

TRANSISI
GAYA DAN TREND
ILUSTRASI KOMIK
DI MALAYSIA

ASRUL NIZUAN BIN ARIFFIN

FACULTY OF ART AND DESIGN,
UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA,
SERI ISKANDAR CAMPUS,
SERI ISKANDAR, 32610,
PERAK, MALAYSIA

ABSTRAK

Artikel ini membincangkan sejauh mana pengaruh ilustrasi komik luar terhadap gaya dan trend ilustrasi komik di Malaysia serta kesannya terhadap identiti tempatan dalam ilustrasi komik. Penelitian dilakukan terhadap ilustrasi komik Malaysia untuk mengetahui dan mengenal pasti sama ada elemen-elemen tempatan masih lagi terpelihara atau pun telah di dominasi sepenuhnya dengan elemen pengaruh asing. Selain itu juga artikel ini bertujuan mengenal pasti jenis gaya ilustrasi komik yang telah mendominasi industri komik tempatan.

Pemilihan tahun 1990an dibuat kerana berlakunya banyak perubahan dari segi perkembangan teknologi media massa dunia seperti percetakan digital, tv satelit, internet dan pengaruh budaya pop yang semakin menjadi ikutan ramai. Hasil perbincangan ini mendapati ilustrasi komik Malaysia menerima banyak pengaruh daripada komik luar negara bermula dengan negara Eropah, Amerika Syarikat (Comics), Jepun (Manga), Hong Kong (Manhua) dan terkini Korea Selatan (Manhwa).

Pengaruh ilustrasi komik Jepun (Manga) lebih mendominasi kebanyakan ilustrasi komik di Malaysia terutamanya pada penghujung 1990 dan menjadi semakin berkembang menjelang 2009 sehingga kini sehingga menggugat identiti dan pasaran komik Malaysia.

Kata Kunci :

Gaya, Trend, Ilustrasi Komik dan Komik Malaysia

PENDAHULUAN

Seni visual kartun, animasi, komik dan karikatur merupakan salah satu wadah komunikasi perhubungan antara manusia yang menyampaikan mesej dengan gaya santai yang paling popular. Selain bertujuan untuk menghibur, ia juga kadangkala membawa mesej sosial dan sindiran sinis. Ia lazimnya disampaikan dalam majalah, surat khabar mahupun program televisyen.

Genre seni visual itu mudah terpacat dalam minda masyarakat dan dikenali oleh orang ramai - tidak kira tua atau muda, kaya atau miskin, penduduk bandar atau kampung, marhaen mahupun ahli politik. Tidak salah jika menyatakan bahawa seni kartun adalah seni visual rakyat. Kadangkala secara realitinya, kartunis lebih dikenali dalam masyarakat berbanding figura genre seni visual yang lain. Tambahan pula, seni kartun sering dilihat lebih dekat dan kritis dengan kehidupan rakyat. "Comic", "comics strips", "comics magazine", "webcomic" dan "motion comics" merupakan salah satu bentuk seni komik kontemporari yang popular dan menarik pada abad ke 21.

" Comics will be the culture of the year 3794. So you are 1827 years ahead, which is good. That leaves me enough time to create a collage with these 80 comics that I am taking with me. It will be the birth of Comics-Art, and on that occasion, we will hold a grand opening with my divine presence on March 4th, 3794, at 19:00 hours precisely. - " Salvador Dali

Tambahan pula banyak naskah komik yang diadaptasi ke filem dan permainan elektronik di konsol permainan, gajet mobiliti seperti telefon pintar dan 'tablet'. Perkembangan industri komik juga telah mewujudkan bidang pengkajian komik secara ilmiah oleh universiti dan kolej di beberapa buah negara pengeluar komik terbesar Amerika, Eropah dan Jepun upamanya.

Seminar, pameran, pertandingan dan konvensyen tentang budaya komik diadakan secara tahunan seperti International Comic Convention (Comic Con). Selain itu juga sebuah jurnal tentang komik dan kartun International Journal of Comic Art (IJOCA) telah diterbitkan untuk memaparkan kritikan, perdebatan, perbincangan tentang industri komik seluruh dunia. Ahli jawatankuasa IJOCA juga dilantik dari setiap negara anggota dikalangan penggiat komik, penulis mahupun penyelidik komik yang berpengaruh.

Kewujudan seni komik jarang sekali diperbincangkan oleh masyarakat tempatan mahupun secara ilmiah malahan sering kali dilabelkan sebagai karya yang tidak mendatangkan faedah, membuang masa dan wang ringgit serta bersifat keanak-anakkan. Menurut (Mulyadi Mahamood, 2010) berlaku juga kekeliruan diantara medium komik dan kartun sehinggakan ada yang melihat komik sebagai kartun dan begitulah sebaliknya. Ada juga yang memberi tanggapan seni komik lebih bersifat serius dan realistik sementara kartun tidak realistik dan lucu. Keadaan ini berlaku kerana kurangnya kajian dan tulisan secara ilmiah dalam seni komik dan kartun terutamanya di Malaysia.

Hal ini turut di bangkitkan oleh (Rudi Mahmood, 2013) "komik dikatakan mewakili suatu bentuk kehidupan seni yang penuh khayal dan tidak memberi banyak faedah terhadap aliran kemajuan pemikiran manusia. Tetapi golongan itu juga tidak pernah menyedari betapa khayalan yang dicetuskan oleh seni lukis komik telah banyak merintis jalan ke arah kemajuan teknologi moden hari ini.

