Membaca “gelap-terang” Teguh Santosa

Iwan Gunawan

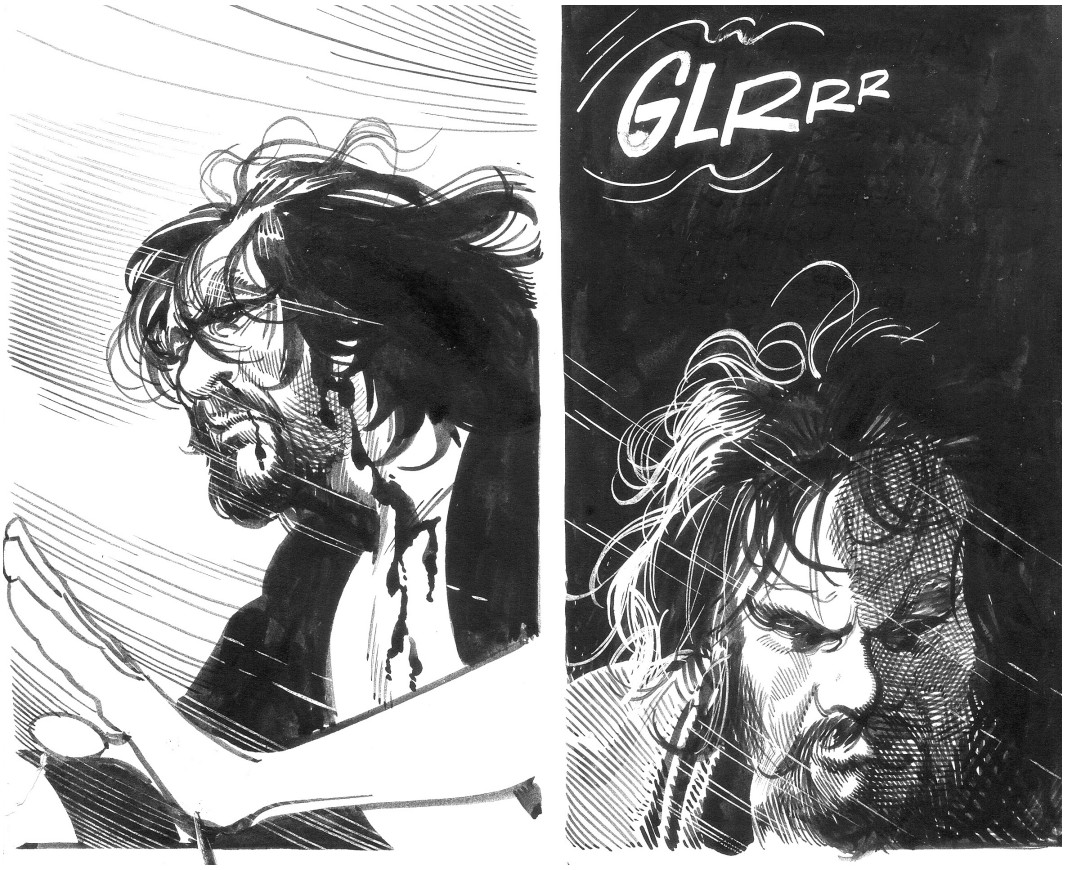
Teguh Santosa, salah satu seniman cergam dari masa kecil saya yang namanya masih melekat di ingatan. Selain ceritanya yang serius digarap melalui riset yang cukup mendalam, gambarnya merupakan salah satu dari yang terbaik di antara yang lain khususnya dalam tehnik penintaan. Tehnik penintaan Teguh Santosa sedemikian kuat pengaruhnya sehingga RA Kosasih, seniornya dan juga sekaligus menjadi salah satu yang menjadi rujukan dari Teguh Santosa, di satu masa sempat mengubah gaya penintaan cergamnya menjadi lebih banyak menggunakan blok. RA Kosasih mengaku karena terinspirasi oleh gaya Teguh Santosa.

