau merupakan sesuatu yang belum terjadi. Dalam *narrator omniscient*, pengarang menyebut nama pelaku dengan ‘ia’, ‘mereka’, atau ‘dia’, tetapi masih mungkin menyebutkan namanya sendiri, ‘saya’ atau ‘aku’ sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat secara

langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita (Aminuddin, 2014). Dalam *narrator omniscient*, pengarang/komikus adalah juga dalang dalam pewayangan. Narasi pemaparan kisah dan penjelasan apapun mengenai peristiwa yang terjadi dalam komik yang dituturkan oleh komikus ditempatkan dalam elemen *caption*. Melalui *caption*, komikus dapat terlibat secara tidak langsung dalam cerita sebagai pelaku ketiga.



Gambar 3.2 Caption dalam komik *Sandhora* berisi narasi pemaparan narator (komikus) sebagai penutur yang serba tahu tentang apa yang ada dalam benak pelaku utama.

Sumber: Santosa (1970)

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Deskripsi Pra-Ikonografi 89

Dalam komik ini, Teguh juga memosisikan diri sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita. Seperti yang tampak pada halaman 31 (Jilid 1), ia menuturkan bahwa *“Semoga anda tidak bosan dengan cerita-cerita saya yang berbau laut ini! Nah salam sayang selalu!”*. Pada gambar 3.4 Teguh menggunakan kata *aku* untuk menggantikan dirinya sebagai pelaku ketiga melalui penuturan dalam *caption* *“Dan tiba-tiba saja ada semacam kekhawatiran di lubuk hati Sandhora! Dia tak ingat lagi dengan Miguel, dengan apa saja yang ada di sekitarnya! Jauh di lubuk hatinya kini tumbuh sebuah permohonan yang diteruskan dengan segenap jiwanya kepada Tuhan...! Sayang, ini terdapat dalam lubuk hati Sandhora yang paling dalam sehingga aku belum bisa mengatakannya kepada anda!”*. Disini Teguh yang serba tahu seolah-olah merahasiakan apa yang sudah semestinya ia tahu, ia membuat suatu teka-teki yang dilemparkan kepada pembaca, yang ia sebut sebagai *‘anda’* dalam tuturan tersebut.



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 3.5 Komikus memosisikan diri sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita.



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 3.6 Komikus memosisikan diri sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita.

Pada Gambar 3.5 melalui tuturan dalam *caption* “Kalau saja Mat Pelor mau sadar saat itu, tentu dia akan minta maaf pada Sandhora karena telah diucapkannya kata ‘nona’ menjadi ‘kau’! Tapi kukira Mat Pelor tak usah meritul kesalahannya karena di sudut hati Sandhora telah ada pemaafan yang paling besar yang membuat pembicaraan-pembicaraan mereka menjadi tambah akrab!”. Dalam tuturan tersebut tampak Teguh memosisikan diri sebagai pelaku ketiga melalui kata ‘kukira’ seolah-olah mengintervensi adegan dengan mencoba untuk memberikan ‘masukan’ kepada Mat Pelor agar tidak terlalu merisaukan (meritul kesalahan) salah ucap yang telah dilakukannya terhadap Sandhora, karena Teguh sebagai komikus (penutur) mengetahui apa yang ada dalam hati Sandhora.

Pada gambar 3.6 tampak bagaimana Teguh sebagai pelaku ketiga mencoba untuk menjadi ‘penghubung’ antara tokoh, peristiwa, atau adegan dalam komik dengan pembaca. Ia seolah-olah mengajak berbicara pembaca melalui tuturan dalam *caption* “Apabila kalian bertanya ‘apa’ maksud Hamid Sulthon memberi isyarat kepada Syarifah, salah seorang selirnya....., inilah jawabnya...”. Beberapa narasi atau tuturan yang terdapat dalam *caption* yang telah dipaparkan di atas dan sering dijumpai pada halaman-halaman dalam komik *Sandhora*, menunjukkan bahwa Teguh sebagai komikus memosisikan dirinya sebagai *narrator omniscient*, yang terlibat namun tidak secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita.

D. *Setting* dalam Komik *Sandhora*

Setting adalah latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa serta memiliki fungsi fisikal dan fungsi psikologis. *Setting* yang bersifat fisikal berhubungan dengan tempat, misalnya Kota Jakarta, daerah perdesaan, pasar, dan sekolah serta benda-benda dalam lingkungan tertentu yang tidak menuansakan makna apapun. Sementara itu, *setting* psikologis adalah *setting* berupa lingkungan tertentu yang mampu menuansakan suatu makna serta mampu mengajak emosi pembaca (Aminuddin, 2014). Dalam komik *Sandhora* karya Teguh, *setting* bermula di kota Surabaya pada tahun 1830, dan berakhir di Teluk Amurang, Manado, pada akhir tahun 1831. Dari situ dapat dipahami bahwa kisah ini berlangsung hampir selama satu tahun. Untuk dapat memahami *setting* dalam kisah ini dengan lebih detail, dapat dilihat pada tabel *setting* dalam Komik *Sandhora*, yang dapat dilihat pada bagian halaman lampiran.

Tabel tersebut merupakan *breakdown* dari dinamika *setting* yang ada pada komik *Sandhora*. Tampak bagaimana kedua tokoh utama, Sandhora dan Mat Pelor memiliki dinamika *setting* yang berbeda. Pada beberapa adegan/jilid, keduanya mengalami *setting* yang sama, tetapi dalam rangkaian adegan yang lain, mereka mereka harus terpisah sehingga mengalami *setting*/dimensi ruang dan waktu yang berbeda. Ada suatu waktu Teguh Santosa memberikan penanda *setting* waktu dengan begitu spesifik, seperti yang tampak pada jilid 7, adegan ke-14 (halaman 368), yang melukiskan Mat Pelor tiba di Manado, ia bersama Kosen Tambajong di sebuah penginapan, melalui sebuah *caption* Teguh Santosa menuliskan “*Hari itu adalah tanggal 15 Desember 1831, ketika hudjan badai melanda pantai utara Minahasa*”. Hal yang sama juga tampak pada akhir jilid 7, adegan ke-28 (halaman 419-420), di mana setelah puas menghajar Mat Pelor, Miguel akhirnya memerintahkan Mat Pelor dibawa keluar, di sana tiang gantungan menanti baginya. Pada *panel* terakhir adegan ini, melalui sebuah *caption* Teguh Santosa menuliskan “*Dan hari itu adalah tanggal 18 Desember 1831, pada waktu subuh djam 5 pagi, ketika dengan suasana yang menegangkan Mat Pelor digiring ke tali gantungan*”.



Sumber: Santosa (1970)

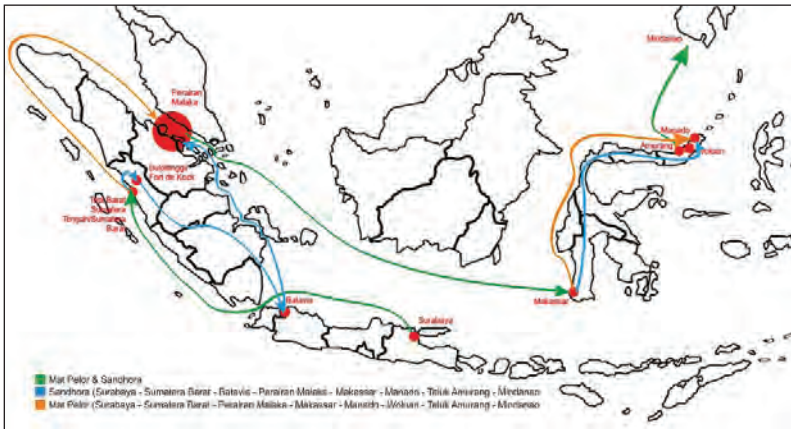
Gambar 3.7 Mat Pelor berada/tiba di Minahasa (Manado) tanggal 15 Desember 1831 (kiri) dan Mat Pelor digiring ke tiang gantungan tanggal 18 Desember 1831 waktu subuh jam 5 pagi (kanan).

Dari *setting* waktu yang cukup spesifik tersebut, dapat dipahami bahwa jarak waktu antara adegan tibanya Mat Pelor di Minahasa dengan adegan eksekusi Mat Pelor oleh Miguel adalah 3 hari. Di beberapa adegan lainnya, Teguh juga melakukan hal yang sama namun tidak spesifik dua adegan ini, misalnya pada adegan pertama pada jilid 1, Teguh memberikan penanda *setting* waktu dan tempat melalui *caption* "Soerabaia 1830"; atau pada adegan Sandhora tiba di Batavia (jilid 3, halaman 156) dengan *caption* "Batavia 1830". Meskipun tidak selalu, penandaan *setting* waktu yang bersifat penanggalan secara verbal-tekstual ini dapat dipahami karena memang tanggal, bulan, ataupun tahun terjadinya sebuah adegan sulit ditangkap/diidentifikasi oleh pembaca melalui elemen visual/gambar. Lain halnya dengan *setting* waktu yang bersifat fenomena alam, seperti pagi, siang, sore, atau malam hari, yang dapat direpresentasikan melalui gambar. Kalaupun *setting* waktu yang bersifat penanggalan tersebut dapat diinterpretasi oleh pembaca hanya melalui elemen visual/gambar maka pembaca

Buku ini tidak diperjualbelikan.

harus memiliki pengetahuan yang cukup mengenai objek-objek dalam dunia gambar yang disajikan, misalnya kapal layar dan bentuk pistol, yang dalam komik ini jelas mengacu pada objek dari masa lalu. Artinya, jika hal tersebut terjadi maka *setting* waktu dalam komik menjadi enigmatik/implisit, seperti teka-teki yang harus dipecahkan oleh pembaca. Melalui *caption* yang merupakan penanda *setting* waktu tersebut, *setting* waktu dalam komik menjadi lebih eksplisit, sekaligus memberikan pengalaman ruang waktu (imajinatif) bagi pembaca.

Hal yang sama juga terjadi pada *setting* tempat yang begitu dinamis, baik secara makro maupun mikro. Secara makro, dinamika *setting* tempat yang dialami oleh Sandhora meliputi Surabaya – Sumatera Barat/Bukittinggi – Batavia – Perairan Malaka – Makassar – Minahasa/Manado – Woloan – Mindanao. Adapun Mat Pelor, meliputi Surabaya – Sumatera Barat – Perairan Malaka – Makassar – Minahasa/Manado – Woloan – Mindanao. Dinamika *setting* tempat yang dialami oleh kedua tokoh utama tersebut, secara makro dapat dilihat pada Gambar 3.8 dibawah ini.



Gambar 3.8 Dinamika setting tempat yang dialami oleh dua tokoh utama, Sandhora dan Mat Pelor secara makro.

Seperti yang diungkapkan sebelumnya bahwa setting yang bersifat fisik berhubungan dengan tempat, misalnya Kota Jakarta, daerah pedesaan, pasar, dan sekolah serta benda-benda dalam lingkungan tertentu yang tidak menuansakan makna apapun, sedangkan *setting* psikologis adalah *setting* berupa lingkungan tertentu yang mampu menuansakan suatu makna serta mampu mengajukan emosi pembaca atau dengan kata lain mengekspresikan suatu makna tertentu (makna ekspresional). Secara keseluruhan komik *Sandhora* (10 jilid) terdiri dari 229 adegan, dengan rata-rata 21 adegan di setiap jilidnya, dan setiap adegan mengekspresikan makna tertentu. Adapun ringkasan makna ekspresional yang muncul dari *setting* fisik (waktu, tempat, dan peristiwa), *setting* psikologis, serta adegan dapat dilihat pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Ringkasan Makna Ekspresional

Jilid	Makna Ekspresional yang Muncul	Kesimpulan Makna/ Umum
1.	Mencekam, Misterius, Ketegangan, Misterius, di bawah ancaman, Misterius, di bawah ancaman, keadaan berbahaya, Jalan keluar permasalahan, dan pertikaian, Mencekam, dalam bahaya, Mencekam, dalam bahaya, Ketenangan, relaksasi, keakraban, kehangatan, Ketegangan, dalam bahaya.	Suasana mencekam/ ketegangan suasana, misterius.
2.	Ketegangan, dalam bahaya, Pertarungan antara hidup dan mati, pertarungan, dan ketegangan, Ketenangan, Ketenangan, dan sebuah harapan akan keberhasilan. Misterius, Dalam bahaya, ancaman dari sesuatu yang belum diketahui, Ketenangan dan kehangatan yang melenakan, Misterius, Daya tarik perempuan, dan sensualitas, Misterius, ancaman, Kegelisahan, Bahaya mengancam di tengah-tengah ketenangan, Mencekam, pertarungan antara hidup dan mati, Kekonyolan, Pertarungan antara hidup dan mati, Keasusilaan, kejahatan, Kebiasaan, Ketegangan, Misterius dan ketegangan, Ketegangan, Misterius dan ketegangan, Kebiasaan dan ketegangan, Kebiasaan.	Pertarungan antara hidup dan mati, kebiadaban, ketegangan, harapan.

Jilid	Makna Ekspresional yang Muncul	Kesimpulan Makna/ Umum
3.	Kebuasan dan ketegangan, Kebuasan dan ketegangan, Kebuasan, dan pertarungan antara hidup dan mati, Kepahlawanan Ireng, Kekesatria-an Dul Rasjid sebagai jagoan, Ketaberdayaan, pertarungan antara hidup dan mati, Kese-wenang-wenangan, dan kelicikan, Keangkuhan dan kesewenangan, Sensualitas dan misteri, Kelicikan, Ketakmenentuan, Kerahasiaan, Kelici-kan, Kebuntuan, Kerahasiaan / misteri, Kepatu-han, Kerahasiaan, siasat, Kekerasan/kebrutalan, Kelicikan, Kelicikan, Ancaman, Ancaman.	Ketegangan, pertaru- ngan antara hidup dan mati, kekesatriaan, kelicikan.
4.	Amoral, Kelicikan, dan kejahatan, Kebejadan, Kelicikan, bertentangan dengan nilai-nilai kemanusiaan, Kekayaan, kekonglomeratan, kekuasaan, Kekayaan dan kewibawaan, Kelici-kan, Kekuasaan dan kerakusan, Ketamakan, sensualitas., Kecurangan, Kelicikan, kese-rakahan, Angkara murka, Ketakberdayaan, Kebrutalan, keserakahan, Kepahlawanan, keberanian, Kepahlawanan, romantisme, Kete-gangan, kelegaan, Kepiluan dan romantisme, Penderitaan, Ketakberdayaan, Ketakberdayaan, Kesederhanaan, Misterius, Misterius, ancaman, Mencekam, ancaman, Ancaman, dan kelicikan, Kelicikan dan pengkhianatan.	Kebiadaban, kelicikan, ketamakan, angkara murka, dan kepiluan.
5.	Kelicikan, kekesatriaan, Kelicikan, kekesatriaan, Kelicikan dan kesewenangan, Ketakberdayaan, Penyelamatan, Keras kepala, sombong, semb-ro-no, Kesabaran, kelapangdadaan, Keangkuhan, keras kepala, Ketakmenentuan, dan harapan baru, Keteguhan pendirian, ketegasan, Tak menentu, harapan baru, Harapan baru, Tak menentu, spekulatif, Hidup yang tragis, Tragis dan pilu, Tak menentu, ketegangan, Mencekam, kekhawatiran, Ketegangan, nafsu amarah, Per-tarungan antara hidup dan mati, kekesatriaan, harga diri.	Pertarungan antara hidup dan mati, kekesa- triaan, kelicikan, tragis dan pilu.

Jilid	Makna Ekspresional yang Muncul	Kesimpulan Makna/ Umum
6.	Mencekam, ketegangan, Pertarungan antara hidup dan mati, kekesatriaian, harga diri, Kengerian, Kengerian, mencekam, Ketenangan, kehangatan, Kecemasan, misterius, Ketekunan, kegigihan, Kelegaan, ketenangan, Sensitivitas, sensual dan melankolis, Misterius, sesuatu telah menanti, Romantisme, dan sensualitas, Ancaman terhadap hubungan antara Sandhora dan Mat Pelor, Sensualitas, romantisme, Kepahitan hidup, Romantisme, ketulusan atau kemurnian cinta, Misterius, bahaya mengintai, Harapan baru, namun misterius, bahaya mengintai, Harapan baru, kehangatan, Tekad kuat Marcos, Misterius, Misterius, dan bahaya menanti, Misterius, dan bahaya menanti, Ancaman bahaya.	Pertarungan antara hidup dan mati, kekesatriaian, ancaman, romantisme, kemurnian cinta.
7	Ketegangan, Keangkuhan, kesombongan, Keangkuhan, dan ketegangan, Ketegangan, bahaya mengancam, Bahaya mengancam, ketakberdayaan, Kelicikan dan keangkuhan, Kelam, bahaya mengancam, kesewenangan, Duka dan lara, Duka dan amarah, Duka dan lara, Ketegaran, menantang maut, Duka lara, nestapa, Duka lara, dan nestapa, Mencekam, Keras kepala, menantang maut, Kecemasan, ketakutan, Misterius, Maut menanti, Terancam, maut menanti, Terancam, ketakutan, kecemasan, Ketakberdayaan, di ujung maut, Kebahagiaan yang tertunda, kepiluan, Kebengisan, ketakberperasaan, Kebencian dan amarah, Kebengisan, dan menanti maut, Kebengisan, dan ketakberdayaan, Ketakberdayaan, dan hidup di ujung maut.	Kelicikan/keangkuhan, duka lara/nestapa, menantang maut, keberanian, ketegangan.

Jilid	Makna Ekspresional yang Muncul	Kesimpulan Makna/ Umum
8	Ketakberdayaan, dan hidup di ujung maut, kematian, Misterius, Misterius, ketegangan, Kelegaan, ketegangan, Ketegangan, dalam bayang-bayang, Ketegangan, dalam bayang-bayang, Ketegangan dan kecerdasan, Kecerdikan, lolos dari maut, Keberuntungan, lolos dari maut, harapan baru, Persahabatan, kesetiakawanan, keberanian, Romantisme, kemesraan, Harapan baru, perjalanan panjang, Misterius, Persahabatan, kelegaan, harapan baru, Persahabatan, kelegaan, harapan baru, Romatisme, kegembiraan, kelegaan, harapan baru, Kecemasan, kekhawatiran, tak ingin kehilangan, Kebrutalan, ancaman, Kekesatriaan, keberanian, manantang maut, kekesetiakawanan, Keberanian, kekesatriaan, taktis, Kelicikan dan kekejaman, Kecerdikan, siasat jitu, Keberanian, gagah berani. Kelicikan, kebrutalan, Keperkasaan, jagoan, tak terkalahkan, Maut menanti, terancam.	Menantang maut, keberanian, kekesatriaan, persahabatan, ketegangan.
9	Jagoan, Jagoan, kesetiakawanan, Kelicikan, ancaman maut, Kecerdikan, kesigapan, Kecerdikan, jagoan, Kebrutalan, Jagoan, kelegaan, Ancaman dan kecemasan, Nasib yang tak menentu, Angkatan murka dan keserakahan, Kelicikan, dan tanggungjawab, Intrik politik, kekuasaan, dan kelicikan, Penuh pergolakan, intrik politik, kecerdikan, Nasib yang tak menentu, Toleransi, memahami perbedaan, Misterius, Misterius, mencekam, bahaya menanti, Misterius, mencekam, Kegembiraan yang tak disangka-sangka, Gegabah, manantang maut, Ancaman, kesigapan, Keserakahan, angkara murka, Kesigapan, kekesatriaan, menantang maut, Kekesatriaan, ancaman, ketegangan, Pertarungan antara hidup dan mati.	Toleransi, ketakmenentuan nasib, kecemasan, kelicikan, angkara murka, pertarungan antara hidup dan mati.

Jilid	Makna Ekspresional yang Muncul	Kesimpulan Makna/ Umum
10	Kebrutalan, kesetiakawanan, Keangkuhan, Kelicikan, kecerdikan, Kecerdikan, kebuasan, Kebrutalan, keberuntungan, keberanian, Kebrutalan, keberanian, Kebrutalan, kelicikan, ketakberdayaan, Kebrutalan, pertarungan antara hidup dan mati, Kebrutalan, pertarungan antara hidup dan mati, harga yang harus dibayar untuk sebuah kemenangan, Kebrutalan, kecerdikan, Kemenangan, kelegaan, ampunan, Kemenangan, kelegaan, Kebahagiaan, harapan baru, Harga yang harus dibayar untuk sebuah kemenangan, ancaman, Penantian sia-sia, upaya, Datang ancaman baru, misterius, kesedihan, Menyongsong maut, maut menanti, Ketegangan, Kekeraskepalaan, Kelegaan, keduaan, Kelegaan, kedukaan.	Pertarungan antara hidup dan mati, ketangguhan, harapan baru.

Dari tabel ringkasan makna yang diekspresikan oleh adegan dan juga *setting*, ada beberapa kata kunci yang sering muncul, di antaranya ketegangan, pertarungan antara hidup dan mati, kelicikan, kekesatriaian, dan harapan. Beberapa kata kunci terkait makna ekspresional tersebut menjadi sebuah kesimpulan secara garis besar mengenai aspek yang menuansakan suatu makna serta mampu mengajak emosi pembaca.

E. Gaya

Gaya, dalam konteks sastra tentunya adalah gaya bahasa, yakni cara seorang pengarang menyampaikan gagasannya dengan menggunakan media bahasa yang indah dan harmonis serta mampu menuansakan makna dan suasana yang dapat menyentuh daya intelektual dan emosi pembaca. Gaya bahasa dalam konteks sastra ini dapat terimplementasi pada elemen kata-kata yang terdapat dalam *caption* atau *ballon*. Ia dapat berupa metafora, simile, alegori, hiperbola, atau personifikasi. Gaya bahasa dapat terlihat dalam *caption* pada *panel* ketiga pada Gambar 01: “*Sementara peristiwa ini berlangsung, butiran-butiran air*

hujan mulai berderai dari langit, dan udara malam makin beku, serta suasananya yang tenang dipecahkan oleh jeritan-jeritan orang yang ditinggalkan nyawa!”. Adapun gaya dalam konteks seni rupa, dapat mengacu pada periode sejarah tertentu atau pendekatan teknis tertentu, baik secara konvensional maupun ciri personal. Secara umum gaya dapat dipandang sebagai pendekatan teknis tertentu dalam penciptaan karya seni dan dalam makna yang paling luas, gaya seni ialah pengelompokan atau klasifikasi karya seni berdasarkan waktu, wilayah, penampilan, teknik, *subject matter*/tema, dan sebagainya.

Sebelum melakukan penelaahan gaya secara lebih khusus maka diperlukan penelaahan gaya seni rupa dalam konteks yang lebih umum, dalam arti suatu klasifikasi “ciri khusus” yang hampir dapat dijumpai dalam setiap karya seni visual. Secara umum, Feldman (1967) membagi kategori gaya menjadi 4 bagian, yakni (1) Gaya ketepatan objektif; (2) Gaya urutan formal; (3) Gaya emosi; dan (4) Gaya fantasi. Pada gambar 3.9 (begitu juga dengan gambar secara keseluruhan dalam buku komik *Sandhora*), tampak pendekatan ketepatan objektif dipergunakan oleh Teguh Santosa. Gaya ketepatan objektif ialah ketika sebuah bentuk karya seni memiliki hubungan dekat dengan fenomena visual yang diimitasi. Karya seni dengan gaya ini memiliki kemiripan secara kualitatif dengan objek yang diacunya (referen), atau dengan kata lain bersifat ‘ikonis’. Gaya ini merupakan gaya yang paling akrab dengan orang, baik mereka yang mempelajari seni maupun tidak. Dalam karyanya, tampak bagaimana Teguh Santosa menggambarkan manusia sebagai ‘manusia’, tumbuhan sebagai ‘tumbuhan’, dan lautan sebagai ‘lautan’ secara eksplisit, sebagaimana gambaran manusia, tumbuhan, dan benda-benda di dalam benak orang lain. Secara filsafati, hal ini dapat dijelaskan bagaimana komik *Sandhora* merupakan ‘pengetahuan’ Teguh yang kemudian direpresentasikan (diwujudkan/dihadirkan kembali) melalui gambar. ‘Pengetahuan’ ini merupakan ‘kebenaran’ yang objektif, dalam arti kebenaran tersebut ialah persesuaian antara pengetahuan dengan objeknya (Poedjawijatna, 2005). Objektivitas ialah persesuaian antara pengetahuan dengan objeknya. Sehingga karya Teguh yang meru-

pakan representasi dari pengetahuan yang ia miliki tentang dunia, memiliki persesuaian (kesamaan kualitatif) dengan objek-objek yang ada di dunia. Mengacu pada konsep tersebut maka gaya karya Teguh adalah ketepatan objektif (*The style of objective accuracy*). Pendekatan ketepatan objektif ini cukup populer dalam komik pada tahun 60-an, 70-an, hingga 80-an, pendekatan yang dipergunakan Teguh Santosa dalam komik *Sandhora* (1970) juga tampak pada komikus dan karya komik lain yang sezaman, seperti Ganes TH dalam karyanya *Si Buta dari Goa Hantu* (1968), dan Hans Jaladara dalam karyanya *Panji Tengkorak* yang terbit pertama kali tahun 1967 dan karena kepopulerannya diterbitkan kembali tahun 1985.



