

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab 2 ini terdiri atas dua subbab, yaitu subbab penelitian sebelumnya dan subbab landasan teori. Subbab penelitian sebelumnya memuat intisari beberapa penelitian dengan objek sejenis yang pernah dilakukan. Subbab landasan teori memuat beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini, mencakup teori struktur komik, teori *superhero* dan teori tentang ekokritisisme.

2. 1 Penelitian Sebelumnya

Terdapat beberapa penelitian berbentuk artikel jurnal yang menggunakan novel grafis *Saga of The Swamp Thing* sebagai objek kajiannya. Yang pertama adalah artikel jurnal yang ditulis oleh Michael Smith yang berjudul "Embracing Dionisus in Alan Moore's Swamp Thing" (2015). Artikel jurnal ini membahas tentang tokoh Swamp Thing yang merupakan sosok tumbuhan yang hanya meminjam identitas Holland. Tulisan Smith mempertanyakan kemungkinan bentuk pemikiran tumbuhan berbeda dari manusia dan bagaimana bentuk pemikirannya, dan seperti apa pemikiran itu "terlihat" di dalam komik. Dari tulisan Smith tersebut disimpulkan bahwa melalui komik tersebut terlihat bagaimana penggambaran pemikiran tumbuhan terhadap lingkungan sekitarnya walaupun pemikiran tumbuhan tersebut tidak sepenuhnya sesuai dengan pemahaman tentang pola hidup tumbuhan.

Artikel Jurnal kedua yang membahas objek yang sama adalah penelitian yang berjudul “Mean Green: How the Ecological Politics of Alan Moore’s Reimagination of Swamp Thing Brought Eco-consciousness to Comics” oleh Hindi Krinsky (2013). Artikel ini berisi tentang bagaimana novel grafis *Saga of The Swamp Thing* memperkenalkan kesadaran tentang ekologi melalui medium komik. Kesimpulan yang terdapat pada artikel ini adalah tentang pengaruh penting dari Alan Moore terhadap dunia komik terutama mengenai permasalahan ekologi.

2.2 Teori Komik

Cerita bergambar dalam karya sastra disebut dengan komik. Komik berkomunikasi secara visual antara penggubah dengan pembacanya. Pembaca modern diandaikan mudah memahami adonan gambar-kata atau pun teks tertulis yang tradisional. Membaca komik adalah “membaca” dengan pengertian lebih luas daripada yang biasa berlaku (Ajidarma, 2011:38). Membaca komik dapat diartikan sebagai komunikasi antara penciptanya dengan pembaca agar informasi yang ingin disampaikan melalui komik dapat diterima oleh pembaca tersebut.

Komik sebagai sebuah media mempunyai karakteristik tersendiri. Tidak seperti halnya sastra yang hanya mengandalkan kekuatan kata, komik menggabungkan antara ‘kekuatan kata’ dan ‘kekuatan gambar’. Eisner mendefinisikan komik sebagai susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan suatu ide atau mendramatisasi suatu ide (1990:12). Komik juga dapat diartikan sebagai suatu bentuk seni yang menggunakan

gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Ajidarma menjelaskan lebih lanjut pengertian komik:

Komik berurusan dengan dua peralatan utama untuk berkomunikasi, kata-kata dan gambar. Pemisahan ini sebetulnya cukup sembarang, tetapi dalam dunia komunikasi modern keduanya sah saja diperlakukan masing-masing sebagai disiplin yang independen. Meskipun begitu, sebenarnya kata dan gambar diturunkan dari asal yang sama, dan dalam pemanfaatan ketrampilan kata dan gambar itulah bertumpu potensi ekspresif media komik (2011:38).

Media yang disebut komik didasarkan pada suatu gagasan sederhana, yakni gagasan untuk menempatkan sebuah gambar setelah gambar lain secara berturutan, atau dengan kata lain gambar tersebut disusun secara sistematis sehingga dapat membentuk sebuah jalan cerita. Eisner menjelaskan bahwa komik memperlihatkan adanya komposisi antara gambar dan kata-kata sehingga pembaca memerlukan keahlian dalam menginterpretasikan gambar dan kata-kata tersebut (1990:8). Eisner lebih lanjut juga menjelaskan bahwa proses pembacaan sebuah komik merupakan suatu tindakan dalam mencari persepsi estetik dan intelektualitas (1990:8). Komik menggunakan gambar sebagai salah satu medium visualnya dan bahasa sebagai pelengkap, karena bahasa merupakan *secondary modeling system* (sistem model yang kedua) yang berlaku secara universal (Ajidarma, 2011:37-38). Menurut Pratt, komik merupakan sebuah karya seni bernarasi yang di dalamnya terkandung sebuah topik dan moral yang dapat diambil oleh pembaca dari komik tersebut (Pratt, 2009:107-117). Berdasarkan pengertian yang dikemukakan Pratt tersebut dapat dipahami bahwa definisi komik tidak hanya sebuah gambar yang disusun secara sistematis, tetapi lebih penting adalah narasi yang

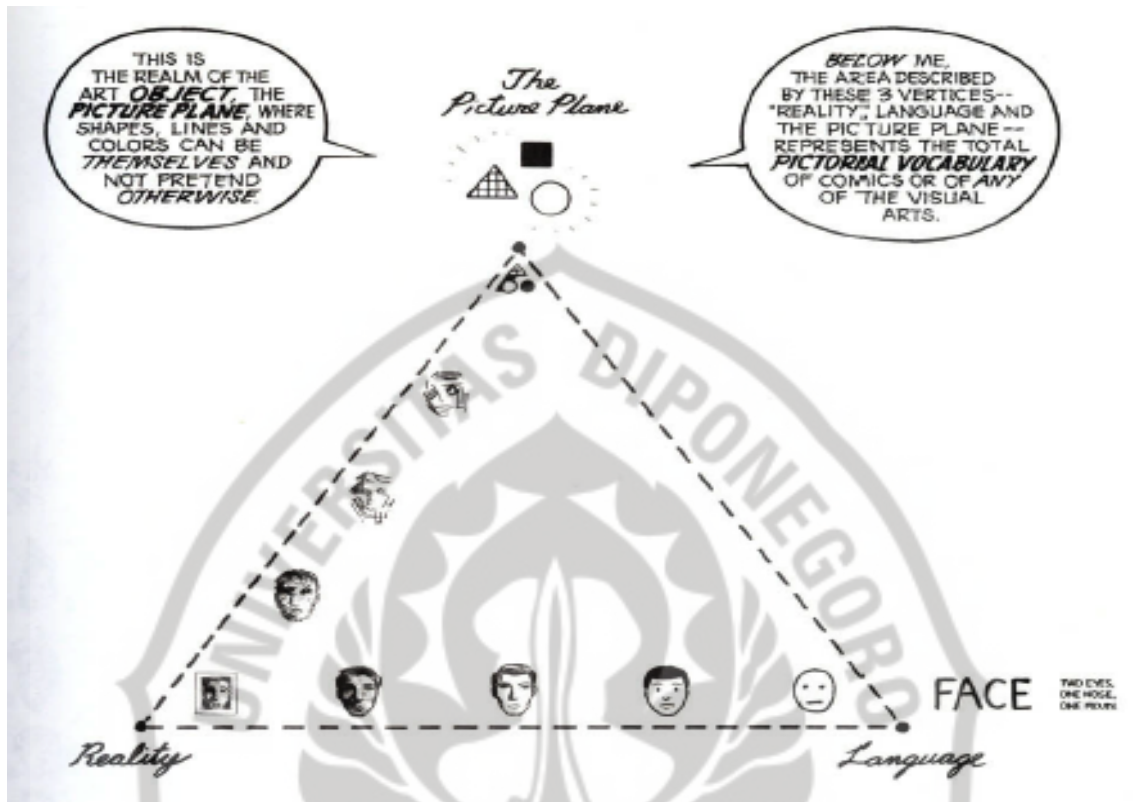
terkandung di dalam sebuah komik, di mana narasi tersebut dapat mempengaruhi sudut pandang pembacanya.

