

Membaca Komik, Menonton Film

SENO GUMIRA AJIDARMA

ABSTRAK

Adaptasi komik menjadi film semakin menggejala, dan melahirkan film-film box-office. Benarkah terhadap gambar-gambar komik lebih mudah dilakukan adaptasi daripada sumber-sumber gagasan dari medium lain? Instrumen bahasa komik dan film sebetulnya sangat berbeda, meski saling pengaruh ternyata memang ada. Peran pembaca/penonton juga sangat menentukan—ketika para tokoh superhero komik telah menjadi bagian dari mitologi masa kini.

A pabila tahun kelahiran komik dan film yang “resmi” diperbandingkan, yakni 1896 untuk komik¹ dan 1895 untuk film², maka tampaknya aneh bahwa film sebagai bagian dari penemuan teknologi baru dapat muncul lebih dahulu daripada komik yang jauh lebih sederhana perlengkapannya. Namun jangan dilupakan bahwa dalam dunia komik, klaim kelahiran komik telah menjadi masalah politik, karena jika bagi suatu pihak kapan kata *comic* digunakan (di Amerika Serikat) adalah penting, maka seorang peneliti lain dapat menariknya ratusan tahun ke belakang, ketika selebaran keagamaan di Eropa memanfaatkan paduan kata-kata dan gambar untuk menyampaikan pesan pada abad

XV.³ Artinya, tidak terlalu keliru juga untuk mengandaikan, bahwa betapapun komik itu sebagai bahasa paduan gambar dan kata-kata, muncul lebih dulu daripada film.

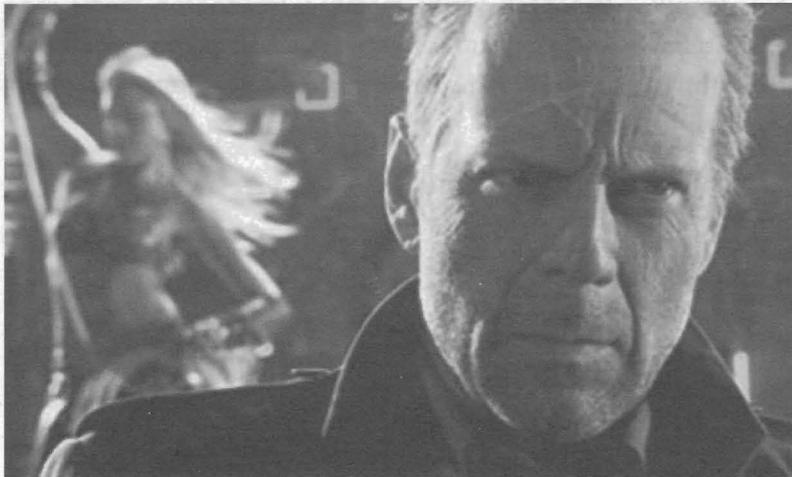
Ketika sebuah komik lantas menjadi sumber gagasan sebuah film, yang bahasa awamnya “difilmkan”, maka dapat dimunculkan pertanyaan: bagaimanakah kiranya gambar-gambar komik bersangkutan, atau ke-komik-annya, akan terpertahankan dalam film? Pernah disebutkan bahwa dalam hal adaptasi komik menjadi film, memang lebih banyak gagal daripada berhasilnya, meski sejumlah film, bahkan sebelum teknologi digital ikut campur, di-anggap monumental, termasuk *Superman: The Movie* (Richard Donner, 1978) untuk yang pra-digital, dan *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) untuk yang pasca-digital⁴.

¹ Melalui sebuah panel internasional para ahli di Luca, Italia, pada 1989, ketika *The Yellow Kid* karya Richard F. Oucault mendapatkan bentuknya yang definitif sebagai komik di koran *New York Journal*, dan bukan ketika terbit pertama kali di majalah humor *Truth* pada 1894. Melalui Maurice Horn, *100 Years of American Newspaper Comics* (1996), h. 16, 21.