Kerana sikap dan pandangan sempit inilah menyebabkan bahan-bahan sejarah tentang seni lukis komik tempatan tidak dijaga dan diurus dengan sebaik mungkin. Buku-buku komik yang diterbitkan pada peringkat awal pertumbuhannya hilang lenyap ditelan zaman." Sehubungan itu kertas penyelidikan ini akan cuba menganalisa dan mendokumentasikan pengaruh dalam komik Malaysia dari aspek trend, gaya ilustrasi atau stail lukisan dalam berdasarkan teori stail, bentuk, pengaruh budaya dan sejarah.

DEFINISI KOMIK

Mengikut dapatan pengkajian dari literature, terdapat beberapa isu yang dikenal pasti bagi menyokong penulis dalam kajian yang dijalankan. Antaranya ialah melalui sumber yang ditulis seperti berikut;

- Picture stories - Rodolphe Topffer (1845)
- Pictorial narratives - Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
- Picture novella - Drake Waller (1950s).
- Illustories - Charles Biro (1950s)
- Picto-fiction - Bill Gaine (1950s)

Mengikut takrifan oleh (Eisner ,1985,1996) seorang artis komik tersohor tahun 40an yang memulakan istilah " Graphic Novel ", komik ialah " sequential art " (hasil gabungan jalan cerita yang divisualkan secara berturutan) istilah tersebut adalah untuk mengelak daripada melabelkan komik sebagai hanya bahan lawak dan cerita superhero sahaja.

Sementara McCloud (1993) seorang artis komik dan ahli teori dunia komik pula memperhalusi istilah " sequential art " oleh Eisner dengan menghuraikan komik sebagai " juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence intended to convey information and or to produce an aesthetic response in the viewer". Secara tegasnya komik ialah medium yang dapat menonjolkan perasaan atau penceritaan sehinggakan boleh dibukukan sebagai novel grafik. Ahli falsafah (Hayman and Pratt , 2005) pula mengatakan komik sebagai naratif bergambar menambah sedikit kenyataan dari Will Eisner and Scott McCloud.

Seorang ilmuan sejarah seni (Kunzle ,1990) memperincikan lagi definisi komik dengan meletakkan 4 perkara , pertama "sequence of separate images", kedua "image" perlu mengatasi jumlah perkataan (text) ketiga mestilah sebagai bahan bercetak yang produktif dan keempat komik bukan sahaja mengisahkan tentang cerita tetapi juga berkaitan moral dan topik semasa.

Namun ahli falsafah (Carrier, 2000) ada pendapat lain dalam bukunya "Aesthetics in Comics", yang menumpukan kepada 3 aspek "the speech balloon", the "closely linked narrative," "and the book size scale". Pendapat di kritik hebat oleh peminat komik dan penganalisis komik antaranya Aaron Meskin kerana meletakkan "speech balloon" sebagai ciri-ciri utama komik, sebaliknya terdapat bahagian komik yang hanya menggunakan "word caption". Teori Carrier memang bermasalah kerana dia bukanlah seorang yang membaca komik atau berada dalam industri komik.

(Meskin, 2012) telah merumuskan definisi komik yang dikemukakan oleh Eisner, McCloud, Kunzle, Hayman dan Pratt mempunyai banyak kelemahan dan kekeliruan dari sudut pensejarahan walau bagaimana pun bersetuju dengan beberapa perkara seperti sequential images melebihi text dalam komik. Beliau juga menyatakan usaha mencari definisi komik tersasar kerana kurangnya panduan yang lengkap. Sebenarnya komik tidak perlukan sebuah definisi yang khusus tetapi tumpuan harus diberikan kepada usaha untuk mengiktiraf komik sebagai naratif bergambar yang artistik dengan merit yang tersendiri. (Meskin, 2012) mencadangkan supaya penelitian diberikan kepada teknik, kepelbagai gaya dan keperluan dalam bentuk seni selain daripada unsur naratif dan dialog yang ditunjukkan dalam karya komik.

DEFINISI ILUSTRASI

(Kamus Dewan Edisi Empat, 2007) mentakrif ilustrasi sebagai gambar (lukisan dsb) utk menerangkan atau menghiasi sesuatu (dlm buku, majalah, dll); berilustrasi mengandungi ilustrasi: kamus ~; mengilustrasi membuat (menyediakan) ilustrasi utk: tugasnya ~ buku itu; mengilustrasikan menerangkan sesuatu maklumat dgn memberikan ilustrasi : model-model ini boleh diilustrasikan dlm gambar rajah ini; beliau ~ betapa pemahaman Islam di kalangan masyarakat sangat dangkal dan bersifat ritual sahaja; pengilustrasian perbuatan mengilustrasi: buku tersebut telah mencapai satu tahap penulisan, penyuntingan,

, dan ~ yg boleh dipertanggungjawabkan; pengilustrasi orang yg membuat ilustrasi: tujuan dan arah sesebuah kartun itu terletak pd ~ itu sendiri. (Alan Male, 2007) berpendapat ilustrasi merupakan suatu disiplin yang dominan dalam komunikasi visual kerana berupaya untuk memberikan penjelasan dan kefahaman dalam apa jua bidang yang menjadi persoalan. Oleh itu komik juga tergolong sebagai ilustrasi kerana mempunyai kriteria seperti mempunyai daya tarikan, jelas, mudah difahami dan bersifat representatif. Komik boleh dikategorikan sebagai ilustrasi editorial kerana ia melibatkan proses penerbitan dan cetakan.