Lebih jauh lagi, bentuk yang lebih kompleks dari sebuah komik adalah novel grafis. Menurut Chute & DeKoven bentuk komik yang lebih serius adalah novel grafis, di mana medium berbentuk komik ini berisikan narasi yang lebih kompleks dibanding komik biasa (2006:770). Hal mendasar yang membedakan komik biasa dengan novel grafis adalah melalui jalan ceritanya yang lebih berat dan serius daripada komik biasa sehingga menjadikan novel grafis memiliki jumlah halaman yang lebih banyak dibandingkan dengan komik pada umumnya. Sebagai contoh novel grafis yang sangat terkenal adalah karya Art Spiegelman yang berjudul *Maus* (Spiegelman, 1991:3), yakni sebuah novel grafis yang bercerita tentang genosida pada zaman Nazi. Komik ini digambarkan dengan menggunakan karakter hewan, yaitu tikus sebagai representasi dari Yahudi dan kucing sebagai representasi Nazi. Novel grafis ini memiliki narasi yang sangat kompleks, yang membuat komik ini sangat diapresiasi masyarakat serta kalangan akademisi. Hal itu terbukti dengan hadiah *Pulitzer* yang dianugerahkan kepada Spiegelman melalui novel grafis ini. Alan Moore juga merupakan salah satu pencipta novel grafis yang terkenal melalui karya-karyanya seperti *Watchmen*, *V for Vendetta* dan *Batman: the Killing Joke* (Di Liddo, 2010:14). Dari penjelasan mengenai novel grafis tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa novel grafis dapat dikategorikan sebagai komik. Salah satu prinsip mendasar yang membedakan novel grafis dengan komik adalah narasi di dalam karya tersebut, di mana novel grafis memiliki narasi lebih kompleks dan panjang dibanding komik pada umumnya. Adanya karakterisasi zaman

sebagai fakta yang direpresentasikan dalam komik merupakan ciri komik lainnya sebagai karya sastra. Oleh karena itu, komik merupakan salah satu karya sastra populer yang dapat menggabungkan visualisasi, narasi, dan imajinasi atau dapat juga disebut sebagai salah satu media komunikasi visual.

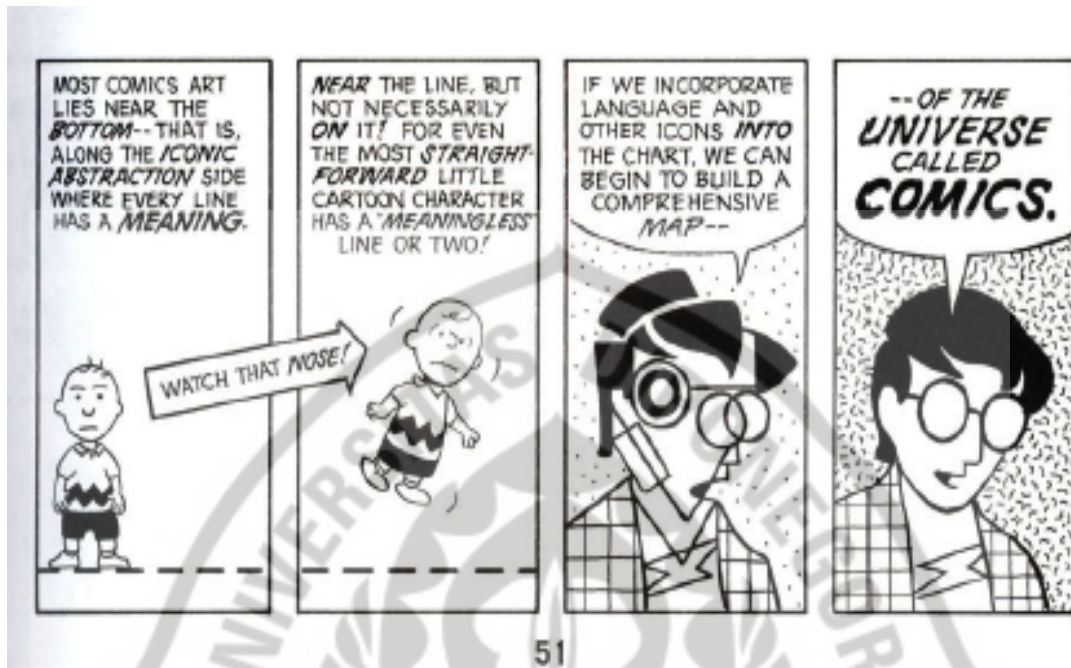
2.2.1 Teori Struktur Komik

Sebelum membahas unsur-unsur struktur yang membentuk sebuah komik perlu diketahui bahwa di dalam komik, gambar itu sendiri adalah medium bahasa yang digunakan di dalam karya sastra ini untuk menyampaikan cerita kepada pembacanya. McCloud beranggapan bahwa gambar yang ada di dalam komik merupakan sebuah ikon yang memiliki makna tersirat di dalamnya (1993:51). Gambar 1 dan 2 di bawah merupakan penjelasan mengenai gambar komik yang merupakan sebuah ikon yang memiliki makna tersirat.



Gambar 1 bahasa di dalam komik (McCloud, 1993:51)

Gambar 1 di atas memperlihatkan bagaimana gambar merupakan sebuah objek seni yang dapat dibagi menjadi tiga elemen dalam pembentuknya, yaitu *picture plane*, *reality*, dan *language*. *Picture plane* merupakan dasar dari gambar, dapat berupa garis bentuk, dan warna. *Reality* merupakan gambaran realitas dari objek didalam dunia nyata. Sedangkan *language* merupakan gambar sederhana dari realitas objek sehingga dapat menyampaikan makna gambar lebih mudah kepada pembaca. Tiga elemen ini menjadi sebuah kesatuan yang dapat membentuk tata Bahasa di dalam memaknai gambar di dalam komik.