² Dengan patokan pemutaran film bagi 30-an penonton di ruang bawah Grand Café, Paris, oleh Lumiere Bersaudara pada 28 Desember 1895. Melalui “Kata Pengantar” dalam Marselli Sumarno (peny.), *Seratus Tahun Sinema 1895-1995* (1995), h.v.

³ David Kunzle dalam *The Early Comic Strip* (1973) melakukan penelitian atas “komik” di Eropa antara 1450-1825. Di sini, bab “The Caricatural Comic Strip” mencakup masa 1787-1826.

⁴ David Hughes dalam *Comic Book Movies* (2003), membahas 20 kasus adaptasi komik ke film, yang tidak semuanya berasal dari *genre* yang disebut *superhero*, melainkan juga termasuk *From Hell* dan *Road to Perdition* yang tergolongkan sebagai novel grafis.



Meskipun *Sin City* sumber gambarnya mirip, komik dan film adalah media yang bahasanya berbeda.

Betapapun, *genre* komik baru yang disebut novel grafis, terbukti terus menjadi prospek yang secara tetap akan menggoda industri film dalam pencarian gagasan kreatif baru. Dengan halaman-halaman yang sudah mirip dengan *story-board* pembuat film, yang dengan cermat memperhitungkan di mana kamera mesti diletakkan dan bagaimana *set* mesti ditata cahayanya, memang tampak sebagian kerja keras film sudah dijalankan. Namun kenyataannya, membuat yang tidak bergerak jadi bergerak, jauh lebih berat daripada tampaknya. Bahkan sutradara yang paling tangkas masih berjuang untuk menyelesaikan konflik

keduanya, tanpa memotong film maupun menambah kru untuk menangkap *action* yang ditentukan pada setiap panil komik.

Pendekatan yang lebih pragmatik adalah tetap setia kepada rasa karya asal, tanpa merasa terpaksa harus menyamai gambar setiap panil. Disebutkan ini berhasil dengan *Road to Perdition* (Sam Mendes, 2002), bahkan Max Allan Collins yang menggubahnya mendukung tambahan karakter baru dalam film, sambil tetap memuji bahwa pembaca novel grafis akan tetap mengenali asalnya. Namun jika Collins tidak ikut campur, maka Harvey Pekar berada di lokasi dan bahkan muncul di layar, untuk menjamin keberadaan “cap” dirinya dalam adaptasi *American Splendor* (Shari Springer Berman, 2003), dan dalam *Sin City* (Robert Rodriguez, 2005) serta *300* (Zack Snyder, 2007), Frank Miller yang menggubahnya bahkan menjadi ko-sutradara dan produser eksekutif.

Kedua film dari gubahan Miller itu memang tampak setia kepada asal novel grafisnya dan meraih sukses komersial dengan cara yang paling mendekati fantasi sebuah novel grafis.

Apakah ini memperlihatkan kekuatan materi sumbernya, karena penggubahnya berada di *set*, atau sekadar fakta bahwa teknologi sekarang memang mampu mengubah panil dua dimensi menjadi tiga dimensi, tentu masih harus diperiksa lagi.⁵

Berikut ini adalah perbincangan tentang sejumlah patokan dalam perbedaan dan saling pengaruh antara bahasa masing-masing medium,

⁵ Danny Fingeroth, *The Rough Guide to Graphic Novels* (2008), h. 260.

terutama dari sudut pandang komikus, yakni Scott McCloud dan Will Eisner, yang dengan sikap kritis kiranya akan dapat membantu, jika ingin melakukan analisis terhadap adaptasi komik menjadi film.