DEFINISI TREND

Menurut kamus Oxford Dictionaries.com :- Trend 1. a general direction which something is developing or changing : an upward trend in sales and profit margins. 2. A fashion : the latest trends in modern dance. Trend Setter : a person who leads the way in fashion or ideas. Dalam kamus Dewan edisi 4 :- (trénd) arah aliran (gerakan dsb), perkembangan rentetan kejadian (amalan dll) yg seolah-olah menuju ke suatu arah kamus Dewan edisi English - Melayu :- Trend-Setter pengasas /trend, arah aliran/

Secara umumnya trend merupakan arah aliran, haluan, hala tuju dan kecenderungan ke atas sesuatu perkara yang mempunyai ramai pengikut yang digerakkan oleh seseorang individu atau organisasi yang popular dan berpengaruh. Kehadiran sesuatu trend sukar untuk dipisahkan dalam apa jua bidang. Kemunculannya silih berganti dan sukar dibendung akibat naluri manusia yang mempunyai cita rasa yang berbeza-beza dan senantiasa berubah-ubah mengikut peredaran semasa. Trend tidak boleh dipersalahkan kerana ia berupaya mencorak dan mewarnai sesuatu bidang. Jika tiada trend bidang seni seumpamanya akan menjadi hambar dan membosankan. Menurut kenyataan (Mahadi J. Murat 2012), Presiden Institusi Kesenian dan Kajian Media Malaysia. Seseuatu trend tersebut perlu ada pengisiannya yang tersendiri. Jika tidak ia berlalu dan membazir begitu sahaja. Trend adalah suatu petunjuk atas seseuatu kecenderungan pada masyarakat.

TINJAUAN SEJARAH RINGKAS KOMIK

Komik bermula pada zaman primitif sekitar tahun 15, 000 sebelum masihi di Eropah Barat dengan penemuan bentuk gambar yang dilukis dinding gua mungkin sebagai satu catatan untuk meluahkan perasaan terhadap individu dan alam persekitaran. Lukisan pada dinding gua yang terkenal di dunia ialah pada Gua Lascaux di Perancis.

Medium arang dan batu-batu kapur digunakan untuk menggambarkan setiap kesan pengalaman dalam bentuk sketsa binatang, alam semulajadi (flora dan fauna) dan juga bentuk - bentuk lukisan bercerita yang mengandungi makna dan falsafah yang tersendiri. Dapatlah dikatakan bahawa lakaran-lakaran cerita itu sebagai satu tradisi menggambar membawa pengertian terhadap survival yang dihadapi oleh manusia ketika itu.

Selain itu tema pemburuan binatang dan peperangan sesama manusia menjadi pilihan sehingga berlakunya proses ketamadunan manusia. Menurut (Rudi Mahamood 1985), di Malaysia, kesan lukisan primitif juga dapat dilihat di Gua Lukisan, lebih kurang 300 meter daripada Pekan Tambun, Ipoh, Perak. Lukisan-lukisan purba yang terdapat di dinding gua tersebut dengan jelas menunjukkan bahawa keinginan bercerita melalui bentuk gambar telah bermula semenjak purbakala lagi.

Walaupun struktur cerita yang digambarkan itu tidak lengkap dan sempurna, namun kesan-kesan imaginatif dan kreativiti seniman zaman tersebut itu tidak boleh dinafikan. Ide keperwiraan yang dicetuskan oleh lukisan purba itu cukup menarik, di mana ia mengungkap falsafah 'yang kuat menjadi raja dan yang lemah menjadi hamba'. Hal ini mempunyai persamaan dengan tema-tema yang dibawa oleh para pelukis komik zaman kini. (McCloud,1993) pula telah menjelaskan lagi tentang maksud komik berserta dengan aspek sejarah permulaan komik dengan memulakan kronologi penemuan Trajan' Column, lukisan Greek dan Lukisan pada kertas gulung Jepun. Beliau juga menanggapi lukisan Mesir ber-

bentuk hieroglyphics mengandungi ciri-ciri komik, di baca pada bahagian bawah sebelah kiri ke depan dan kiri ke kanan sehinggalah tiba ke bahagian hujung sebelah kanan. Tiga puluh dua dekad lepas satu panel cerita lengkap dengan tema proses pertanian dilukis pada kubur "Menna" oleh orang Mesir.

Kemudian diikuti penemuan 36 kaki tinggi manuskrip bergambar zaman pra-columbia pada 1519 yang menggambarkan kod simbol yang berturutan menjadi satu jalan cerita. Bayeux Tapestry sepanjang 230 kaki menunjukkan kekuasaan empayar Norman di England pada 1066 yang dilukis berdasar kronologi aktiviti pada masa tersebut. Dalam Mexico Aztec Codex pula tiada menunjukkan panel tetapi setiap adegan disusun jelas bersama subjek lukisan. Penciptaan cetakan blok yang bermula di China dan kemudiannya mesin cetak oleh Gutenberg di Eropah telah mencetuskan revolusi baru penciptaan komik yang lebih sempurna serta dapat dipasarkan dengan lebih meluas. William Hogarth dalam karyanya.

