

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian mengenai komik sebenarnya menarik, tapi tentunya mengundang kontroversi karena selama ini komik dimarjinalkan sebagai bahan bacaan anak-anak atau pun bacaan yang bersifat hiburan belaka. Pandangan yang peyoratif ini sesungguhnya tidak sesuai dengan kemajuan zaman dan kemajuan ilmu-ilmu humaniora yang membuka sekaligus mendobrak batasan-batasan antara teks yang mainstream atau dianggap utama karena dianggap baik dan patut dibaca, dan kebudayaan populer seperti komik, yang mengalami keterbatasan karena seringkali dipojokkan, ada hal membaca komik dapat menimbulkan perenungan-perenungan baru karena beragamnya pola imajinasi yang disajikan oleh komik. Perkembangan dunia komik dimulai di Amerika, terutama periode sekitar Perang Dunia ke-2, yaitu ketika komik superhero bermunculan. Salah satunya adalah Superman, yang dibuat oleh dua orang Amerika keturunan Yahudi, Jerry Siegel dan Jhon Shuster, pada 1933 dan diterbitkan oleh DC comics pada 1938. Komik ini menjadi tren yang luar biasa sehingga dianggap sebagai cikal bakal genre komik superhero.

Komik merupakan susunan gambar-gambar berkelanjutan yang dirangkai untuk membentuk suatu jalinan cerita dan biasanya dilengkapi dengan teks. Komik biasanya dicetak dan dapat diterbitkan dalam berbagai macam bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, atau dibuat buku tersendiri. Karena berisi

gambar-gambar yang menarik, peminat komik menjadi banyak. Indonesia sendiri merupakan negara dengan penduduk yang memiliki animo membaca komik yang tinggi.

Seperti yang dilansir TribunJogja.com Ternyata saat ini Indonesia menduduki peringkat kedua di dunia untuk jumlah pembaca *manga*, atau komik Jepang. Indonesia tepat berada di bawah Finlandia sebagai pembaca terbanyak manga dengan jumlah rata-rata satu orang membaca hampir empat buku *manga*. Sedangkan Jepang sendiri justru berada di peringkat 16 dengan nilai rata-rata per orang hanya membaca 1,5 *manga*. Demikian sebagaimana yang terungkap dalam acara NTV Sekai Banzuke (ranking dunia), Jumat (29/11/2013) sekitar pukul 20.30 waktu Tokyo malam. Indonesia menempati peringkat kedua dengan nilai rata-rata seseorang membaca 3,11 buku komik. Atau sekitar 3 buku per orang.

Meski saat ini animo pembaca komik di Indonesia sangat tinggi, namun sangat disayangkan komik yang mendominasi adalah komik Jepang atau biasa dikenal dengan *manga*. Komik yang beredar di Indonesia saat ini didominasi oleh komik yang dibuat oleh pembuat komik atau *Mangaka* asal Jepang yang diterjemahkan dan dikemas ulang oleh penerbit di Indonesia seperti PT. Elexmedia Komputindo, M&C, LevelComics, Dragon Comics, Sakura, Tiga Serangkai dll.

Karena isi ceritanya menarik, gambarnya bagus dan hasil terjemahannya sesuai dengan konteks maka komik Jepang yang biasa disebut dengan *Manga* dengan cepat dapat memperoleh popularitas di kalangan pecinta komik Indonesia.

Komik Indonesia memang memiliki penggemarnya tersendiri namun belum mampu menandingi dominannya komik Jepang meski bertarung di rumah sendiri. Namun sesungguhnya komik Indonesia pernah menjadi tuan rumah di negaranya sendiri. Sesungguhnya komik Indonesia sempat menjadi tuan rumah di negaranya sendiri berkat karya-karya R.A. Kosasih, Adisoma, Jan Mintaraga maupun Hans Jaladara, yang mengangkat kisah pewayangan, pahlawan rekaan yang bernuansa lokal maupun cerita remaja ala Indonesia. Namun seiring perkembangan jaman, sejak tahun 90-an komik yang diminati masyarakat bergeser menjadi Kungfu Boy, Candy-candy ataupun City Hunter karya komikus Jepang. Pergeseran ini menyebabkan komik Indonesia tidak lagi banyak diminati oleh pembacanya, hal ini dapat diamati melalui minimnya ketersediaan komik lokal dibandingkan dengan komik impor di berbagai toko buku.