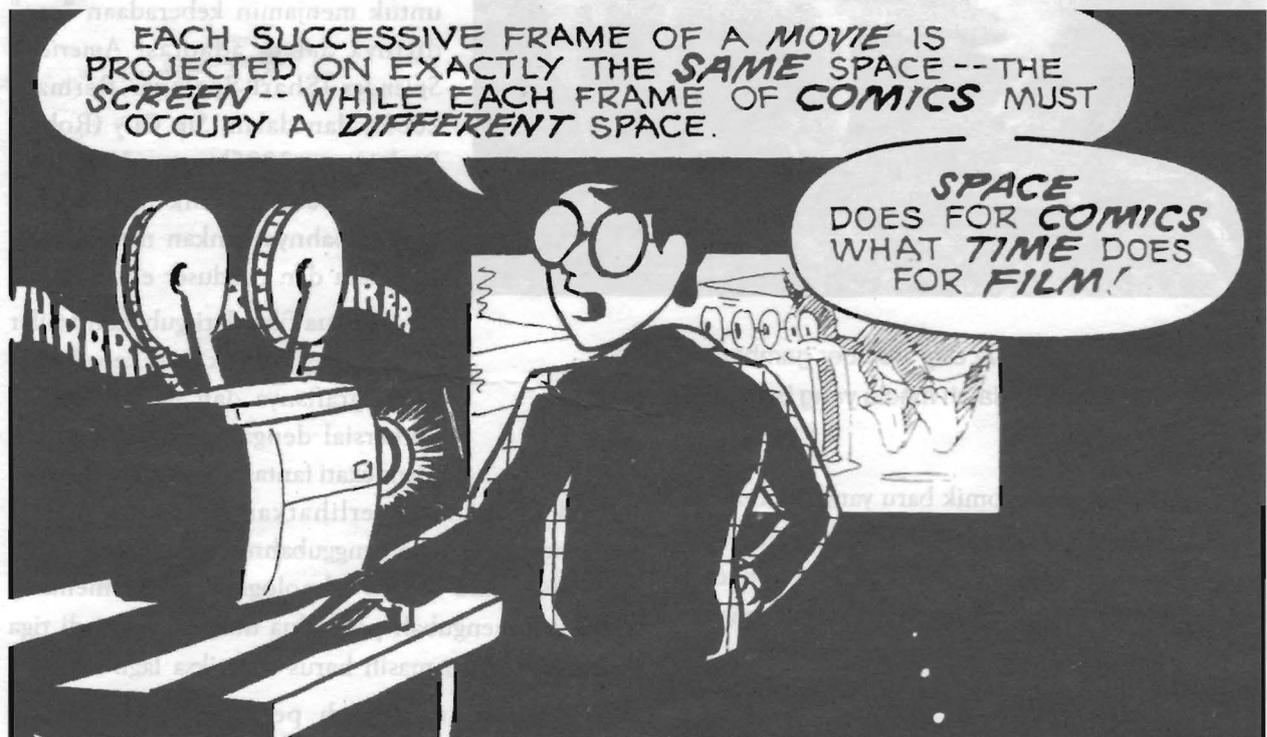
Ruang Komik, Waktu Film

Sebagai medium, konsep komik dan film itu berbeda. Kalau kita memandang panil-panil sebuah baris komik (*comic strip*), lantas membandingkannya dengan potongan seluloid sebuah film, maka tampaknya saja komik dan film itu sama. Namun apabila seluloid itu kemudian diputar dalam proyektor⁶, akan dapat dirumuskan bahwa komik dan film mempunyai persamaan dalam keberurutan (*sequential*), tetapi jika pada film keberurutannya adalah dalam waktu, maka pada komik keberurut-

annya adalah dalam ruang. Pada film, yang disebut *frame* memang berurutan, tetapi dalam ruang yang sama, yakni layar, sementara dari panil ke panil pada komik akan terus menuntut ruang yang berbeda⁷. Tentu saja ini pun melahirkan suatu konstruksi bahasa yang tidak akan sama.

Pembaca/Penonton yang Memberi Makna

Pembaca/Penonton pun akan menanggapi kedua medium ini dengan pengalaman membaca/menonton masing-masing yang tidak terbatas kepada hanya membaca/menonton sahaja. Pembaca/Penonton ketika membaca/menonton media yang satu akan terbawa kepada pengalamannya membaca/menonton media yang lain dengan ritmenya masing-masing.



Pada layar, ruang tetap meski gambar berganti.