'A Harlot's Progress' and 'A Rake's Progress' merupakan contoh teknik cetak pertama menggunakan teknik gurisan yang begitu kemas. Profesor di University of Geneva, Rodolphe Topffer terkenal sebagai bapa pemodenan komik, kerana telah menggabungkan ilustrasi dan perkataan dalam setiap enam panel komik berunsur satira. Beliau bertindak sebagai seorang pelukis dan penulis sekaligus yang mencipta bahasa terdiri dalam komik ciptaanya.

Dari Eropah pengaruh komik mula menular ke benua Amerika pada penghujung abad ke-19. Komik asalnya sebagai medium untuk menarik orang ramai membeli akhbar. Watak ikonik yang paling popular ketika itu Yellow Kid merupakan karektor komik pertama Amerika yang dicipta oleh Richard Felton Outcault dan membuat kemunculan pertama dalam Truth magazine pada 1894. Outcault telah mencipta lagi komik lerang, Hogan's Alley pada 1895 untuk dimuatkan dalam New York World newspaper. Kemudian George McManus's The Newlyweds, Winsor McCay's dengan Little -

Nemo in Slumberland dan ciptaan Bud Fisher yang paling berjaya Mutt & Jeff. Kebanyakan komik awal Amerika dalam format komik lerang yang dimuatkan ke dalam akhbar harian dan mingguan dengan membawa tema jenaka dan satira dengan ilustrasi komik gaya Eropah. Kemunculan tema komik lerang berunsurkan "adventure" mula berkembang pada permulaan perang dunia pertama dengan judul-judul seperti Edgar Rice Burrough's Tarzan, Lee Falk's Mandrake the Magician , Harold Gray's Little Orphan Annie, Chester Gould's Dick Tracy dan Milton Caniff's Terry and the Pirates yang kemudiannya merintis jalan kepada penciptaan buku komik.

Kelahiran buku komik pertama Amerika bermula dengan DC Comics, Action Comics dengan menerbitkan Action Comics #1 menampilkan Superman watak ciptaan Jerry Siegel dan Joe Shuster pada tahun 1938. Kemunculan DC Comics telah mengubah lanskap komik Amerika yang kini beralih kepada tema adiwira atau "superhero" sebagai rencah utama untuk menarik pembaca tempatan. Akhbar-akhbar juga mula beralih kepada tema adiwira dengan kostum khas dan miliki kuasa "superpower" The Shadow, Flash Gordon, The Phantom, Batman, Green Lantern , Hawkman dan The Flash.

Kemunculan watak adiwira ini juga bertujuan untuk memberi semangat kepada tentera Amerika yang berperang semasa peperangan dunia ke dua. (Chris Ryall dan Scott Tipton, 2009) dalam penulisan mereka "Comic Books 101" telah membuat kronologi susur masa terhadap perkembangan komik Amerika bermula dengan ;

- Golden Age : 1938 - pertengahan 1950an (era perang dingin, permulaan perang dunia ke-dua dan mulanya penciptaan watak adiwira dan jalan cerita bercorak dektektif dan "adventure ")
- Silver Age: 1950an -1970an (kemuculan komik dewasa dan penambahbaikan kepada watak adiwira sebelumnya)

- Atom Age , lewat 1940an dan pertengahan 1950an (penambahan kepada tema , romantik, sains fiksyen, cerita seram dan penubuhan Badan penapis komik)
- Bronze Age : Awal 1970an - Awal 1980an (susana muram selepas perang era-vietnam, tema komik lebih kepada isu dunia, seperti politik, penyalahgunaan dadah dan komik adiwira menjadi penuh dengan isu-isu yang lebih realistik dalam masyarakat.
- Modern Age : Awal 1980an - hingga kini (tema adiwira kurang mendapat sambutan memaksa penerbit membuat perubahan dengan memasuk tema dewasa kedalam komik-komik adiwira . Jalan cerita lebih serius dan sesuai dengan pembaca peringkat dewasa. Contoh Watchmen dan Batman: The Dark Knight Returns.

Tema adiwira telah menjadi identiti komik di Amerika dan kemunculan Marvel Comics untuk menyaingi Dc Comics telah menjadikan kedua penerbit ini sebagai gergasi dunia komik Amerika dan peringkat global sehingga kini dengan pendapatan berjuta dolar.

Di Malaysia, komik mula berkembang pesat dalam bentuk moden di sekitar tahun-tahun 30an, di mana ia mempunyai hubungan yang rapat dengan perkembangan bidang persuratkhabaran yang mula memasuki era kebangkitan nasionalisme. Peranan media cetak akhbar dan majalah di sekitar tahun 30an amat besar terhadap perkembangan komik serta para pelukisnya. Akhbar dan majalah seperti Warta Jenaka, Lembaga, Utusan Melayu, Majlis, Utusan Kanak-Kanak dan beberapa lagi banyak membantu perkembangan komik, kartun dan karikatur di Malaysia (pada ketika itu Tanah Melayu).