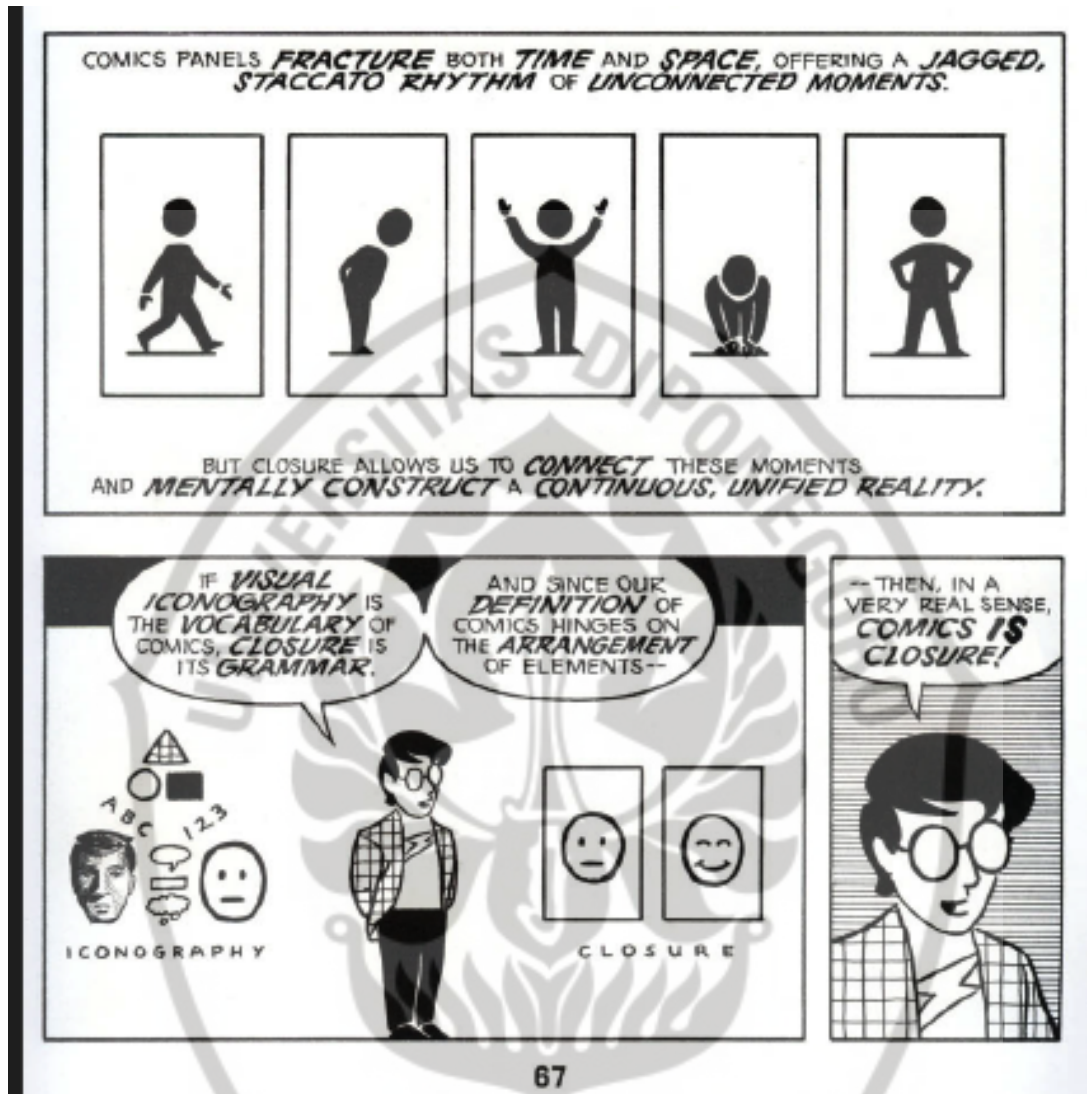
Gambar 2 bahasa di dalam komik (1993:51)

Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa setiap garis yang terdapat di dalam komik dapat memiliki makna tersendiri. Jika suatu gambar yang sama, dengan setting yang sama namun objek di dalamnya ditempatkan berbeda antara satu dengan yang lain maka kedua gambar tersebut dalam memiliki makna yang berbeda pula seperti contohnya pada gambar 2 di panel 1 dan 2. Hal tersebut oleh McCloud merupakan contoh dari pengartian gambar sebagai ikon dan Bahasa di dalam komik.

Struktur atau bentuk komik sendiri terdiri atas panel, balon kata, teks, serta gaya gambar yang mampu menguatkan isi cerita. Struktur komik tersebut disebut McCloud sebagai perbendaharaan komik. Struktur komik memiliki fungsinya masing-masing.

2.2.1.1 Panel

Panel secara umum diartikan sebagai sebuah papan peraga berbentuk persegi yang digunakan untuk menempelkan gambar, foto atau teks yang akan dipamerkan. Sementara, panel komik adalah sebuah *frame* (bingkai) tunggal yang berisi gambar suatu adegan cerita. Panel dihitung cukup satu *frame* saja, karena kalau terdiri dari kumpulan panel akan disebut dengan *multiple-panel sequence*. Panel-panel yang terdapat di dalam komik dipisahkan dengan *blank space* berwarna putih atau biasa disebut dengan *gutter* (McCloud, 1993:62). McCloud mengungkapkan istilah *closure* (peralihan panel-ke-panel) untuk menjelaskan tentang *gutter* di dalam komik. Jika gambar merupakan bahasa di dalam komik maka *closure* adalah sistem bahasa di dalam komik (1993:67).



Gambar 3 definisi closure (1993:67)

Gambar 3 di atas menjelaskan bahwa panel di dalam komik memutus ruang dan waktu di dalam cerita sehingga memperlihatkan adanya *staccato rhythm* atau adegan pendek yang terlihat seperti kejadian yang tidak kesinambungan antara adegan tersebut. *Closure* berfungsi untuk membantu kita mengaitkan adegan-adegan pendek tersebut

sehingga terjadi sebuah kesinambungan yang juga dapat membangun kesatuan realitas adegan-adegan tersebut kepada pembaca komik (1993:67). Adanya *closure* di dalam panel-panel komik ini mendorong pembaca untuk dapat menggunakan imajinasi mereka dalam membaca komik sehingga proses membaca dari panel-ke-panel secara mental menjadi memiliki keterikatan antara satu dengan yang lain.

Menurut McCloud ada enam jenis panel yang biasa terdapat di dalam komik, yaitu *moment-to-moment*, *action-to-action*, *subject-to-subject*, *scene-to-scene*, *aspect-to-aspect*, *non-sequitur* (1993:70-72).

a. Moment-to-moment

Panel jenis *moment-to-moment* merupakan transisi di dalam komik yang biasanya memperlihatkan pergerakan suatu objek secara perlahan. Panel ini memiliki *closure* yang sangat singkat sehingga pembaca dengan mudah dapat mengikuti cerita yang digambarkan dari panel tersebut. Panel jenis ini biasanya digunakan untuk mempertegas emosi atau pergerakan suatu objek sehingga pembaca dapat secara imersif mengikuti alur cerita komik tersebut. Gambar 4 di bawah memperlihatkan bagaimana panel *moment-to-moment* membentuk sebuah panel berkesinambungan di dalam komik.



Gambar 4 panel *moment-to-moment* (1993:70)

Gambar di atas memperlihatkan bagaimana panel *moment-to-moment* menggambarkan pergerakan suatu objek secara perlahan sehingga objek tersebut dapat menyampaikan pesan atau makna yang lebih mendalam kepada pembaca. Dapat diperhatikan juga melalui gambar di atas bahwa *closure* di dalam panel jenis ini tidak berfungsi secara

besar karena *closure* dalam panel ini tidak menyimpan banyak informasi untuk disampaikan kepada pembaca.

b. Action-to-action

Jenis panel selanjutnya adalah panel *action-to-action*. Panel jenis ini biasanya digunakan untuk memperlihatkan perubahan suatu objek dari satu gerakan ke gerakan yang lain. Panel jenis ini dapat memperlihatkan bagaimana pergerakan suatu objek secara singkat namun dapat memperlihatkan perubahan objek tersebut secara signifikan sehingga dapat menceritakan suatu kejadian yang dialami oleh objek tersebut seperti yang diperlihatkan pada gambar 5 di bawah.