⁶ Dengan berkembangnya teknologi digital, seperti juga dalam fotografi, hanya soal waktu saja bahwa seluloid atau "film" itu akan semakin sulit untuk bisa dipegang tangan manusia.

⁷ Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993), h. 7.

Perhatikanlah lebih dahulu bahwa ketika menonton **film**, penonton terbawa sepanjang penceritaan, yang tidak memberi waktu untuk menghindar dan merenung. Penonton adalah pemandang realitas artifisial.

Sementara pada **video interaktif**, teks dan gambar yang tersimpan secara elektronik memungkinkan pemandangnya memanipulasi ritme penampilan dan penerimaannya. Di sini tidak ada rasa teraba (*tactile sense*) seperti yang tersedia pada cetakan.

Pada **tulisan** penerimaan membutuhkan kemampuan membaca, yang melibatkan pemikiran, partisipasi dan ingatan, dan karenanya pembaca mengubah kata-kata menjadi gambar.

Sedangkan pada **komik** penerimaan kurang menuntut seperti tulisan, karena tersedia gambar. Mutu penceritaan bergantung kepada penataan tulisan dan gambar. Pembaca diharapkan berpartisipasi. Membaca gambar menyaratkan pengalaman dan membolehkan penerimaan pada kecepatan pembaca. Sang pembaca harus secara internal menyediakan suara dan tindakan untuk mendukung gambar.

Ritme Pembacaan

Demikianlah peringkat penerimaan pembaca pada umumnya dapat dijelaskan oleh ritme membacanya. Ketika pembaca mungkin menyesuaikan harapannya kepada disiplin dan konvensi komik, terdapat refleksi yang terujukkan kepada media lain seperti di sana memang ada memori dari pengalaman nyata. Pembaca komik akan toleran terhadap tandingan ritme medium lain dalam narasinya, tetapi penggubah komik harus bersepakat dengan fakta bahwa mediumnya masih tersampaikan melalui cetakan. Ini mengarahkan kepada permainan faktor fisik, karena kertas tidak membutuhkan transmisi melalui mesin. Pembaca dapat mengendalikan penerimaan sepenuhnya, bebas dari manipulasi mesin atau ritme yang dihasilkannya.

Maka dalam cetakan di atas kertas, ritme film dalam cetakan dapat ditandingkan seperti ketika kamera melakukan *panning* dari gambar ke gambar (Gambar 1); tetapi ritme (pembacaan) medium cetak membutuhkan gambar-gambar yang sungguh berhubungan dalam tatanan, yang lebih jelas menunjuk kepada campur tangan tindakan (Gambar 2).



Gambar 1 : Ritme film dalam cetakan.



Gambar 2 : Ritme pembacaan komik.

© 1996 by Will Eisner/
Graphic Storytelling

© 1996 by Will Eisner/
Graphic Storytelling



Gambar 3 : Pengalaman menonton film dan membaca komik sangat berbeda.

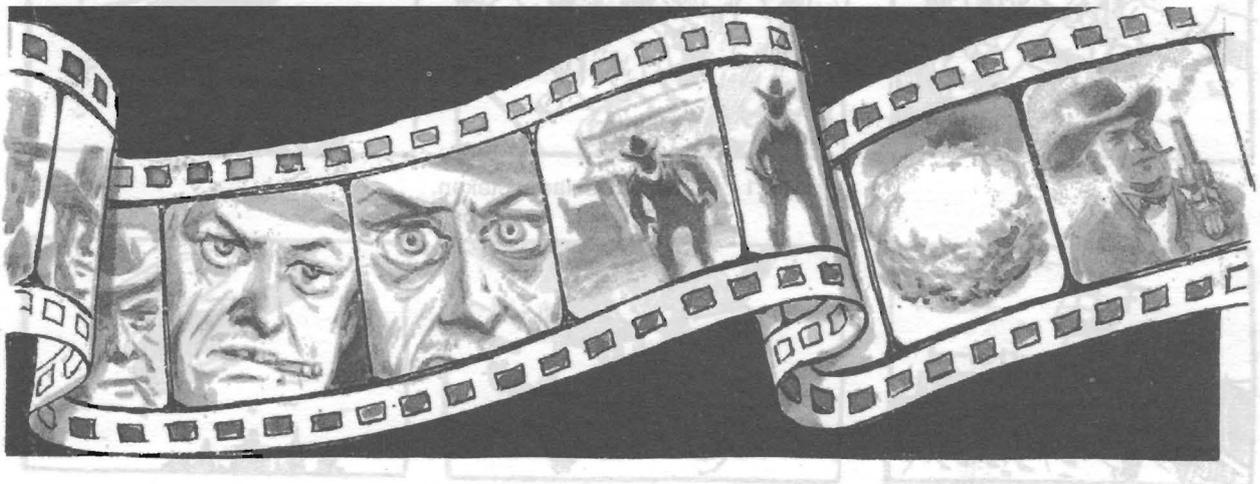
© 1996 by Will Eisner / Graphic Storytelling