Sumber: Santosa (1970) dan Ganes TH (1968)

Gambar 3.9 Gaya ketepatan objektif Teguh Santosa dalam komik *Sandhora* (1970) (Kiri) dan pendekatan yang sama oleh Ganes TH dalam *Si Buta dari Goa Hantu* (1968) (Kanan)



Sumber: Santosa (1970) dan Jaladara (1967)

Gambar 3.10 Gaya ketepatan objektif Teguh Santosa dalam komik *Sandhora* (1970) (Kiri) dan pendekatan yang sama oleh Hans Jaladara dalam *Panji Tengkorak* (1967) (Kanan)

Dari gambar 3.9 dan 3.10, meskipun menggunakan pendekatan yang sama, tampak bagaimana Teguh memiliki kemampuan teknis yang lebih akurat dalam hal mewujudkan objek gambar dengan lebih objektif (memiliki kesamaan kualitatif yang lebih tinggi dengan objek yang diacunya), begitu juga dalam hal kompleksitas elemen (detail) dan komposisi. Dalam hal teknik, gambar Teguh dalam komik *Sandhora* juga menunjukkan keluwesan goresan garis, baik dalam goresan garis lurus, maupun kurva, dan juga tampak pada arsiran yang ia buat. Hal ini menyebabkan berbagai pose manusia yang ia gambar menjadi lebih natural jika dibandingkan dengan gambar komikus lain yang sezaman yang tampak 'kaku' karena garisnya 'tegang'. Di samping itu, tampak bagaimana Teguh menggambar manusia lebih proporsional. Gaya ketepatan objektif disebut juga sebagai gaya realis atau naturalis. Mengenai hal ini, Seno Gumira Ajidarma juga memiliki pendapat yang tidak jauh berbeda, ia mengungkapkan:

Buku ini tidak diperjualbelikan.

“...Ketika saya ditanya oleh wartawan, apa yang menjadi ciri gambar Teguh Santosa, jawaban saya pun sama, ‘Gambar Teguh itu perfek, sempurna, ibarat kata tiada titik dan garis yang salah tempat. Padahal kesempurnaan bukanlah ciri, melainkan kondisi. Ini berarti kesempurnaan gambarnya begitu menonjol melampaui ciri – tetapi apakah yang dimaksud kesempurnaan itu? Tiada lain tiada bukan adalah kemampuan Teguh Santosa memenuhi segenap persyaratan realisme – kemampuan teknis dan metode visualisasi yang masih dilanjutkannya ketika berasyik masyuk dengan dunia dhedhemit alias surealisme Jawa. Maka realisme Teguh berfungsi sebagai kendaraan untuk memasuki dunianya: mula-mula sejarah, tapi kemudian juga dhemit dan wayang.” (Ajidarma, 2015b)

Gaya ketepatan objektif sebagaimana dapat diidentifikasi dalam karya Teguh Santosa dan diamini oleh Seno Gumira Ajidarma dalam tulisannya di atas merupakan kecenderungan teknis atau metode visualisasi yang bersifat umum. Adapun gaya yang lebih personal (ciri khas) dari gaya gambar Teguh Santosa adalah penggunaan blok hitam sehingga ia dijuluki sebagai ‘*Maestro of The Darkness*’. Mengenai teknik blok hitam ini, menurut pengakuan Teguh hal tersebut didapatkan secara ‘tidak sengaja’ ketika sebuah bidang yang awalnya terisi dengan arsiran garis tipis-tipis, tiba-tiba berubah menjadi blok hitam setelah dicetak dengan menggunakan mesin cetak. Menurut penuturan operator mesin cetak pada saat itu, mesin itu dalam keadaan kotor, namun Teguh menganggap hal ini justru menambah kapasitas artistik komiknya, iapun mengulanginya kembali pada karya-karya selanjutnya (Syarifuddin, 2015). Syarifuddin mengungkapkan bahwa beberapa tahun kemudian, Teguh menemukan komik asing yang diterbitkan oleh harian Kompas yang berjudul *Garth* karya Frank Bellamy yang juga memiliki kesamaan selera, dengan menggunakan teknis blok hitam (Syarifuddin, 2015). Dari sini dapat dipahami bahwa penggunaan teknis blok hitam merupakan ‘temuan artistik’ Teguh Santosa secara personal. Namun Bambang Priyadi (Eroest BP), asisten Teguh pada saat menggarap komik *Anyer-Panarukan* dan berhenti bekerja pada Teguh pada tahun 1982, dalam pernyataannya yang ditujukan untuk mengapresiasi komik *The Women of Galba* (Serial

Garth, dipublikasikan 27 December 1972–10 April 1973) karya Frank Bellamy pada tanggal 25 Maret 2016 mengatakan bahwa:

“Ada banyak hal yang bisa kucatat setelah mengamati goresan artis komik yang satu ini (Frank Bellamy). Lubuk keindahan dalam diri saya tersergap pesona dan kekaguman tak habis-habis. Skill dalam mengorganisasikan elemen-elemen artistik rupa ilustrasi lewat bentuk, garis, bidang-bidang warna putih dan hitam, half-tone plus teks kata berkelindan membangun citra artistik teramat dinamis dan menawan. Ada pernyataan tentang pengalaman dan cita rasa yang diungkap dan dimanifestasikan meski terbatas pada bingkai kerangka cerita. Guntingan atau cutting bidang warna putih dan hitam memagut hening kenikmatan seakan pertunjukan jurus-jurus ampuh para pendekar dalam dunia persilatan. Frank Bellamy memang kebangetan. Saya jadi teringat Alm Teguh Santosa yang tak kurang berusaha meresapi dan menerapkan jurus-jurus dahsyat ini dalam setiap goresannya, tak semata-mata mengadopsinya. Teguh Santosa masih berupaya melarutkan dan memfusikan pengalaman tersebut dalam pengalaman pribadinya. Saya pun tak ragu memosisikan Frank Bellamy jadi guru imajiner saya sambil memadukan jurus-jurus yang kudapat dari guru-guru yang lain. Pun tak ragu menjiplak karya-karya Frank Bellamy untuk keperluan studi dan koleksi pribadi. Memiliki karya asli serasa tak menjangkau sebab karya artis yang satu ini tergolong termahal di antara artwork komik karya artis lainnya. Yang terpenting, selalu tersemangati saat menyimak ‘masterpiece’ komik ini.”

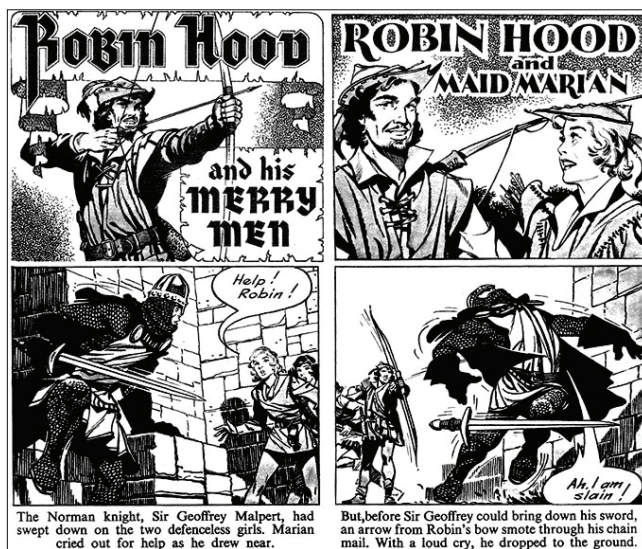
Dari pernyataan Bambang Priyadi tersebut, tampak bagaimana Teguh dalam karya-karyanya menggunakan teknik blok hitam sebagai pengaruh (*influence*) dari Frank Bellamy. Dengan kata lain, teknik blok hitam bukan murni ‘temuan’ Teguh, tetapi terinspirasi karya Frank Bellamy, meski kemudian tidak semata-mata mengadopsinya, tetapi memfusikan kembali dengan pengalaman personal Teguh. Namun yang menjadi persoalan, *Garth* dipublikasikan 1971–1976, satu tahun setelah dipublikasikannya *Sandhora* (1970). Jika memang

Buku ini tidak diperjualbelikan.

teknik blok hitam, arsiran, dan kontras yang tinggi dalam *Sandhora* terinspirasi dari Frank Bellamy, tentunya itu bukan berasal dari komik *Garth*, kemungkinannya ialah komik-komik karya Bellamy sebelum *Garth*. Pada gambar 3.11 merupakan karya Frank Bellamy tahun 50-an, berjudul *Robin Hood and His Merry Men* (dipublikasikan tahun 1956–1957) dan *Robin Hood and Maid Marian* (1957), menunjukkan teknik blok hitam, arsiran, dan kontras yang terang. Jauh sebelum *Garth*, Bellamy telah menggunakan teknik ini. Tentunya akan menjadi sebuah perdebatan yang panjang jika membahas siapa memengaruhi siapa dan mengenai pengaruh memengaruhi sebenarnya tidaklah menjadi persoalan yang substansial, karena dalam penciptaan karya seni rupa (dan juga seni lainnya) intertekstualitas selalu tidak dapat dihindarkan. Memang pada dasarnya jika ditinjau terhadap karya komikus selain Teguh Santosa, seperti Ganes TH dan Hans Jaladara agaknya juga memiliki teknik yang sama. Terutama pada penggunaan teknik blok hitam dan kontras cahaya yang tinggi sehingga dapat dipahami bahwa teknik ini memang cukup populer pada masa itu atau bahkan selama kurun waktu 3 dekade, yakni tahun 60-an hingga 80-an. Hanya saja jika dibandingkan dengan karya komikus lain yang sezaman, intensitas blok hitam pada komik Teguh lebih tinggi.

Terkait dengan genre, pertama-tama perlu dipahami terlebih dahulu pengertian dari genre. Genre merupakan sarana untuk mengkaji dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik terhadap narasi di berbagai media. Kebanyakan peneliti atau akademisi mengidentifikasi genre untuk melakukan klasifikasi karya menurut kesamaan dengan karya-karya lainnya. Mengenai genre, Duncan & Smith mengungkapkan gagasannya sebagai berikut:

“A genre is a way to classify similiar types of stories. Genre comes from the same root as genus, a term you may recall from biology, which denotes the classification of organism into groups. Genre studies look for groupings in media such as televisions, novels, film, and of course, comics, and provide us with a shorthand for discussing trends and motifs that characterize a given narratives.”
(Duncan & Smith, 2009)



Sumber: Bellamy (1956 & 1957)

Gambar 3.11 Komik *Robin Hood and His Merry Men* (dipublikasikan tahun 1956–1957), dan *Robin Hood and Maid Marian* (1957), menunjukkan teknik blok hitam, arsiran, dan kontras yang terang, jauh sebelum *Garth*, Bellamy telah menggunakan teknik ini.



Sumber: Bellamy (1971)

Gambar 3.12 Komik serial *Garth* karya Frank Bellamy yang terbit mulai tahun 1971–1976, tampak teknik blok hitam dan arsiran yang identik dengan karya Teguh, baik dalam *Sandhora* (1970) maupun karya-karya sesudahnya.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Dari pendapat Duncan & Smith tersebut, genre dipahami sebagai sebuah cara untuk mengklasifikasikan jenis cerita yang serupa (*similiar types of stories*) sehingga genre lebih mengacu kepada isi (*content*) ketimbang bentuk (*form*). Kajian terhadap genre ialah mencari pengelompokan pada media seperti televisi, novel, film, dan komik sehingga hal tersebut dapat memberikan kejelasan lebih lanjut untuk membahas tren dan motif yang mencirikan narasi yang diberikan. Dalam komik, genre termasuk humor remaja, horor, dan superhero (Duncan & Smith, 2009). Dalam komik *Sandhora*, secara eksplisit Teguh mengungkapkan bahwa komik ini ber-genre ‘roman sejarah’, seperti tampak pada gambar 3.13.



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 3.13 Pada jilid pertama halaman 6, panel kedua, secara eksplisit Teguh menyatakan bahwa karyanya (*Sandhora*) merupakan roman sejarah.

Ruttkowski & Reichmann mengemukakan bahwa sebagai salah satu karya sastra epik panjang, roman berisi paparan cerita yang panjang dan terdiri dari beberapa bab, di mana antara bab satu dengan yang lain saling berhubungan (Ruttkowski & Reichmann, 1974).

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Biasanya roman bercerita tentang suatu tokoh dari lahir sampai mati. Kata roman sendiri berasal dari bahasa Prancis *romanz* pada abad ke-12 serta dari ungkapan bahasa Latin yaitu *lingua romana*, yang dimaksudkan untuk semua karya sastra dari golongan rakyat biasa (Matzkowski, 2001). Terlepas dari Teguh yang secara eksplisit menyatakan bahwa *Sandhora* merupakan komik bergenre roman sejarah, Ruttkowski dan Reichmann selanjutnya membagi roman menjadi beberapa kategori menurut penitikberatan cerita, yakni (1) Roman Kriminal dan Detektif; (2) Roman Petualangan; (3) Roman Psikologi; (4) Roman Percintaan; (5) Roman Hiburan; (6) Roman Anak dan Remaja; serta (7) Roman Pendidikan (Ruttkowski & Reichmann, 1974). Bittner berpendapat bahwa *Abenteuerroman* atau roman petualangan ditulis pertama kali pada abad ke-20 sebagai jenis roman yang sulit dibandingkan dengan jenis yang pasti dengan adat istiadat yang jelas. Namun demikian, alur petualangan ditempatkan di semua tipe roman dan membantu memperoleh keberhasilan dalam publik pembaca (Bittner, 2006). Bittner juga menambahkan, bahwa ciri khas yang penting dari roman petualangan adalah pelukisan secara riil sebuah kejadian yang diorientasikan pada melimpahnya tingkah laku tokoh. Secara cepat situasi-situasi yang berubah-ubah dan juga tempat kejadian yang sebagian besar di dalamnya terjadi peristiwa-peristiwa fantastis, menimbulkan ketegangan dan berusaha menyampaikan hiburan. Cerita dan episode yang terdorong ke dalam menghalangi jalannya alur yang sepihak atau unilateral dan tidak lagi mengenali tujuan fiktif. Tokoh utama roman tipe ini berangkat dalam perantauan atau petualangan dan tinggal sebagai seorang pengelana di sebuah dunia asing yang nantinya akan ditaklukkan. Dia harus bisa mengatasi ujian, tetapi dia sama sekali tidak melalui sebuah perkembangan hingga pada akhirnya menjadi sebuah kepribadian matang dan kuat. Prinsip dasar dari roman petualangan menurut Bittner adalah bahwa tokoh utama berangkat dari dunianya sehari-hari ke sebuah dunia asing dan berbahaya, di mana dia mempunyai bermacam-macam masalah dan tugas yang harus diatasi di bawah bayang-bayang bahaya maut (Bittner, 2006). Tujuan dari perjalanannya biasanya adalah pertolongan atau penyelamatan seseorang atau

duniannya sendiri. Di dalam aturan roman petualangan diceritakan dari pandangan tokoh utama yang mempresentasikan kebaikan dan sering melawan kejahatan atau kekuasaan yang suram dan akhirnya menang. Apa yang disebut oleh Bittner sebagai ciri-ciri roman petualangan di atas hampir seluruhnya tampak dalam komik *Sandhora* (1970). Terlihat bagaimana *Sandhora* dan Mat Pelor sebagai tokoh utama sekaligus karakter yang sangat kompleks. Tampak bagaimana situasi dan tempat kejadian (*setting* tempat) yang berubah-ubah, mulai dari Surabaya hingga Teluk Amurang di Sulawesi dan sering kali tujuan dari petualangan Mat Pelor adalah menyelamatkan *Sandhora*. Pada akhirnya, Mat Pelor sebagai representasi kebaikan melawan kejahatan atau kekuasaan Miguel akhirnya menang, yang merupakan ‘aturan’ dari roman.

Dari sini dapat dipahami bahwa *Sandhora* (1970) menunjukkan ciri-ciri roman petualangan yang cukup kuat, tetapi perlu ditinjau bahwa kejadian-kejadian dan peristiwa (fiktif) yang ada dalam komik ini ditempatkan dalam *setting* waktu dan peristiwa yang memang benar-benar pernah terjadi di masa lampau serta *setting* tempat di wilayah Indonesia yang memang benar-benar ada. *Setting* waktu dalam komik *Sandhora* terjadi pada tahun 1830–1831 yang merupakan akhir peristiwa Perang Jawa (Perang Diponegoro/*Java Oorlog*, tahun 1825–1830), serta berkobarnya Perang Padri (1803–1838). Beberapa tokoh fiktif dalam komik ini terhubung/berelasi dengan tokoh/seseorang yang benar-benar ada, seperti Ireng yang merupakan bala tentara Sentot Prawiradirja, Markam yang merupakan salah satu panglima Imam Bonjol, atau Jendral Van Lawick, Letnan Daniel, dan Kolonel Hastings yang merupakan bawahan Johannes van den Bosch, gubernur jenderal Hindia-Belanda yang diangkat pada tanggal 17 Januari 1830. Di samping itu, terlihat juga bagaimana Hamid Sulthon sebagai tokoh fiktif berelasi dengan Raffles terkait dengan pulau miliknya, Dul Rasjid yang semasa pelariannya menjadi pengawal Diponegoro, dan Mat Pelor yang memiliki rencana membebaskan Diponegoro agar perang Jawa berkobar kembali. Dalam kisah ini tampak bagaimana tokoh-tokoh fiktif berelasi dengan *setting* waktu

dan peristiwa yang benar-benar pernah terjadi di masa lalu dan menunjukkan ciri-ciri roman petualangan yang cukup kuat maka komik *Sandhora* (1970) secara genre dapat disebut sebagai roman petualangan-sejarah. Genre yang sama tampak pada karya komik *Taufan* (1973) karya Ganes TH dengan *setting* waktu masa revolusi kemerdekaan Indonesia atau *Njai Dasima* (1969) karya Yus Chandra dengan *setting* tahun 1820-an di Jakarta (Betawi).

F. Kata-kata/Teks

Secara umum hubungan antara teks dengan gambar, karena gambar yang lebih bersifat multitafsir, teks memiliki fungsi penambat (*anchorage*). Teks lebih berfungsi menjadi “jangkar” bagi seorang pembaca (*interpreter*) di tengah-tengah lautan makna agar ia tidak terombang-ambing. Teks sendiri memang bukan elemen wajib dalam komik, tidak sedikit komik-komik yang hadir di tangan pembaca tersaji tanpa teks sedikitpun, dan hal ini sering kali terjadi pada komik strip. Namun yang sering kali tidak disadari bahwa teks tetap hadir, setidaknya sebagai judul. Dalam sebuah lukisan yang menyajikan bentuk abstrak sekalipun, ketika disuguhkan kepada publik dalam ruang apresiasi, pada akhirnya ia membutuhkan *caption* yang berisi judul karya, nama seniman, tahun pembuatan, dan medium. Bahkan ketika sebuah lukisan abstrak diberi judul “untitled” sekalipun, ini dapat menjadi ‘jangkar’ dalam menafsir, dengan judul itu dapat diketahui bagaimana sikap seniman terhadap karyanya, bagaimana seniman memosisikan karyanya itu terhadap publik, dan seorang penafsir akan menghubungkan judul itu dengan dunia bentuk dan motif artistik yang tersaji dalam lukisan meskipun tampak tanpa hubungan sekalipun.

Dalam komik, teks memiliki fungsi yang sama, sebagai ‘jangkar’, namun tampak lebih pragmatis, teks menempati medium *ballon*, *caption*, atau dapat juga sebagai *sound lettering* (bunyi huruf) untuk mengungkapkan gagasan komikus. Dalam komik *Sandhora* (1970) teks/kata-kata menjadi lebih mengemuka. Teks yang ada dalam *caption* berisi sebuah penjelasan mengenai *setting* waktu, tempat, dan peristiwa, menjelaskan identitas atau jati diri seorang tokoh

dalam komik, memperjelas/mendeskrripsikan adegan yang sedang berlangsung, atau menjelaskan alam pikiran dalam benak seorang tokoh dalam komik. Adapun kata-kata yang terdapat dalam *ballon*, biasanya merupakan dialog atau pembicaraan antartokoh serta dapat juga sebagai pembicaraan dalam benak/pikiran suatu tokoh. Teks sebagai *sound lettering* beberapa kali juga muncul dalam komik *Sandhora*, sebagai ekspresi dari ucapan yang dikeluarkan oleh objek (alam benda) dalam dunia komik, semisal “TOK TOK TOK!” untuk suara pintu, “DHAR!” untuk suara tembakan, “BRAGH!” untuk suara orang yang jatuh tersungkur, atau “ACHHI!” untuk ekspresi ucapan orang yang kesakitan. *Sound lettering* ini merupakan ‘tradisi’ dalam komik dan hampir dapat ditemui keberadaanya hampir pada setiap komik yang pernah dibuat.



Sumber: Santosa (1970)

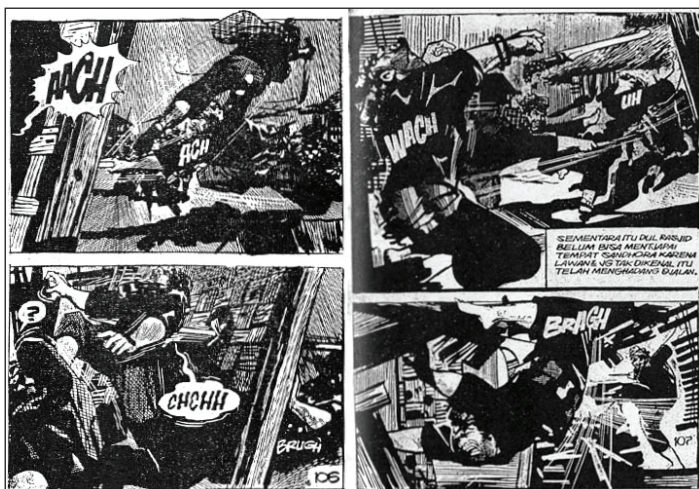
Gambar 3.14 Halaman 56 jilid 1 panel pertama, teks dalam caption menjelaskan alam pikiran dalam benak tokoh (kiri), sedangkan pada halaman 97 jilid 1 panel pertama, teks dalam *caption* menjelaskan peristiwa yang telah terjadi (kanan).

Buku ini tidak diperjualbelikan.



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 3.15 *Sound lettering* dalam komik *Sandhora* (1970), “TOK TOK TOK” untuk pintu yang diketuk (kiri) dan “DHIAR” untuk suara tembakan (kanan).



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 3.16 *Sound lettering* dalam komik *Sandhora* (1970), “AACH” untuk ekspresi kesakitan (kiri) dan “BRAGH” untuk suara orang tersungkur (kanan).

3.7. Panel, Gutter, Ballon, Caption, dan Gambar Ilustrasi

Dalam komik *Sandhora* (1970), secara umum Teguh Santosa menggambarannya rata-rata 2 panel pada setiap halamannya, tetapi tidak pernah lebih dari 3 panel. Kebanyakan panel menggunakan garis batas yang tegas, sebagian tidak menggunakan garis/batas yang jelas, dan beberapa panel 'tertembus' oleh gambar ilustrasi yang menyeruak keluar, seperti yang tampak pada gambar 3.17 kiri. Tidak ada yang khusus dalam komik *Sandhora* (1970) dalam hal panel, segala sesuatunya sesuai dengan bagaimana tradisi di dalam komik sehingga pada elemen *gutter* juga ada sebagaimana mestinya. Adapun elemen *ballon*, dalam komik *Sandhora* (1970) terdiri dari beberapa bentuk, yakni balon ucapan sebagai medium teks yang berupa ucapan atau dialog dan balon pikiran yang berbentuk seperti awan sebagai medium teks berupa alam pikiran dalam benak tokoh.



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 3.17 Panel dalam komik *Sandhora* (1970), tampak dengan garis batas yang jelas (kiri) dan garis batas yang tidak jelas atau garis semu (kanan).



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 3.18 Caption dengan garis batas yang jelas pada halaman 384 panel 1 (jilid 7), caption dengan garis batas yang tidak jelas/semu pada halaman 384 panel 2 (jilid 7), dan balon ucapan pada halaman 385 panel 1 serta balon pikiran pada panel kedua.

Caption dalam komik *Sandhora* berfungsi sebagai medium teks yang menjelaskan mengenai *setting* waktu, tempat, dan peristiwa, menjelaskan identitas atau jatidiri seorang tokoh dalam komik, dan memperjelas/mendesripsikan adegan yang sedang berlangsung. Di samping itu *caption* juga berfungsi untuk menjelaskan sudut pandang komikus yang telah dijelaskan pada bahasan elemen sudut pandang. Dalam komik *Sandhora* (1970), kebanyakan *caption* memiliki garis batas yang jelas dengan gambar ilustrasi dalam panel, namun beberapa tidak memiliki garis batas yang jelas (garis semu), serta terisolir dari gambar ilustrasi. Adapun mengenai gambar ilustrasi dalam komik *Sandhora* (1970) telah dibahas sebelumnya dalam elemen gaya. Panel, *gutter*, *ballon*, dan *caption* dalam komik *Sandhora* (1970) dibuat sebagaimana mestinya sesuai dengan tradisi dalam komik.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Kesimpulan yang didapatkan dari tahap deskripsi praikonografis ini terdiri dari aspek faktual dan ekspresional. Aspek faktual dari komik *Sandhora* (1970) karya Teguh Santosa ialah komik ini menceritakan tentang kisah cinta antara dua tokoh utama, yakni Sandhora dan Mat pelor, yang di dalam perjalanannya penuh dengan konflik dan ketegangan yang muncul karena gesekan/benturan dengan para tokoh antagonis. Sebagai karya sastra, komik yang terdiri dari 10 jilid ini memiliki alur dan dinamika *setting* yang cukup kompleks, yang terdiri dari (1) *Exposition* (jilid 1); (2) *Inciting force* (jilid 2); (3) Pengembangan cerita/dinamisasi (Jilid 3-9); (4) *Climax*; (5) *Falling action*; dan (6) *Conclusion*, di mana tiga tahap terakhir terjadi pada jilid 10. Dalam komik *Sandhora*, dapat terlihat bagaimana Teguh Santosa memaparkan cerita dengan mengambil titik pandang *narrator omniscient*, yakni pengisah yang juga berfungsi sebagai pelaku cerita yang beberapa kali tampak pada narasi tekstual dalam *caption* dan Teguh juga memosisikan diri sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita. Adapun *setting* bermula di Kota Surabaya pada tahun 1830 dan berakhir di Teluk Amurang, Manado, pada akhir tahun 1981. Oleh karena itu, dapat dipahami bahwa kisah ini berlangsung hampir selama satu tahun, bertepatan dengan berakhirnya Perang Jawa (Perang Diponegoro) dan di tengah berkecamuknya Perang Paderi di Sumatera. Secara makro, dinamika *setting* tempat yang dialami oleh Sandhora meliputi Surabaya–Sumatera Barat/Bukittingi–Batavia–Perairan Malaka–Makassar–Minahasa/Manado–Woloan–Mindanao. Adapun Mat Pelor, meliputi Surabaya–Sumatera Barat–Perairan Malaka–Makassar–Minahasa/Manado–Woloan–Mindanao. Secara keseluruhan komik ini menampakkan bagaimana pendekatan ketepatan objektif dipergunakan sebagai gaya gambar oleh Teguh Santosa. Gaya ketepatan objektif ialah ketika sebuah bentuk karya seni memiliki hubungan dekat dengan fenomena visual yang diimitasi. Karya seni dengan gaya ini memiliki kemiripan secara kualitatif dengan objek yang diacunya (referen) atau dengan kata lain bersifat ‘ikonis’, yang cukup populer mulai tahun 60-an hingga 80-an di Indonesia. Pendekatan ketepatan objektif ini cukup populer dalam komik pada

Buku ini tidak diperjualbelikan.

tahun 60-an, 70-an hingga 80-an, pendekatan yang dipergunakan Teguh Santosa dalam Komik *Sandhora* (1970) juga tampak pada komikus dan karya komik yang lain yang sezaman, semisal Ganes TH dalam karyanya *Si Buta dari Goa Hantu* (1968), dan *Hans Jaladara* dalam karyanya Panji Tengkorak yang terbit pertama kali tahun 1967. meskipun menggunakan pendekatan yang sama, tampak bagaimana Teguh memiliki kemampuan teknis yang lebih akurat dalam hal mewujudkan objek gambar dengan lebih objektif (memiliki kesamaan kualitatif yang lebih tinggi dengan objek yang diacunya), begitu juga dalam hal kompleksitas elemen (detail) dan komposisi. Dalam hal teknik, gambar Teguh menunjukkan keluwesan goresan garis, baik dalam goresan garis lurus maupun kurva, dan juga tampak pada arsiran yang ia buat. Hal ini menyebabkan berbagai pose manusia yang ia gambar menjadi lebih natural dan proporsional. Adapun gaya yang lebih personal (khas) dari gaya gambar Teguh Santosa adalah penggunaan blok hitam, yang didapatkan secara 'tidak sengaja' ketika sebuah bidang yang awalnya terisi dengan arsiran garis tipis-tipis, tiba-tiba berubah menjadi blok hitam setelah dicetak dengan menggunakan mesin cetak. Teknik blok hitam, arsiran, dan cahaya kontras semakin menguat ketika dipengaruhi oleh gaya gambar komikus Inggris Frank Bellamy.

