

IDENTITAS ILUSTRASI KHARISMA JATI DALAM KOMIK HUMOR SATIR GOD YOU MUST BE JOKING (GYMBJ)

Adhitya Candra Irawan¹, Sunarmi²

^{1,2}Program Studi Kajian Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Surakarta

corresponding author email : adhityacandairawan@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan metode interpretasi analisis dengan pendekatan grafis, bertujuan untuk menjelaskan identitas ilustrasi Kharisma Jati dalam buku komik humor satir *God You Must Be Joking* (GYMBJ). Fokus permasalahan dalam penelitian ini ada dua, yaitu mencari ciri khas gaya ilustrasi dan teknik ilustrasi yang biasa dilakukan oleh Kharisma Jati. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan bentuk dan ciri khas ilustrasi Kharisma Jati dalam komik GYMBJ dan menjelaskan bagaimana aspek-aspek yang membangun identitas ilustrasinya. Analisis dalam pembahasan ini, menggunakan teori ilustrasi dengan beberapa pendekatan konsep-konsep ilustrasi yang disesuaikan pada spesifikasi permasalahan. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, terdapat beberapa temuan dari setiap pembahasan substansi permasalahannya. Bentuk ilustrasi yang terdapat dalam komik humor satir GYMBJ merupakan identitas karakterisasi Kharisma Jati melalui karakter gigi dua, karakter tersebut digambarkan dengan bentuk tidak proporsi dengan menggunakan gaya cibi atau bentuk tubuh yang kecil. Penggambaran karakter gigi dua didasari dengan penggunaan teknik ilustrasi arsir hitam putih dan dussel hitam putih.

Kata kunci: identitas, ilustrasi, kharisma jati, komik, humor satir, GYMBJ

Abstract

This research was conducted using an analytical interpretation method with a graphical approach, to explain identity of the Kharisma Jati illustration in the comic book satirical humor God You Must Be Joking (GYMBJ). The focus of the problem in this study is twofold, namely looking for the characteristics of the illustration style and illustration techniques that are usually done by Kharisma Jati. This study aims to explain the form and characteristics of Kharisma Jati's illustrations in GYMBJ comics and explain how the aspects that build the identity of his illustrations. The analysis in this discussion uses illustration theory with several approaches to illustration concepts adapted to the specifications of the problem. Based on the results of the analysis carried out, there are several findings from each discussion of the substance of the problem. The form of illustration contained in the GYMBJ satirical humor comic is the identity of the characterization of Kharisma Jati through the second tooth character, the character is depicted in a disproportionate form using the cibi style or small body shape. The depiction of the second tooth character is based on the use of black and white shading and black and white dussel illustration techniques.

Keyword : identity, illustration, kharisma jati, comic, satirical humor, GYMBJ

1. PENDAHULUAN

Komik merupakan salah satu media komunikasi dalam bentuk bacaan dan ilustrasi yang umumnya memiliki esensi atau pesan. Perkembangan komik saat ini semakin diminati karena terdapat beragam konten yang disajikan. Hal ini secara tidak langsung membuat komik tersegmentasi penikmatnya dan disesuaikan dengan kelompok pembacanya. Selain itu komik juga dianggap sebagai media edukasi atau pendidikan, di mana pada dasarnya komik menjadi sarana komunikasi pada pembaca dalam bentuk ilustrasi. Untuk memperluas perspektif mengenai ilustrasi, perhatikan beberapa pendapat para ahli di bawah ini.

Menurut Rohidi (1984) gambar ilustrasi dalam hubungannya dengan seni rupa, sebagai penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks. Agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Soedarso dalam perspektifnya mengatakan bahwa ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian. Ilustrasi juga merupakan sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen (Soedarso, 1990).

Salam juga menjelaskan bahwa ilustrasi secara tradisional telah digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan atau ide yang diangkat dari teks buku atau lembaran-lembaran kertas (Salam, 1994). Beberapa pernyataan di atas menunjukkan bahwa ilustrasi memiliki seperti halnya ilustrasi dibuat untuk menjelaskan sesuatu, ilustrasi dibuat untuk menerangkan sesuatu, dan ilustrasi dibuat untuk menegaskan sesuatu. Ilustrasi yang ada pada naskah tertulis bertujuan agar mudah di pahami dan esensi yang ada di dalamnya tersampaikan dengan baik pada pembaca.

Penyajian teks di dalam ilustrasi komik umumnya tertulis pada gelembung teks. Hal ini bertujuan untuk membantu menjelaskan esensi yang ada di dalam ilustrasi komik. Menurut Prasetya secara umum komik sebagai salah satu media yang berfungsi untuk bercerita yang direpresentasikan melalui ilustrasi gambar. Komik juga dapat diartikan sebagai karya sastra yang disajikan dalam bentuk gambar, didalam kisah ceritanya terdapat satu tokoh yang diunggulkan (Prasetya, 2019). Menurut Franz & Meier komik adalah suatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan disajikan melalui urutan gambar yang dibuat secara eksklusif dengan panduan kata-kata (Franz and Meir, 1994).

Perkembangan komik di Indonesia saat ini sangat pesat, terdapat beragam konten dengan bentuk sajian ilustrasi yang berbeda. Para komikus pun semakin kritis dalam merespon adanya dinamika sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Beberapa konten komik mengangkat tema dengan merepresentasikan kehidupan masyarakatnya yang mencakup masalah sosial, agama, budaya, dan politik (Hermawan, 2016). Penyajian ilustrasi dalam karya komik tersebut mengandung konten kritik sosial yang bertujuan sebagai sarana edukasi, namun tema-tema komik tersebut tidak semua dapat diter8ma oleh pembaca. Hal ini terjadi karena beberapa isi ceritanya terkadang memicu konflik sosial dan menjadi sensitif bagi beberapa pembacanya.

Salah satu ilustrasi komik yang kontennya mengandung unsur kritik sosial sekaligus merepresentasikan kehidupan masyarakat Indonesia adalah komik humor satir berjudul *God You Must Be Joking* (GYMBJ) karya Kharisma Jati. Kharisma Jati atau lebih dikenal dengan Kharisma Jati adalah seorang komikus yang berasal dari daerah Bantul, Yogyakarta, Jawa Tengah. Komik GYMBJ merupakan jenis komik humor satir yang di dalamnya berisi cerita sindiran dan kritik sosial, serta dikemas dengan konsep jenaka dan humor pada setiap ilustrasi yang disajikan.

Komik GYMBJ menjadi populer karena disetiap ilustrasi yang disajikan selalu mengangkat penokohan karakter dengan nama Gigi Dua. Karakter ini selalu muncul dalam setiap konten komik strip GYMBJ. Gigi Dua merupakan pemeran utama atau karakter yang mendominasi seluruh cerita dalam komik GYMBJ. Selain itu karakter ini juga memiliki beragam penokohan disetiap ceritanya, seperti memerankan peran lucu, aneh, kritis, dan merupakan karakter yang keberadaannya tidak memiliki suatu tujuan (*nihilis*). Tokoh Gigi Dua ini ditandai dengan ilustrasi dua buah gigi depan yang renggang berada di mulutnya.

Kharisma Jati menggunakan konsep humor atau lelucon dalam komik GYMBJ, ini merupakan wujud interpretasi dari kegelisahan dan rasa ketidaknyamanannya terhadap perilaku masyarakat yang saling berprasangka buruk. Komik ini adalah komik dengan jenis konten humor satir yang banyak mengandung unsur kritik sosial yang ditujukan kepada pihak-pihak tertentu. Indra dalam wawancara, menceritakan bahwa tahun 2016 komik strip ini dikumpulkan dan diterbitkan menjadi sebuah buku melalui jalur *indie*. Jalur penerbitan *indie* dipilih Kharisma Jati karena merasa kontennya tidak mudah diterima oleh pihak penerbit, sebab isi dari komiknya banyak mengandung hal-hal sensitif bagi beberapa orang atau pembaca (Indra, 2019).