Pengaruh Film atas Pembacaan Komik

Meskipun tampaknya jelas terdapat hubungan antara komik dan film, sebetulnya antara komik dan film terdapat perbedaan substansial dan mendasar. Keduanya berurusan dengan kata-kata dan gambar-gambar. Film menopang ini dengan suara dan ilusi gerakan. Komik harus menyinggung semua ini dari landasan cetakan statis. Film mempekerjakan sinefotografi dan teknologi canggih untuk melakukan

transmisi gambar-gambar realistik. Komik, lagi-lagi terbatas kepada medium cetak. Film pada pokoknya menyediakan pengalaman nyata, sementara komik menceritakannya. Keistimewaan masing-masing ini, tentu saja, mempengaruhi pendekatan sineas dan komikus.

Keduanya adalah tukang cerita yang bekerja melalui mediumnya untuk melakukan kontak dengan penonton/pembaca. Namun masing-



Gambar 4 : Sekuen film yang sulit dibaca sebagai komik.

© 1996 by Will Eisner / Graphic Storytelling

masingnya memiliki keterlibatan yang berbeda dengan penonton/pembacanya. Film membutuhkan taklain selain perhatian penontonnya, sementara komik menuntut kemampuan membaca dan partisipasi. Penonton film terpenjara sampai film berakhir sedangkan pembaca komik bebas untuk menjelajah, yang berpuncak pada akhir ceritanya, atau berdiam dalam suatu pencitraan dan mengembangkan fantasinya (Gambar 3).

Di sinilah jalan memang bercabang. Film melaju tanpa peduli tentang kemampuan membaca atau daya kemelek hurufan publiknya, sedangkan komik harus berurusan dengan keduanya. Kecuali pembaca komik dapat mengenali penggambaran atau memberikan penafsiran seperti yang dibutuhkan pada penataan gambar-gambar yang (hanya) menyiratkan, tidak ada komunikasi yang akan tercapai. Dengan begitu komikus terwajibkan untuk merencanakan gambar-gambar yang *nyambung* kepada imajinasi pembacanya.

Pembuat komik yang bekerja pada masa kini, harus berurusan dengan pembaca yang pengalaman hidupnya termasuk banyak sekali menonton film. Adapun karena pengalaman nonton film, meskipun adalah fakta bahwa film itu telah ditinggalkan ketika mengingatnya, suatu ingatan cenderung membekas, pencerita komik harus berurusan dengan pengalaman ini seolah-olah seperti memang nyata. Maka kemudian tidaklah bisa dihindarkan bahwa elemen-elemen penceritaan seperti ritme, resolusi masalah, sebab dan akibat, seperti juga elemen-elemen yang lebih kognitif, terhubung dengan pengalaman pembaca sebagai keseluruhan. Terdapat peluang bagi kontak pembaca di sini.

Siapa pun tidak dapat mengabaikan bahwa "pengalaman" televisi bisa digugurkan dengan sentuhan pada tombol. Pengaruh ini dalam rentang perhatian dan ingatan tidak bisa diabaikan.