Tahap penintaan merupakan bagian penting dari proses menggambar komik karena akan menentukan tampilan akhir. Satu gambar pensil bisa dinterpretasikan dengan berbeda oleh peninta yang berbeda. Dengan pengaturan kepekatan garis dan blok tinta, gambar-gambar menjadi memiliki karakter. Selanjutnya dengan garis-garis tinta itu pula muncul “drama” atau penguatan suasana pada gambar adegan di masing-masing panel cergam. Teguh Santosa senang bereksplorasi pada tehnik meninta, dari yang tehnik yang menggunakan banyak blok, hingga yang belakangan menggunakan tehnik *ink-wash*, tetap saja kita dapat mengenalinya sebagai karya Teguh Santosa. Melalui pena dan kuas, Teguh Santosa membuat garis kontur, membentuk volume, menentukan dimensi kedalaman, dan mengisi bidang. Teguh seperti juga para master cergam yang lain di masa lalu, menggarap semua tahap menggambar sendirian, tidak ada pembagian kerja seperti pekerja komik masa sekarang. Jadi, hasil penintaan cergam-cergam Teguh Santosa terkendali penuh, sesuai dengan visual yang menjadi keinginannya. Dari penentuan mana bidang dan bagian yang harus gelap dan mana yang terang, muncul karakter gambar “Teguh Santosa”.

Dalam tehnik cetak di masa lalu, proses reproduksi dari *artwork* menjadi acuan cetak *letterpress* (terbuat dari timah), sangat membutuhkan garis dan bidang cetak yang jelas dan tegas. Tehnik cetak komik di masa tahun 1960-an masih menggunakan *letterpress*. Hanya sampul yang menggunakan tehnik raster untuk mendapatkan gambar nada penuh. Tehnik cetak pada isi cergam tidak menggunakan raster sehingga dalam memberi kesan “abu-abu” atau “bayangan” sangat mengandalkan tehnik menggambar garis arsir (*cross hatch*), didapatkan kesan *volume* dan kesan meruang.

Gambar 1. Panel dari *Sandhora*, 1968

Salah satu panel dari cergam *Sandhora* (1968). Panel ini menunjukkan intensitas Teguh menggarap penintaan di setiap unsur. Pada setiap bidangnya, langit, laut, pakaian, kulit dan tong diberi garis-garis sugesti yang menunjukkan perbedaan bahan (kayu, kain, air, udara dst), juga menunjukkan perbedaan kedalaman dan volume. Langit dan laut dibedakan dengan kepekatan dan arah garis. Tong diberi garis garis mirip tekstur kayu. Wajah tokoh Doel Rasjid (sebelah kiri) sangat kuat kesan tulang pipinya yang menonjol akibat dari tehnik arsir. Juga, terlihat kesan brewok yang baru tumbuh.



Gambar 2. Panel dari *Kuil Loncatan Setan*, 1972

Pada dua panel Kuil Loncatan Setan di atas, saya terkesan dengan keluwesan lengan dan pergelangan tangan Teguh Santosa menggerakkan kuas. Pada bagian rambut aliran lengkungnya mulus. Pada panel kanan Teguh menggunakan cat putih pada latar hitam untuk menggambarkan helai rambut yang tertiup angin.Untuk membuat kesan nada abu-abu, Teguh menggunakan arsir silang. Yang didapatkan dari arsir tersebut bukan hanya “kadar gelap” tapi juga bentuk wajah. Kepekatan arsir dan arah garis arsir menentukan bentuk wajah dan tonjolan-tonjolannya.

