

**KOMIK-KOMIK HALIM TEH DALAM KONTEKS
PERKEMBANGAN
TEMA, BENTUK DAN GAYA**

RAZID BIN ABDUL KARIM

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2010

**KOMIK-KOMIK HALIM TEH DALAM KONTEKS PERKEMBANGAN
TEMA, BENTUK DAN GAYA**

RAZID BIN ABDUL KARIM

**DISERTASI INI DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SEBAHAGIAN SYARAT MEMPEROLEHI
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (SENI)**

**FALKULTI SENI DAN MUZIK
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2010

PENGAKUAN

Saya mengaku disertasi ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya saya jelaskan sumbernya.

10.01.2010

RAZID BIN ABDUL KARIM
M20031001201

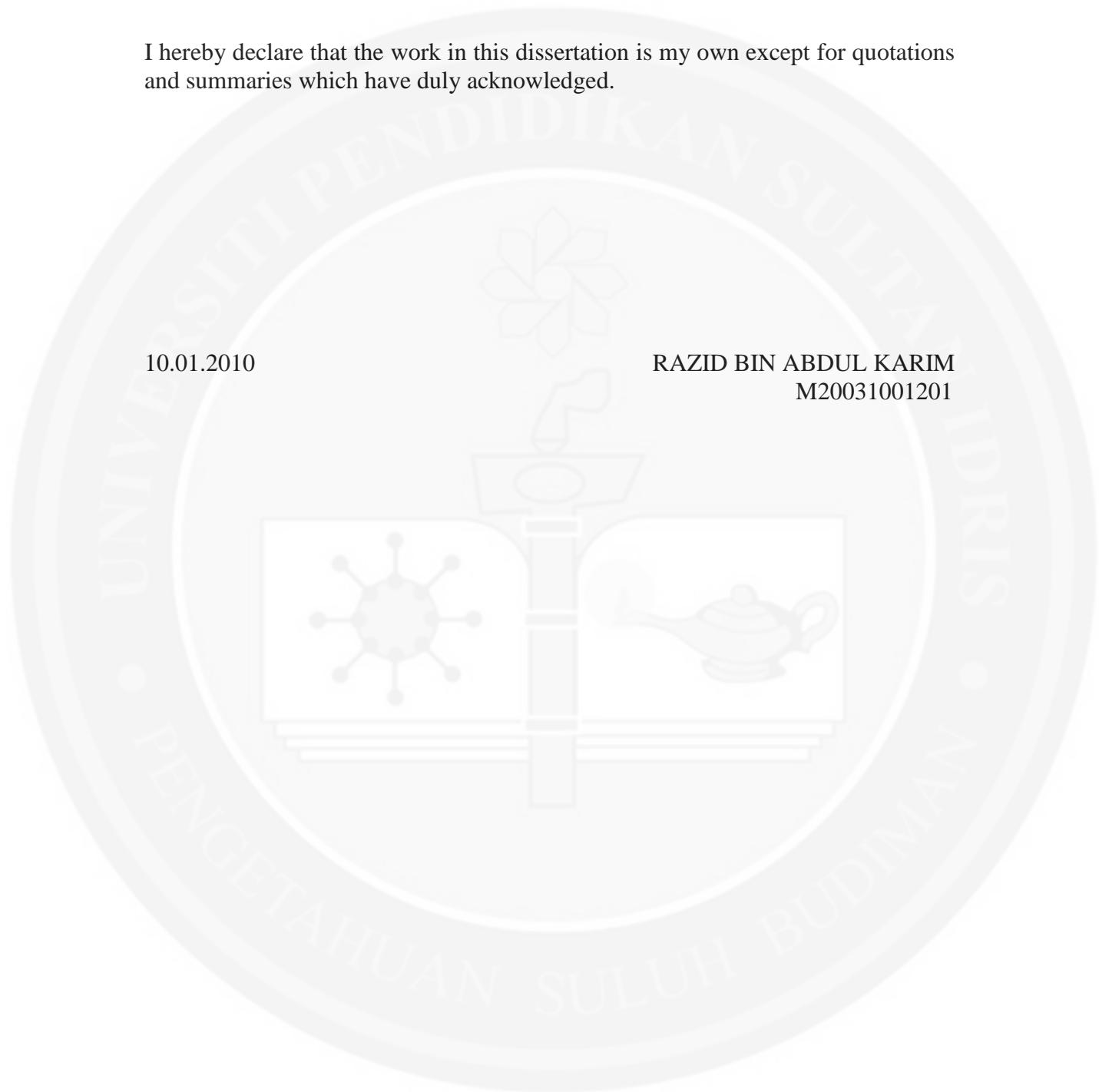


DECLARATION

I hereby declare that the work in this dissertation is my own except for quotations and summaries which have duly acknowledged.