Dalam komik, adalah sangat menggoda untuk menggunakan juga klise dalam film bahwa penonton menerima (film) secara merasuk. Film sering menggunakan sudut pandang penonton sebagai kamera. Dalam pendekatan ini, aktor tetap berada dalam posisi sementara kamera bergerak di dekat dan di sekitar wajah atau tubuh mereka. Klise lain adalah penampilan atas apa yang dilihat aktor setelah ditunjukkan ia melihat sesuatu. Komikus sering

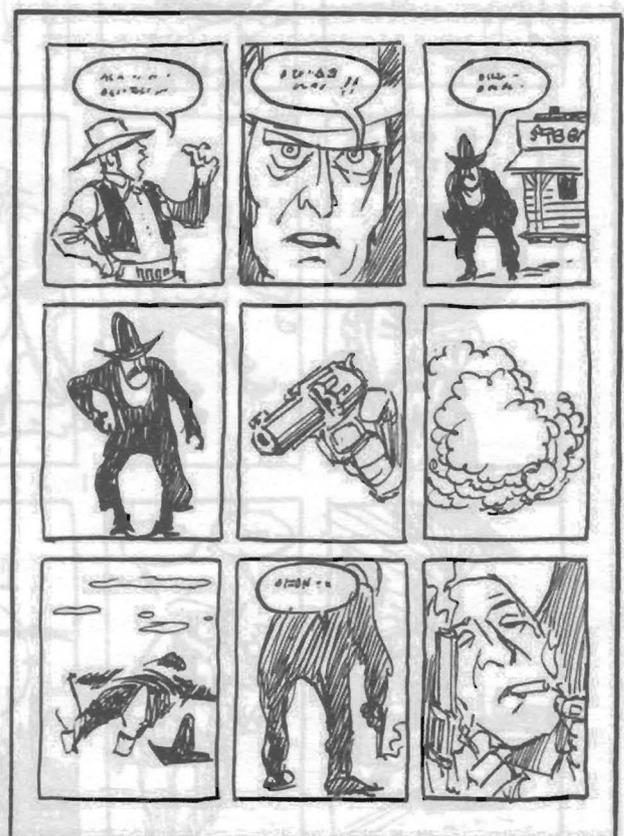
tidak berhasil dalam menandingi ini, karena mereka memandang rendah banyaknya ruang yang dibutuhkan untuk ini dalam cetakan.

Film dan Komik: Masalah Sekuen

Dalam film, suara dan dialog tidak memakan ruang visual, itu terdengar pada tahap yang lain. Meniru film dalam sekuen komik dapat membuat sekuen susah dibaca, seperti Gambar 4.

Ketika komik menandingi teknik kamera film, bisa kehilangan keterbacaannya. "Ritme pembacaan" dalam film mengaruhi arus sambungan sejumlah *close-ups*. Ini memuaskan pembaca "berpengalaman film" dengan memahami tindakan sekuen Gambar 5.

Peristiwa yang sama dapat diceritakan secara lebih hemat dan cermat, dengan memberikan ruang



Gambar 5 : Ritme dalam sekuen komik yang mengacu pengalaman menonton film.