Gambar 5 panel *action-to-action* (1993:70)

Gambar 5 di atas memperlihatkan bagaimana panel *action-to-action* digambarkan. Panel ini memperlihatkan pergerakan dari objek dengan gerakan yang berbeda sehingga dapat memperlihatkan adanya progresi adegan dari objek tersebut. *Closure* di dalam panel ini mulai memiliki sejumlah informasi yang harus di olah para pembaca sehingga jalan cerita di dalam panel tersebut dapat diikuti oleh pembaca.

c. Subject-to-subject

Panel jenis *subject-to-subject* merupakan jenis panel yang memperlihatkan interaksi antara subjek dalam satu waktu yang sama atau berkesinambungan. Panel ini digunakan untuk memperlihatkan sebuah kejadian di dalam komik dengan ruang lingkup yang lebih luas dari panel *moment-to-moment* atau *action-to-action*, sehingga pembaca dapat melihat kejadian di dalam komik secara lebih luas dengan menggunakan imajinasi mereka. Gambar 6 di bawah menunjukkan contoh dari panel jenis ini.



gambar 6 panel *subject-to-subject* (1993:71)

dapat dilihat dari gambar 6 di atas bahwa *closure* yang terdapat pada panel jenis ini memiliki fungsi yang sangat penting. Panel jenis ini memperlihatkan adanya perbedaan ruang dan waktu yang berbeda antar panelnya. Pengaruh *closure* di dalam panel jenis

ini mulai terasa lebih penting karena menuntut pembaca untuk dapat mengimajinasikan peristiwa dalam *closure* di panel jenis ini.

d. Scene-to-scene

Panel *scene-to-scene* biasanya memperlihatkan kejadian yang berbeda antara panel satu dan panel lainnya namun masih memiliki hubungan. Hubungan tersebut bisa dibedakan melalui setting cerita, baik itu waktu maupun tempat. Gambar 7 di bawah memperlihatkan contoh bagaimana bentuk dari panel jenis ini.



Gambar 7 panel *scene-to-scene* (1993:71)

Dapat dilihat di dalam gambar 7 bahwa panel jenis ini biasanya memiliki perbedaan setting cerita. Panel jenis ini dapat membuat pembaca komik untuk menimbulkan pertanyaan-pertanyaan yang harus dipikirkan sendiri jawabannya oleh pembaca melalui imajinasi mereka karena *closure* dalam panel jenis ini memisahkan panel dalam rentang waktu dan tempat yang sangat luas.

e. Aspect-to-aspect

Panel jenis *aspect-to-aspect* memperlihatkan perubahan panel yang dipengaruhi oleh waktu. Panel ini biasanya memperlihatkan transisi perubahan tempat, gagasan atau suasana yang berguna untuk memulai suatu cerita yang berbeda dari cerita sebelumnya. Gambar 8 di bawah memperlihatkan bagaimana panel jenis *aspect-to-aspect* digambarkan di dalam komik.

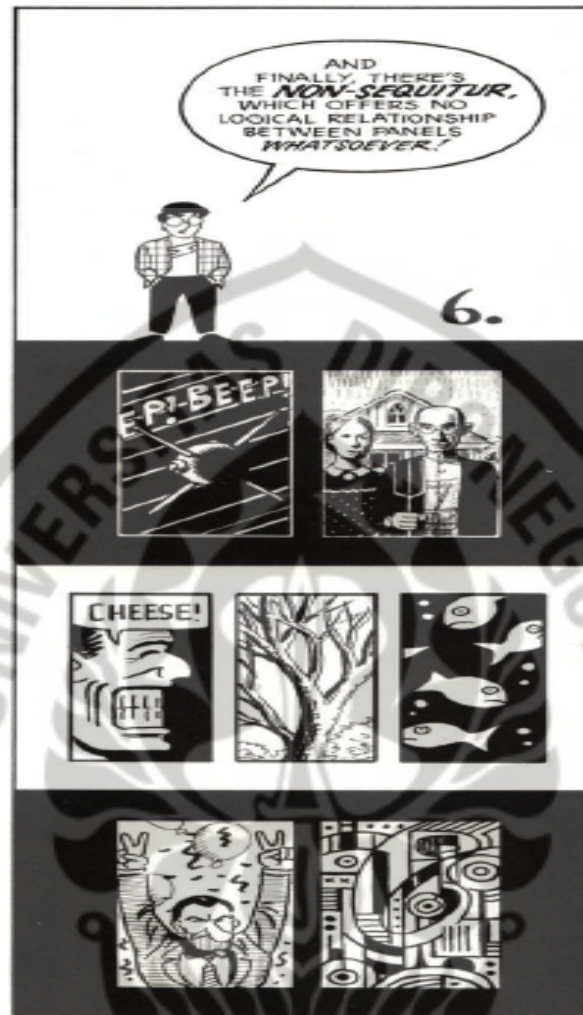


Gambar 8 panel *Aspect-to-Aspect* (1993:72)

Dapat dilihat pada gambar di atas bahwa panel jenis ini memiliki perbedaan sudut pandang antara panel yang satu dengan yang sebelumnya. Seperti halnya panel jenis *scene-to-scene* panel ini juga memperlihatkan adanya perbedaan ruang dan waktu yang lebih luas. Panel ini biasa digunakan pada saat perpindahan sudut pandang cerita di dalam sebuah komik. Panel ini dapat membuat kondisi pembaca menjadi lebih rileks saat membaca komik sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang berbeda dari cerita sebelumnya.

f. Non-sequitur

Panel *non-sequitur* adalah panel yang sama sekali tidak memiliki hubungan antar panel yang satu dengan yang lainnya. Panel ini jarang ditemukan di dalam komik, jika adapun panel ini biasanya hanya digunakan untuk mengisi kekosongan panel yang ada di cerita yang biasa muncul saat perpindahann bab pada komik. Gambar 9 di bawah memperlihatkan contoh dari panel jenis ini.

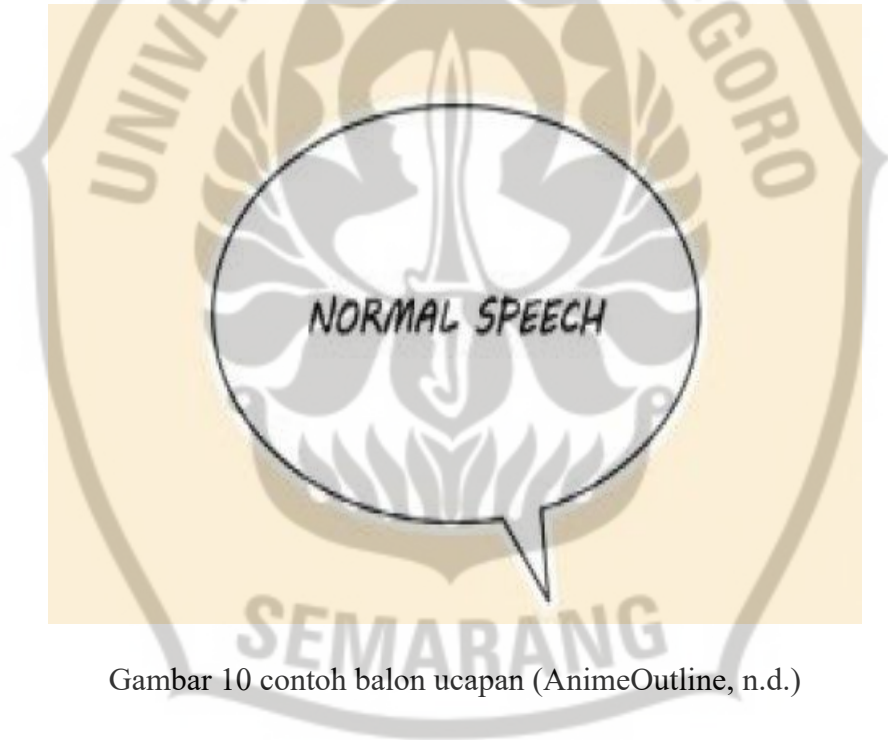


Gambar 9 Panel *non-sequitur* (1993:72)