10.01.2010

RAZID BIN ABDUL KARIM
M20031001201



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, setinggi-tinggi kesyukuran dipanjatkan ke hadrat Allah SWT kerana dengan keizinanNya, penyelidikan ini telah dapat disempurnakan.

Banyak pihak yang terlibat dalam menyiapkan penyelidikan ini. Terlebih dahulu, saya ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Dr. Ahmad Suhaimi bin Mohd Noor selaku Penyelia Utama kerana memberi bimbingan, tunjuk ajar serta saranan-saranan yang berguna sepanjang penyelidikan ini.

Saya juga amat menghargai dan mengucapkan ribuan terima kasih yang tidak terhingga kepada mereka yang telah memberi pertolongan serta sumbangan dalam memberi maklumat bagi menjayakan penyelidikan ini. Mereka adalah:

Prof Tjetjep Rohendi Rohidi, Dr Abdul Halim bin Husain, Encik Salleh bin Haji Ismail dan keluarga (anak saudara Halim Teh), Encik Abdul Hamid BSLN, Dekan, Timbalan Dekan, semua pensyarah seni dan semua staff di Fakulti Seni dan Muzik yang turut memberi kerjasama. Penghargaan juga untuk isteriku Jamilah binti Adanan yang menyemak dengan sabar dan semangat buat anak-anakku Juliana, Juliamira, Syafiqah, Syazwani dan Ammar Rafiq.

Terima kasih.

Razid bin Abdul Karim.

Abstrak

Himpunan komik Halim Teh dikaji bermula dari tahun 1950-an hingga tahun 1980-an. Halim Teh menjadi pilihan kerana dalam tempoh 30 tahun itu beliau terus berkarya. Komik yang telah dihasilkan ini adalah satu khazanah seni yang tinggi nilainya dan perlu diberi perhatian. Dalam kajian ini, pengkaji membahagikan kepada 4 era iaitu tahun 1950-an, era tahun 1960-an, era tahun 1970-an, dan era tahun 1980-an. Tujuan pembahagian ini supaya dapat dilihat bagaimana peranan tema, bentuk dan gaya yang dipilih oleh Halim Teh dalam memperkembangkan komiknya. Kaedah ini dapat melihat perbezaan era antara tema, bentuk dan gaya yang dipilih. Pemilihan tema ini juga ada kesamaan dengan pelukis komik lain yang bergiat sezaman dengannya. Pengkaji memilih beberapa ilustrasi dari komik Halim Teh untuk dibuat deskripsi visual melalui pendekatan pengalaman visual pelbagai. Pendekatan ini melalui peringkat tafsiran deskripsi, analisis formal, interpretasi dan penilaian. Kaedah kualitatif dan teks sebagai rujukan utama dipilih, rujukan arkib, galeri dan perpustakaan tetap menjadi keperluan untuk mendapatkan maklumat bercetak. Temu bual diperlukan untuk menambah maklumat tokoh. Pengkaji mengharapkan hasil ini dapat menjadi sumbangan kepada masyarakat. Dapatan kajian ini boleh dijadikan bahan sejarah untuk kegunaan pelajar dan masyarakat umum. Halim Teh berjaya menerapkan nilai sejarah negara melalui komiknya.

ABSTRACT

A collection of Halim Teh's comics are studied from the 1950's to the 1980's. Halim Teh was chosen because he had been constantly producing comics for thirty years. The researcher thinks the comics that were produced were a valuable art assets worth a study. In his research, the researcher segmented Halim Teh's comics into 4 eras ; the 50's, the 60's, the 70's and the 80's. The reason for this segmentation is so that we can see how themes, forms and styles were Halim Teh's preference in prolonging his comics. In this way, it is hoped that we can trace and see the era differences with the chosen theme, forms and styles. Nevertheless, with the chosen theme, there might be a similarity with other comic artists that were active during his time. Besides, the researcher will be able to choose several Halim Teh's comics for visual description through a variety of visual experiences. This approach is going through several stages, description, formal analysis, interpretation and evaluation. Though qualitative methods and texts used as major references were chosen, the archives, the galleries and the libraries were still needed to get printed information. Interviews too were conducted to obtain more information about the artist. The researcher hopes that this research will contribute to society and as an outcome that can be a history for pupils and society. Halim Teh was able to instill historical values for the nation through his comics.