Gambar 3. Panel dari *Seratus Keping Emas buat Tinggo*, 1967

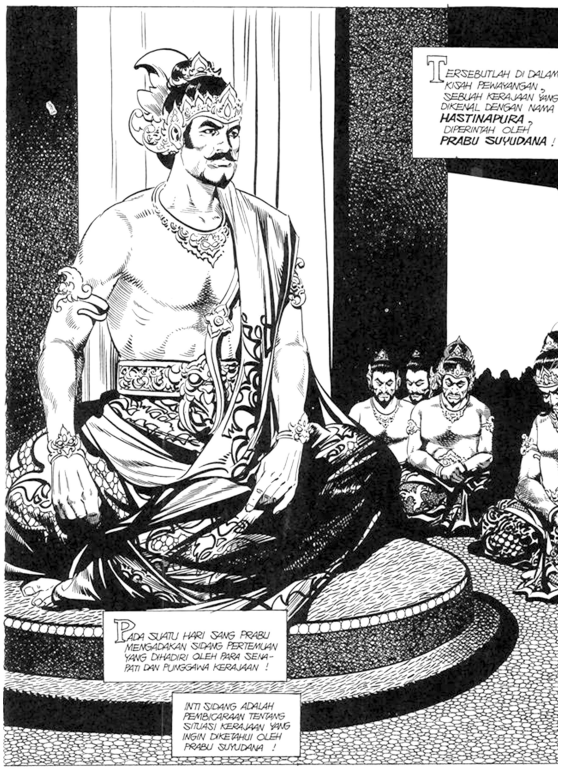
Pada panel cegam *Seratus Keping Emas buat Tinggo karakter* sosok wajah diwujudkan dengan menggunakan blok hitam. Tehnik semacam ini di kalangan seni rupa disebut sebagai chiaroscuro, yaitu tehnik mengolah kontras cahaya dan bayangan. Dalam film, tehnik ini juga banyak digunakan misalnya pada beberapa adegan di film *Godfather*, atau film *Sin City* yang diadaptasi dari komik. Akibat sinar yang keras dari samping maka sisi gelap wajah membentuk lekuk hidung, tulang pipi, kantung mata, juga mulut. Akibat dari jatuhnya sinar yang tidak merata pada wajah misalnya, akan menyampaikan pesan yang berbeda. Bayangan yang cukup kontras mendukung efek dramatis dan emosi yang keras dari tokoh yang digambarkan. Tidak semua adegan sesuai untuk diperlakukan dengan tehnik bayangan yang keras ini.

Gambar 4. Panel dari *Seratus Keping Emas buat Tinggo*, 1967

Di samping untuk memberikan efek dramatis, bayangan atau blok hitam sangat membantu keseimbangan dari komposisi gambar-gambar Teguh Santosa. Pada gambar 4, terlihat bayangan dahan pohon dan daun memberi keseimbangan pada komposisi keseluruhan. Apabila kita membayangkan hanya ada ketiga orang pendekar saja dalam panel tanpa bayangan dahan pohon, maka hasilnya tidak akan sedramatis komposisi yang sekarang. Dengan bantuan bayangan dahan pohon tersebut, pandangan mata terfokus pada satu titik. Perhatikan juga garis garis dari kiri dan kanan yang mengarah ke titik yang sama.

Gambar 5. Panel dari *Kuil Loncatan Setan*, 1972

Teguh tidak selalu mengisi ruang dengan tekstur. Kadangkala ruang dibiarkan putih untuk memberikan kesan ruang dan agar terfokus pada satu obyek. Ada banyak pertimbangan dalam menggambar, tidak semua panel diberikan solusi yang sama. Gambar 4 dan 5 ini kebetulan mengambil sudut pandang yang mirip, mengintip dari atas. Di gambar 4 latar depan dibuat gelap karena fokus pada orang. Sementara pada gambar 5 Latar depan sebagi obyek utama yang harus dibuat lebih detail. Latar pendukung dibuat samar dengan tambahan garis-garis putih. Latar paling belakang dibuat siluet . Dengan membedakan *treatment* penintaan didapatkan urutan kedalaman (jauh-dekatnya obyek) dan urutan prioritas melihat.