Adapun secara *genre*, dalam komik ini tampak pelukisan secara riil sebuah kejadian yang diorientasikan pada melimpahnya tingkah laku tokoh. Secara cepat situasi-situasi yang berubah-ubah dan juga tempat kejadian yang sebagian besar di dalamnya terjadi peristiwa-peristiwa fantastis menimbulkan ketegangan dan berusaha menyampaikan hiburan. Tokoh utama berangkat dari dunianya sehari-hari ke sebuah dunia asing dan berbahaya, di mana dia mempunyai bermacam-macam masalah dan tugas yang harus diatasi di bawah bayang-bayang bahaya maut. Tujuan dari perjalanannya biasanya adalah pertolongan atau penyelamatan seseorang atau dunianya sendiri. Di dalam aturan roman petualangan diceritakan dari pandangan tokoh utama yang mempresentasikan kebaikan dan sering melawan kejahatan atau kekuasaan yang suram dan akhirnya menang.

Berangkat dari ciri khas tersebut maka karakteristik cerita seperti ini tergolong dalam genre roman petualangan. Namun di samping itu, setiap adegan dan peristiwa fiktif yang berlangsung dalam komik ini ditempatkan dalam *setting* waktu dan tempat yang benar-benar ada serta peristiwa yang benar-benar telah terjadi pada masa lampau dan berusaha menghubungkannya (Perang Jawa, dan Perang Paderi). Sehingga dapat dikatakan bahwa genre komik ini tergolong *hybrid*, yakni roman petualangan dan roman sejarah atau roman petualangan-sejarah. Genre yang sama tampak pada karya komik *Taufan* (1973) karya Ganes TH dengan *setting* waktu masa revolusi kemerdekaan Indonesia atau *Njai Dasima* (1969) karya Yus Chandra dengan *setting* tahun 1820-an di Jakarta (Betawi). Adapun penggambaran ekspresional dalam komik ini mengungkapkan sebuah kisah cinta dan petualangan yang penuh dengan ketegangan, pertarungan antara hidup dan mati, kelicikan, kekesatriaan, dan harapan, yang diekspresikan melalui penokohan dan perwatakan, alur, sudut pandang, *setting* waktu, tempat, dan peristiwa, serta tentunya gaya gambar personal Teguh, berupa teknik blok hitam yang turut mengintensifkan ekspresi ketegangan dalam komik ini.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB IV

Mengungkap Makna Sekunder dalam Komik *Sandhora*

*“The birth of the reader must be
at the cost of the death of the author”*

Roland Barthes

ANALISIS ikonografis merupakan pembahasan tahap ke dua dalam kajian ikonografi dan ikonologi, yang notabene menjadi tahap untuk mengidentifikasi makna sekunder yang dihubungkan dengan tema dan konsep. Oleh karena itu, diperlukan pengamatan dengan melihat hubungan bentuk-bentuk dan tema serta konsepnya dalam kebiasaan pengalaman praktis. Di samping itu, dalam tahap ini, juga dibutuhkan kebiasaan pengalaman melihat hubungan konsep dan tema dari karya seni yang diperoleh dari berbagai imaji, sumber literer, dan alegori (Panofsky, 2008). Tema berasal dari bahasa Latin ‘*theme*’ yang berarti ‘pokok pikiran’ (Wicaksono, 2014). Adapun yang dimaksud sebagai tema dalam konteks prosa fiksi menurut Scharbach berasal dari bahasa Latin yang berarti ‘tempat meletakkan suatu perangkat’, karena tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya (Scharbach dalam Aminuddin, 2014). Lebih lanjut Scharbach menjelaskan bahwa tema bukanlah merupakan atau tidak

Buku ini tidak diperjualbelikan.

sama dengan pesan moral, tetapi tema berelasi dengan makna dan tujuan. Tema adalah kaitan antara makna dan tujuan sehingga untuk memahami tema, seorang pembaca pertama kali perlu memahami unsur-unsur signifikan yang membentuk cerita dan menyimpulkan makna (primer) yang dikandungnya.¹ Setelah memahami makna primer, seorang pembaca/pengkaji karya seni menghubungkannya dengan tujuan penciptaan pengarangnya (komikus/seniman). Ketika seorang pembaca/pengkaji berusaha memahami tema maka pembaca akan menemukan unsur lain yakni unsur pokok pikiran atau pokok persoalan, atau disebut sebagai *subject matter*. Meskipun kata ‘tema’ berasal dari bahasa Latin ‘*theme*’ yang berarti pokok pikiran, namun pada dasarnya *subject matter* dengan tema ialah dua hal yang berbeda. Terkait hubungan antara dua hal tersebut dapat disimak pendapat Supangkat & Zaelani sebagai berikut:

“Setiap karya seni rupa mengandung bentuk atau gambaran yang utama atau dominan di dalamnya, yang dianggap sebagai ‘pokok persoalan utama’. Dalam tradisi seni rupa yang bersifat representatif, subject matter karya biasanya adalah figur manusia, gambar pemandangan, atau objek-objek. Pengertian subject matter, walaupun memiliki kaitan, tidak berarti persis sama dengan pengertian tema karya. Karena itu, klaim beberapa orang pemikir seni yang menganggap bahwa karya-karya seni rupa abstrak tidak mengandung subject matter, karena bentuknya yang tidak representasional, tidak sepenuhnya benar. Karya-karya abstrak tidak mengandung gambaran yang sama dengan realitas, bisa saja mengandung ‘pokok persoalan utama’, atau bahkan tema-tema tertentu yang berlaku secara konseptual. (Supangkat & Zaelani, 2006)

Dari pendapat Supangkat & Zaelani tersebut terlihat bagaimana *subject matter* merupakan bentuk atau gambaran utama/dominan karya seni, yang di dalam seni rupa biasanya adalah figur manusia, gambar pemandangan, dan juga objek-objek yang lain, yang tidak

1 Makna primer, tentunya dalam terminologi Panofsky, yang muncul setelah dilakukan deskripsi praikonografis.

persis sama dengan pengertian tema karya. Supangkat & Zaelani membedakan keduanya. Sejalan dengan itu, Barrett mendefinisikan *subject matter* sebagai sesuatu yang mengacu pada orang, benda, tempat, dan peristiwa dalam sebuah karya seni (Barrett, 1994). Lebih lanjut ia mencontohkan bagaimana kritikus seni Dana Shottenkirk menginterpretasi dan menjelaskan *subject matter* karya seni dari Nancy Spero. Mengenai karya Spero, Shottenkirk mengatakan demikian:

“Spero represent the historical nightmare that constitutes womens relationship to culture. Her representations of victims of medieval torture. Nazi sadism, and sexual abuse are hand printed and collaged onto empty white backgrounds next to pornographic images, prehistoric female running figures, and defiantly vulgar women: its the story of power struggles played out on the bodies of women”

Pernyataan Shottenkirk terhadap karya Spero di atas terdiri dari dua kalimat, kalimat yang pertama (*“Spero represent the historical nightmare that constitutes womens relationship to culture. Her representations of victims of medieval torture”*) lebih dapat dipahami sebagai interpretasi ketimbang deskripsi. Kalimat tersebut merupakan interpretasi general/umum dari karya Spero. Adapun kalimat yang kedua (*Her representations of victims of medieval torture. Nazi sadism, and sexual abuse are hand printed and collaged onto empty white backgrounds next to pornographic images, prehistoric female running figures, and defiantly vulgar women: its the story of power struggles played out on the bodies of women*) lebih bersifat deskriptif. Di situlah Shottenkirk mendeskripsikan *subject matter* dari karya Spero, yakni adalah perempuan, atau lebih spesifik adalah perempuan sebagai korban dari penyiksaan abad pertengahan, sadisme Nazi, permerkosaan, gambar porno, figur perempuan prasejarah yang sedang berlari, dan sikap menantang yang vulgar dari perempuan. Sedangkan pada kalimat pertama, Shottenkirk mendefinisikan *subject* karya Spero, yang mana berbeda dengan *subject matter*. *Subject* dari karya Spero, yang tidak lain adalah tema (*theme*), ide utama (*main*

Buku ini tidak diperjualbelikan.

idea), atau topik yang berulang (*recurring topic*), yakni mimpi buruk perempuan dalam hubungannya dengan kebudayaan. Apa yang diungkapkan oleh Barret mengenai *subject matter* tersebut sejalan dengan makna ekspresional karya seni yang diperoleh melalui tahap deskripsi praikonografis dalam analisis ikonografi dan ikonologi Erwin Panofsky. Panofsky mengatakan bahwa makna ekspresional dapat dipahami sebagai ekspresi yang ditampakkan dari objek yang faktual tersebut, semisal marah, gembira, atau emosi yang lain (jika objek tersebut secara faktual adalah manusia), atau kedukaan, kegelapan, kepahlawanan (jika secara faktual merupakan suatu peristiwa atau komposisi dari benda-benda), sedangkan Terry Barrett mendefinisikan *subject matter* sebagai sesuatu yang mengacu pada orang, benda, tempat, dan peristiwa dalam sebuah karya seni, dan bersifat deskriptif, atau dengan perkataan lain, makna ekspresional tidak lain adalah *subject matter*. Lebih lanjut, Panofsky dalam ikonografi mempersamakan antara makna dengan *subject matter*, ia mengatakan demikian:

Transferring the result of this analysis from everyday life to work of art, we can distinguish in its subject matter or meaning the same three strata: 1) Primary or natural subject matter, subdivided into factual and expressional. It is apprehended by identifying pure forms, that is: certain configurations of line and color, or certain peculiarly shaped lumps of bronze or stone, as representation of nature object such as human beings, animal, plants, houses...etc.; 2) Secondary or conventional subject matter; 3) Intrinsic meaning or content. (Panofsky, 2008)

Panofsky mengatakan “*subject matter or meaning*”, dan ia membedakannya lagi menjadi *natural subject matter* dan *conventional subject matter*. Adapun *natural subject matter* dibagi lagi menjadi yang *factual* dan *expressional*. *Natural subject matter* dalam komik *Sandhora* telah diperoleh melalui tahap deskripsi praikonografis, yakni secara faktual, komik *Sandhora* adalah kisah cinta antara Sandhora dan Mat pelor, yang di dalam perjalanannya penuh dengan konflik dan ketegangan karena gesekan/benturan dengan para tokoh antagonis. Secara ekspresional, komik *Sandhora* mengungkapkan sebuah kisah cinta dan petualangan yang penuh dengan ketegangan,

pertarungan antara hidup dan mati, kelicikan, kekesatriaian, dan harapan, yang diekspresikan melalui penokohan dan perwatakan, alur, sudut pandang, *setting* waktu, tempat, peristiwa, dan tentunya gaya gambar Teguh Santosa. Makna atau *subject matter* sekunder, yang tidak lain adalah tema, akan ditemukan dalam tahap ini, yakni dengan menghubungkan/mengaitkan *subject matter* dengan sikap komikus, dan tujuan komikus dalam memaparkan ceritanya. Hal ini seperti apa yang diungkapkan oleh Aminuddin bahwa tema adalah kaitan hubungan antara makna dengan tujuan pemaparan prosa fiksi oleh pengarangnya maka untuk memahami tema, pembaca harus terlebih dahulu memahami unsur-unsur signifikan yang membangun suatu cerita, menyimpulkan makna yang dikandungnya, serta mampu menghubungkannya dengan tujuan penciptaan pengarangnya (Aminuddin, 2014).

A. Sikap Teguh Santosa dalam Komik *Sandhora*

Mengenai sikap pengarang, dalam hal ini adalah komikus, ialah sikap terhadap pokok-pokok pikiran yang ditampilkannya. Sikap adalah pernyataan evaluatif terhadap objek, orang atau peristiwa. Hal ini mencerminkan perasaan seseorang terhadap sesuatu (Robbins, 2007). Sikap mempunyai tiga komponen utama, yakni (1) kesadaran; (2) perasaan; dan (3) perilaku (Breckler, 1984). Mengenai sikap pengarang/komikus dalam komik dapat dilihat dari bagaimana ia mengungkapkan perasaannya (pernyataan evaluatif, menilai, atau mengukur) terhadap tokoh, peristiwa, atau objek dalam komik, yang tentunya sangat terkait erat dengan unsur sudut pandang (*point of view*) dan bagaimana komikus mengilustrasikan peristiwa maupun objek melalui gambar dalam panel.

Pada gambar 4.1 (halaman 31, jilid 1), melalui teks dalam *caption* pada panel pertama dan kedua: “Dan pada suatu saat mereka mendapat tantangan dari Samodra Hindia”; “Pada saat-saat begini mereka merasakan betapa ketjilnya manusia ini apabila dibandingkan dengan kedahsjatan alam! Badai mengamuk mengombang-ambingkan kapal mereka bagai sabut kelapa! Puntjak ketakutan mereka telah menggerakkan bibir mereka untuk menjebut nama Tuhan!”, secara



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 4.2 Pada caption halaman 43 panel pertama, tampak anjuran untuk tidak menghakimi seseorang dan pada halaman 105, Teguh melakukan upaya reflektif, berempati, sembari melaknat kecabulan Hamid Sulthon.

Setelah Kio tewas di tangan Dul Rasjid, pada halaman 43 (gambar 4.2), melalui teks dalam *caption* Teguh mengungkapkan demikian: “Ledakan-ledakan petir di angkasa makin menggila, seakan-akan mengetuk pintu akherat untuk memberi djalan arwah Kio, entah pintu neraka atau pintu sorga, karena ukuran suatu dosa hanja Tuhan jang tahu”. Tampaknya, ini merupakan pernyataan evaluatif Teguh terhadap satuan peristiwa yang telah terjadi sebelumnya, yakni pertarungan antara Kio dengan Dul Rasjid, yang berakhir dengan tewasnya Kio. *Statement* ini merupakan pernyataan sikap terhadap orang yang telah tewas, sekaligus sebuah anjuran untuk tidak mudah melakukan justifikasi terhadap perilaku seseorang, karena sesungguhnya Tuhan lebih tahu tentang apa yang ada dalam hati seseorang, meskipun tampaknya orang tersebut berbuat jahat. Pada halaman 105 (gambar 4.3), dalam satuan peristiwa ketika Sandhora ‘dizalimi’ Hamid Sulthon di pulau-nya, melalui teks dalam *caption* Teguh menyatakan demikian: “Mau

Buku ini tidak diperjualbelikan.

rasanya Sandhora mendjerit mengalami peristiwa itu. Dia tak tahan dengan keadaannya! Tak tahan! Kalau tubuhnya menggigil, itu bukan karena kedinginan! Tetapi karena mata itu, mata Hamid Sulthon, yang menelandjangi keadaannya dari kaki sampai udjung kepalanja! Hanya karena Adam dan Hawa telah memakan buah larangan ketika di sorga maka rasa susila itu sampai detik ini ada pada sanubari manusia, manusia seperti Sandhora! Seperti kalian juga! Dan kemudian ...hal ini menelorkan perkataan 'tjabul' apabila kalian melihat hal-hal yang dialami Sandhora! Dan sesungguhnya, Tuhan mentjiptakan bentuk manusia ini dengan segala keindahan! Tapi... sajang sekali, setan-setan pun bertebaran di alam ini, menjeret manusia ke dasar neraka".

Satuan peristiwa tersebut mengekspresikan pokok pikiran bagaimana hegemoni laki-laki terhadap perempuan, yang mana ketika konglomerasi turut serta maka perempuan akan diperlakukan layaknya benda, bahkan menjadi 'komoditas'. Tubuh Sandhora diperjual-belikan. Dalam *caption* tersebut Teguh melakukan upaya-upaya reflektif terhadap satuan peristiwa yang telah ia paparkan, ia mengajak pembaca untuk kembali menafsirkan ulang makna 'dosa' dan mengajak pembaca untuk ikut merasakan atau berempati terhadap kemalangan Sandhora, sembari melaknat kecabulan Hamid Sulthon. Keberpihakan Teguh terhadap Sandhora juga tampak dari bagaimana *point of view* yang dibangun pada ilustrasi/gambar dalam panel, yang seolah-olah menempatkan dirinya atau pembaca berada di belakang Sandhora, sebagai orang yang berdiri di belakang (berpihak) Sandhora, dan melihat segala yang terjadi tanpa bisa berbuat apa-apa selain berempati. Tidak bisa berbuat apa-apa, karena mustahil seorang pembaca mampu melakukan intervensi di sini, yang ada hanya rasa dongkol yang menggulung.



Sumber: Santosa (1970)

Gambar 4.3 Pernyataan evaluatif Teguh mengenai manusia yang saling membunuh satu sama lain.

Pernyataan evaluatif Teguh mengenai manusia yang saling membunuh satu sama lain juga dijumpai pada halaman 257 (gambar 4.3), ia mengungkapkan demikian: “Mereka seperti api dengan bensin, begitu bertemu berkobarlah nyala pertolongan! Dan suasana mendung di tempat itu kian menegakkan bulu roma ketika ajunan-ajunan senjata yang mereka lakukan menemui sasarannya yang hal ini mengumandangkan raungan kematian bagi si korban! Betapa ngeri, sadis, dan kedjam peperangan itu kendati begitu banyak orang di antara berdjuta-djuta manusia di djagad fana ini yang selalu haus akan perang! Kedjangkitan penjakit, histeris perang. Apabila dalam seratus tahun tak ada perang di dunia ini! Menjimpang sedikit tentang perang, marilah kita ikuti pertarungan tadi..., dan... inilah mereka!”. Di sini dapat dijumpai bagaimana Teguh berkomentar dan menyatakan sikap atas peperangan yang merupakan *subject matter* yang ia hadirkan dalam satuan peristiwa ini. Secara eksplisit Teguh menyatakan sikap

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Di samping melaknat kebejatan moral dan mengutuk kekerasan, ekspresi sikap yang cukup unik (dan mungkin yang paling penting) dari Teguh dalam komik ini ialah bagaimana ia menampakkan diri sebagai seorang yang pluralis melalui karyanya.² Pada halaman 278 dan beberapa halaman setelahnya, tampak bagaimana ia menampakkan sikap semacam itu, melalui *caption* dalam ia mengatakan demikian: *“Ketika Mat pelor berandjak dari tempat itu, semua mata tertudju kearahnja! Melewati halaman rumah datuk Badrowi, ia melihat wadjah Zahra diambang djendela! Mat Pelor menegadah menatap wadjah Zahra yang jang dirundung kesedihan! Ia tak tahu affair apa yang terdjadi antara wanita ini dengan Markam sehingga kakeknya, Datuk Badrowi tak menjetudjui hubungan mereka! Tetapi peristiwa semalam telah memberi pengertian pada Mat Pelor bahwa paham yang berbedalah jang membentuk tembok pemisah ! ‘Tembok’ jang didirikan oleh sang datuk! Tetapi tjinta lebih hebat dan mempunyai nafas tersendiri! Tjinta Markam dan Zahra tak lejang oleh keadaan, dan tembok itu runtuh...bersama kematian sang datuk!”*. Dalam *caption* tersebut, Teguh menyampaikan tentang cinta yang kerap kali terberai oleh perbedaan ideologis, dalam konteks satuan peristiwa tersebut ialah Markam yang merupakan Kaum Paderi dan kakek Zahra (Datuk Badrowi) merupakan Kaum Adat, yang pada masa perang Paderi keduanya berperang. Namun Teguh mengungkapkan di sini bahwa cinta yang tulus dan murni adalah bersifat suci sehingga ia akan menemukan jalannya untuk bersatu kembali. Di sini, Teguh

- 2 Sikap pluralis yang ditampakkan oleh Teguh ini (dalam beberapa satuan peristiwa), sepertinya menjadi semacam ‘pelabuhan akhir’, sebagai tempat di mana sikap-sikap serta pernyataan-pernyataannya berlabuh, berjejaring, dan pada akhirnya menjadi sebuah representasi ideologi yang utuh. Ideologi di mana Teguh berpijak. Pluralisme dalam hal ini adalah dalam konteks keberagamaan (di samping pluralisme dalam konteks yang lain, semisal pluralisme sosial dan pluralisme ilmu pengetahuan), yang bermakna bahwa tiap pemeluk agama dituntut bukan saja mengakui keberadaan dan hak agama lain, tetapi terlibat dalam usaha memahami perbedaan dan persamaan guna tercapainya kerukunan, dalam kebhinekaan (Zainuddin, 2010). Pluralisme dalam konteks sosial-budaya juga ditampakkan dalam sikap Teguh, terlihat dari bagaimana tiap tokoh/karakter yang berbeda suku, ras, kebangsaan, dan budaya dalam komik saling berelasi (berkomunikasi), bahkan ‘menikah’ sebagaimana Mat Pelor dan Sandhora.

memberikan pernyataan evaluatif terhadap konflik-konflik agama yang sebenarnya kontradiktif dengan ajaran agama itu sendiri, yang mengajarkan cinta dan kasih sayang (yang sampai hari ini masih juga terjadi, bahkan semakin menebal). Hal yang serupa juga tampak pada gambar 4.4, dalam satuan adegan pada halaman 452 dan 453, terjadi pernikahan antara Sandhora dengan Mat Pelor yang berbeda agama dan dilangsungkan oleh Padri Jose Agualnido. Teguh mengungkapkan pandangannya mengenai peristiwa tersebut, melalui teks dalam *caption* pada halaman 452 Teguh menyatakan: *“Saat-saat bahagia jang direguk dua asmarawan terpantul dari sikap-sikap menerima setelah upatjara pernikahan selesai! Djuga sampai beberapa hari berikunja! Terlupa sudah saat-saat bersama jang pernah mereka alami! Dihirupnja udara kehidupan ini dengan nada-nada harmonis untuk mengembangkan hasrat hidup”*. Di sini Teguh menyatakan secara eksplisit bahwasannya pernikahan ialah peristiwa yang sakral dari sebuah cinta yang suci sehingga kebahagiaan yang lahir daripadanya sanggup menutup segala luka, duka, dan derita. Lebih lanjut Teguh mengungkapkan pada balon pikiran pada panel kedua yang merupakan ucapan dalam benak Padri Jose Agualnido: *“Tuhanku, ampunilah diriku, apabila jang kulakukan ini telah melanggar perintah-perintahMu! Aku sajang kepada dua insan ini! Dan demi cintaku kepada mereka kukorbankan suatu kehendak untuk mengurangi penderitaan mereka...Karena di lubuk hati mereka telah mengakar tjinta kasih, sebagian dari banjak tjinta kasih jang kau kehendaki”*. Dalam satuan peristiwa ini Teguh memosisikan tokoh Padri Jose sebagai agamawan dengan sikap toleransi yang tinggi dan mengedepankan cinta kasih ketimbang dogma-dogma kaku agama dan selanjutnya diperteguh pada satuan peristiwa dalam halaman 453, melalui teks dalam panel Teguh mengungkapkan: *“Telah beberapa hari mereka bertiga tinggal bersama-sama Padri Jose! Dan suatu toleransi besar jang dilakukan oleh Padri berdarah Spanjol ini, bahwa perkawinan itu tetap meneguhkan Mat Pelor pada agama jang dianutnja! Tak ada paksaan untuk masuk ke dalam suatu agama, dan tidak ada agama jang diturunkan Tuhan Jang Maha Esa untuk menimbulkan perpetjahan! Apa jang difirmankan Tuhan semua berdasar cinta kasihNja! Tetapi segala kehendak ini sering dinodai perbuatan*

Buku ini tidak diperjualbelikan.