Konten pada komik humor satir GYMBJ ini memiliki hal yang menarik, sebuah artikel yang ditulis oleh Andrew Yonkie mengungkapkan pola pikir Kharisma Jati yang menganggap atheis itu tidak bermoral, agama Islam pasti *fundamentalis*, atau Belanda pasti jahat karena pernah menjajah. Berdasarkan yang telah dijelaskan, hal ini menunjukkan bahwa komik ini mengangkat konten yang sangat sensitif bagi masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu karya-karya dari Kharisma Jati dianggap khalayak umum sebagai komik penuh kontroversi (Yonkie, 2017). Adapun kontroversinya, di sisi lain tidak sedikit juga orang atau pembaca menganggap hal itu sebagai sesuatu yang positif. Bagi pembaca yang menyukainya komik ini dianggap sebagai hiburan dan lelucon.

Keseluruhan cerita yang disajikan dalam komik humor satir GYMBJ merupakan bentuk representasi dari suatu peristiwa di kehidupan masyarakat Indonesia. Melihat dari ketertarikan pembaca dan popularitas buku komik GYMBJ ini, menunjukkan bahwa ada identitas yang kuat di dalam ilustrasi komik buatan Kharisma Jati. Ada ciri atau karakteristik ilustrasi Kharisma Jati yang menjadi daya tarik bagi pembacanya. Hal inilah yang menjadi fokus permasalahan dalam artikel ini, bahwa identitas ilustrasi komik Kharisma Jati membuat GYMBJ menjadi dikenal dan diminati banyak pembaca komik.

Hal ini menjadi persoalan menarik dalam kajian artikel ini, di mana Kharisma Jati melakukan suatu proses penguatan jati diri atau identitasnya sebagai seniman komik melalui karya GYMBJ. Proses pembentukan identitas yang dilakukan oleh Kharisma Jati ini, menempatkannya sebagai salah satu seniman komik yang memiliki identitas ilustrasi. Oleh sebab itu, melalui artikel ini penulis ingin menganalisis dan mengidentifikasi bagaimana bentuk identitas ilustrasi komik GYMBJ karya Kharisma Jati. Berdasarkan pemaparan mengenai latar belakang permasalahan di atas, artikel ini berfokus pada pembahasan mengenai persoalan gaya dan teknik ilustrasi yang digunakan Kharisma Jati dalam mengilustrasikan gambar komik GYMBJ.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dilakukan menggunakan metode interpretasi analisis dengan pendekatan grafis. Menurut Hamdi & Bahrudin, proses penelitian kualitatif dimulai dengan menyusun asumsi dasar dan aturan berpikir yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang dikumpulkan kemudian ditafsirkan. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap kepercayaan, persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu (Hamdi and Bahrudin 2014). Menurut Yusuf, penelitian kualitatif dalam pendekatan grafis bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan realitas sesuai dengan konteksnya, menyatakan apa adanya, eksplorasi, memperoleh makna, dan menemukan pemahaman yang mendalam tentang sesuatu (Yusuf, 2014). Pemilihan metode kualitatif ini dirasa sesuai dengan objek yang dikaji. Pemilihan pendekatan analisis grafis bertujuan supaya memperoleh spesifikasi dari ilustrasi komik dan validitas data penelitian.

Objek penelitian ini adalah buku komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati. Buku komik ini adalah buku yang berisikan kumpulan komik strip humor satir dari berbagai karya yang sudah dibuat dan dipublikasikan di media sosial *facebook* Kharisma Jati. Buku yang dijadikan objek penelitian ini adalah buku GYMBJ terbitan pertama tahun 2016. Substansi penelitian mengenai studi ilustrasi komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati, jenis data yang dibutuhkan adalah data-data kualitatif. Jenis data kualitatif didapatkan dari buku komik GYMBJ dan data wawancara yang didapat dari komikus, pengamat komik, ataupun pakar komik, data tersebut menjadi data pokok yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Sumber data utama didapat dari buku komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati. Data kedua didapatkan dari hasil wawancara dengan komikus, pengamat komik atau pun pakar komik.

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah :

- 1) Mengolah Data. Peneliti melakukan pengolahan data dengan mengklasifikasikan data, hal ini berdasarkan katagori skema data yang sudah dibuat oleh penulis. Beberapa data yang sudah terkumpul bersifat verbal, analisis yang diterapkan dengan mentranskrip data verbal tersebut. Setelah proses pentranskripsian selesai dilakukan, dilakukan eksplanasi data transkrip, mengenai istilah-istilah atau bahasa yang tidak umum digunakan. Melakukan klarifikasi data hingga valid sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan.

2) Analisis Data. Untuk menemukan bentuk ilustrasi komik humor satir GYMBJ, menggunakan analisis grafis perpanel komik dengan mengidentifikasi gaya ilustrasi yang digunakan pada gambarnya. Tahapan selanjutnya adalah proses interpretasi, proses ini dilakukan setelah mendapatkan hasil dari proses klarifikasi, kemudian disesuaikan dengan data yang telah didapat dari hasil wawancara dengan Kharisma Jati sebagai komikus komik GYMBJ. Proses analisis ini mengkonsep hasil dari analisis proses klarifikasi, setelah itu dikaitkan dengan pengalaman seni komikus sebagai bentuk interpretasi gambaran peristiwa pada tiap-tiap strip komik sesuai dengan tema yang telah dipilih. Hasil dari analisis proses interpretasi ini yaitu penafsiran yang mengerucut pada cara Kharisma Jati menginterpretasikan obyek berdasarkan materi yang ada pada realitas kehidupan masyarakat Indonesia, ciri khas ataupun gaya ilustrasi pada komik strip GYMBJ, dan kemasan serangkaian cerita yang dihadirkan dengan gaya humor satir. Tahap terakhir yaitu menginterpretasikan hasil eksplanasi data yang sudah diselesaikan. Pada tahap interpretasi ini bersifat subjektif, namun hal itu tetap didukung dengan sumber data ilmiah yang memperkuat perspektif penulis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Bentuk Ilustrasi Komik Humor Satir GYMBJ

Ilustrasi pada dasarnya merupakan suatu bentuk penggambaran terhadap objek tertentu, dalam penggambaran tersebut terdapat elemen gambar objek, kata-kata, dan warna gambar. Pemahaman yang lebih sederhana, untuk menjelaskan istilah ilustrasi ini dapat diartikan sebagai penggambaran, dengan kata lain tidak selalu berupa gambar saja melainkan media apa saja yang bisa digunakan untuk menggambarkan. Adapun pemahaman itu, dalam konteks penelitian ini ilustrasi dijadikan objek analisis untuk mengetahui bentuk dan ciri khas ilustrasi komik seorang seniman. Hal itu meliputi segala aspek pembentuk yang mendukung ilustrasi suatu objek, namun dalam konteks ini aspek yang mendukung ilustrasi komik.

Seperti pada pernyataan Alan mengenai pemahaman ilustrasi, dalam bukunya dikatakan ilustrasi merupakan hasil visualisasi yang didasari dari proses pemikiran. Alan juga menegaskan bahwa hasil visualisasi tersebut dapat diwujudkan melalui tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, dan teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan antara subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuknya (Alan, 2007). Di sini Alan sebenarnya memperjelas esensi dari ilustrasi, bahwa inti dari ilustrasi adalah korelasi antara visualisasi subjek yang digambarkan dengan apa yang dimaksud atau diinginkan ilustrator. Tidak ada batasan bentuk atau segmentasi bentuk ilustrasi, melainkan ada korelasi dan esensi yang tersirat di dalamnya.