Jauh ke dekade tahun 30-an sempat berjaya komik karya Kho Wan Gie menarik perhatian pembaca komik tanah air. Komik humor ini diterbitkan oleh harian Sin Po di Jakarta. Melalui tokoh Put On, komik ini berhasil menjadi komik modern pertama di Indonesia. Berjayanya komik karya Kho Wan Gie dengan kepopuleran tokoh Put On, serta merta memberi pengaruh yang positif. Terdapat beberapa tokoh komik terinspirasi dari kepopuleran tokoh Put On, diantaranya seperti *Si Tolol* dalam *Star Magazine* dan juga *Oh Koen* dalam *Star Weekly*.

Setelah kepopuleran komik karya Kho Wan Gie tersebut, banyak perih-al-perihal yang terjadi di dunia komik tanah air. Mulai dari jatuh sampai bangkit lagi di era komik medan dan berakhir di zaman orde baru kepemimpinan Soeharto. Namun,

seakan mati suri, komik Indonesia kembali bangkit setelah dua puluh tahun vakum. Lewat komik-komik indie/underground komik Indonesia mencoba kembali bangkit sekitar tahun 1995.

Medan sendiri pernah mewakili kejayaan komik Indonesia, yakni sekitar tahun 1952-1970. Karena pada saat itu komik yang berasal dari kota Medan sangat populer. Komik periode Medan dianggap periode keemasan oleh Bonnef karena nilai dan visualisasi yang diangkat oleh komikus saat itu menjadi model atau patron bagi industri komik Indonesia hingga sekarang.

Periode komik ini diwarnai oleh kekayaan genre, seperti komik wayang dan komik silat yang dibawa dari generasi komik sebelumnya, komik hikayat dan legenda, komik anak dll. Genre lain yang diusung oleh kelompok komikus Medan dan nggak kalah menarik dari genre hikayat dan cerita silat adalah genre komik nasionalis terutama sekitar tahun 1963. Pada saat itu, suasana politik dan napas perjuangan sedang gencar-gencarnya dihembuskan oleh pemerintahan Presiden Soekarno. Tema-tema perjuangan dari berbagai zaman banyak diangkat seperti komik bertema pra-kemerdekaan, yaitu: kisah perjuangan melawan VOC (Pemberontakan Trunodjojo), perjuangan melawan pemerintahan Hindia Belanda (Imam Zulkarnain dan Pattimura), perjuangan melawan Jepang (Pembebasan dan Srikandhi Tanah Minang), Sampai perjuangan pasca kemerdekaan (Pedjuang Tak Kenal Mundur, Toha Pahlawan Bandung dan Mongonsidi).

Keberhasilan komikus Medan tidak terlepas dari peran penerbit besar yaitu Casso&Harris yang menerbitkan komik-komik mereka. Namun kekayaan genre pada

saat itu tidak mampu mempertahankan popularitasnya karena pada pertengahan '60-an komik bergeser ke genre roman remaja.

Sejarah komik Indonesia tidak terlepas dari sejarah komik Medan. Hal ini disebabkan karena komik Medan pernah menjadi suatu periode emas dalam perjalanan panjang sejarah komik Indonesia. Bagaimana komik Medan dahulunya bisa berjaya adalah suatu hal yang penting untuk dikaji, mengingat kurangnya minat masyarakat dalam membaca komik Indonesia.

Masyarakat kota Medan dewasa ini mungkin hanya sedikit yang mengetahui sejarah komik Medan dahulu yang sempat berjaya. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk meneliti Sejarah komik di Kota Medan 1952-1965.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang permasalahan diatas maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Latar belakang munculnya komik di Kota Medan
2. Perkembangan komik di Kota Medan 1952-1965

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya yang akan diteliti, maka peneliti membuat batasan masalah agar penelitian ini teratur dan terfokus pada pokok permasalahannya yang akanditeliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah hanya meneliti bagaimana sejarah komik di kota Medan 1952-1965.

1.4 Rumusan Masalah

Untuk lebih mengarahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian dan lebih mempermudah peneliti, peneliti merumuskan masalah penelitian yang lebih objektif, maka peneliti merumuskan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perkembangan komik di Kota Medan 1952-1965?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana perkembangan komik di kota Medan periode 1952-1965

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan pengetahuan dan wawasan kepada peneliti dan pembaca mengenai sejarah komik
2. Menambah wawasan peneliti tentang sejarah komik
3. Memperkaya informasi bagi seluruh masyarakat dunia, agar masyarakat mengetahui sejarah komik.
4. Manfaat bagi Universitas Negeri Medan
 - a. Bagi jurusan Pendidikan Sejarah adalah sebagai sumbangan pengetahuan.
 - b. Sebagai bahan masukan yang dapat meningkatkan kualitas Pendidikan Sejarah.

5. Sebagai bahan literatur bagi yang ingin meneliti masalah yang sama.
6. Sebagai bahan pengetahuan dan keterampilan peneliti dalam pembuatan karya ilmiah.