manusia-manusiaanja sendiri...!” Pada kedua satuan peristiwa ini tampak sikap Teguh terhadap perbedaan ideologis, baik itu yang lahir dari pemikiran manusia maupun dogma agama. Jika menilik sejarah, narasi besar kolonialisme dan imperialisme yang juga merupakan *setting* dari komik *Sandhora* ini, juga dibidani oleh perang berlatar agama. Kolonialisme dan imperialisme merupakan eksekusi dari semangat penaklukan *Gold, Glory, dan Gospel* (3G). *Gold* ialah keinginan untuk memiliki kekayaan, *glory* keinginan mempunyai kejayaan, dan *gospel* ialah keinginan untuk menyebarkan agama, yang muncul pasca Perang Salib. Ajaran agama yang ‘suci’ telah tercampur oleh dorongan memperoleh ‘kekayaan’ (keserakahan) dan ‘kejayaan’ (keangkuhan/kesombongan), melahirkan pertumpahan darah yang baru setelah Perang Salib. Perang Kaum Adat yang disokong oleh Pemerintah Kolonial Belanda dengan Kaum Padri juga dibidani oleh perbedaan ideologis yang muncul dari agama, bahkan Perang Diponegoro (Perang Jawa) juga kerap ‘digoreng’ dengan bumbu sentimen-sentimen rasial dan agama, sebagaimana yang diungkapkan oleh Carey:

“Bagi Diponegoro, tidak seperti kebanyakan Kaum Muslim Indonesia dewasa ini, jawaban atas ini semua rupanya terletak pada menjalankan perang suci dan pengembangan karakter jelas antara wong Islam (‘orang Islam’, kaum Muslim), orang Eropa kapir laknatullah (kafir yang dikutuk Allah), dan kapir murtad (orang murtad, orang Jawa yang memihak Belanda)”. (Carey, 2014)

Di samping sentimen agama yang dikobarkan oleh Diponegoro, ia juga mengobarkan sentimen rasial, sebagaimana yang diungkapkan oleh Lombard:

“Perang Jawa meletus pada bulan September 1825, dengan serangan orang-orang Diponegoro yang dipimpin oleh seorang yang bernama Raden Ayu Yudakusuma, terhadap kelompok Cina di Ngawi sehingga semua anggotanya (sekitar seratus orang) dibunuh. Mungkin, yang lebih parah daripada pembantaian yang dilakukan orang Jawa terhadap orang Cina itu adalah ideologi berbahaya

yang mulai disebarluaskan oleh Diponegoro dan para pengikutnya: orang Cina tidak hanya dimasukkan dalam kategori kafir, tetapi pengikut Diponegoro juga secara resmi dilarang kawin dengan wanita Cina maupun mengambil wanita peranakan sebagai selir.” (Lombard, 2008)

Disini tampak bagaimana Perang Jawa yang tidak semata-mata melawan kekuasaan dan penindasan kaum imperialis, namun juga sarat akan sentimen agama dan rasial. Padahal, lanjut Lombard, sentimen rasial semakin meningkat di kemudian hari, sejalan dengan persaingan yang tampak jelas antara orang Cina dan kaum borjuis Muslim dalam hal kepentingan ekonomi mereka sendiri, kaum borjuis-religius. Apa yang dapat dipahami disini adalah sentimen-sentimen rasial dan agama sengaja diciptakan sebagai kamuflase sekaligus memenangkan perang ekonomi (Lombard, 2008). Adapun perang Padri, lebih tampak sebagai perang antarsekte (konflik sektarian) dalam satu agama ketimbang perang antaragama. Perang Padri merupakan perang yang bermula dari pertentangan antara dua belah pihak dalam masyarakat dan sering dinamakan sebagai gerakan Padri yang dimulai pada awal abad ke-19. Tujuannya adalah untuk memurnikan ajaran agama Islam, membasmi adat dan kebiasaan yang bertentangan dengan Al Qur'an dan Sunnah Nabi (Poesponegoro & Notosusanto, 1993). Pertempuran terjadi antara Kaum Adat dan Kaum Padri, di mana Kaum Adat adalah masyarakat yang masih melakukan kebiasaan-kebiasaan tradisional setelah masuknya agama Islam dan kerap kali melakukan sinkretisasi ajaran Islam, sedangkan kaum Padri adalah golongan ulama yang mencoba untuk mengembalikan kepada ajaran Islam yang murni. Kaum Padri menganggap bahwa masyarakat telah terlalu jauh menyimpang dari ajaran islam yang murni sehingga berniat untuk melakukan perubahan secara cepat terhadap kondisi pada masa itu, termasuk melalui jalan kekerasan. Hal ini seperti apa yang diungkapkan Poesponegoro & Notosusanto sebagai berikut:

“Tuanku nan Renceh bertekad melakukan kekerasan. Setiap orang diharuskan melakukan Syara’ setepatnya. Adat lama harus dirombak sehingga menimbulkan kecemasan para penghulu. Pada pihak lain, Kaum Adat tidak tinggal diam. Suatu pesta menyabung

ayam diadakan dengan segera di kampung Batapuh, dekat Sungai Puar dengan maksud untuk menghina kaum Padri. Keadaan menjadi tegang sehingga pertempuran di Batipuh meletus.”
(Poesponegoro & Notosusanto, 1993)

Peristiwa tersebut menampakkan bagaimana kaum Padri yang keras hati dan menggunakan kekerasan dalam menyebarkan ajaran agama, hal ini tentunya paradoks atau bertolak belakang dengan agama yang mengajarkan kasih sayang dan kesabaran. Namun di satu sisi kaum adat sendiri bersikap provokatif dan ‘jahil’ sehingga memancing amarah kaum Padri. Dan perang saudara itu semakin meluas hingga pada akhirnya menemui perkembangan yang baru ketika kekuatan asing mulai campur tangan, yakni Inggris. Pada saat itu tahun 1818 Raffles sebagai Gubernur Jenderal mengunjungi Padang dan ia menimbang untung rugi dari konflik antara Kaum Adat dan kaum padri. Tujuan Raffles sebenarnya adalah untuk memperoleh daerah pedalaman yang subur. Raffles tidak bercokol terlalu lama karena perjanjian London tahun 1824 memaksanya untuk menyerahkan daerahnya kepada Belanda, dan Belanda berpihak kepada kaum adat tidak semata-mata melawan kaum Padri, namun ditujukan untuk menanamkan kekuasaan. (Poesponegoro & Notosusanto, 1993)

Dua peristiwa perang yang menjadi *setting* waktu dan peristiwa dalam komik *Sandhora*, baik Perang Jawa maupun Perang Padri tampak sebagai perang agama yang suci, padahal di balik itu banyak dipengaruhi oleh hasrat-hasrat akan kekuasaan, keserakahan, dan kepentingan ekonomi segelintir orang. Agama menjadi alat untuk memobilisasi dan memperoleh dukungan orang banyak. Dalam komik ini, Teguh banyak menyampaikan pokok-pokok pikiran/*subject matter* tentang penindasan, kebiadaban, kelicikan, dan pertarungan antara hidup dan mati, namun ia mengajak pembaca untuk melakukan upaya-upaya reflektif terhadap itu semua, untuk mendapatkan nilai-nilai didaktis dari narasi-narasi kekerasan yang ia suguhkan. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada dasarnya sikap Teguh terhadap pokok-pokok pikiran yang ia sajikan adalah mengecam segala macam bentuk tindak kekerasan, kebiadaban, atau peperangan, baik itu yang disebabkan oleh hasrat akan kekuasaan dan keserakahan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

atau dalih ‘perang suci’ dengan mengatasnamakan agama. Sebaliknya, Teguh menyajikan kepada pembaca suatu pemahaman agama yang mengedepankan cinta kasih terhadap sesama manusia, menghargai perbedaan, dan toleransi atau dengan perkataan lain semangat pluralisme dan multikulturalisme.³ Melalui sosok Mat Pelor, Teguh juga menampakkan sikapnya terhadap segala macam bentuk kekerasan dan kebiadaban tersebut, yakni dengan tetap berpijak pada kebenaran, tangguh, dan bersikap berani. Adapun tujuan komikus dalam penyajian *subject matter* tentang kekerasan, kebiadaban, penderitaan, kecabulan, dan juga pertarungan antara hidup dan mati adalah agar pembaca dapat melakukan refleksi terhadapnya, menafsir ulang pembenaran kekerasan dan peperangan yang kerap kali terjadi akibat perbedaan ideologi serta mendapatkan nilai didaktis dari setiap satuan peristiwa yang ada.

B. Analisis Tema Komik *Sandhora*

Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa yang dimaksud sebagai tema dalam konteks prosa fiksi menurut Scharbach dalam Aminuddin (2014) berasal dari bahasa Latin yang berarti ‘tempat meletakkan suatu perangkat’, karena tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya dan tema juga berbeda dengan nilai moral. Tema adalah kaitan hubungan antara makna dengan tujuan pemaparan prosa fiksi oleh pengarangnya (Aminuddin, 2014). Tema adalah satu atau dua kalimat yang diharapkan merupakan ide dasar cerita yang dipaparkan pengarangnya. Adapun makna tidak lain adalah *subject matter*, yang di dalamnya juga terdapat sikap pengarang (komikus). Beberapa hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

-
- 3 Multikultural diartikan sebagai suatu bentuk respek yang bersifat mutual dari satu etnik kepada etnik yang lain, misalnya dengan memberikan keleluasaan agar etnik lain dapat mengekspresikan budaya etniknya dan ekspresi tersebut merupakan salah satu kontribusi penting bagi pengembangan budaya suatu bangsa. Pluralisme tidak lain merupakan suatu ‘syarat’ multikulturalisme dapat terwujud (Liliweri, 2005).

Tabel 4.1. Analisis Tema pada komik *Sandhora*

Makna		Makna Sekunder (Tema)
Makna primer (Primary Subject Matter)	Faktual	Cinta yang tulus dan suci akan menemukan jalannya untuk bersatu serta selama itu pula kebiadaban, kelicikan, dan keserakahan akan terus membayang-bayangi. Dengan menempatkan cinta kasih dalam perjuangan antara hidup dan mati maka tidak ada cara lain selain tetap berpijak pada kebenaran, kasih sayang, dan nilai-nilai kemanusiaan.
	Ekspresional	
Sikap Komikus		
	Tujuan Komikus	
Kisah cinta antara Sandhora dan Mat pelor, yang di dalam perjalanannya penuh dengan konflik dan ketegangan karena gesekan/benturan dengan para tokoh antagonis. Dengan alur dan dinamika <i>setting</i> yang cukup kompleks, mengambil titik pandang <i>narrator omniscient</i> , dengan gaya gambar ketepatan objektif, teknik blok hitam serta arsipiran, dan dengan <i>genre</i> roman petualangan-sejarah.		
Kisah cinta dan petualangan yang penuh dengan ketegangan, pertarungan antara hidup dan mati, kelicikan, kekesatriaan, dan harapan, yang diekspresikan melalui penokohan dan perwatakan, alur, sudut pandang, <i>setting</i> waktu, tempat, dan peristiwa serta gaya gambar personal Teguh, berupa teknik blok hitam yang turut mengintensifkan ekspresi ketegangan dalam komik ini.		
Mengecam segala macam bentuk tindak kekerasan, kebiadaban, atau peperangan, baik itu yang disebabkan oleh hasrat akan kekuasaan, keserakahan, maupun dalih ‘perang suci’ dengan mengatasnamakan agama. Sebaliknya, ia menyajikan kepada pembaca suatu pemahaman agama yang mengedepankan cinta kasih terhadap sesama manusia, menghargai perbedaan, dan toleransi atau dengan perkataan lain semangat pluralisme dan multikulturalisme. Melalui sosok Mat Pelor, Teguh juga menampakkan sikapnya terhadap segala macam bentuk kekerasan dan kebiadaban tersebut, yakni dengan tetap berpijak pada kebenaran, tangguh, dan bersikap berani.		
Tujuan komikus dalam penyajian <i>subject matter</i> yang sarat akan kekerasan, kebiadaban, penderitaan, kecabulan, dan juga pertarungan antara hidup dan mati adalah agar pembaca dapat melakukan refleksi terhadapnya, menafsir ulang pembenaran kekerasan dan peperangan yang kerap kali terjadi akibat perbedaan ideologi, serta mendapatkan nilai didaktis dari setiap satuan peristiwa yang ada.		

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Secara tematik tampak bagaimana Teguh dalam komik *Sandhora* ini mengangkat tema konsep dasar tentang kemanusiaan, di mana cinta yang tulus dan suci akan menemukan jalannya untuk bersatu dan selama itu pula kebiadaban, kelicikan, serta keserakah-an akan terus membayang-bayangi. Dengan menempatkan cinta kasih dalam perjuangan antara hidup dan mati, tidak ada cara lain selain tetap berpijak pada kebenaran, ajaran kasih sayang, dan nilai-nilai kemanusiaan. Tema ini juga terekespresikan dalam sikap Teguh dalam pokok-pokok pikiran yang telah ia sajikan, yakni dengan mengecam segala macam bentuk tindak kekerasan, kebiadaban, atau peperangan, baik itu yang disebabkan oleh hasrat akan kekuasaan dan keserakah-an, ataupun dalih ‘perang suci’ dengan mengatasnamakan agama. Sebaliknya, Teguh menyajikan kepada pembaca suatu pemahaman agama yang mengedepankan cinta kasih terhadap sesama manusia, menghargai perbedaan, serta toleransi, atau dengan perkataan lain semangat pluralisme dan multikulturalisme. Tema dan sikap yang dibangun oleh Teguh dalam komik ini menunjukkan komitmen yang kuat terhadap paradigma estetis humanisme universal.

Humanisme dalam kamus istilah sastra adalah paham yang menyatakan bahwa manusia adalah ukuran bagi segala sesuatu. Paham ini mengandung sikap yang optimis dan rasionalistis terhadap dunia. Secara historis paham ini bertentangan dengan paham spiritualisme abad pertengahan di Eropa dan materialisme abad ke-20. Adapun humanisme universal sendiri merupakan paham yang dianut oleh budayawan dan pengarang Indonesia yang tidak mendukung realisme sosialis.⁴ Unsur-unsur humanisme universal diungkapkan dengan jelas dalam “Surat Kepercayaan Gelanggang” dan diulang sekali dalam “Manifesto Kebudayaan (Manikebu)”. Konsep humanisme universal adalah melihat diri sendiri dan karya mereka sendiri sebagai bagian dari kebudayaan dunia yang mengutamakan manusia sebagai makhluk yang sederhana. “Surat Kepercayaan Gelanggang” yang pertama kali

4 Mungkin dapat juga dikatakan sebagai humanisme universal dalam konteks Manikebu atau humanisme-universal berdasarkan ‘tafsir’ Manikebu. Mengenai mengapa humanisme universal dipertentangkan dengan realisme sosialis (Toer, 2003).

diumumkan pada tanggal 23 Oktober 1950 dalam ruang kebudayaan majalah *Siasat*, yang dipimpin oleh Chairil Anwar, Asrul Sani, dan Rifa'i Apin (angkatan '45), berbunyi sebagai berikut:⁵

Kami adalah ahli waris yang sah dari kebudayaan dunia dan kebudayaan ini kami teruskan dengan cara kami sendiri. Kami lahir dari kalangan orang banyak dan pengertian rakyat bagi kami adalah kumpulan campur-baur dari mana dunia baru yang sehat dapat dilahirkan.

Keindonesiaan kami tidak semata-mata karena kulit kami yang sawo matang, rambut kami yang hitam atau tulang pelipis kami yang menjorok ke depan, tetapi lebih banyak oleh apa yang diutarakan oleh wujud pernyataan hati dan pikiran kami.

Kami tidak akan memberi kata ikatan untuk kebudayaan Indonesia, kami tidak ingat akan melap-lap hasil kebudayaan lama sampai berkilat dan untuk dibanggakan, tetapi kami memikirkan suatu penghidupan kebudayaan baru yang sehat. Kebudayaan Indonesia ditetapkan oleh kesatuan berbagai-bagai rangsang suara yang disebabkan oleh suara yang dilontarkan kembali dalam bentuk suara sendiri. Kami akan menentang segala usaha yang mempersempit dan menghalangi tidak betulnya pemeriksaan ukuran nilai.

Revolusi bagi kami ialah penempatan nilai-nilai baru atas nilai-nilai usang yang harus dihancurkan. Demikian kami berpendapat, bahwa revolusi di tanah air kami sendiri belum selesai.

Dalam penemuan kami, kami mungkin tidak selalu asli; yang pokok ditemui adalah manusia. Dalam cara kami mencari, membahas, dan menelaahlah kami membawa sifat sendiri.

Penghargaan kami terhadap keadaan keliling (masyarakat) adalah penghargaan orang-orang yang mengetahui adanya saling pengaruh antara masyarakat dan seniman. (Rosidi, 2013)

5 Sebagaimana yang dikutip dari *Ikhtisar Sejarah Sastra Indonesia*, karya Ajip Rosidi

Kalimat kedua dari paragraf pertama surat tersebut, yakni “*Kami lahir dari kalangan orang banyak dan pengertian rakyat bagi kami adalah kumpulan campur-baur dari mana dunia baru yang sehat dapat dilahirkan*”, secara jelas menampakkan suatu pandangan ‘universal’ dalam hidup berbangsa dan bernegara, yang terdiri dari ‘kalangan orang banyak’ dan ‘kumpulan campur-baur’ serta ‘dunia baru yang sehat’ di mana keduanya memiliki hak hidup (sebagai manusia/human) yang sama (humanis).

Humanisme berasal dari latin, *humanis*, yang berarti manusia, dan *isme* berarti paham atau aliran. Istilah ‘humanisme’ adalah temuan dari abad ke-19. dalam bahasa Jerman kata *humanismus* pertama kali diciptakan pada tahun 1908, untuk merujuk pada suatu bentuk pendidikan yang memberikan tempat utama bagi karya-karya klasik Yunani dan Latin. Adapun dalam bahasa Inggris, kata *humanism* mulai muncul agak kemudian. Kemunculan pertama kata ini berasal dari tulisan Samuel Coleridge Taylor (1812), di mana kata itu dipergunakan untuk menunjukkan suatu posisi Kristologis, yaitu kepercayaan bahwa Yesus Kristus adalah murni manusia, yang tentunya kata itu digunakan dalam konteks kebudayaan tahun 1832 (McGrath, 2006). Dalam *Encyclopedia Britannica*, humanisme dipahami sebagai sebuah paham kemanusiaan, doktrin, tingkah laku, atau jalan hidup yang memusatkan diri pada nilai-nilai dan manusia. Adapun nilai-nilai yang terdapat dalam humanisme adalah paradigma nilai, sikap, norma, dan praktik keagamaan (religiositas) yang mendukung kehidupan tanpa kekerasan dan damai (Abbagnano, 1967). Humanisme adalah sikap utama dan terurai (eksplisit) yang menempatkan manusia di pusat perhatian dan sebagai titik tolak penilaian tentang kehidupan masyarakat yang baik, tuntunan intinya adalah manusia harus dihormati dalam martabatnya (Suseno, 2003). Adapun kemanusiaan merupakan sikap yang diharapkan oleh gerakan humanisme tersebut, yakni cita-cita pengembangan kemanusiaan dan bakat-bakat hati dan jiwa manusia secara selaras dan seimbang, mengembangkan budaya dan keluhuran pikiran, cita-cita itu terungkap dalam sikap yang terbaik dan berbesar hati terhadap sesama manusia. Tentunya ini selaras dengan kalimat terakhir pada

paragraf ketiga “Surat Kepercayaan Gelanggang”, yakni “*Kami akan menentang segala usaha yang mempersempit dan menghalangi tidak betulnya pemeriksaan ukuran nilai*” atau justru merupakan uraian dari kalimat terakhir pada paragraf kelima, yaitu “*Dalam penemuan kami, kami mungkin tidak selalu asli; yang pokok ditemui adalah manusia*”.

Humanisme pada dasarnya adalah suatu gerakan pendidikan dan kebudayaan yang didasarkan atas pembaruan ilmu sastra, yang hasilnya bahwa sebagian besar humanis awal abad ke-16 adalah pendidik profesional. Humanisme menaruh minat pada kefasihan, baik tulisan maupun tuturan. Retorika dengan demikian dipelajari sebagai sarana untuk mencapai tujuan ini (Suseno, 2003). Adapun pengertian universal menurut KBBI adalah umum atau berlaku untuk semua orang atau untuk seluruh dunia, bersifat (melingkupi) seluruh dunia. ‘Universal’ ketika diintegrasikan dengan ‘humanisme’ atau kemanusiaan maka ia memiliki makna bahwa konsep humanisme adalah konsep yang berlaku secara universal, dimiliki oleh setiap manusia tanpa membedakan apakah manusia tersebut berkulit hitam, berkulit putih, beragama Islam atau beragama Kristen, berkebudayaan Suku Jawa atau Suku Dayak, dan apakah ia orang Tionghoa atau orang Amerika. Inilah yang kemudian menjadi semangat pendirian, cita-cita, dan politik kebudayaan nasional atau pencarian identitas nasional, sebagai bentuk perjuangan untuk mempertahankan dan mengembangkan martabat sebagai bangsa Indonesia di tengah masyarakat bangsa-bangsa, sebagaimana yang diungkapkan pada Manikebu. Adapun komik *Sandhora* karya Teguh Santosa, melalui sikap, tujuan, dan tema yang telah ia sajikan, menunjukkan komitmen kuat terhadap paradigma estetis humanisme universal. Secara dialektikal, seni rupa modern Indonesia memperlihatkan sedikitnya lima paradigma estetis (Burhan, t.t.):

1. Pertama, awal abad ke-20 sampai akhir 1930-an, berkembang pandangan romantisme eksotis Mooi Indie serta perkembangan seni lukis Bali Baru yang berasal dari inovasi lukisan wayang tradisional gaya Kamasan.

2. Kedua, tahun 1938–1965 melalui para seniman masa Persagi hingga Lekra, berkembang paradigma estetis kontekstualisme kerakyatan. Paradigma ini dipengaruhi oleh perubahan sosial lewat konteks-konteks politik. Semangat nasionalisme dan kemerdekaan sangat berpengaruh pada perubahan estetika dalam seni lukis.
3. Ketiga, pada paruh kedua 1960-an hingga tahun 1980-an, paradigma estetis humanisme universal menguat. Seni rupa membebaskan penciptaan dari pengaruh politik. Penghargaan pada kesadaran pribadi dan kebebasan berekspresi mendorong penjelajahan individual untuk melahirkan ungkapan bentuk yang beragam.
4. Keempat, sejak tahun 1974, muncul paradigma estetis kontekstualisme pluralistik. Masalah *sosio actual* dianggap lebih penting dari pada keharuan sentimen pribadi seniman. Gerakan Seni Rupa Baru muncul dengan paradigma estetis yang melawan bentuk seni rupa personal dan liris.
5. Kelima, adalah paradigma Sistesis Baru. Akhir abad ke-20 hingga kini. Dalam kurun waktu 1980 sampai 1990-an, terjadi polarisasi lirisisme dan nonlirisisme dalam seni rupa Indonesia. Di antara dua kutub, ada beberapa perupa moderat mencari jalan lain dalam menyerap kedua sikap itu. Mereka mengganti kanvas dengan material-material baru untuk mencapai kekonkretan baru.

Dari kelima periode paradigma estetis seni rupa modern tersebut, paradigma estetis humanisme universal mulai tumbuh pada tahun 1960-an dan semakin menguat pada tahun 1980-an. Komik *Sandhora* diselesaikan pada tahun 1970, pada saat itu Teguh berumur 28 tahun, yang jika mengacu kepada periodisasi Bonneff maka di Indonesia, atau di Jawa khususnya, sedang berlangsung: (1) Kembali ke Sumber Kebudayaan Nasional (1954); (2) Komik dan Nasionalisme ala Soekarno (1963-1965); (3) Masa Roman Remaja (1964-1966); (4) Mengembalikan Ketertiban atas Nama Pancasila (1966-1967); dan (5) Menuju Stabilitas (1968-1971). Pada tanggal 24 Agustus 1963 diadakan

sidang pengesahan “Manifesto Kebudayaan”, yang mengusung pemahaman humanisme universal (Moeljanto & Ismail, 1995). “Manifesto Kebudayaan” ini muncul diprakarsai oleh H.B Jassin, Trisno Sumardjo, Wiratmo Soekito, Zaini, Bokor Hutasuhut, Goenawan Mohamad, A. Bastari Asnin, Bur Rasuanto, Soe Hok Djinn, D.S Moeljanto, Ras Siregar, Hartojo Andangdjaja, Sjahwil, Djufri Tanissan, Binsar Sitompul, Gerson Poyk, Taufiq Ismail, M. Saribi, Poernawan Tjondronegoro, Ekana Siswojo, Nashar dan Boen S. Oemarjati (Yudiono, 2010). “Manifesto Kebudayaan” ini adalah bentuk respon dari teror-teror dalam ranah budaya yang dilancarkan oleh orang-orang yang tergabung dalam Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra) (Yudiono, 2010). Oleh orang-orang Lekra, “Manifesto Kebudayaan” yang sering disebut Manikebu diplesetkan menjadi *manikebo* yang artinya sperma kerbau (Setiawan, 2003). Adapun naskah “Manifesto Kebudayaan” berbunyi sebagai berikut (Moeljanto & Ismail, 1995):

“Kami para seniman dan cendekiawan Indonesia dengan ini mengumumkan sebuah Manifesto Kebudayaan yang menyatakan pendirian, cita-cita dan politik Kebudayaan Nasional kami.”

“Bagi kami kebudayaan adalah perjuangan untuk menyempurnakan kondisi hidup manusia. Kami tidak mengutamakan salah satu sektor kebudayaan di atas sektor kebudayaan lain. Setiap sektor berjuang bersama-sama untuk kebudayaan itu sesuai dengan kodratnya.”

Dalam melaksanakan Kebudayaan Nasional, kami berusaha menciptakan dengan kesungguhan yang sejujur-jujurnya sebagai perjuangan untuk mempertahankan dan mengembangkan martabat diri kami sebagai bangsa Indonesia di tengah masyarakat bangsa-bangsa.

