

# Analisis Konsep Dan Gaya Visual Komik “Sri Asih Vs Si Seribu Mata”

Dede Hasti Sopiyantri, Bachrul Restu, Arief Johari  
Prodi Desain Komunikasi Visual– Fakultas Teknik dan Desain  
Universitas Nusa Putra  
Sukabumi-Indonesia  
dede.hasti\_dkv17@nusaputra.ac.id

**Abstrak** — Komik Indonesia masa kini masih kalah saing dengan komik Eropa dan komik Jepang. Masyarakat lebih menyukai komik Eropa dibandingkan komik Nusantara. Sehingga hal ini berdampak pada adanya pengaruh komik Eropa terhadap perkembangan komik Nusantara. Pengaruh ini menyebabkan Indonesia mengalami krisis identitas keaslian komik. Oleh karena itu penulis membuat penelitian yang bertujuan agar masyarakat bisa mengetahui konsep dan gaya visual komik nusantara khususnya komik “Sri Asih Vs Si Seribu Mata” karya RA Kosasih yang mengangkat tema pahlawan super. Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif . Tahapan penelitian dilakukan mulai dari mencari rumusan masalah, pemilihan sampel, pengumpulan data, analisa data dan menarik kesimpulan. Kesimpulan diambil berdasarkan keseluruhan analisa hasil penelitian. Hasil penelitian ini berupa konsep dan gaya visual yang digunakan dalam penggambaran komik “Sri Asih Vs Si Seribu Mata”, seperti penggambaran tokoh, panel, parit serta dialog balon.

**Kata kunci** — Komik, Eropa, Indonesia, Gaya Visual

## I. PENDAHULUAN

disampaikan mudah dipahami. Menurut Dewi Tresnawati, Eri Satria dan Yudistira Adinugraha (2016), komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti .

Di Indonesia sendiri terdapat berbagai komik nusantara yang pada masanya sangat populer di kalangan masyarakat. Salah satunya adalah komik Nusantara dengan judul Sri Asih karya RA Kosasih. Komik Sri Asih ini dikatakan mirip dengan Wonder Woman dari Amerika karena sama-sama merupakan wanita sakti yang memiliki kekuatan super dan juga berwajah cantik. Wonder Woman merupakan komik karya William Moulton Marston yang diterbitkan pada tahun 1941 oleh penerbit DC Comics. Komik Wonder Woman ini sangat populer di Indonesia. Karena kesuksesan komik Wonder Woman ini RA Kosasih mulai memadukan karakter Sri Asih dengan karakter tokoh Wonder Woman . Kemudian komik Sri Asih ini diterbitkan oleh penerbit Melodi Bandung. Dapat diketahui bahwa penerbit Melodi Bandung banyak menerbitkan komik-komik lama yang dibuat pada tahun 1950 an, salah satunya Komik Puteri Bintang karya Johnlo.

Selain Komik Sri Asih, RA Kosasih juga berhasil membuat komik Mahabarata dan Ramayana. Sementara itu Komik Sri Asih sendiri merupakan komik superhero pertama di Indonesia. Boneff (2008) mengatakan memilih komik Indonesia sebagai pokok kajian, karena selain

perannya terutama juga karena keasliannya yang begitu penting. Dalam komik Sri Asih, RA Kosasih mengangkat pemeran utamanya sebagai seorang pahlawan perempuan sakti yang bertujuan untuk menumpas kejahatan. Tokoh Sri Asih ini sama halnya dengan tokoh Wonder Woman dari Amerika yang juga merupakan pahlawan wanita yang memiliki kekuatan super.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui konsep dan gaya visual komik Sri Asih karya RA Kosasih dengan judul “Sri Asih vs Si Seribu Mata”. Konsep dan Gaya visual yang disampaikan pada komik ini sangat menarik untuk dianalisis, karena pada dasarnya penggambaran komik nusantara berbeda dengan komik sekarang yang sudah tercampur oleh komik eropa seperti komik Jepang dan komik Eropa lainnya. Diantara banyaknya komik Nusantara yang pernah lahir di Indonesia, penulis lebih memilih Komik Sri Asih karena, komik ini merupakan komik superhero pertama di Indonesia. Saat ini komik nusantara seperti Sri Asih sangat jarang di jumpai. Hal ini disebabkan oleh masuknya berbagai komik dari Eropa dan Jepang yang menyebabkan komik-komik Nusantara menjadi kurang diminati, bahkan sebagian besar masyarakat saat ini tidak tahu bahwa komik Sri Asih pernah ada sebelumnya.

