26671/H/06

MILIK PERPUSTAKAAN ITS

ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

RSDP
745.4
Ash
P-1
2006

Perancangan Komik "Satriya Piningit"

Disusun Oleh :

Ommy Hudan Ashari
(3401.100.038)

PERPUSTAKAAN ITS

Tgl. Terima	6-9-06
Terima Dari	H
No. Agenda Prp.	226674

DESAIN PRODUK INDUSTRI-FTSP
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2006

PERANCANGAN KOMIK "*SATRIYA PININGIT*"

TUGAS AKHIR

Diajukan Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

Mengetahui / Menyetujui

Dosen Pembimbing

Rahmatsyam Lakoro S.Sn.

NIP. 132298626

Surabaya, Agustus 2006

Tugas Akhir ini Telah Diajukan Di Hadapan Panitia Penguji

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Dan Diterima Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Surabaya, Agustus 2006

Mengetahui / Menyetujui

Ketua Jurusan

Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, MSi

NIP. 13108790386

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahi robbil allamin, Segala puji terucap kehadirat Gusti Allah *Subhanahu wa ta'ala* yang telah melimpahkan karunia-Nya berupa rizki kepada siapa saja yang dikehendaki-Nya dari seluruh makhluk-Nya di alam semesta ini. Sholawat serta salam senantiasa terucapkan kepada manusia terbaik sepanjang zaman, *Rasul* terakhir yang diturunkan di bumi ini, yang menjadi panutan bagi orang-orang yang mendapatkan petunjuk, pembawa syariat terakhir bagi manusia, pemberi kabar gembira tentang kehidupan yang kekal di akherat, penerima wahyu dalam bentuk Al-Quran, punika kanjeng nabi Muhammad saw.

Melalui kata pengantar ini, penyusun ingin mengucapkan banyak ucapan *Jazakumullahu khairon katsiro* (Semoga Allah membalas anda semua dengan kebaikan yang banyak) kepada pelbagai pihak yang telah membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini, yaitu:

- Ayah Bunda serta kakek nenek tercinta yang telah mendidik, mengasuh, membesarkan, menasehati, dan mendoakan penyusun dengan penuh rasa ikhlas, kesabaran serta kasih sayang.
- Mbak Dian, dik Jodhi dan dik Fendhi alm. Selaku saudara penyusun yang telah menjalani kehidupan bersama-sama hingga dewasa, juga Om Zaenal yang telah memberikan dukunganya dalam segala hal yang penyusun lakukan.
- Kamu yang tercinta yang telah hadir menjadi semangat selama kuliah, dan pergi setelah proses pendidikan akademis di kampus ini selesai.

- Bapak Rahmatsyam Lakoro S,Sn. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar mengarahkan penyusun sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini pada waktunya.
- Kang Eka, Mas Uki serta pak Sabar selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan berharga dalam Tugas Akhir ini.
- Teman-teman dari Wai-Wai studio dan Dreamaker studio yang telah banyak memberikan masukan serta bantuan yang sangat besar dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
- Teman-teman dari pengamat perkomikan, para komikus dari segala penjuru tanah air yang telah memberikan masukan terhadap Tugas Akhir penulis.
- Bu Anna yang telah banyak memberikan dukunganya.
- Rekan seperjuangan satu kampus yang telah bersama-sama dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
- Dan kepada pelbagai pihak yang tidak mungkin penyusun sebutkan satu persatu. Penyusun ucapkan *Jazakumullahu khairon katsiro* atas segala bantuannya.

Surabaya, 7 Agusutus 2006

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iv

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang 1

I.1.1. Judul 1

I.1.2 Sekilas Tentang Dunia Komik Indonesia Saat Ini. 1

I.2. Identifikasi Masalah 4

I.3. Batasan Masalah 4

I.4. Rumusan Masalah 4

I.5. Tujuan 5

I.6. Manfaat 5

BAB II TINJAUAN SUBJEK DESAIN

II.1. Study Existing 8

II.1.1 Komik Indonesia Dan Sejarahnya 8

II1.2 Contoh Komik Indonesia 14

II1.2.1 Cerita Rakyat Dalam Komik Indonesia 19

II1.2.2 Komik Indonesia Yang Bertemakan Kerajaan Jawa 22

II1.2.3 Karya-Karya Masterpiece Lainnya 25

II1.3 Warna Komik Indonesia Saat Ini 28

II1.3.2 Karya-Karya Komikus Muda Berbakat Saat Ini 30

II2. Kompetitor 31

II2.1. Komik Amerika 31

II2.2. Komik Eropa 33

II2.3. Komik Jepang 35

II2.4. Komik Hongkong 37

II3 Bangunan Jawa 38

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

III.1. Komik Luar Petualangan Action 48

III.1.1 Naruto 48

III.1.2 Style Capcom 49

III.1.3 One Piece 51

III.1.4 Style Alex Ross 52

III.3. Definisi 53

MILIK PERPUSTAKAAN ITS

BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN

IV.3 Analisa 58

IV.4 Cerita 59

IV.5 Breakdown Alur Pembuatan Komik 61

IV.5.1 Sinopsis 62

IV.5.2 Breakdown Cerita Dan Storyboard 62

IV.5.3 Media Yang Digunakan 63

IV.5.4 Gaya Gambar 63

IV.5.5 Gaya Bertutur Dan Panneling 65

IV.6 Originalitas Dalam Komik 67

IV.7 Unsur-Unsur Yang Dipertahankan 67

IV.8 Filosofi Karakter 68

IV.9 Setting 70

BAB V ANALISA DAN KONSEP DESAIN

V.1 Visualisasi Karakter 71

V.2 Rough Komik 76

V.3 Inking Komik 77

V.4 Digital Colloring 78

V.5 Revisi dan Lettering 79

V.6 Cover 80

V.7 Nilai Jual 81

V.8 Uji Coba Produk 85

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan 86

V.2 Saran 87

DAFTAR PUSTAKA 88

BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

I.1.1. Judul

"Perancangan Komik Satriya Piningit"

I.1.2 Sekilas Tentang Dunia Komik Indonesia Saat Ini.

Komik merupakan sebuah hasil karya sastra visual yang sangat digemari berbagai kalangan. Komik di Indonesia sebenarnya memiliki sejarah yang panjang dan telah mengalami banyak perubahan dari waktu ke waktu, mulai dari sejarah awal komik Indonesia yang memiliki kecenderungan gaya barat, hingga pada akhir-akhir ini yang memiliki kecenderungan pengaruh gaya komik Jepang. Namun sejarah yang panjang ini tidak lantas menjadikan dunia komik Indonesia bebas dari permasalahan. Permasalahan utama dari komik Indonesia adalah lesunya produksi komik yang berasal dari komikus dalam negeri. Walaupun omzet penjualan komik di Indonesia menurut PT. Elex Media Komputindo, sebagai penerbit komik terbesar di Indonesia mencapai 1,5 triliun per bulannya di seluruh Indonesia, namun komikus lokal masih terlalu sedikit yang berkarya.

Padahal pada kenyataannya, komik merupakan salah satu buku yang paling dicari di toko buku. Saat ini perkembangan komik di Indonesia juga mulai mendapat perhatian yang serius.

Buku apa yg plg sering Anda cari di toko buku?

	laki-laki	%	p	%	total	%
majalah komik	77	28.8	75	32.2	152	30.4
buku pelajaran	78	29.2	67	28.8	145	29.0
buku populer	52	19.5	27	11.6	79	15.8
novel	18	6.7	28	12.0	46	9.2
buku hobi	18	6.7	27	11.6	45	9.0
lainnya *	24	9.0	9	3.9	33	6.6
	267	100.0	233	100.0	500	100.0

* olahraga, agama, kerohanian, ensiklopedia, filsafat, kamus, buku porno, otomotif

(Survey oleh Deteksi Jawa Pos)

Dalam sejarah perkembangan komik Indonesia, kita memang punya kecenderungan untuk meniru, bila dulu tahun 50an, gaya komik Indonesia adalah meniru tokoh Super Hero Amerika, yang dibuat menjadi khas Jawa, Super Hero dengan wajah kampungan, maka yang terjadi di tahun 90an adalah sebaliknya, yaitu jagoan madura dibuat jadi Super Hero ala Marvel, Gatot Kaca dibuat kekar dengan Gaya meniru *Rob Liefeld* (pendiri Image). Tapi meniru adalah proses belajar yang kelak akan membuat kita bisa menemukan jati diri kita sendiri. Dunia komik Indonesia menurut Dwi Koendoro, seorang tokoh komikus Indonesia kenamaan, masih dalam tahap pencarian jati diri. Agar dunia komik Indonesia lebih bergairah maka komikus Indonesia harus lebih banyak menghasilkan dan menerbitkan karya-karyanya.

Saat ini style Manga adalah yang paling digemari, karena gaya penceritaan yang lugas dan mudah dipahami, ekspresif, dan memiliki kedalaman karakter dan cerita yang baik. Berdasarkan hasil survey, serial Detektif dan petualangan/action adalah yang paling disukai pembaca.

Komik jenis apa yang anda suka?

	total	%
Petualangan	26	44.1
Detektif	14	23.7
Sport	3	5.1
Misteri	6	10.2
lainnya*	10	16.9
	59	100.0

* roman, pertarungan, humor, drama

Kisah-kisah petualangan yang paling digemari kebanyakan bertema humor, legenda, mitos, yang tidak jarang diceritakan dengan memodifikasi kisah aslinya, dan menciptakan dunia dan makhluk fiktif didalamnya, untuk membuat suatu cerita menjadi lebih bebas dan menarik, karena kita tidak tahu keadaan yang sebenarnya terjadi pada masa itu.

Di Indonesia sangat banyak sekali cerita Legenda atau cerita rakyat yang sangat menarik, tidak sedikit diantaranya yang sudah dibuat komik dan filmnya, sebagian diceritakan apa adanya, sebagian lagi penceritanya tidak sama persis dengan versi sebenarnya.

Namun begitu banyaknya Cerita Rakyat/Legenda Indonesia yang belum didokumentasikan, membuat sebagian dari cerita-cerita itu terlupakan atau tidak lagi diketahui oleh para generasi muda sekarang, salah satunya adalah Satria Piningit dan Ratu Adil, merupakan legenda dan karya sastra kuno yang sangat luar biasa, namun kurang dikenal oleh generasi kini, berdasarkan survey 48% responden mengaku hanya pernah mendengar namanya saja, dan hanya kurang dari 8% yang tahu, sebanyak 89% mengaku tidak pernah membaca atau menemukan dokumentasi dari cerita ini, padahal animo masyarakat terhadap cerita ini cukup tinggi, sebanyak 55% responden penasaran dan ingin tahu cerita tentang Satria Piningit dan ratu Adil.

Cerita Satria piningit adalah salah satu kebudayaan Indonesia yang merupakan salah satu kekayaan Bangsa Indonesia yang perlu dilestarikan, Satria Piningit sendiri mempunyai makna ksatria pilihan yang disimpan hanya untuk menghadapi keadaan yang sangat gawat, dalam perjalanan hidupnya, Satria Piningit mempunyai perjalanan hidup yang berliku-liku, yang penuh dengan cobaan dan perjuangan, yang akan mengantarkan pada taraf kesucian diri.

Hal-hal inilah yang melatar belakangi dipilihnya proyek ini sebagai tugas akhir. Proyek ini akan memfokuskan pada pembuatan komik dengan tema Satria Piningit yang memiliki kualitas penyampaian visual yang baik, dan komik sebaiknya juga memiliki muatan pendidikan dan budaya. Proyek ini sendiri didasari oleh penelitian tentang dunia komik Indonesia serta faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hasil penelitian tersebut akan digunakan sebagai pedoman pembuatan komik ini dengan mengadopsi unsur-unsur yang memiliki nilai positif, yang kemudian akan digabung dengan unsur-unsur originalitas yang diperoleh dari pendidikan akademis dan latihan, sehingga menciptakan karya komik yang memiliki nilai jual.

I.2. Identifikasi Masalah

1. Komik merupakan buku yang paling dicari di toko-toko buku, tema petualangan yang terinspirasi oleh legenda dan mitos sangat digemari.
2. Adanya kebutuhan masyarakat, untuk menikmati dan membaca komik bertema petualangan yang memiliki cerita dan illustrasi yang menarik.
3. Belum pernah dibuatnya komik yang bertema Satria piningit, padahal animo masyarakat cukup baik.
4. Kurang produktifnya komik Indonesia dalam persaingan dengan komik Impor di negaranya sendiri.

I.3. Batasan Masalah

1. Cerita bertema petualangan, sebagai salah satu topik cerita yang paling diminati.
2. Proyek ini hanya memfokuskan pada proses pembuatan komiik.
3. Pengerjaan proyek ini untuk TA, dibatasi 1 episode saja, dari keseluruhan cerita, karena waktu pengerjaan yang singkat.

I.4. Rumusan Masalah

Bagaimana memvisualkan cerita Satria Piningit kedalam bentuk komik yang menarik dan mempunyai nilai jual, yang sesuai dengan selera remaja sebagai terget pemasaran proyek ini.

I.5. Tujuan

1. Meramaikan kembali khazanah komik Nasional yang kurang produktif, dan juga untuk memicu semangat dari para komikus muda lainya untuk ikut berkarya dalam mengembangkan komik Indonesia
2. Komik Legenda, mitos dan sejarah sebagai salah satu seni dan budaya yang yang perlu dilestarikan keberadaanya, dan juga dikembangkan, karena merupakan salah satu media hiburan yang sangat dinimati.
3. Sebagai salah satu bentuk pendokumentasian Cerita Satria Piningit.

I.6. Manfaat

Umum

1. Perancangan komik ini sebagai salah satu sumbangan karya seni dan budaya kepada masyarakat dengan dasar penelitian.
2. Memanfaatkan peluang yang diberikan oleh para penerbit kepada komikus Lokal.
3. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Study akademis di ITS.

Khusus

1. Mendukung terciptanya perkomikan Nasional.
2. Sebagai dokumentasi budaya.
3. Memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia melalui komik, sebagai salah satu media hiburan yang diminati.

I.7. METODOLOGI

Pengumpulan data di lakukan dengan menggunakan metode kualitatif yaitu data data di kumpulkan berdasarkan :

1. Literatur :

•Understanding comics by: Scott mcCloud

•Series How To Draw Manga, The Society For The Study Manga Techniqus.

•Serat Jangka Jaya Baya, dan buku-buku Jawa lainya.

•Artikel pada www.Kompas.com

•Artikel pada www.cgtalk.com

•Artikel pada www.indocg.com

•Artikel pada www.komikindonesia.com

•Artikel pada www.indosiar.com

•Artikel pada www.sinarharapan.co.id

•Dough kelly,Character Animation in depth

2. Deep Interview :

• Deep interview pertama dilakukan pada seorang pengamat perkomikan yang pernah menjadi juri untuk festival/ lomba komik lokal di Surabaya bpk. Siswoyo (Chis, Jawa Pos).

• Bpk. Radik (Ray, JawaPos) Pengamat perkomikan dan penulis.

• Bpk. Adrian, ketua MKI (masyarakat komik indonesia)

• Alfi Zachkyelle (graveyard Studia) Komikus muda Indonesia, karyanya antara lain komik Dua Warna (M&C), Soul Callibur (image, Amerika).

• Is Yuniarto, dkk. Dengan karya komik Wind Rider (Elek Media Komputindo)

• Dan beberapa pengamat komik, komikus serta yang lainnya lainya.

3. Kuisioner :

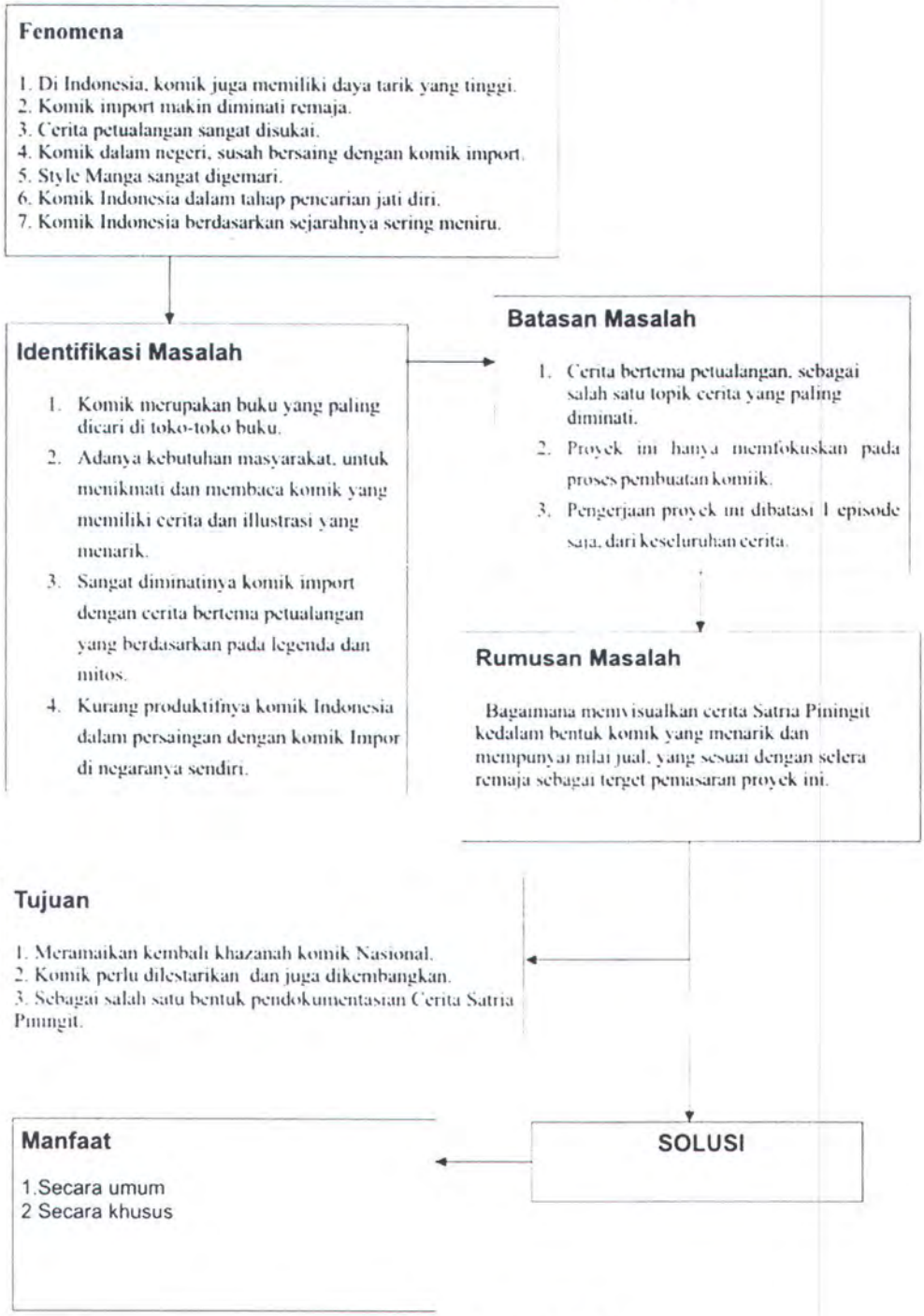
Berdasarkan riset-riset yang pernah dilakukan oleh JawaPos dan PT. Elek Media Komputindo digunakan sebagai sumber data yang mendasari dalam proses perancangan.

4. Studi banding :

Studi banding ini dilakukan untuk mencari kelebihan dan kekurangan dari gaya-gaya yang sudah ada, dan diharapkan dapat diaplikasikan kedalam hasil perancangan penulis.

METODE PENELITIAN

Perancangan Komik Petualangan Satriya Piningit



Tabel kerangka berfikir

BAB II
TINJAUAN SUBJEK DESAIN

BAB II

TINJAUAN SUBJEK DESAIN

II.1. STUDY EXISTING

II.1.1 Komik Indonesia dan Sejarahnya

Apa itu komik?

Ada yang beranggapan komik itu sebagai sastra visual. Sebagaimana layaknya sastra, komik pun dapat dibedakan antara yang bermutu dan yang vulgar. Para akhli teori komik cenderung menganggap komik sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda.

Candi Borobudur seringkali dibandingkan dengan Buku Batu yang disebut sebagai katedral abad pertengahan. Borobudur mengandung seri relief, yang mencakup sekitar 1460 adegan. Adegan-adegan pada relief tersebut digunakan untuk membimbing penziarah melakukan permenungan menurut ajaran agama Budha.

Di Prambanan, ada pahatan kisah **Ramayana** yang dilukiskan oleh para pemahatnya secara meyakinkan. Pertempuran antara Rama melawan Rahwana, saat Rama berusaha menangkap kijang kencana, terukir dengan sangat bagus.

Contoh di atas menunjukkan hasrat manusia untuk menyampaikan pikiran dan perasaannya melalui gambar dan tanda sudah terjadi sejak dahulu kala. Dan dalam perkembangannya, dengan ditemukannya kertas serta mesin cetak, lahirlah buku komik. Bentuk ini terus berkembang - baik dari sisi cara penyajian, cerita maupun ilustrasinya - sampai menjadi komik modern yang ada sekarang.

Komik adalah gambar yang bercerita. Maka sangat dituntut perpaduan antara gambar dengan isi dan jalan ceritanya.

Sejarah Komik Indonesia

Sejarah Komik Indonesia dapat ditelusuri sampai ke masa prasejarah. Bukti pertama terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang dibuat dari batu seperti

tersebut di atas. Kemudian ada wayang beber dan wayang kulit, yang bisa dianggap sebagai cikal-bakal komik.

Ketika para seniman/komikus Indonesia bisa membuat komik dan ingin memproduksi komik asli untuk menghadapi serbuan komik Amerika, tidak heran jika mereka kembali ke wayang. Ini bukan sekadar untuk menggali tema atau mencari ide cerita, melainkan terutama utuk menggali teknik dramatisasi dan pencitraan - yang pada kisah pewayangan sudah tergelar nyata. Maka pada masa tahun 50-60an, komik wayang menjadi beken dan disukai. Salah seorang komikusnya yang terkenal adalah **R.A. Kosasih.** *Seri Ramayana* dan *Mahabharata,* karyanya, begitu lekat di hati orang.

Pengaruh Barat dan Tiongkok

Seperti halnya di Eropa dan Amerika, di Indonesia peranan media massa amat penting dalam membesarkan dan mempopulerkan komik. Berkat koran Sin Po, 1931, komik dengan tokoh gendut **Put** On menjadi terkenal. Tokoh yang dibikin oleh **Kho Wang Gie** ini mencerminkan kehidupan masyarakat ibukota kala itu.

Kehadiran komik Amerika lewat koran juga membuat orang Indonesia mulai mengenal hero-hero Amerika seperti **Phantom, Flash Gordon** dan **Tarzan.** Untuk mengimbangi pengaruh komik Amerika ini, koran Star Weekly menyajikan cerita sejarah bercampur legenda dari Tiongkok yang berjudul **Sie Djin Koei.** Pada eranya serial komik Sie Djin Koei - karya komikus beken **Siauw Tek Koei** ini - sempat mengalahkan popularitas Flash Gordon. Sie Djin Koei dikatakan telah mempelopori komik silat Indonesia yang mulai populer sekitar tahun 1968.

