

## **ARDIAN SYAF: ILUSTRATOR DALAM DC COMIC AMERIKA**

**Zakiyy Ahda Chrisandy**

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Univesitas Negeri Surabaya  
zachrisandy@gmail.com

**Djuli Djatiprambudi**

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Univesitas Negeri Surabaya  
djulip@yahoo.com

### **Abstrak**

Ardian Syaf muncul sebagai nama baru dari Indonesia yang mendapat kontrak eksklusif dari DC Comic. Ia sering mengilustrasikan tokoh sentral seperti Superman, Batman, dan Aquaman yang merupakan tokoh andalan DC Comic. Sehingga perlu ditinjau lebih mendalam proses serta perannya di industri komik dunia. Tujuan penelitian untuk mengetahui dan menjelaskan proses Ardian Syaf memasuki industri komik, mengetahui dan menjelaskan proses kreasinya, serta mengetahui dan menjelaskan dampak hingga posisi Ardian Syaf dalam industri komik dunia di DC Comic. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji dengan triangulasi sumber, triangulasi teknik dan informan review. Proses Ardian Syaf memasuki industri komik sebagai ilustrator dimulai dari kebiasaannya mengunggah portofolio di internet. Nuthopia Agency sebagai agen pencari bakat berhasil menemukan Ardian dan menawarkan kontrak untuk membantu menyalurkannya ke industri komik yang lebih besar. Tahun 2009 ia berhasil dikontrak Marvel Comic, setahun kemudian ia pindah kontrak dengan DC Comic. Proses kreasi Ardian Syaf di DC Comic dimulai dari pendalaman naskah yang terdiri dari empat tahap yaitu pendalaman alur, karakter, latar dan panel. Dampak sosial yang di terima Ardian Syaf sebagai ilustrator di DC Comik meliputi bisa berkarir sesuai hobi, tercukupi nafkah, lebih dikenal masyarakat, menambah portofolio yang bagus, banyak dikenal penggemar komik, serta memberi semangat dan motivasi bahwa ilustrator Indonesia pun tidak kalah dengan negara lain dari hal kualitas. Berdasarkan data yang didapat dari tahun 2009-2015 Ardian Syaf telah mengilustrasikan 96 komik yang terbagi menjadi cover dan isi. Cover berjumlah 21 buah dan isi berjumlah 75

**Kata Kunci:** ilustrator, komik, DC Comic

### **Abstract**

*Ardian Syaf emerged as the new name of the Indonesian who got an exclusive contract from the DC Comic. He often illustrates the central figures such as Superman, Batman and Aquaman are a mainstay of DC Comic character. So that needs to be reviewed in-depth process and its role in the world of comics industry. The aim of research to identify and explain the process of Ardian Syaf entered the comics industry, identify and explain the creative process, as well as to identify and explain the impact of Ardian Syaf position in the comic industry in the DC Comic world. The method used in this research is the method of observation, interviews and documentation. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, drawing conclusions. The validity of the data was tested with source triangulation, triangulation techniques and informants review. Ardian process Syaf entered the comics industry as an illustrator began from his habit of uploading the portfolio on the internet. Nuthopia Agency as a talent agent managed to find Ardian and offered a contract to help distribute to the comics industry is greater. In 2009 he successfully contracted Marvel Comics, a year later he moved to DC Comik contract. Ardian Syaf creation process in the DC Comic starting from the deepening of the manuscript consists of four stages: the deepening of the plot, characters, settings and panels. The social impact of the received Ardian Syaf as an illustrator at DC Comik covers can be a career according hobby, adequate living, better known to the public, adding to the portfolio a nice, well-known fan of the comics, as well as encouragement and motivation that illustrator Indonesia was not inferior to other countries terms of quality. Based on the data obtained from 2009-2015, Ardian Syaf have illustrated that is divided into 96 comic cover and contents. Cover totaling 21 units and the contents of the 75.*

**Keyword:** *illustrator, comic, DC Comic*

## PENDAHULUAN

Komik seolah menjadi kata yang tidak asing lagi di telinga kita. Will Eisner, komikus senior yang dianggap sebagai Bapak Buku Komik di Amerika, menyebut komik sebagai tatanan gambar dan kumpulan kata yang berurutan. Bila komik didefinisikan sebagai rangkaian gambar yang berurutan, berarti komik telah menjadi bagian dari budaya manusia di seluruh dunia sejak zaman dahulu, bahkan sebelum manusia mengenal tulisan. Di Prancis misalnya, para arkeolog menemukan gambar-gambar berwarna pada dinding Goa Lascaux yang diperkirakan sudah ada kurang lebih sejak 17.000 tahun lalu. Gambar hewan seperti bison, banteng, dan kerbau yang ada di dinding goa itu diduga menjadi media komunikasi bagi masyarakat yang hidup pada masa tersebut dan dianggap sebagai “komik” paling kuno di dunia (Bonnett, 1998: 6).