Hal ini juga berlaku pada kasus komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati. Untuk mengetahui bentuk ilustrasinya, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan. Aspek tersebut meliputi karakterisasi komik, panel komik, balon kata pada ilustrasi komik, tema atau konten, dan *background* atau latar ilustrasi. Melalui empat aspek ini penulis berupaya untuk mengetahui konsistensi bentuk ilustrasi dan konsep ilustrasi yang digunakan Kharisma Jati dalam komik humor satir GYMBJ. Untuk itulah dilakukan

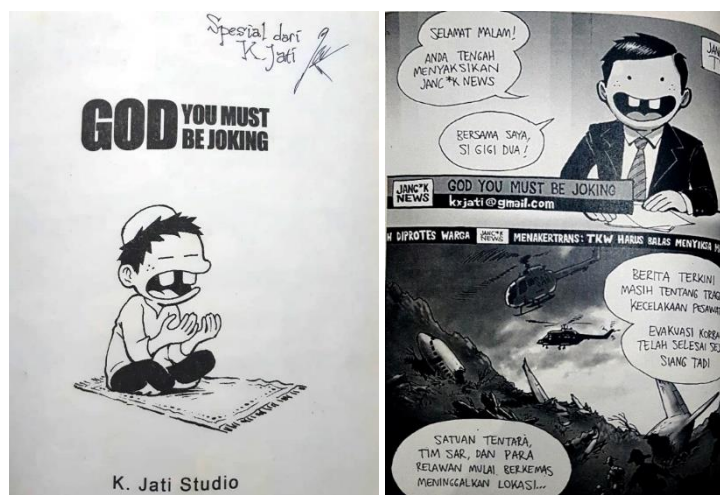
peninjauan setiap bagian gambar atau satu strip komik agar tampak saling terintegrasi dan proporsi terhadap segala aspek yang ada di dalam komik tersebut.

3.2 Karakterisasi Komik GYMBJ

Karakterisasi dalam ilustrasi komik merupakan suatu aspek penting pada proses pengilustrasian, karena merupakan aspek pertama yang dipikirkan seorang ilustrator komik sebelum membuatnya. Karakter dari sebuah komik pada dasarnya ada dan tercipta karena adanya pemikiran seniman dalam menginterpretasikan suatu objek yang diimajinasikannya. Oleh sebab itu karakter diciptakan melalui berbagai macam pertimbangan dan korelasi terhadap apa yang ingin seniman ilustasikan ke dalam sebuah komik. Hal ini dilakukan untuk memperoleh ciri khas dan konsistensi karakterisasi dalam setiap karya ilustrasi komik seorang seniman.

Seperti yang dikatakan oleh Will Eisner mengenai pemahaman karakterisasi dalam ilustrasi komik, di sana dijelaskan bahwa karakterisasi merupakan penentuan pemeran yang digunakan dalam sebuah cerita komik. Eisner juga menjelaskan bahwa karakter dalam suatu komik disebut sebagai aktor yang bisa ditempatkan pada situasi dan kondisi apapun sesuai dengan apa yang diinginkan oleh ilustrator komik (Eisner, 1985). Penjelasan Eisner mengenai karakterisasi dalam ilustrasi komik ini menunjukkan bahwa pemeran yang ditentukan oleh pembuatkomik tidak selalu memiliki peranan tetap dan lebih dinamis sesuai konteks cerita yang diinginkan pembuat komik.

Jenis peran dalam sebuah cerita dapat diperankan sebagai pemeran antagonis, protagonis, dan pemeran pendukung. Dalam cerita komik, aktor yang memerankan ketiga jenis peranan itu bisa selalu berubah, dengan kata lain pada satu karakter tidak selalu sebagai pemeran tersebut. Hal ini juga diterapkan oleh Kharisma Jati pada cerita komik humor satir GYMBJ. Kharisma Jati menciptakan Karakter gigi dua sebagai pemeran utama disetiap cerita yang ada di dalam ilustrasi komiknya. Selain karakter gigi dua yang lebih menonjol, ada juga karakter-karakter tambahan atau pendukung yang dibuat oleh Kharisma Jati.



Gambar 1. Ilustrasi Gigi Dua pada Komik GYMBJ
[sumber: repro foto GYMBJ, Adhitya, 25 Januari 2021]

Bentuk ilustrasi gigi dua pada dasarnya merupakan representasi dari diri Kharisma Jati sendiri, Kharisma Jati sewaktu kecil memiliki dua gigi yang sedikit maju ke depan. Bentuk karakter ini sebenarnya sudah dipikirkan dan dipertimbangkan oleh Kharisma Jati sebagai ikon atau pemeran utama disetiap cerita komiknya. Untuk pengembangan ilustrasi dari karakter gigi dua ini Kharisma Jati memberinya sifat dan perilaku yang bisa ditempatkan pada posisi pemeran antagonis maupun protagonis.

Gigi dua memiliki karakter yang cenderung pada peran antagonis, peran ini lebih pada perilaku yang anarkis, rasis, dan nihilis. Kharisma Jati juga menyebut gigi dua sebagai representasi dari budaya *punk*. Embrio dari segala pembentuk karakter dan pendekatan yang digunakan Kharisma Jati merupakan budaya musik *punk*. Hal itu memperkuat bahwa karakter asli gigi dua merupakan perwujudan individu yang merujuk pada kebiasaan perilaku kelompok *punk*.

Gigi dua juga diilustrasikan sebagai karakter protagonis, umumnya dapat diidentifikasi dari bentuk ilustrasinya. Jika gigi dua diilustrasikan dengan pakaian yang rapi, sopan, dan terlihat formal dalam ceritanya, maka akan berperan sebagai aktor protagonis. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 1, merupakan salah satu contoh dari bentuk ilustrasi yang menjelaskan peran protagonis. Kecenderungan ilustrasi karakter gigi dua ini lebih pada bentuk yang menempatkan gigi dua memiliki kesan dinamis. Maksud dari dinamis adalah gigi dua diilustrasikan sesuai dengan karakteristik, sifat, dan perilaku yang sudah ditetapkan oleh Kharisma Jati.

Peran antagonis yang diperankan oleh gigi dua tidak terbatas pada satu konteks cerita saja, namun dalam pengembangan ceritanya gigi dua bisa menjadi aktor yang memerankan apa saja dengan tetap mempertahankan karakter aslinya. Peran protagonis gigi dua bisa menjadi sangat baik dan mengedukasi karakter pembantu dalam sebuah cerita. Sedangkan pemeran pembantu dalam komik GYMBJ lebih pada karakter yang mendukung maksud dari apa yang hendak disampaikan Kharisma Jati dalam komik tersebut. Seperti mempertegas suatu kesalahan gigi dua dan mendukung aksi dari gigi dua. Ketika karakterisasi yang dibuat oleh Kharisma Jati sudah kuat, maka ilustrasi tersebut dielaborasi dengan konsep cerita.

3.3 Konsep Cerita Komik GYMBJ

Isi cerita dalam komik terdiri dari berbagai macam tema cerita, terutama jenis komik strip atau komik pendek. Penyampaian isi cerita pada suatu karya komik, pada bentuk penyajiannya akan berbeda-beda sesuai dengan konsep yang ditentukan oleh pembuat komik. Hal ini tidak terbatas oleh seberapa banyak panel komik, melainkan pesan yang hendak disampaikan oleh pembuat komik tersampaikan pada pembaca.