Sementara itu komikus Indonesia lainnya juga mencoba berkreasi. Ada yang melakukan imitasi dari tokoh-tokoh terbitan *King Feature Syndicate,* Amerika. Maka lahirlah **Sri Asih,** tahun 1954, melukiskan petualangan perempuan super mirip Superman. Sri Asih juga lahir dari tangan komikus R.A. Kosasih yang diebut sebagai ~bapak~ komik Indonesia. Selain dia adalah pula **John Lo** yang melahirkan **Puteri Bintang** dan **Garuda Putih.**

Masa Kejayaan Komik Indonesia

MILIK PERPUSTAKAAN ITS

Waktu demi waktu berlalu, komik Indonesia terus mencari bentuknya. Tren yang sedang berkembang juga berusaha ditangkap. Dalam proses tersebut, komik Indonesia sempat berjaya. Ini terjadi sekitar tahun 60-70 an. Pada masa itu lahir komikus yang namanya sempat besar, bahkan ada yang karyanya diangkat menjadi film layar lebar.

Kita kenal nama-nama sepeti **Jan Mintaraga, Ganes Th, Teguh Santosa, Zaldy, Sim, Djair,** dan lain-lain yang karyanya saat itu begitu digandrungi oleh pembaca. Tema yang diangkat para komikus tersebut bermacam-macam: ada kisah cinta, misteri, cerita silat dan petualangan. Judul-judul yang beken antara lain: **Si Buta dari Gua Hantu, Panji Tengkorak, Tuan Tanah Kedawung,** dan masih banyak lagi.

Pada masa ini komikus Indonesia benar-benar kebanjiran order. Sejak 1967 format komik menjadi lebih seragam, ukurannya menjadi 13 X 18 Cm

Sempat pula terbit suatu majalah tentang komik, Majalah **Eres.** Majalah komik ini terbit sejak September 1969. Berkat majalah ini komik mendapat kedudukan lebih terhormat, melalui berbagai ulasan, artikel, profil komikus, serta informasi-informasi lain. Lima sampai enam orang komikus secara teratur menyumbangkan naskah untuk majalah tersebut pada setiap terbitannya. Sayang umur Eres hanya sebentar. Tahun 1971 Eres berhenti terbit.

Komik Indonesia saat itu menjadi pusat perhatian, namun pada saat yang sama komik juga mendapat kritikan keras dari pendidik dan orangtua, karena dianggap sebagai bacaan yang tidak bermutu dan cenderung merusak moral. Sampai-sampai diberlakukan semacam sensor oleh pihak kepolisian terhadap komik Indonesia.

Gebrakan Komik Eropa dan Amerika

Kejayaan komikus Indonesia sayangnya berangsur-angsur surut. Pelbagai analisis dilakukan.Ada yang mengatakan karena komikusnya banyak yang makin tua sementara belum muncul komikus baru. Ada yang yang mengatakan karena tren sudah berubah, sementara para komikus terlambat mengikuti perkembangan. Entah apa lagi! Yang jelas jejak-jejak komik Indonesia mulai mengabur. Surut. Kalaupun ada hanya di taman-taman bacaan.

Sementara itu sekitar tahun 80-an masuklah komik-komik dari Eropa dan Amerika versi baru, yang glamour, tersaji penuh warna warni. Maka komik Indonesia pun makin terpuruk.

Cerita komik impor ini memang jauh lebih memikat. Banyak varian. Ada fantasi, ada yang berlatar belakang sejarah, ada petualangan. Semua itu seolah-olah menjadi sumber air penangkal haus para pencinta komik. Sehingga ramai-ramai mereka berpaling menyerbu komik-komik seperti **Tin Tin, Asterix, Lucky Luke, Superman, X-Man, Spider Man,** dan aneka jenis lainnya. Komik Eropa dengan tokoh **Smurf** juga sempat *men-smurf* pembaca komik di Indonesia.

Pukauan Manga di Indonesia

Tahun 80-an itu juga Penerbit Elex Media Komputindo mulai meluncurkan komik ala Jepang **(Manga).** Diawali dengan **Candy-Candy.** Mula-mula bentuk komik ini terasa aneh bagi pembaca di Indonesia. Bentuknya berukuran *pocket-book* dengan ketebalan lebih dari 100 halaman, tidak berwarna; sangat berbeda dengan komik keluaran Eropa yang berukuran besar dan berwarna. Namun ternyata sambutan masyarakat begitu antusias sehingga Candy-Candy laris-manis, disusul kemudian dengan komik lain seperti **Dragon Ball, Kungfu Boy,** dll. Inilah sebenarnya awal pengaruh manga di negeri kita. Didukung oleh film animasi dan *game,* maka komik model manga Jepang -menjadi kian melekat di hati pembaca. Tak heran bila jumlah pembacanya terus bertambah. Di samping itu tidak sedikit pula kaum muda yang terpengaruh dan mulai coba-coba menjadi **Mangaka,** berupaya membuat komik ala manga.

Sebuah tabloid, yaitu Tabloid Anak-anak **Hoplaa** dalam upayanya membuat diferensiasi dengan kompetitornya - bekerja sama dengan PT Elex Media -secara konsisten menghadirkan komik manga. Mula-mula yang dimuat adalah cuplikan komik terbitan Elex, namun beberapa waktu kemudian Hoplaa juga mampu menghadirkan komik ala manga bikinan komikus Indonesia yang notabene masih muda belia. Ini merupakan pertanda bahwa di antara pembaca sudah muncul bakat-bakat komikus yang bila terus dikembangkan bisa menjadi mangaka yang andal.

Think Globaly, Act Locaiy

Persoalannya bagaimana para komikus - terutama yang sekarang sudah mampu menghadirkan karyanya dalam bentuk buku komik - meningkatkan terus kemampuannya. Juga sudut pandangnya. Bagaimana kita bertindak lokal, tetapi berpikir global. Paduan ini jika tercapai pastilah akan memperkaya dan memperkuat dunia perkomikan kita.

Komik Indonesia juga hanya mungkin bangkit bila ada kerjasama yang erat dan terpadu antara komikus dan penerbit. Kerjasama yang serius dan konsisten, sehingga kemudian terbangun suatu sistem produksi yang memungkinkan komik Indonesia menjadi langgeng, bukan sekadar euforia.

Pembuat komik juga tidak harus lagi hanya seorang - kecuali dia memang menguasai - tetapi ada kerjasama yang bagus antara penulis naskah dan ilustrator. Dalam hal ini kita bisa mencontoh pertumbuhan dan perkembangan komik di Jepang. Dari hasil karya satu dua orang hingga mampu membentuk suatu industri komik raksasa. Betapa dahsyat usaha dan perjuangan, semangat, kesungguhan, kreativitas para pelakunya.

Cobalah tengok **Doaremon!** Doaremon muncul pertama kali dalam majalah anak bulanan 1970, oleh dua artists: **Hiroshi Fujimoto** dan **Motoo Abiko** yang bekerjasama dan kemudian *share a pen-name:* **Fujio Fujiko.** Tahun 1978 TV Asahi mulai menayangkan versi animasinya dan Doaremon langsung menggebrak dunia.

Seperti dikatakan tadi, suksesnya komik Doaremon maupun komik Jepang lainnya tak bisa tidak karena dukungan struktur industri komik di Jepang sendiri. Ini juga diakui oleh **Takeshi Maekawa,** pencipta Kungfu Boy. Baik pula kita ketahui, Manga anak-anak pasca perang di Jepang diawali oleh **Ozamu Tezuka** (1928-1989). Tezuka mengkreasi komiknya begitu berbeda dan radikal dibandingkan dengan komik Jepang yang ada waktu itu. Dia disebut sebagai pelopor kebangkitan manga di Jepang.

Tezuka memulai menggambar komik pada perang dunia ke 2, ketika usianya masih muda. Selama 40 tahun lebih dia mengabdikan diri untuk manga, mensosialisasikannya. la membangun suatu sistem produksi dalam sebuah tim yang terdiri dari banyak asisten dan artist. Itu sebabnya dia mampu melahirkan komik dalam jumlah banyak, sekaligus meletakkan dasar industri manga. Kreasinya **Mighty Atom**

(Astro Boy) merupakan komik dan animasi karakter yang sangat berpengaruh dan terkenal.

Dari gambaran di atas tampak dan terasa bahwa pertumbuhan dan perkembangan komik di Jepang tidak terjadi tiba-tiba, melainkan melewati suatu proses panjang yang penuh upaya dan perjuangan. Bahkan juga kegagalan.

Industri Komik Indonesia

Kita semua merindukan kebangkitan komik Indonesia. Entah yang bergaya manga entah yang bukan, biarlah pembaca yang menentukan pilihannya. Yang penting semua harus bertujuan bagaimana pada suatu masa kelak komik Indonesia akan menemukan bentuknya sendiri. Bentuk dan model yang diterima oleh masyarakat, yang diakui, dan kemudian diterima juga oleh masyarakat dunia.

Dari pengamatan terhadap hasil karya para mangaka Indonesia yang sudah diterbitkan oleh PT Elex Media Komputindo, tampak ada suatu kemajuan yang besar. Ilustrasi dan teknik lay-outnya semakin bagus, demikian pula cara menggambarkan karakter tokoh dan ekspresinya. Ceritanya juga sudah cukup banyak yang memadai. Menurut penerbit, komik-komik karya para mangaka asal Indonesia tersebut mendapat sambutan cukup baik dari pembaca. Ini tentunya merupakan suatu modal untuk berkembang lebih maju lagi. Sementara Penerbit seyogyanya turut memikirkan bagaimana caranya agar semangat dan gairah yang sudah muncul - tidak lalu kembali terbenam. Maka sungguh sangat diperlukan pemikiran dan langkah yang terencana dalam membangun suatu sistem dan struktur yang mendukung.

Komik Indonesia menjadi sebuah industri! Tinggal bagaimana kita bersama berusaha mewujudkannya.

II.1.2 Contoh komik Indonesia

Pada bab ini akan dicantumkan hasil karya para komikus yang dapat disebut sebagai komik Indonesia, karena memiliki ciri khas yang bercorak Indonesia. Selain contoh hasil karya, akan dicantumkan pula nama komikus yang membuat komik tersebut.

***Djair*, Djair Warni (b. 1950)**

Gambar 1 Gambar komik karya Djair

Karya lain: 'Jaka Sembung', 'Djaka Gledek', 'Si Tolol', 'Kiamat Kandang Haur', 'Malaikat Bayangan', dan 'Toon Anak Jin'.

Jan Mintaraga, Suwalbiyanto Soemodihardjo (1941 – 1999)

Gambar 2 Gambar komik karya Jan Mintaraga

Karya Lain: 'Jaka Tingkir', 'Ramayana', dan 'Imperium Majapahit'.

R.A. Kosasih (b. 1919, Indonesia)

Gambar 3 Gambar komik karya R.A. Kosasih

Karya Lain: 'Sri Asih', 'Siti Gahara', 'Sri Dewi', 'Mahabharata' dan 'Ramayana'.

Wid N.S.

Wida Nara Soma (b. 1938, Indonesia)

Gambar 4 Gambar komik karya Wid N.S.

Karya Lain: 'Godam', 'Kanisius', 'Fadjar', 'Merebut Kota Perjuangan'.

TEGUH SANTOSA (1 Februari 1942)

Gambar 5 Gambar komik karya Teguh Santosa

Karya Lain: *Sandhora* (1969), *Mat Romeo* (1971) dan *Mencari Jejak Mayat Mat Pelor* (1974), *Si Mata Siwa, Mahesa Bledeg, Karmapala, Kuil Loncatan Setan*

KUS BRAM

Gambar 4 Gambar komik karya Wid N.S.

Judul Lain: *Lima Jari Setan, Hantu-Hantu Neraka, Manusia Kadal.*

II.1.2.1 CERITA RAKYAT DALAM KOMIK INDONESIA

Masyarakat Indonesia sangat akrab dengan kisah atau cerita rakyat. Melekat erat di ingatan kisah-kisah seperti *Malin Kundang*, *Sangkuriang*, *Bandung Bondowoso*, *Keong Mas*, dll. Cerita rakyat pada umumnya disampaikan dari mulut ke mulut, dari generasi ke generasi, erat dengan kebudayaan setempat, memiliki kandungan hikmah dan sebagian masyarakat meyakini kebenarannya.

Sebagian cerita rakyat juga sering dihubungkan dengan fenomena alam atau peristiwa lainnya. Sebagai contoh kisah Sangkuriang dan ibunya, Nyai Dayang Sumbi, berkaitan erat dengan Gunung Tangkuban Perahu di Jawa Barat.

Kisah lain seperti **Nyi Roro Jonggrang** dengan **Bandung Bondowoso** yang berujung dengan adanya kompleks Candi Sewu dan Candi Prambanan sebagai primadonanya. Tak terhitung kekayaan Indonesia dalam bentuk cerita rakyat. Pada umumnya setiap orang tua mewariskannya kepada anak-anaknya. Kebetulan juga anak-anak menyukainya karena mengandung hikmah.

Jika pada awalnya cerita rakyat disampaikan dari mulut ke mulut, adanya berbagai bentuk media di era modern membuat masyarakat beramai-ramai mendokumentasikannya. Mulai dari bentuk tulisan/ naskah, film layar lebar atau TV, sandiwara kaset seperti Sanggar Cerita, bahkan sampai bentuk komik. Masing-masing media tentunya memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Selain itu masyarakat juga membuat versi masing-masing. Ada yang tetap setia dengan pakem, ada yang menginterpretasikan, dan ada yang membuat kisah fiksi berdasarkan cerita rakyat. Berbagai versi tsb tentunya menambah khasanah budaya kita. Para komikus Indonesia di masa keemasannya juga aktif membuat komik cerita rakyat. Tak terhitung komikus legendaris seperti **RA Kosasih**, **Jan Mintaraga**, **Teguh Santosa**, dan lainnya pernah mendedikasikan karyanya untuk cerita rakyat.

Jan Mintaraga pernah membuat beberapa komik cerita rakyat yang patut disimak. Diantaranya **Jaka Tarub** (*Majalah HAI, Edisi Khusus II/ 1978*) dibuat dengan setia pada

pakem cerita yang dikenal rakyat, kecuali pada akhir cerita dimana ia menyajikan informasi tambahan berupa 'alternate ending'. Karya **Jan Mintaraga** lainnya adalah **Nyai Loro Kidul** (*Majalah HAI, Edisi Khusus III/ 1978*). Sama-sama berjumlah 10 halaman kertas ukuran A4 seperti Jaka Tarub, ia menggunakan mitos Ratu Pantai Selatan sebagai bingkai cerita. Dalam kisah fiksi ini dikisahkan sepasang pengantin baru menjalani bulan madunya disebuah hotel di pantai laut Selatan Jawa. Hotel dengan interior artistik membuat sepasang pangantin baru ini terkagum-kagum. Mereka menyewa kamar termahal yang berhiaskan sebuah lukisan seorang wanita cantik sedang membelah air laut. Pada suatu malam, sang istri mengajak si suami berjalan-jalan menyusuri pantai. Dalam perjalanan sang istri berubah rupa menjadi Nyai Loro Kidul. Sang Ratu menyuruh si suami mengabdi sebagai suami ke 2.100. Si suami menolak secara keras dan memohonnya untuk tidak membunuh si istri, yang disandera Sang Ratu. Ternyata si suami bermimpi buruk dan dibangunkan istrinya. Pada lukisan dikamar, ternyata gambar putri cantik lenyap dari permukaan laut.

Pada kedua komik diatas, tampak **Jan Mintaraga** mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Karya tanpa warna (hanya B/W) ditambah guratan tinta khas Jan Mintaraga, membuat komiknya ekspresif. Dialog yang dibuatnya sangat menyentuh hati dan kesatuannya dengan gambar membuat kita kadang bergidik dan tersentuh. Jika Nyai Loro Kidul membuat kita tak dapat tidur tenang dan membayangkan hal-hal mistik, maka Jaka Tarub mampu membuat kita terharu dengan cintanya kepada sang bidadari. Kemampuan Jan Mintaraga dalam memadukan unsur etnik dan modern juga tampak serasi dalam Nyai Loro Kidul. Landsekap dan topografi pun disesuaikan dengan jalan cerita. Selain itu Jan Mintaraga menyampaikan berbagai 'alternative ending' dalam Jaka Tarub, karena memang cerita rakyat memiliki beberapa versi. Yah, beginilah nasib cerita rakyat yang kadang banyak versi akibat penyampaian dari mulut ke mulut.

RA Kosasih, yang dikenal setia dengan komik wayang, juga sering membuat komik cerita rakyat. Diantaranya adalah **Sasakala Tangkuban Perahu** (*Yayasan Karya Bhakti Bandung, 1978*). Serupa dengan Jaka Tarub-nya Jan Mintaraga, RA Kosasih berusaha untuk setia dengan pakem cerita rakyatnya. Tentunya kita ingat bahwa kisah ini menceritakan Nyai Dayang Sumbi dan anaknya yang sakti, Sangkuriang. Ilustrasi sepanjang 42 halaman dipenuhi dengan keindahan, kesederhanaan dan ketelitian khas RA

Kosasih. Penggambaran tokoh-tokohnya yang mirip dengan komik wayangnya membuat pembaca cepat akrab dengan komik cerita rakyat ini. Akhir kisah ditutup juga dengan 'alternate ending' petualangan Sangkuriang.

Selain itu, RA Kosasih tercatat juga pernah merilis **Mencari Layang Salaka Domas** (*Yayasan Karya Bhakti Bandung, 1978*). Sebagaimana kebanyakan cerita rakyat dibanyak negara, Mencari Layang Salaka Domas menceritakan kisah seorang putri dan seorang pangeran kerajaan. Mengambil tempat di kerajaan Pajajaran saat Prabu Siliwangi berkuasa. Dikisahkan kedua insan yang berasal dari setangkai buah combrang yang sama, kelak akan kembali bersatu sebagai suami istri. Sebelumnya sang pangeran, Mundinglaya harus mencari jimat Salaka Domas atas perintah Sang Prabu.

Kisah fiksi cerita rakyat berbingkai peristiwa sebenarnya juga lazim ditemukan. **Asal-Usul Gunung Krakatau** (*Yayasan Karya Bhakti Bandung, 1978*) karya Widya Noor merupakan salah satu contoh terbaik. Komik setebal 120 halaman ini berangkat dari mitos Kerajaan Krakatau yang dipimpin Raja Lagundi. Konon sang raja memiliki seorang putri yang jago silat dan enggan bersuami. Kelak kerajaan Krakatau diserbu kerajaan Songgram, yang ingin mempersunting sang putri. Perang pun pecah dan kekuatan kedua pihak (yang juga menggunakan sihir) menghancurkan seluruh daratan. Gunung Krakatau meletus (sebagaimana catatan sejarah di tahun 1883), memisahkannya dari daratan utama (Sumatra dan Jawa), menghasilkan beberapa pulau kecil (Batam, Bangka, Belitung dan Singapura), serta menenggelamkan kerajaan Krakatau.

Masih banyak komik-komik berisi cerita rakyat yang beredar, dan sebagian contoh telah diuraikan diatas. Berbagai komik cerita rakyat tsb, merupakan suatu daya tarik tersendiri selama dekade 50-an sampai 80-an. Media komik bermanfaat menjadi sarana anak-anak mengenal berbagai cerita rakyat. Jika selama ini anak-anak mengenalnya secara lisan atau dari naskah tanpa gambar, adanya komik memberikan alternatif lain.

Memasuki dekade 90-an hingga hari ini, tidak banyak komik cerita rakyat kita temukan. Komik cerita rakyat memudar seiring dengan memudarnya industri komik nasional. Saat ini, memasuki awal abad 21, memang generasi muda mulai membangkitkan komik nasional. Namun tidak banyak, atau mungkin tidak ada, karya komik cerita rakyat. Patut

disayangkan karena genre komik ini memiliki pasar yang menjanjikan dan dapat ikut melestarikan kekayaan budaya Indonesia, yaitu cerita rakyat.

II.1.2.2 KOMIK INDONESIA YANG BERTEMAKAN KERAJAAN JAWA

Dekade 70-an merupakan masa keemasan komik Indonesia. Pada dekade inilah para komikus legendaris mencapai puncak kreativitasnya. Industri komik di Indonesia saat itupun merupakan salah satu tambang emas yang sayang untuk dilewatkan. Sejak pemunculan pertamanya **Majalah HAI** (1977) menjadikan komik sebagai salah satu menu utama. Saat itu memang Majalah HAI lebih sering menyajikan komik-komik terjemahan asal Eropa, selain cerpen dan artikel khas remaja menarik lainnya.

Komik Mahesa Rani, karya teguh Santosa

Barulah saat bersamaan dengan terbitnya edisi #29 tahun 1977 disisipkan episode pertama ***Pendekar dari Atap Dunia*** dari serangkaian perjalanan kepahlawanan **Mahesa Rani**, seorang pendekar wanita asal Majapahit. Karya komikus legendaris **Teguh Santosa** ini spontan mendapat sambutan hangat, karena memberikan warna baru bagi dunia komik Indonesia. Saat itu tidak banyak kita temukan tokoh fiktif kepahlawanan wanita Indonesia. Apalagi dengan setting abad 13 disaat kerajaan-kerajaan besar masih eksis di Indonesia. Format ukuran kertas yang mendekati A4, membuat Teguh Santosa mampu mengeksplorasi ruang tersedia dan hasilnya benar-benar maksimal. Tidak hanya sepak terjang para pendekar yang di-ekspos, namun Teguh Santosa melengkapinya dengan kesempurnaan topografi, arsitektur khas Jawa, alam Nusantara, pakaian tradisional dan kebangsawanan, serta pakaian tempur pasukan Mongolia. Tidaklah berlebihan jika serial Mahesa Rani merupakan *masterpiece* Teguh Santosa sepanjang karirnya (pada beberapa episode ide cerita lahir dari Redaksi Majalah HAI).

Komik Pendekardari Atap Dunia, karya teguh Santosa

Ber-*setting* Kerajaan Singasari dan Majapahit diakhir abad ke-13, Mahesa Rani memiliki andil besar dalam jatuh-bangunnya kedua kerajaan penting di tanah Jawa tersebut. Lahir dari ayah bernama Mahesa Rangkah, Mahesa Rani menjalani masa-masa tidak menyenangkan mengingat ayahnya dituduh sebagai pejabat korup dan dihukum mati oleh Raja Singasari Kertanegara di tahun 1268. Mahesa Rani mengemban ilmu bertahun-tahun dengan tujuan hanya satu: membalas dendam kepada Raja Kertanegara.

Keinginannya tak terwujud karena Raja Kertanegara terbunuh saat Singasari dihancurkan Kediri yang dipimpin oleh Jayakatwang tahun 1292. Mahesa Rani termasuk yang beruntung selamat walaupun terluka parah. Setelah sembuh Mahesa Rani bergabung dengan sisa-sisa laskar Singasari pimpinan Raden Wijaya menumpas Kediri dan belakangan laskar Mongol utusan Kaisar Kublai Khan yang ingin menjajah Singasari. Bersama Raden Wijaya, Mahesa Rani membangun Kerajaan Majapahit. Mahesa Rani pulalah yang mendidik seorang pemuda yang kelak akan dikenal sebagai Patih Majapahit, Gajahmada.