Pada tahun 1930, dunia komik Amerika yang didominasi genre kepahlawanan dimulai dengan munculnya komik Superman. Komik yang berkisah tentang superhero itu ternyata sangat diminati oleh pasar, sehingga bermunculanlah komik-komik lain dengan tema yang serupa seperti Batman, Spiderman, serta munculnya dua produsen komik besar yaitu DC dan Marvel yang meramaikan industri komik Amerika (Duncan dan Smith, 2009:85).

Perkembangan komik di dunia juga berdampak pada berkembangnya komik di Indonesia. Seiring dengan pengaruh komik dari luar yaitu Amerika dan Jepang, komik Indonesia juga berkembang ke arah komik Amerika yang bergaya realis, tidak ada deformasi yang signifikan. Namun pada awal era 90an komik Indonesia mulai terpuruk dikarenakan kurang berkembangnya kualitas dan banyaknya komik luar yang mulai masuk ke Indonesia. Di toko buku baru atau bekas karya komik dari Jepang lebih mudah di jumpai dari pada komik asli buatan Indonesia. Komik Jepang memiliki karakter dan cerita yang beraneka ragam juga dipasarkan dengan harga yang sangat terjangkau untuk masyarakat Indonesia. Ditengah keterpurukan komik Indonesia dan didukung dengan perkembangan jaman dan kemajuan teknologi ada beberapa komikus muda tanah air yang berhasil berkarya dan diterima masyarakat.

Munculnya komikus-komikus baru juga diikuti meningkatnya kemampuan ilustrator dalam negeri. Untuk pertama kalinya muncul nama Ardian Syaf sebagai ilustrator komik yang bekerja di industri komik terbesar di Amerika yaitu DC Comic. Sebelum di DC Comic Ardian telah dipercaya oleh Jim Butcher untuk mengerjakan komik dari adaptasi novelnya yang berjudul *The Dresden Files*. Komik tersebut masuk peringkat ke empat komik terlaris, bahkan masuk nominasi penghargaan komik di Amerika. Kemudian Ardian bergabung dengan industri komik Marvel. Setelah kontrak dengan Marvel habis Ardian bergabung dengan DC Comic, karena pengalaman dan kualitas yang semakin baik Ardian mendapat kontrak eksklusif dari DC Comic. Di DC Comic Ardian bekerja sebagai *penciller*, yang bertugas menerjemahkan cerita yang berbentuk narasi ke dalam gambar. Proses ini melibatkan imajinasi yang tinggi dan kepekaan terhadap maksud dari isi cerita

yang di kerjakan oleh orang lain. Sehingga makna dari gambar dan cerita bisa menyatu. Secara visual karya ardian memiliki kerakter tersendiri walaupun mengikuti aturan dari karakter yang telah ditetapkan oleh pihak DC Comic. Seperti bentuk panel, susunan panel, latar dan ekspresi tokoh.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian difokuskan untuk mengungkapkan tentang bagaimana proses Ardian Syaf memasuki industri komik sebagai ilustrator, bagaimana proses kreasi ilustrasi komik Ardian Syaf dalam industri komik Amerika, dan bagaimana dampak dan posisi Ardian Syaf dalam industry komik dunia.

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan dokumen berharga tentang komik khususnya karya ardian syaf dalam bentuk tertulis dan menjadi referensi yang bersifat informasi ilmiah tentang perbendaharaan komik, yang pada gilirannya nanti dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya. Sedangkan untuk manfaat praktisnya yaitu dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai alternatif pengetahuan tentang ilustrator komik yang telah mendunia khususnya ilustrasi komik karya ardian syaf.

## METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif.

Lokasi penelitian adalah tempat Ardian Syaf mengerjakan karya komik yaitu rumahnya yang berada desa Tenggur RT I RW I, Rejotangan, Tulungagung. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2014 sampai 18 Juli 2015.

Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada masalah yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung pada ilustrasi komik yang ada di rumah Ardian Syaf. Pengamatan berkaitan dengan keseharian Ardian syaf, mekanisme kerja di *DC Comic*, proses pembuatan karya dan mengamati karakter visual karya ardian syaf. Tahap kedua yaitu peneliti melakukan wawancara dengan Ardian Syaf sebagai ilustrator komik, istri dan orang tua Ardian syaf. Wawancara yang dilakukan adalah jenis wawancara tidak terstruktur yang telah dirumuskan inti-inti dari permasalahan untuk wawancara yang meliputi latar belakang kehidupan Ardian syaf, pendidikan seni rupa, menekuni dunia seni rupa, proses memasuki industri DC Comic, mekanisme kerja dalam industri DC Comic, proses pembuatan karya. Selain itu, untuk menguatkan validasi wawancara akan dilakukan pada ilustrator lain yang juga berpengalaman di bidang ilustrasi komik yaitu K. Jati selaku komikus “Anak Kos Dodol”. Wawancara yang dilakukan bersifat tidak terlalu resmi sehingga tercipta proses wawancara yang baik dan kondusif. Teknik dokumentasi dilakukan dengan merekam video menggunakan kamera handphone. Data yang terkumpul berupa profil Ardian syaf. Sarana prasarana dan tempat yang digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi komik. Data berfungsi sebagai

acuan untuk menganalisa dan menafsirkan hasil penelitian. Selain data-data tersebut, diperlukan pengambilan foto-foto dari bahan maupun hasil karya ilustrasi komik sebagai kelengkapan dan kesempurnaan hasil penelitian, serta berbagai dokumen lain yang terkait dengan penelitian.