	Halaman
KANDUNGAN	
PENGAKUAN	i
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	viii
SENARAI ILUSTRASI	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang Penyelidikan	1
1.2 Masalah Penyelidikan	2
1.3 Tujuan Penyelidikan	4
1.4 Soalan Kajian	6
1.5 Signifikan Kajian	6
1.6 Kerangka Teori	9
1.7 Metodologi Kajian	11
BAB 2 PERKEMBANGAN KOMIK SECARA UMUM DI MALAYSIA	
2.1 Pengenalan	13
2.2 Definisi Komik	16
2.3 Perkembangan Komik Barat	17
2.4 Komik-Komik di Malaysia	19
2.5 Halim Teh Dalam Perkembangan Komik di Malaysia	23

BAB 3	DESKRIPSI VISUAL KOMIK-KOMIK HALIM TEH	
3.1	Pengenalan	31
BAB 4	TEMA, BENTUK DAN GAYA DALAM KOMIK HALIM TEH	
	TEH	
4.1	Pengenalan	60
4.2	Tema Komik-Komik Halim Teh	62
4.3	Bentuk Komik-Komik Halim Teh	64
4.4	Gaya Komik-Komik Halim Teh	71
BAB 5	KOMIK-KOMIK HALIM TEH	
5.1	Pengenalan	78
5.2	Perkembangan Melalui Tema	79
5.3	Perkembangan Bentuk	91
5.4	Perkembangan Gaya	96
BAB 6	KESIMPULAN	
6.1	Kesimpulan	101
6.2	Sumbangan	104
6.3	Cadangan	106
	BIBLIOGRAFI	108

SENARAI JADUAL

Jadual		Halaman
3.1.1	Senarai nama komik-komik Halim Teh (antara yang dapat disenaraikan)	32
3.1.2	Deskripsi Visual (tajuk yang dipilih)	34
4.1	Perkembangan komik-komik Halim Teh	61



SENARAI ILUSTRASI

Ilustrasi	Halaman	
2.3.1	Pembalasan 1	21
3.3.1	Pulau Bintang	35
3.3.2	Keris Berpuaka 4	38
3.3.3	Keris Berpuaka 7	39
3.3.4	Keris Berpuaka 13	40
3.3.5	Keris Berpuaka 16	41
3.3.6	Keris Berpuaka 4	42
3.3.7	Lantaran M.G.	44
3.3.8	Lantaran M.G.	45
3.3.9	Lantaran M.G.	47
3.3.10	Johan Pahlawan Rimba	48
3.3.11	Istana Jingga	51
3.3.12	Sesat Di Rumah Kosong	52
3.3.13	Parameswara: Pembukaan Melaka	54
3.3.14	Parameswara: Pembukaan Melaka	55
3.3.15	Parameswara: Pembukaan Melaka	57
4.2.1	Tun Jana Khatib	67
4.2.2	Johan Pahlawan Rimba	69
4.2.3	Lantaran M.G.	70
4.3.1	Megat Iskandar Syah	76
5.1.1	Adikku Salmah	80
5.1.2	Lantaran M.G.	82
5.2.1	Tun Jana Khatib	92
5.2.2	Nina	95
5.3.1	Sang Rajuna Tapa	98
5.3.2	Parameswara: Pembukaan Melaka	99

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penyelidikan

Terdapat banyak komik-komik dalam pasaran kini membuatkan pengkaji terpenggil untuk meninjau perkembangannya. Di kedai buku, gerai dan tempat awam yang menjual akhbar turut dihiasi dengan komik-komik dari luar negara yang berjaya menguasai pasaran tanah air. Umum mengetahui zaman awal dahulu terdapat begitu banyak komik berbahasa Inggeris. Ini adalah kesan dari penjajahan di zaman awal kemerdekaan negara ini. Hari ini komik yang diterjemah dari Jepun, Korea, China umumnya Asia berjaya mendapat perhatian dan menambat hati kanak-kanak malahan orang dewasa untuk membacanya. Komik hari ini telah menjadi koleksi bagi remaja-remaja yang menyukainya. Memiliki cerita yang popular, khasnya yang ada kaitan dengan cerita di kaca televisyen telah menggerakkan pengkaji untuk meninjau sejarah perkembangan

komik di negara ini sekitar awal 1950-an hingga 1980-an yang ada menceritakan mengenai sejarah suasana dan budaya masyarakat ketika itu. Komik adalah hasil ilustrasi yang dilukis dalam bentuk satu siri atau penceritaan. Oleh yang demikian, sejarah perkembangan ilustrasi juga akan dikaji secara ringkas untuk melengkapkan penciptaan komik. Sebenarnya hasilan komik yang dicipta oleh kartunis perlu diangkat, kerana komik-komik ini memberi makna kepada masyarakat dan sejarah negara ini. Hasil komik dapat memberi pengetahuan, nilai dan pengajaran jika dihayati dengan baik oleh masyarakat. Komik juga adalah hasil seni, “karya seni ada mempunyai nilai sumbangan yang penting, ini sama dengan sumbangan seorang saintis kerana sains dan seni dapat melahirkan pelbagai pendapat, informasi dan pengetahuan baru. Tanpa diberi interpretasi, maklumat yang ingin dan hendak disampaikan tidak akan diperolehi” (Barret, 2003). Dalam kajian ini, karya Halim Teh akan pilih dan beberapa karyanya akan diberi tumpuan. Pengkarya sezaman dengannya juga akan disentuh untuk membuktikan bahawa ramai pelukis komik yang dibiarkan dan hasil mereka tidak dikaji. Sebagai sebuah karya seni, komik juga ada peranannya dalam masyarakat dan sumbangannya perlu diangkat agar sejarahnya diketahui oleh generasi kita.