Para pelukis yang bergiat ketika itu di antara, Abdullah Ariff, Saidin Yahya, Yusoff Sharif, Othman Kangkong, Hashim Awang, Ali Sanat dan A.B.Ibrahim (Muliyadi Mahamood , 2004) . Pada penghujung tahun 40an, kita melihat satu gerakan baru muncul dalam urutan sejarah senilukis komik di Malaysia (Malaya).

Kemunculan nama-nama baru yang lebih progresif seperti Saidin Yahya, Jamil Sulong, Abdullah Salehi, A.Ghani, K.Bali, O.S.Arshad, Mohd.Hussin dan Yusoff Idris Kelantan telah membawa satu bentuk yang lebih menyakinkan dalam persembahan komik. Komik dalam bentuk 'cerita bergambar' telah mula diamal dengan baiknya. Kemunculan majalah Hiboran dalam tahun 1946 telah membuka peluang kepada beberapa orang pelukis untuk menunjukkan bakat dalam bidang komik. Beberapa orang pelukis seperti K.Bali, O.S. Arshad, Mohd.Hussin dan Yusoff Idris Kelantan telah menghasilkan komik yang bersambung-sambung dalam setiap keluaran majalah Hiboran. Jamil Sulong (juga pengarah Filem) yang mula bergiat di sekitar pertengahan tahun 40an, bila mana muncul beberapa buah lukisan komik beliau di majalah-majalah seperti Film Raya, Hiboran, Terang Bulan dan beberapa buah lagi.

Di antara komik beliau yang terkenal seperti Harta Lanon, Sang Arjuna dan Kelawak Hiboran yang sangat popular ketika itu. Saidin Yahya, seorang pelukis berbakat daripada Alor Setar, Kedah. Beliau merupakan salah seorang tokoh terpenting dalam bidang senilukis komik di Malaysia. Kemunculan beliau membawa erti dan makna baru kepada pertumbuhan seni lukis komik Melayu moden. Saidin Yahya adalah seorang pelukis yang memiliki falsafahnya yang tersendiri dalam berkarya. Komik-komik hasil lukisannya berpaut kuat kepada tradisi Melayu yang berasaskan kepada prinsip moral. Komik-komik Saidin Yahya kebanyakannya membawa tema-tema bercorak tradisi (purbawara) seperti cerita-cerita legenda, mitos, bari dan cerita-cerita yang di petik daripada buku Sejarah Melayu.

Cerita-cerita popular seperti Si Tanggung, Raja Bersiong, Mahsuri, Hang Tuah, Badang dan sebagainya banyak dikutip oleh Saidin Yahya untuk dijadikan komik. Unsur-unsur moral dan pendidikan diterap dengan baik dalam setiap petak lukisan komiknya. Saidin menggunakan gaya dan teknik lukisan Melayu yang asli, karya yang dihasilkan tidak tersasar dari nilai hidup masyarakatnya. Lukisan beliau amat jelas dan berkesan dengan penekanan terhadap detail.

Kita boleh mengenali identiti Saidin melalui gaya dan garisan (stroke) yang sangat asli. Tanpa melihat tanda nama sekalipun kita sudah tahu bentuk rupa dan gaya lukisan komik Saidin. Pelukis komik pada akhir 50an masih membawa tema dan teknik yang streotaip sehingga kelihatan agak klise. Tidak wujud garis baru untuk merubah tradisi. Tema-tema tradisi masih diteruskan.

Pelukis - pelukis komik masih lagi mengamalkan teknik lama dan kurang mahir dalam mengimbangi cerita, gambar dan panel pada komik. Namun ada juga yang berjaya memberikan persembahan yang lebih kemas. Kelemahan ini berlaku kerana kurangnya pendedahan terhadap perkembangan komik dunia dan keadaan perlatan lukisan yang begitu daif pada ketika itu. Munculnya pelukis-pelukis baru ketika itu di antaranya Raja Hamzah, Halim Teh, Hashim Awang, Othman Kangkong, Yusoff Sharif, Yusoff Idris Kelantan, Nora Abdullah, Idris Salam, Rashid Din, Nik Mahmud Idris, K.Bali dan beberapa nama lagi. Raja Hamzah merupakan pelukis popular pada 1955 berjaya membentuk atau menghasilkan dua watak komik, Wak Tempeh dan Dol Keropok, siri komik yang menjadi popular di kalangan pembaca akhbar dan peneliti politik semasa.

Watak Wak Tempeh dan Dol Keropok yang muncul dalam akhbar Utusan Melayu memaparkan episod-episod lucu, bernas, sinis dan sindiran yang menyorot liku kehidupan, terutama dalam perihal sosial, politik dan keagamaan. Karya Raja Hamzah mengandungi banyak pengajaran dan nasihat. (Rudi Mahmood, 2013).

Zaman perkembangan komik dilihat semakin meriah ketika memasuki era 1960-an apabila masyarakat mula memberi perhatian kepada kelahiran komik, sekali gus melahirkan ramai bakat baru dalam bidang ini serta persaingan antara syarikat penerbitan untuk menerbitkan lebih banyak komik di pasaran. Lahirlah nama seperti Zar menerusi Jahanam, komik Inspector Rahman Bersabong Nyawa oleh Abd Razak, Alias Kulub, Osman Baru, Meor Shahrman Hassan, Sulaiman Awang, Hussein Saad, Mohammad Nor Khalid (Lat), Samudera Perwira,

Shukor Lin, Rahman Bakree, Solihin Othman menerusi Putera Tun Kudin, Hambia E dan A Fauzi Yusof. Pengaruh komik yang berkembang pada tahun 1970-an terus memeriahkan gelanggang kartun tempatan dengan kemunculan karya-karya yang hebat. Salah satu daripada komik yang pernah mencetuskan fenomena ketika itu adalah *Wak Doger*, karya Hussain Saad. Pada masa yang sama, populariti kartun editorial di dalam akhbar, majalah ilmiah dan hiburan seperti *Keluarga Si Mamat* dan *The Kampung Boy* karya Datuk Mohammad Nor Khalid atau Lat semakin digemari.