Pancasila adalah falsafah kebudayaan kami.

Jakarta, 17 Agustus 1963

Dalam naskah tersebut tampak suatu upaya untuk mencari apa yang dinamakan sebagai kebudayaan nasional. Mengenai hal ini Burhan mengungkapkan bahwa paradigma pencarian identitas budaya ini merupakan proyek nasional yang tipikal dan menjadi keniscayaan bagi negara-negara bekas jajahan (*post-colonialism*) (Burhan, 2003). Demikian pula para politikus, teknokrat, intelektual, budayawan, dan seniman berusaha merumuskan budaya Indonesia itu pada bangunan negara nasional (*national-state*) yang mereka dirikan. Sehingga menjadi tidak mengherankan ketika Bonneff membagi beberapa periode perkembangan komik Indonesia, terutama dalam kurun waktu 1960-1970 menjadi 5 periode. Pada periode pertama, yakni kembali kepada sumber kebudayaan nasional, karena memang pada saat itu pencarian identitas budaya ini merupakan proyek nasional. Periode yang kedua, periode komik dan nasionalisme ala Soekarno, karena memang pada saat itu budaya Indonesia dirumuskan pada bangunan negara nasional. Periode yang ketiga, masa roman remaja, karena pada saat itu, sebagai implementasi kebudayaan nasional, permasalahan utama yang harus dihadapi ialah bagaimana mempertahankan dan mengembangkan martabat diri sebagai bangsa Indonesia di tengah masyarakat bangsa-bangsa (*global*). Tampaknya, inilah yang dimaksud sebagai universalitas, sebagai bagian dari kebudayaan dunia. Pada periode yang ketiga tersebut tidak heran banyak komik asing dan film asing, terutama dari dunia Barat yang masuk ke Indonesia, dan beberapa dari komik dan film asing tersebut cukup memengaruhi penciptaan komik Teguh Santosa. Adapun periode yang kelima, yakni mengembalikan ketertiban atas nama Pancasila, hal ini juga cukup wajar karena di dalam naskah “Manifesto Kebudayaan” telah disebutkan dalam paragraf paling akhir yakni: “Pancasila adalah falsafah kebudayaan kami”.

Hal ini setidaknya menunjukkan bahwa paradigma estetis humanisme universal yang diusung oleh kelompok Manikebu tidak hanya terjadi pada arena sastra dan seni rupa saja, namun paradigma estetis ini telah ‘merembes’, dan menampakkan jejak-jejaknya pada komik Indonesia dan *Sandhora* menampakkan komitmen yang

kuat pada paradigma estetis humanisme universal. Humanisme Teguh tampak dari bagaimana ia menyajikan tema tentang cinta yang tulus dan suci akan menemukan jalannya untuk bersatu serta selama itu pula kebiadaban, kelicikan, dan keserakahan akan terus membayang-bayangi, dengan menempatkan cinta kasih dalam perjuangan antara hidup dan mati, dan tidak ada cara lain, selain tetap berpijak pada kebenaran, kasih sayang, dan nilai-nilai kemanusiaan. Universalitas Teguh juga tampak dari bagaimana ia mengutuk peperangan serta menyajikan kepada pembaca suatu pemahaman agama yang mengedepankan cinta kasih terhadap sesama manusia, menghargai perbedaan, serta toleransi atau dengan perkataan lain semangat pluralisme dan multikulturalisme. Disamping itu, melalui komik *Sandhora*, Teguh berupaya menempatkan kebudayaan nasional (Indonesia) secara bermartabat atau setara dengan kebudayaan bangsa lain, yang di dalam komik *Sandhora* dengan bangsa Spanyol. Idiom-idiom religiositas/spiritualitas Teguh juga mendapatkan tempat di komik *Sandhora*, yang dapat dipahami dari sikap atau pernyataan-pernyataan evaluatif Teguh terhadap pokok-pokok pikiran tentang peperangan dan kekerasan dalam karyanya. Berdasarkan religiositas/spiritualitas Teguh yang tampak dari sikapnya ini maka dapat juga dikatakan bahwa tidak hanya mengekspresikan humanisme, namun humanisme-religius, seperti yang diungkapkan oleh Abbagnano sebelumnya, di mana humanisme juga mengacu kepada nilai-nilai religiositas. Dalam paradigma estetis kontekstualisme kerakyatan yang diusung oleh Lekra, tentunya idiom-idiom religiositas benar-benar tidak mendapatkan tempat. Disamping itu, komik *Sandhora* juga sarat idiom-idiom kebudayaan tradisional Indonesia, sebagai upaya pencarian identitas budaya nasional Indonesia, yang juga merupakan semangat humanisme universal, terutama yang diusung oleh kelompok Manikebu. religius, humanis, dan memperjuangkan martabat kebudayaan nasional, itulah yang tampak dari komik *Sandhora* sehingga secara spesifik komik *Sandhora* memiliki komitmen kuat pada paham religio-humanisme universal.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB V

Sebuah Interpretasi Ikonologis Terhadap Komik *Sandhora*

“There are no facts, only interpretations”

Friedrich Nietzsche

Pada titik ini, tahap analisis telah mencapai tahapan yang ketiga, yakni tahap interpretasi ikonologis. Interpretasi ikonologis merupakan suatu upaya untuk mengungkap makna intrinsik atau isi (*intrinsic meaning/content*) dengan jalan memastikan prinsip-prinsip apa yang mendasari dan yang mengungkapkan sikap dasar dari suatu bangsa, periode, kelas, agama, atau filsafat yang memengaruhi ideologi si pencipta seni saat karya seni tersebut diciptakan. Ikonologi merupakan sebuah metode interpretasi yang lebih condong pada aktivitas sintesis ketimbang analisis (Panofsky, 2008). Interpretasi ikonologis pada akhirnya membutuhkan lebih dari sekadar rasa familier terhadap tema dan konsep tertentu yang diperoleh dari sumber literer. Lebih dari itu, dalam tahap ini dibutuhkan ‘intuisi sintesis’ berupa rasa familier terhadap dorongan-dorongan atau tendensi-tendensi esensial manusia (seniman) yang dikondisikan oleh psikologi personal dan *weltanschauung* (pandangan hidup) si pencipta karya seni (Panofsky, 2008).

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Berangkat dari paradigma bahwa karya seni merupakan jiwa zaman, di mana seni merupakan refleksi keadaan sosio-kultural pada saat ia diciptakan maka seniman dalam penciptaan karyanya selalu tidak lepas dari kondisi/*setting* sosio-kultural di sekitarnya. Pada saat selesainya komik *Sandhora* pada tahun 1970, Teguh berumur 28 tahun, yang tentunya berada dalam kondisi dengan vitalitas dan semangat muda yang menggelora dan dorongan psikologis yang meluap-luap, tidak menutup kemungkinan adanya pengaruh atau bahkan memiliki peran menjadi pendukung kuat dalam melaksanakan ideologi besar pada masa itu. Pada tahun 60-an terjadi situasi yang dominan politik dan represif, seniman yang masih bertahan hidup di luar partai (PKI-Lekra) memberikan reaksi dengan mengeluarkan “Manifesto Kebudayaan” (Manikebu) (Burhan, t.t.). Kemudian dalam sekejap, arena seni dan sastra menjadi medan perseteruan antara Lekra vs Manikebu. W.S. Rendra merupakan penyair dan juga menulis puisi-puisi pamflet yang erotis kala itu. Penggunaan kata-kata tabu dalam puisi-puisi W.S. Rendra merupakan pengaruh dari persentuhannya dengan kebudayaan Barat, ketika melakukan studi seni peran di Amerika pada tahun 1964–1967.¹ Ia dan beberapa penyair lainnya menjadi bulan-bulanan Lekra, karena bagi Lekra penyair erotis harus disingkirkan, karena apa yang mereka lakukan merupakan sebuah hal yang ‘kontra-revolusi’ (Rosidi, 2013).² Memang belum begitu

- 1 Mengenai erotisme dalam karya-karya Rendra dapat ditilik dalam artikel Asep Subhan, “Analisis Penggunaan Kata-kata Tabu dalam Puisi-puisi W.S. Rendra Sebagai Pengaruh Persentuhannya dengan Kebudayaan Barat”. Tulisan Subhan tersebut merupakan analisis terhadap puisi-puisi Rendra selama studinya di Amerika (1964-1967). Hasil dari kajian ini menunjukkan adanya hubungan stimulus dan respon antara persentuhan Rendra dengan kebudayaan barat dengan penggunaan kata-kata tabu dalam puisi-puisinya (Subhan, 2012).
- 2 Dalam tulisannya, Ajip Rosidi mengatakan bahwa orang-orang yang menganut paham Realisme-Sosialis (Lekra?) berpaham “seni untuk rakyat” sambil mengutuk orang-orang yang berpaham ‘seni untuk seni’ sebagai penganut humanisme universal yang dicapnya sebagai filsafat kaum borjuis-kapitalis yang bobrok. Bulan-bulanan penganut realisme-sosialis terhadap penganut humanisme universal ini, dapat juga ditilik pada tulisan Wiratmo Soekito. Ia mengatakan bahwa Sampai pada tahun 1963 konflik antara humanisme-universal dan realisme sosialis masih terbatas pada serangan pendapat. Namun dalam tahun

jelas bagaimana posisi Rendra terhadap Manikebu, karena dalam beberapa sumber, namanya tidak tercantum dalam sidang pengesahan Manifesto Kebudayaan tanggal 24 Agustus 1963 (Rosidi, 2013).³

Namun Direktorat Nilai Sejarah, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, dalam *Penulisan sejarah: Pemikir Kebudayaan* menyatakan bahwa beberapa seniman menandatangani manifesto tersebut, adalah termasuk Rendra.⁴ Terlepas dari apakah Rendra benar-benar turut menandatangani manifesto tersebut ataukah tidak, yang jelas, Rendra secara ideologis memiliki andil. Mengenai andil Rendra dalam Manikebu yang mengusung paradigma humanisme universal, dapat ditilik tulisan Herlambang (2010) sebagai berikut:

“Sementara, Alisjahbana dikenakan tahanan kota akibat tulisannya di majalah konfrontasi yang juga mendukung pemberontakan. Sejak itu Ivan Kats mulai membangun klik baru dengan melibatkan simpatisan PSI yang lebih muda seperti Goenawan Mohamad dan Arief Boediman termasuk dalam tingkat tertentu Soe Hok Gie, Taufiq Ismail, dan W.S. Rendra. Para aktivis ini didukung sepenuhnya oleh senior mereka, terutama Wiratmo Soekito, mulai menggodok konsep kebudayaan yang diadopsi langsung dari deklarasi CCF Eropa. Dalam deklarasinya CCF

1963–1964 dapat disimpulkan dengan jelas bahwa bukan hanya pendapat para penganut humanisme-universal yang diserang, tetapi juga hak mereka untuk berpendapat. Tujuannya tidak hanya menghancurkan suatu argumen, melainkan juga meniadakan hak menyatakan pendapat serta memperburuk citra manifesto (Soekito, 1989).

- 3 Ajip Rosidi juga menyatakan bahwa pada tanggal 17 Agustus 1963 diumumkan “Manifesto Kebudayaan yang disusun dan ditandatangani oleh sejumlah pengarang dan pelukis Jakarta, antara lain H.B. Jassin, Trisno Sumardjo, Wiratmo Soekito, Zaini, Goenawan Moehammad, Bokor Hutasuhut, Soe Hok Djinn, dan lain-lain. Tidak ada nama Rendra di sana (Rosidi, 2013).
- 4 Dinyatakan disana bahwa beberapa seniman menandatangani manifesto tersebut, termasuk Rendra. Seniman-seniman ‘kiri’ seperti Pramudia Ananta Toer yang tergabung dalam Lembaga Kebudayaan Rakyat (Lekra), menyebut Manifesto Kebudayaan itu dengan sebutan Manikebu (Tangkilisan & Iskandar, 2010).

menyatakan 'kebudayaan hanya dapat lahir di dalam kebebasan, dan kebebasan itu akan mendorong majunya kebudayaan'. Gagasan inilah yang kemudian menjadi dasar dari istilah kebebasan berekspresi yang di Indonesia dikenal dengan istilah humanisme universal." (Herlambang, 2012)

Pernyataan Herlambang memang tidak menunjukkan kehadiran Rendra dalam penandatanganan Manikebu pada tanggal 24 Agustus 1963, namun memperlihatkan bagaimana Rendra sebagai penyair muda didukung secara penuh oleh seniorinya, Wiratmo Soekito, yang menggodok kebebasan berekspresi atau di kemudian hari dikenal sebagai humanisme universal (Herlambang, 2012).⁵ Adapun hal yang cukup menarik, setelah Manikebu 'dibabat' habis oleh Soekarno tanggal 10 Januari 1965, Lekra melalui lembar kebudayaan "Lentera" harian *Bintang Timur* mengeluarkan 'daftar musuh-musuhnya', dengan menyebutnya sebagai 'Manikebuis Yogyakarta' dan nama Rendra tercantum di sana. Adapun redaksional majalah tersebut sebagai berikut:

"Untuk minggu ini kita muatkan kembali daftar 'manikebuis2' Djokjakarta, jang setjara 'blak2an' mendukung dan menandatangani almarhum 'manikebu', pada tanggal 28-9-1963, seperti jg diumumkan oleh terompet manikebu si madjalah 'sastra'".

5 Herlambang melanjutkan bahwa Manifesto Kebudayaan di tahun 1963 tidak saja sebagai bentuk perlawanan terhadap ide-ide kebudayaan kiri, namun juga sebagai 'promosi nyaring' gagasan liberalisme Barat. Hasilnya adalah humanisme-universal yang merupakan sumber filsafat utama untuk menjamin kebebasan berekspresi di bidang kebudayaan.

1. Rusli (pelukis)
2. Fx. Sutopo (musik)
3. Dick hartoko (penulis)
4. Amri Jahja (pelukis)
5. Adjib Hamzah (penulis)
6. W.S. Rendra (penulis)
7. Zoebaidhi
8. Djakaria N.E. (penulis)
9. Hardjana Hp (penulis)
10. Sides Sudyato (penulis)
11. Nur Hassan R (teater)
12. Sju'bahasa (penulis)
13. Andre Hardjana (penulis)
14. M Hanief Zuhri (teater)
15. M.H. Nasution (teater)
16. Adjib Hardjadi (teater)
17. Istiadi Ms (teater)
18. Abdurachman Nst (teater)
19. Ghanad Sukarna (tari)
20. Moch Taher (teater)
21. Pedro Sudjono (teater)
22. Mohd. Diponegoro (penulis)
23. Pardjan (teater)
24. Arifin C. Noor (teater)
25. Sri Wediati Soebani (teater)
26. Mat Dhelan (teater)
27. Abdulhaliq Rafii (penulis)
28. S. Djokodamono (penulis)
29. R.D. Pradopo (penulis)
30. Sularso (penulis)
31. Sudjoko Prasadjo
32. Darmanto Jt (penulis)
33. Sadono Basri
34. Sumantri S. (teater)
35. Jussar AS (penulis)
36. Ab. Widjaja (penulis)
37. Suratman (penulis)
38. Joesmanan (penulis)
39. Mochtar Hadi (penulis).

Beberapa hal yang dipaparkan diatas menunjukkan meskipun tidak terlibat secara langsung dalam Manikebu, Rendra sedikit banyak terhubung dengan Manikebu. Dalam karya-karya puisi Rendra juga sering dijumpai erotisme, yang menunjukkan bagaimana ia menjunjung tinggi kebebasan berekspresi sebagaimana yang diperjuangkan oleh Wiratmo Soekito melalui CCF.⁶ Erotisme dalam karya Rendra tampak sebagaimana dalam cuplikan puisinya yang berjudul “Kupanggil Namamu” dalam buku kumpulan puisi *Blues untuk Bonnie* (1976) sebagai berikut:

6 Jargon “kebebasan berekspresi” yang diusung oleh paradigma estetis humanisme-universal sering kali identik dengan penyajian erotisme. Hal ini dapat ditilik pada tulisan Abdul Rozak Zaidan tentang “Unsur Erotisme dalam Cerpen Indonesia 1950-an”. Iklim kebebasan yang dirasakan pada awal dasawarsa itu (tahun 1950-an), memberikan peluang bagi hadirnya cerita-cerita pendek yang berkonotasi erotis. Kontak budaya dengan Barat pada masa-masa awal tahun 1950-an dengan masuknya film dan penerbitan buku/majalah dari Barat secara leluasa turut menciptakan terbentuknya kebebasan berekspresi dan berkreasi (Zaidan dkk., 1998).

"... Ranjang basah oleh keringatmu
 Malam yang tak berkeluh kesah
 Memeluk jiwaku yang payah dan resah
 Engkau melenguh waktu dadamu kugenggam
 Dari pertanyaan-pertanyaanmu yang lesu naik turun elevator
 Mengarungi udara yang gelisah
 Kerna nafasmu yang resah dan tubuhmu yang menggelombang
 Hidup telah hidup dan menggeliat
 Waktu gemetar dalam ruang yang gemetar
 Kupanggil namamu
 Kupanggil namamu
 Engkau masuk ke dalam hidupku
 Aku masuk ke dalam hidupmu
 Dan akhirnya tergoda cakrawala
 Angin Pemberontakan
 Menyerang langit dan bumi
 Dan dua belas ekor serigala muncul dari masa silam merobek-
 robek hatiku yang celaka
 Kerna engkau di rumah lembah
 Tuhan adalah seniman tak terduga yang selalu sebagai sedia kala
 hanya memperdulikan hal yang besar saja
 Engkau belut bagiku
 Sia-sia kucari pancaran sinar matamu
 Ingin kuingat lagi bau tubuhmu
 Dan dua belas ekor serigala muncul dari masa silam merobek-
 robek hatiku yang celaka
 Seribu jari dari masa silam menuding kepadaku ..."

Karya Rendra sarat akan muatan erotis, begitu pula dengan karyanya yang lain semisal sajaknya yang berjudul "Kepada MG", hal ini pula yang membuat Rendra pada masa polemik kebudayaan menjadi bulan-bulanan Lekra. Dan pada masa yang tidak terpaut jauh, erotisme, sentimen (ekspresi) pribadi, dan humanisme muncul dalam karya-karya Teguh, termasuk dalam *Sandhora* (1970). Erotisme agaknya menjadi sebuah 'syarat' dalam jargon kebebasan berekspresi. Gambar erotis dengan adegan pengumbaran syahwat

menghiasi komik Teguh di era 70-an, cukup membuat gusar petinggi yang berwenang terhadap peredaran komik saat itu. Teguh pernah dipanggil secara pribadi dan diinterogasi oleh Seksi Bina Budaya Komdak Metro Jaya dan mendekam di penjara selama 3 hari untuk memperbaiki ulah sensasional di komiknya karena perwujudannya dianggap gampang ‘menerbitkan birahi’ (Valiandra, 2014a). Mengenai hal ini, Teguh pernah berkomentar, seperti yang diingat oleh putranya Valiandra sebagai berikut:

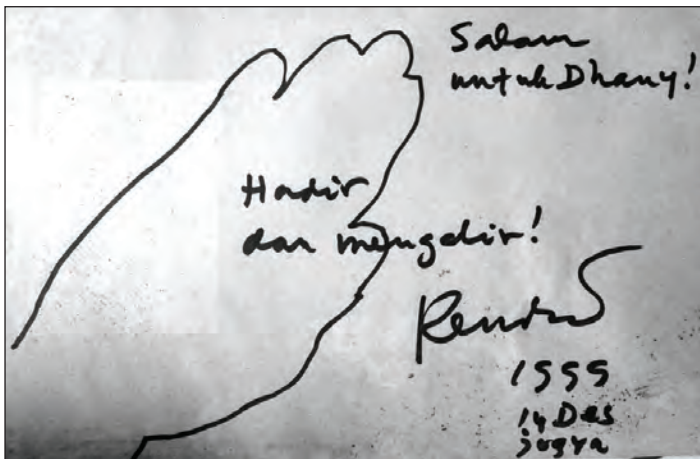
“Bahwa kebebasan berekspresi adalah hak saya. Sebagai seorang komikus sama sekali tak punya niat menjual imajinasi yang vulgar...Lha wong proses sensual itu mengalir dengan alamiah sesuai cerita, masa orang tidak boleh lagi melihat adegan ciuman bibir?” (Valiandra, 2014a)

Dalam pernyataan tersebut tampak bagaimana Teguh bersikap terhadap sajian erotisme dalam karya seni sebagai sebuah bentuk kebebasan berekspresi. Adapun Rendra merupakan salah seorang satrawan yang juga mendukung ide kebebasan berekspresi, di samping juga tampak dari karya-karyanya yang kerap menyajikan erotisme, Rokhmansyah menyatakan demikian:

“Karya sastra yang beraliran impresionisme pada umumnya terdapat pada masa angkatan Pujangga Baru, masa Jepang, yang pada masa itu kebebasan berekspresi tentang cita-cita, harapan, ide belum dapat disalurkan secara terbuka. Semua idealisme disalurkan melalui bentuk yang halus yang maknanya terselubung. Pengarang Indonesia yang karyanya bersifat impresif antara lain adalah Sanusi Pane, dengan puisi-puisinya Candi, Teratai, Sungai, Abdul Hadi W.M., dan W.S. Rendra”. (Rokhmansyah, 2014)

Kebebasan berekspresi merupakan kondisi kebebasan kreatif yang dijiwai oleh semangat humanisme universal. Baik Teguh maupun Rendra sama-sama mengusung hal ini, mereka dijiwai oleh humanisme universal. Adapun hubungan Teguh dengan Rendra, dikatakan oleh Valiandra sebagai berikut:

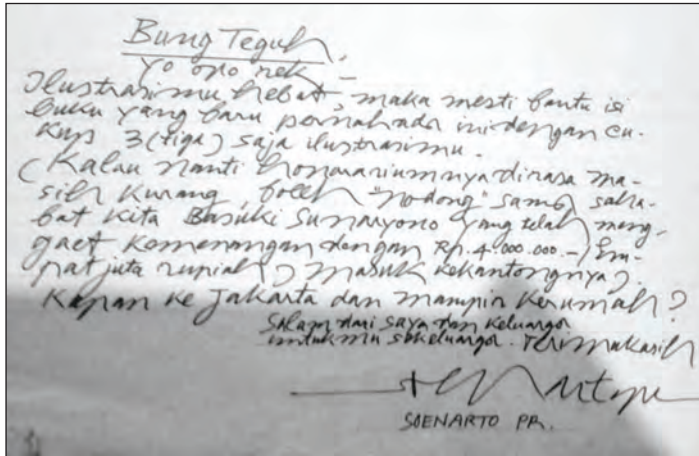
“Teguh itu orang biasa, tapi karyanya luar biasa, seperti dikatakan W.S. Rendra – Teguh memanggilnya Mas Willy (panggilan akrab W.S. Rendra) – pada sebuah acara ulang tahun sanggar bambu di Yogyakarta. Di situ saya baru tahu ternyata seorang W.S. Rendra juga pembaca komik Teguh. Dulu bapak pernah bercerita saat di sanggar Bambu diajak pak Sunarto PR menggarap panggung untuk pementasan Bengkel Teater Rendra, lakon *Oedipus Complex*” (Valiandra, 2015a).⁷



Sumber: Foto: Dokumentasi Dhany Valiandra

Gambar 5.1 Cap Tangan Rendra untuk Dhany Valiandra (putra Teguh Santosa) Tahun 1999.

- 7 Valiandra menyatakan bahwa pementasan Bengkel Teater Rendra di Sanggar Bambu berlakon “Oedipus Complex”. Apakah yang dimaksud adalah “Oedipus Rex”? Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nunus Supriadi dan Soenarto PR, dalam tulisan mereka *Mengungkap Perjalanan Sanggarbambu*. Mereka menyatakan bahwa Pada Agustus 1962 “Oedipus Rex” dipentaskan dengan hasil yang relatif menggemparkan. *Ya sak-kepenake, kepenake gawe dewe. Ketemune Rendra ya Rendra*. Pementasan ini terjadi tahun 1962 di Sanggar Bambu (Ardika, 2003). Sedangkan Teguh baru hijrah ke Yogyakarta pada tahun 1966. Kemungkinnannya “Oedipus Rex” dipentaskan beberapa kali di Sanggar Bambu dan setelah kesekian kalinya, Teguh bertemu dengan Rendra di sana.



Sumber:Foto: Dokumentasi Dhany Valiandra

Gambar 5.2 Surat Sunarto PR kepada Teguh Santosa.