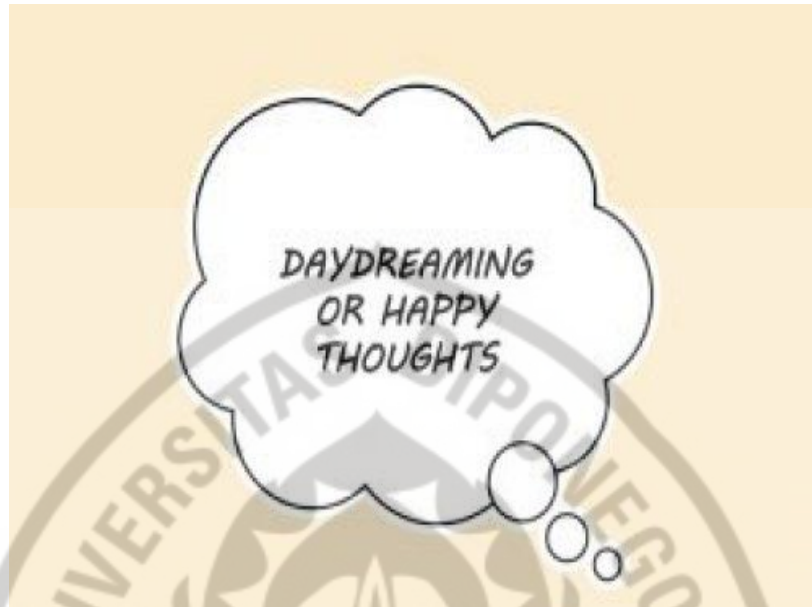
Dapat dilihat dari gambar di atas bahwa panel jenis *non-sequitur* ini menggambarkan sebuah panel yang abstrak atau tidak berhubungan dengan cerita di dalam komik. Namun seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa setiap garis di dalam komik memiliki makna, panel jenis ini sebenarnya juga memiliki makna tersendiri bagi masing-masing pembaca tergantung pemaknaan dari pembaca itu sendiri.

2.2.1.2 Balon Kata dan Teks

Balon kata adalah bagian yang penting dalam komik, ia merupakan simbol bahasa. Menurut McCloud fungsi utama dari balon kata adalah sebagai sarana yang melambangkan suara atau bunyi non-verbal dan mengungkapkan sari-sari pikiran melalui tokoh-tokoh atau alur ceritanya (1993:134). Secara garis besar balon kata dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu *speech bubble* (balon ucapan) dan *thought bubble* (balon pikiran) (Cohn, 2013:35). Berikut adalah ilustrasi dari dua jenis balon kata tersebut.



Gambar 10 contoh balon ucapan (AnimeOutline, n.d.)



Gambar 11 contoh balon pikiran (AnimeOutline, n.d.)

Gambar 10 di atas merupakan contoh dari balon ucapan, sedangkan gambar 11 merupakan contoh dari balon pikiran. Perbedaan mendasar dari kedua jenis balon tersebut adalah dari bentuk “ekornya”, di mana balon ucapan hanya berbentuk panah biasa sedangkan balon pikiran berbentuk gelembung-gelembung. Fungsi dari dua jenis balon tersebut juga berbeda, di mana balon ucapan berfungsi untuk memperlihatkan ucapan yang dikatakan oleh karakter di dalam komik. Sedangkan balon pikiran digunakan untuk melihat apa yang ada di benak pikiran karakter di dalam komik (Cohn, 2013:38-45). Dalam penggunaannya di dalam komik, kedua jenis balon kata ini saling membantu untuk menampilkan dialog percakapan di dalam komik.

Selain kedua jenis balon kata tersebut, sebenarnya balon kata dapat dikategorikan lagi melalui bentuk balon kata tersebut di mana bentuk balon tersebut

memperlihatkan emosi dari ucapan karakter di dalam komik. Beberapa contohnya adalah sebagai berikut:



Gambar 12 contoh balon kata emosi berteriak (AnimeOutline, n.d.)

Balon kata yang memperlihatkan emosi berteriak biasanya balon katanya berbentuk duri-duri yang membuat kesan seolah bahwa kata yang terdapat di dalam balon kata tersebut diucapkan dengan nada yang nyaring atau seolah-olah seperti sedang berteriak (Cohn, 2013:45). Gambar 12 di atas memeplihatkan bagaimana bentuk dari balon kata yang memperlihatkan emosi saat menggunakan nada nyaring.



Gambar 13 contoh balon kata emosi lelah atau sedih (AnimeOutline, n.d.)

Balon kata pada gambar 13 di atas menunjukkan emosi lelah atau sedih. Balon kata yang menunjukkan emosi lelah atau sedih biasanya digambarkan dengan garis bergelombang seperti di atas sehingga dapat menimbulkan kesan emosi sedih atau lelah pada pembaca saat melihat atau membaca teks yang ada di dalam balon kata tersebut (Cohn, 2013:45). Balon kata ini digunakan saat tokoh di dalam komik merasakan perasaan sedih atau saat mengucapkan perkataan yang memperlihatkan kelelahan.

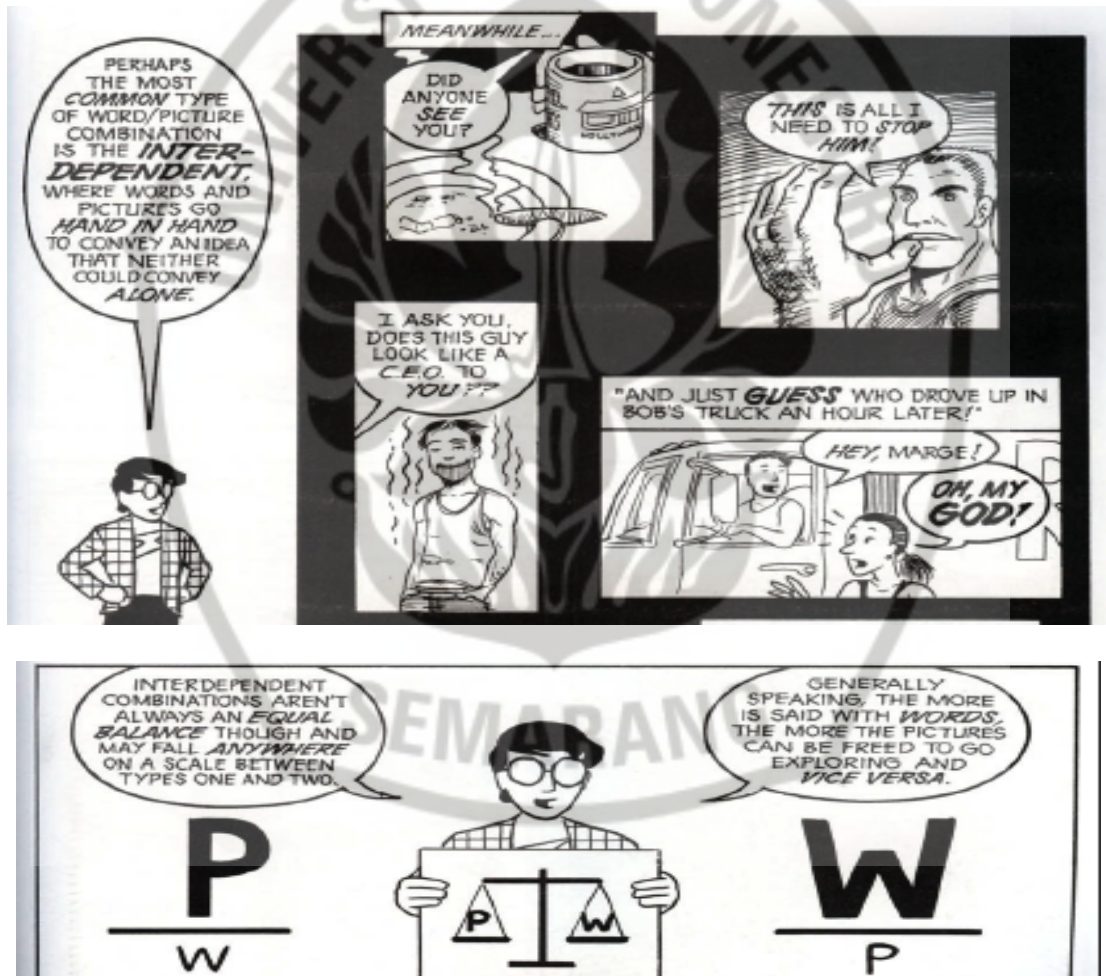


Gambar 14 contoh balon kata emosi berbisik (AnimeOutline, n.d.)