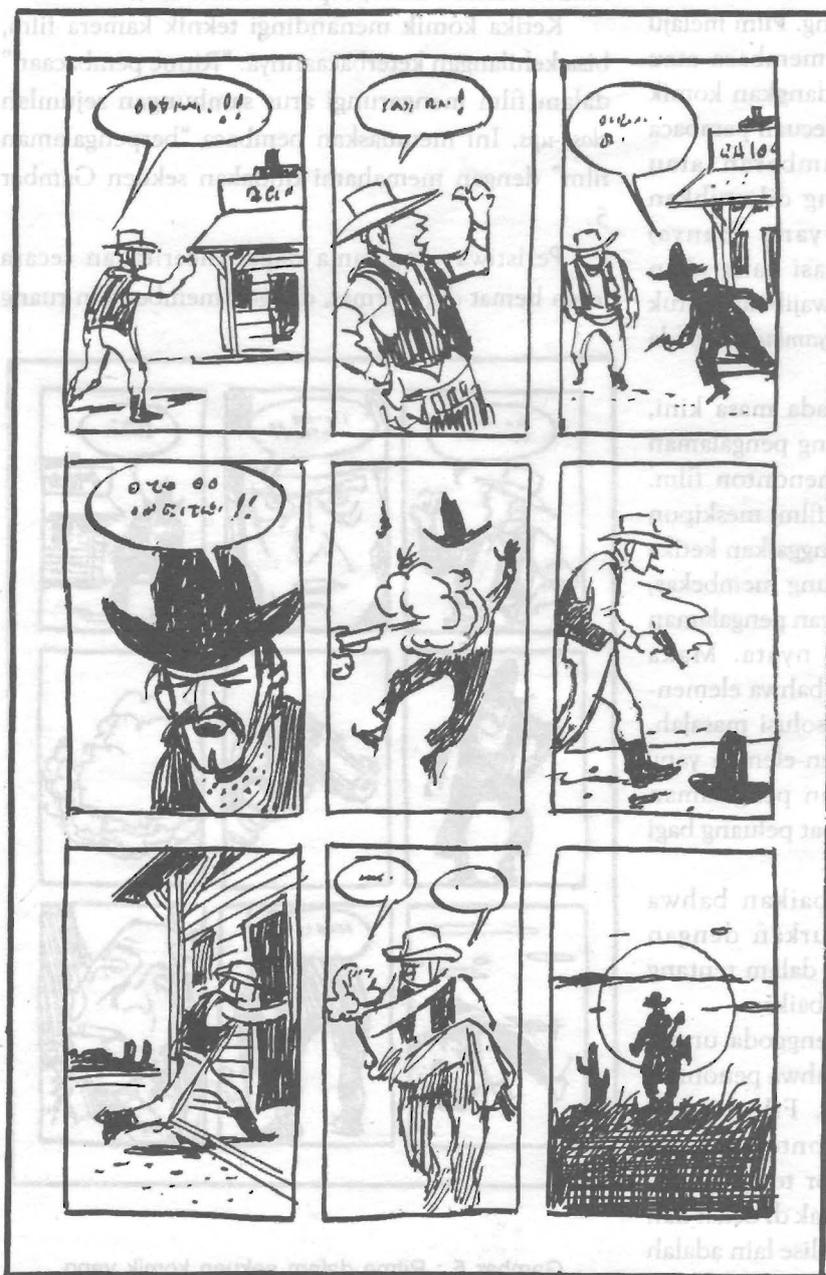
bagi sisa cerita. "Ritme pembacaan" komik lebih lambat karena melibatkan masukan intelektual berdasarkan pengalaman nyata pembaca (Gambar 6).

Bagaimana Komik Mempengaruhi Film

Pembuat film sering menemukan gagasan dari komik, yang kepadanya dapat dilakukan adaptasi. Komikus atau pencerita komik tidak bekerja dengan gerak (*motion*) maupun waktu nyata (*real time*), jadi ia tidak terbatas dengan cara apapun oleh kenyataan dari gambar-gambarnya. Komikus bebas untuk menciptakan dan melakukan distorsi realitas dengan menggunakan karikatur dan mekanisme kibus (*devised machinery*) yang dalam kenyataan tidak mungkin berjalan. Penggunaan kostum para *superhero*, dapat diterima dalam komik sebagai hasil kebebasan inovatif para pembuat komik, dinikmati karena mereka takterbelunggu oleh batas-batas realisme dalam teater atau film.