Petualangan Mahesa Rani terus berlanjut, bahkan sampai ke negeri seberang. Karakter Mahesa Rani dikisahkan sebagai seorang wanita cantik, bertubuh semampai, keras kepala, mempunyai prinsip kenegaraan, dan ahli bela diri. Senjata utamanya adalah sehelai selendang yang konon sekeras tombak dan setajam pedang. Keinginannya balas dendam luruh saat melihat betapa Kerajaan Singasari hancur akibat ulah pengkhianat. Karena jiwa patriotisme-nya, Mahesa Rani bergabung dengan Raden Wijaya menghancurkan Kediri. Mahesa Rani juga yang membujuk Raden Wijaya untuk berkoalisi dengan laskar Mongol yang mendarat di tanah Jawa dengan satu tujuan: menghancurkan Singasari dan membawa kepala Kertanegara kepada Kaisar Kublai Khan. Kemampuannya berpolitik dan mengusut usaha kudeta juga ditunjukan saat Majapahit disusupi musuh dalam selimut (*Klika Cendana, 1978 dan Persekutuan Pegat Nyawa, 1978*). Bahkan perasaan asmaranya kepada Raden Wijaya dengan ikhlas ia relakan demi kemajuan Kerajaan Majapahit. Pengorbanan Mahesa Rani tak terhingga demi kejayaan negaranya. Sungguh seorang figur kepahlawanan yang pantas kita jadikan panutan, walaupun datang dari tokoh fiktif.

Dalam menyusun naskah, Teguh Santosa (kadang dibantu Redaksi Majalah HAI) patut mendapatkan pujian. Kisah-kisah pendekar silat memang sedang hangat-hangatnya. Katakanlah **Panji Tengkorak (Hans Jaladara), Si Buta dari Gua Hantu (Ganes Th)** dan **Jaka Sembung (Djair)** yang sudah kadung mengendap dalam ingatan para pembaca. Teguh Santosa memang menjadikan Mahesa Rani sebagai tokoh sentral, namun isi petualangannya tidaklah murni berisi sepak terjang selayaknya seorang pendekar silat. Berbagai unsur kehidupan ada disini: politik, perebutan kekuasaan, asmara, patriotisme, pengkhianatan, balas dendam, pencarian jati diri, persahabatan, petualangan ke negeri Tiongkok dan Campa, pertemuan dua bangsa beda budaya, mitos keris Mpu Gandring, dan masih banyak lainnya. Terdapat pula berbagai falsafah keluhuran budi pekerti baik yang Mahesa Rani terima, maupun yang ia sampaikan kepada orang lain. Semua membuat pembaca tak sabar menanti lanjutan kisahnya.

Seakan petualangan tanpa henti, Teguh Santosa membawa Mahesa Rani berkelana ke tanah seberang. Berawal dari usaha sisa-sisa laskar Mongol yang ingin membawa Raden Wijaya dan Mahesa Rani menghadap Kaisar Kublai Khan (*Sepasang Garuda dari Kudadu, 1978*), sampai Mahesa Rani terdampar di negeri Campa (*Harimau dari Campa, 1981*). Mahesa Rani diculik, disiksa dan disekap bulanan lamanya hingga ia diselamatkan sekelompok kecil pemberontak kekuasaan Mongolia (*Sisa-sisa Dendam, 1979 dan Mendobrak Sarang Naga, 1980*). Bersama mereka Mahesa Rani membuat kekacauan di depan hidung Kublai Khan, dan kelak inilah awal kehancuran kekuasaan bangsa Mongolia atas daratan Cina. Walaupun berada di negeri orang, Mahesa Rani tidak pernah melupakan identitas dirinya sebagai pendekar wanita asal Indonesia. Ia selalu membawa nilai-nilai luhur bangsanya dan senantiasa mengemban ilmu kebajikan dari mereka yang lebih arif bijaksana, walaupun keluar dari lidah bangsa asing.

Sayang petualangan Mahesa Rani terhenti sekembalinya ia dari Campa. Kerinduannya akan tanah Jawa belum sempat tuntas, walaupun ia telah menjejakan kaki di wilayah Majapahit. Majalah HAI menampilkan episode terakhir Harimau dari Campa di tahun 1981. Tak terasa delapan episode selama hampir 5 tahun Mahesa Rani bertualang di Majalah HAI. Secara kebetulan, berakhirnya petualangan Mahesa Rani merupakan pertanda berakhirnya tradisi komik Indonesia di Majalah HAI. Perlahan-lahan komik Indonesia menghilang dari lembaran-lembaran Majalah HAI, dan mayoritas terisi dengan komik terjemahan asing. Saat yang bersamaan komik industri mengalami masa suram yang hingga kinipun belum mampu bangkit sebagaimana masa keemasannya di dekade 70an sampai awal 80an.

II.1.2.3 KARYA-KARYA MASTERPIECE LAINNYA

1. BATAS FIRDAUS - Taguan Hardjo

Melanggar Norma atau Refleksi Tanggung Jawab Sebagai Manusia?

Karya komikus legendaris asal Medan, **Taguan Hardjo**, pada umumnya menyampaikan pesan yang sangat mendalam bagi para pembacanya. Tak terkecuali **BATAS FIRDAUS** (*Penerbit Berkala Pembangunan Medan, 1962, 73 halaman*), bahkan dapat dinobatkan sebagai salah satu karya masterpiece-nya.

Alkisah seorang ayah dan seorang anak putrinya berhasil selamat dari perang nuklir. Ulah manusia yang ingin menguasai dunia berakhir tragis dan menghancurkan dunia peradaban. Kapal yang mereka berdua tumpangi karam. Tak seorang pun selamat, kecuali mereka berdua. Terdampar di sebuah pulau yang tak berpenghuni, membuat sang ayah mengalami konflik bathin. Akankah mereka berdua menjalani hidup sebagaimana hubungan normal ayah dan anak? Atau haruskah mereka melaksanakan tanggung jawab sebagai penerus keturunan ras manusia yang (hampir) punah?

Hari-hari mereka lewatkan dengan berbagai perdebatan mengenai norma, nilai-nilai agama dan budaya, kenyataan hidup serta keputusasaan dan naluri seksual. Sang ayah berusaha meyakinkan putrinya bahwa hanya kepada mereka berdua-lah tanggung jawab meneruskan peradaban di bumi berada. Sementara itu sang putri bersikeras bahwa apa yang diminta sang ayah melanggar norma-norma agama dan masyarakat yang mereka junjung tinggi. "Selama tak ada wanita lain di dunia ini, kaulah yang bertanggung jawab terhadap keturunan manusia. Suatu dosa besar, jika kau tak mau mengisi dunia ini kembali," kardik sang ayah. Sang putri dengan lantang sambil menangis berteriak,*"Mengisi dunia dengan siapa? Dengan manusia atau dengan binatang? Iblis dihatimu, Ayah!!!"*

Keadaan berubah saat seorang manusia terdampar pula di pulau yang sama. Badannya hitam, berperawakan maskulin, dan tak mengerti bahasa mereka. Rupanya **si Hitam**, begitu ia dipanggil oleh sang ayah dan putrinya, juga menyelamatkan diri dari perang nuklir. Hanya dia yang berhasil selamat dari pemusnahan masal di negerinya.

Sang ayah timbul naluri kecemburuannya. Merasa hadir seorang pesaing, sang ayah menunjukan kekuasaan atas putrinya. Jika sang putri memilih melanjutkanketurunan bersama si Hitam, apa jadinya nasib sang ayah? Dengan siapa ia melanjutkan keturunan? Awal mulanya si Hitam tak menyadari kondisi sekitar dan berusaha membantu berbagai aktivitas kehidupan. Namun ia menyadari ada yang salah. Ada apa dengan si ayah dan putrinya? Tidaklah lama hingga ia menemukan jawabannya. Keadaan semakin runyam saat si Hitam menyelamatkan si Gadis dari gigitan ular. Ia mengira sang ayah hendak memperkosa putrinya, padahal sang ayah hendak membunuh ular. Atau si Hitam menyelamatkan sang ayah, saat ia berniat bunuh diri karena putus asa.

Hubungan rumit mereka bertiga terganggu dengan datangnya topan badai menghantam pulau. Angin topan membuat rumah yang terbuat dari pohon dan dedaunan hancur berantakan. Tidak berhenti disitu, nyaris semua benda terangkat dan dihempaskan termasuk pohon-pohon kelapa. Si Hitam mengikat tubuh sang ayah ke tunggul pohon, begitu pula dengan si Gadis. Setelah itu si Hitam mengikat tubuhnya sendiri ke batang pohon lainnya. Setelah badai reda, si Gadis melepaskan ikatan ayahnya dan mereka berdua mencari si Hitam. Sang Ayah berkata sambil terbaring lemas,"Aneh sekali, Imanda. Sewaktu badai mengamuk, aku menyebut nama Tuhan. Memohon maaf. Seolah-olah aku berdosa kepada-Nya. Benarkah itu?" Si Gadis menjawab,"Paling besar dosa ayah terhadap diri ayah sendiri". "Satu lagi yang tak dapat kumengerti" kata sang Ayah selanjutnya, "kenapa si Hitam harus menyelamatkan diriku, satu-satunya saingannya diatas pulau terasing ini? Sedangkan dia sendiri tentu ada dugaan sebelumnya, bahwa aku dapat menyingkirkannya. Begitu besarkah peri kemanusiaannya? Aku tak mengerti....dimanakah ia, Imanda?"

Si Hitam tak kunjung juga diketemukan. Mungkinkah ia sudah mati terseret ombak? "Imanda, aku jadi sangsi. Apabila sama sekali tidak ada manusia lain muncul di pulau ini, maka keadaan akan kembali seperti semula. Kau dan aku dengan tanggung jawab yang tak dapat dielakkan", ujar sang Ayah. "Tidak!", pekik si Gadis, "aku tak percaya takdir yang demikian. Si Hitam tidak hilang. Tidak mati. Aku akan mencarinya. Ia terlalu agung untuk direnggut dariku begitu saja!" Si Gadis pun lari menuju pantai.

Si Hitam diketemukan dalam keadaan tergeletak dan pakaian hancur. Si Gadis menyelidiki kalau-kalau masih ada tanda-tanda hidup. Dibalikkannya, serta diperiksa denyut jantung dan nafas di dada. Tiba-tiba si Gadis terpaku. "Kenapa tak kuduga sejak dulu? Padahal cukup banyak tanda-tanda". Ternyata si Hitam bukanlah seorang pria, melainkan seorang wanita.

Jikalau BATAS FIRDAUS terbit di masa kini dan lahir dari tangan komikus Amerika seperti ***Alan Moore*** atau ***Grant Morrison***, mungkin bukan sesuatu yang luar biasa. Bahkan jika kartunis asal Jepang, ***Satoshi Kon***, yang menyajikannya mungkin sudah tak perlu disangsikan. Namun buah karya Taguan Hardjo ini, terbit di bulan Desember tahun 1962. Pada masa itu Indonesia masih dalam pergolakan. Masa-masa itu Indonesia sedang krisis politik. Hanya dalam beberapa tahun berikutnya terjadi pemberontakan berdarah yang mengubah wajah politik Indonesia.

Di masa BATAS FIRDAUS, tidaklah mudah bagi masyarakat mendapatkan berbagai informasi dari luar negeri. Tidak hanya radio dan koran, media komik asing bukanlah suatu benda yang lazim kita temukan dipasaran. Berbeda dengan masa kini dimana media informasi sangat beragam, termasuk internet yang dapat semakin membuka wawasan kita. Masyarakat dan komikus dapat benchmark kepada produk-produk asing (bukan mencontek ataupun plagiarism), agar menghasilkan karya secara lebih baik.

Berbagai keterbatasan di era itu membuat BATAS FIRDAUS benar-benar menjadi masterpiece komik Indonesia. Tidaklah berlebihan jika Taguan Hardjo pantas dinobatkan sebagai salah satu legenda dalam kancah perkomikan Indonesia.

2. Hans "PANJI TENGKORAK" Jaladara

Bertopeng tengkorak dengan pakaian compang-camping adalah sosok dari Panji Tengkorak, seorang pendekar penumpas kebatilan. Tokoh silat ciptaan Hans Jaladara ini populer pada akhir tahun 60an hingga awal 80an. Pria kelahiran Kebumen, Jawa Tengah, tahun 1947 yang bernama asli Hans Rianto Sukandi membuat komik silat Panji Tengkorak pada tahun 1969. Begitu kuat pengaruh kesuksesan si Buta Gua Hantu karya Ganes Th, membuat banyak komikus Roman berpindah ke genre silat,sebut saja Djair Warni dengan Jaka Sembung-nya dan Jan Mintaraga dengan Kelelawar (tanpa pendekar).

Sukses komik Panji Tengkorak diikuti dengan Film layar lebarnya awal tahun 70an dengan bintang seperti Lenny Marlina, Sang Kuang Lie Fung (salah satu artis film top Hongkong saat itu, sebagai Dewi Bunga), Deddy Sutomo(sebagai Panji Tengkorak), Maruli Sitompul (sebagai Kebobeok).

Suami dari Risnawati ini pernah merasakan penghasilan yang memadai bahkan lebih dari hasil membuat komik, harga 1 jilid sebanyak 64 halaman naskah komiknya pernah dihargai sekitar 1 ons emas. Banyak karya komik yang dihasilkannya seperti Walet Merah, Rase Terbang, Kembalinya Rase Terbang, Dian & Boma, Pandu Wilantara, Bulu Pitu, Yanisha, Gadis Brandal, Airmata Gadis Brandal, Monyet Batu, Dewi Kwan Im, dan komik-komik roman.

Panji Tengkorak sampai dibuat 3 versi, ini ditujukan agar kaum remaja jaman sekarang bisa mengenal tokoh Panji Tengkorak.
Versi pertama terbit tahun 1969, Kedua dengan penerbit Prasidha tahun 1980an dan terakhir tahun 1996 oleh penerbit Elek. Belum lama ini Seno Gumira meraih gelar S3-nya dengan menganalisa dan membedah ketiga versi komik Panji Tengkorak. Ayah dari 2 orang putri yang bernama Maureen Maybelle dan Elizaberth Visandra ini memiliki hobi mendengarkan musik-musik nostalgia, menonton film, membaca buku dan komik.Komik

Walet Merah versi kedua sudah selesai, tamat 8 buku dan telah diterbitkan oleh Elek. Akan menyusul Rase Terbang.

Beliau sudah mematenkan karakter Panji Tengkorak secara hukum berkat dorongan almarhum Ganes Th, semoga langkah ini akan diikuti oleh para komikus lainnya agar segera mematenkan karakter Tokoh komiknya.

Kini Hans Jaladara masih aktif berkarya, tinggal tunggu saja karyanya di sebuah majalah komik yang akan dirilis sebelum akhir tahun ini.

II.1.3 Warna Komik Indonesia Saat Ini

II.1.3.1 Panji Koming

Nama Dwi Koen lekat dengan nama tokoh ciptaannya, Panji Koming. Tokoh kartun di edisi minggu harian Kompas itu digambarkan sebagai tokoh yang lugu, polos, tapi cerdik dan sarat dengan kritik sosial yang mengena. Dan ternyata, nama Panji Koming juga menggema di mancanegara setelah dinobatkan sebagai tokoh kartun wilayah Asean. Melalui Panji Koming itu, nama Dwi Koen atau Pak DeKa—demikian ia biasa disapa—pun turut terlambung sebagai kartunis yang malang melintang sejak 1979.

Atas saran seniornya-lah, yaitu kartunis G.M. Sidharta, Dwi Koen membuat komik kartun yang bermuatan kritik: Panji Koming, yang dimuat di Kompas edisi minggu sejak 14 Oktober 1979 hingga sekarang. Selain singkatan 'Kompas Minggu', Koming juga berarti bingung atau gila.

Ketika hendak membuat Panji Koming, Dwi Koen mengadakan riset lebih dulu. "Risetnya tidak terlalu khusus. Saya hanya berusaha menyambungkan ceritanya," katanya. Adapun idenya berasal dari berbagai isu dan peristiwa yang berkembang dalam masyarakat. Walau seting ceritanya zaman Majapahit, ia menganalogikan masa tersebut dengan kondisi Indonesia masa kini, terutama masa Orde Baru dan sesudahnya. "Saya mau menyindir perilaku yang tidak manusiawi dengan bahasa yang tidak terlalu vulgar, dengan canda," ujarnya. Kadang gambar yang terlalu berani tidak naik cetak. Tapi, sejak 1999, ketika Soeharto sudah terjungkal dari tahtanya, Dwi Koen lebih berani.

"Komik mempunyai the magic of picture and spoken words," katanya, mengapa ia menekuni komik. "Komik mempunyai daya magis dan persoalan sendiri yang khas dibanding dengan karya lain. Gambar komik harus detail, harus mampu menampilkan ekspresi fisik maupun psikis dari tokohnya," ujarnya lagi.

Walau yang disindir sering pejabat, ia pernah dapat komplain dari masyarakat. Saat terjadi kelangkaan air bersih, dalam tajuk rencana di majalah Humor, ia justru membela

Perusahaan Daerah Air Minum dan menyalahkan masyarakat. Santai saja ia menanggapi protes itu: "Kenapa marah? Kan salah sendiri, wong Perusahaan Daerah Air Minum hanya menyediakan air untuk minum kok, kenapa malah digunakan untuk mandi, cuci mobil, dan lain-lain?"

Dwi Koen telah menggambar puluhan sampul buku. Saat ini ia sedang mencoba membuat animasi dan telekomik Indonesia, dengan bantuan komputer agar hasilnya lebih maksimal. Tapi, katanya, "Saya tetap lebih senang menggambar dengan pensil."

Panji Koming – Legenda Sawung Kampret

II.1.3.2 Karya-Karya Komikus Muda Berbakat Saat Ini

Karya-karya komikus muda saat ini

Saat ini perkomikan Indonesia perlahan-lahan mulai bangun dari tidur panjangnya, karya-karya anak negeri mulai bermunculan, dan respon pasarpun cukup bagus, bila dulu style komik seperti komik amerika-eropa, kini style manga adalah yang paling digemari.

II.2. KOMPETITOR

II.2.1. KOMIK AMERIKA

Komik Amerika

Komik Amerika

Style Amerika mempunyai ciri khas garis yang kuat, gambar dan warna yang dibuat sebagus mungkin, ceritanya kebanyakan berkisar tentang cerita kepahlawanan, super hero dengan kemampuan yang luar biasa, dalam komik Amerika kita dapat melihat dengan jelas perbedaan antara tokoh jahat dan baiknya.
Saat ini komik Amerika beramai ramai memperbaiki konsep Super Hero lama mereka dengan menciptakan problem-problem sosial yang dimiliki oleh tokohnya. Jadi mereka sekarang tidak lagi hanya bertempur dengan monster-monster maupun penjahat super yang mengancam perdamaian Dunia.

II.2.2. KOMIK EROPA

Komik Eropa

Komik Eropa mempunyai ciri khas dengan warna-warna yang cerah serta gambar yang sederhana namun lucu, komik-komik ini banyak yang bertemakan humor, sehingga menjadikanya sebagai bacaan ringan yang menghibur.

Komik Eropa yang ditujukan untuk pembaca dewasa

Komik Eropa dengan Style seperti ini adalah untuk pembaca dewasa, style Naturalis, tema komiknya biasanya berupa cerita detektif, misteri pembunuhan, seks, dsb.

II.2.3. KOMIK JEPANG

AmeriManga

Komik Jepang

Komik Jepang

Komik Jepang biasanya bercerita tentang kejadian sehari-hari dan sederhana yang dikemas dalam bentuk yang menarik, sehingga ceritanya tidak semata-mata bertema jagoan dan kepahlawanan. Bahkan banyak sekali yang tokohnya adalah seorang penjahat, namun mempunyai sisi-sisi positif yang bisa ditonjolkan.
Misal komik "One Piece" yang bertema petualangan bajak laut yang mencari harta karun. "Naruto" perjuangan seorang anak yang merupakan reinkarnasi dari Iblis berekor 9, yang berjuang untuk mencapai cita-citanya."Samurai X" petualangan seorang pembunuh yang pensiun karena bergantinya sistem pemerintahanya.
Komik Jepang mempunyai variasi gambar yang sangat banyak, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang realis, namun tetap mempunyai ciri yang kuat dari cara penceritaan, panel-panel yang dinamis, serta gambar yang hitam putih.
Disini kita juga bisa menemukan berbagai macam adegan yang tidak tersaji di komik manapun, mulai dari menggelitik, hingga berbagai macam teknik beladiri dan bantingan yang digambarkan dengan sangat detail, bahkan adegan seks untuk Manga dengan rating Dewasa pun sangatlah detail, wow.

II.2.4. KOMIK HONGKONG

Komik China

Komik Hongkong mempunyai ciri gambar yang memiliki postur tubuh berotot-otot, sehingga hampir semua karakter yang ada di Komik semuanya memiliki otot yang kekar. Ceritanya biasanya tak lepas dari cerita roman dan Pertarungan, dengan mengekspos habis habisan tentang jurus-jurus yang dipakai dalam bertarung.

Komik Hongkong juga suka membuat komik dari kesuksesan sebuah game, namun hampir bisa dipastikan cerita didalamnya berbeda dari konsep cerita dalam Game yang sebenarnya.

Namun teknik illustrasi Komik ini cukup bagus, juga penuh dengan efek-efek yang sangat menarik, hingga tetap mampu membuatnya untuk bersaing di pasar Global.

II.4 SERAT JANGKA JAYA BAYA

Berikut adalah terjemahan dari Serat Jangka Jaya Baya:

Prabu Jayabaya raja Kediri bertemu pendita dari Rum yang sangat sakti, Maulana Ali Samsuyen. Ia pandai meramal serta tahu akan hal yang belum terjadi. Jayabaya lalu berguru padanya, sang pendeta menerangkan berbagai ramalan yang tersebut dalam kitab Musaror dan menceritakan penanaman orang sebanyak 12.000 keluarga oleh utusan Sultan Galbah di Rum, orang itu lalu ditempatkan di pegunungan Kendenag, lalu bekerja membuka hutan tetapi banyak yang mati karena gangguan makhluk halus, jin dsb, itu pada th rum 437, lalu Sultan Rum memerintahkan lagi di Pulau Jawa dan kepulauan lainnya dgn mengambil orang dari India, Kandi, Siam. Sejak penanaman orang-orang ini sampai hari kiamat kobro terhitung 210 tahun matahari lamanya atau 2163 tahun bulan, Sang pendeta mengatakan orang di jawa yang berguru padanya tentang isi ramalan hanyalah Hajar Subroto di G. Padang. Beberapa hari kemudian Jayabaya menulis ramalan Pulau Jawa sejak ditanami yang keduakalinya hingga kiamat, lamanya 2.100 th matahari. Ramalannya menjadi *Tri-takali*, yaitu :

I . Jaman permulaan disebut KALI-SWARA, lamanya 700 th matahari (721 th bulan). Pada waku itu di jawa banyak terdengar suara alam, gara-gara geger, halintar, petir, serta banyak kejadian-kejadian yang ajaib dikarenakan banyak manusia menjadi dewa dan dewa turun kebumi menjadi manusia.

II. Jaman pertengahan disebut KALI-YOGA, banyak perobahan pada bumi, bumi belah menyebabkan terjadinya pulau kecil-kecil, banyak makhluk yang salah jalan, karena orang yamg mati banyak menjelma (nitis).