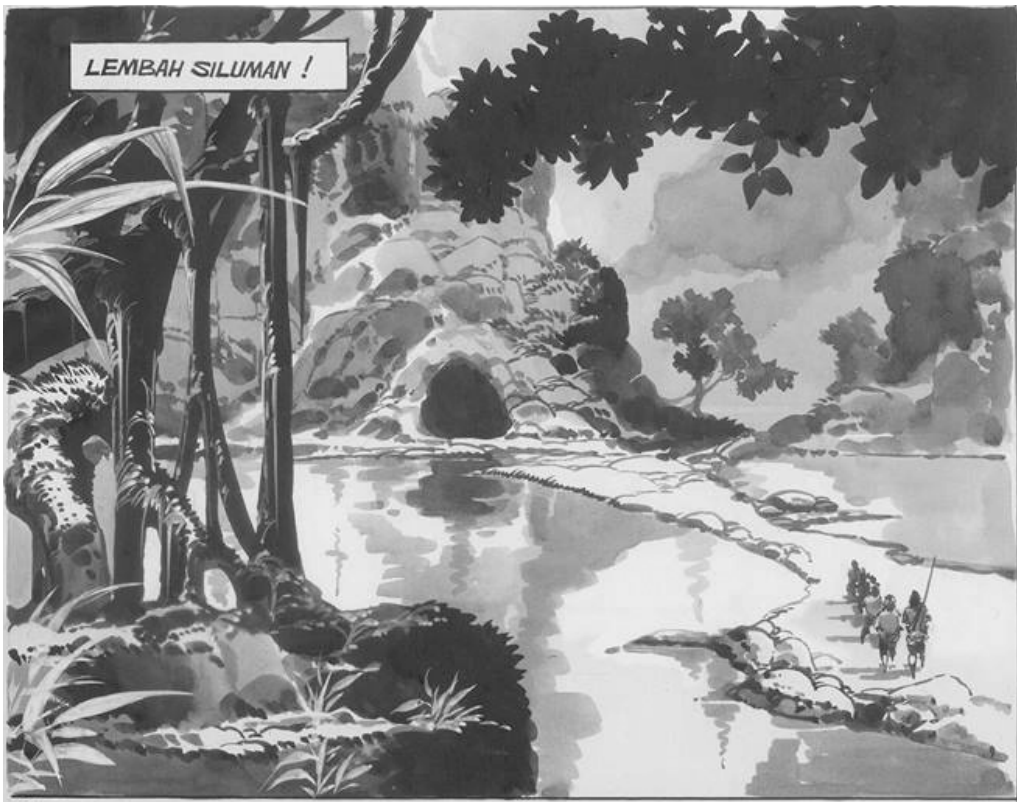
Gambar 4, 5 dan 6. Panel dari cergam *Dew Ruci* (1984)

Pada gambar 4, 5, dan 6, Teguh banyak mengisi ruang dengan tekstur, ada yang terdiri dari bentuk oval, ada yang berupa garis-garis pendek, dan ada yang berupa

aliran garis-garis. Pada cergam Dewa Ruci, Teguh mengurangi intensitas arsir dan blok hitamnya. Di sini dan cergam-cergamnya di tahun 80-an hingga 90-an, Teguh, walaupun masih ada sebagian arsir dan blok, lebih mengandalkan garis kontur. Garis kontur (atau ada yang menyebutnya sebagai *outline*) merupakan tehnik yang mendasar. Ada beberapa tehnik membuat kontur seperti misalnya garis kontur mati (sebagian orang menyebutnya *clean line*) dan garis variatif. Garis kontur mati ini artinya tebal garis sama rata, mulai dari awal menggaris sampai ke ujungnya. Ada yang semua obyek yang digambar diperlakukan sama ketebalannya, ada juga yang berbeda-beda, tergantung kebutuhan penekanan. Garis variatif yaitu garis yang berbeda tebalnya dalam satu tarikan garis.

Walaupun Teguh pada perkembangan gambarnya mengurangi tehnik "bayangan" yang terkenal itu, komposisi dan aspek drama dari gambar yang dihasilkan tidaklah berkurang. Dari segi penintaan, aspek kontur dari gambar yang dibuat masih menampakkan ciri Teguh Santosa. Kuncinya ada di pendekatan menciptakan "bayangan". Ketika membuat kontur, Teguh tidak hanya menggaris melainkan menciptakan "bayangan" lewat garis-garis. Pada bagian yang kurang terkena sinar misalnya, dibuat garis kontur yang lebih tebal. Sebaliknya pada bagian yang terkena cahaya lebih, maka garis kontur menipis. Cergam Dewa Ruci memperlihatkan kecenderungan perubahan gaya penintaan yang lebih "terang". Gambarnya terkesan lebih "bersih". Blok hitam dan arsir hanya digunakan seperlunya.