Balon kata pada gambar 14 menunjukkan emosi saat berbisik atau berkata dengan suara yang kecil. Emosi ini digambarkan melalui garis putus-putus pada balon kata yang mengakibatkan pembaca dapat memahami bahwa teks yang ada di dalam balon kata tersebut diucapkan secara lirih oleh tokoh di dalam komik (Cohn, 2013:45). Balon kata ini menjadi salah satu jenis balon kata yang sering digunakan di dalam komik.

Teks merupakan satu kesatuan dengan balon kata yang tidak dapat dipisahkan jika berbicara mengenai struktur komik. Teks di sini berfungsi untuk memberikan penjelasan terhadap konteks yang terjadi di dalam setiap panel komik. Teks dan balon kata di dalam komik memiliki peran yang tidak terpisahkan karena keduanya terikat antara satu dengan yang lain. Dijelaskan oleh McCloud bahwa gambar merupakan

bahasa di dalam sebuah komik, tetapi itu bukan berarti bahwa teks tertulis di dalam komik tidak dibutuhkan sama sekali. Teks di dalam komik bekerja selayaknya perkataan di dalam komik. Di dalam komik sendiri terdapat *caption* (keterangan) yang biasanya berbentuk teks yang isinya dapat menerangkan kejadian, waktu, dan sebagainya. Contoh dari keterangan yang berbentuk teks dapat dilihat dalam gambar dibawah ini.



Gambar 15 gambar dan teks saling berkaitan dalam membentuk jalan cerita komik

(1993:155)

Melalui gambar 15 di atas McCloud menjelaskan bahwa kombinasi antara gambar dan teks saling mempengaruhi satu sama lain (McCloud, 1993:155). Di dalam komik teks dapat memperjelas maksud dari suatu gambar dan sebaliknya juga gambar juga dapat memperjelas maksud dari suatu teks. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa balon kata sebagai suatu gambar atau ikon beserta teks yang ada di dalamnya sangat mempengaruhi jalan cerita dari suatu komik terhadap pemahaman pembacanya.

2.2.1.3 Gaya Gambar

Gambar atau *image* merupakan sebuah alat komunikasi di dalam komik, di mana gambar tersebut memperlihatkan ekspresi wajah tokoh, postur tokoh, serta simbolistik *background*. Gambar ini juga merupakan alat untuk mengekspresikan kompleksitas dari pemikiran, suara, tindakan serta gagasan di dalam panel-panel komik. Setiap komikus sendiri memiliki gaya gambar khas mereka sendiri yang dapat mencerminkan keunikan dari komik yang mereka ciptakan.

McCloud menjelaskan bahwa gambar di dalam komik dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu gambar yang *visible* dan *invisible* atau tersurat dan tersirat (McCloud, 1993:127). Gambar 16 di bawah menjelaskan bagaimana sebuah gambar dapat dikatakan tersurat dan tersirat. Gambar dapat dimaknai secara tersurat saat pembaca hanya melihat gambar sesuai makna dari objek tersebut saat berdiri sendiri. Tapi gambar tersebut juga memiliki makna tersirat jika gambar tersebut dilihat secara luas dengan melibatkan gambar lain disekitarnya.



gambar 16 gambar dalam komik sebagai gambar yang tersurat dan tersirat (1993:127)

Secara tersurat gambar dapat dimaknai seperti apa yang terlihat di dalam panel komik, contoh adalah gambar secangkir kopi. Gambar tersebut dapat dimaknai tersirat saat dalam gambar secangkir kopi tersebut terdapat garis-garis bergelombang di atas secangkir kopi sehingga secara tidak langsung gambar secangkir kopi tersebut oleh pembaca dianggap sebagai secangkir kopi yang panas.

Gaya gambar suatu komik berbeda-beda tergantung pada orang yang menggambar komik tersebut. Contoh paling mudah melihat perbedaan gaya gambar dapat dilihat dari komik hasil produksi orang Amerika dengan komik hasil produksi dari Jepang. Dua negara tersebut memiliki perbedaan yang sangat mencolok dalam gaya menggambar komik. Seperti terlihat pada gambar berikut ini.



Gambar 17 contoh komik Jepang (Oda, 2008:151)



Gambar 18 contoh komik Amerika (Venditti, 2020:12)

Gambar diatas merupakan contoh yang dapat memperlihatkan perbedaan komik Amerika dan komik Jepang. Komik-komik yang berasal dari Amerika biasanya memiliki kesan lebih realistis dengan garis-garis penggambaran yang tajam sedangkan komik Jepang memiliki gaya penggambaran yang lebih simpel dan berlebihan seperti mata yang besar, gaya rambut yang tidak normal atau bentuk postur tubuh yang tidak proporsional. Perbedaan panel juga muncul pada komik Amerika dan Jepang. Komik Amerika memiliki panel gambar yang lebih bebas daripada komik Jepang yang panel gambarnya lebih teratur. Selain itu juga komik Amerika mayoritas diproduksi dalam bentuk cetakan berwarna sedangkan komik Jepang mayoritas dicetak dalam warna hitam putih.

2.2.2 Teori *Superhero*

Definisi *superhero* menurut Peter Coogan adalah:

A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers—extraordinary abilities, advanced technology, or highly developed physical, mental, or mystical skills; who has a superhero identity embodied in a codename and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, or origin (transformation from ordinary person to superhero); and who is generically distinct, i.e. can be distinguished from characters of related genres (fantasy, science fiction, detective, etc.) by a preponderance of generic conventions. Often superheroes have dual identities, the ordinary one of which is usually a closely guarded secret (2006:30).

Dari definisi *superhero* di atas dapat dipahami bahwa seseorang dapat dikatakan sebagai *superhero* jika ia memiliki kekuatan, baik kekuatan fisik maupun mental, yang melebihi kekuatan manusia biasa. Selain itu, *superhero* juga memiliki kode nama dan kostum yang biasanya berkaitan dengan kekuatan, sejarah atau identitas kepahlawanannya. Kode nama dan kostum tersebut berguna untuk melindungi identitas asli *superhero* tersebut sehingga kehidupan pribadi *superhero* tersebut dapat terlindungi. Dari penjelasan definisi *superhero* di atas dapat dipahami bahwa sebenarnya tokoh Swamp Thing tidak seperti sosok *superhero* pada umumnya seperti Batman, Superman, Spiderman, dan lain-lain yang karakteristiknya masuk di dalam definisi *superhero* yang dikemukakan oleh Coogan di atas. Swamp Thing dapat dikategorikan sebagai *superhero* melalui sifat dasar *superhero*, yaitu sosok yang memiliki kekuatan super melebihi manusia pada umumnya dan digunakan untuk melindungi makhluk yang tertindas.

Superhero atau pahlawan super memiliki pengertian sebagai karakter di dalam film atau cerita yang memiliki kekuatan spesial dan menggunakan kekuatan tersebut untuk perbuatan baik seperti menolong orang-orang yang sedang kesulitan. Seseorang dapat dikatakan sebagai *superhero* jika mereka memiliki kekuatan, baik itu secara fisik atau mental, yang melebihi kekuatan manusia biasa. Selain itu *superhero* juga memiliki kode nama dan kostum yang biasanya berkaitan dengan kekuatan, sejarah atau identitas kepahlawanan mereka. Kode nama dan kostum tersebut berguna untuk melindungi identitas asli *superhero* tersebut sehingga kehidupan pribadi *superhero* tersebut dapat terlindungi.