Will Eisner menjelaskan mengenai pemahaman isi komik, bahwa isi cerita komik merupakan sekumpulan cerita bergambar yang terdiri dari sub bahasan dengan tema cerita yang menarik untuk dibaca. Selain itu pembawaan cerita yang ada di dalam setiap tema komik biasanya disajikan dengan gaya bahasa yang menarik minat pembaca (Eisner, 1985). Penjelasan Eisner ini menunjukkan bahwa cerita dengan tema tertentu pada isi komik dipengaruhi oleh konsep penyajian yang digunakan oleh pembuat komik.

Adapun demikian pada dasarnya pembuat komik tetap mempertahankan maksud dan pesan yang tersirat digambarnya.

Komik humor satir GYMBJ memiliki banyak tema yang dibahas dalam setiap panelnya. Kharisma Jati mempelajari banyak hal mengenai ilmu pengetahuan humaniora dan disiplin ilmu pengetahuan lainnya. Hal ini membuatnya mampu menciptakan tema cerita yang dikemas ke dalam ilustrasi komiknya dengan tetap mempertahankan pendekatan *punk* pada bentuk penyajian ceritanya. Oleh sebab itu komik GYMBJ memiliki sub tema pembahasan yang menarik karena hampir membahas segala sisi dengan perspektif yang berbeda.



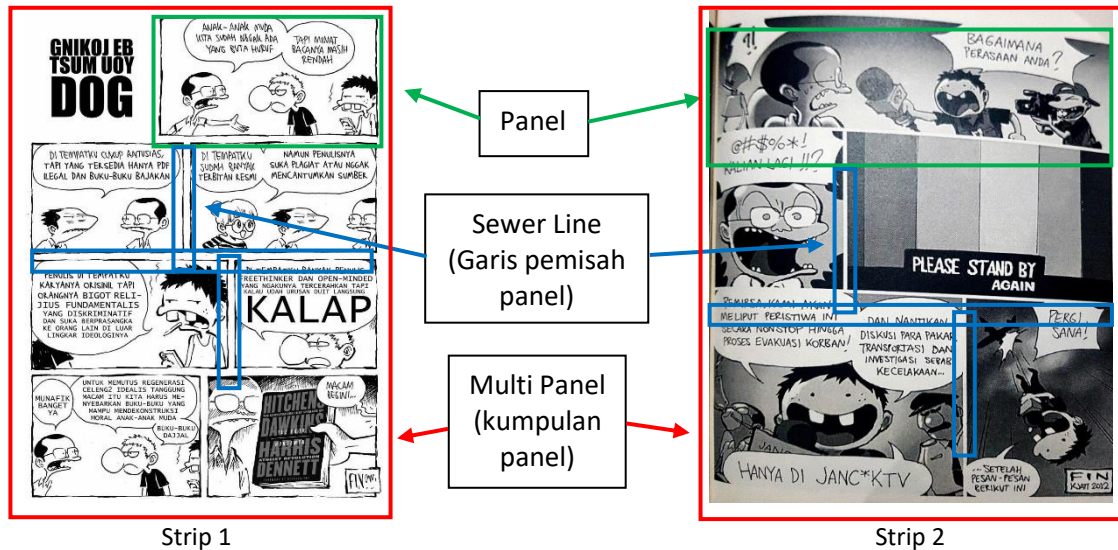
Gambar 2. Ilustrasi Komik GYMBJ Bertema Politik
[Sumber: repro foto GYMBJ, Adhitya, 25 Januari 2021]

Gambar 2 merupakan dua strip ilustrasi komik GYMBJ dengan tema politik, isi ceritanya membahas tentang tingkah laku pejabat yang semena-mena dengan kekuasaannya. Jika melihat dari ilustrasi strip komiknya, Kharisma Jati mencoba menciptakan cerita yang di dalamnya mengandung kritik sosial. Dua strip komik pada gambar 2 memiliki penyajian cerita yang konsisten dengan nuansa humor dan pendekatan budaya *punk*. Gigi dua merepresentasikan budaya *punk* melalui teks yang sedikit tabu dan penuh dengan sindiran. Kharisma Jati menyajikan cerita ilustrasinya dengan tema politik namun pada dasarnya lebih cenderung pada kritik sosial

3.4 Panel Komik GYMBJ

Perspektif Eisner mengenai pemahaman panel komik, bahwa panel komik merupakan bingkai individual atau disebut juga sebagai gambar tunggal pada urutan multi panel. Jumlah panel dalam satu cerita tidak terikat pada jumlah gambar yang ada, tetapi jumlah panel ditentukan oleh gambar penutup pada satu cerita komik. Selain itu Eisner juga menjelaskan bahwa terdapat garis pemisah atau garis peralihan panel dan berfungsi untuk memindahkan alur cerita komik disebut dengan *sewer line* (Eisner, 1985). Hal ini perlu digaris bawahi bahwa panel terdiri dari satu bingkai dengan satu ilustrasi dan dalam multi panel dibingkai pada satu *frame* komik.

Ilustrasi komik humor satir GYMBJ panel-panel yang ada disetiap *framenya* tidak selalu terdiri dari satu gambar saja. Kharisma Jati tidak selalu menggambar satu karakter dalam satu panel komik, ada yang berjumlah dua karakter dan ada juga pada satu panel digambarkan satu karakter dengan latar suasana yang lebih kompleks. Kharisma Jati menganggap bahwa panel dipahami sebagai pecahan pazel ide cerita yang dirangkai dalam bentuk panel-panel yang saling terintegrasi. Oleh sebab itu Kharisma Jati tidak memiliki rumus atau ketentuan tertentu untuk membuat lebih dari satu ilustrasi dalam satu panelnya.



Gambar 3. Ilustrasi Komik GYMBJ Bentuk Panel
 [Sumber: Foto web facebook: Kharisma Jati, 20 Oktober 2022
 & repro foto GYMBJ, Adhitya, 25 Januari 2021]

Berdasarkan dari ilustrasi komik gambar 3, dapat dilihat bahwa bentuk panel dan gambar yang ada dalam satu panel tidak selalu berjumlah satu. Perhatikan pada panel satu pada gambar 3 strip 1 dan strip 2, terlihat ada tiga karakter yang diilustrasikan oleh Kharisma Jati, panel satu pada komik dalam gambar 3 strip 2 terdapat gambar latar yang berfungsi untuk membangun suasana gambar. Panel selanjutnya sampai dengan panel akhir pada gambar 3 strip 2 hanya terdiri dari satu bentuk ilustrasi saja, pada panel ketiga gambar 3 strip 2 hanya ilustrasi latar suasana saja. Berbeda jika disandingkan dengan gambar 3 strip 1, seluruh panel terisi oleh beberapa karakter dan teks percakapannya. Hal ini menunjukkan bahwa Kharisma Jati tidak memiliki ketentuan mengenai jumlah gambar dan karakter pada satu panel komik. Selain itu disetiap bentuk panelnya Kharisma Jati juga tidak selalu memperjelas *sewer line* atau garis pemisah untuk menunjukkan perpindahan alur cerita. Hal itu dianggap oleh Kharisma Jati tidak menjadi suatu masalah, karena terdapat balon kata yang membantu pembaca dalam mengikuti alur ceritanya.