III. Jaman akhir disebut KALI-SANGARA, 700 th. Banyak hujan salah mangsa dan banyak kali dan bengawan bergeser, bumi kurang manfaatnya, menghambat datangnya kebahagian, mengurangi rasa-terima, sebab manusia yang yang mati banyak yang tetap memegang ilmunya.

Tiga jaman tsb. Masing-masing dibagi menjadi Saptama-kala, artinya jaman kecil-kecil, tiap jaman rata-rata berumur 100 th. Matahari (103 th. bulan), seperti dibawah ini :

I. JAMAN KALI-SWARA dibagi menjadi :

1. *Kala-kukila* 100 th, (th. 1-100): Hidupnya orang seperti burung, berebutan mana yang kuat dia yang menang, belum ada raja, jadi belum ada yang mengatur/memerintah.
2. *Kala-buddha* (th. 101-200): Permulaan orang Jawa masuk agama Buddha menurut syariat Hyang agadnata (Batara Guru).
3. *Kala-brawa* (th. 201 - 300): Orang-orang di Jawa mengatur ibadahnya kepada Dewa, sebab banyak Dewa yang turun kebumi menyiarkan ilmu.
4. *Kala-tirta* (th. 301-400): Banjir besar, air laut menggenang daratan, di sepanjang air itu bumi menjadi belah dua. Yang sebelah barat disebut pulau Sumatra, lalu banyak muncul sumber-sumber air, disebut umbul, sedang, telaga, dsb.
5. *Kala-swabara* (th. 401-500): Banyak keajaiban yang tampak atau menimpa diri manusia.
6. *Kala-rebawa* (th. 501-600): Orang Jawa mengadakan keramaian2-kesenian dsb.
7. *Kala-purwa* (th. 601-700): Banyak tumbuh2an keturunan orang2 besar yang sudah menjadi orang biasa mulai jadi orang besar lagi.

II. JAMAN KALA-YOGA dibagi menjadi :

1. *Kala-brata* (th. 701-800): Orang mengalami hidup sebagai fakir.
2. *Kala-drawa* (th. 801-900): Banyak orang mendapat ilham, orang pandai menerangkan hal-hal yang gaib.
3. *Kala-dwawara* (th. 901-1.000): Banyak kejadian yang mustahil.
4. *Kala-praniti* (th. 1.001- 1.101): Banyak orang mementingkan ulah pikir.
5. *Kala-teteka* (th. 1.101 - 1.200): Banyak oran g datang dari negeri-negeri lain.
6. *Kala-wisesa* (th. 1.201 - 1.300): Banyak orang yang terhukum.
7. *Kala-wisaya* (th. 1.301 - 1.400): Banyak orang memfitnah.

III. JAMAN KALA-SANGARA dibagi menjadi :

1. *Kala-jangga* (th. 1.401 - 1.500): Banyak orang ulah kehebatan.
2. *Kala-sakti* (th. 1.501 - 1.600): Banyak orang ulah kesaktian.
3. *Kala-jaya* (th. 1.601 - 1.700): Banyak orang ulah kekuatan untuk tulang punggung kehidupannya.
4. *Kala-bendu* (th. 1.701 - 1.800): Banyak orang senang berbantahan, akhirnya bentrokkan.

5. *Kala-suba* (th. 1.801 - 1.900) : Pulau Jawa mulai sejahtera, tanpa kesulitan, orang bersenang hati.
6. *Kala-sumbaga* (th. 1.901 - 2.000) : Banyak orang tersohor pandai dan hebat.
7. *Kala-surasa* (th. 2.001 - 2.100): Pulau Jawa ramai sejahtera, serba teratur, tak ada kesulitan, banyak orang ulah asmara.

Ramalan yang ditulis Jayabaya itu disetujui oleh pendeta *Ali Samsujen*, kemudian sang pendeta pulang ke negerinya, diantar oleh Jayabaya dan putera mahkotanya *Jaya-amijaya* di Pagedongan, sampai di perbatasan. Jayabaya diiringi oleh puteranya pergi ke Gunung Padang, disambut oleh *Ajar Subrata* dan diterima di sanggar semadinya. Sang Anjar hendak menguji sang Prabu yang terkenal sebagai pejelmaan Batara Wisnu, maka ia memberi isyarat kepada endang-nya (pelayan wanita muda) agar menghidangkan suguhan yang terdiri dari :

1. Kunir (kunyit) satu akar
2. Juadah satu takir (mangkok dibuat dari daun pisang)
3. Geti (biji wijen bergula) satu takir
4. Kajar (senthe sebangsa ubi rasanya pahit memabokkan satu batang)
5. Bawang putih satu takir
6. Kembang melati satu takir
7. Kembang seruni (serunai; tluki) satu takir

Anjar Subrata menyerahkan hidangan itu kepada sang prabu. Seketika Prabu Jayabaya menjadi murka dan menghunus kerisnya, sang Anjar ditikamnya hingga mati, jenazahnya muksa hilang. Endangnya yang hendak laripun ditikamnya pula dan mati seketika.

Sang putera mahkota sangat heran melihat murkanya Sang Prabu yang membunuh mertuanya (Anjar Subrata) tanpa dosa. Melihat putera mahkotanya sedih, sesudah pulang Prabu Jayabaya berkata dengan lemah lembut. "*Ya anakku putera mahkota, janganlah engkau sedih karena matinya mertuamu, sebab sebenarnya ia berdosa terhadap Kraton. Ia bermaksud mempercepat berakhirnya, para raja di tanah Jawa yang belum terjadi. Hidangan sang Ajar menjadi perlambang akan hal-hal yang belum terjadi. Kalau ku-sambut (hidangan itu) niscaya tidak akan ada kerajaan*

melainkan hanya para pendeta yang menjadi orang-orang yang dihormati oleh orang banyak, sebab menurut guruku Baginda Ali Samsujen, semua ilmu Ajar itu sama dengan semua ilmuku".

Sang prabu anom bertunduk kepala memahami, kemudian mohon penjelasan tentang hidangan-hidangan sang pendeta dalam hubungannya dengan kraton-kraton yang bersangkutan, Sabda Prabu Jayabaya, "*Ketahuilah anakku, bahwa aku ini penjelmaan Wisnu Murti, berkewajiban mendatangkan kesejahteraan kepada dunia, sedang penjelmaanku itu tinggal dua kali lagi. Sesudah penjelmaan di Kediri ini, aku akan menjelma Malawapati dan yang terakhir di Jenggala, sesudah itu aku tidak akan lagi menjelma di pulau Jawa, sebab hal itu tidak menjadi kewajibanku lagi. Tata atau rusaknya jagad aku tidak ikut-ikut, serta keadaanku sudah gaib bersatu dengan keadaan di dalam kepala-tongkat guruku. Waktu itulah terjadinya hal-hal yang dilambangkan dengan hidangan Sang Ajar tadi. Terdapat pada 7 tingkat kerajaan, alamnya bergantian, berlainan peraturannya. Wasiatkanlah hal itu kepada anak cucumu di kemudian hari".*

Adapun keterangan tentang 7 (tujuh) kraton itu sbb:

I. Jaman Anderpati dalam jaman Kalawisesa, ibukotanya Pajajaran, tanpa adil dan peraturan. Pengorbanan-pengabdian orang kecil berupa emas. Itulah yang diperlambangkan dalam suguhan si Ajar berupa kunyit. Lenyapnya kerajaan karena pertengkaran di antara saudara. Yang kuat menjadi-jadi kesukaanya akan perang dalam tahun rusaknya negara.

II. Jaman Srikala Rajapati Dewaraja, ibukotanya Majapahit, ada peraturan negara sementara. Pengorbanan-pengabdian orang kecil berupa perak. Itulah diperlambangkan suguhan Ajar berupa juadah. Dalam 100 th. Kraton itu sirna, karena bertengkar dengan putera sendiri.

III. Jaman Hadiyati dalam jaman Kalawisaya. Disanalah mulai ada hukum keadilan dan peraturan negara, ibukota kerajaan di Bintara. Pengorbanan-pengabdian orang kecil berupa tenaga kerja. Itulah yang diperlambangkan dalam suguhan berupa geti. Kraton sirna karena bertentangan dengan yang memegang kekuasaan peradilan.

IV. Jaman Kalajangga, bertakhtalah seorang raja bagaikan Batara, ibukotanya di Pajang. Disanalah mulai ada peraturan kerukunan dalam perkara. Pengorbanan-

pengabdian orang kecil berupa segala macam hasil bumi di desa. Itulah yang diperlambangkan dalam suguhan Ajar berupa kajar sebatang. Sirnanya kerajaan karena bertengkar dengan putera angkat.

V. Jaman Kala-sakti yang bertakhta raja bintara, ibukotanya Mataram. Disanalah mulai ada peraturan agama dan peraturan negara. Pengorbanan-pengabdian orang kecil berupa uang perak. Itulah yang dilambangkan dalam suguhan Ajar berupa bawang putih.

VI. Jaman Kala-jaya dalam pemerintahan raja yang angkara murka, semua orang kecil bertabiat sebagai kera karena sulitnya penghidupan, ibukotanya di Wanakarta. Pengorbanan-pengabdian orang kecil berupa uang real. Itulah lambang suguhan yang berupa kembang melati. Kedudukan raja diganti oleh sesama saudara karena terjadi kutuk. Hilanglah manfaat bumi, banyak manusia menderita, ada yang bertempat tinggal di jalanan, ada yang di pasar. Sirnanya Karaton karena bertengkar dengan bangsa asing.

VII. . Jaman Kala-bedu di jaman raja hartati, artinya yang menjadi tujuan manusia hanya harta, terjadilah Karaton kembali di Pajang-Mataram. Pengorbanan-pengabdian orang kecil berupa macam-macam, ada yang berupa emas-perak, beras, padi dsb. Itulah yang dilambangkan Ajar dengan suguhannya yang berupa bunga serunai. Makin lama makin tinggi pajak orang kecil, berupa senjata dan hewan ternak dsb, sebab negara bertambah rusak, kacau, sebab pembesar-pembesarnya bertabiat buruk, orang kecil tidak menghormat. Rajanya tanpa paramarta, karena tidak ada lagi wahyunya, banyak wahyu setan, tabiat manusia berubah-ubah.

Perempuan hilang malunya, tiada rindu pada sanak saudara, tak ada berita benar, banyak orang melarat, sering ada peperangan, orang pandai kebijaksanaannya terbelakang, kejahatan menjadi-jadi, orang-orang yang berani kurangajar tetap menonjol, tak kena dilarang, banyak maling menghadang di jalanan, banyak gerhana matahari dan bulan, hujan abu, gempa perlambang tahun, angin puyuh, hujan salah mangsa, perang rusuh, tak ketentuan musuhnya.

Itulah semua perlambang si Ajar yang mengandung berbagai maksud yang dirahasiakan dengan endangnya ditemukan dengan Prabu Jayabaya. Saat itu sudah dekat

dengan akhir jaman Kalabendu. Sirnanya raja karena bertentangan dengan saingannya (maru=madu). Lalu datanglah jaman kemuliaan raja.

Di saat inilah pulau Jawa sejahtera, hilang segala penyakit dunia, karena datangnya raja yang gaib, yaitu keturunan utama disebut Ratu Amisan karena sangat hina dan miskin, berdirinya tanpa syarat sedikitpun, bijaksanalah sang raja. Kratonnya Sunyaruri, artinya sepi tanpa sesuatu sarana tidak ada sesuatu halangan. Waktu masih dirahasiakan Tuhan membikin kebalikan keadaan, ia menjadi raja bagaikan pendeta, adil paramarta, menjauhi harta, disebut Sultan Herucakra.

Datangnya ratu itu tanpa asal, tidak mengadu bala manusia, prajuritnya hanya Sirullah, keagungannya berzikir, namun musuhnya takut. Yang memusuhinya jatuh, tumpes ludes menyingkir, sebab raja menghendaki kesejahteraan negara dan keselamatan dunia seluruhnya.

Setahun bukannya dibatasi hanya 7.000 real tak boleh lebih. Bumi satu jung (ukuran lebar. kl. 4 bahu) pajaknya setahun hanya satu dinar, sawah seribu (jung?) hasilnya (pajaknya) hanya satu uwang sehari, bebas tidak ada kewajiban yang lain. Oleh karena semuanya sudah tobat, takut kena kutuk (kuwalat) ratu adil yang berkerajaan di bumi Pethikat dengan kali Katangga, di dalam hutan Punhak. Kecepit di Karangbaya. Sampai kepada puteranya ia sirna, karena bertentangan dengan nafsunya sendiri.

Lalu ada Ratu (raja) Asmarakingkin, sangat cantik rupanya, menjadi buah tutur pujian wadya punggawa, beribukota di Kediri. Keturunan ketiganya pindah ke tanah Madura. Tak lama kemudian Raja sirna karena bertentangan dengan kekasihnya.

Lalu ada 3 orang raja disatu jaman, yaitu :

1. Ber-ibukota di bumi Kapanasan
2. Ber-ibukota di bumi Gegelang
3. Ber-ibukota di bumi Tembalang. Sesudah 30 th. mereka saling bertengkar, akhirnya ketiganya sirna semua. Pada waktu itu tidak ada raja, para bupati di Mancapraja berdiri sendiri-sendiri, karena tidak ada yang dianggap (disegani).

Beberapa tahun kemudian ada seorang raja yang berasal dari sabrang (lain negeri). Nusa Srenggi menjadi raja di Pulau Jawa ber-ibukotadi sebelah timur Gunung Indrakila, di kaki gunung candramuka. Beberapa tahun kemudian datang prajurit dari Rum memerangi raja dari Nusa Srenggi, raja dari Nusa Srenggi kalah, sirna dengan bala

tentaranya. Para prajurit Rum mengangkat raja keturunan Herucakra, ber-ibukota di sebelah timur kali opak, negaranya menjadi lebih sejahtera, disebut Ngamartalaya. Sampai pada keturunanya yang ke tiga, sampailah umur Pulau jawa genap 210 matahari. Ramalan di atas disambung dengan "Lambang Praja" yang dengan kata-kata indah terbungkus melukiskan sifat keadaan kerajaan kerajaan di bawah ini :

A. JANGGALA
B. PAJAJARAN
C. MAJAPAHIT
D. DEMAK

A. PAJANG
B. MATARAM KARTASURA
C. SURAKARTA
D. JOGJAKARTA.

Yang terakhir mengenai hal yang belum terjadi ialah :

1. Negara Ketangga Pethik tanah madiun
2. Negara Ketangga kajepit Karangboyo
3. Kediri
4. Bumi Kepanasan, Gegelang (Jipang), Tembilang (Dekat Tembayat)
5. Ngamartalaya

Perlu diterangkan bahwa tidak semua naskah Ramalan Jayabaya memuat "Lambang Praja". Maka hal ini banyak menimbulkan dugaan, bahwa ini sebuah tambahan belaka. Demikianlah pokok inti ramalan Jayabaya.

BAB III
TINJAUAN PUSTAKA

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

III.1. KOMIK LUAR PETUALANGAN ACTION

III.1.1 NARUTO

Berdasarkan beberapa forum di Internet, serta pengakuan dari pemilik agen-agen komik di Surabaya, Naruto adalah sebuah komik yang saat ini sedang booming, komik yang terinspirasi oleh cerita legenda tentang Iblis berekor 9, tentang perjuangan seorang anak laki-laki yang merupakan reinkarnasi dari Iblis berekor 9, lingkunganya sangat membencinya, tapi Dia tetap bertahan dan ingin menjadi seorang Hokage (master dalam klan Ninja).

Cerita menarik dan illustrasi sangat bagus menjadikanya sebagai salah satu komik yang sangat sukses dimana-mana, memiliki fans yang tersebar di negara-negara lain, tokoh-tokoh didalamnya sangat berkarakter, sehingga terkadang menjadikan tokoh faforit tiap orang berbeda, bahkan disini karakter yang paling digemari bukanlah karakter utamanya[1].

[1] Berdasarkan atas riset yang dilakukan oleh majalah Animonster, serta polling di sebuah forum di Internet

Setelah mendapatkan rating yang cukup tinggi, versi film animenya pun dibuat sebagai serial TV

Kemudian gamenya dengan genre fightingpun muncul, perilisanya pun sangat cepat, hanya berselisih beberapa bulan dari seri Pertama hingga terakhirnya. sampai sekarang sudah yang ke-3, dan ditambah lagi sebuah genre petualangan, menjadikanya game ke-4, yang munkin masih akan terus bertambah.

Gb. Full Metal Alchemist

Salah satu Judul yang juga cukup sukses, relisnya hamper bersamaan dengan Naruto

III.1.2 Style Capcom

CAPCOM, salah satu perusahaan game raksasa di dunia, berpusat di Jepang,

Yang banyak berhasil membuat karya-karya yang fenomenal di dunia.
Style gambar karakter ini terbukti mudah diterima di mana saja, bahkan oleh masyarakat Amerika yang dulunya tidak menyukai atau anti manga style dengan mata yang besar.
Dapat kita lihat dengan banyaknya yang meniru style gambar, karakter, bahkan mengembangkan ceritanya dengan versi mereka sendiri.
Tidak hanya amatir, publisher komik Amerika sekelas "Image" pun membeli ijin untuk membuat dengan versi cerita mereka, dengan Joe Maduereira (illustrator komik yang sangat terkenal di seluruh dunia, Uncanny X-Men adalah salah satu karyanya) sebagai bagian dari team worknya.
Juga salah satu pembuat komik terbesar di China, ikut-ikutan meminjam nama besar Capcom untuk membuat komik serupa, namun dengan konsep cerita yang jauh berbeda dari cerita orisinilnya, walaupum demikian tetap bisa terjual laris di negaranya sendiri dan mancanegara.
Gaya-gaya gambar ini seringkali digunakan untuk menggambarkan cerita yang berbasis action.

Proyek besar "Image" dalam membuat komik salah satu game dari Capcom.

Gaya Capcom diatas adalah gaya yang sudah mengalami perubahan bentuk, yaitu Style Manga yang dipadukan dengan pewarnaan ala Amerika, membuat komik ini masuk kedalam kategori AmeriManga dan Manga.

III.1.3 One Piece

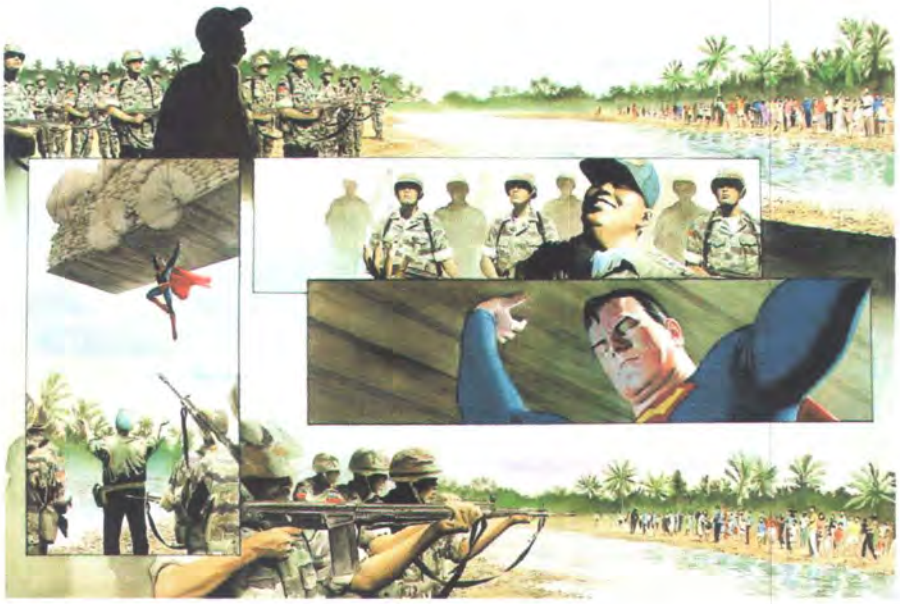
One Piece, illustrasinya cukup bagus dan memiliki keunikan tersendiri, serta didukung cerita yang sangat bagus dan lucu membuatnya menjadi salah satu Manga yang mencapai sukses luar biasa, di Indonesia sendiri sampai ada 2 Publisher[2] yang bersaing dalam penerbitan serial ini.

Mengisahkan seorang anak muda yang menjadi kapten bajak laut, yang bercita-cita untuk menaklukkan Lautan Grand Line yang sangat mengerikan, sehingga banyak sekali rintangan yang menghadang, yang membuat perjalanannya dilalui dengan perjuangan yang berat.

Komik Manga yang berbasis petualangan action ini, menggunakan mitos-mitos terkenal dari penjuru dunia yang telah dimodifikasi, supaya sesuai dengan alur ceritanya. Setting menggunakan dunia medieval fantasy, sehingga membuat cerita ini semakin hidup, Bahkan dalam satu adegan komik inipun pernah diambil untuk dimasukkan kedalam film animasi Final Fantasy 7 Advent Children, sebuah judul Game yang sangat populer di Dunia.

[2] Elek Media Komputindo dan Seventh Heaven Publishing

III.1.4 Style Alex Ross



Beberapa tahun yang lalu Indonesia pernah menerbitkan komik Amerika karya Alex Ross, lalu seolah olah tiap penggemar komik pun membicarakan Alex Ross, Setelah melihat sendiri isi dari Komik itu, penulis pun langsung melakukan perburuan untuk mendapatkan komik ini, hal ini disebabkan karena hampir di semua tempat, komik ini sudah habis terjual, padahal itu adalah minggu kedua sejak komik ini dirilis.

Komik karya Alex Ross memang benar-benar berbeda dengan komik lainya, komik ini mempunyai illustrasi yang sangat mengagumkan, sangat realistis dan enak dilihat, ceritanya juga cukup menarik. Style yang dipakai lebih mirip dengan lukisan daripada sebuah komik yang biasa ada di Amerika, yang banyak menggunakan pewarnaan digital ala Photoshop.

Hanya dengan komik 4 jilid, komik Alex Ross sudah melambung tinggi, dan setelah itu, komik dari Amerika pun seperti hilang dari permukaan kembali. Berdasarkan sumber dari Jakarta, komik-komik ini sebenarnya masih masuk ke Indonesia dalam format aslinya yang masih berbahasa Inggris, tapi karena minat komik di Jakarta tidak hanya di dominasi oleh komik Manga, maka Surabaya tidak kebagian jatah distribusi dari Komik ini.