Perkembangan genre *superhero* ada kaitannya dengan perkembangan budaya sosial masyarakat di dunia. Khusus dalam dunia karya sastra istilah *superhero* muncul seiring dengan perkembangan industri komik pada tahun 1940-an di mana pada saat itu yang merupakan era *golden age* dari komik Amerika dengan munculnya komik-komik seperti *Superman*, *Wonderwoman*, *Captain America*, dan lain-lain (King, 2016). Sebenarnya tokoh-tokoh jenis *superhero* sudah banyak muncul di dalam karya seni sejak lama, contohnya adalah *Beowulf*, namun yang membedakannya dengan tokoh fiktif *superhero* pada zaman modern adalah kostum yang dipakai oleh karakter tersebut. Coogan menjelaskan bahwa *superhero* memiliki perbedaan dengan tokoh manusia biasa di dalam komik yang ditandai dengan kostum yang mereka gunakan pada saat mereka menggunakan identitas *superhero* mereka (Hatfield et al., 2013).

Perkembangan komik *superhero* pada tahun 1940-an merupakan efek dari perang dunia yang melanda dunia pada saat itu. Masyarakat yang pada saat itu

mengalami peristiwa yang sangat mengguncang psikologis mereka membuat mereka mendambakan sosok pahlawan yang dapat memperbaiki keadaan sosial pada saat itu. Sosok pahlawan tersebut muncul melalui representasi karakter di komik-komik *superheroes* pada saat itu (Cawelti, 1976:39-40). Rollin dalam tulisannya yang berjudul *Beowulf to Batman: The Epic Hero and pop Culture* (1970:435) menjelaskan bahwa komik *superhero* merupakan salah satu bentuk escapisme dari masyarakat, yaitu suatu kondisi di mana seseorang memiliki keinginan atau perilaku untuk lari dari kenyataan dengan bentuk hiburan atau semacamnya.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa *superhero* dibentuk dari pemahaman akan *hero* atau pahlawan. Menurut Northrop Frye dalam bukunya yang berjudul *Anatomy of Criticism* (1957:33-34), pahlawan fiktif dapat diklasifikasikan menjadi lima tipe yang didasarkan pada kekuatan aksi dari pahlawan tersebut. Tipe pertama adalah pahlawan yang memiliki kekuatan melebihi orang pada umumnya dan juga lingkungan sekitarnya. Pahlawan ini terlihat seperti makhluk yang memiliki kekuatan sakral seperti dewa. Salah satu contoh *superhero* tipe ini adalah Superman. Tipe kedua adalah pahlawan yang memiliki kekuatan melebihi orang pada umumnya serta lingkungannya namun tidak seperti tipe pertama yang lebih menyerupai kekuatan dewa, kekuatan tipe kedua masih berada pada tingkatan makhluk hidup pada umumnya. Salah satu contoh dari pahlawan tipe kedua ini adalah tokoh Batman. Tipe ketiga adalah pahlawan yang memiliki kekuatan di atas manusia pada umumnya namun tidak bisa mengalahkan lingkungan alam di sekitarnya. Salah satu contoh dari pahlawan tipe ini adalah Rambo. Tipe keempat adalah pahlawan yang tidak superior

terhadap orang lain maupun lingkungan alam. Tipe kelima adalah pahlawan yang inferior, baik itu tentang kekuatan atau pun kepandaian terhadap orang-orang di sekitarnya termasuk dirinya sendiri. Contoh dari pahlawan jenis keempat dan kelima ini adalah karakter seperti detektif Sherlock Holmes yang sebenarnya tidak memiliki kekuatan secara fisik namun dapat membantu orang-orang yang membutuhkan pertolongan.

Dari kelima tipe yang dikemukakan Fyre di atas dapat dilihat bagaimana tipe-tipe tersebut menjadi dasar untuk mengkategorikan suatu karakter menjadi sosok *superhero*. Reynolds di dalam bukunya berjudul *Super Heroes: A Modern Mythology* (1994:10-15) mengungkapkan lebih jauh lagi mengenai ciri-ciri dari *superhero* dilihat dari jalan cerita di komik-komik. Pertama, *superhero* biasanya diceritakan memiliki permasalahan dengan keluarga atau orang terdekatnya. Hal tersebut untuk memperlihatkan bahwa *superhero* tidak berbeda jauh dengan manusia biasa sehingga pembaca komik dapat merasakan bahwa tokoh *superhero* tersebut tidak jauh berbeda dengan mereka. Kedua, *superhero* memiliki kekuatan yang melebihi manusia biasa atau bahkan mendekati kekuatan dewa atau seperti mitos. Hal ini memperlihatkan bentuk escapisme dari keinginan manusia yang menginginkan kekuatan di luar akal sehat manusia pada umumnya. Ketiga, tokoh *superhero* memiliki rasa keadilan yang sangat besar melebihi manusia pada umumnya. Hal tersebut membuat *superhero* menjadi makhluk yang selalu membantu orang yang sedang kesulitan, bahkan sering kali tidak memperhatikan hukum yang berlaku di masyarakat. Keempat, sifat atau kekuatan luar biasa yang dimiliki oleh *superhero* akan dibandingkan dengan kenormalan lingkungan

di sekitarnya. Kelima, walaupun *superhero* digambarkan sebagai makhluk yang sangat kuat tetapi sering kali kekuatan tersebut memiliki kelemahan yang dapat dieksploitasi oleh lawannya. Keenam, *superhero* memiliki sifat patriotisme yang sangat besar terhadap negara atau tempat asal mereka. Patriotisme tersebut bahkan sering kali membuat mereka tidak menghiraukan aturan-aturan atau hukum yang berlaku di masyarakat. Ketujuh, cerita tentang *superhero* sering kali bersifat mistikal dengan menggunakan ilmu sains atau mistis untuk membuat cerita yang di luar rasionalitas manusia.

2.2.3 Teori Ekokritisisme

Ekrokritisisme adalah istilah yang diciptakan pada akhir tahun 1970 dengan menggabungkan kata “kritik” dan “ekologi”. Ekologi merupakan ilmu yang menyelidiki keterkaitan segala bentuk tumbuhan dan hewan satu sama lain dan dengan habitat fisik mereka. Ekokritisisme atau *Green Studies* menunjuk pada tulisan-tulisan kritis yang mengeksplorasi hubungan antara sastra dan lingkungan biologis dan fisik. Harsono mengungkapkan terdapat dua pendekatan di dalam ekokritik, yaitu pendekatan wacana dan pendekatan realitas (20012:37). Pendekatan wacana melihat pada penelitian pustaka, sedangkan pendekatan realitas menekankan pada penelitian lapangan. Namun demikian, sebenarnya kedua pendekatan tersebut saling memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain dalam penerapannya. Artikel dari Buell yang berjudul “Ecocriticism: Some Emerging Trends” menjelaskan periode kemunculan ekokritiksisme yang terbagi menjadi dua gelombang periode (Buell,

2011). Gelombang pertama muncul pada tahun 1990-an yang menerangkan bahwa ekokritik saat itu masih sangat erat berhubungan dengan isu-isu tentang lingkungan. Sedangkan gelombang kedua muncul pada tahun 2000-an di mana pada gelombang kedua tersebut ekokritik mulai dikaitkan tidak hanya dengan lingkungan tetapi juga dengan pengaruhnya terhadap perubahan sosial budaya yang terjadi di masyarakat.