Komik dan Film: Mitologi Global

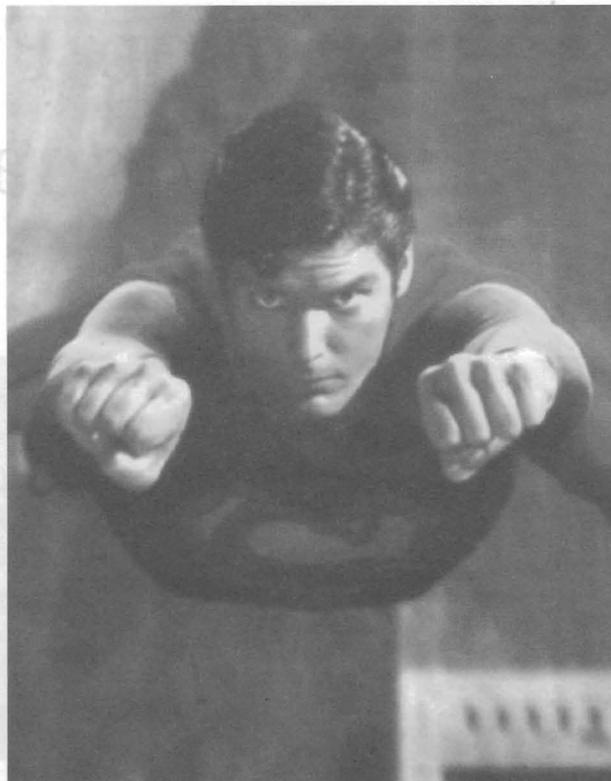
Secara historis, film-film Amerika, dengan distribusi internasional, berperan memajukan klise-klise visual global dan cerita. Komik teruntungkan dan menunggangi penerimaan terhadapnya. Setelah Perang Dunia II, setiap negara mulai mengembangkan kader-kader komikus berbakatnya sendiri. Buku-buku komik terbit di berbagai negara, dari dan untuk mereka sendiri. Dari Prancis sampai Meksiko dan Jepang, di dalam negerinya tumbuh para komikus yang memenuhi para pembacanya dengan cerita, seni, dan ikon yang mencerminkan



Gambar 6 : Ritme dalam sekuen komik yang melibatkan pengalaman pembaca.

kebudayaan nasional mereka sendiri. Ini berpengaruh kepada cara bercerita di dalam komik; sejumlah stereotip dalam pencitraan tetap mengandung karakter bangsanya masing-masing.

Terdapat pengaruh kebangsaan yang kuat pada setiap pencerita komik, yang membuatnya sulit menghasilkan citra dengan niat dan kesengajaan untuk menjadi internasional. Betapapun, fakta bahwa banyak citra menggambarkan sikap dan gerak manusia yang universal, berguna untuk mempertahankan kelangsungan hidup bahasa visual. Seperti terjadi dengan *superhero* yang merupakan stereotip kebudayaan Amerika. Busananya adalah kostum yang diturunkan dari Orang Kuat dalam rombongan sirkus yang sudah menjadi klasik itu. Tokoh ini dipekerjakan dalam cerita-cerita yang berpusat pada dendam dan pengejaran. Jenis *hero* ini biasanya memiliki daya adimanusia yang membatasi kemungkinan alurnya.



© 1978 by Warner Bros. / Comic Book Movies

Gambar 7 : Komik/Film = Mitologi baru.

Sebagai ikon, ia memenuhi daya tarik bagi rakyat sebangsa, menjadi *hero* sederhana yang kuat, yang akan menang oleh kekuatan tenaga dari-pada siasat.⁸ (Gambar 7).

Kembali tokoh *superhero* dalam adaptasinya ke film tahun-tahun belakangan ini bisa dikembalikan kepada kenyataan, bahwa seluruh generasinya, di Amerika, belajar tentang moralitas, kepahlawanan, pilihan-pilihan sulit yang dihadapi pahlawan, bukan dari yang klasik, tetapi dari *Spider-Man*

dan *The Hulk*, dengan mitologi yang berdaya sama seperti dewa-dewa zaman purba.⁹ Dalam fenomena globalisasi, dan kukuhnya distribusi film-film Hollywood di seluruh dunia, tawaran ideologis yang sama juga berlaku bagi suatu generasi di Indonesia, baik melalui medium komik, film, maupun adaptasi komik menjadi film.

⁸ Will Eisner, *Graphic Storytelling* (1996), h. 69-74.

⁹ Hughes, *op.cit.*, h. 1.