III.3. DEFINISI

A. Definisi Media.

1. Pesan yang dibagi-bagikan melalui teknologi,terutama teks dalam buku, jaringan komputer dan pemandu studi; suara di dalam pita tapes dan di siarkan,gambar di dalam video-tapes dan disiarkan; teks, bunyi; gambar di dalam suatu teleconference.(*www.worldbank.org*).
2. Film, tape dan material audio visual lain yang memerlukan penggunaan suatu peralatan baik untuk melihat maupun mendengar.
3. Bentuk jamak MEDIUM.
4. Format komunikasi masa. Surat kabar,majalah, penjualan lewat pos, billboards, tanda Bus, radio, televisi dan internet adalah beberapa media penting yang membawa periklanan.(www.motto.com).
5. Isi file seperti clips movie, still images, music tracks, atau suara.
6. Generalisasi Istilah untuk semua jenis pencetakan material ke gambaran yang dicetak mencakup gulungan, stock tiket, berkelanjutan, die-cut, dan fanfold.
7. Lingkungan spesifik-- udara, air, lahan yang merupakan pokok aktivitas dan perhatian pengatur.
8. Mass Media adalah suatu istilah yang digunakan untuk menandakan, sebagai kelas, bagian yang menyangkut media tersebut secara rinci mengandung dan merancang untuk menjangkau suatu pendengar sangat besar secara khas sedikitnya sama besar seperti keseluruhan populasi dari suatu bangsa. Adalah di tahun 1920 dengan kedatangan jaringan radio di seluruh negara dan sirkulasi masal surat kabar dan Majalah.. Pendengar media massa telah dipandang oleh beberapa komentator pembentuk suatu massa di masyarakat dengan karakteristik khusus, notably atomization or lack of social connections, which render it especially susceptible to the influence of modern mass-media techniques such as advertising and propaganda.

9. *Media* (the plural of *medium*) is a truncation of the term *media of communication*, referring to those organized means of dissemination of fact, opinion, entertainment, and other information, such as newspapers, magazines, cinema films, radio, television, the World Wide Web, billboards, books, Compact discs, DVDs, videocassettes, and other forms of publishing. Although writers currently change in their preference for using *media* in the singular ("the media is...") or the plural ("the media are..."), the former will still incur criticism in some situations. (Please see data for a similar example.) Academic programs for the study of mass media are usually referred to as mass communication programs.
10. "Cross-media" means the idea of distributing the same message through different media channels. A similar idea is expressed in the news industry as "convergence". Many authors understand cross-media publishing to be the ability to publish in both print and on the web without manual conversion effort. An increasing number of wireless devices with mutually incompatible data and screen formats make it even more difficult to achieve the objective "create once, publish many".

B. Definisi Remaja.

1. Usia antara 13 hingga 19
2. Remaja adalah Usia transisi dari anak-anak ke dewasa
3. Masa Transisi pertumbuhan antara masa kanak kanak denhan masa dewasa,mewakili periode waktu di mana seseorang secara biologic orang dewasa tetapi secara emosional tidak secara penuh dengan unsur kedewasaan, masa di mana dianggap sebagai masa remaja bervariasi sesuai dengan kultur.
4. " Masa remaja" adalah suatu perwujudan sosial dan budaya dan oleh karena itu titik-akhir nya adalah tidak dengan mudah diikat dengan patokan fisik. Kata berasal dari katakerja Latin Adolescere maksud/arti " untuk tumbuh atas."dikenali dengan perubahan dramatis dalam Tubuh. bersama dengan pengembangan dalam psikologi seseorang dan karier

akademis. Di (dalam) serangan masa remaja, anak-anak pada umumnya melengkapi/menyudahi sekolah dasar dan masuk pendidikan sekunder, seperti sekolah menengah atau sekolah menengah atas. Selama periode ini, kebanyakan anak-anak berhasil memasuki langkah-langkah phisik pubertas,sering dimulai antara umur 9 dan 13. Kebanyakan kultur menghormati orang ketika menjadi orang dewasa pada berbagai usia muda. Sebagai contoh, Tradisi Yahudi mempertimbangkan Pria untuk anggota orang dewasa di masyarakat pada pada umur 13 dan wanita pada umur 12, dan sebagai contoh transisi ini dirayakan di Bat Mitzvah untuk anak-anak perempuan, dan Bar Mitzvah untuk anak-anak lelaki.

C. Definisi Budaya.

1. Pola teladan pengintegrasian tingkah laku manusia yang meliputi pemikiran, komunikasi, tindakan, kebiasaan, kepercayaan, institusi dan nilai-nilai dari suatu [ras/lomba], kesukuan, religius atau kelompok sosial.
2. rasa di (dalam) tatakrama dan seni yang di sukai oleh suatu kelompok sosial
3. semua nilai-nilai dan pengetahuan yang bersama sama di bagikan oleh suatu masyarakat
4. perilaku dan sikap yang merupakan karakteristik dari suatu kelompok sosial atau organisasi tertentu
5. acculturation: all the knowledge and values shared by a society
6. a particular society at a particular time and place; "early Mayan civilization"
7. the tastes in art and manners that are favored by a social group
8. acculturation: all the knowledge and values shared by a society
9. the attitudes and behavior that are characteristic of a particular social group or organization; "the developing drug culture"; "the reason that the agency is doomed to inaction has something to do with the FBI culture"

10. a set of learned beliefs, values and behaviors the way of life shared by the members of a society.

11. The reflection and prefiguration of the possibilities of organization of everyday life in a given historical moment; a complex of aesthetics, feelings and mores through which a collectivity reacts on the life that is objectively determined by its economy. (We are defining this term only in the perspective of creating values, not in that of teaching them.)

12. The accumulated habits, attitudes, and beliefs of a group of people that define for them their general behavior and way of life; the total set of learned activities of a people.

D. Definisi Lokal.

1. Local means "in effect only in a particular context"; the relevant kind of context is a particular function execution, a particular buffer, or a particular major mode. It is the opposite of `global' (qv). Specific uses of `local' in Emacs terminology appear below.
2. descriptive of any direct relativistic relationships. Particle A may have a direct velocity with respect to particle B but that relationship is only local between particle A and particle B but is not local to some third particle. (also see Nonlocal)
3. In the classification, "local" refers to the level of government that has the authority for the delivery of services and is distinguished from "state." Local government can be municipal, county, or parish.
4. This term is used to describe the scope of data elements and modules which are defined inside a module (and can therefore only be accessed within this module).
5. limited to a particular place, as in: The local people were amazed at the number of visitors to their town.

BAB IV
ANALISA DAN KONSEP DESAIN

BAB IV
ANALISA DAN KONSEP DESAIN

Komik merupakan sebuah hasil karya sastra visual dan juga karya seni, namun bisa dikatakan juga sebagai bagian dari desain grafis, karena komik merupakan sebuah industri yang memiliki segmentasi pasar yang berskala nasional bahkan internasional, banyak aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik, yaitu meliputi genre cerita, desain karakter, dunia dalam cerita/setting, teknik yang digunakan serta aturan aturan tertentu yang digunakan untuk membuat pembaca merasa nyaman dalam membaca, yaitu cara penataan panel yang dibuat sedemikian rupa supaya cerita bisa mengalir dengan baik dan bisa membuat pembaca untuk terus penasaran dengan halaman berikutnya, dan cover yang merupakan daya tarik utama konsumen dalam membeli komik, karena biasanya komik dijual tanpa bisa dibuka, sehingga hanya cover yang bisa dilihat.

IV.1 STUDI PERANCANGAN

Perancangan komik ini akan meliputi:

Desain Karakter

Setting

Panneling

Desain Cover

IV.2 STRATEGI KONSUMEN

Ditujukan untuk Laki-laki usia remaja-dewasa, yaitu pelajar dan mahasiswa, yang senang membaca komik, dengan ruang lingkup demografi perkotaan sebagai konsumen terbanyak untuk komik.

Menurut Anda, siapa yang paling pantas baca komik?

	laki-laki	%	perempuan	%	total	%
remaja	115	52.5	106	48.0	221	50.2
lainnya....	51	23.3	53	24.0	104	23.6
anak-anak	45	20.5	58	26.2	103	23.4
dewasa	5	2.3	3	1.4	8	1.8

ortu	3	1.4	1	0.5	4	0.9
	219	100.0	221	100.0	440	100.0

Salah Satu hasil polling, yang dilakukan Deteksi Jawa Pos

IV.3 ANALISA

Dalam dunia ilustrasi Animasi dan komik sendiri terdapat 3 gaya yang mendominasi, yang sangat kental gaya visualnya bila dinilai dari berbagai aspek antara lain gaya Amerika (Marvel, DC Comics, Disney, Dreamworks, dll); Eropa (Hergé, Uderzo, Flash Gordon); dan Jepang (Studio Ghibli, Ozamu Tetsuka, Clamp, dll) dan selain itu juga ada beberapa gaya yang lahir dengan mengadopsi dari salah satu dari ketiga gaya ini seperti Cina (Tiger wong, Tapak sakti); Korea (Ragnarok, Magnacarta), dan Amerika dengan gaya Amerika-Manga, AmeriManga Animerica (Udon, Image). Sedangkan untuk indonesia sendiri pencarian karakter atau identitas Indonesia yang tertuang dalam style visual pada karya ilustrasi animasi dan komik masih terus dilakukan hingga kini. namun keoriginalitasanya bisa dimunculkan melalui ciri khas illustrasi dari komikus, entah itu berasal dari goresan, style gambar atau apapun yang membuatnya beda dengan karya komikus lainya, selain itu Indonesia memiliki keoriginalitasan dalam cerita dan cara penyampaianya yang bisa membuatnya memiliki satu nilai lebih.

Saat ini komik yang paling digemari adalah, komik Manga yang bergenre Petualangan Action, Antara lain: Naruto (komik terlaris saat ini[3]), One Piece, Kyo, Legenda Naga, Tapak Budha, Kungfu Boy, Samurai X, dragon Ball, dll. Sebagian besar dari mereka ini, adalah cerita yang diinspirasikan dari cerita Legenda maupun sejarah yang diceritakan dengan memodifikasi kisah aslinya, dan menciptakan dunia dan makhluk fiktif didalamnya, untuk membuat suatu cerita menjadi lebih bebas dan menarik, karena kita tidak tahu keadaan yang sebenarnya terjadi pada masa itu[4].

KeyWord : Mitos & Mistis

Berdasarkan hasil penelitian, kesamaan ciri-ciri yang dimiliki oleh Komik-komik yang pernah booming diatas adalah sbb:

- Adanya perkembangan pada Karakter dan Cerita.

[3] Berdasarkan wawancara dengan Mulyadi, Pemegang Uranus, April 2006
[4] Pendapat yang sama oleh Aryaguna, Editor Gramedia

- Cerita tidak mudah ditebak Endingnya.
- Sifat karakter yang membedakan dengan karakter yang lainnya kuat.
- Adanya perjuangan si Tokoh dalam mencapai Cita-cita, keinginan utama atau tujuan.
- Cerita bergenre petualangan Action.
- Dunia pada komik fiktif, atau tidak seperti dengan cerita legenda aslinya.

Apa judul komik Jepang yang paling Anda suka?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
Detektif Conan	30	21.7	49	34.0	79	28.0
Crayon Shin-chan	32	23.2	27	18.8	59	20.9
Doraemon	14	10.1	15	10.4	29	10.3
Dragon Ball	23	16.7	3	2.1	26	9.2
Kungfu Boy	11	8.0	4	2.8	15	5.3
Samurai X	3	2.2	6	4.2	9	3.2
Topeng Kaca	1	0.7	4	2.8	5	1.8
City Hunter	2	1.4	2	1.4	4	1.4

Manga yang paling diminati pada tahun 2005

IV.4 CERITA

Cerita terinspirasikan oleh Mitos Satria Piningit dan Ratu Adil yang berasal dari ramalan Prabu JAYABAYA.

Di dalam bagian lain ramalan disebutkan adanya ciri bahwa Ratu Adil itu adalah *satriya piningit* (ksatria yang tersembunyi) yang dapat ditafsirkan sebagai tokoh baru bagaikan *tunjung putih semune pudhak kasungsang/ pudhak sinumpet* (tokoh yang masih bersih, yang keindahan perangainya bagaikan bunga teratai putih yang wanginya seperti bunga pandan yang masih tersembunyi).

Sehingga Sang Satriya piningit adalah legenda tokoh pemimpin yang selalu ditunggu tunggu kedatangannya dalam kasanah mitologi jawa, dan juga merupakan symbol penantian pimpinan yang diharapkan akan membawa kemakmuran dan keadilan dimasa puncak kejayaan kedepan...

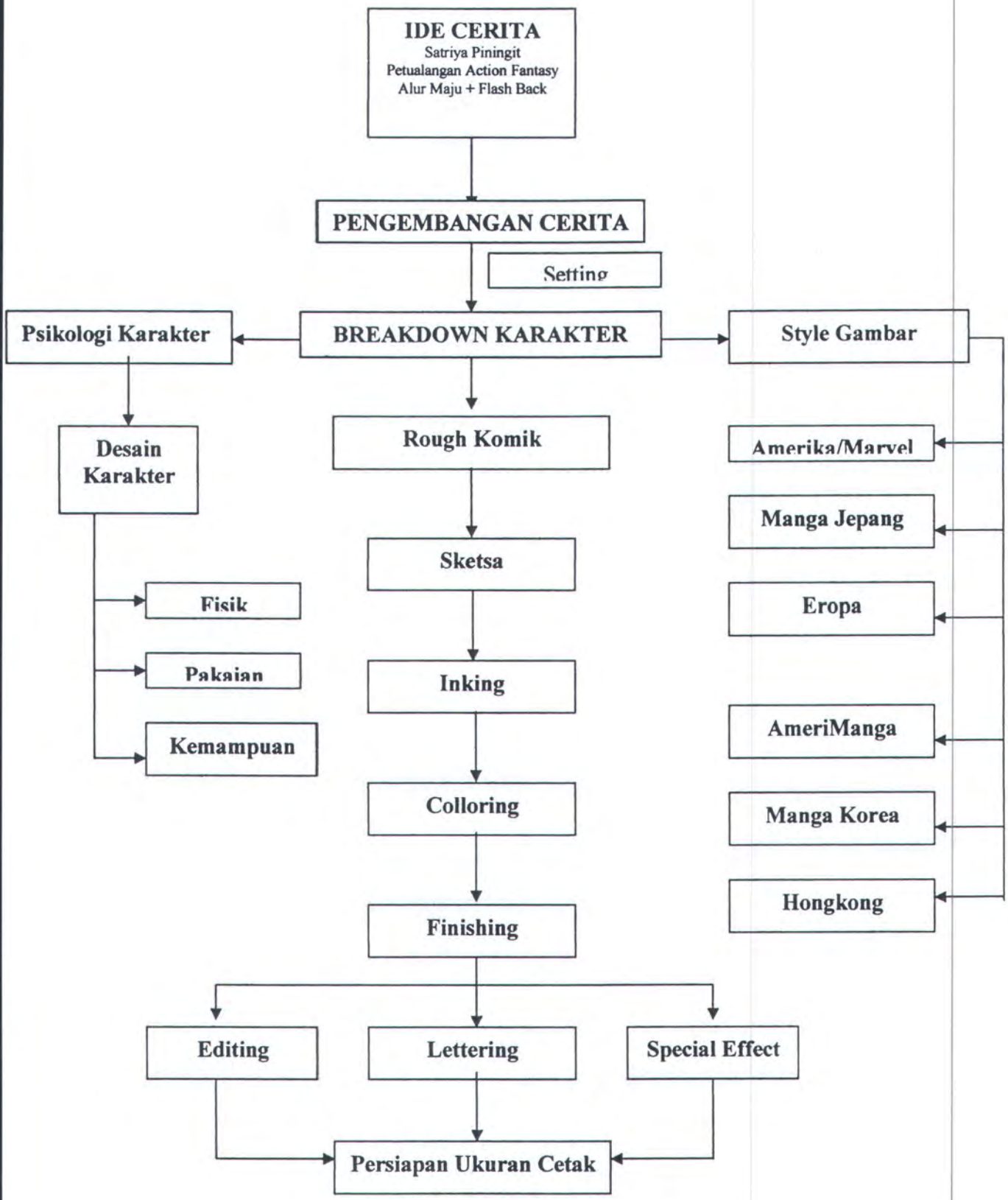
PENCERITAAN

Cerita diambil mulai dari gangguan makhluk halus di sekitar Gunung Kala yang banyak menyebabkan kematian yang aneh, yaitu cerita tentang Legenda Butho Locaya, yang akhirnya Iblis penguasa gunung itupun dapat ditaklukkan, dan disegel dengan Ilmu Butho Locaya oleh Pangeran Pujo Ningrat salah satu anak dari Prabu JoyoBoyo.

Lalu cerita utama akan mengambil setting pada masa-masa akhir Ramalan itu, yaitu tahun 2020, menggunakan dunia fiktif untuk menggambarkan perjalanan hidup Sang Satria dalam proses Penyucian Diri atau penaklukkan hawa nafsunya untuk mencapai kesempurnaan diri.

Cerita di Komik ini adalah visualisasi imajinasi dari perjalan Spiritual Sang Satriya Piningit, yang disimbolkan oleh tokoh Komik ini. Sebenarnya konsep ini mirip dengan, konsep cerita pada beberapa komik Jepang dengan genre serupa, misalkan saja Dragon Ball, cerita dengan misi pengambilan kitab suci diganti dengan Bola Naga, kera yang urakan, diganti dengan bocah yang lugu dan polos.

IV.5 BREAKDOWN ALUR PEMBUATAN KOMIK



IV.5.1 SINOPSIS

Berawal dari disegelnya sebuah Iblis yang sangat kuat 1000th y.l.

Kemudian dilanjutkan dengan kisah perjalanan pencarian jati diri seorang pemuda yang tidak bisa mengingat masa lalunya, yang hampir tiap malam terus bermimpi tentang dibantainya sebuah desa hanya oleh seseorang yang lebih mirip monster, dan Dia merasa bahwa dia adalah satu-satunya anak lelaki yang selamat dari pembantaian itu seperti yang tampak pada mimpi-mimpinya.

Lalu Tokoh pun terlibat dengan hal-hal aneh yang sepertinya tidak asing baginya, kemudian didorong rasa ingin tahu Diapun bertekat untuk mencari ingatanya yang hilang. Perjalanan yang membuatnya mengalami hal-hal yang tak pernah dibayangkanya sebelumnya pun dimulai.

Suatu saat, kelak Dia akan mendapatkan Jati diri sebenarnya adalah sebagai pelaku pembantaian satu desa itu, yang disebabkan oleh ambisinya untuk menjadi yang terkuat di desanya dan mengalahkan orang yang pernah menjahatinya, lalu menggunakan sebuah emblem yang ditemukanya tanpa sengaja, yang memberinya kekuatan sangat dasyat, namun juga merenggut kesadaranya, setelah tersadar dari perbuatanya Diapun sangat menyesal lalu menceburkan diri ke Laut, Namun dia tidak mati, dan ditemukan oleh penduduk kota X.

Ternyata itu juga adalah awal-awal dari mulai bangkitnya Iblis Gunung Kala yang telah disegel selama 1 millenium.

IV.5.2 BREAKDOWN CERITA DAN STORYBOARD

Hal 1 : Prolog
>Gambaran sekitar Gunung Kala

Hal 2-6 : Pertempuran di puncak Kala
>Pertarungan melawan pasukan iblis

Hal 7-10 : Melawan Panglima Siluman Kera

Hal 11-15 : Pertarungan melawan Raja Iblis

>Ilmu Butho Lucoyo untuk mengalahkan dan menyegel Raja Iblis

Hal 16 : Munculnya tokoh utama di era modern

>Keadaan terluka dan sempoyongan

Hal 17-18 : Perempuan minta tolong

>merasa terganggu dan mengamuk

Hal 19 : Jatuh, pingsan

> Orang misterius dalam mobil

Hal 20 : Sadar didalam rumah asing

Hal 21 : Perkenalan

Hal 22 : Diluar menunggu seseorang

>Teriakan menyuruh keluar

Break Down cerita diatas dapat berubah sewaktu-waktu untuk penyesuaiaan cerita.

IV.5.3 MEDIA YANG DIGUNAKAN

Menggunakan media kertas dengan ukuran A4 (29,7x21), ini adalah ukuran standar yang dipakai oleh komik Jepang dan Amerika, maupun AmeriManga yang kemudian cetaknya menyesuaikan pihak penerbitnya dengan pengecilan secara diagonal.

Output meliputi:

- Desain karakter
- Desain Cover
- Komik 22-24 halaman

IV.5.4 GAYA GAMBAR

Komik di Indonesia masih dalam proses pencarian jati dirinya, Komik-komik yang pernah beredar pada masa kejayaan komik Indonesia dulu masih didominasi oleh gaya Barat, sedangkan saat ini didominasi oleh gaya Manga (komik Jepang).

Gaya Manga saat ini adalah yang paling digemari oleh pasar remaja, tidak hanya di Indonesia tapi juga di berbagai negara lainya, hingga memunculkan gaya-gaya baru yang berakar dari Manga, salah satunya adalah Animerica atau Amerimanga, Korean

Manga, Hongkong. Gaya gambar manga mudah diterima dan banyak dipakai karena memiliki ekspresi yang jauh lebih banyak dan hidup dibandingkan dengan komik lainya.

Komik dari negara mana yang paling Anda suka?

	laki-laki	%	perempuan	%	total	%
Jepang	172	94.0	183	96.3	355	95.2
Amerika	4	2.2	4	2.1	8	2.1
Indonesia	4	2.2	1	0.5	5	1.3
China	3	1.6			3	0.8
Eropa			1	0.5	1	0.3
Inggris			1	0.5	1	0.3
	183	100.0	190	100.0	373	100.0

Untuk komik ini gaya gambar manga yang dipakai adalah gaya gambar yang biasa dipakai oleh manga bergenre petualangan action yang melibatkan unsur-unsur pertarungan didalamnya, yang digabungkan dengan gaya-gaya yang lain.

Style khas CAPCOM[5], Style gambar karakter ini terbukti mudah diterima di mana saja, Amerika, Eropa, Korea China, Indonesia dan juga Jepang sendiri. dapat kita lihat dengan banyaknya yang meniru style gambar, karakter, bahkan mengembangkan ceritanya dengan versi mereka sendiri, style ini biasanya dipakai hanya untuk genre petualangan action.

Referensi gambar lainya yang akan dipakai adalah Naruto sebagai komik dengan genre serupa yang sedang booming saat ini, Full Metal Alcemist, Shin Angyo Oshi dari Korea, dan style-style sejenis lainya, Kemudian akan ditambahkan gaya Animerica untuk penggambaran karakter yang menonjolkan pada kekuatan, juga pada pewarnaan, dan akan mengadopsi dari gaya Hongkong, yang sangat bagus pada illustrasi pertarungan, misalkan tulisan mantra yang berterbangan.

Komik akan diwarna, karena komik berwarna memiliki daya tarik tersendiri bila dibandingkan dengan tanpa warna, apalagi saat ini mulai populer dengan gaya Animerica atau Amerimanga, yang merupakan perpaduan antara Jepang dan Amerika, dan kebetulan genre ini masih belum masuk Indonesia, sehingga akan menjadikan nilai lebih tersendiri.