Di samping itu, dalam wawancara dengan Valiandra tanggal 2 September 2016, Valiandra juga mengungkapkan pernah diminta untuk mengirimkan paket oleh Teguh kepada Rendra yang isinya berupa komik yang cukup banyak. Ia juga melanjutkan bahwa Teguh mengobrol cukup lama dengan Rendra pada saat reuni Sanggar Bambu tahun 1997. Teguh bergabung di Sanggar Bambu pada tahun 1966 dan menurut Valiandra di sinilah kesenimanannya dibentuk. Lewat tangan dingin Pak Narto (Sunarto PR) pematangan bentuk gaya-gaya goresan Teguh, seperti gaya arsir, gaya-gaya liris, dan juga tipografi tulisan. Di tahun itu umur Teguh 24 tahun, tampak bagaimana ia bersinggungan dengan begitu hebat dengan dunia sastra khususnya teater yang sarat akan pertarungan ideologi. Dalam pengakuan Teguh kepada putranya Valiandra, Pak Narto yang mengarahkannya untuk menjadi seorang ilustrator komik, karena di Yogya pada saat itu telah banyak anggota Sanggar Bambu yang menjadi pelukis (Valiandra, 2015a). Di Sanggar Bambu inilah lahir karya komik Teguh Santosa berjudul *SUMA* dengan cover yang masih bercirikan gaya tulisan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

Sunarto PR. Tampak bagaimana Sunarto PR merupakan orang sangat berpengaruh terhadap keseniman Teguh, yang notabene merupakan ‘pentolan’ atau dapat juga disebut sebagai pendiri Sanggar Bambu. Sanggar Bambu merupakan kelompok yang melakukan kegiatan yang berhubungan dengan dunia kesenian seperti teater, musik, puisi, dan terutama seni rupa. Sanggar bambu juga dapat dikatakan sebagai perkumpulan seniman. Sanggar Bambu didirikan pada 1 April 1959 di Yogyakarta, tepatnya di Jl. Gendingan 119 oleh Sunarto PR bersama-sama dengan Kirdjomulyo, Heru Sutopo, Mulyadi W., Danarto, Soeharto Pr, Syahwil, Handogo, Soemadji, dan Wardoyo. Mengenai hal ini, dalam majalah *Angkatan Bersendjata* yang terbit pada tahun 1968 halaman IV, dalam artikel yang berjudul *Sunarto PR: Pelukis Merdeka*, tertulis demikian:

“Demikianlah demi tanggungjawabnja Sunarto Pr. memelihara sebuah grup pelukis2 jang dinamakan “Sanggarbambu” jang dirintis bersama dengan kawan2nja seperti Sjahwil, Muljadi, Wardoyo, dsb. Dulu terutama bertudjuan sebagai wadah pelukis-pelukis jang non Lekra. Sanggarbambu dikenal dalam salah satu azasja jaitu kemerdekaan anggota2nja, atau boleh dikatakan bahwa Sanggarbambu adalah organisasi orang2 jang merdeka.” (Makka, 1968)

Dalam ulasan tersebut tampak bahwa Sanggar Bambu pada awalnya ditujukan sebagai wadah seniman-seniman non-Lekra, dengan kata lain sebagai wadah seniman yang tidak mengusung atau tidak sepakat dengan paradigma estetis kontekstualisme kerakyatan atau kerakyatan yang revolusioner. Memang sebagai seniman non-Lekra bukan lantas mereka berlabel Manikebu, tetapi selanjutnya dikatakan bahwa Sanggar Bambu dikenal dengan azaznya yaitu kemerdekaan anggota-anggotanya atau organisasi orang-orang merdeka. Kemerdekaan yang dimaksud di sini adalah dalam konteks berkarya seni, yakni kebebasan berekspresi tanpa hegemoni sikap-sikap atau pandangan politis yang merupakan semangat humanisme universal. Lebih lanjut, sikap apolitis, universal, dan juga dukungan terhadap kebebasan berekspresi dalam berkarya seni Sunarto PR diungkapkan

pula pada wawancara jurnalis majalah *Sinar Harapan* pada tahun 1969 pada halaman vi-vii, dalam artikel yang berjudul “Sunarto PR: Sebuah Profil”, ia menyatakan sebagai berikut:

“Apakah itu pendirianmu sebagai pelukis realis?”

“Bukan. Jangan menghubungkan pembijtaraan tentang kota tadi dengan isme-isme. Seperti orang sering menghubungkan saja dengan realisme dan Sanggar Bambu 59. Tak ada hubungannya sebenarnya. Setiap pelukis disini bebas untuk menentukan kepribadiannya. Saja disebut seorang pelukis yang realisme. Tidak berarti bahwa setiap anggota sanggar bambu adalah realist pula. kau akan menjumpai pelukis2 ekspressionist di sanggar ini, pelukis2 abstrak dan lain-lain isme”.

“Djustru mereka ini berkumpul didalam sanggar agar bisa saling mempeledjari diri kita sendiri dengan saling menggosokkan kepekaan kita terhadap gaja, warna, dan bentuk lukisan”.
(Winarto, 1969)

Dalam pernyataannya itu, Sunarto PR menyebut bahwa di Sanggar Bambu pun dapat dijumpai pelukis-pelukis abstrak, ekspresionis, dan ‘lain-lain isme’ serta tampak bagaimana setiap anggota Sanggar Bambu bisa saling belajar mengenai gaya. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Burhan, pada periode ketiga, pada paruh kedua 1960-an hingga tahun 1980-an, paradigma estetis humanisme lebih mendorong semangat penjelajahan yang melahirkan bentuk-bentuk seni lukis abstrak dan kecenderungan lainnya (Burhan, t.t.). Pada masa itu kreativitas dalam seni lukis atau pada seni rupa Indonesia dipenuhi oleh berbagai aliran dan gaya pribadi. Mengenai sikap ‘apolitis’, universal, dan dukungan terhadap kebebasan berekspresi dalam berkarya seni, tahun 2003 Sunarto PR kembali menegaskan kembali dalam wawancara oleh Utari Dewi Narwanti (Yayasan Seni Cemeti) pada tanggal 28 Mei 2003 di Yogyakarta, ia mengatakan demikian:

“...Semua kelompok sanggar di Indonesia selalu pakai, Seni-man Indonesia Muda, ada senimannya, oh muda. Pelukis Rakyat ada pelukisnya, iya. Pelukis Indonesia Muda, bangsanya itu kan semua, jadi... pada waktu itu, iya. Kami mau yang sederhana sajalah, udah gitu, Sanggar Bambu”.

“...naik panggung semua, WS Rendra juga baca puisi, Arifin C Noer, Nurul Arifin iya, yang nanti jadi bojo-nya Arifin kan ya, pada baca puisi semua. Pokoknya orang senang sekali, rindu pertemuan semacam itu. Sebab sebelumnya, orang sudah gontok-gontokan kan. Tahun ’63 waktu itu mulai, udah mulai gontok-gontokan, iya mulai perang di koran, terus semua partai kan, lewat seniman-senimannya kan, Lekra juga sudah ini ya. Makanya Sanggar Bambu lahir dengan non politik. Lekra kan dari tahun 51, paling tua maka yang lain iri malahan, kan mesti menandingi kan gitu, menandingi. Maka Sanggar Bambu non politik, gitu”.

Dalam pernyataan Sunatro PR diatas terlihat bahwa Sanggar Bambu didirikan salah satunya adalah untuk menandingi Lekra, hal ini sekaligus mengatakan bahwa Sanggar Bambu memiliki landasan ideologis yang berseberangan dengan Lekra, atau yang diistilahkan oleh Sunarto PR sebagai ‘non-politik’ itu. Hal ini juga menampakkan bahwa meskipun Sanggar Bambu didirikan bukan pada saat Orde Baru (pada awal Orde Baru), kesenian (seni rupa) berusaha secara murni membebaskan penciptaan dari pengaruh-pengaruh politik, sebagai antitesis terhadap kecenderungan paham kerakyatan revolusioner (yang ditegaskan oleh Lekra melalui credo “Satu Lima Satu”) yang sebelumnya begitu dominan dan politis. Memang, dengan menempatkan diri berseberangan dengan ideologi Lekra (realisme-sosialis/kerakyatan revolusioner), bukan berarti dengan sendirinya menjadi humanisme-universal atau bahkan berada di dalam Manikebu. Namun, pemikiran Sunarto PR cukup menunjukkan di mana tempat ia berpijak, sembari membawa idiom-idiom humanisme universal, seperti kebebasan berekspresi, bebas mengeksplorasi gaya-gaya lukis,

penghargaan terhadap aspek-aspek personal dalam penciptaan karya seni, dan terutama, statement sikap ‘apolitis’-nya. Bisa jadi Sunarto PR dengan statement sikap ‘apolitis’-nya itu justru telah menyatakan sikap politiknya. Mengenai hal ini mungkin dapat ditinjau analisis Supartono:

“Manikebu (yang dijiwai oleh humanisme universal) lahir dalam kondisi sosio-kultural di mana rakyat diarahkan atau dibentuk oleh iklim politik yang tegang, kebebasan untuk keluar dari Manipol-Usdek Sukarno dan sloganisme politik PKI sangat sulit dan cukup berbahaya...”

“Konsep humanisme universal yang diusung oleh Manikebu adalah wadah dari kebebasan manusia serta kebebasan berkarya. Mereka menentang “politik sebagai panglima” dan tujuan “menghancurkan segala cara”. Realisme sosialis yang dipanggul oleh Lekra dianggap merupakan dehumanisasi manusia untuk kemudian mengabdikan pada politik yang hanya menghasilkan karya-karya yang bersifat propaganda semata. Gerakan Manikebu oleh Yahaya (Yahaya Ismail) dinilai sangat berani di tengah pengaruh PKI dan Soekarno pada rakyat (Ismail, 1972:81). Dengan ini Yahaya mengandaikan bahwa dengan mengeluarkan manifest tersebut berarti penandatanganan sadar bahwa, gerakan mereka ini tidak hanya gerakan kebudayaan tapi juga politik.” (Supartono, 2000)

Sebenarnya jika dicermati lebih jauh, Sunarto PR dengan Sanggar Bambu-nya melalui pernyataan sikap yang ‘non-politik’ atau ‘apolitik’ itu justru telah menyatakan sikap politiknya, yakni kontra-realisme sosialis, kontra-kerakyatan revolusioner, kontra-Lekra, atau dengan perkataan lain, beroposisi terhadap Manipol/USDEK Soekarno dan politik PKI. Komitmen Sunarto PR terhadap ideologi humanisme universal tampak dari gejala-gejala pemikiran dan tentu juga sikap politik ‘non-politik’-nya itu. Apalagi, humanisme universal (ala Manikebu) ini lahir dengan dijiwai oleh semangat membebaskan seni dari pengaruh-pengaruh politik (depolitisasi). Dengan menimbang ideologi dan sikap politik Sunarto PR, tidak heran jika kemudian

Teguh melalui karyanya memiliki komitmen yang cukup kuat terhadap paradigma estetis humanisme universal, karena Sunarto PR merupakan orang yang memiliki pengaruh cukup besar terhadap kesenian Teguh ketika di Sanggar Bambu. Sebagaimana Teguh melihat sajian erotisme dalam seni sebagai sebuah bentuk kebebasan berekspresi dan sebagai ‘kehidupan kreatif’ seniman, Sunarto PR juga menyatakan demikian, dalam majalah *Sinar Harapan* pada tahun 1969, pada halaman vi-vii, dalam artikel yang berjudul “Sunarto PR: Sebuah Profil” ia mengatakan:

“Saja masih ingat itu semua (melukis nude/telanjang). Mungkin saja ini tidak normal. katakanlah impoten kalau mau. Tetapi waktu itu tidak ada rangsangan-rangsangan sematjam itu. banyak kawan2 jang terangsang. tetapi kenakalan2 itu, andaikan ada, tak akan mampu mengalahkan kehidupan kreatif seorang seniman lukis”. (Winarto, 1969)

Tidak hanya kepada Sunarto PR, di Sanggar Bambu, Teguh juga belajar kepada Kentardjo (ilustrator cerita silat karya-karya SH. Mintardja), Abdul Salam (komikus cerita perjuangan), dan Syahwil. (Valiandra, 2015a) Adapun Syahwil ini juga disebut dalam majalah *Angkatan Bersendjata* (1968) sebagai perintis Sanggar Bambu bersama Sunarto PR. Kentardjo merupakan seniman grafis angkatan 1930-an, wafat pada tanggal 3 Maret 2003. Sebagaimana yang diungkapkan pada harian Kompas, 4 Maret 2003 dalam artikel yang berjudul *Seniman Grafis Kentardjo Meninggal*, Kentardjo aktif sebagai ilustrator dan pegrafis di berbagai kantor advertensi, koran, dan majalah di Yogyakarta, Surabaya, dan Jakarta. Namanya populer sebagai ilustrator khususnya ketika ilustrasi cerita bersambung “Nagasasra” dan “Sabuk Inten” di harian *Kedaulatan Rakyat* Yogyakarta antara 1960–1970-an. Kentardjo mulai aktif sebagai pegrafis pada majalah *Penyebar Semangat* Surabaya tahun 1938 dan aktif di sejumlah kantor advertensi. Sebelum ke Jakarta, Kentardjo hijrah dari Jawa Timur ke Yogyakarta (1960–1979-an) sebagai seniman dan membantu ilustrasi cerita bersambung maupun ilustrasi rubrik lain di harian *Kedaulatan Rakyat*. Kemudian pindah ke Jakarta bergabung dengan

Selecta Group sejak 1970-an hingga 1980-an. Kentardjo berkarya di harian *Kedaulatan Rakyat* hingga tahun 1991.

Pada saat hijrahnya ke Yogyakarta inilah, Kentardjo kemudian bergabung dengan Sanggar Bambu, dan akhirnya bertemu dengan Teguh, di samping ia bekerja menjadi ilustrator di harian *Kedaulatan Rakyat*. Adapun harian *Kedaulatan Rakyat* yang pada awalnya bernama *Sedya Tama*, merupakan surat kabar yang terbit sore hari pada sekitar tahun 1930-an di Yogyakarta. *Kedaulatan Rakyat* resmi terbit pertama kali pada tahun 27 September 1945 atau 40 hari setelah proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Pada masa perjuangan setelah kemerdekaan, *Kedaulatan Rakyat* (KR) berperan sebagai media yang membantu pemerintah Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan. Pada tanggal 2 Oktober 1965 proses pencetakan KR sempat diancam oleh pendukung Dewan Revolusi. Karyawan cetak diminta untuk menghentikan produksi, padahal sepertiga oplah koran yang berjumlah 8.000 eksemplar sudah tercetak dan diedarkan. Hari-hari berikutnya, meskipun tetap dibawah ancaman KR tetap terbit. Samawi, direktur KR kala itu, sempat mengganti nama *Kedaulatan Rakyat* menjadi *Dwikora*, namun nama tersebut hanya bertahan 59 hari (Junaedhi, 1991).

Dewan Revolusi dapat juga dipahami sebagai sebuah gerakan yang dibentuk pada tanggal 1 Oktober 1965 melalui sebuah dekrit yang disiarkan pada pukul 13.00, isinya tentang pembentukan Dewan Revolusi dan Kabinet Dwikora dinyatakan demisioner. Diumumkan pula bahwa Dewan Revolusi merupakan sumber kekuasaan dalam Negara Republik Indonesia (Poesponegoro & Notosusanto, 1993). Pembentukan Dewan Revolusi dan pendemisioneran Kabinet Dwikora ini dipandang sebagai sebuah pemberontakan. Mengenai hal ini Presiden Soekarno menyatakan kebijaksannya tanggal 6 Oktober 1965 di Istana Bogor sebagai berikut:

"Presiden/Panglima Teringgi ABRI/Pemimpin Besar Revolusi Bung Karno menandakan bahwa ia mengutuk pembunuhan-pembunuhan buas yang dilakukan oleh petualang-petualang kontra-revolusi dari apa yang menamakan dirinya 'Gerakan 30

September'. Juga Presiden tidak membenarkan pembentukan apa yang dinamakan 'Dewan Revolusi'. Hanya saya yang bisa mendemisioner kabinet, bukan orang lain". (Poesponegoro & Notosusanto, 1993)

Dewan Revolusi dideklarasikan tanggal 2 Oktober 1965, satu hari setelah dekrit didirikannya. Melakukan represi terhadap harian KR, represi dan ancaman penutupan ini tentunya bukan tanpa alasan, tentu karena ideologi yang berseberangan. Dewan Revolusi menganggap KR sebagai 'kontra-revolusi' versi Dewan Revolusi. Namun KR melakukan resistensi dengan tetap bertahan dan terbit meskipun di bawah tekanan dan mengganti namanya menjadi Dwikora, yang dapat dipahami sebagai sebuah bentuk dukungan kepada kabinet Dwikora yang didemisionerkan oleh Dewan Revolusi. Dari sini dapat dilihat bagaimana haluan harian KR pada masa itu, ia berada pada 'sayap kanan' yang pro-Dwikora, kontra-Dewan Revolusi, dan Kentardjo pada masa itu berada di sana. Sikap sayap kanan Kentardjo juga ditunjukkan ketika ia juga bergabung dengan Sanggar Bambu yang kontra-Lekra, dan berideologi humanisme-universal. Di harian KR, Kentardjo juga mengalami apa yang mungkin dapat disebut sebagai 'represi sayap kiri'.

Adapun Abdul Salam, Bonneff mencatatnya sebagai pelopor komik Indonesia di tahun 50-an (Bonneff, 1998). Abdul Salam terus memasok komiknya setiap Minggu ke harian KR yang terbit di Yogyakarta. Komiknya berkisah tentang kepahlawanan orang-orang yang telah membebaskan kota itu dari Belanda (Kisah Pendudukan Yogya) dan pemberontakan Pangeran Diponegoro, arketipe pahlawan patriotis yang mengawali kisah kepahlawanan bangsa muda yang berhasil menang melawan kolonialisme. Kemudian harian Pikiran Rakjat di Bandung menerbitkan kembali seri itu dan menjadi satu-satunya media yang memuat kisah kepahlawanan. Tidak begitu jelas apakah Abdul Salam juga mengalami 'represi sayap kiri' pada masa-masa ia berkarya. Namun, sebagai orang yang cukup berpengaruh dalam kekaryaan dan pengkaryaan Teguh, yang juga membuat karya komik

tentang Pangeran Diponegoro, tentu memiliki pengaruh yang cukup besar, hal ini tampak dalam sikap Teguh terhadap Diponegoro dalam komik *Sandhora*.

Sebelum di Sanggar Bambu, masa kecil Teguh hidup di lingkungan grup Ketoprak Tobong Kridosworo milik keluarga besarnya, dengan pimpinan Ki Siswondo HS (Pak Sis). Menurut pengakuan Valiandra dalam wawancara tanggal 2 September 2016, Ki Siswondo HS dengan grup ketoprak Kridosworo-nya pernah ditawari untuk bergabung dengan Lekra, tetapi Ki Siswondo HS menolak. Akhirnya grup tersebut bubar pada tahun 1965 atas inisiatif keluarga karena kekhawatiran pada saat itu konflik ideologis sudah mulai mencapai puncaknya. Menurut Valiandra, banyak pula kerabat Teguh yang dituduh Lekra hingga pada pasca peristiwa '65 kemudian dikenakan wajib lapor ke Koramil Kepanjen. Tuduhan-tuduhan sebagai PKI, Komunis, atau Lekra memang terjadi pada peristiwa '65 yang lebih mirip seperti genosida. Banyak orang dihakimi bahkan dibunuh tanpa ada proses pengadilan. Hal yang sama juga menimpa banyak anggota keluarga Teguh. Tekanan psikologis di tengah-tengah konflik ideologi dan kebudayaan yang dialami oleh Teguh dapat dipahami dari wawancara kepada Dhany Valiandra pada tanggal 2 September 2016, ia menyatakan sebagai berikut:

“Keluarga takut aja, waktu itu gerakan PKI memang sudah memuncak dan perang dengan ABRI, bapak (Teguh) cerita waktu itu daerah Malang Kepanjen banyak juga pembunuhan, bahkan warga Tionghoa di Kepanjen ada yang ditusuk sampai mati, ini cerita bapak. Banyak orang yang tidak sadar bahwa nasionalisme juga bisa dibangun dari seni komik waktu itu, seni propaganda melawan kompeni luar biasa. Tapi ketika bergerak untuk melawan bangsa sendiri yang PKI, perlawanan dari PKI sangat ngeri. Bapak pernah cerita kalau temannya ditusuk sampai mati, USUSE MBRODOL”.

Dari pernyataan Valiandra itu, bahwa cerita Teguh kepada dirinya yang menyebut bahwa “*perlawanan dari PKI sangat ngeri*”,

serta ungkapan “*ususe mbrodol*”, menampakkan suatu gejala tekanan psikologis. Meskipun tidak mengalami represi langsung dari kelompok politik sayap kiri, hal ini cukup dapat menjadi tekanan psikologis bagi Teguh dan akhirnya turut memengaruhi sikap Teguh untuk bergabung dengan Sanggar Bambu serta turut menyuarakan humanisme universal. Mengenai kecenderungan dan komitmen Teguh dalam menyuarakan humanisme universal serta Sanggar Bambu yang juga berparadigma estetis humanisme universal, Valiandra mengonfirmasinya dalam wawancara tanggal 7 September 2016, ia mengungkapkan demikian:

“Lulus SMA (1966), bapak ngglandang ke Jogja bergabung dengan Sanggar Bambu yang kondhangnya sampai Jatim, markas seniman berideologi untuk Indonesia, bergerak dalam Manifes Kebudayaan”.

Dalam pernyataannya itu, Valiandra menyebut bahwa Sanggar Bambu merupakan ‘markas’ seniman yang bergerak dalam Manifesto Kebudayaan, atau dengan perkataan lain ‘sarang’ Manikebu. Manikebu sendiri merupakan gerakan politik kebudayaan, sebagaimana yang diungkapkan Supartono sebelumnya, “*bahwa dengan mengeluarkan manifest tersebut berarti penandatanganan sadar, bahwa gerakan mereka ini tidak hanya gerakan kebudayaan tapi juga politik*”. Maka menjadi sedikit absurd ketika mengatakan bahwa Sanggar Bambu ‘non-politik’, sedangkan ia sendiri merupakan “sarang” Manikebu yang politis. Namun Valiandra juga melanjutkan bahwa Teguh tidak mau terjun dalam ranah politik praktis. Hal ini tentunya senada dengan apa yang telah dibicarakan panjang lebar oleh Sunarto PR, di mana ia berupaya melakukan depolitisasi seni melalui Sanggar Bambu, sedangkan Sanggar Bambu didirikan salah satunya untuk menandingi Lekra yang justru merupakan bentuk politisasi yang lain. Namun jika mempertimbangkan sikap Teguh yang tidak mau terjun dalam ‘ranah politik’, mungkin yang dimaksud di sini memang tidak perlu menjadi Manikebu untuk dapat menyuarakan humanisme universal. Sikap humanis dan antiperang Teguh juga pernah diungkapkan kepada

Valiandra terkait dengan Perang Teluk I (1990-1991) yang memutuskan kontraknya dengan Marvel, Teguh mengatakannya sebagai berikut:

“Perang iki bedebah, matekno sandhang pangan komikus juga, ora mangan nangkane, keno pulute.”

Sebagaimana sastrawan angkatan ‘45 yang juga mengusung paradigma estetis humanisme universal dan gemar memberikan *setting* era kolonial pada karyanya, hal sama juga tampak pada karya Teguh, khususnya dalam *Sandhora*. Pandangan-pandangan seni untuk rakyat sebagaimana yang diusung oleh Lekra juga tampak pada seniman-seniman humanisme universal, tetapi tampak lebih eksotis dan telah menjadi *still life* seperti yang tampak pada karya Teguh yang dibumbui dengan erotisme, eksotisme kebudayaan, dan alam Indonesia.

Pada awal pemerintahan Orde Baru tahun 1966, pemerintah (Departemen Luar Negeri) memiliki pedoman dalam melaksanakan politik luar negeri yang bebas dan aktif. Sebagaimana diungkapkan oleh Poesponegoro & Notosusanto (1993), pemerintah Orde Baru menganggap Manifesto Politik Republik Indonesia sebagai bentuk penyelewengan, dan merupakan ‘pengalaman pahit’ masa lampau. Menurut rumusan yang telah ditetapkan oleh MPRS maka jelaslah politik luar negeri Republik Indonesia secara keseluruhan mengabdikan diri pada kepentingan nasional yang dititikberatkan pada pembangunan nasional, kemakmuran rakyat, serta penegasan kebenaran dan keadilan, sebagai pencerminan dari kehendak hati nurani rakyat. Sesuai dengan kepentingan nasional maka politik luar negeri Indonesia yang bersifat bebas dan aktif tidak dibenarkan memihak pada salah satu blok ideologi yang ada. Politik bebas dan aktif bukanlah politik yang bebas dan netral, tetapi suatu politik luar negeri yang tidak mengikat diri pada salah satu blok ataupun pakta militer. Tujuannya ialah untuk mempertahankan kebebasan Indonesia terhadap imperialisme dalam segala bentuk dan manifestasinya (Poesponegoro & Notosusanto, 1993). Politik bebas aktif yang diterapkan oleh pemerintah Orde Baru tampak sejalan dengan pandangan hu-

manisme universal, kebebasan untuk tidak memihak dapat dipahami sebagai ungkapan ‘non-politik’ atau tidak mengikat diri. Memang pada awal pemerintahan Orde Baru, para seniman, budayawan, dan sastrawan yang mengusung humanisme universal ‘dipergunakan’ oleh pemerintah Orde Baru untuk mengikis komunisme dan menyemai sikap antikomunisme melalui jalur budaya. Namun pada akhirnya humanisme yang ‘sejati’ menemukan jalannya sehingga sastrawan humanisme universal seperti Rendra dan Sitor Situmorang pada akhirnya juga turut menjadi bulan-bulanan Orde Baru.

Pada masa awal pemerintahan Orde Baru dengan politik luar negeri bebas-aktif, berakhirlah pula politik konfrontasi dengan negara-negara lain kemudian digantikan dengan politik bertetangga dan bersahabat baik serta hidup berdampingan, secara damai, dan saling menguntungkan. Poesponegoro & Notosusanto dalam buku *Sejarah Nasional Indonesia VI* (merupakan buku sejarah “standar” Orde Baru), menyebutkan bahwa sejak tahun 1965 bentuk seni drama memperoleh corak baru. Dramawan-dramawan terkemuka seperti WS Rendra, Arifin C. Noer, Ikranegara, dan lain-lain telah membawakan bentuk cerita-cerita baru dalam pementasannya (Poesponegoro & Notosusanto, 1993). Adapun Arifin C. Noer, filmya yang sangat kontroversial adalah Pengkhianatan G 30 S/PKI yang sempat menimbulkan pro dan kontra di kalangan seniman dan kaum terpelajar di Indonesia. Film ini meledak di pasaran dan dianggap ‘*super box office*’, baik karena keingintahuan masyarakat maupun terutama karena diwajibkan oleh pemerintah Orde Baru. Dalam wawancara tanggal 1 September 2016 kepada Valiandra, Teguh mengaku bahwa ia menyukai (bersimpati) kepada Arifin C. Noer, tetapi belakangan ia menyadari bahwa film Pengkhianatan G 30 S/PKI merupakan proyek skenario besar Soeharto. Tidak ada dokumen yang menyatakan secara lugas bahwa Arifin C. Noer terlibat gerakan Manikebu ataupun berparadigma estetis humanisme universal, tetapi penempatan namanya setelah Rendra sudah cukup menjelaskan bahwa alam pikiran yang ada dalam dirinya tidak jauh dari humanisme universal, yang pada awal pemerintahan Orde Baru cukup mendapatkan dukungan dari

pemerintah. Setidaknya upaya Arifin C. Noer (didahului oleh Sutardji dan diikuti kemudian oleh Danarto dan Putu Wijaya) pada tahun 1966 untuk mengembalikan sastra dalam simbol-simbol ketimuran bahkan tradisional untuk dipertentangkan dengan gagasan Barat yang dianggap terlalu menyubordinasi kata dengan definisi-definisi ilmiahnya, menunjukkan komitmen yang cukup kuat kepada cita-cita politik kebudayaan nasional (Dahana, 2001).