Kajian ekokritik memiliki sejumlah manfaat. Schliephake menyebutkan tiga manfaat kajian ekokritik: (1) sebagai studi interkoneksi yang menghubungkan perspektif disiplin ilmu yang lain yang dapat memungkinkan manusia untuk dapat memahami tempat dan lingkungan; (2) studi yang mengambil tempat baik alam maupun produksi sebagai bagian integral dari ekologi sastra; (3) studi yang menggambarkan ekologi sastra sebagai metode pendekatan yang berlaku untuk semua jenis karya sastra (2015:198). Dari ketiga manfaat tersebut dapat dipahami bahwa ekokritik sastra merupakan pendekatan interdisipliner yang dapat melihat hubungan timbal balik antara karya sastra dan lingkungannya.

Menurut Endraswara, terdapat tiga fokus kajian ekokritik sastra yaitu (1) mengkaji seluk-beluk lingkungan yang dapat membentuk atau mempengaruhi cita sastra, (2) mengkaji nafas lingkungan yang tergambar di dalam karya sastra, dan (3) mengkaji resepsi lingkungan terhadap karya-karya sastra yang bersifat ekologis (2016:38). Menurut Garrard, fokus dari ekokritik sastra adalah mengeksplorasi bagaimana orang dapat membayangkan dan menggambarkan hubungan antara manusia dan lingkungan dalam segala bidang sebagai hasil dari budaya (2004:8). Salah satu

disiplin ilmu yang berkaitan dengan ekologi adalah fenomenologi yang merupakan ilmu yang melihat realitas dari dunia sekitar.

Ekofenomenologi berasal dari gabungan dua istilah, ekologi dan fenomenologi. Istilah ekologi, sebagaimana diketahui merujuk pada cabang pengetahuan yang membahas relasi antara segala jenis makhluk hidup dan lingkungannya. Sedangkan fenomenologi merupakan sebuah metode filsafat untuk memahami realitas. Fenomenologi berasal dari metode Heidegger yang melihat hubungan tidak terpisahkan antara manusia dengan dunianya. Di dalam relasi antara manusia dan dunianya tersebut terdapat berbagai macam ketimpangan yang terjadi. Salah satu ketimpangan yang terjadi adalah adanya ketidakseimbangan antara manusia tersebut dengan alam lingkungannya yang menjadi dasar dari pemikiran ekofenomenologi (Dewi & Kiri, 2015:15). Ekofenomenologi dengan kata lain adalah salah satu disiplin ilmu yang mempelajari keseimbangan dan ketidakseimbangan antara hubungan manusia dengan alam yang terjadi di dalam realitas kehidupan masyarakat social.

Seperti yang sudah dijelaskan pada awal bab 2 bahwa perkembangan ekokritik dibagi menjadi dua, yaitu gelombang pertama pada tahun 1990-an yang lebih banyak mengaitkan kritik yang berhubungan langsung dengan kejadian alam. Kemudian gelombang kedua pada tahun 2000-an yang menerangkan perkembangan ekokritisisme yang sudah meluas dengan menghubungkan kritik tersebut dengan persoalan modernisasi dan industrialisasi yang kemudian berdampak pada kehidupan sosial masyarakat termasuk di dalamnya permasalahan politik (Buell, 2011:92). Dari sini dapat dilihat bahwa dalam perkembangannya ekokritik menjadi semakin meluas

mencakup berbagai bidang disiplin ilmu dalam kaitannya dengan kritik terhadap lingkungan.

Penejelasan dari perkembangan ekokritik di atas juga tak lepas dari peran Garrad dalam mengkaitkan ekokritik tersebut dengan perkembangan kebudayaan manusia. Garrard melalui bukunya yang berjudul *Ecocriticism* mengemukakan konsep ekokritik yang berkaitan dengan narasi *jews-christian* dan *Euro-America* tentang manusia yang terdampak musibah, kemudian diasingkan untuk mencari sebuah penebusan. Akan tetapi, dibayangi perasaan takut akan penghakiman di hari kiamat dan menghubungkannya dengan dunia modern. Konsep tersebut dibagi menjadi tiga, yaitu *pastoral*, *wilderness*, dan *apocalypse* (Garrard, 204:17). Secara harafiah *pastoral* dapat diartikan sebagai pedesaan, *wilderness* sebagai alam liar dan *apocalypse* sebagai kiamat. Berikut akan dijelaskan secara lebih lanjut mengenai ketiga konsep tersebut.

a. *Pastoral*

Istilah *pastoral* di dalam dunia sastra Inggris dan Amerika banyak ditemukan melalui karya sastra yang bersifat dikotomi kehidupan pedesaan dan perkotaan. Karya sastra *pastoral* lebih mengedepankan kehidupan pedesaan yang lebih ideal daripada kehidupan perkotaan yang dipenuhi realitas untuk bekerja dengan lebih keras (Garrard, 2004:37-38). Pastoral biasanya menggambarkan alam dalam bentuk fisik yang nyata. Kadang-kadang juga menjelaskan cara melestarikan lingkungan atau melindungi alam.

Di dalam sastra dystopia, yaitu sastra yang menceritakan tentang keadaan yang tidak sempurna dari suatu kondisi atau tempat, *pastoral* sering kali dijelaskan sebagai

bagian lain dari dunia atau setting yang dijadikan tempat pelarian dari tokoh yang dunianya mengalami kerusakan. Greg Garrard lebih jauh lagi membagi konsep *pastoral* ini menjadi tiga bentuk: *classic pastoral*, *romantic pastoral*, dan *American pastoral* (2004:39-60). *Classic pastoral* menjelaskan apresiasi alam sebagai sebuah tempat untuk relaksasi dan refleksi para manusia. *Romantic pastoral* adalah periode setelah revolusi industri yang menggambarkan kebebasan kehidupan di pedesaan menjadi sebuah keinginan yang lebih besar daripada perkembangan kehidupan di perkotaan. *American pastoral* mengedepankan agrarianisme yang memperlihatkan lahan pertanian sebagai sumberdaya yang dapat dimanfaatkan sehingga membentuk batasan antara urban dan alam liar.

b. *Wilderness*

Wilderness merupakan gambaran bahwa alam tidak terkontaminasi oleh peradaban manusia dan merupakan konstruksi alam paling kuat (Garrard, 2004:66). *Wilderness* biasanya dimanfaatkan untuk melindungi habitat dan spesies tertentu bagi mereka yang sudah terkena pencemaran lingkungan, baik dalam bentuk moral maupun material. *Wilderness* memiliki nilai sakral karena memperlihatkan adanya hubungan saling menghargai antara manusia dan bumi atau alam.

c. *Apocalypse*

Apocalypse jika diartikan secara harfiah adalah kiamat. Sastra yang memiliki unsur ini biasanya akan menceritakan sebuah malapetaka yang menyebabkan adanya perubahan zaman. *Apocalypse* menimbulkan sikap paranoid pada manusia sehingga muncul kekerasan di dalam masyarakat. Dalam hubungannya dengan ekologis, kiamat

menunjukkan kerusakan yang terjadi pada alam lingkungan. Kerusakan lingkungan tersebut akan berdampak pada ekosistem yang di dalamnya terdapat banyak makhluk hidup termasuk manusia. Kerusakan alam yang terjadi biasanya timbul karena budaya manusia yang tidak memperhatikan tentang kelestarian alam. Garrard menjelaskan bahwa alam dan budaya memiliki hubungan yang sangat erat. Jika manusia menggunakan budaya dengan benar, maka alam akan membalas dengan memberikan manfaat yang setimpal kepada manusia, begitu juga sebaliknya jika alam bekerja sesuai dengan kemampuannya, maka manusia akan dapat merasakan manfaat dari alam tersebut (2004:113). Dengan begitu dapat dimengerti bahwa relasi antara alam dan budaya dapat membentuk pola hidup dari manusia di alam dunia.