Metode analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, verifikasi data, dan penarikan kesimpulan. Penulis melakukan reduksi data diawali dengan merangkum data yang telah didapat dengan menggunakan teknik pengumpulan wawancara, observasi, dan dokumentasi pada ilustrasi komik Ardian Syaf. Hasil data dari reduksi data di ditampilkan, yaitu peneliti membuat uraian secara rinci tentang hasil penelitian sehingga dapat dipahami. Data-data tersebut meliputi proses pembuatan ilustrasi komik DC karya Ardian Syaf dan perwujudan visual ilustrasi komik DC karya Ardian Syaf. Apabila penarikan kesimpulan tentang proses kreasi ilustrasi karya Ardian Syaf dalam industri DC comics Amerika telah didasarkan bukti yang valid dan konsisten, maka kesimpulan sudah kredibel dan penelitian diakhiri.

Keabsahan data meliputi triangulasi teknik, triangulasi sumber, dan informan review. Triangulasi sumber dari kecocokan data antara wawancara terhadap Ardian Syaf, keluarga (istri, maupun teman yang mengetahui sepak terjang Ardian Syaf dan penikmat komik dari DC (K. Jati). Triangulasi teknik dilakukan dengan kecocokan data yang ada di rumah Ardian Syaf dicek lagi dengan hasil wawancara, observasi dan dari dokumen yang berhubungan dengan data yang diteliti seperti komik yang telah diterbitkan, website DC comics, maupun berkas kiriman dari DC comic kepada Ardian Syaf. Informan review dengan memperlihatkan hasil dari penelitian kepada Ardian Syaf untuk disetujui bersama.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ardian Syaf merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara putra dari Tamsir AS dan Maslikah. Ia merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara yang saat ini telah menikah dengan Efi Retnowati dan memiliki satu orang putra. Ardian Syaf tinggal di desa Tenggur, kecamatan Rejotangan, terletak di bagian timur kabupaten Tulungagung yang berdekatan dengan perbatasan kabupaten Blitar.

Memasuki usia Sekolah Dasar, pelajaran kertakes merupakan pelajaran yang paling disenanginya. Ia sering diikuti berbagai perlombaan dan menang di tingkat kecamatan. Mulai SD, Ardian mulai gemar melukis imajinasinya mengenai karakter prajurit kerajaan, utamanya Majapahit. Hal ini berkat pengaruh ayah yang kerap bercerita tentang dongeng-dongeng Jawa.

Saat usia SMP Ardian Syaf mendapat pelajaran kesenian dari sekolah. Namun perlombaan yang ia ikuti hanya sebatas tingkat kecamatan saja. Semasa SMP, ayahnya menjabat sebagai pemimpin sebuah tabloid sastra Jawa yang terbit setiap minggu. Pada rubrik anak-anak, Ardian dipercaya penuh untuk membuat cerita bergambar berdasar imajinasinya. Itulah pertama kali Ardian membuat karya yang dipublikasikan secara luas.

Setelah memasuki SMA, Ardian Syaf dilibatkan SMAN 1 Ngunut, tahun 1995, tepat saat peringatan 50 tahun kemerdekaan RI, ada lomba melukis tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Panitia Peringatan Hari Besar Nasional. Saat itu, ayahnya yang paling bersemangat untuk mengirim lukisannya. Di luar dugaan, berlomba di kelompok B / Remaja (SLA), Ardian dinyatakan sebagai pemenang.

Mulai mantap dengan bakat yang dimiliki sejak kecil, ia memutuskan untuk mengambil jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Negeri Malang. Ini adalah pertama kalinya Ardian Syaf mendapatkan ilmu khusus dalam pendidikan seni rupa termasuk mendidiknya menjadi seorang desainer dan ilustrator. Lulus tahun 2004, membayangkan diri menggambar komik untuk media massa lokal Jawa Timur. Namun impiannya tersebut hanya mengendap di dalam batinnya. Kemudian ia menjadi tenaga layout di percetakan kampus, yang memproduksi buku dan LKS untuk mahasiswa di UMPress. Gaji yang didapatkannya di UMPress yaitu sekitar Rp 2500 perlembar. Selain sebagai layouter, Ardian Syaf juga mengirimkan cerita dan gambar ke penerbit yang ada di Jakarta. Namun tidak pernah ada respon dari penerbit hingga waktu yang lama. Ia sempat menjadi pengangguran selama satu tahun dan hanya bekerja sebagai freelancer local saja. Selama itu Ardian Syaf terus mengirimkan Karyanya ke penerbit-penerbit dan selalu tidak mendapat jawaban dan tidak pernah membuahkan hasil.