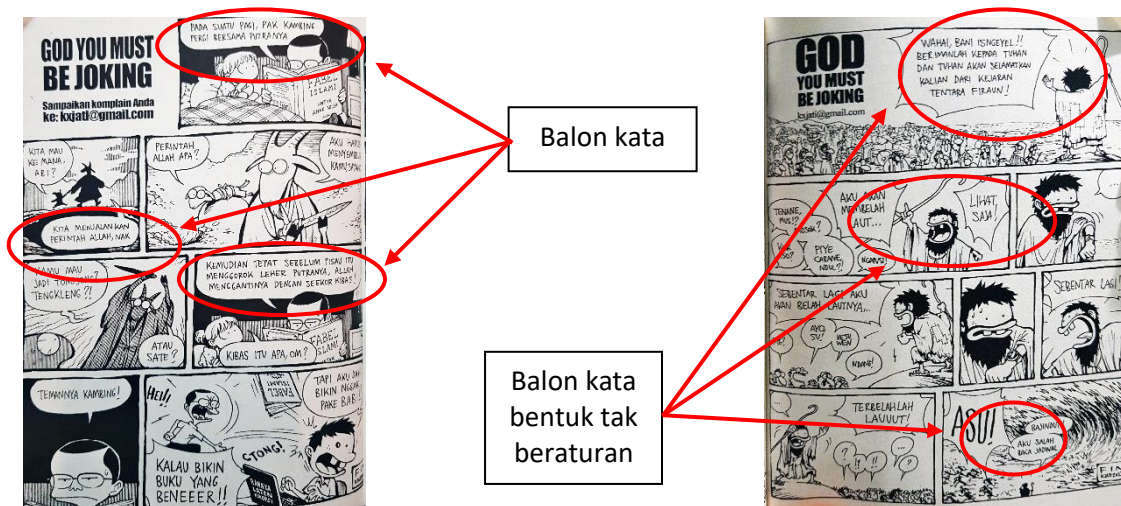
Konstruksi panel dalam sebuah komik pada dasarnya memang tidak menuntut untuk melengkapi aspek yang ada, namun dengan adanya sagmentasi panel dan ilustrasi yang menjelaskan isi cerita maka komik tersebut dapat dipahami sebagai suatu karya komik.

Oleh sebab itu balon kata menjadi penting untuk mendukung dan mempertegas maksud atau pesan yang tersirat pada ilustrasi komik.

3.5 Balon Kata Komik GYMBJ

Istilah balon kata dalam karya komik menjadi aspek yang paling populer dan dikenal oleh pembaca komik dan penikmat buku lainnya. Istilah balon kata juga sering disebut dengan gelembung kata, hal itu terjadi karena bentuk kolom kata yang beragam membuat penamaannya disesuaikan dengan wujudnya. Adapun demikian, secara umum balon kata merupakan suatu teks berisi kata-kata yang digunakan untuk memperjelas ilustrasi komik. Disebut sebagai balon kata karena bentuknya yang menyerupai balon, di dalamnya terdapat kata-kata yang ditujukan pada karakter atau penjelasan situasi gambar.

Eisner menyatakan mengenai pemahaman balon kata, bahwa balon kata merupakan sebuah fungsi bahasa dalam suatu komik. Fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon yang merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari sebuah adegan atau pada sebuah ilustrasi yang terdapat dalam panel komik (Eisner 1985, 1:30). Balon kata, pada dasarnya dimaknai sebagai media percakapan antar karakter yang ada di dalam cerita komik. Disebut sebagai fungsi bahasa karena melalui balon kata pembaca dapat menyimak percakapan dan memahami proses dialog antar karakter komik.



Gambar 4. Ilustrasi komik GYMBJ bentuk balon kata [Sumber: repro foto GYMBJ, Adhitya,25 Januari 2021]

Balon kata dalam komik GYMBJ yang ada di setiap ilustrasinya cukup ekspresif, sangat mendukung, mempertegas maksud dan tujuan dari pembuat komik melalui karakter gigi dua. Kharisma Jati dalam menciptakan balon kata tidak memiliki ketentuan yang baku seperti yang terlihat pada gambar 4, dengan kata lain ukuran, bentuk, dan font kata yang digunakan disesuaikan dengan cerita dan selera dari Kharisma Jati. Kecenderungan bentuk balon kata yang sering digambar oleh Kharisma Jati adalah berbentuk bulat atau oval, sedangkan bentuk tak beraturan untuk menegaskan kata yang diucapkan dengan

nada tinggi. Menurut anggapan Kharisma Jati, balon kata dibuat menyesuaikan ekspresi karakter dan disesuaikan pada tingkat kenyamanan pembaca.

Analisis mengenai bentuk ilustrasi komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati, ditemukan bahwa konsep dan pendekatan cerita komik GYMBJ karya Kharisma Jati mengelaborasi budaya *punk* dan pemahaman filsafat. Jika ditinjau secara spesifik melalui empat aspek sebagai unsur melihat suatu bentuk ilustrasi komik, Kharisma Jati mengintegrasikan karakter komik, konsep cerita, panel komik, dan balon kata menjadi gaya ilustrasinya sendiri.

3.6 Gaya Ilustrasi Kharisma Jati Dalam Komik GYMBJ

Gaya ilustrasi komik merupakan suatu ciri khas yang digunakan oleh pembuat komik, menjadi landasan dan acuan gambar-gambar yang diciptakan. Gaya ilustrasi juga tidak hanya terikat pada bentuk gambar saja, namun dapat dilihat dari keseluruhan aspek pada karya komik. Gaya ilustrasi komik juga disebut juga sebagai embrio seni yang diadopsi oleh seorang seniman komik ke dalam setiap karya komiknya, dikarenakan seniman komik mempelajari dan memahami keseluruhan aspek ilustrasi berdasarkan ilmu pengetahuan dan tokoh seniman yang menjadi kiblatnya. Seniman tetap memiliki ciri khasnya sendiri dengan membatasi pengaruh dari referensi yang dipelajarinya dengan kreativitasnya dalam mengembangkan karya seninya. Oleh sebab itu karyakarya yang dihasilkan terlihat baru dan tidak menjadi suatu karya seni yang sudah pernah ada.

Komik humor satir GYMBJ memiliki ciri khas yang berbeda dengan komik humor satir lainnya, karena memiliki banyak perpaduan gaya ilustrasi di dalamnya. Kharisma Jati menerapkan hal tersebut ke dalam setiap karya karena dirinya ingin menemukan suatu bentuk ilustrasi yang belum pernah diciptakan oleh seniman komik lainnya. Oleh sebab itu hasil karya –karya komik dari Kharisma Jati dianggap pembaca komik dan beberapa pengamat memiliki keunikan tersendiri dibanding karya komik lainnya. Di bawah ini adalah tiga gaya ilustrasi komik yang digunakan Kharisma Jati pada komik humor satir GYMBJ.

a. Gaya Ilustrasi Komik Realis

Ciri ilustrasi yang tampak dari komik GYMBJ adanya ilustrasi dengan gaya realis. Saputro dalam wawancara menjeaskan, bahwa gaya ilustrasi realis merupakan penggambaran suatu peristiwa atau objek dalam gambar yang memiliki kesamaan dan otentifikasi dengan objek yang ada di dalam kehidupan nyata (Saputro, 2022). Gaya realis ini lebih menonjolkan objek-objek yang ada di kehidupan nyata dan bersifat logis, dengan kata lain objek yang digambar bukan termasuk gambar imajinasi atau khayalan seorang seniman. Gaya ilustrasi realis ini umumnya digunakan seniman komik untuk menggambarkan suatu bentuk nyata, atau peristiwa yang pernah terjadi, atau sedang menjadi isu di kehidupan sehari-hari.

Alan dalam bukunya menjelaskan, bahwa ilustrasi realis merupakan penggambaran objek secara aktual dan sesuai dengan apa yang dilihat, dikenal, dipahami, dan diimajinasikan oleh pembaca gambar (Alan, 2007). Pernyataan dari Alan pada dasarnya merupakan refleksi dari prinsip dasar dari konsep realistik, segala sesuatu yang

diilustrasikan harus ada kesamaan persepsi pemahaman antara objek yang digambar dengan pengalaman pembaca terhadap objek yang dilihatnya.