Untuk membantu mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan sebuah solusi dengan memperkenalkan kembali komik Nusantara yaitu komik Sri Asih kepada masyarakat saat ini. Hal demikian dilakukan agar masyarakat bisa tahu komik khas Nusantara dengan konsep dan gaya visualnya.

## II. LANDASAN TEORITIK

Desain Komunikasi Visual merupakan cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi melalui berbagai media. Media tersebut bisa berupa gambar, huruf, maupun video.

Desain diambil dari bahasa Itali yaitu “designo” yang berarti gambar. Sedangkan dalam bahasa Latin “designare” yang artinya merencanakan atau merancang.

Komunikasi berarti menyampaikan pesan dari penyampai pesan kepada penerima pesan melalui sebuah media dengan maksud tertentu. Komunikasi berasal dari bahasa Inggris “communication” yang diambil dari bahasa Latin yaitu “communis” yang berarti sama.

Visual berarti segala sesuatu yang dapat dilihat oleh mata.

Jadi Desain Komunikasi Visual bisa diartikan sebagai seni menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa visual yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan untuk memberi informasi, memengaruhi hingga mengubah perilaku target sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Menurut Tinarbuko (1998:66), desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai salah satu upaya pemecahan masalah (komunikasi, atau komunikasi visual) untuk menghasilkan suatu desain yang paling baru di antara desain yang baru.

Dalam Desain Komunikasi Visual dikenal unsure-unsur yang sangat penting antara lain: Bentuk, merupakan pola dalam suatu obyek. Bentuk dasar pada umumnya adalah kotak, lingkaran, segitiga dan lain-lain. Garis, unsur desain yang menghubungkan satu titik pada titik lainnya yang kemudian membentuk sebuah garis. Warna, definisi secara umum dari warna merupakan spectrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna. Identitas suatu warna dapat ditentukan oleh panjang gelombang cahaya tersebut. Format, merupakan unsur tambahan dalam DKV. Unsur ini digunakan untuk mengartikan besar kecilnya ketajaman suatu objek. Tekstur, biasanya unsur ini bisa dirasakan melalui indera peraba yaitu kulit. Tekstur ini pada umumnya merupakan suatu permukaan dari berbagai media seperti permukaan buku, dinding, pohon dan lainnya. Tekstur dikategorikan menjadi dua yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Ruang, yaitu jarak antara satu bentuk ke bentuk lainnya.

Saat ini perkembangan komik di Indonesia masih di dominasi oleh komik-komik dari luar diantaranya komik Naruto karya Masashi Kishimoto serta Detective Conan karya Aoyama Goshō. Komik asal “Negeri Sakura” tersebut lebih sering dijumpai di rak toko buku. Terkenalnya komik Jepang ini berlangsung pada era 1990-an dan 2000-an. Komik

Dragon Ball karya Akira Toriyama dan komik Doraemon karya Fujiko F Fujio merupakan komik favorite untuk dibaca pada saat itu.

Namun jauh sebelum itu komik Indonesia pernah mengalami masa kejayaan. Sebut saja komik Si Buta Dari Gua Hantu karya Ganes Th, Jaka Sembung karya Djair Warni, atau Panji Tengkorak karya Hans Jaladara. Komik tersebut sangat Berjaya di era 1960-an sampai dengan 1970-an.