Banyaknya penolakan dari penerbit dalam negeri membuatnya tidak mau cepat menyerah dan terus mengasah kemampuannya menggambar ilustrasi. Masuk pertengahan tahun 2005, atas saran dari teman Ardian rajin browsing mencari informasi terkait lowongan kartunis yang kebanyakan dari perusahaan luar negeri. Ardian kemudian membuka situs *digitalwebbing.com*, sebuah situs yang membuka lowongan untuk para artis komik untuk di seluruh dunia. Dia mencoba memasang galeri di situs Internet.

Untuk pertama kalinya ia memberanikan diri untuk melamar kerja di publisher luar negeri. Berbekal informasi dari temannya Ardian Syaf mencoba mengirimkan karyanya lewat website. Awalnya pekerjaan yang dipilih adalah yang paling ringan yaitu bagian pewarnaan dan berakhir dengan penolakan. Kemudian ia memberanikan diri untuk menawarkan pekerjaan yang lebih tinggi yaitu bagan tinta dan juga di tolak. Terus menambah portofolio di internet juga terus menawarkan pekerjaan ke publisher luar negeri, selang dua tahun Ardian Syaf tidak kunjung mendapat tawaran bekerja sama yang menguntungkan secara financial

Pada akhirnya ia menawarkan pekerjaan yang cukup tinggi dan berat yaitu sebagai penciller. Selang beberapa lama tawaran itu diterima, maun pekerjaan yang dilakukannya yaitu menerima ajakan kerjasama dari berbagai Negara untuk menggarap komik debutan tanpa bayaran. Hal itu diterimanya dengan ikhlas untuk mengasah kemampuan menggambarinya. Karya ardian Syaf yang banyak tersebar di internet mulai dilirik oleh penerbit komik di luar negeri salah satunya yaitu Alex Cross pemilik penerbit komik independen di Amerika

Serikat. Beberapa proyekpun diterima dengan bayaran kecil sekitar \$25 per halaman untuk komik pendek delapan halaman. Selain bekerja untuk penerbit luar negri ia juga menerima pekerjaan dari penerbit local sebagai piñata letak buku untuk lembar Kerja Siswa dengan bayaran Rp 2.500 perlembar.

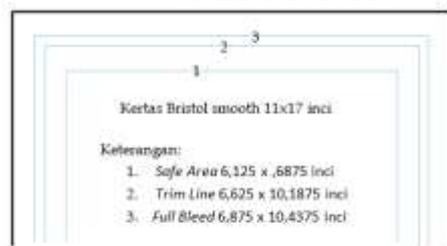
Pada Tahun 2007 Dabelbrother, sebuah perusahaan komi kecil di Amerika Serikat membutuhkan penciller untuk mengubah novel Dresden Files menjadi komik. Kesempatan itu dimanfaatkan Ardian Syaf secara baik dengan mengumpulkan kembali karya-karya sebelumnya yang terbaik sebagai fortfolio. Namun ia menyadari akan sangat sulit untuk menembut penerbit itu karena banyak juga illustrator dari luar negri yang juga ikut mendaftar. Pada akhirnya nama Ardian Syaf menjadi salah satu yang terpilih untuk menjadi penciller dari Dresden files setelah pihak dabelbrothers tertarik dengan gambar yang ia kirimkan.

Menjadi penciller dunia yang cukup dikenal karena kiprahnya di komik Dresden Files membuat Ardian Syaf bergabung dengan Nutopia Agency yaitu sebuah Agency untuk komikus dunia. Setelah berhenti dari Daouble Brothers, tak banyak waktu yang dibutuhkan untuk melamar pekerjaan lain. Agencynya menawarkan fortfolio Ardian Syaf ke marvel dan langsung di terima oleh Marvel.

Setelah keluar dari Marvel, Agencynya menawarkan fortfolionya ke DC Comic dan langsung di terima. Pada pekerjaan awal tidak ada kontrak eksklusif sehingga bayaran maupun pekerjaan yang diterima cukup kecil.

### Hasil Karya Ardian Syaf

Sebagai media menggambar, kertas yang digunakan adalah kertas *bristol smooth* ukuran A3 yang langsung dipaketkan dari Amerika. Kertas ini memuat dimensi standar untuk komik di Amerika berupa garis pembatas untuk peletakan gambar dan daerah yang akan dipotong saat proses pencetakan. Jumlah pengiriman kertas biasanya melebihi jumlah halaman yang akan digambar karena saat gambar rampung hampir 90% Ardian Syaf harus mengonsultasikannya pada pidak DC. Jika gambar diterima, maka melanjutkan untuk menggambar halaman selanjutnya. Jika dirasa kurang puas, pihak DC akan meminta Ardian untuk menggambar ulang. Proses ini bisa berulang-ulang sampai adanya kesepakatan.