Mengenai film sebagai salah satu wahana budaya dapat dipergunakan sebagai sarana penerangan, pendidikan, sekaligus hiburan. Pada masa Orde Lama diadakan pembatasan yang ketat terhadap film-film impor, khususnya dari Eropa dan Amerika, tetapi pemerintah Orde Baru agak melonggarkan dengan beberapa kebijakan-kebijakan lain seperti penyensoran. Hal ini tentunya juga dilatarbelakangi oleh politik luar negeri bebas-aktif yang mengedepankan politik bertetangga dan bersahabat baik serta hidup berdampingan secara damai dan saling menguntungkan. Bioskop Indonesia dibanjiri oleh film-film baik dari Eropa maupun Amerika. Pada masa yang bersamaan (akhir 60-an), Bonneff mencatat bahwa komik sentimental (roman remaja) merajai pasar. Sebagian komikus berusaha untuk mendapat nama di jenis lain, seperti fiksi ilmiah, horor, atau kisah spionase dengan menggunakan tokoh James Bond, bersamaan dengan munculnya kembali film-film Barat di bioskop Indonesia, khususnya dari Amerika (Bonneff, 1998). Pada akhirnya dalam proses pengkaryaan, Teguh sangat terpengaruh oleh film-film dari Barat. Mengenai hal ini, Seno Gumira Ajidarma menyatakan demikian:

“...Namun bagi sesama penggemar, dalam konteks komik Sandhora yang melambungkan nama Teguh Santosa, saya pernah membaca bahwa sosok perempuan itu digagasnya dari Angelique, tokoh fiktif dalam petualangan historis yang eksotik dan erotik berlatar Mediterania abad ke-17 karya dua penulis Prancis, Anne dan Serge Golon.”

“...Itulah *Angelique, Marquise des Anges* (1964), *Marveilleuse Angelique* (1965), *Angelica and The King* (1966), *Indomitable*

Angelique (1967), Angelique et le Sultan (1968) yang semuanya disutradarai Bernard Borderie, dengan Michele Mercier sebagai Angelique Sance de Monteloup.” (Ajidarma, 2015a)

Tampak bagaimana komik *Sandhora* yang selesai tahun 1970 mendapatkan pengaruh dari film yang diputar di Indonesia pada pertengahan hingga akhir tahun 1960-an. Begitu juga karya-karya Teguh selanjutnya, jika meminjam istilah Seno Gumira Ajidarma, bersifat ‘filmis’. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Valiandra (2015) bahwa imajinasi Teguh terpolakan dari film-film yang telah ditontonnya. Dari pengakuan Teguh kepada Valiandra, dari dua film dengan judul yang berbeda, Teguh mampu menggabungkan menjadi skenario komik dengan judul yang menarik. Teguh gemar menonton film seperti *Star Wars*, *Indiana Jones*, *ET*, *James Bond*, dan *The Godfather*, tatkala film-film tersebut populer pada era tahun 70–80-an. Sintesis ide dari film ini menjadi sebuah strategi estetis Teguh dalam membuat komik sebagaimana yang diungkapkan oleh Valiandra, sebagai berikut:

“Ini cerita bapak setelah nonton film *The Godfather* seri 3 di bioskop Dinoyo Teater Malang. Sedikit kilas balik saya tanyakan, “Bapak kok bikin *Godfather* beraroma Jawa, apa tidak disangka menjiplak film ini?” Jawaban bapak hanya sederhana, “Dadi seniman kudu kreatif. Sopo ngerti komik iki diwoco Teguh Karya (*Sutradara Film*). Ben ono sensasi yang luar biasa.” (Valiandra, 2015b)

Pernyataan tersebut ikhwal komik *Godfather 1800* (1976) yang tercipta enam tahun setelah komik *Sandhora* (1970) di mana *Sandhora* sendiri juga merupakan sintesis baru dengan salah satu sumber filmnya adalah *Angelique*, *Marquise des Anges*. Trilogi *Sandhora* dilanjutkan dengan serial *Mat Romeo* (1971) dan *Mencari Majat Mat Pelor* (1974), keduanya juga terinspirasi dari film *James Bond: The Man With The Golden Gun*. Pada era 60-an hingga 70-an, Bonneff (2008) membaginya menjadi tiga periode, masa Roman Remaja (1964–1966), masa Mengembalikan Ketertiban atas Nama Pancasila

(1966–1967), dan masa Menuju Stabilitas (1968–1971) memang banyak film asing yang membanjiri konsumen Indonesia, terutama dari Hongkong dan Barat khususnya Amerika. Strategi estetis yang dilakukan oleh Teguh, dengan memanfaatkan film menjadi sumber inspirasi/sumber ide penciptaan, juga dilakukan oleh komikus lain. Di samping itu para produsen komik ingin mengikuti evolusi yang terjadi dalam sarana ungkap yang lain seperti film, roman populer, dan cerita pendek dalam mingguan sensasi (Bonneff, 1998). Lebih lanjut, Bonneff mengatakan demikian:

“Sumber ilhamnya bermacam-macam. Para komikus sering mengambil kembali garis besar skenario film asing, terutama produksi melodramatis dari Hong Kong. Roman, seri cerita dari negeri yang sama juga diadaptasi menjadi komik, atau lazimnya berdasarkan saduran oleh pengarang Indonesia. Para kreator yang tidak berpengalaman, menemukan berbagai modelnya melalui komik Amerika atau Inggris yang dijual di toko-toko buku di ibu kota.” (Bonneff, 1998)

Komikus Zaldy juga melakukan hal tersebut, ia menilai bahwa dunia Hongkong tidak begitu asing bagi orang Indonesia, tetapi perlu penyesuaian cerita dengan tata cara Indonesia. Sebagaimana Zaldy, Teguh juga melakukan hal tersebut, ia melokalkan apa yang telah ia dapat sebagai sumber ide penciptaan dalam konteks budaya Indonesia, seperti yang tampak pada dua seri trilogi *Sandhora* yang terakhir (*Mat Romeo* dan *Mencari Mayat Mat Pelor*) serta *Godfather 1800*. Yang unik dari komik Teguh, jika Zaldy melakukan penyesuaian cerita dengan tata cara Indonesia maka Teguh melakukan hibridisasi, baik antara Barat dan Timur maupun antara yang modern dan tradisional, keduanya sama kuat. Kecenderungan ini tampak pada karya Teguh, terlihat bagaimana Teguh melakukan perjuangan budaya dalam rangka mempertahankan dan mengembangkan martabat diri bangsa Indonesia di tengah masyarakat global. Semangat ‘mengglobal’ ini tampak juga pada seniman dan sastrawan yang tergabung dalam Manifesto Kebudayaan atau yang tidak jelas tergabung di dalamnya

namun mengusung paradigma estetis humanisme universal, sebagai implementasi 'keuniversalan' setelah humanisme.

Dari pemaparan yang dilakukan pada tahap interpretasi ikonologis ini, tampak bagaimana psikologi personal dan *weltanschauung* (pandangan hidup) Teguh Santosa sebagai pencipta karya komik *Sandhora*. Dengan mengungkapkan sikap dasar dari bangsa Indonesia pada waktu itu, periode, kelas, agama, atau peristiwa yang terjadi pada waktu karya tersebut diciptakan, tampak bagaimana ideologi Teguh sebagai komikus. Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Langer mengenai simbol seni, di mana karya seni secara utuh merupakan sebuah bentuk simbol yang merupakan citra/ekspresi perasaan seniman, dengan kata lain sebagai 'presentasi' perasaan dan emosi seniman (Langer, 2006). Lebih jauh Langer mengungkapkan mengenai simbol seni sebagai berikut:

"...bahwa sebuah karya seni itu yang utama adalah ekspresi perasaan-yaitu sebuah 'ekspresi' dalam pengertian yang logis, yang menyajikan susunan kepekaannya, emosi, serta alunan pikiran yang lebih serentak, bagi kognisi kita yang tidak bersifat pribadi-yaitu in abstracto. Simbolisasi semacam ini merupakan fungsi utama karya seni, berdasarkan yang saya sebut karya seni sebagai sebuah bentuk ekspresi." (Langer, 2006)

Apa yang dimaksud oleh Langer diatas bahwa bentuk ekspresi atau simbol seni dalam sebuah lukisan (atau dalam bentuk seni yang lain, termasuk komik), tidak lain adalah lukisan itu sendiri. Sebuah lukisan yang dapat diindra oleh mata adalah bentuk yang kasat mata, ia berwujud dari cat minyak yang terhampar di permukaan kanvas. Cat dan kanvas sebagai material pembentuk lukisan itu sendiri sudah raib, hilang, atau sudah tidak dapat 'dikenali' lagi. Seseorang tidak lagi melihat lukisan sebagai cat dan kanvas, lebih dari itu, lukisan menyajikan ruang yang benar-benar diciptakan oleh seniman sebagai bentuk yang utuh. Berangkat dari konsep tersebut, komik *Sandhora* merupakan sebuah simbol yang utuh yang notabene merupakan jiwa zaman. Melalui konstruksi argumen yang telah dipaparkan

Buku ini tidak diperjualbelikan.

dalam interpretasi ikonologis di atas maka komik *Sandhora* (1970) merupakan kristalisasi simbol dari pembelaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan/humanisme, kebebasan berekspresi, dan kesetaraan manusia serta upaya perjuangan budaya dalam rangka mempertahankan dan mengembangkan martabat diri bangsa Indonesia di tengah masyarakat global.

Buku ini tidak diperjualbelikan.

BAB VI

Penutup

*“True knowledge exists in
knowing that you know nothing.”*

Socrates

Ketiga tahap yang telah dilakukan dalam tiga bab sebelumnya (Bab III, Bab IV, dan Bab V) merupakan tahap deskripsi praikonografis, analisis ikonologis, dan interpretasi ikonologis, tampaknya telah menjawab tujuan dari kajian terhadap komik *Sandhora*. Seperti yang telah diungkapkan di awal, kajian ini bertujuan untuk, *pertama*, mengetahui dan menjelaskan bagaimana elemen-elemen visual dan verbal, baik yang bersifat aktual maupun ekspresional yang ada dalam komik *Sandhora* membentuk tema dan konsep yang merefleksikan semangat zaman pada waktu itu. Tujuan *kedua* dari kajian ini adalah mengetahui dan menjelaskan nilai-nilai simbolik yang muncul dalam komik *Sandhora*.

Deskripsi praikonografis dan analisis ikonografis melahirkan sebuah penjelasan mengenai elemen visual dan verbal yang membentuk tema dan konsep. Makna faktual dari komik *Sandhora* ialah sebuah komik yang menceritakan tentang kisah cinta antara dua tokoh utama, yakni *Sandhora* dan *Mat Pelor*. Di dalam perjalanan kisah cinta mereka, dipenuhi dengan konflik dan ketegangan yang muncul

Buku ini tidak diperjualbelikan.

karena gesekan/benturan dengan para tokoh antagonis. Sebagai karya sastra, komik yang terdiri dari 10 jilid ini memiliki alur dan dinamika *setting* yang cukup kompleks, yang terdiri dari (1) *Exposition* (jilid 1); (2) *Inciting force* (jilid 2); (3) Pengembangan cerita/dinamisasi (Jilid 3-9); (4) *Climax*; (5) *Falling action*; dan (6) *Conclusion*. Tiga tahap terakhir terjadi pada jilid 10. Dalam komik ini, tampak bagaimana Teguh Santosa memaparkan cerita dengan mengambil titik pandang *narrator omniscient*, yakni pengisah yang juga berfungsi sebagai pelaku cerita yang beberapa kali tampak pada narasi tekstual dalam *caption* dan juga memosisikan diri sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat secara langsung dalam keseluruhan satuan dan jalinan cerita. *Setting* tempat dalam komik ini bermula di Kota Surabaya pada tahun 1830 dan berakhir di Teluk Amurang, Manado pada akhir tahun 1981. Dari situ dapat dipahami bahwa kisah ini berlangsung hampir selama satu tahun, bertepatan dengan berakhirnya Perang Jawa (Perang Diponegoro) dan di tengah berkecamuknya Perang Paderi di Sumatera. Secara makro, dinamika *setting* tempat yang dialami oleh Sandhora meliputi Surabaya–Sumatera Barat/Bukittinggi–Batavia–Perairan Malaka–Makassar–Minahasa/Manado–Woloan–Mindanao. Adapun Mat Pelor, meliputi Surabaya–Sumatera Barat–Perairan Malaka–Makassar–Minahasa/Manado–Woloan–Mindanao. Secara keseluruhan komik ini menampakkan bagaimana pendekatan ketepatan objektif dipergunakan sebagai gaya gambar oleh Teguh Santosa. Gaya ketepatan objektif ialah ketika sebuah bentuk karya seni memiliki hubungan dekat dengan fenomena visual yang diimitasi. Karya seni dengan gaya ini memiliki kemiripan secara kualitatif dengan objek yang diacunya (referen) atau dengan kata lain bersifat ‘ikonis’, yang cukup populer mulai tahun 60-an hingga 80-an di Indonesia. Pendekatan ketepatan objektif juga tampak pada komikus dan karya komik yang lain yang sezaman, semisal Ganes TH dalam karyanya *Si Buta dari Goa Hantu* (1968), dan Hans Jaladara dalam karyanya *Panji Tengkorak* yang terbit pertama kali tahun 1967.

Meskipun sama-sama menggunakan pendekatan yang sama, tampak bagaimana Teguh memiliki kemampuan teknis yang lebih

akurat dalam hal mewujudkan objek gambar dengan lebih objektif (memiliki kesamaan kualitatif yang lebih tinggi dengan objek yang diacunya), begitu juga dalam hal kompleksitas elemen (detail) dan komposisi. Dalam hal teknik, gambar Teguh menunjukkan keluwesan goresan garis, baik dalam goresan garis lurus maupun kurva, juga tampak pada arsiran yang ia buat. Hal ini menyebabkan berbagai pose manusia yang ia gambar menjadi lebih natural dan proporsional.

Adapun gaya yang lebih personal (ciri khas) dari gaya gambar Teguh Santosa adalah penggunaan blok hitam, yang didapatkan secara 'tidak sengaja' ketika sebuah bidang yang awalnya terisi dengan arsiran garis tipis-tipis, tiba-tiba berubah menjadi blok hitam setelah dicetak dengan menggunakan mesin cetak. Teknik blok hitam, arsiran, dan cahaya kontras semakin menguat ketika dipengaruhi oleh gaya gambar komikus Inggris Frank Bellamy. Adapun secara genre, dalam komik ini tampak pelukisan secara riil sebuah kejadian yang diorientasikan pada melimpahnya tingkah laku tokoh. Secara cepat situasi dan tempat kejadian berubah-ubah yang sebagian besar di dalamnya terjadi peristiwa-peristiwa fantastis, menimbulkan ketegangan dan berusaha menyampaikan hiburan. Tokoh utama berangkat dari dunianya sehari-hari ke sebuah dunia asing dan berbahaya, di mana ia mempunyai bermacam-macam masalah dan tugas yang harus diatasi di bawah bayang-bayang bahaya maut. Tujuan dari perjalanannya biasanya adalah pertolongan atau penyelamatan seseorang atau dunianya sendiri. Di dalam aturan roman petualangan diceritakan dari pandangan tokoh utama yang mempresentasikan kebaikan dan sering melawan kejahatan atau kekuasaan yang suram dan akhirnya menang. Berangkat dari ciri khas tersebut maka karakteristik cerita seperti ini tergolong dalam *genre* roman petualangan. Namun setiap adegan dan peristiwa fiktif yang berlangsung dalam komik ini ditempatkan dalam *setting* waktu dan tempat yang benar-benar ada serta peristiwa yang benar-benar telah terjadi pada masa lampau dan berusaha menghubungkannya (Perang Jawa dan Perang Paderi). Sehingga dapat dikatakan bahwa genre komik ini tergolong *hybrid*, yakni roman petualangan dan roman sejarah atau roman petualangan-

sejarah. Genre yang sama tampak pada karya komik *Taufan* (1973) karya Ganes TH dengan *setting* waktu masa revolusi kemerdekaan Indonesia, atau *Njai Dasima* (1969) karya Yus Chandra dengan *setting* tahun 1820-an di Jakarta (Betawi).

Adapun penggambaran ekspresional dalam komik ini mengungkapkan sebuah kisah cinta dan petualangan yang penuh dengan ketegangan, pertarungan antara hidup dan mati, kelicikan, kekesatriaan, dan harapan, yang diekspresikan melalui penokohan dan perwatakan, alur, sudut pandang, *setting* waktu, tempat, dan peristiwa serta tentunya gaya gambar personal Teguh, berupa teknik blok hitam yang turut mengintensifkan ekspresi ketegangan dalam komik ini. Elemen-elemen visual dan verbal, baik yang bersifat faktual maupun ekspresional tersebut membentuk tema berupa konsep dasar tentang kemanusiaan, di mana cinta yang tulus dan suci akan menemukan jalannya untuk bersatu dan selama itu pula kebiadaban, kelicikan, dan keserakahan akan terus membayang-bayangi. Dengan menempatkan cinta kasih dalam perjuangan antara hidup dan mati maka tidak ada cara lain selain tetap berpijak pada kebenaran, ajaran kasih sayang, religiusitas, dan nilai-nilai kemanusiaan. Tema ini juga terekspresikan dalam sikap Teguh pada pokok-pokok pikiran yang telah ia sajikan, yakni dengan mengecam segala macam bentuk tindak kekerasan, kebiadaban, atau peperangan, baik itu yang disebabkan oleh hasrat akan kekuasaan dan keserakahan maupun dalih ‘perang suci’ dengan mengatasnamakan agama. Sebaliknya, ia menyajikan kepada pembaca suatu pemahaman agama yang mengedepankan cinta kasih terhadap sesama manusia, menghargai perbedaan, serta toleransi atau dengan perkataan lain semangat pluralisme dan multikulturalisme. Tema dan sikap yang dibangun oleh Teguh dalam komik ini menunjukkan komitmen yang kuat terhadap paradigma estetis humanisme universal, yang populer pada paruh kedua 1960-an hingga tahun 1980-an,

Dari pemaparan yang dilakukan pada tahap interpretasi ikonologis ini, tampak bagaimana psikologi personal dan *weltanschauung* (pandangan hidup) Teguh Santosa sebagai pencipta karya komik *Sandhora*. Dengan mengungkapkan sikap dasar dari bangsa Indonesia pada

waktu itu, periode, kelas, agama, atau peristiwa yang terjadi pada waktu karya tersebut diciptakan, tampak bagaimana ideologi Teguh sebagai komikus. Hal ini sekaligus menjawab tujuan penelitian yang kedua. Berangkat dari konsep simbol seni, komik *Sandhora* merupakan sebuah simbol utuh, yang notabene merupakan jiwa zaman. Melalui konstruksi argumen yang telah dipaparkan dalam interpretasi ikonologis maka komik *Sandhora* merupakan kristalisasi simbol dari pembelaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan/humanisme, kebebasan berekspresi, dan kesetaraan manusia serta upaya perjuangan budaya, dalam rangka mempertahankan dan mengembangkan martabat diri bangsa Indonesia di tengah masyarakat global.

Upaya pembelaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan/humanisme, kebebasan berekspresi, dan kesetaraan manusia yang tampak dalam komik *Sandhora* tidak lepas dari pengaruh ideologi tersebut di dalam diri Teguh Santosa. Ideologi yang mulai populer pada sastra angkatan '45, dan semakin menguat menjelang peristiwa '65 ini tampaknya begitu meresap dalam diri Teguh. Hal ini tentunya juga tidak lepas dari peran orang-orang di sekeliling Teguh, kebudayaan, dan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh Teguh. Kesemuanya itu merupakan aspek-aspek yang 'membentuk' diri Teguh. Tampaknya, 'prahara budaya' Manikebu versus Lekra (realisme-sosialis versus humanisme-universal), yang cukup radikal dalam dunia sastra dan seni rupa Indonesia menjelang peristiwa '65, secara subtil menampakkan jejaknya dalam komik Indonesia. Pribadi Teguh yang terbuka serta tekad yang cukup kuat dalam meraih suatu pencapaian, menjadikan komik *Sandhora* menampakkan 'rembesan' ideologi ini.

Akhirnya, alih-alih 'menjawab rumusan masalah', kajian ini justru banyak memunculkan pertanyaan lanjutan. *Pertama*, jika memang komik *Sandhora* ini memiliki komitmen kuat terhadap paradigma estetis atau ideologi humanisme universal, lantas bagaimana dengan karya-karya Teguh yang lain (sesudah *Sandhora*)? *Kedua*, bagaimana pula dengan komikus-komikus Indonesia yang lain? Dalam kaitannya dengan 'prahara budaya' menjelang peristiwa '65. *Ketiga*, jika memang komik pada masa itu dianggap sebagai medium yang 'ampuh'

dalam propaganda, lalu mengapa Lekra/PKI tidak menggunakannya? Se jauh penelusuran, jarang sekali (atau hampir tidak ada) ditemui artefak-artefak komik yang merupakan propaganda Lekra/PKI atau setidaknya memiliki komitmen kuat terhadap ideologi realisme-sosialis. Apakah artefak-artefak tersebut sebenarnya ada, tetapi telah musnah (dimusnahkan) dan dikubur oleh legitimasi antikomunisme melalui seni dan budaya yang dilakukan oleh Orde Baru? Di samping pertanyaan-pertanyaan tersebut, tentunya juga ada pertanyaan keempat, kelima dan seterusnya, yang kesemuanya itu membutuhkan kajian-kajian, baik interdisiplin maupun multidisiplin terhadap komik Indonesia.

Daftar Pustaka

- Abbagnano, N. (1967). *The encyclopedia of philosophy vol.3*. Macmillan Publishers.
- Abdurahman, D. (1999). *Metode penelitian sejarah*. Logos Wacana Ilmu.
- Adams, L. S. (1996). *The methodologies of art*. Westview Press.
- Ajidarma, S. G. (2014). “Sastra Film” dalam Komik Teguh Santosa. Dalam *Handout Preview Pameran Seni Komik Teguh Santosa Retrospeksi 1965-2000 di Malang*. Galang Press.
- Ajidarma, S. G. (2015a). Teguh Santosa sepanjang jaman. Dalam A. Malik & S. Jai (Ed.), *Maestro of darkness : Teguh Santosa 1942-2000*,. Penerbit MNC.
- Ajidarma, S. G. (2015b). Tulisan pengantar. Dalam A. Malik & S. Jai (Ed.), *Maestro of The darkness: Teguh Santosa 1942-2000*. MNC Publishing.
- Aminuddin. (2014). *Pengantar apresiasi karya sastra*. Sinar Baru Algesindo.
- Atmadiredja, G. (2012). Komik di Indonesia: Sebuah studi perbandingan antara komik lokal dengan komik asing. https://www.academia.edu/5078769/KOMIK_DI_INDONESIA_SEBUAH_STUDI_PERBANDINGAN_ANTARA_KOMIK_LOKAL_DENGAN_KOMIK_ASING
- Ardika, I. G. (2003). *Mengungkap perjalanan sanggarbambu*. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.

- Barrett, T. (1994). *Criticizing art : Understanding the contemporary*. Mayfield Publishing Company.
- Berman, L. (2001). Comics as social commentary in Java, Indonesia. Dalam J. A. Lent (Ed.), *Illustrating Asia : Comics, humor magazines and picture books*. University of Hawaii Press.
- Bittner, W. (2006). Das abenteuer in der literatur. Dalam W. Bittner (Ed.), *Schreiben, Lesen, Reisen. Essays und Vorträge*. Athena.
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Breckler, S. J. (1984). Empirical validation of affect, behavior, and cognition as distinct components of attitude. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47(6), 1191–1205. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.47.6.1191>
- Burhan, M. A. (t.t.). *Artikel : Paradigma estetik seni rupa modern Indonesia dalam perspektif sejarah*. Diakses pada 14 April, 2022, dari http://galeri-nasional.or.id/newss/742-paradigma_estetik_seni_rupa_modern_indonesia_dalam_perspektif_sejarah
- Burhan, M. A. (2003). Seni rupa modern Indonesia : Tinjauan sosiohistoris. Dalam W. Adi (Ed.), *Aspek seni visual Indonesia : Politik dan gender*. Yayasan Seni Cemeti.
- Carey, P. (2014). *Takdir: Riwayat Pangeran Diponegoro (1785-1855)*. Penerbit Buku Kompas.
- Carrot Academy. (2013). Diskusi perkembangan komik Asia bersama Prof. John A. Lent. *Carrot academy*. Retrieved April 11, 2022, from <http://www.carrotacademy.com/diskusi-perkembangan-komik-asia-bersama-prof-john-a-lent/>
- Dahana, R. P. (2001). *Kebenaran dan dusta dalam sastra*. Indonesia Tera.
- Damono, S. J. (1979). *Sosiologi sastra : Sebuah pengantar ringkas*. Depdikbud.
- Duncan, R., & Smith, M. J. (2009). *The power of comics: History, form, & culture*. The Continuum, International Publishing Group Inc.
- Eisner, W. (1990). *Comics & sequential art* (6th ed.). Poorhouse Press.
- Eriyanto. (2001). *Analisis wacana: Pengantar analisis teks media*. LKIS.
- Esten, M. (1978). *Kesusastraan : Pengantar teori dan sejarah*. Angkasa.
- Feldman, E. B. (1967). *Art as image and idea*. Prentice – Hall, Inc.