Gambar 5. Gaya Ilustrasi Komik Realis
[Sumber: repro foto GYMBJ, Adhitya, 25 Januari 2021]

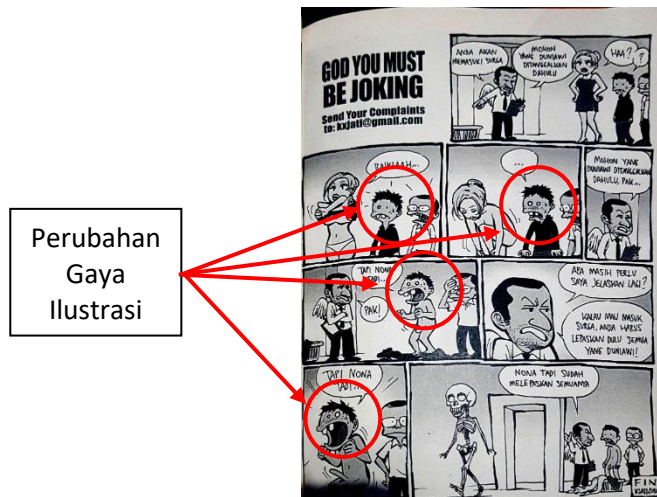
Gambar 5 merupakan gaya ilustrasi realis yang diterapkan oleh Kharisma Jati pada salah satu panel dalam komik GYMBJ. Terlihat gambar pesawat terbang yang diilustrasikan oleh Kharisma Jati dengan sangat jelas dan cukup otentik. Peneliti melihat hal ini sebagai gaya ilustrasi realis, karena pesawat merupakan suatu objek yang benar-benar ada dalam kehidupan nyata. Selain itu, hal yang menguatkan bahwa panel komik tersebut merupakan gaya ilustrasi realis adalah otentivitas penggambaran pesawat yang digambar oleh Kharisma Jati sangat jelas, memiliki skala, dan dapat diterima oleh akal sehat.

Prinsip dari gaya ilustrasi realis adalah adanya kesuaian apa yang digambarkan pada komik dengan objek yang pernah dilihat oleh pembaca. Objek tersebut tidak akan menjadi suatu gambaran objek yang realis, apabila pembaca tidak mengenal bentuk dari objek yang digambar. Pada substansi realis ini dapat menjadi relevan apabila terjalin persamaan persepsi pemahaman terhadap objek yang digambar dengan pengalaman pembaca terhadap objek tersebut. Hal ini juga berlaku untuk objek yang digambar secara berlebihan seperti pesawat digambarkan sangat kecil dengan bentuk yang tidak proporsi, namun apabila pembaca memahami dan mengenal objek tersebut adalah pesawat maka dianggap sebagai ilustrasi realis.

b. Gaya Ilustrasi Komik Kartunis

Ciri khas kedua adalah kartunis, Nugroho dalam wawancara mengatakan, bahwa gaya ilustrasi paling populer digunakan oleh seniman komik dalam membuat ilustrasi karakter komik adalah gaya kartunis. Gaya ilustrasi kartunis merupakan gaya menggambar dengan penggambaran objek-objek dengan penampilan lucu atau digambar secara hiperbola (Nugroho, 2022). Istilah hiperbola dalam konteks ilustrasi komik, merupakan penggambaran objek yang dibuat selucu mungkin, baik memperkecil ukuran atau

memperbesar gambar dan membuat gambar objek tidak proporsi. Tujuan dari gaya kartunis ini adalah agar membuat pembaca merasa terhibur dengan ilustrasi yang lucu sekaligus menambah daya tarik.



Gambar 6. Gaya Ilustrasi Kartunis
[Sumber: repro foto GYMBJ, Adhitya,25 Januari 2021]

Perhatikan gambar 6 sesuai dengan garis panah, pada gambar tersebut terlihat adanya perubahan ekspresi wajah dari gigi dua yang di ilustrasikan secara hiperbola. Kharisma Jati menggambarannya dengan ekspresi berlebihan dengan penggambaran mata yang lebih besar, dan mulut gigi dua yang terbuka semakin melebar sebagai bentuk ekspresi terkejut. Gaya ilustrasi kartunis ini memang sering digunakan oleh Kharisma Jati, karena dirinya beranggapan dengan menampilkan gambar yang lebih konyol akan menambah kesan lucu dan ekspresif. Bisa juga disebut sebagai penguat suasana cerita dan daya tarik untuk pembacanya.

Gaya ilustrasi kartunis Kharisma Jati ini lebih menonjolkan pengutan situasi atau suasana dalam sebuah cerita komik. Hal inilah yang menjadi alasan Kharisma Jati untuk selalu menggunakan gaya kartunis sebagai media penyampaian emosi karakter terhadap pembacanya. Persoalan ini sesuai dengan konsep humor pada komik GYMBJ, ilustrasi yang digambarkan dengan penampilan karakter lucu dan hiperbola, maka sisi pesan bersifat sensitif menjadi lebih mudah diterima pembacanya. Substansi ini menjadi tampak relevansinya terhadap implementasi gaya kartunis, karena terintegrasikan dengan sangat baik pada isi ceritanya.

Seperti pada pernyataan Alan mengenai gaya kartunis, bahwa esensi dari kartunis adalah ekspresif yang menarik perhatian. Alan menyebut bahwa gaya kartunis merupakan gaya ilustrasi yang berfungsi menguatkan ekspresi keseluruhan tubuh seorang karakter pada gambar. Alan juga menegaskan, bahwa hal itu berlaku pada latar suasana gambar yang dibangun untuk menempatkan karakter pada situasi dan kondisi yang sama (Alan, 2007). Pernyataan Alan menunjukkan bahwa pada dasarnya esensi dari kartunis adalah menambah sesuatu hal pada ilustrasi gambar sebagai media untuk memperkuat maksud dan tujuan dari isi cerita komik.

c. Gaya Ilustrasi Komik Manga (Japan Style)

Ciri ketiga dari komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati adalah gaya ilustrasi manga, gaya ini termasuk dalam salah satu gaya ilustrasi *japan style*. Larry Gonick dalam bukunya menyinggung mengenai awal kemunculan gaya ilustrasi manga, dikatakan bahwa manga ada dan berkembang diperkirakan sejak abad ke-19 atau sekitar tahun 1801-1900 (Gonick, 2006). Pamungkas berpendapat, bahwa komik manga merupakan komik yang berasal dari Jepang, teknik penggambaran manga cenderung lebih bervariasi tergantung gaya otentik sang seniman manga. Walaupun terkadang terlihat sederhana, biasanya cukup mendetail dari segi latar dan gambaran karakter serta efek-efek khusus (Pamungkas, 2021).

Pamungkas juga menyebutkan, bahwa Ciri-ciri khusus yang terlihat pada manga yaitu ilustrasi karakter digambarkan secara sederhana dengan teknik stilisasi atau penyederhanaan bentuk, mata yang terlihat lebih besar dan unik, pada cerita tertentu terdapat karakter dengan penekanan emosi digambarkan dengan bentuk non-proporsional (Pamungkas, 2021). Gaya ilustrasi manga banyak digunakan oleh seniman komik untuk memberi warna yang baru pada karyanya.

Komik manga memiliki banyak gaya ilustrasi yang berkembang di Jepang, salah satunya gaya chibi. Gaya chibi ini menurut Slamet, bahwa chibi merupakan gaya seni yang menggambarkan karakter dengan ciri khas kepala besar dan bertubuh kecil nan imut, gambar chibi memiliki ciri khas kepala berukuran besar dengan tubuh yang mungil. Kata chibi berasal dari Bahasa Jepang, chibi memiliki arti manusia pendek atau dapat identikkan dengan perwujudan sebagai anak kecil (Slamet, 2022)

Hal serupa, terlihat pada ilustrasi komik humor satir GYMBJ, kebanyakan karakter yang dikembangkan dalam isi ceritanya berpostur pendek dan kecil. Alasan Kharisma Jati menggunakan gaya manga dengan pendekatan gaya chibi ini adalah untuk menguatkan konsep humor dalam setiap bahasan cerita dan menambah daya tarik terhadap pembacanya.