Gambar 1 Format Kertas Bristol

### Karya 1

Tittle : *Batman - Blackest Night - Who Burns Who #1*

Year : 2009

Executive Editor: Dan DiDio

Cover Artists : Andy Kubert

Writers : Peter Tomasi

Pencilers : **Ardian Syaf**

Inkers : John Dell, Vicente Cifuentes

Colourists : Nei Ruffino

Letterers : John Hill

Tabel 1 Halaman Satu

Panel	Keterangan
1	Night. Rain is falling. Angle close only on the broken angel wing of Martha and Thomas Wayne's tombstone lying on the ground as rain spatters against it.
2	Angle close only on the face of the stone Angel of Martha and Thomas Wayne's tombstone, as it too is also lying on the ground being spattered by the rain.
3	Angle on the bronze nameplate of Thomas and Martha Wayne attached to the base of the now cracked tombstone, rain spattering against it.
4	Angle close on the unmarked grave of Bruce Wayne, the small tombstone as seen in <i>Blackest Night #0</i> severely leaning close to the ground.
5	Angle close only on Batman (now Dick Grayson of course) as he stares down at the grave off panel. Somber, yet determined as rain pelts him.

Berdasarkan narasi yang diterima, maka Ardian Syaf akan melakukan pola pendalaman naskah sebelum melakukan ilustrasi meliputi pendalaman plot, pedalaman karakter, pendalaman latar dan pendalaman panel.

Pendalaman plot: *Blackest Night - Who Burns Who Volume 1* merupakan miniseri dari *Blacknest Night* yang menekankan pada cerita Batman. *Blacknest Night* sendiri menjadi rangkaian cerita dari Green Lantern yang mengambil pola kebangkitan Black Lantern Corp. Walaupun tidak termasuk dalam kesatuan dunia DC, seri ini mengambil karakter lebih banyak sehingga melibatkan Batman, Superman, Flash, Titans, Wonder Woman, JLA. Sehingga nantinya semua rangkaian cerita dalam *Blacknest Night* saling terhubung hingga mencapai klimaks yang melibatkan semua karakter tersebut. Untuk awalnya, seri ini dipecah-pecah yang sebelumnya didahului kisah dari kebangkitan cincin-cincin kegelapan dan menyebar keseluruh tempat tak terkecuali kota Gotham. Dari sinilah permasalahan dimulai untuk seri Batman dan *Who Burns Who* menjadi seri pertama dari tiga seri batman di *Blacknest Night*.

Selanjutnya adalah mengambil referensi karakter yang telah ada. Dalam cerita *Blacknest Night: Batman Who Burn Who Volume 1* banyak karakter yang dipakai. Batman sebagai tokoh utama diperankan oleh Dick Grayson yang dulunya merupakan Robin generasi pertama dan sepupu Bruce Wayne.



Gambar 3 Karakter Dick Grayson dan Kostum Batman

Pada halaman satu, latar lebih menggunakan potongan mikro dari pemakaman Thomas dan Martha Wayne.

- a. *Panel 1:* Gambar utama berupa telapak tangan yang menghadap langit. Latar berupa tanah yang tergenang oleh air, pecahan batu nisan dan hujan yang masih menitik.
- b. *Panel 2:* Gambar utama berupa wajah patung malaikat batu yang tergeletak di tanah dan menghadap langit. Latar berupa tanah berlumpur, air terpercik, dan beton pemakaman.
- c. *Panel 3:* Gambar utama berupa batu nisan. Latar berupa batu nisan secara luas yang tengah retak.
- d. *Panel 4:* Gambar utama berupa batu nisan. Latar berupa tanah berlumpur dan percikan air hujan.
- e. *Panel 5:* Gambar utama berupa wajah Dick yang menunduk. Latar berupa tetesan hujan yang terus berjatuh dan lagt pemakaman yang mendung. Dengan kata lain sudut pandang diambil dari bawah yang bisa menampilkan alternatif tanah pemakaman seperti pepohonan.

Untuk memaksimalkan ruang pada kertas, maka pembagian luas panel memberikan peran yang cukup besar. Pada dasarnya panel telah dibagi oleh penulis cerita, namun Ardian Syaf diberi kewenangan untuk menentukan jarak dan luas panel sesuai dengan imajinasinya dalam menangkap cerita naskah. Maka Halaman satu terbagi menjadi lima panel yang kesemuanya berbentuk horizontal. Panel 1-4 mengambil sudut pandang dari mata Dick sedangkan panel 5 mengambil sudut bawah menatap pada Dick. Untuk mengurangi kesan monoton, tebal panel dibuat berbeda dan lebih tinggi pada panel terakhir.