Penerbitan komik mencapai zaman kemuncaknya antara tahun 1970-an hingga awal 1980-an. Ketika itu, komik-komik yang dijual pada harga 50 sen hingga RM1 senaskhah laris dijual. Purata jualan bagi judul-judul komik yang diterbitkan oleh syarikat penerbitan Bayan, Pustaka Trijaya, Gala Unggul, Abadi, Mediaseni, Komik Cempaka dan Karyatis ketika itu mampu mencecah 30,000 naskhah setiap keluaran. Pada 1978, perubahan besar berlaku terhadap dunia komik tempatan apabila Creative Enterprise (kini Creative Enterprise Sdn. Bhd.) menerbitkan majalah *Gila-Gila* yang menguasai sepenuhnya pasaran.

Kemunculan majalah berkonsepkan kompilasi kartun itu boleh dikatakan sebagai pencetus trend terhebat dalam sejarah penerbitan bahan bacaan berbentuk kartun dan komik di negara ini. Dengan menyetengahkan kartunis berbakat melalui kolum dan watak seperti Profesor Serba Tahu, Minah Leter, Mat Romeo, Perwira Mat Gila, *From Taiping With Love* dan *Lagak A. Mahmud*, *Gila-Gila* terus mengambil alih populariti komik-komik grafik. Populariti majalah yang pernah mencatat jualan lebih 250,000 naskhah sebulan itu merupakan antara penyebab penerbitan komik-komik grafik gagal bersaing sehingga berkubur beberapa tahun kemudian.

Zaman kegemilangan *Gila-Gila* bertahan kira-kira 30 tahun sebelum berdepan saingan baru oleh majalah-majalah "infotainment" yang menggabungkan unsur humor generasi baru, hiburan, figura, animasi dan permainan video seperti *Gempak*, *Starz* dan *Utopia*.

Menurut Nora Abdullah seorang pelukis komik wanita pada 1954. Tema penceritaan komik ketika itu lebih tertumpu kepada kehidupan rumah tangga pada zaman sebelum merdeka dengan diadun dengan unsur-unsur dongeng lama. Pada 1970an apabila berlaku perubahan masyarakat dan kepesatan pembangunan ia telah mengalihkan pemikiran pelukis kepada isu pembangunan dan pencerobohan hutan.

PERKEMBANGAN KOMIK MALAYSIA (1990 - KINI)

Selepas zaman kegemilangan komik kompilasi humor, *Gila-gila* yang mencetuskan fenomena pada selepas pelancarannya pada 1978, Tahun 1990 an komik Malaysia mula berevolusi dengan kemasukan pengaruh-pengaruh daripada sebelah timur Asia seperti Jepun dan Hong Kong mula mengambil tempat di tambah dengan penayangan siri anime dari Jepun di Televisyen seperti *Ultraman*, *Dragon Ball*, *Pokemon*, *Digimon*, *Gundam*, *Macross*, *Speed Racer*, *Mospeada* dan lain-lain.

Disamping itu kemudahan untuk mendapatkan komik manga juga telah mengembangkan lagi pengaruh gaya Jepun dikalangan pekomik di Malaysia. Hal ini lebih terselah pada akhir tahun 1990 sehingga kini apabila syarikat penerbitan komik tempatan mula menerbitkan komik-komik kompilasi seperti *Gempak*, *Apo?* *Ujang*, *Blues Selamanya*, *Utopia*, *G3* dan *Kreko*. Faktor pasaran majalah komik kartun yang baik serta peningkatan minat khalayak umum terhadap seni komik, kemajuan teknologi maklumat dan pelaksanaan Dasar Pandang Ke Timur oleh Kerajaan turut menjadi pemangkin kepada perkembangan gaya Jepun (*Manga*) ke dalam terbitan komik tempatan.

Gaya manga merupakan gaya dan trend komik yang paling berpengaruh dan mempunyai pengikut yang besar selepas komik gaya Amerika, *Dc Comics* dan *Marvel Comics*. Gaya *Manga* yang amat popular ketika itu dan sehingga kini adalah disebabkan ciri-ciri visualnya terutama dari segi pengolahan figura manusia serta perhubungannya dengan komposisi secara keseluruhan.

Bentuk figura manusia telah dilukis dengan tinggi lampai serta bermata besar dengan kaki yang panjang umpama model fesyen. Disamping itu pengolahan dari segi fesyen kostum pada watak yang pelbagai gaya menjadi sesuatu watak dalam komik Manga bersifat "trendy" sangat bergaya dan menakutkan. Ciri-ciri seumpama mencerminkan suatu pencarian kepada keindahan yang ideal. Hal ini akan meninggalkan kesan yang mendalam kepada pembaca yang mengimpikan satu kehidupan yang sempurna.