Di gambar 4 juga terlihat bagaimana Teguh Santosa menggunakan tekstur untuk mengisi bidang dinding, lantai dan singgasana. Tekstur tersebut diatur kepekatannya sehingga mengesankan ada cercahan sinar yang jatuh di bagian tertentu, sementara bagian lain secara bertahap menggelap. Juga tingkat kepekatan tekstur digunakan untuk menunjukkan lengkungan di singgasana,



Gambar 7. Panel dari cergam *Ki Demung*, *artwork* yang belum diterbitkan

Pada cergam *Ki Demung* dan beberapa judul lain seperti seri *Mahesa Rani* di majalah Hai, Teguh menggunakan semacam cat air untuk menambahkan nuansa pada gambarnya. Tehnik percetakan sekarang (offset) sudah lebih mendukung untuk jenis artwork nada penuh seperti ini.

Tehnik nada penuh (t*oning*) untuk menciptakan efek volume, kedalaman, dan membedakan tektur obyek. Lukisan Cina dan Jepang biasa menggunakan tehnik lukisan tinta hitam yang diencerkan, sehingga mendapatkan baik warna hitam pekat maupun gradasi turunannnya. Tidak seperti tehnik cat air, Teguh Santosa dalam menggambar untuk komik ini tetap menggunakan garis kontur walaupun tidak sebanyak biasanya. Kontur ini pun terkadang ada bagian yang berwarna abu-abu. Juga masih digunakan bidang blok hitam yang pekat. Pada daerah yang jauh misalnya, digunakan warna abu-abu muda. Tehnik ini memberikan nuansa yang agak berbeda, bisa memberi kesan transparan atau lembut. Dengan tehnik ini, fungsi arsir garis yang ditujukan untuk memberi kesan volume (tiga dimensi) sudah tidak diperlukan, karena sudah digantikan nada warna gradasi.

Gambar 8. Ilustrasi sampul belakang *Sandhora*, 1969

Ciri khas gambar Teguh Santosa, yang menjadi kekuatan karya-karyanya, terletak pada keahlian beliau menyusun gelap terang, yang memanfaatkan semua tehnik dari kontur, arsir gelap terang hingga nada lengkap. Ilusi tiga dimensi dibangun dengan menggarap lapisan lapisan gelap terang dengan kesadaran tentang sudut datang cahaya. Selalu ada pesan artistik yang ikut dalam cerita. Gambar 8, dari sampul belakang *Sandhora* merepresentasikan keterampilan Teguh Santosa menggunakan tehnik penintaan. Ada siluet, ada efek tiga dimensi dari wajah Mat pelor yang muncul akibat arsir, ada penggunaan garis kontur untuk menggambar wajah Sandhora yang digunakan secara efisien. Ada pembedaaan arah garis yang membentuk tekstur membedakan bahan atau permukaan benda. Juga tehnik tinta putih di atas hitam di sebelah kiri yang dimanfaatkan untuk memberi kesan gambar yang muncul secara

bertahap. Secara keseluruhan, tanpa kalimat-kalimat yang ada di gambar tersebut, kita bisa menangkap impresi dan kompleksitas cerita dari cergam Sandhora.

Komik, selain merangkai panel-panel menjadi seni sekuensial, juga membuat setiap panel sebagai karya seni rupa. Teguh Santosa sadar akan keterbatasan tehnik cetak. Hitam Putih baginya bukan jadi hambatan. Hal itu dibuktikan dengan hasil penggarapan gelap dan terang dari setiap panel dari komik yang dibuatnya dengan penuh pertimbangan, sesuai karakter dari adegan. Membuat komik bagi teguh Santosa bukan seperti membuat *storyboard* untuk film yang lebih mementingkan aspek fungsinya semata, sebagai panduan atau "penggambaran" jalannya cerita. Komik bukan sekedar teks yang digambarkan, tapi Gambar sudah menjadi bagian dari struktur ungkap bahasa komik. Gelap-Terang dan bentuk-bentuk yang muncul akibat media pena dan kuas merupakan ekspresi dan pesan yang tidak bisa diwakili kata-kata. Teguh sudah mencapai tataran *craftmanship* yang tinggi dalam menggunakan bahasa penintaan yang sempurna.