Gambar 7. Gaya Ilustrasi Manga dengan Pendekatan Gaya Chibi
 (Sumber : repro foto GYMBJ, Adhitya, 25 Januari 2021 & foto web facebook: Kharisma Jati, 20 Oktober 2022)

Jika dilihat dari bentuk dan ukuran tubuh setiap karakter pada gambar 7, karakter terlihat kecil dan berpostur pendek, bahkan penggambaran bentuk kamera video dengan tubuh karakter gigi dua memiliki perbandingan yang hampir sama. Komik strip pada gambar 7 merupakan beberapa contoh strip pada komik GYMBJ, namun apabila dilihat dari keseluruhan panel yang ada di beberapa komik tersebut memang menggunakan gaya ilustrasi manga melalui pendekatan chibi. Penggambaran ilustrasi dengan gaya chibi tampak lebih menarik dan lucu karena sangat relevan dengan konteks bahasan cerita komiknya.

Gaya manga merupakan suatu genre dalam ilustrasi *japan style*, sedangkan chibi merupakan perkebanggan dari gaya manga. Banyak karya-karya komik pop art yang berkembang di Jepang dengan pendekatan gaya chibi ini, namun hanya pada peristiwa atau momen cerita yang menggambarkan kelucuan. Hal yang paling dominan dalam manga adalah perpaduan kartunis dan karikatur, dua gaya ilustrasi tersebut sering digunakan sebagai media untuk menciptakan suasana kelucuan dan kekocakan.

Komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati, merupakan suatu karya seni komik yang menarik bagi pembacanya. Hal ini dikarenakan perpaduan dari berbagai aspek ilustrasi yang digunakan Kharisma Jati, membuat karya komik ini memiliki ciri khas tersendiri. Misalnya seperti menyajikan isi cerita yang tidak berteletele, banyak pesan yang tersirat dalam ilustrasinya, humor satir yang dikemas secara masif, dan memiliki identitas karakter komik yang dikenal pembaca komik. Ciri khas ilustrasi komik Kharisma Jati yang tampak dan membedakannya dengan seniman komik lainnya, adalah kemampuannya yang baik dalam bercerita melalui gambar. Hal ini dapat dilihat dari tidak terlalu banyak menonjolkan dialog percakapan, tetapi hanya dengan gambar tertentu Kharisma Jati mampu menyampaikan maksud yang ingin sampaikan kepada pembaca

3.7 Teknik Ilustrasi Kharisma Jati Dalam Komik GYMBJ

Teknik ilustrasi menjadi alat utama yang digunakan oleh ilustrator, pada konteks penelitian ini seniman komik untuk menciptakan suatu gambar dibutuhkan pemahaman dan pengalaman yang baik terhadap teknik yang digunakan. Alasan ini perlu dipenuhi dan diterapkan oleh pembuat komik karena untuk mendapatkan suatu gambar yang presisi. Eisner menjelaskan tiga aspek penting dalam ilustrasi, yaitu lekukkan garis, tekstur gambar, dan estetika yang diekspresikan objek yang digambar. Ketiga aspek ini sangat penting terefleksikan pada gambar yang diilustrasikan pada komik, karena akan memberikan ekspresi dan kesan panorama apabila dibaca oleh pembaca komik (Eisner, 1985)

Pemahaman serta kemampuan Kharisma Jati terhadap penguasaan teknik ilustrasi sangat kuat, pada karya komik GYMBJ ini terlihat memiliki beberapa teknik yang diaplikasikan. Kharisma Jati merupakan salah satu dari beberapa seniman komik strip yang masih menggunakan teknik ilustrasi manual, mulai pembuatan hingga karya jadi, kemudian di konversikan menjadi file digital.

a. Teknik Ilustrasi Arsir Hitam Putih

Metode gambar yang digunakan Kharisma Jati pada karya komik GYMBJ salah satunya adalah teknik ilustrasi arsir hitam putih. Teknik arsir ini merupakan teknik yang paling populer dan sering digunakan oleh ilustrator. Teknik arsir merupakan salah satu dasar ilustrasi yang mudah dipelajari dan digambarkan, namun pada hakikatnya teknik arsir memiliki peran dan fungsi yang lebih luas pada konteks menggambar komik.

Saputro dalam wawancara, mengatakan bahwa teknik arsir merupakan teknik ilustrasi untuk menggambar garis sejajar atau menyilang yaitu dengan menciptakan garis-garis yang disusun sejajar sesuai dengan arah dan bentuk yang diinginkan oleh ilustrator (Saputro, 2022). Esensi dari teknik arsir adalah menciptakan efek ilustrasi bergaris-garis dengan kepadatan yang sejajar. Teknik arsir umumnya digunakan oleh ilustrator komik untuk memberi kesan seperti garis bayangan. Garis-garis paralel hasil dari teknik arsir ini ditempatkan pada bagian-bagian objek yang membutuhkan detail sudut atau wilayah yang tertutup.



Gambar 8. Teknik ilustrasi arsir hitam putih
[Sumber: repro foto GYMBJ, Adhitya, 25 Januari 2021]

Gambar 8 merupakan salah satu *frame* dari komik GYMBJ yang menunjukkan penggunaan teknik arsir hitam putih, pada gambar 8 terlihat bahwa isi cerita didominasi oleh penggambaran efek ilustrasi dengan teknik arsir hitam putih. Kharisma Jati menganggap teknik arsir hitam putih adalah cara yang paling tepat untuk lebih memperlihatkan tekstur gambar, karena akan lebih terlihat memiliki ekspresi atau nyawa apabila dilihat oleh pembaca komiknya. Selain itu Kharisma Jati juga beranggapan bahwa dengan teknik arsir dirinya dapat meminimalisir distorsi dimensi pada karya komiknya.

Distorsi dimensi dalam konteks ini adalah adanya kesenjangan atau perbedaan persepsi pembaca dalam melihat dimensi objek gambar dengan imajinasi yang dibayangkan. Kharisma Jati meminimalisir hal tersebut dengan cara penggambaran menggunakan teknik arsir hitam putih, karena ilustrasi gambar pada komiknya terlihat menjadi lebih ekspresif dan menambah kesan nyata pada gambarnya. Substansi ini sesuai dengan

prinsip dan fungsi dari teknik arsir hitam putih, teknik arsir hitam putih digunakan untuk memberi tekstur pada gambar, dan volume karakterisasi material objek tertentu agar menjadi lebih berisi. Adapun demikian, teknik arsir ini tetap disesuaikan oleh Kharisma Jati pada ilustrasi komiknya melalui sebuah pertimbangan dan perhitungan yang tepat.

b. Teknik Ilustrasi Dusel Hitam Putih

Teknik dusel ini menjadi metode kedua yang diterapkan Kharisma Jati pada gambar komik GYMBJ. Teknik dusel hitam putih sering dipilih oleh ilustrator komik untuk pewarnaan manual agar memberi nuansa warna latar cerita, benda, dan objek lainnya yang mendukung isi cerita sebagai teknik yang paling relevan. Gambar yang dihasilkan dari teknik dusel ini memiliki tekstur yang lebih halus dan meminimalisir pembiasan cahaya.