[5] Salah satu perusahaan Game terbesar di Dunia, yang memiliki pusat perusahaan di Jepang, dan telah banyak menelurkan game-game besar yang memorial, Lihat Bab III.1.2

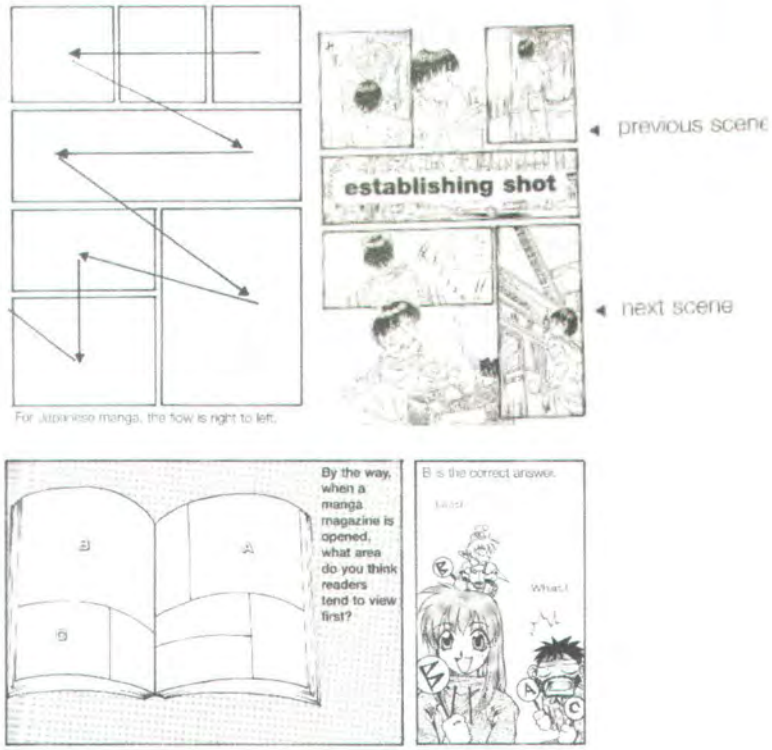
Naruto, Chapter 256

IV.5.5 GAYA BERTUTUR DAN PANNELING

Gaya bertutur yang dipakai adalah gaya betutur orang pertama dan ketiga, namun yang dominant adalah gaya betutur orang pertama, karena gaya ini bisa membuat audience bisa lebih terbawa masuk kedunia komiknya, dan lebih mudah dipahami, sehingga akan memperdalam tingkat keterlibatan pembaca di dalam komik. Sedangkan Gaya bertutur orang ketiga untuk menggambarkan adegan pertarungan tampak lebih dasyat, cara bertutur ini biasa dipakai oleh komik Amerika dan Hongkong, yang menekankan pada action si pelaku, gaya ini akan dipakai untuk mempersingkat jumlah panelling yang tidak mencukupi untuk jumlah halaman.

Panneling yang digunakan menggunakan gaya Manga, karena gaya ini sangat dinamis, nyaman dan mudah untuk dipahami, pada panneling ini biasanya membiarkan gambar yang bercerita, dengan cara bertutur orang pertama. Kemudian juga akan menggunakan panneling dengan gaya Amerika yang terkadang sangat ekstreem, sehingga akan membuatnya tampak menarik, namun apabila penyusunanya tidak baik akan membuat audience tidak nyaman.

Cara panneling pada Manga yang akan digunakan:



How To Draw Manga, by The Society for the Study of Manga Techniques

Karena cara baca Manga Jepang dari kanan kekiri. Maka alirannya akan dibalik untuk menyesuaikan cara baca di Indonesia.

IV.6 ORIGINALITAS DALAM KOMIK

Pada masa kejayaanya dulu, keoriginalitasan komik Indonesia dapat dijumpai pada cerita, setting, pakaian, kebudayaan, serta genre komik itu sendiri. Namun gaya gambar hampir seluruhnya adalah adopsi atau pengaruh dari gaya komik luar yang masuk ke Indonesia pada masa itu, yaitu gaya Barat, Amerika-Eropa.

Di Jepang sendiri gaya Manga tercipta dalam kurun waktu yang sangat panjang, tidak lahir begitu saja, berawal dari meniru gaya Walt Disney, yang kemudian berkembang dan terbentuk sendiri, ketika Jepang menutup diri terhadap dunia Barat.

Korea, negara yang berdekatan dengan Jepang ini mempunyai gaya komik yang bermuara dari Manga Jepang, namun saat ini dapat kita lihat, bahwa gaya gambar mereka bisa dibedakan dengan gaya dari Jepang, mulai dari penampilan, asesoris serta pakaianya.

Di Indonesia, gaya yang paling digemari saat ini adalah gaya Manga, jadi untuk menarik minat masyarakat sebaiknya dimulai dari apa yang mereka gemari, setelah itu dengan seiringnya perjalanan waktu semoga kita dapatkan gaya gambar yang benar-benar mencirikan Indonesia.

Pada komik buatan komikus-komikus besar, terlepas dari syle manga atau bukan. sebenarnya mempunyai ciri khas masing-masing, mulai dari gaya gambar, goresan, penceritaan, pewarnaan atau shadowing, bahkan pada panneling, hal-hal inilah yang akan berusaha dimunculkan didalam komik ini.

IV.7 UNSUR-UNSUR YANG DIPERTAHANKAN

MILIK PERPUSTAKAAN ITS

Komik sebaiknya dapat melampaui batasan-batasan pada keadaan sebenarnya, dalam artianya imajinatif, namun perlu adanya unsur-unsur yang dipertahankan agar isi tidak benar-benar kehilangan jati dirinya.

Pada desain karakter, pakaian akan menggunakan mode yang ada pada saat itu dengan beberapa modifikasi, namun untuk karakter ghaib akan banyak menggunakan bentuk dan pakaian yang unik.

Setting menggunakan dunia alterworld atau fiksi, tetapi bukan fantasi seperti setting-setting yang biasa dipakai dalam Role Playing Game[6] atau dunia yang benar-benar baru..

IV.8 FILOSOFI KARAKTER

- Karakter adalah kornbinasi dari sifat-sifat kepribadian yang memisahkan seorang dengan yang lain. Setiap dari kita adalah unikKarakter hams *dibedakan dari* karakterisasi (character needs to be differentiated from characterization)
- Karakter yang sesungguhnya muncul *underpressure* (baik besar maupun kecil). Karakterisasi lebih merupakan suatu penampilan muka yang tidak tentu menggambarkan karakter yang sebenamya.
- Penciptaan karakter disarankan dimulai dari mengenali karakter kita sendiri. Kenapa? Karena karakter kita adalah *satu-satunya* karakter yang bernar-benar kita kenali secara mendalam. Ini merupakan batu pijakan yang terbaik dalam memulai menciptakan sebuah karakter yang dalam dan *believable*

Tokoh Utama (Amara)

Seorang pemuda yang muncul dalam keadaan terluka yang tidak tahu siapa dirinya, kemudian menggunakan Red Bracelet sebagai satu-satunya petunjuk untuk mencari ingatanya yang hilang

Karakteristik : Acuh, berkeinginan kuat, tidak sabaran, dan sedikit liar

Weapon : Red B. Elemen api, Beast guardian

Pangeran Pujo Ningrat

Seorang pangeran yang gagah berani untuk melawan Raja Khalla, Raksasa penguasa gunung Kala, dan tidak gentar untuk mengorbankan dirinya untuk Rakyatnya

Karakteristik : Bijaksana, sosok Pahlawan, tidak takut berkorban

Weapon : Pemilik Summon Buto Lochaya

[6] Game yang jalan ceritanya bebas, tidak berjalan linier, biasanya mengambil setting fantasy

Cakra

Seorang sosok yang misterius, yang mempunyai peranan sebagai Sang Satriya Piningit, jati diri serta kemampuan yang sebenarnya Tokoh ini akan disembunyikan dulu

Karakteristik : Bijaksana, berwibawa, tenang, sederhana

Weapon : ???

Raja Khalla (Raja Iblis)

Iblis yang sangat garang dan kejam, sebagai penguasa dari gunung Kala, yang telah banyak menyebabkan wabah penyakit, bencana dan kematian di sekitar Gunung Kala, setelah diakalahkan oleh P. Pujoningrat, Karakter ini akan muncul kembali setelah 1000 tahun dengan sosok yang baru.

Karakteristik : Ambisi menguasai dunia, sangat kuat dan jahat

Weapon : Penguasa Elemen Api

Reeve

Ketua Geng Skullo, Yang menjadi ketua karena telah mengalahkan ketua sebelumnya, awal pertemuan Tokoh dengan sesama pemilik kekuatan gaib dari Bracelet misterius, Karakter ini kelak akan menjadi musuh bebuyutan Amara

Karakteristik : Urakan, suka dengan kekerasan

Weapon : Dark Bracelet,

IV.9 SETTING

Setting yang pertama menggunakan jaman pertengahan fantasy, dengan background yang masih mencirikan nuansa Jawa, Setting ini dapat memakai referensi dari film maupun komik dengan setting Jawa, dan juga peninggalan-peninggalan sejarah yang berupa Candi .

Namun untuk buku pertama yang hanya menggunakan setting lokasi di hutan saja, maka untuk memunculkan nuansa Jawanya adalah dengan menggunakan model rumah dari anyaman bambu yang masih bisa kita jumpaidi daerah pedesaan.

Setting kedua adalah adalah masa kini, dengan mengambil setting metropolitan dan juga berbagai tempat tempat lainnya.

BAB V
ANALISA DAN KONSEP DESAIN

BAB V
ANALISA DAN KONSEP DESAIN

V.1 VISUALISASI KARAKTER

Tokoh Utama

Tokoh utama pada awalnya saya gambarkan sebagai seorang pemuda yang tampak seperti jagoan, namun ternyata tidak mencerminkan sosok misterius dari sisi gelap masa lalunya. Desain baju pada komik akan berubah ubah, seperti dalam dunia nyata, namun ciri pakaianya adalah simpel, dan kurang rapi, untuk mencerminkan sifat acuh dan sedikit urakanya.

(Desain awal)

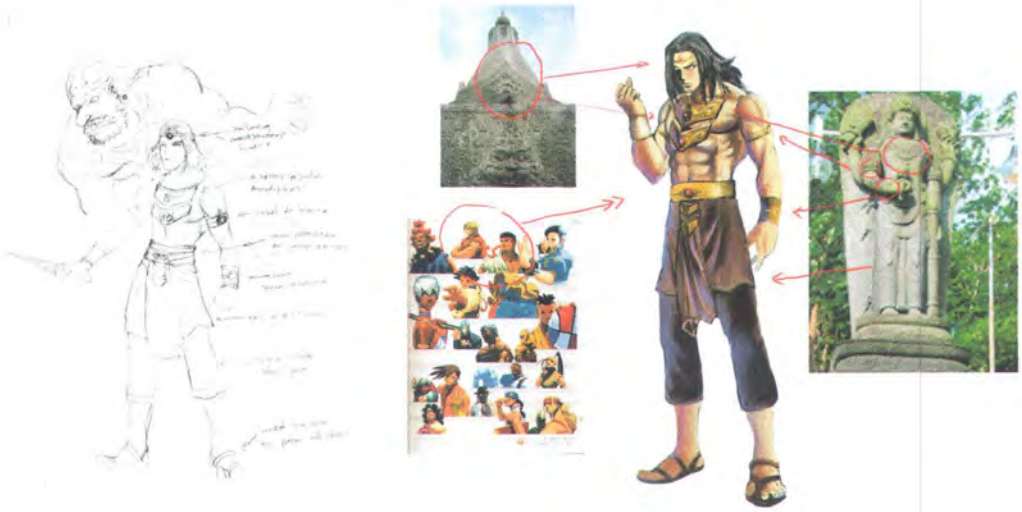
(Desain akhir)

(Penerapan pada komik)

Pangeran Pujoningrat dan **Sumon Butho Lochaya**

Penggambaran karakter P. Pujoningrat pada awalnya kurang menunjukkan sifat bijaksananya,

Setelah melakukan pengamatan pada Karakter dari Capcom, Kemudian rambut yang berombak pada desain awal diganti dengan lurus, dengan raut muka yang dibuat tampak lebih serius, dengan tujuan untuk menunjukkan sifatnya yang serius, juga sebagai karakter yang tegas dan berwibawa. Pakaian menggunakan desain pakaian yang sering di gunakan pada komik dan film-film kerajaan, dengan menggunkan lempengan armor yang menggunakan referensi dari patung-patung Dewa Hindhu, sedangkan bentuk ukirannya dari model ukiran di mahkota Prabu Jaya Baya.



Sedangkan Butho Lochaya sebagai bentuk kemarahan dan sebagai ilmu andalan Sang Pangeran, digambarkan sangat besar, kuat dan mengerikan, namun untuk menunjukkan kesan Bangsawanya, akan menggunakan armor yang juga dari emas.

Bentuk dari karakter ini diperoleh dari patung-patung arca Butho pada lokasi peninggalan sejarah, ataupun pada musium setempat, namun juga dilakukan beberapa modifikasi.

(Desain karakter B.Lochaya)

(Penerapan pada komik)

Musuh Terkuat I (Raja Kala/Butho Geni)

Pada penggambaran karakter inilah yang paling sering di kritik, mulai dari desain pertama, yaitu kenapa tokoh jahat harus terlihat licik dan gendut? Kemudian pada desain kedua yang dikritik bahwa desainya tampak seperti eropa, kemudian saya membuat desain yang terinspirasi dari Novel, Game, film yang sangat populer yaitu "Goro" kemudian digabung dengan karakter Butho Geni yang sering digambarkan sebagai musuh terkuat dalam cerita pewayangan, sehingga terciptalah makhluk ini, kemudian Reinkarnasi makhluk ini akan digambarkan bertolak belakang dengan karakter sebelumnya, yaitu tampak elegan, berwibawa, namun ketika sifat aslinya muncul, kelicikannya pun akan muncul.

(Desain 1)

(Desain 2)

(Desain akhir 2)

(Desain akhir 1 pada penerapan Komik)

Musuh Pertama (Reeve)

Pada karakter ini ada sedikit persamaan sifat engan salah satu karakter dari SNK, sehingga pembuatan karakter ini banyak menggunakan hasil dari pengamatan terhadap karakter dari SNK ini(Iori Yagami), yang diaplikasikan adalah cara berbicara, cara berpakaian, serta postur tubuh.

(Desain karakter Reeve

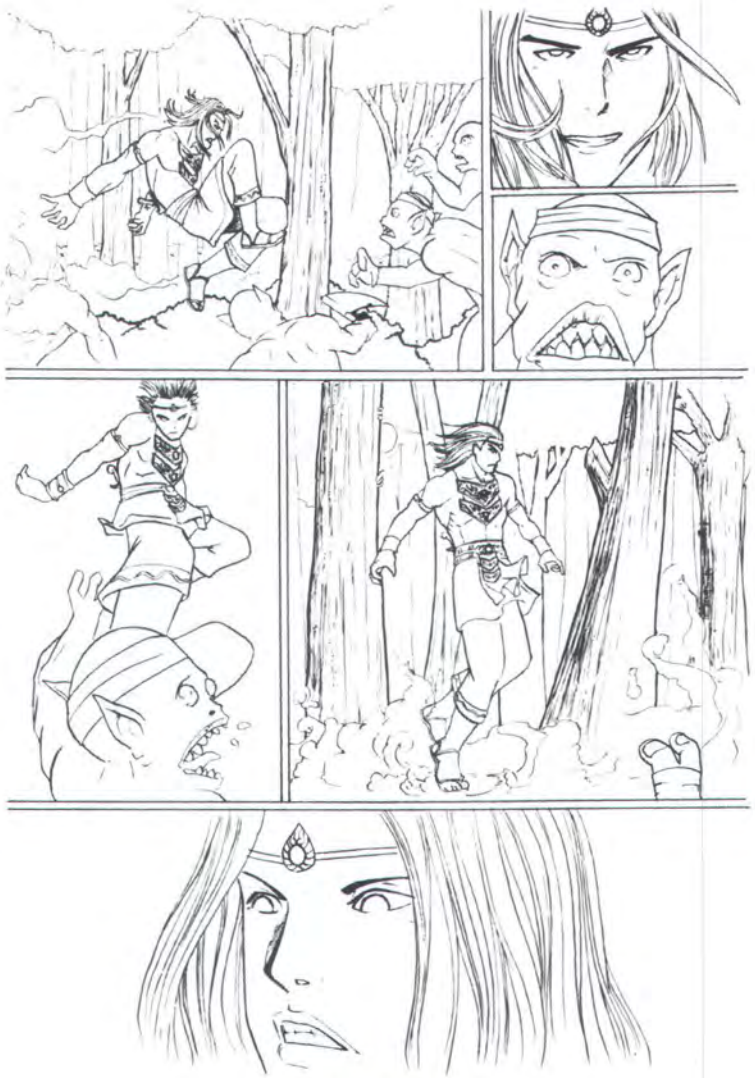
V.2 ROUGH KOMIK

Rough komik/ sketsa komik merupakanstory board komik yang masih kasar, digunakan pada proses asistensi ke Editor.

(Sketsa hal 5)

V.3 INKING KOMIK

Komik yang sudah jadi sketsa kemudian ditinta, proses ini memakan waktu yang cukup lama, sekitar 2-4 jam untuk 1 halaman.



Penintaan Hal 5

V.4 DIGITAL COLLORING/PAINTING

Ini merupak proses terlama dalam pembuatan komik, dan lamanya ditentukan oleh skill Artist.

Pewarnaan Hal 5

V.5 REVISI DAN LETTERING

Setelah diwarna apabila terjadi revisi komik pun harus dirubah lagi, kemudian ditambahkan sound effect dan balon percakapan.

Finishing Hal 5

V.6 COVER

Untuk desain cover haruslah menggunakan illustrasi dan komposisi yang semenarik mungkin, tidak jarang cover dan isi tidak sama, karena yang mendesain biasanya juga orang yang berbeda, karena cover menjadi daya tarik utama untuk orang yang belum pernah tahu dengan isi sebuah judul, atau buku episode awal.

Cover untuk buku pertama

V.7 NILAI JUAL

Dari semua uraian diatas, didapatkan poin-poin yang berhubungan dengan nilai jual produk, sebagai berikut:

V.7.1 Adopsi

Dari hasil study dan wawancara terhadap berbagai pihak, salah satunya adalah Bp. Ray sebagai pengasuh rubrik Anime dan Game Deteksi Jawa Pos. Didapatkan kesimpulan yaitu:

Hampir semua judul komik Jepang yang bertema pertarungan selalu sukses di pasaran, namun yang paling utama adalah cerita dan illustrasinya menarik, cerita biasanya selalu menyertakan kehidupan keseharian tokoh, walaupun cerita tentang seorang pahlawan super. Hal ini yang sulit didapat dari komik selain Jepang, dan pada akhir cerita, sang tokoh tidak selalu hidup, namun bisa dikatakan berhasil karena tujuan sudah tercapai.

Untuk Komik Amerika biasanya illustrasinya sangat bagus, namun kebanyakan orang sudah bosan dengan tokoh-tokohnya, dan mereka sering bertanya-tanya bahwa tidak adakah tokoh selain Xmen, Spiderman, dll. Karena sangat sedikit sekali tokoh selain mereka ini, dan hampir semuanya masih seputar Super Hero.

Contoh komik yang paling sukses yang dipakai sebagai bahan utama referensi adalah sbb:

- Gaya penceritaan dan panel mengadopsi gaya manga.
- Gaya pewarnaan terinspirasi oleh pewarnaan pada Amerimanga, yang merupakan gaya yang baru dari penggabungan Manga dan Amerika.
- Adopsi dari judul komik yang sedang booming:

Naruto

Ada beberapa yang yang diadopsi dari komik tersebut diantaranya adalah cara bercerita, latar belakang karakterisasi, jurus-jurus dan adegan dari pertarungan.

- Cerita : Perjalanan untuk menjadi Master Hokage, alur maju dan flash back, tokoh-tokoh jahatnya diceritakan masa lalunya, sehingga pembaca dapat

melihat alasan kenapa tokoh tersebut melakukan kejahatan, sehingga kita kadang akan berfikir, andaikan masa lalu kita seperti itu akankah kita bisa seperti ini.

- Illustrasi : Gaya Manga semi realis, yang menampilkan sosok serius dalam cerita.
- Karakter : Karakter sangat banyak dan masing-masing punya latar belakang sendiri, dan jurus sendiri, dan konflik sering muncul dari mereka yang berlatar belakang suram.
- Setting : Setting pedesaan Jepang pada masa adanya Ninja, namun sudah ada benda-benda dari teknologi masa kini.

One Piece

Sebenarnya pada masing-masing judul memiliki banyak kesamaan, namun adopsi yang paling dominan pada komik ini adalah kebebasan dalam penggambaran cerita legenda, penggambaran setting danperjuangan si tokoh dalam mencapai tujuan.

- Cerita : Alur maju, petualangan untuk menjadi bajak laut yang paling terkenal, dalam petualanganya banyak sekali rintangan dari makhluk-makhluk aneh dari legenda, yang akhirnya melibatkan unsur pertarungan yang sangat seru.
- Illustrasi : Karakter tampak khas dan lucu, namun digambar dengan bagus dan bisa membawa pembaca untuk benar-benar masuk kedalam jagad komiknya.
- Karakter : Ada beberapa karakter, yang sang berbeda sifat dan kemampuan, namun memiliki kesamaan tujuan, sehingga bisa berjalan bersama.
- Setting : Dunia benar-benar baru, dan sama sekali lepas dari kenyataan, sehingga banyak ditemui makhluk serta tempat-tempat yang aneh, namun terkesan tidak janggal.

Capcom

Capcom dan SNK diadopsi tentang penggambaran karakter, karena karakter-karakter ini terbukti telah banyak melegenda, kemampuan individu masing-masing karakter (jenis-jenis jurus) juga dijadikan sebagai bahan referensi.

- Cerita : Cerita bervariasi, namun intinya adalah pertarungan melawan pihak jahat, untuk menyelamatkan diri atau rekan atau keluargannya dan bahkan pertarungan terhadap dirinya sendiri.
- Illustrasi : Sangat bagus, memiliki ciri khas tentang proporsi tubuh yang tidak seperti orang asli, namun terlihat imbang dan jadi lebih menarik
- Karakter : Sangat banyak, dan tokoh-tokoh utamanya mampu menjadi legenda yang tidak membosankan.
- Setting : Menggunakan dunia saat ini, atau kedepan, namun tidak terlalu menonjolkan unsur Hi-Tech.

Alex Ross

Dari gaya ini diadopsi tentang hal-hal yang berhubungan dengan illustrasinya, yaitu teknik pencahayaan, dan pemahaman bahwa komik tidak harus dengan pewarnaan Photoshop.

- Cerita : Masih seputar kehancuran dunia, tapi digambarkan bahwa tokoh jahat dan baik saling bertempur sendiri, sehingga dunia jadi tampak kacau, dan tokoh adalah orang yang bermaksud menghentikannya.
- Illustrasi : Sangat bagus, hampir tidak ada yang bisa menandingi ke realistisan dari illustrasi komiknya.
- Karakter : Masih karakter-karakter lama yang mana orang sudah bosan, namun digambarkan lebih tua.
- Setting : Masa kini dalam kennyataan lain, dimana bumi dalam ancaman kehancuran.

V.7.2 Inovasi

Inovasi inovasi yang didapat dan ditambahkan adalah sebagai berikut :

- Cerita tentang legenda Indonesia juga bisa dikemas dalam bentuk yang menarik.
- Panneling sudah tidak lagi kaku.

- Penggabungan teknik pewarnaan dari Digital Colloring dan Manual Painting, menghasilkan gaya Digital Painting (pewarnaan digital yang terlihat seperti lukisan).
- Gaya gambar yang dipakai adalah manga semi realis yang diberi pencahaanyan yang tidak datar.
- Desain karakter dan kostum merupakan hasil temuan baru oleh penulis selama proses study dari refensi-referensi peninggalan sejarah.