Perkembangan komik Indonesia diawali dengan munculnya komik strip pada tahun 1930-an kemudian munculah komik Eropa pada tahun 1950-an. Komik strip Eropa seperti Put On pada tahun 1960-an sampai dengan 1970-an, komik fisik Indonesia mulai meredup hingga pada tahun 2000-an. Perkembangan komik di Indonesia mendapatkan banyak pengaruh dari komik Eropa dan lainnya sehingga konsep dan gaya visual komik Nusantara sangat beragam.

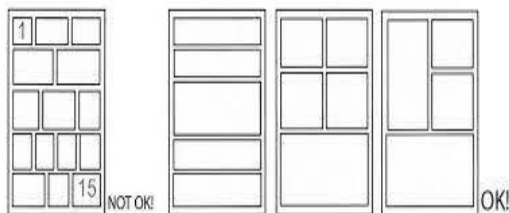
Dapat dikatakan bahwa komik merupakan bentuk seni yang menggunakan beberapa gambar yang kemudian disusun menjadi sebuah bentuk cerita. Biasanya komik dicetak diatas kertas dengan menggunakan berbagai media seperti majalah, koran, buku, maupun web online. Menurut Toni Masdiono (1998:3) komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan pembacanya [3]. Komik biasanya menggambarkan petualangan suatu karakter dalam menjalankan kehidupannya. Dalam penggambaran dialog antar karakter biasanya menggunakan teks yang dilingkari didalam balon dan dibaca dari kiri ke kanan maupun sebaliknya yang kemudian dicetak diatas kertas, majalah maupun dicetak melalui web. Dalam cerita komik umumnya terdapat beberapa Genre cerita misalnya genre petualangan dan horror. Smith (2006) juga mengemukakan bahwa terdapat dua jenis komik, yaitu komik strip (comic strip) dan comic book.

Komik Strip, merupakan komik dengan cerita yang singkat atau pendek biasanya jenis komik ini hanya mempunyai 3-6 panel. Komik Petualangan, biasanya komik jenis ini menceritakan petualangan dari seorang tokoh dalam melalui jalan atau cerita hidupnya. Komik Wayang, adalah komik ciri khas Indonesia yang diambil dari kisah Ramayana dan Mahabarata.

Fine art style Gaya visual komik ini menggunakan teknik menggambar berdasarkan isi pikiran komikus, biasanya gambar yang dihasilkan akan terlihat abstrak dan dekoratif. Tujuan dari penggunaan Gaya visual ini adalah rasa seni tanpa terikat oleh bentuk kartun, semikartun, maupun realis. Tidak terikat pula oleh perspektif, pencahayaan atau shading. Realism Style atau gaya gambar realis, Untuk gaya ini gambar komik dibuat semirip mungkin dengan aslinya baik itu postur tubuh, anatomi, bentuk wajah dan ras manusia atau

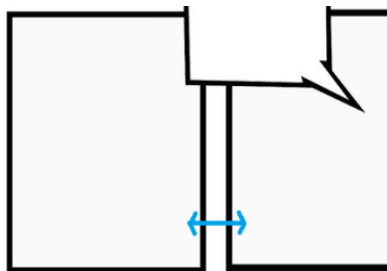
satwa. Semicartoon style atau semirealis m style, Gaya ini merupakan gabungan dari gaya realis dan kartun. Hal ini bias dilihat dari gambaran jelas dari anatomi tubuh karakternya, walaupun bagian wajah biasanya dibuat sedikit berbeda seperti membesarkan bagian mata . Biasanya gaya ini menghasilkan gambar yang lucu. Ada beberapa contoh tokoh dengan gaya ini yaitu Doraemon, Mickey Mouse dan Stitch.

Panel merupakan sebuah bidang gambar yang mewakili adegan tertentu. Biasanya berisi ilustrasi dan teks yang membentuk sebuah alur cerita. Panel mempunyai bentuk yang beragam, bisa berupa segitiga, persegi panjang maupun trapesium.