Gambar 4 Pengambilan Bentuk panel dan Visualisasi Halaman Satu

Dampak sosial yang di terima Ardian Syaf sebagai ilustrator di DC Comik meliputi: dampak pada diri sendiri yaitu bisa berkarir sesuai hobi, dampak terhadap keluarga yaitu tercukupi nafkah, dampak terhadap masyarakat yaitu lebih dikenal masyarakat, dampak terhadap karir yaitu menambah portfolio yg bagus, dampak terhadap penggemar yaitu banyak dikenal penggemar komik, dampak terhadap ilustrator lain yaitu memberi semangat dan motivasi bahwa ilustrator Indonesia pun tidak kalah dengan negara lain dari hal kualitas.

Tabel 2 Ilustrasi Ardian Syaf di DC Comics

No	Terbit	Judul
1	27/4/2011	Action Comic # 900
2	14/9/2011	Superman: The Black Ring # 2
3	2/3 2011	Green Lantern # 63
4	1/2 2012	Superman: The Reign of Doomday
5	16/11/2011	Green Lanterns: War of the Gren Lanterns
6	14/3/2012	Batgirl #7
7	11/4/2012	Batgirl #8
8	9/3/2012	Batgirl #9
9	21/7/2010	Blackest Night: Rise Of The Black Lanterns
10	8/6/ 2011	Flashpoint: Emperor Aquaman #1
11	23/6/2010	Green Lantern Corps #49
12	28/7/2010	Green Lantern Corps #50
13	18/8/2010	Green Lantern Corps #51
14	22/9/2010	Green Lantern Corps #52
15	25/5/2011	Green Lantern Corps: Revolt Of The Alpha Lanterns
16	6/6/ 2012	Green Lantern: Brightest Day
17	20/1/2010	Superman/ Batman #68
18	17/2/2010	Superman/ Batman #69
19	24/3/2010	Superman/ Batman #70
20	8 /12/ 2010	Superman/ Batman Vol. 10: Big Noise
21	20/1/2010	The Phantom Stranger #42
2	7/9/ 2011	Batgirl #1
23	12/10/2012	Batgirl #2
24	9/11/2011	Batgirl #3
25	14/12/2011	Batgirl #4
26	11/1/2011	Batgirl #5
27	8/2/ 2012	Batgirl #6
28	15/12/2010	Birds Of Prey #7
29	12/10/2009	Birds Of Prey: The Death Of Oracle
31	12/8/2009	Blackest Night: Batman #1
31	.9/9/ 2009	Blackest Night: Batman #2
32	14/10/2009	Blackest Night: Batman #3

33	14/7/2010	Blackest Night: Black Lantern Corps Vol. 1
34	5/5/ 2010	Brightest Day #1
35	3/11/2010	Brightest Day #13
36	5/1/ 2011	Brightest Day #17
37	19/1/2011	Brightest Day #18
38	19/5/2010	Brightest Day #2
39	27/4/2011	Brightest Day #24
40	2/6/ 2010	Brightest Day #3
41	16/6/2010	Brightest Day #4
42	8/7/ 2010	Brightest Day #5
43	4/8/ 2010	Brightest Day #7
44	18/8/2010	Brightest Day #7
45	2/12/2010	Brightest Day Vol. 1
46	9/5/ 2012	Brightest Day Vol. 2
47	7/9/ 2011	Brightest Day Vol. 3
48	4/1/ 2012	Dc Comics Presents: The New 52 #1
49	20/5/2015	Dc Sneak Peek: Batman/superman (2015)
50	17/2/2010	Dc Universe: Origins
51	2/3/ 2011	Green Lantern #63
52	26/5/2010	Green Lantern Corps #48
53	16/11/2011	Green Lantern: War Of The Green Lanterns
54	24/6/2009	Justice League Of America #34
55	14/10/2009	Justice League Of America: When Worlds Collide
56	2/6/ 2010	Justice League: Cry For Justice
57	1/7/ 2009	Justice League: Cry For Justice #1
58	25/11/2009	Justice League: Cry For Justice #5
59	18/11/2009	Justice Society Of America 2580-page Giant #1
60	17/3/2010	Titans #23
61	13/6/2012	Batgirl #10
62	30/10/2013	Batgirl Vol. 2: Knightfall Descends
63	1/4/ 2015	Batman And Robin Annual #3
64	19/11/2014	Batman/superman #16
65	17/12/2014	Batman/superman #17
66	21/1/2015	Batman/superman #18
67	18/2/2015	Batman/superman #19
68	18/3/2015	Batman/superman #20
69	10/6/ 2015	Batman/superman #21
70	8/7/ 2015	Batman/superman #22
71	12/8/2015	Batman/superman #23
72	9/9/ 2015	Batman/superman #24
73	1/4/ 2015	Batman/superman Annual #2