- Gie, K. W. (2014). *Put On*. Pustaka Klasik.
- Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. University Press of Mississippi.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and narration*. University Press of Mississippi.
- Herlambang, W. (2012). Congress for cultural freedom di Indonesia. *Boemipoetra boekan milik antek imperialis: Djoernal sastra*. Penerbit Boemipoetra.
- Herlambang, W. (2014). *Kekerasan budaya pasca 1965: Bagaimana Orde Baru melegitimasi anti-komunisme melalui sastra dan film*. Marjin Kiri.
- Junaedhi, K. (1991). *Ensiklopedia pers Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kartika, D. S., & Perwira, N. G. (2004). *Pengantar estetika*. Penerbit Rekayasa Sains.
- Kasmana, K., Sihombing, R. M., & Irfansyah. (2014). Ciri visual komik strip Sunda Opat Madhab Setan dalam Majalah Manglé. *Jurnal Visual Art & Design ITB*, 6(2), 69–88.
- Koendoro, D. (2007). *Yuk, bikin komik*. Dar! Mizan.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Kroeber, A.L., & Talcott, P. (1958). The concepts of culture and of social system. *American Sociological Review*, 23(1), 582.
- Langer, S. K. (2006). *Problematika seni*. Sunan Ambu Press.
- Lent, J. A. (2014). Cartooning in Indonesia: An overview. Dalam J. A. Lent (Ed.), *Southeast Asian cartoon art: History, trends and problems*. McFarland.
- Lent, J. A. (2015). *Asian comics*. Univ. Press of Mississippi.
- Liliweri, A. (2005). *Prasangka dan konflik: Komunikasi lintas budaya masyarakat multikultur*. Penerbit LKIS.
- Lombart, D. (2008). *Nusa Jawa: Silang budaya kajian sejarah terpadu, bagian I: Batas-batas pembaratan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Lubis, I. (2009). Komik fotokopian Indonesia 1998 – 2001. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 3(1), 57–78. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2009.3.1.5>
- Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu sejarah: Sebuah pengantar*. Prenada Media Group.

- Maharsi, I. (2011). *Komik : Dunia kreatif tanpa batas*. Kata Buku.
- Makka, A.M. (1968). Sunarto PR: Pelukis merdeka. *Angkatan Bersendjata*. Diakses pada 26 Agustus, 2016, dari <http://archive.ivaa-online.org/khazanahs/detail/1946,>.
- Matzkowski, B. (2001). *Wie interpretiere ich Lyrik Basiswissen: Grundlagen der analyse und interpretation* (2nd ed.). Bange.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics*. HarperPerennial.
- McGrath, E. A. (2006). *Sejarah pemikiran reformasi*. BPK Gunung Mulia.
- Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want?: The lives and loves of images*. University of Chicago Press.
- Moeljanto, D. S., & Ismail, T. (1995). *Prahara budaya : Kilas balik ofensif Lekra/PKI dkk*. Penerbit Mizan.
- Panofsky, E. (2008). *Meaning of The visual arts*. Anchor Books.
- Petersen, R. S. (2011). *Comics, manga, and graphic novels: A history of graphic narratives*. World Wide Web.
- Poedjawijatna. (2005). *Pembimbing ke Arah alam filsafat*. Rineka Cipta.
- Poesponegoro, M. D., & Notosusanto, N. (1993). *Sejarah nasional Indonesia jilid vi*. Balai Pustaka.
- Rachmanadji, D. (2012). *Awal eksistensi komik Indonesia sebagai produk budaya nasional*. Jurusan Seni Dan Desain Universitas Negeri Malang.
- Robbins, S. P. (2007). *Perilaku organisasi* (1st ed.). Salemba Empat.
- Rokhmansyah, A. (2014). *Studi dan pengkajian sastra: Perkenalan awal terhadap ilmu sastra*. Graha Ilmu.
- Rosidi, A. (2013). *Ikhtisar sejarah sastra Indonesia*. Pustaka Jaya.
- Rosidi, A. (2015). *Lekra bagian dari PKI*. Pustaka Jaya.
- Ruttkowski, W., & Reichmann, E. (1974). *Das studium der Deutschen literatur*. National Carl Schurz Association.
- Saraceni, M. (2001). *The language of comics*. Routledge.
- Setiawan, H. (2003). *Kamus Gestok*. Galang Press.
- Sindhunata. (2011). Rasa perimbangan: Rahasia hidup beruntung dan bahagia. Dalam Hermanu (Ed.), *Ilustrasi grafis Cheng Li*. Bentara Budaya Yogyakarta.

- Soedarso, S. (1990). *Tinjauan seni : Sebuah pengantar untuk apresiasi seni*. Suku Dayar Sana.
- Soekito, W. (1989). Kelahiran seorang sastrawan, pemulihan fungsi intelektual. *Majalah Sastra Horison*, 237–243.
- Subhan, A. (2012). Analisis penggunaan kata-kata tabu dala puisi-puisi W.S. Rendra sebagai pengaruh persentuhannya dengan kebudayaan Barat. *Linguistika Akademia*, 1(1), 1–16.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat seni*. Penerbit ITB.
- Supangkat, J., & Zaelani, R. A. (2006). *Ikatan silang budaya: Seni Serat Biranul Anas*. Art Fabrics dan KPG.
- Supartono, A. (2000). *Lekra Vs Manikebu: Perdebatan kebudayaan Indonesia 1950-1965*. STF Driyarkara.
- Suroto, S. (2007). Pengantar kuratorial. *Katalog pameran komik Indonesia satu dekade (konde) 9-18 Agustus 2007*.
- Suseno, F. M. (2003). *13 Tokoh etika sejak zaman Yunani kuno sampai abad 19*. Penerbit Kanisius.
- Syarifuddin. (2015). Mengingat-ingat Teguh Santosa (1942-2000). Dalam A. Malik & S. Jai (Ed.), *Maestro of The Darkness, Teguh Santosa 1942-2000*. MNC Publishing.
- Tabrani, P. (2005). *Bahasa rupa*. Kelir.
- Tangkilisan, Y. B., & Iskandar, M. (2010). *Penulisan sejarah: Pemikir kebudayaan*. Direktorat Nilai Sejarah, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata.
- Teeuw, A. (2013). *Sastra dan ilmu sastra*. Pustaka Jaya.
- Teeuw, A. Galestin, Th.P., Robson, S.O., Worsley, P.J.& Zoetmulder P.J. (1969), *Siwaratrikalpa of mpu Tanakung*. The Hague: Martinus Nijhoff.
- Toer, P. A. (2003). *Realisme sosialis dan sastra Indonesia*. Lentera Dipantara.
- Valiandra, D. (2014a). Erotisme berujung penjara. Dalam A. Malik & S. Jai (Ed.), *Maestro of Darkness : Teguh Santosa 1942-2000*. Penerbit MNC.
- Valiandra, D. (2014b). Tentang komik The Godfather Teguh. Dalam S. Jai & A. Malik (Eds.), *Maestro of the darkness: Teguh Santosa 1942-2000*. Dewan Kesenian Jawa Timur.

- Valiandra, D. (2015a). Kawah Candradimuka Sanggar Bambu. Dalam A. Malik & S. Jai (Ed.), *Maestro of darkness: Teguh Santosa 1942-2000*. Penerbit MNC.
- Valiandra, D. (2015b). Tentang komik The Godfather Teguh. Dalam A. Malik & S. Jai (Ed.), *Maestro of darkness : Teguh Santosa 1942-2000*. Penerbit MNC.
- Wellek, R., & Warren, A. (2014). *Teori kesusastraan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Wicaksono, A. (2014). *Pengkajian prosa fiksi*. Penerbit Garudhawaca.
- Widayat, A. (2001). Kethoprak: Seni pertunjukan dan seni sastranya, media menuju konteks multikultural. *Proceding Seminar Nasional Pemberdayaan KBJ III*, 1–11.
- Winarto, J. (1969). Sunarto PR: Sebuah profil. *Sinar Harapan*. Diakses pada 26 Agustus, 2016, dari <http://archive.ivaa-online.org/khazanahs/detail/1900>.
- Yudiono, K. S. (2010). *Pengantar sejarah sastra Indonesia*. Grasindo.
- Zaidan, A. R., Mujiningsih, E. N., & Santosa, P. (1998). *Unsur erotisme dalam cerpen Indonesia 1950-an*. Pusat Pembinaan Dan Pengembangan N Nasional
- Zainuddin, M. (2010). *Pluralisme agama: Pergulatan dialogis Islam-Kristen di Indonesia*. UIN-Maliki Press.
- Zuliati. (2014). Ikonografi karya Sudjojono “di depan kelamboe terboeka.” *Journal of Urban Society's Arts*, 14(1), 1–16.

Daftar Istilah

- Ikonografi**
(*Iconography*) : Sebuah kajian (metode) yang merupakan cabang dari sejarah. Ikonografi menaruh perhatian terhadap pokok bahasan (*subject matter*) atau makna (*meaning*) dari karya seni rupa, kedua hal tersebut merupakan lawan dari bentuk seni (*form*). Ikonografi berisi catatan mengenai dunia bentuk murni yang merupakan pembawa (*carrier*) makna primer atau makna natural, yang oleh Panofsky disebut sebagai “motif artistik”.
- Ikonologi**
(*Iconologi*) : Sebuah metode penafsiran (interpretasi) dalam sejarah kebudayaan dan juga sejarah seni yang dipergunakan oleh Aby Warburg dan Erwin Panofsky. Penafsiran ini mengungkap latar belakang sosial-budaya, sejarah tema (*subject matter*) dalam beragam bentuk karya seni visual.

- Sosio-Historis** : sebuah Sebuah perspektif kajian, yang melibatkan sejarah sosial dalam telaah kesejarahan, atau mengombinasikan antara faktor-faktor sosial dengan faktor-faktor sejarah dalam suatu telaah kesejarahan. Sebagai perspektif, sosio-historis dapat juga dimaknai sebagai penggunaan bantuan ilmu sosiologi dalam telaah kesejarahan.
- Kontemporer** : Secara leksikal, kontemporer memiliki tiga makna, yakni (1) pada waktu yang sama, (2) semasa, atau sezaman, dan (3) pada masa kini, atau dewasa ini. Dalam konteks seni rupa, seni rupa kontemporer dapat diartikan sebagai seni rupa atau aktivitas kesenian (rupa) pada saat ini, kesenian pada masa kini. Pengertian tersebut terlalu umum dan bersifat ambigu, sebab tidak merujuk kepada ciri khusus, atau ideologi tertentu. Batasan waktu “masa kini” ’ sebagai pengertian kontemporer juga bersifat ambigu, akan sangat bergantung pada kapan seseorang menggunakannya. Pengertian yang paling umum dalam dewasa ini, seni rupa kontemporer merupakan suatu aktivitas berkesenian yang dilandasi oleh semangat postmodernisme. Pencarian secara terus-menerus kemungkinan-kemungkinan estetik estetik baru, melalui eksplorasi medium seni, pengalaman estetik estetik baru, dan metode yang baru, yang mana pada akhirnya melahirkan pembacaan terhadap seni rupa dari perspektif yang baru pula.

- Artefak (*Artifact*)** : Objek yang dibuat oleh manusia. Kata ini biasanya dipergunakan pada sebuah objek dalam konteks kepentingan telaah budaya atau sejarah. Dalam konteks telaah kesejarahan, artefak dimaknai sebagai semua peninggalan masa lampau, baik secara keseluruhan atau sebagian hasil dari garapan tangan manusia.
- Nasionalisme (*Nationalism*)** : Sebuah konstruksi sosial yang bersifat multi-dimensional yang tercermin dalam identitas komunal dengan sebuah negara. Nasionalisme adalah ideologi politik yang berorientasi pada perolehan dan pemeliharaan pemerintahan sendiri atau kedaulatan penuh, atas wilayah yang memiliki makna historis bagi kelompok tersebut (tanah air).
- Hibrida (*Hybrid*)** : Gabungan, atau dibentuk dan tersusun dari unsur-unsur yang heterogen.
- Ideologi (*Ideology*)** : Seperangkat keyakinan normatif, ide, atau gagasan yang lahir baik secara sadar, maupun tidak sadar, yang dimiliki oleh individu, kelompok, atau masyarakat.
- Interpretasi (*Interpretation*)** : Secara leksikal dapat juga dimaknai sebagai tafsir, atau dalam konteks hermeneutika dapat dimaknai sebagai studi makna dalam kata-kata, ungkapan, tanda, dan simbol.
- Faktual (*Factual*)** : Terbatas pada, terhubung pada, atau berdasarkan pada fakta.
- Ekspresi (*Expression*)** : Sebuah tindakan membuat pikiran atau perasaan dapat diketahui oleh seseorang, atau dapat juga dikatakan sebagai sebuah tindakan untuk menunjukkan ide/gagasan dalam beragam medium.

- Artistik (Artistic)** : Secara umum dapat dikatakan sebagai sesuai dengan “standar seni” ’ atau memenuhi persyaratan estetika. Dalam konteks pengalaman seni, pengalaman artistik dapat dimaknai sebagai sebuah tindakan memproduksi karya seni, yang dalam prosesnya didasari oleh pertimbangan nilai-nilai estetik.
- Underground** : Secara leksikal berarti “bawah tanah”. ’ Istilah ini seringkali digunakan pada bentuk-bentuk media (seni musik, komik, dan media massa) yang ditujukan untuk khalayak elit, yang sering ditandai dengan tingginya tingkat orisinalitas dan bersifat eksperimental, dan tidak sesuai dengan standar, tren, atau “hip” ’ khas yang bersumber dari media mainstream populer.
- Spatio-temporal** : Menempati dimensi ruang dan dimensi waktu. Misalkan manusia, ia tumbuh dan bergerak dalam ruang, serta terpengaruh oleh dimensi waktu, ia lahir dan mati.
- Weltanschauung** : Pandangan dunia secara umum (*worldview*), adalah orientasi kognitif yang mendasar pada suatu individu atau masyarakat, yang mencakup seluruh pengetahuan dan sudut pandang individu atau masyarakat, seperti filsafat, anggapan, eksistensial, dan nilai-nilai normatif, emosi, dan serta etika.

- Estetika (*Aesthetic*)** : Estetika sebagai kajian tentang keindahan dalam arti yang luas, adapun keindahan memiliki 3 pengertian, yakni : (1) Keindahan sebagai kualitas abstrak yang ada pada sebuah objek, ia sebagai nilai; (2) Keindahan sebagai sebuah kebahagiaan atau perasaan yang muncul karena reaksi terhadap sebuah objek (pengalaman estetik); dan (3) Keindahan sebagai objek yang indah itu sendiri (*the beautiful*).
- Modernisme (*Modernism*)** : Modernisme adalah gerakan filosofis yang, seiring dengan tren dan perubahan budaya, muncul dari transformasi berskala luas di masyarakat Barat selama abad ke-19 dan awal abad ke-20. Di antara faktor-faktor yang membentuk modernisme adalah perkembangan masyarakat industri modern dan pesatnya pertumbuhan kota, kemudian diikuti oleh reaksi terhadap Perang Dunia I.
- Sekuensial (*Sequential*)** : Sequence dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai barisan, atau urutan. Dalam matematika, urutan adalah suatu daftar tertata. Sebagaimana suatu himpunan, urutan memuat "anggota" ' atau "elemen" ' (juga disebut "term" ' atau "istilah"). '). *Sequential* dapat diartikan sebagai bersifat berurutan.
- Jukstaposisi (*Juxtaposition*)** : Suatu tindakan menempatkan dua atau lebih suatu hal secara berdampingan, atau penempatan dua objek secara berdampingan, biasanya untuk membandingkan, baik untuk menemukan kesamaan maupun perbedaan.

- Stereotip** (*Stereotype*) : Dalam psikologi sosial, stereotipe adalah pemikiran yang dapat diadopsi tentang tipe individu tertentu atau cara-cara tertentu dalam melakukan sesuatu. Pikiran atau keyakinan ini mungkin akurat atau mungkin tidak mencerminkan kenyataannya. Secara umum, Stereotipe stereotipe merupakan jalan pintas pemikiran yang dilakukan secara intuitif oleh manusia untuk menyederhanakan hal-hal yang kompleks dan membantu dalam pengambilan keputusan secara cepat
- Elemen** (*Elements*) : Komponen atau penyusun keseluruhan atau salah satu bagian dari keseluruhan.
- Struktur** (*Structure*) : Susunan dan hubungan antara bagian atau elemen dari sesuatu keseluruhan yang kompleks. Struktur dapat juga dipandang sebagai cara di mana bagian-bagian (elemen) suatu sistem atau objek disusun atau diatur dalam sebuah sistem.
- Arbitrer** (*Arbitrary*) : Berdasarkan pilihan acak atau keinginan pribadi, tanpa alasan atau sistem apa pun, atau bersifat memaksa dan manasuka.
- Realitas** (*Reality*) : Kenyataan, keadaan di mana hal-hal sebagaimana adanya, berlawanan dengan gagasan idealis, atau keadaan hal sebagaimana adanya, bukan seperti yang dibayangkan.
- Medium** : Dapat juga dimaknai sebagai "sarana" atau agen dalam melakukan sesuatu. Dapat juga berarti sesuatu yang dipergunakan untuk menyampaikan kesan sensorik, baik yang bersifat material maupun non-material.

- Genosida**
(Genocide) : Pemusnahan yang disengaja dan sistematis dari suatu kelompok nasional, ras, politik, atau budaya, atau tindakan yang disengaja untuk menghancurkan orang (biasanya sebagai kelompok etnis, nasional, ras, atau agama) secara keseluruhan atau sebagian.
- Empiris (Empiric)** : Berdasarkan, berkaitan dengan, atau lebih menekankan kepada observasi atau pengalaman inderawi daripada teori atau logika murni.
- Pluralisme**
(Pluralism) : Dalam kaitannya dengan ideologi politik, plural adalah sebuah keadaan masyarakat di mana anggota kelompok etnis, ras, agama, atau sosial yang beragam mempertahankan dan mengembangkan budaya tradisional atau kepentingan khusus mereka dalam batas-batas yang umum. Pluralisme sebagai filsafat politik adalah pengakuan dan penegasan keragaman di dalam manifesto politik, yang memungkinkan koeksistensi damai dengan berbagai kepentingan, keyakinan, dan gaya hidup
- Multikulturalisme (Multiculturalism)** : Multikultural adalah istilah yang menggambarkan adanya beberapa tradisi budaya dalam satu negara, biasanya dipertimbangkan dalam kaitannya dengan budaya yang terkait dengan kelompok etnis pribumi dan kelompok etnis non-pribumi. Sebagai ideologi politik, multikulturalisme dapat memiliki wujud yang beragam, mulai dari perlakuan yang sama terhadap berbagai budaya di masyarakat, memelihara keragaman budaya, hingga kebijakan di mana orang-orang dari berbagai kelompok etnis dan agama diperlakukan secara sama oleh penguasa.

- Manifesto** : Adalah pernyataan sikap sebuah kelompok yang diumumkan kepada publik dan sering bermuatan politis.
- Revolusi (*Revolution*)** : Perubahan mendasar dalam kekuatan politik atau struktur organisasi yang terjadi dalam waktu yang relatif singkat ketika populasi meningkat dalam pemberontakan melawan penguasa. Dalam konteks Marxisme, revolusi yang dimaksud adalah revolusi proletar. Revolusi proletar adalah sebuah perubahan sosial di mana kelas pekerja mencoba menggulingkan kaum borjuis. Revolusi proletar umumnya dianjurkan oleh kaum sosialis, komunis, dan kebanyakan anarkis.
- Apolitik (*Apolitical*)** : Sikap apatis atau antipati terhadap semua afiliasi politik. Menjadi apolitik juga bisa merujuk pada situasi di mana orang mengam-bil posisi yang tidak memihak dalam hal masalah politik, atau “netral” secara politis, tanpa sikap, konten, atau bias politik.

Indeks

- Adams, 11, 13, 15, 16, 18, 177
 Analisis ikonografis, 10, 11, 13
 artefak, xvii, 2, 23, 176, 185
- balloon, 12
 Bonneff, xvi, xvii, xxi, 2, 3, 7, 8, 17,
 22, 23, 34, 41–43, 47, 48,
 140, 142, 160, 165–167, 178
- caption, ix, x, xxii, 12, 31, 32, 37,
 38, 39, 88–94, 99, 110, 111,
 114, 115, 123–126, 128,
 129, 130, 172
 cergam, xxiv, 1, 23
 content, 9, 10, 14, 23, 31, 107, 122,
 145
- Dhany Valiandra, xxii, 6, 57, 152,
 153, 161
- Eisner, xv, xvi, xvii, xviii, xxii, 1, 18,
 21, 24–26, 30, 178
 ekspresional, 8, 9, 10, 11, 59, 95,
 99, 115, 122, 171, 174
- ekstra estetis, 31–33
 Erwin Panofsky, 9, 20, 122, 183
- film, 5, 6, 7, 13, 15, 16, 21, 23, 24,
 55, 56, 105, 107, 142, 149,
 164–167, 179
 form, xv, xvi, 9, 23–26, 31, 107,
 178, 183
- Ganes TH, 6, 101, 105, 110, 116,
 117, 172, 174
 graphic narratives, 26, 180
 Groensteen, xxi, xxii, 2, 179
 gutter, xxii, 12, 31, 32, 113, 114
- Historiografi, 41, 42, 191
- indie, 4, 8, 18
 Interpretasi ikonologis, 10, 11, 14,
 145
- Jan Mintaraga, 6, 8, 54, 56
 Jukstaposisi, 26, 187

- komik, xiv–xxii, xxiv, 1–9, 11–13, 15–44, 46–51, 54–57, 59, 60, 79–81, 86–92, 94, 95, 100–105, 107–117, 122–124, 129, 131, 133, 135, 136, 139, 142, 143, 146, 151–153, 160, 161, 165–169, 171–182, 186
- kontemporer, 2, 184
- Lekra, 5, 140, 141, 143, 146–148, 150, 154, 156, 157, 160–163, 175, 176, 180, 181
- makna intrinsik, 10, 14, 15, 145
- Malang, xxiv, 6, 56, 70, 79, 81, 84, 161, 166, 177, 180
- Manifesto Kebudayaan, 136, 141, 142, 146–148, 162, 167
- Mat Romeo, 6, 56, 166, 167
- McCloud, xv, xvi, xvii, xviii, xxii, 1, 25, 35, 180
- modernisme, 20, 187
- Nilai estetis, 31
- novel grafis, xxiv, 23, 27–29
- objective accuracy, 31, 101
- Orde Baru, 4–6, 9, 54, 156, 163–165, 176, 179
- Panel, 12, 27, 40, 59, 113, 114
- PKI, 5, 146, 157, 161, 164, 176, 180
- praikonografis, 10, 11, 59, 115, 120, 122, 171
- sekuensial, xv–xvii, 1, 23, 25, 30
- seni rupa, xiii, xix, xx, xxiii, xxiv, 1–3, 9, 16, 18, 20, 22, 24, 25, 31, 34, 37, 40, 100, 105, 120, 139, 140, 142, 154–156, 175, 178, 183, 184
- subject matter, 9, 10, 12, 13, 41, 59, 100, 120–123, 127, 133–135, 183
- Suzanne K. Langer, 15, 33
- tema, xxii, 5, 6, 8, 10, 13–18, 20, 30, 39, 100, 119–121, 123, 134, 136, 139, 143, 145, 171, 174, 183
- Toni Masdiono, 23
- web-comics, 24
- weltanschauung, 145, 168

Biografi Penulis



Aditya Nirwana, karena badannya yang kurus kering (dahulu) seringkali dipanggil '*Keceng*'. Lahir di Malang pada tanggal 5 April 1987. Setelah menamatkan kuliahnya di Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang tahun 2010 kemudian melanjutkan studi di Program Pascasarjana, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dengan minat studi Pengkajian Seni Rupa dan minat utama Desain Komunikasi Visual. Setelah lulus hingga sekarang, bekerja sebagai dosen tetap di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Ma Chung di Kota Malang. Saat ini sedang berupaya konsisten untuk menulis dan juga berguru pada penulis-penulis yang telah senior. Di samping menulis di jurnal-jurnal ilmiah nasional, beberapa tulisannya terserak di media massa dan juga katalog-katalog pameran seni rupa.

MENIMBANG
SANDHORA:
TELAAH KOMIK TEGUH SANTOSA

Komik adalah suatu bentuk karya seni yang menekankan kepada kesinambungan gambar dan tulisan dalam mengemukakan ide atau gagasan. Pengalaman artistik komikus ketika mencipta komik tidak hanya mendudukkan komik dalam bingkai seni rupa, namun lebih luas sebagai artefak kebudayaan. Buku *Menimbang Sandhora: Telaah Komik Teguh Santosa* menyajikan secara metodik sebuah kajian sosio-historis dengan pendekatan ikonografi dan ikonologi terhadap karya seni rupa berupa komik. Melalui buku ini diungkapkan bagaimana elemen-elemen visual dan verbal, baik yang bersifat aktual maupun ekspresional, membentuk tema dan konsep yang merefleksikan dinamika tahun 1970 saat komik Sandhora diterbitkan.

Hadirnya buku *Menimbang Sandhora: Telaah Komik Teguh Santosa* diharapkan dapat mengisi kekosongan kajian akademik terhadap komik Indonesia yang dewasa ini semakin jarang ditemui. Buku ini dapat menjadi bacaan alternatif bagi penikmat komik Indonesia, penyuka sejarah komik Indonesia, dan referensi para mahasiswa khususnya seni dan desain. Selamat membaca!



Diterbitkan oleh:
Penerbit BRIN, anggota Ikapi
Direktorat Repositori, Multimedia, dan Penerbitan Ilmiah
Gedung BJ Habibie, Jln. M.H. Thamrin No. 8,
Kb. Sirih, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10340
E-mail: penerbit@brin.go.id
Website: penerbit.brin.go.id

DOI: 10.55981/brin.571



ISBN 978-623-8052-24-0



9 786238 052240

Buku ini tidak diperjualbelikan.