Gambar 2.1. Panel

(Sumber : <https://lapakfjbku.com/panduan-membuat-lay-panel-komik-yang-gampang/belajar-ebay1411537259035>)



Gambar 2.2. Parit

(Sumber :

<https://abiigumilar.wordpress.com/2018/04/09/menenal-apa-itu-komik/>)

Balon Kata adalah sebuah bidang yang menampilkan sebuah kata atau kalimat. Biasanya digunakan untuk percakapan antar tokoh komik.



Gambar 2.3 Balon Kata

(Sumber :

<https://pixabay.com/id/illustrations/kartun-komik-kata-gelembung-balon-268493/>)

Ilustrasi merupakan sebuah elemen yang sangat penting didalam komik. Ilustrasi itu bisa berupa gambar, foto, logo, dan icon yang membentuk sebuah komik.

### “PILAH PILIH MASA DEPAN”



Biar kamu makin #mantapmemilih kunjungi detik.com/pemilu

Gambar 2.3 Ilustrasi

(Sumber :

<https://id.pinterest.com/pin/750412356654230977/>)

Tipografi dalam bahasa inggris yaitu Typography merupakan seni memilih dan menata huruf untuk diterapkan pada berbagai media berdasarkan aturan tertentu. Hal ini dilakukan agar para pembaca bisa merasa lebih nyaman dan biasanya tipografi mengandung kesan tertentu berdasarkan huruf atau font yang digunakannya. Tentunya pengaturan tipografi tidak bisa digunakan sembarangan, karena bisa menimbulkan makna yang berbeda. Surianto (2013) mengatakan bahwa tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi, dan lainnya. Dalam tipografi umumnya terdapat berbagai jenis font yang beragam. Serif merupakan font yang memiliki kait di setiap ujungnya, umumnya font ini sangat sering kita jumpai dalam sebuah artikel maupun makalah.



Gambar 2.4 Font Serif

(Sumber:

<http://www.desainstudio.com/2010/04/pengertian-serif-dan-sans-serif.html>)

Jenis font ini bisa dibilng kebalikan dari font serif. Jenis font ini tidak memiliki kait di setiap

ujungnyanya. Font ini banyak dijumpai pada kemasan makanan atau minuman.



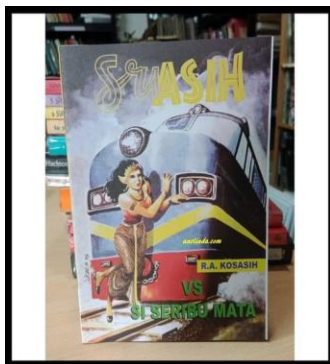
Gambar 2.5 Font San Serif  
(Sumber : <https://www.canva.com/learn/serif-vs-sans-serif-fonts/>)

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Tahapan penelitian dilakukan mulai dari mencari rumusan masalah, pemilihan sampel, pengumpulan data, analisa data dan menarik kesimpulan. Kesimpulan diambil berdasarkan keseluruhan analisa hasil penelitian. Menurut Lexy J. Moleong mengatakan bahwa, metodologi penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data-data dan perilaku yang diamati.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penulis lebih memilih menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena dirasa mampu menjawab semua penelitian yang dianalisis berdasarkan fenomena sosial yang apa adanya dengan tanpa manipulasi atau hal lainnya seperti menambahkan dan mengurangi hal yang dianalisis.

### IV. ANALISIS PENELITIAN



Gambar 4.1 Gaya Visual komik Sri Asih  
(Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/fashion-wanita/perhiasan-aksesoris/2cah6b8-jual-promo-sri-asih-vs-si-seribu-mata-001>)

#### 1. Gaya Visual

Gaya Visual komik ini menggunakan Realism Style atau gaya gambar realis. Dimana para tokoh, tempat kejadian dalam komik ini dibuat semirip mungkin dengan gambar aslinya baik itu postur tubuh, anatomi, bentuk wajah dan ras manusia atau hewan.