V.6.3 Unik Selling Point

Unik selling point yangditawarkan oleh produk ini adalah :

- Cerita tentang legenda Indonesia sudah dalam bentuk yang tidak lagi kaku, dan sudah mengikuti perkembangan trend yang ada.
- Panneling sudah menggunakan gaya manga yang banyak digemari.
- Di Indonesia belum ada komik yang menggunakan pewarnaan Digital Painting sebelumnya, sedangkan di Luar Negeri pewarnaan ini hanya masih dipakai pada illustrasi-illustrasi artistik, desain karakter, dan belum diterapkan pada Industri komik.
- Gaya gambar memiliki ciri khas yang membedakan dengan komik yang lain.
- Cerita dibuat kompleks, berdasarkan cerita legenda, yang mana cerita-cerita serupa telah terbukti sukses dipasaran.
- Karakter tidak murni sebagai manusia suci, ataupun jagoan super pembela kebenaran.
- Karakter memiliki perbedaan antara satu dan yang lain.

V.8 UJI COBA PRODUK

Untuk mengetahui minat pasar terhadap hasil desain, maka dilakukan beberapa uji coba, selain memberikan contoh yang dikirimkan via email kepada beberapa orang yang memiliki kompetensi di bidangnya, juga dilakukan polling secara langsung dengan menunjukkan beberapa contoh komik komik yang telah sukses sebelumnya.
Untuk desain Cover dan isi sbb:

Hasil penjumlahan skala prioritas berdasarkan **COVER** saja

Judul	**Artist**	total	%	rank
Bio Hazard/Resident Evil 3 (Vol 1)	Hui King Sum	97	6,9	8
Devil's Keeper (Vol 1)	Mike's Miller	154	11,0	5
Dua Warna	Alfi Z.	171	12,2	4
Kingdom Come (Vol 4)	Alex Ross	298	21,2	1
One Piece (Vol 36)	Eichiro Oda	179	12,7	3
Satria Piningit (Vol 1)	**Aomme**	**251**	**17,9**	**2**
Wind Rider	Is Yuniarto	110	7,8	7
Uncanny X-Men (Vol 345-346)	Joe Madureira	144	10,3	6
		1404	100,0	

isi secara keseluruhan (Illustrasi,cerita,dll), manakah yang paling menarik untuk anda?

Judul	**Artist**	total	%	rank
Bio Hazard/Resident Evil 3 (Vol 1)	Hui King Sum	123	8,8	6
Devil's Keeper (Vol 1)	Mike's Miller	130	9,3	7
Dua Warna	Alfi Z.	61	4,4	8
Kingdom Come (Vol 4)	Alex Ross	288	20,5	1
One Piece (Vol 36)	Eichiro Oda	251	17,9	2
Satria Piningit (Vol 1)	**Aomme**	**174**	**12,4**	**4**
Wind Rider	Is Yuniarto	144	10,3	5
Uncanny X-Men (Vol 345-346)	Joe Madureira	231	16,5	3
		1402	100,0	

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dari proses perancangan komik Satriya Piningit, didapat beberapa kesimpulan sbb:

1. Dari study existing awal didapat beberapa permasalahan, yaitu:
   - Adanya kebutuhan masyarakat, untuk menikmati dan membaca komik bertema petualangan dan legenda fantasy atau mitos.
   - Komik karya Komikus Lokal lebih banyak menonjolkan budaya luar, padahal kebudayaan dalam negeri cukup berpotensi tinggi.
   - Kurang produktifnya komik Indonesia dalam persaingan dengan komik Impor di negaranya sendiri.

2. Tujuan dibuatnya komik Satriya Piningit ini adalah:
   - Meningkatkan daya saing komik Indonesia terhadap komik Impor
   - Memicu semangat dari para komikus muda lainya untuk ikut dan terus berkarya dalam mengembangkan komik Indonesia
   - Komik bertema legenda atau mitos merupakan salah satu seni dan budaya yang yang perlu dilestarikan keberadaanya, dan juga dikembangkan
   - Sebagai salah satu bentuk pendokumentasian Cerita Satria Piningit

3. Desain komik yang dipakai adalah style yang populer saat ini, baik yang didalam maupun di luar negeri, style yang digunakan merupakan pengembangan dari Gaya Amerimanga, yang juga merupakan gaya perpaduan antara Gaya Manga dan Amerika.

4. Visualisasi yang diperoleh diharapkan dapat menjadi nilai tambah untuk bersaing menghadapai komik import saat ini.

VI.2 SARAN

1. Saran penulis dalam pembuatan komik hendaknya tidak dibatasi oleh gaya-gaya yang sudah ada saja, karena penentu kesuksessan sebuah komik dipengaruhi oleh banyak hal, selain isi yang menarik, pihak penerbit serta distribusi berperan penting dalam kesuksesan sebuah komik.

2. Dalam pembuatan komik untuk industri sebaiknya dikerjakan secara ber-tim, sehingga bisa memaksimalkan kemampuan spesifik masing-masing artist, dan untuk mengejar deadline dengan kualitas yang terjaga atau stabil.

3. Hendaknya kita banyak belajar dari komik-komik yang telah sukses, dan banyak membaca referensi yang mudah didapat melalui internet maupun media lainya.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Ishizawa. Takeshi, 2004, Kedalaman Dunia Manga Jepang, *Komik catatan perjalanan mengenai Bali.*

Simposium, 2004, Asia in Comics 2004 : Asia joryu manga no sekai, *Dunia komik wanita di Asia.*

Burhan. M Agus, 1999, *Nilai Estetik Dalarn Seni Lukis* Indonesia, Jurnal seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Boneff Marcel, 1998, *Komik Indonesia,* Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.

Budiman.Kris, 200 1, *Siasat Semiotik Gambar dan Teks,* Bedah Komik : Jakarta 2039, Yogyakarta.

Berger. Arthur Asa, 2000, *Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer,* Tiara Wacana Yasa, Yogyakarta.

Imansyah Lubis S.Sos, 1999, *Perjalanan Komik Underground,* Sisipan Komik Karpet Biru, Jakarta.

Doug Kelly, 1998, *"Character Animation In Depth",* The Coriolis Group Inc., Arizona.

Frank Thomas & 011ie Johnston, 1981, *"The Illusion of Life - Disney Animation",* , Hyperion, New York.

Horn. Maurice (Editor), 1987, *Contemporary Graphic Artist,* Gale Reseach Company, Michigan.

Panji Masyarakat, 1997, Kolom Budaya, Jakarta.

Palm, C.H.M, 1980, *Sejarah Antropologi Budaya,* Bandung, Jemmars.

Blair, 1994, *"Cartoon Animation",* Walter Foster Publishing Inc., California.

Schodt, Frederik L, 1997, *Manga! Manga! The World Of Japanese Comics,* Tokyo

Shamus Culhane, 1988, *"Animation From Script To Screen "„St.* Martin's Press, New York

Tony White, 1988, *"The AnimatoesWorkbook",* Watson-Guptill Publications, New York.

Tempo, 1999, *Komik Gerilya Komik Yang Asyik,* Jakarta.

www.komikindonesia.com

www.kompas.com , Sekarang memang eranya komik Jepang, 28 Januari 2001.

www.komikaze99.tripod.com Arif Budiman. Agung, "Masyarakat dan Komik"

www.geocities.com/ alternative Bolhafner. Steve, "Alternative Comics,"

www.komikaze99.tripod.com Mohamad. Gunawan, "Dari dunia super hero:Sebuah laporan,

LAMPIRAN

DETEKSI Jawa Pos

Gedung Graha Pena Lt. IV Jl. A. Yani 88 Surabaya Telp : (031) 820 2004

Nama Responden :.....(L/P)	Nama Surveyor
:.....	
Alamat Responden :.....	Nama Koord
:.....	
No. telepon :.....	Area
:.....	
Usia :.....	
Tanda tangan :.....	

PILIHLAH SATU JAWABAN YANG PALING SESUAI !!
Responden SMU/SMK dan Mahasiswa

KE TOKO BUKU

1. Dalam sebulan terakhir ini, berapa kali Anda mengunjungi toko buku?.....
2. Rata-rata, berapa lama waktu yang Anda habiskan sekali mengunjungi toko buku?.....jam
3. Kapan Anda paling sering mengunjungi toko buku? (
)
   1. Kalo butuh beli buku 2. Punya jadwal khusus
   3. Kalo ada yang ngajak 4. Lainnya,.....
4. Apa yang paling sering Anda lakukan di toko buku? (
)
   1. Membeli buku 2. Membaca 3. Liat-liat 4. Lainnya,.....
5. Buku apa yang paling sering Anda cari di toko buku? (
)
   1. Buku pelajaran 2. Buku hobi (misal: buku memasak, menjahit,dll) 3. Novel
   4. Buku populer (misal: buku tentang politik, ekonomi, dll) 5. Majalah/komik
   6. Lainnya,.....
6. Rata-rata, berapa duit yang Anda habiskan untuk membeli buku dalam sekali ke toko buku?.....
7. Menurut Anda, apa yang paling menjengkelkan di toko buku? (
)
   1. Bukunya dibungkus plastik 2. Penjaganya selalu nempel
   3. Buku tak tertata rapi 4. Lainnya,.....
8. Menurut Anda, fasilitas apa yang paling perlu ada di toko buku? (
)
   1. Kafe 2. Internet 3. Ruang diskusi 4. Lainnya,.....

* Terima Kasih Atas Kerjasama Anda *

Nama Responden : .....(L/P)

Usia : .....

Pendidikan : .....

PILIHLAH SATU JAWABAN YANG PALING SESUAI !!

1. Apakah anda suka baca komik? (bila tidak, lanjut ke no.3)

   a. ya **b.** tidak

2. Komik jenis apa yang anda suka?

   a. Petualangan
   b. Detektif
   c. Sport
   d. Misteri
   e. Lainya .....

3. Pernahkah baca buku cerita rakyat/Legenda?

   a. ya **b.** tidak

4. Pernahkah baca komik yang bertema cerita rakyat?

   a . ya **b.** tidak

5. Dari tema cerita legenda/sejarah dibawah ini, manakah yang anda tahu, sebatas pernah mendengar saja, atau bahkan tidak tahu sama sekali?

Tema	Tidak tahu	Pernah dengar	Tahu
Jaka Tingkir			
Bawang Merah,Bw Putih			
Malin Kundang			
Sangkuriang			
Satria Piningit/ratu Adil			

6. Dari tema legenda/sejarah dibawah ini, manakah yang membuat anda penasaran/ingin tahu?

   a. Jaka Tingkir
   b. Bawang merah, bw putih
   c. Malin Kundang
   d. Sangkuriang
   e. Satriya Piningit/Ratu Adil
   f. Lainya .....

7. Pernahkah anda menemukan atau membaca buku atau komik yang bertema Satriya Piningit atau Ratu Adil?

   a. ya **b.**tidak

DETEKSI
Jawa Pos

Gedung Graha Pena Lt. IV Jl. A. Yani 88 Surabaya Telp : (031) 820 2004

ama Responden :.....(L/P) Nama Surveyor :.....
lamat Responden :..... Nama Koord :.....
o. telepon :..... Area :.....
sia :.....
anda tangan :.....

ILIHLAH SATU JAWABAN YANG PALING SESUAI !! (Responden SMU/SMK dan PT)

OMIK JEPANG

Apa Anda tahu komik Jepang? 1.Ya 2. Tidak ***(Lanjut no. 13)*** ( )
Dari mana Anda tahu komik Jepang? ( )
1. Teman 2. Saudara 3. Media masa 4. Ortu 5. Lainnya.....
Apa Anda suka baca komik Jepang? ( )
1. Ya 2. Tidak***(Lanjut no.12)***
Mengapa? .....
Apa yang menarik dari komik Jepang? ( )
1. Ceritanya 2. Gambarnya 3. Tokohnya 4. Settingnya 5. lainnya.....
Siapa tokoh komik Jepang yang paling Anda suka?.....
Siapa tokoh komik Jepang yang paling Anda benci?.....
Apa judul komik Jepang yang paling Anda suka?.....
Siapa komikus Jepang favorit Anda? .....
). Apa tiap bulan Anda selalu beli komik Jepang? ( )
1. Ya 2. Tidak ***(Lanjut no. 12)***
. Jika ya, berapa komik yang biasanya Anda beli dalam sebulan? ..... buah ( )
. Jika dibandingkan, bagaimana kualitas komik Jepang dibandingkan komik luar lainnya (seperti Amerika, Inggris)? ( )
1. Sama saja 2. Lebih bagus komik Jepang 3. Lebih Jelek komik Jepang
. Bagaimana pendapat Anda tentang orang yang suka komik Jepang? ( )
1. Gaul 2. Kekanak-kanakan 3. Imajinatif 4. lainnya.....

ONSOLE GAME (mesin untuk bermain game)

Apa Anda suka main game? 1. Ya 2. Tidak ( )
Apa Anda punya console game? 1. Ya 2. Tidak ***(Lanjut no. 4 dan 8!)*** ( )
Console game apa yang Anda punya?
1. Nintendo 64 (1. Ya/ 2.Tidak) 5. X box (1. Ya/ 2.Tidak) ( ) ( )
2. Game Boy Color (1. Ya/ 2.Tidak) 6. PS2 (1. Ya/ 2.Tidak) ( ) ( )
3. PlayStation (1. Ya/ 2.Tidak) 7. PC game (1. Ya/ 2.Tidak) ( ) ( )
4. Sega Dreamcast (1. Ya/ 2.Tidak) 8. Lainnya.....(1. Ya/ 2.Tidak) ( ) ( )
Jika tidak punya, console game apa yang paling ingin Anda dimiliki? ( )
1. Nintendo 64 2. Game Boy Color 3.PlayStation 4. Sega Dreamcast
5. X box 6. PS2 7. PC game 8. Lainnya.....
Apa console game yang paling Anda suka? ( )
1. Nintendo 64 2. Game Boy Color 3.PlayStation 4. Sega Dreamcast
5. X box 6. PS2 7. PC game 8. Lainnya.....
Apa yang menarik dari console game tersebut? ( )
1.Teknologinya 2. Grafisnya 3. Macam permainannya 4. Bentuk fisiknya 5. Lainnya....
Apa Anda punya aksesorinya (pistol, memory card, joystick, dll) ? ( )
1.Ya 2. Tidak
Apakah Anda selalu mengikuti perkembangan console game? ( )
1. Ya 2. Tidak ***(STOP!!)***
Bila ya, dari mana Anda mengikutinya? ( )
1. Teman 2.Saudara 3. Media massa 4. Lainnya.....

Nama Responden : .....(L/P)

Usia : .....

Pendidikan : .....

PILIHLAH SATU JAWABAN YANG PALING SESUAI !!

1. Apakah anda suka baca komik? (bila tidak, tidak perlu dilanjutkan)

   a. ya b. tidak

2. Dari beberapa komik dibawah ini(dengan melihat contoh), berdasarkan cover saja dan isi secara keseluruhan (Illustrasi,cerita,dll), manakah yang paling menarik untuk anda?

   Urutkanlah berdasarkan minat (ketertarikan atau keinginan beli) tertinggi-terendah dengan angka 1-8

Judul	Artist	Desain Cover	Isi Keseluruhan
Bio Hazard/Resident Evil 3 (Vol 1)	Hui King Sum		
Devil's Keeper (Vol 1)	Mike's Miller		
Dua Warna	Alfi Z.		
Kingdom Come (Vol 4)	Alex Ross		
One Piece (Vol 36)	Eichiro Oda		
Satria Piningit (Vol 1)	Aomme		
Wind Rider	Is Yuniarto		
Uncanny X-Men (Vol 345-346)	Joe Madureira		

HASIL POLLING

Ke Toko Buku

1. Dlm sebulan terakhir ini, berapa kali Anda mengunjungi toko buku?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
2	71	33,8	61	33,0	132	33,4
1	63	30,0	52	28,1	115	29,1
3	30	14,3	39	21,1	69	17,5
4	21	10,0	21	11,4	42	10,6
5	9	4,3	6	3,2	15	3,8
10	6	2,9	1	0,5	7	1,8
6	4	1,9	1	0,5	5	1,3
8	1	0,5	3	1,6	4	1,0
30	1	0,5	1	0,5	2	0,5
7	1	0,5			1	0,3
9	1	0,5			1	0,3
12	1	0,5			1	0,3
39	1	0,5			1	0,3
	210	100,0	185	100,0	395	100,0

* 105 responden tdk jawab

2. Rata-rata, berapa lama waktu yg akan dihabiskan sekali mengunjungi toko buku?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
2	77	31,3	81	36,5	158	33,8
1	78	31,7	71	32,0	149	31,8
3	24	9,8	32	14,4	56	12,0
0,5	32	13,0	20	9,0	52	11,1
1,5	18	7,3	9	4,1	27	5,8
4	9	3,7	5	2,3	14	3,0
0,25	4	1,6	2	0,9	6	1,3
5	3	1,2	2	0,9	5	1,1
8	1	0,4			1	0,2
	246	100,0	222	100,0	468	100,0

* 32 responden tdk jawab

3. Kapan Anda paling sering mengunjungi toko buku?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
kalo butuh beli buku	154	57,7	145	62,2	299	59,8
kalo ada yg ngajak	53	19,9	47	20,2	100	20,0
punya jadwal khusus	22	8,2	13	5,6	35	7,0
lainnya *	38	14,2	28	12,0	66	13,2
	267	100,0	233	100,0	500	100,0

* kalo punya uang, lagi pingin baca, iseng, kalu lagi mood, kalo lagi bete, kalo mau ujian

MILIK PERPUSTAKAAN ITS

4. Apa yg plg sering Anda lakukan di toko buku?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
membaca	114	42,7	95	40,8	209	41,8
lihat-lihat	77	28,8	73	31,3	150	30,0
membeli buku	71	26,6	61	26,2	132	26,4
lainnya *	5	1,9	4	1,7	9	1,8
	267	100,0	233	100,0	500	100,0

* saat ngerjain PR, cari cewek

5. Buku apa yg plg sering Anda cari di toko buku?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
majalah komik	77	28,8	75	32,2	152	30,4
buku pelajaran	78	29,2	67	28,8	145	29,0
buku populer	52	19,5	27	11,6	79	15,8
novel	18	6,7	28	12,0	46	9,2
buku hobi	18	6,7	27	11,6	45	9,0
lainnya *	24	9,0	9	3,9	33	6,6
	267	100,0	233	100,0	500	100,0

* olahraga, agama, kerohanian, ensiklopedia, filsafat, kamus, buku porno, otomotif

6. Rata-rata berapa duit yg Anda habiskan untuk membeli buku dlm sekali ke toko buku?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
< 25 ribu	127	54,5	104	43	231	52,3
25 - 50 ribu	89	38,2	92	43	181	41,0
76 - 100 ribu	8	3,4	6	43	14	3,2
51 - 75 ribu	4	1,7	5	43	9	2,0
> 100 ribu	5	2,1	2	43	7	1,6
	233	100,0	209	43	442	100,0

	laki-laki	%	prp	%	total	%
20000	49	21,0	43	20,6	92	20,8
50000	39	16,7	49	23,4	88	19,9
10000	33	14,2	31	14,8	64	14,5
30000	30	12,9	18	8,6	48	10,9
15000	20	8,6	19	9,1	39	8,8
25000	13	5,6	20	9,6	33	7,5
5000	14	6,0	4	1,9	18	4,1
100000	7	3,0	5	2,4	12	2,7
40000	6	2,6	3	1,4	9	2,0
60000	2	0,9	4	1,9	6	1,4
7500	2	0,9	1	0,5	3	0,7
8500	2	0,9	1	0,5	3	0,7
200000	1	0,4	2	1,0	3	0,7
6000			2	1,0	2	0,5
14000	1	0,4	1	0,5	2	0,5
17000	1	0,4	1	0,5	2	0,5
45000	1	0,4	1	0,5	2	0,5
70000	2	0,9			2	0,5
80000	1	0,4	1	0,5	2	0,5
150000	2	0,9			2	0,5
250000	2	0,9			2	0,5
1000	1	0,4			1	0,2
3000	1	0,4			1	0,2
11000	1	0,4			1	0,2
12000	1	0,4			1	0,2
22000	1	0,4			1	0,2
22500			1	0,5	1	0,2
35000			1	0,5	1	0,2
75000			1	0,5	1	0,2
	233	100,0	209	100,0	442	100,0

* 58 responden tdk jawab

7. Menurut Anda apa yg plg menjengkelkan di toko buku?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
buku dibungkus plastik	147	55,1	115	49,4	262	52,4
penjaganya selalu nempel	87	32,6	95	40,8	182	36,4
buku tak tertata rapi	12	4,5	14	6,0	26	5,2
lainnya *	21	7,9	9	3,9	30	6,0
	267	100,0	233	100,0	500	100,0

* jika bukunya habis, fasilitas kurang, harganya mahal, tdk ada tmpt duduk, penjaga jelek

8. Menurut anda, fasilitas apa yg plg perlu ada di toko buku?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
internet	99	37,1	104	44,6	203	40,6
kafe	64	24,0	70	30,0	134	26,8
ruang diskusi	64	24,0	39	16,7	103	20,6
lainnya *	40	15,0	20	8,6	60	12,0
	267	100,0	233	100,0	500	100,0

* fasilitas utk membaca, ruang kencan, informasi buku, AC, music shop, foto copy, ATM

pendidikan

	Frequency	Percent
S1	211	42,2
SMU/SMK	289	57,8
Total	500	100,0

jk

	Frequency	Percent
laki-laki	267	53,4
prp	233	46,6
Total	500	100,0

USIA

	Frequency	Percent
15 -17	197	39,4
18 - 20	172	34,4
21 - 23	114	22,8
24 - 26	15	3,0
> 26	2	0,4
Total	500	100,0

HASIL POLLING

Satria piningit

pendidikan	Frequency	Percent
S1	30	46,9
SMU/SMK	17	26,6
Lainya/tidak diisi	17	26,6
Total	64	100,0

jk	Frequency	Percent
laki-laki	40	62,5
prp	13	20,3
tidak diisi	11	17,2
Total	64	100

umur	Frequency	Percent
16-19	19	29,7
20-22	22	34,4
23-25	9	14,1
tidak diisi	14	21,9
Total	64	100,0

1. Apa Anda suka baca komik?

	total	%
ya	55	85,9
tidak	9	14,1
	64	100,0

2. Komik jenis apa yang anda suka?

	total	%
Petualangan	26	44,1
Detektif	14	23,7
Sport	3	5,1
Misteri	6	10,2
lainnya*	10	16,9
	59	100,0

* roman, pertarungan, humor, drama

* 3 orang memilih lebih dari satu

3. Pernahkah baca buku cerita rakyat/legenda?

	total	%
ya	49	76,6
tidak	15	23,4
	64	100,0

4. Pernahkah baca komik yang bertema cerita rakyat?

	total	%
ya	40	62,5
tidak	24	37,5
	64	100,0

5. Dari tema cerita legenda/sejarah dibawah ini, **manakah yang anda tahu, sebatas pernah mendengar saja(kurang paham), atau bahkan tidak tahu sama sekali?**