74	17/4/2013	Birds Of Prey #19
75	5/11/2014	Earth 2: Worlds' End #5
76	8/10/2014	Earth 2: World's End #1
78	15/10/2014	Earth 2: World's End #2
79	22/10/2014	Earth 2: World's End #3
80	29/10/2014	Earth 2: World's End #4
81	13/5/2015	Earth 2: World's End Vol. 1
82	10/4/2013	Superboy #19
83	4/2/ 2015	Superman: Earth One Vol. 3
84	2/3/ 2011	Green Lantern #63
85	26/12/2012	Aquaman #15
86	11/7/2012	Batgirl #11
87	8/8/ 2012	Batgirl #12
88	6/2/ 2013	Batgirl Vol. 1: The Darkest Reflection
89	6/2/ 2013	Batgirl Vol. 2: Knightfall Descends
90	20/1/2013	Batman And Robin Annual #1
91	6/11/2013	Batman: The Night Of The Owls
92	10/10/2012	Birds Of Prey Vol. 2: The Death Of Oracle
93	27/8/2014	Brightest Day Omnibus
94	29/5/2013	Catwoman Annual #1
95	16/10/2013	Green Lantern Vol. 3: The End
96	19/2/2014	Green Lantern: Wrath Of The First Lantern
97	26/9/2012	Red Lanterns #0
98	13/11/2013	Red Lanterns Vol. 3: The Second Prophecy

Berdasarkan data yang didapat dari tahun 2009-2015 Ardian Syaf telah mengilustrasikan 96 komik

Sebagai bagian budaya populer yang melemparkan totalitas ide, perspektif, perilaku, maupun fenomena lainnya yang menjadi pergumulan ide untuk menembus kehidupan sehari-hari masyarakat, ilustrasi pada komik merupakan badan dari keseluruhan komik. Namun tidak semua komik DC memiliki jangkauan pembaca yang luas atau hanya jangkauan lokal. Berdasarkan tingkat popularitas karakternya, terbagi menjadi karakter populer dan karakter rintisan. Karakter populer sudah pasti dipasarkan secara global sedangkan karakter rintisan hanya diperkenalkan secara bertahap dari ranah lokal. Jadi untuk maka Ardian Syaf harus telah mengilustrasikan seri dengan karakter utama yang memiliki pasar luas. Karakter utama DC Comic meliputi Superman, Batman, Wonder Woman, Green lantern, The Flash, dan Aquaman.

Berdasarkan karya yang di dapat dari komik yang diilustrasikan oleh Ardian syaf dari tahun 2009-2015 terdapat 68 seri yang mengandung karakter populer. Sehingga ke enam puluh delapan seri komik ini mampu menembus masyarakat yang

luas dengan ilustrasi Ardian Syaf sebagai penopang perwujudannya.

### **Kutipan dan Acuan**

Komik berarti gambar serta lambang-lambang lain yang terjuksposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Menurut sumber lain komik adalah kumpulan gambar ilustrasi yang tersusun menurut urutan yang terpadu sehingga merupakan jalinan cerita yang bersambung. Gambar komik juga disebut cerita bergambar. Gambar komik selain menampilkan gambar yang indah, lucu dan menarik. Gambar tersebut harus menampilkan gambar yang berkaitan dan berkelanjutan. Gambar komik akan memperlihatkan dengan jelas tentang penggambaran sikap, gerak dan karakter pada para pelaku cerita. Oleh karena itu, pelukis gambar komik harus menguasai penciptaan gerak-gerak tertentu dan perubahan perwatakan wajah pelaku dalam berbagai situasi saat tertawa, marah, sedih, terkejut (Suwandi, 2007 :3).

Dalam ilmu ilustrasi sendiri terdapat beberapa gaya yang bisa diaplikasikan dalam komik. Gaya realis yang menekankan pada bentuk asli, gaya impresionisme dan ekspresionisme yang lebih condong pada deformasi bentuk, gaya surealis yang menekankan pada khayalan dan gaya dekoratif yang menstilir atau mengubah bentuk-bentuk yang ada di alam tanpa meninggalkan ciri khasnya.

Obyek ilustrasi komik dapat disajikan dalam berbagai bentuk melalui teknik linier, blok, arsir, dusel, pointilis, aquarel, dan campuran.

Gambar menurut Syafi'i (dalam Doerjanto, 2004 :2) merupakan karya seni rupa yang paling instant artinya paling mudah dan cepat untuk dihasilkan. Gambar dapat dihasilkan dari goresan yang berbekas pada suatu permukaan. Oleh karenanya dapat diduga gambar inilah yang paling awal kemunculannya dibidang seni rupa. Menurut Walage S. Baedenger (dalam Doerjanto, 1992 :3) ilustrasi adalah gambar-gambar yang dibuat khusus dan direncanakan untuk menolong pembaca, dapat menyaksikan sendiri sifat-sifat dan gerak-gerak dari cerita.