#### 2. Ilustrasi Komik Sri Asih

Gaya gambar realis. Komik Sri Asih ini menggambarkan seorang wanita yang memiliki kekuatan super. Terlihat bahwa tokoh Sri Asih menggunakan pakaian adat Jawa lengkap dengan ikat pinggang, selendang serta perhiasan Sri Asih digambarkan sebagai sosok pahlawan yang pemberani, memiliki paras yang cantik dan berambut panjang. Terlihat didalam cover komik, Sri Asih sedang menghentikan kereta yang sedang melaju menggunakan kedua tangannya sendiri. Penggambaran latar belakang dalam cover komik ini kurang jelas, dimana hanya menampilkan ruang kosong saja tanpa ada obyek lainnya.

#### 3. Tipografi Komik Sri Asih

Tipografi yang digunakan menggunakan sans serif. Dalam cover Sri Asih huruf yang digunakan bervariasi mulai dari huruf sambung sampai dengan huruf kapital. Terlihat "Sri" menggunakan huruf sambung dengan garis yang berwarna kuning dan kata "Asih" menggunakan huruf kapital berwarna kuning sedangkan kata "Vs Si Seribu Mata" menggunakan huruf kapital berwarna hijau.



Gambar 4.2 Panel komik Sri Asih  
(Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/fashion-wanita/perhiasan-aksesoris/2cah6b8-jual-promo-sri-asih-vs-si-seribu-mata-001>)

#### 4. Panel Komik Sri Asih

Penggunaan Panel dari komik ini cukup bervariasi. Ada yang bentuknya kotak, persegi panjang, trapesium, bahkan segitiga serta penggambaran alur secara umum dari kiri ke kanan. Bentuk panel menyesuaikan bentuk adegan dalam cerita. Ukuran panel tergolong besar dan hanya menampilkan 4 panel saja. Hal ini juga terlihat dari banyaknya background yang tampak kosong di setiap panel.

#### 5. Parit Komik Sri Asih

Parit pada komik Sri Asih ini berukuran besar dan menyesuaikan gambar. Ukuran parit yang besar ini dilakukan untuk meminimalisir background-background yang tampak kosong di setiap panel komik.

#### 6. Balon Kata Komik Sri Asih

Balon kata yang digunakan ada yang berbentuk elips dan persegi panjang menyesuaikan panjang panel. Bahkan ada juga balon kata yang keluar dari panel. Balon kata yang bervariasi ini bertujuan untuk member kesan yang menarik bagi pembaca.

### V. KESIMPULAN

Perkembangan komik Indonesia saat ini sudah banyak terpengaruh komik Eropa dan Jepang, banyak pengayaan komik nusantara yang masih

mengikuti gaya komik Eropa. Hal ini menyebabkan Indonesia mengalami krisis identifikasi keaslian komik . Banyak komik yang bertema tentang kebudayaan Indonesia tetapi menggunakan pengayaan komik asing. Oleh karena itu diperlukannya pengenalan kembali konsep serta gaya visual dari komik Nusantara yang masih orisinal dan belum terpengaruh oleh komik Eropa dan lainnya. Hal ini bertujuan agar masyarakat tidak keliru dalam membedakan mana yang masih asli dan mana yang sudah tidak. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa kebudayaan nusantara sangatlah beragam. Sudah sepantasnya kita lebih mencintai kebudayaan sendiri daripada kebudayaan asing

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dewi Tresnawati, Eri Satria, Yudistria Adinugraha. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia, Jurnal Algoritma, Vol. 13.No. 1, Hal. 99-105, ISSN : 2302-7339
- [2] Bonneff, M. (1998). Komik Indonesia. Kepustakaan Populer Gramedia.
- [3] Masdiono, Toni (1998). Empat Belas Jurus Membuat Komik Jakarta: Creative Media Jakarta
- [4] Smith, Andrew (2006). Teaching With Comics. University of Lethbridge.
- [5] Tinarbuko, I. T. S. (2015). DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. CAPS.
- [6] Remy J. Moleong Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: Remaja Rosdakarya 2006)
- [7] Semiawan, C. R. (2010). Metode penelitian kualitatif. Grasindo.
- [8] Rustan, S. (2013). Font And Tipografi. Gramedia Pustaka Utama.