Selain untuk gaya komik manga juga di sesuaikan dengan pelbagai tema penceritaan seperti adiwira, mecha (robot), cerita misteri, cerita untuk kanak-kanak, cerita untuk dewasa, remaja dan sebagainya. Tahun 2009 pula menyaksikan penerbitan novel grafik, komik dalam bentuk buku berjilid tebal dari 50 sehingga 100 halaman, mengambil konsep buku komik manga yang dipasarkan di Jepun.

GAYA DAN TEMA DALAM KOMIK

(McCloud, 2006) menyatakan bahawa gaya atau stail seseorang kartunis atau komik artis bukanlah sesuatu yang boleh dipilih seumpama sepasang stokin atau skaf sebaliknya stail terjadi secara langsung atau tidak langsung berdasarkan pengalaman seni dan pemerhatian. McCloud juga menegaskan sesuatu stail itu merupakan proses pengalaman peribadi yang kadang kala hanya dapat diperolehi bertahun lamanya. Stail juga tidak dapat dipelajari terus dari buku.

Secara umumnya stail boleh menggambarkan tentang permukaan seperti kualiti garisan pada karektor komik dan penggunaan belon dialog. Antara faktor yang boleh dikenal pasti pada stail ialah menggunakan aspek komik utk menarik pembaca, penggunaan asas kehidupan dan asas seni, menggunakan pernyataan yang utama dan bersemangat, tahu menggunakan masa dan tempat dan juga kemana hala tuju stail seni yang menjadi pilihan kartunis.

Bagi (Joe Kubert, 2005) seorang artis komik terkenal Amerika dan tenaga pengajar di Jobert School of Cartoon and Graphic Art

Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art, stail tidak begitu bermakna ia boleh menjadi ringkas kartun seperti dalam komik lerang Peanuts atau Mickey Mouse tetapi apa yang paling penting dapat berkomunikasi secara efektif dengan audien. Pendapat Kubert stail merupakan satu kompilasi perasaan seseorang artis terhadap karyanya pada satu masa yang ditetapkan dan sering berubah - ubah apabila seseorang artis itu menemui sesuatu yang terbaru untuk karyanya. Selain itu juga stail berdasarkan rakaman minda semua perkara yang dilihat dan alami oleh artis kemudian diterjemahkan ke dalam ilustrasi.

Kubert juga berpendapat tidak wujud dua artis yang melukis dengan sentuhan yang sama walaupun karya mereka sama dari segi fizikalnya tetapi hakikatnya cara mereka berfikir adalah tidak akan sama. Kesan lukisan tidak akan sama oleh setiap artis seperti juga cap jari manusia. Kesimpulannya sebagaimana hebat pun seseorang untuk mengikut stail seseorang artis dia tetap tidak akan dapat menghasilkannya seratus peratus.

(Ujang, 2009) kartunis profesional tempatan selama 30 tahun (interview pada pesta Buku Antarabangsa Kuala Lumpur (PBAKL) 2009 di Pusat Dagangan Dunia Putra (PWTC) komik mempunyai 1001 kebaikan dan keunikan tersendiri. Terdapat jutaan pengemar komik diseluruh dunia dan komik boleh dibahagikan kepada 2 bentuk popular seperti komik selapstik (seperti kartun tom and jerry) dan bentuk editorial seperti kartun Lat. Komik diminati kerana seni visualnya yang ringkas dan mudah difahami pembaca. Komik bukan sahaja mengandungi cerita atau karikatur yang menarik, terdapat juga iklan, fakta mengenai produk, kempen atau menyampaikan maklumat penting dan isu kemasyarakatan. Menurut kartunis Ujang zaman kegemilangan komik di Malaysia bermula pada 1995 sehingga tahun 2000 yang telah mengaut jualan sebanyak 400,000 naskah sebulan dan memberikan pulangan ratusan ribu ringgit kepada penerbit dan artis komik.

Namun penjualannya semakin merosot pada tahun berikutnya sehingga kini disebabkan kemasukkan komik luar seperti dari hong kong, korea dan komik manga dari Jepun yang membanjiri pasaran tempatan. Tambahan pula kemunculan teknologi internet yang membolehkan peminat komik membaca dan memuat turun komik secara maya tanpa mengenakan sebarang bayaran. Ada kalangan pembaca komik di Malaysia yang tidak sedar bahawa komik yang dibacanya adalah komik luar.

Namun ada juga yang sengaja membaca komik luar kerana mengemari jalan cerita dan gaya ilustrasi yang dikatakan lebih menarik. Beliau juga menggesa agar kerajaan dapat memantau perkembangan ini dan mengambil langkah yang sewajarnya untuk membantu kira-kira 2000 pelukis komik dan animasi tempatan supaya dapat terus menjual karya mereka. Menurut (Muliyadi Mahamood, 1989) hubungan seni lukis kartun dan komik tidak dapat dipisahkan, ia menjadi cermin kehidupan dan senjata budaya dengan merakam, menyokong, mempertahankan, menolak dan mengkritik sesuatu isu semasa.

Karikatur, kartun dan komik adalah sebahagian daripada budaya popular yang menghubungkan pelukis /artis dengan masyarakat sekitar dan dunia luar.