Dalam ilmu ilustrasi terdapat beberapa jenis-jenis ilustrasi yang dikelompokkan menjadi karikatur, kartun, manuskrip, ilustrasi buku bacaan, ilustrasi cerita, dan vignette.

Ada tiga hal yang menentukan seseorang bekerja secara teratur dalam komik menurut Mike Friedrich. Pertama mereka memiliki bakat yang baik, kedua mereka mampu menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, dan ketiga mereka adalah orang-orang yang baik. Jika tiga hal tersebut terwujud dalam diri seseorang maka ia bisa menjadikan membuat komik sebagai pekerjaan tetap (Duncan dan Smith, 2009:109).

Mekanisme kerja pada DC Comic meliputi rapat editorial, ringkasan plot, penciling, scripting, letterer (huruf), tinta, mewarnai, pasca produksi, printing, distribusi yang terakhir pengecer.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Proses Ardian Syaf memasuki industry komik sebagai ilustrator dimulai dari kebiasaannya mengunggah portofolio di internet. Ia sering mengambil tawaran membuat ilustrasi meski hanya mendapat bayaran sedikit bahkan ada yang tanpa bayaran. Ketika Dobel brother sebuah perusahaan komik kecil mencari ilustrator untuk novel Dresden Files, Ardian kembali mengajukan portofolionya. Ia diterima dan namanya kini tercantum di komik terbitan amerika tersebut. Nuthopia Agency sebagai agen pencari bakat berhasil menemukan Ardian dan menawari kontrak untuk membantu menyalurkannya ke industry komik yang lebih besar. Tahun 2009 ia berhasil dikontrak Marvel Comic, setahun kemudian ia pindah kontrak dengan DC Comik.

Proses kreasi Ardian Syaf di DC Comic dimulai dari pendalaman naskah yang terdiri dari empat tahap dan yang terakhir berupa pengilustrasian. Pendalaman pertama untuk meresapi alur cerita secara keseluruhan yang didapat dengan merangkum isinaskah. Pendalaman kedua yaitu pemahaman terhadap karakter yang ada di dalam naskah mulai dari latar belakang, kekuatan, sifat dan penampilan agar tidak merubah pakem karakter. Pendalaman ketiga condong pada pengamatan latar sebagai penopang cerita yang diambil dari berbagai referensi. Sedangkan pendalaman terakhir merupakan penerjemahan bentuk panel untuk mendapatkan ruang paling fleksibel. Setelah semua pendalaman dicapai, maka langsung membuat ilustrasi berdasarkan data yang telah didapatkan.

Dampak sosial yang di terima Ardian Syaf sebagai ilustrator di DC Comik meliputi: dampak pada diri sendiri yaitu bisa berkarir sesuai hobi, dampak terhadap keluarga yaitu tercukupi nafkah, dampak terhadap masyarakat yaitu lebih dikenal masyarakat, dampak terhadap karir yaitu menambah portfolio yg bagus, dampak terhadap penggemar yaitu banyak dikenal penggemar komik, dampak terhadap ilustrator lain yaitu memberi semangat dan motivasi bahwa ilustrator Indonesia pun tidak kalah dengan negara lain dari hal kualitas. Berdasarkan data yang didapat dari tahun 2009-2015 Ardian Syaf telah mengilustrasikan 96 komik yang terbagi menjadi cover dan isi. Cover berjumlah 21 buah dan isi berjumlah 75. Karya dari komik yang diilustrasikan oleh Ardian Syaf dari tahun 2009-2015 terdapat 68 seri yang mengandung karakter populer. Sehingga keenam puluh delapan seri komik ini mampu menembus masyarakat yang luas dengan ilustrasi Ardian Syaf sebagai penopang perwujudannya.

### **Saran**

Kepada generasi muda hendaknya dilakukan pelatihan mengenai pentingnya kebudayaan lokal yang bisa disalurkan melalui berbagai media salah satunya adalah komik.

Untuk para Ilustrator/ Komikus disarankan agar meningkatkan kreatifitasnya dalam menciptakan inovasi baru baik dalam karakter, latar, dan cerita yang tidak meninggalkan citra rasa budaya Indonesia.

Untuk Ardian syaf perlu mengadakan studi banding atau apresiasi terhadap karya komik lain baik lokal maupun internasional, agar dapat membuka wawasan dan ide-ide baru untuk terus mengembangkan ciri khas dan karakter. Serta membantu melestarikan budaya daerah melalui komik agar lebih dikenal masyarakat luas.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Bonnet, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta. Bekerja sama dengan Forum Jakarta-Paris.
- Doerjanto, Dody. 1992. *Modul 2 Obyek Ilustrasi*. Surabaya: IKIP.
- Duncan, R. Smith, Matthehw, j. 2009. *The Power of Comics: History, Form & Culture*. New York: Continuum.
- Suwandi. 2007. *Berkarya Seni untuk Sekolah Menengah Dasar*. Jakarta: Ganeca Exact.