Saputro dalam wawancara, menjelaskan bahwa teknik ilustrasi dusel atau bisa juga disebut sebagai teknik gosok, merupakan cara menggambar suatu objek dengan menggosokkan pensil pada permukaan samping atau pada permukaan bibir pensilnya (Saputro, 2022). Teknik dusel juga harus memiliki perhitungan yang tepat dalam proses penggosokannya pada kertas, karena tingkat kemiringan atau kerebahan pensil menentukan tekstur dan kepekatan yang berbeda. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan pembuat komik dan disesuaikan dengan jenis pensil gambar yang digunakan.

Kharisma Jati sering menggunakan teknik ilustrasi dusel hitam putih ini untuk membuat awan dan suasana lingkungan untuk lebih menguatkan suasana, situasi, dan kondisi cerita komiknya. Teknik ilustrasi dusel hitam putih ini sangat disukai oleh Kharisma Jati karena fungsinya yang mampu dimanfaatkan untuk memanipulasi warna dengan gambar yang lebih lembut teksturnya. Kharisma Jati juga beranggapan bahwa teknik dusel hitam putih ini tidak digunakannya untuk menciptakan gambar yang gelap atau pekat, karena kemampuan dari pensil tidak mampu menjangkau tingkat kepekatan tersebut.



Gambar 9. Teknik Ilustrasi Dusel Hitam Putih
(Sumber : repro foto GYMBJ, Adhitya,25 Januari 2021)

Gambar 9 merupakan salah satu dari sekian banyak strip ilustrasi komik yang digambar oleh Kharisma Jati, pada gambar 9 terlihat bahwa tekstur latar cerita dan lingkungan yang ada di dalam masing-masing panel terlihat lebih halus. Hal yang menarik di sini adalah Kharisma Jati mampu memperhitungkan tingkat kemiringan pensilnya saat menggambar dengan teknik dusel hitam putih. Kharisma Jati mampu memanipulasi warna menjadi keabuabuan. Seperti yang dikatakan oleh Kharisma Jati bahwa teknik dusel hitam putih ini tidak mampu mencapai tingkat kepekatan warna gelap, dapat dilihat dari panel satu pada gambar 9.

Kasus-kasus warna gambar hitam pekat pada komik GYMBJ ini, Kharisma Jati sedikit mengkombinasikannya dengan *drawing pen* atau termasuk dalam kategori teknik kering. Pemahaman mengenai teknik kering dikategorisasikan berdasarkan jenis tintanya. Apabila tinta untuk menggambar tidak melalui tahap pembasahan terlebih dahulu, maka termasuk dalam kategori teknik kering. Alasan tidak memisahkan teknik ini pada pembahasan tersendiri, karena tidak banyak gambar dalam komik GYMBJ yang menggunakan *drawing pen*. Hal itu juga dibenarkan oleh Kharisma Jati bahwa teknik tersebut hanya dimanfaatkan untuk lebih mempertebal warna gelap dan tidak menjadi suatu ateknik yang dominan atau cenderung digunakannya saat menggambar komik GYMBJ.

Berdasarkan dari penjelasan mengenai analisis pada pembahasan gaya dan teknik ilustrasi Kharisma Jati dalam komik GYMBJ, ditemukan bahwa Kharisma Jati memiliki identitas yang kuat terhadap karya komik yang dihasilkannya. Hal ini terjadi karena banyak aspek dan elemen pembentuk suatu karya ilustrasi komik yang dikombinasikan dan diintegrasikan pada metode gambar, konsep cerita, dan gaya ilustrasinya, sehingga menciptakan suatu bentuk karya komik strip bergenre humor satir yang berbeda dari komik lainnya. Gaya ilustrasi yang diterapkan menggunakan gaya kartunis, gaya realis, dan *japan style* dengan pendekatan gaya chibi. Metode menggambar manual dan teknik ilustrasi yang diterapkan, yaitu teknik arsir hitam putih dan teknik dusel hitam putih membuat Kharisma Jati memiliki ciri khas dan identitas yang kuat dalam berkarya, khususnya pada komik GYMBJ.

4. KESIMPULAN

Analisis mengenai bentuk ilustrasi komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati, ditemukan bahwa terdapat karakterisasi gigi dua yang menjadi tokoh utama sekaligus menjadi identitas pada ilustrasi komik GYMBJ karya Kharisma Jati, konsep dan pendekatan cerita komik GYMBJ ini mengelaborasi budaya *punk* dan pemahaman filsafat. Secara spesifik melalui empat aspek pembentuk ilustrasi komik, Kharisma Jati mengintegrasikan karakter komik, konsep cerita, panel komik, dan balon kata menjadi bentuk gaya ilustrasinya sendiri.

Analisis mengenai gaya dan teknik ilustrasi Kharisma Jati dalam komik GYMBJ, ditemukan bahwa Kharisma Jati menerapkan tiga gaya ilustrasi, yaitu gaya kartunis, gaya realis, dan *japan style* dengan pendekatan gaya chibi. Teknik ilustrasi yang diterapkan, yaitu teknik arsir hitam putih dan teknik dusel hitam putih, teknik tersebut digunakan

dengan menggambar manual. Gaya dan teknik ilustrasi tersebut disesuaikan dengan topik bahasan pada isi cerita komik.

Keseluruhan temuan ini terepresentasikan pada karakter gigi dua, melalui karakter gigi dua terefleksikan identitas ilustrasi Kharisma Jati dalam komik humor satir GYMBJ. Kharisma Jati memiliki ciri khas dan identitas yang kuat dalam berkarya, khususnya pada komik GYMBJ.

DAFTAR PUSTAKA

- Alan, Male. 2007. *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. Vol. 2. USA: AVA Publishing.
- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art: Principles and Practice of The World Most Popular Art Form*. Vol. 1. Florida: POORHOUSE PRESS.
- Franz, K, and B Meir. 1994. *Membina Minat Baca*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Gonick, Larry. 2006. *Kartun Riwayat Perradaban Modern*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Hamdi, A, S, and E Bahrudin. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hermawan, Deny. 2016. "Harian Bernas: God You Must Be Joking, Komik Strip Kontroversial Yang Dianggap Mempermainkan Tuhan Telah Dibukukan," September 18, 2016. Yogyakarta.
- Pamungkas, Prabu Haryo. 2021. *Mengenal Animasi Manga, Manhwa, Dan Manwa*. Jakarta: Yunoya Media.
- Prasetya, Ilham. 2019. "Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri Komik Dan Jenisnya." *Ayoksinau.Com* (blog). 2019. <https://www.ayoksinau.com/pengertian-komik-menurut-para-ahli-ciri-ciri-komik-dan-jenis-jenis-komik-ayoksinau-com/>.
- Rohidi, Tjetjep R. 1984. *Lintasan Peristiwa Dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Salam, Sofyan. 1994. "Seni Llustrasi Sebuah Tinjauan Historis." *Yogyakarta: BP ISI*.
- Slamet, Ayyub Hamdanu Budi Nurmana Mulyana, M.Ds. 2022. *Tutorial Mudah Cara Menggambar Chibi*. Semarang.
- Soedarso, SP. 1990. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana.
- Yonkie, Andrew. 2017. "Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web." *Jurnal Dimensi DKV 2* (2): 49–62.
- Yusuf, A, M. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama*. 1. Jakarta: Kencana.

Wawancara:

- Indra, Mohamad. 2019. Penggemar dan Pembaca Komik GYMBJ.
- Nugroho, Yusro Edy. 2022. Wawancara Pakar Komik. Jalan Sindoro V, NO. 12, Bandarjo, Ungaran Barat.
- Saputro, Godham Eko. 2022. Wawancara Pengamat Komik. Graha Mandiri Residence, Blok E10, Patemon, Gunungpati, Semarang.