Pada penghujung 2009 bermula trend novel grafik oleh syarikat penerbitan Gempakstarz dan PTS Publications yang memaparkan pelbagai genre komik, seperti aksi, cinta, fiksyen sains, remaja sekolah, humor, kembara, sukan, misteri dan islamik. Gempakstarz mempertaruhkan hampir 100% ilustrasi komik gaya manga dalam siri novel grafik popular mereka seperti Lawak kampus oleh Keith, Maskeret cinta oleh Kaoru, Under 18 oleh Zint dan Le.

Gardenie oleh Ben. Sementara PTS publications pula menerapkan konsep komik patuh syariah dengan rangkaian Komik -M (komik malaysia) generasi baru dengan gaya ilustrasi dalam bentuk " fusion" gabungan gaya manga dan "stroke" tempatan yang memaparkan gaya hidup positif budaya Malaysia dan pendekatan Islamik. Kini Gempakstarz dan PTS Publication turut memasarkan novel grafik mereka secara atas talian (online) untuk memenuhi kehendak pembaca komik generasi media sosial dan peranti muda alih (telefon pintar dan tablet) yang gemar membeli dilaman web.

KESIMPULAN

Dengan kepesatan teknologi komunikasi tanpa sempadan seperti penggunaan internet telefon pintar, tv pintar kemasukan elemen-elemen asing ke dalam gaya hidup dan budaya masyarakat tempatan adalah tidak terbatas, apa sahaja perkara, perbuatan dan gaya boleh menjadi satu "trending" atau ikutan apabila melibatkan penyertaan kelompok audien yang besar secara global. Apa yang penting seseorang individu itu perlu bijak menyaring trend dan gaya yang bertepatan dengan norma-norma budaya. Dalam konteks komik di Malaysia, para pengiat komik perlu menggunakan pengaruh trend dan gaya dengan mengambil elemen komik asing yang boleh disesuaikan dengan elemen budaya tempatan disamping itu juga boleh dijadikan sumber rujukan untuk penambahbaikan terhadap kelemahan yang terdapat dalam proses menghasilkan komik di Malaysia.

Namun peniruan secara terus elemen komik luar perlu dielakkan untuk mengelakkan berlakunya kekeliruan kepada audien tentang identiti karya dan pelukis komik itu sendiri. Apa yang paling penting ialah tanggungjawab setiap pengiat komik untuk mengetengahkan budaya atau gaya hidup masyarakat Malaysia dalam karya-karya komik yang hendak dipasarkan ke peringkat global mahupun dalam negara.

R E F E R E N C E S

Salvador-dali, visiting a French antique bookshop in 1967, quoted by Maurice Patinax in *Le Collectionneur de Bandes Dessinées* magazine (1996)

Muliyadi Mahamood, *Dunia Kartun : Menyingkap Pelbagai Aspek Seni Kartun Dunia dan Tempatan*, Creative Enterprise Sdn. Bhd. , 2010 halaman 10

Rudi Mahmood , *Mencari Susur Galur Sejarah, Di Manakah Jejaknya? Komik Melayu Malaysia*, 29 Mei 2013, diperolehi dari <http://rudimahmood.wordpress.com>

Will Eisner, *Comics and Sequential Art* , Poorhouse Press , nineteenth printing , 2000, hlm. 5 & 6.

Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*, Harper Perennial ,1993, hlm. 8 & 9

Hayman and Pratt , *The Routledge Companion to Aesthetics*, Routledge, second edition, 2005 hlm. 423

David Kunzle, *History of the Comic Strip: Nineteenth century*, Berkerley: University of California Press, 1990

R E F E R E N C E S

David Carrier, *The Aesthetics of Comics*, The Pennsylvania State University, 2000 halaman

Aaron Meskin and Roy T. Cook , *The Art of Comics A Philosophical Approach*, Wiley Blackwell, 2012 Redefining Comicshlm. 1-30

Kamus Dewan, Edisi Empat, Dewan Bahasa & Pustaka, 2007

Alan Male , *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual* , AVA , Publishing 2007

Mahadi J. Murat , *Tren Pembunuh Budaya*, oleh Abd. Aziz Itar , *Mega Fokus*, Utusan Malaysia, 11 September 2012

Rudi Mahmood, *Majalah Fantasi*, Creative Enterprise Sdn. Berhad, September 1985 , hlm. 5, 37, 38

Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*, Harper Perennial ,1993, hlm. 10 -19

Chris Ryall and Scott Tipton, *Comic Books 101; The History, Methods and Madness*, Impact Cincinnati, Ohio, 2009 , hlm. 18-20

Muliyadi Mahamood, *The History of Malay Editorial Cartoons (1930an-1993)*, Utusan Publications and Distributors Sdn. Bhd. 2004

Rudi Mahmood, *Komik Melayu Malaysia*, 29 Mei 2013, diperolehi dari <http://rudimahmood.wordpress.com>

Scott McCloud , 2006 *Making Comics, Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphics Novel* , Harper. hlm. 212-214

Interview Joe Kubert Dedication, Commitment, Talent Michael Dooley and Steven Heller , *The Education of a Comics Artist* pg. 210 - 213

Komik mempunyai 1001 kebaikan dan keunikan tersendiri, *Mega Fokus* , Utusan Malaysia, 5 mei 2009

Kartun senjata budaya, Muliyadi mahamood, *Dewan Budaya* , Ogos 1989