Tema	tidak tahu		pernah dengar		tahu	
	total	%	total	%	total	%
Jaka Tingkir	4	10,0	28	30,8	32	16,9
Bawang Merah,Bw Putih	0	0,0	4	4,4	60	31,7
Malin Kundang	2	5,0	12	13,2	50	26,5
Sangkuriang	6	15,0	16	17,6	42	22,2
Satria Piningit/ratu Adil	28	70,0	31	34,1	5	2,6
	40	100,0	91	100,0	189	100,0

Jaka Tingkir	total	%
tidak tahu	4	6,3
pernah dengar	28	43,8
tahu	32	50,0
	64	100,0

Bawang Merah,Bw Putih	total	%
tidak tahu	0	0,0
pernah dengar	4	6,3
tahu	60	93,8
	64	100,0

Malin Kundang	total	%
tidak tahu	2	3,1
pernah dengar	12	18,8
tahu	50	78,1
	64	100,0

Sangkuriang	total	%
tidak tahu	6	9,4
pernah dengar	16	25,0
tahu	42	65,6
	64	100,0

Satria Piningit/ratu Adil	total	%
tidak tahu	28	43,8
pernah dengar	31	48,4
tahu	5	7,8
	64	100,0

6. **Dari tema cerita legenda/sejarah dibawah ini,manakah yang membuat anda penasaran/ingin tahu?**

	total	%
Jaka Tingkir	11	16,4
Bawang Merah,Bw Putih	2	3,0
Malin Kundang	6	9,0
Sangkuriang	3	4,5
Satria Piningit/ratu Adil	37	55,2
lainya*	8	11,9
	67	100,0

*Laut Kidul, Ajisaka

**3 orang menjawab lebih dari 1jawaban, dan 3 orang tidak menjawab

7. **Pernahkah anda menemukan atau membaca buku tentang Satria Piningit atau Ratu Adil?**

	total	%
ya	7	10,9
tidak	57	89,1
	64	100,0

HASIL POLLING

Baca Komik

pendidikan	Frequen	Percent
S1	218	49,5
SMU/SMK	222	50,5
Total	440	100,0

jenis kelamin	Frequen	Percent
laki-laki	219	49,8
perempuan	221	50,2
Total	440	100,0

usia	Frequen	Percent
15 - 17	191	43,4
18 - 20	155	35,2
21 - 23	84	19,1
24 - 26	10	2,3
Total	440	100,0

1. Apakah Anda pernah baca komik?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
pernah	206	94,1	212	95,9	418	95,0
tidak pernah	13	5,9	9	4,1	22	5,0
	219	100,0	221	100,0	440	100,0

2. Apakah Anda suka baca komik?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
suka	180	87,4	183	86,3	363	86,8
tidak suka	26	12,6	29	13,7	55	13,2
	206	100,0	212	100,0	418	100,0

3. Apa yang paling Anda suka dari komik?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
cerita	111	61,7	120	65,6	231	63,6
gambar	42	23,3	45	24,6	87	24,0
tokoh komik	19	10,6	11	6,0	30	8,3
pengetahuannya	7	3,9	5	2,7	12	3,3
lainnya...	1	0,6	2	1,1	3	0,8
	180	100,0	183	100,0	363	100,0

4. Sejak usia berapa Anda baca komik?.....tahun

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
10	47	22,9	50	24,0	97	23,5
12	19	9,3	34	16,3	53	12,8
15	20	9,8	18	8,7	38	9,2
7	21	10,2	15	7,2	36	8,7
8	21	10,2	14	6,7	35	8,5
9	17	8,3	15	7,2	32	7,7
6	16	7,8	10	4,8	26	6,3
14	14	6,8	11	5,3	25	6,1
13	9	4,4	10	4,8	19	4,6
11	8	3,9	9	4,3	17	4,1
5	6	2,9	7	3,4	13	3,1
1	5	2,4	2	1,0	7	1,7
17			5	2,4	5	1,2
16	1	0,5	3	1,4	4	1,0
4	1	0,5	2	1,0	3	0,7
2			1	0,5	1	0,2
19			1	0,5	1	0,2
20			1	0,5	1	0,2
	205	100,0	208	100,0	413	100,0

5. Apakah Anda mengkoleksi komik?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
tidak	136	66,0	167	78,8	303	72,5
ya	70	34,0	45	21,2	115	27,5
	206	100,0	212	100,0	418	100,0

6. Komik dari negara mana yang paling Anda suka?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
Jepang	172	94,0	183	96,3	355	95,2
Amerika	4	2,2	4	2,1	8	2,1
Indonesia	4	2,2	1	0,5	5	1,3
China	3	1,6			3	0,8
Eropa			1	0,5	1	0,3
Inggris			1	0,5	1	0,3
	183	100,0	190	100,0	373	100,0

7. Untuk membaca komik, hal apa yang menjadi pertimbangan utama Anda?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
cerita	109	52,9	124	58,5	233	55,7
tokoh komik	32	15,5	40	18,9	72	17,2
kualitas gambar	42	20,4	22	10,4	64	15,3
harga	10	4,9	10	4,7	20	4,8
berwarna atau tidaknya komik	4	1,9	8	3,8	12	2,9
negara pembuat komik	5	2,4	3	1,4	8	1,9
lainnya.....	3	1,5	4	1,9	7	1,7
tahun terbit	1	0,5	1	0,5	2	0,5
	206	100,0	212	100,0	418	100,0

8. Komik dengan tokoh siapa yang paling Anda suka?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
Detektif conan	58	40,3	52	37,7	110	39,0
Sinchan	34	23,6	42	30,4	76	27,0
Doraemon	6	4,2	13	9,4	19	6,7
Donald duck	7	4,9	7	5,1	14	5,0
Sailormoon	1	0,7	7	5,1	8	2,8
Goku	8	5,6			8	2,8
Dragon Ball	6	4,2	1	0,7	7	2,5
City hunter	4	2,8			4	1,4
Kungfu boy	4	2,8			4	1,4
Spiderman	4	2,8			4	1,4
Candy			4	2,9	4	1,4
Superman	2	1,4	1	0,7	3	1,1
Chinmi	2	1,4			2	0,7
Hatori			2	1,4	2	0,7
Ayumi			1	0,7	1	0,4
Chinimi	1	0,7			1	0,4
Cinderela			1	0,7	1	0,4
Crayon sinchan	1	0,7			1	0,4
Inayasha			1	0,7	1	0,4
Kindhaichi			1	0,7	1	0,4
MG			1	0,7	1	0,4
Monika			1	0,7	1	0,4
P-man			1	0,7	1	0,4
Popeye	1	0,7			1	0,4
Samurai			1	0,7	1	0,4
Serial cantik			1	0,7	1	0,4
Serial cat	1	0,7			1	0,4
Tintin	1	0,7			1	0,4
Unyil	1	0,7			1	0,4
Warior	1	0,7			1	0,4
Yoko	1	0,7			1	0,4
	144	100,0	138	100,0	282	100,0

9. Apakah Anda setuju dengan adanya pensensoran komik?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
tidak setuju	116	56,3	99	46,7	215	51,4
setuju	90	43,7	113	53,3	203	48,6
	206	100,0	212	100,0	418	100,0

10. Mana yang lebih Anda pilih?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
komik resmi yang disensor	113	54,9	158	74,5	271	64,8
komik bajakan yang tidak disensor	93	45,1	54	25,5	147	35,2
	206	100,0	212	100,0	418	100,0

11. Bagaimana perkembangan komik di Indonesia?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
Bagus	117	53,4	118	53,4	235	53,4
Jelek	102	46,6	103	46,6	205	46,6
	219	100,0	221	100,0	440	100,0

12. Menurut Anda, siapa yang paling pantas baca komik?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
remaja	115	52,5	106	48,0	221	50,2
lainnya....	51	23,3	53	24,0	104	23,6
anak-anak	45	20,5	58	26,2	103	23,4
dewasa	5	2,3	3	1,4	8	1,8
ortu	3	1,4	1	0,5	4	0,9
	219	100,0	221	100,0	440	100,0

13. Bagaimana pendapat Anda jika ada anak seusia Anda yg suka banget baca komik?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
maniak komik	79	36,1	84	38,0	163	37,0
nggak ada kerjaan	49	22,4	30	13,6	79	18,0
gaul	28	12,8	49	22,2	77	17,5
biasa saja	14	6,4	17	7,7	31	7,0
kekanak-kanakan	13	5,9	11	5,0	24	5,5
lainnya....	36	16,4	30	13,6	66	15,0
	219	100,0	221	100,0	440	100,0

14. Apa alasan utama Anda hingga tidak pernah baca komik?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
nggak sempat	9	69,2	5	55,6	14	63,6
bikin kecanduan			2	22,2	2	9,1
lainnya...	4	30,8	2	22,2	6	27,3
	13	100,0	9	100,0	22	100,0

15. Apakah Anda ingin baca komik suatu saat nanti?

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
tidak	9	69,2	4	44,4	13	59,1
ya	4	30,8	5	55,6	9	40,9
	13	100,0	9	100,0	22	100,0

16. Mengapa? (alasan ya)

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
Komiknya bagus			1	50,0	1	33,3
Mengisi waktu luang	1	100,0	1	50,0	2	66,7
	1	100,0	2	100,0	3	100,0

16. Mengapa? (alasan tidak)

	laki-laki	%	perempı	%	total	%
Kurang mendidik			1	33,3	1	25,0
Lebih baik liat tv			2	66,7	1	25,0
Malas	1	50,0			1	25,0
Sibuk	1	50,0			1	25,0
	2	100,0	3	100,0	4	100,0

HASIL POLLING

Komik Jepang

pendidikan	Frequency	Percent
S1	223	53,6
SMU/SMK	193	46,4
Total	416	100

jk	Frequency	Percent
laki-laki	215	51,7
prp	201	48,3
Total	416	100

umur	Frequency	Percent
14-16	94	22,6
17-19	199	47,8
20-22	90	21,6
23-25	31	7,5
> 25	2	0,5
Total	416	100

1. Apa Anda tahu komik Jepang?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
ya	191	88,8	195	97,0	386	92,8
tidak	24	11,2	6	3,0	30	7,2
	215	100,0	201	100,0	416	100,0

2. Darimana Anda tahu komik Jepang?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
teman	120	62,8	124	63,6	244	63,2
media massa	49	25,7	46	23,6	95	24,6
saudara	12	6,3	15	7,7	27	7,0
ortu			2	1,0	2	0,5
lainnya	10	5,2	8	4,1	18	4,7
	191	100,0	195	100,0	386	100,0

* tahu sendiri, kios/toko buku, rental komik

3. Apa Anda suka baca komik Jepang?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
ya	150	78,5	173	88,7	323	83,7
tidak	41	21,5	22	11,3	63	16,3
	191	100,0	195	100,0	386	100,0

4. Mengapa? (jika ya)	laki-laki	%	prp	%	total	%
ceritanya menarik	92	67,6	117	70,9	209	69,4
gambarnya bagus	34	25,0	43	26,1	77	25,6
mengisi waktu luang	9	6,6	3	1,8	12	4,0
bisa nambah wawasan	1	0,7	2	1,2	3	1,0
	136	100,0	165	100,0	301	100,0

* 22 responden tdk jawab

alasan tidak suka baca	laki-laki	%	prp	%	total	%
malas baca komik	8	50,0	3	60,0	11	52,4
cerita monoton	4	25,0	1	20,0	5	23,8
krg menarik	4	25,0	1	20,0	5	23,8
	16	100,0	5	100,0	21	100,0

* 42 responden tdk jawab

5. Apa yang menarik dari komik Jepang?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
ceritanya	83	55,3	97	57,1	180	55,7
gambarnya	53	35,3	54	31,8	107	33,1
tokohnya	14	9,3	19	11,2	33	10,2
settingnya			3	1,8	3	0,9
	150	100,0	173	101,8	323	100,0

6. Siapa tokoh komik Jepang yang paling Anda suka?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
Conan Edogawa	48	34,8	54	36,5	102	35,7
Luffi One-Piece	29	21,0	36	24,3	65	22,7
Son Goku	8	5,8	14	9,5	22	7,7
Naruto	18	13,0	2	1,4	20	7,0
Kakashi	9	6,5	3	2,0	12	4,2
Kenshin Himura	3	2,2	4	2,7	7	2,4
Gara	1	0,7	4	2,7	5	1,7
Crayon Shin-chan	3	2,2	2	1,4	5	1,7
Usagi Tsukino	1	0,7	3	2,0	4	1,4
Maya Kirajimo	1	0,7	3	2,0	4	1,4
Sasuke	3	2,2	1	0,7	4	1,4
Doraemon	1	0,7	2	1,4	3	1,0
Kasumi			2	1,4	2	0,7
Kobo-chan	1	0,7	1	0,7	2	0,7
Mamoru Chiba			2	1,4	2	0,7
Shinichi Kudo			2	1,4	2	0,7
Shinichi Kudo			2	1,4	2	0,7
Ryo Saeba	1	0,7	1	0,7	2	0,7
Arale	1	0,7			1	0,3
Azuki-chan			1	0,7	1	0,3
Kenshin Himura			1	0,7	1	0,3
Bejita	1	0,7			1	0,3
Boboho			1	0,7	1	0,3
Brock	1	0,7			1	0,3
Ryo Saeba			1	0,7	1	0,3
Giant	1	0,7			1	0,3
Hyaken			1	0,7	1	0,3
Magoruku Kai	1	0,7			1	0,3
Mari Hijiri			1	0,7	1	0,3
Narusegawa Naru	1	0,7			1	0,3
Ryu Fujimura			1	0,7	1	0,3
Saint Saiya	1	0,7			1	0,3
Kenshin Himura	1	0,7			1	0,3
Sentaro	1	0,7			1	0,3
Shirou Kamui			1	0,7	1	0,3
Sizuka			1	0,7	1	0,3
Son Gohan	1	0,7			1	0,3
Tamahome			1	0,7	1	0,3
Toshiko Tanaka	1	0,7			1	0,3
	138	100,0	148	100,0	286	100,0

7. Siapa tokoh komik Jepang yang paling Anda benci?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
Crayon Shin-chan	17	21,0	19	22,9	36	22,0
Sasuke	10	12,3	10	12,0	20	12,2
Naruto	9	11,1	8	9,6	17	10,4
Doraemon	8	9,9	5	6,0	13	7,9
Giant	4	4,9	6	7,2	10	6,1
Son Goku	2	2,5	5	6,0	7	4,3
Pikachu	1	1,2	5	6,0	6	3,7
Sailormoon	3	3,7	1	1,2	4	2,4
Kobo chan	6	7,4	1	1,2	7	4,3
Soneo	5	6,2	3	3,6	8	4,9
P-Man	2	2,5	1	1,2	3	1,8
Misae Nohara	3	3,7	1	1,2	4	2,4
Digimon	1	1,2	2	2,4	3	1,8
Ran Mouri	1	1,2	1	1,2	2	1,2
Piccolo			2	2,4	2	1,2

Jeams Jessi	2	2,5			2	1,2
Usagi Tsukino			1	1,2	1	0,6
Tomoko			1	1,2	1	0,6
Tamahome	1	1,2			1	0,6
Ninja Hatori	2	2,5	2	2,4	4	2,4
Matsuzaka Sensei	1	1,2			1	0,6
Maruko chan			3	3,6	3	1,8
Kindaichi			1	1,2	1	0,6
Kemi Maki	1	1,2	1	1,2	2	1,2
Kazama	1	1,2			1	0,6
Kariage Kun			1	1,2	1	0,6
Huan Chu Shian			1	1,2	1	0,6
Eriol Hiragizawa			1	1,2	1	0,6
Asari chan			1	1,2	1	0,6
Abe	1	1,2			1	0,6
	81	100,0	83	100,0	164	100,0

8. Apa judul komik Jepang yang paling Anda suka?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
Detektif Conan	30	21,7	49	34,0	79	28,0
Naruto	32	23,2	27	18,8	59	20,9
Dragon Ball	14	10,1	15	10,4	29	10,3
One Piece	23	16,7	3	2,1	26	9,2
Kungfu Boy	11	8,0	4	2,8	15	5,3
Samurai X	3	2,2	6	4,2	9	3,2
Topeng Kaca	1	0,7	4	2,8	5	1,8
City Hunter	2	1,4	2	1,4	4	1,4
Delicious			4	2,8	4	1,4
Sailormoon	1	0,7	3	2,1	4	1,4
Hagemura	2	1,4	1	0,7	3	1,1
Harlem Beat	1	0,7	2	1,4	3	1,1
Pokemon	3	2,2			3	1,1
Candy Candy	1	0,7	2	1,4	3	1,1
Pansy			2	1,4	2	0,7
Card Captor Sakura			2	1,4	2	0,7
Shoot	1	0,7	1	0,7	2	0,7
Tinju Bintang Utara	1	0,7	1	0,7	2	0,7
The Pitcher	2	1,4			2	0,7
20 th			1	0,7	1	0,4
Break Shot	1	0,7			1	0,4
Darah Satria			1	0,7	1	0,4
Desperado	1	0,7			1	0,4
Flower City			1	0,7	1	0,4
Promises Offside			1	0,7	1	0,4
Fujiomi			1	0,7	1	0,4
Fushigi Yuugi			1	0,7	1	0,4
Ikyu San			1	0,7	1	0,4
Kariage Kun	1	0,7			1	0,4
Kindaichi	1	0,7			1	0,4
Kobo Chan	1	0,7			1	0,4
Love Hina	1	0,7			1	0,4
Mariko Chan		0,0	1	0,7	1	0,4
Harlem Beat	1	0,7			1	0,4
Miracle Box			1	0,7	1	0,4
Pop Corn			1	0,7	1	0,4
Putri Salju			1	0,7	1	0,4
Saint Seiya	1	0,7			1	0,4
Slam Dunk	1	0,7			1	0,4
Swan			1	0,7	1	0,4

Tinju Bintang Utara	1	0,7			1	0,4
Tokimeki Tonight			1	0,7	1	0,4
Yumeno Makoto			1	0,7	1	0,4
My Best Friend			1	0,7	1	0,4
si botak Hagemaru			1	0,7	1	0,4
	138	100,0	144	100,0	282	100,0

9. Siapa komikus Jepang favorit Anda?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
Aoyama Gosho	14	24,1	18	25,0	32	24,6
Masashi Kishimoto	21	36,2	10	13,9	31	23,8
Akira Toriyama	5	8,6	6	8,3	11	8,5
Yuu Asagiri			8	11,1	8	6,2
Takeshi Maekawa	4	6,9	3	4,2	7	5,4
Eichiro Oda	6	10,3	1	1,4	7	5,4
Yukari Kawachi			6	8,3	6	4,6
Suzui Miuchi			3	4,2	3	2,3
Clamp	1	1,7	1	1,4	2	1,5
Fujiyama	2	3,4			2	1,5
Yui Ayumi			2	2,8	2	1,5
Atsuko Watanabe	1	1,7			1	0,8
Cano Iguchi			1	1,4	1	0,8
Chie Ito			1	1,4	1	0,8
Fujiko Ikawa	1	1,7			1	0,8
Fumika Okano			1	1,4	1	0,8
Aoyama Gosho			1	1,4	1	0,8
Noriko Ogawa	1	1,7			1	0,8
Key Sadayashu	1	1,7			1	0,8
Kimiko Uehara			1	1,4	1	0,8
Kobayashi			1	1,4	1	0,8
Kyoko Hikawa			1	1,4	1	0,8
Mamori Hikaru	1	1,7			1	0,8
Mito Orihara			1	1,4	1	0,8
Miwa Veda			1	1,4	1	0,8
Nobuhiro Watsuki			1	1,4	1	0,8
Waki Yamato			1	1,4	1	0,8
Yamato			1	1,4	1	0,8
Yoko Matsumoto			1	1,4	1	0,8
Yumeno Makoto			1	1,4	1	0,8
	58	100,0	72	100,0	130	100,0

10. Apa tiap bulan Anda selalu beli komik Jepang? A241

	laki-laki	%	prp	%	total	%
tidak	112	224,0	137	79,2	249	77,1
ya	38	76,0	36	20,8	74	22,9
	150	300,0	173	100,0	323	100,0

11. Jika ya, berapa komik yang biasanya anda beli dlm sebulan?(buah)

	laki-laki	%	prp	%	total	%
2	14	36,8	14	38,9	28	37,8
1	11	28,9	10	27,8	21	28,4
3	5	13,2	6	16,7	11	14,9
4	4	10,5	3	8,3	7	9,5
5	2	5,3	3	8,3	5	6,8
8	1	2,6			1	1,4
10	1	2,6			1	1,4
	38	100,0	36	100,0	74	100,0

12. Jika dibandingkan, bagaimana kualitas komik Jepang dibandingkan komik luar lainnya?
(seperti Amerika, Inggris)

	laki-laki	%	prp	%	total	%
lbh bagus komik Jepang	120	62,8	128	65,6	248	64,2
sama saja	66	34,6	62	31,8	128	33,2
lbh Jelek komik Jepang	5	2,6	5	2,6	10	2,6
	191	100,0	195	100,0	386	100,0

13. Bagaimana pendapat Anda tentang orang yang suka komik Jepang?

	laki-laki	%	prp	%	total	%
imajinatif	143	66,5	121	60,2	264	63,5
kekanak-kanakan	33	15,3	24	11,9	57	13,7
gaul	21	9,8	29	14,4	50	12,0
biasa saja	10	4,7	16	8,0	26	6,3
lainnya	8	3,7	11	5,5	19	4,6
	215	100,0	201	100,0	416	100,0

* humoris, baik, krg kerjaan, pinter

HASIL POLLING
Komik Satriya Piningit

pendidikan	Frequency	Percent
S1	21	32,8
SMU/SMK	12	18,8
Lainya/tidak diisi	7	10,9
Total	40	62,5

umur	Frequency	Percent
16-19	14	21,9
20-22	18	28,1
23-25	8	12,5
Total	40	62,5

1. Apa Anda suka baca komik?

	total	%
ya	36	90,0
tidak	4	10,0
	40	100,0

2. Hasil penjumlahan skala prioritas berdasarkan **COVER** saja

Judul	Artist	total	%	rank
Bio Hazard/Resident Evil 3 (Vol 1)	Hui King Sum	97	6,9	8
Devil's Keeper (Vol 1)	Mike's Miller	154	11,0	5
Dua Warna	Alfi Z.	171	12,2	4
Kingdom Come (Vol 4)	Alex Ross	298	21,2	1
One Piece (Vol 36)	Eichiro Oda	179	12,7	3
Satria Piningit (Vol 1)	Aomme	251	17,9	2
Wind Rider	Is Yuniarto	110	7,8	7
Uncanny X-Men (Vol 345-346)	Joe Madureira	144	10,3	6
		1404	100,0	

isi secara keseluruhan (Illustrasi,cerita,dll), manakah yang paling menarik untuk anda?

Judul	Artist	total	%	rank
Bio Hazard/Resident Evil 3 (Vol 1)	Hui King Sum	123	8,8	6
Devil's Keeper (Vol 1)	Mike's Miller	130	9,3	7
Dua Warna	Alfi Z.	61	4,4	8
Kingdom Come (Vol 4)	Alex Ross	288	20,5	1
One Piece (Vol 36)	Eichiro Oda	251	17,9	2
Satria Piningit (Vol 1)	Aomme	174	12,4	4
Wind Rider	Is Yuniarto	144	10,3	5
Uncanny X-Men (Vol 345-346)	Joe Madureira	231	16,5	3
		1402	100,0	