1.2 Masalah Penyelidikan

Zaman awal kemerdekaan, akhbar dan majalah menjadi bahan utama untuk masyarakat mendapat maklumat dan juga hiburan. Komik-komik dianggap sebagai bahan hiburan yang ringkas dan mudah difahami kerana ada ilustrasinya atau gambar hasilan lukisan yang menggunakan teknik garisan. Kehadiran

Inggeris ke negara ini bukan sekadar menjajah tetapi mereka juga telah memperkenalkan karya-karya catan, cetakan, gurisan oleh pelukis-pelukis abad ke-18 dan abad ke-19. Komik adalah karya seni berbentuk lukisan yang menggunakan teknik garisan mudah telah juga dibawa masuk. Sebenarnya komik ada kaitan dengan sejarahnya seawal karya lukisan yang terdapat seperti di gua-gua batu. Lukisan di gua ada maksud atau sebagai alat komunikasi di samping pelukisnya dapat mengekspresikan sesuatu. Oleh yang demikian komik adalah lebih dekat dengan kanak-kanak, kerana kanak-kanak juga suka mengekspresikan maklumat melalui contengan di atas dinding. Komik lukisannya ringkas dan mudah difahami oleh kanak-kanak. Berdasarkan ini perlu diberi perhatian kerana melalui komik sebenarnya dapat menyalurkan pengetahuan dan kemahiran psikomotor kepada kanak-kanak.

Komik banyak terdapat dalam pasaran ketika itu, tetapi amat sukar untuk kita meneliti atau memahami lebih mendalam kerana tiada penulisan apresiasi yang didokumentasikan. Ini menyebabkan masyarakat tidak dapat menghargai karya pelukis-pelukis komik. Pelukis komik bukan sekadar melukis dan membina jalan cerita yang menarik malah tentu ada mesej apakah sebenarnya yang cuba hendak disampaikan dan disambut pembaca sebagai hiburan. Pelukis komik ada peranannya dalam masyarakat bila mereka mencipta sesuatu.

Ciri-ciri imej dan watak dihasilkan tentu mempunyai makna yang perlu diberi perhatian. Mesej sebenar boleh didapati jika diteliti dengan terperinci mengupas struktur imej yang terhasil dan kostium yang dipakaikan pada imej yang terhasil. Karya Halim Teh ini berbentuk realistik hasil dari peniruan figura

manusia sebenar. Apakah ini satu aliran masa itu atau identiti beliau. Di sini akan dikaji komik tersebut sebagai objek seni visual yang mempunyai stail, teknik tersendiri pelukis.

Komik-komik ini dihasilkan mengikut kaedah tertentu dan menggunakan bahan yang sesuai ketika itu. “Oleh yang demikian kita perlu mengkaji dan mengetahui apakah tujuan karya ini dihasilkan dan faedahnya kepada masyarakat zaman tersebut. Ini ada kaitan dengan kajian seni dalam kontek budaya yang memberi makna kepada penghasilnya” (Hatcher, 1999). Pengkaji dapat satu tidak balas yang berbeza bila melihat karya-karya yang berbeza dari pelukis. Ini dapat kita hubungkaitkan dengan zaman, suasana, peristiwa dan fokus ketika itu atau secara amnya ada kaitan dengan persekitaran sosiobudaya ketika itu.

1.3 Tujuan Penyelidikan

Melalui kajian komik Halim Teh ini akan dapat memberi pengetahuan yang lebih mendalam di zaman awal kemerdekaan negara. Kajian ini dapat memberi peluang kepada pengkaji untuk meneroka, menganalisis dan membuat interpretasi struktur formalistik yang boleh dilihat pada bahan yang dikaji. Oleh yang demikian secara tidak langsung struktur kontekstual masyarakat atau sosiobudaya ketika itu akan dihuraikan yang dapat dikaitkan dengan komik yang dikaji. Apa yang diharapkan dengan kajian ini dapatlah menjawab persoalan–persoalan tertentu yang menjurus kepada perkara yang ada kaitan dalam kajian ini. Antara tujuan kajian dibuat adalah seperti berikut;

1.3.1 Menjelaskan dan memahami perkembangan tema, bentuk dan gaya komik Halim Teh.

Di samping itu, secara tidak langsung pengkaji dapat melihat latar belakang sejarah masyarakat pada masa itu dari segi sosial, ekonomi dan politik. Namun demikian pendekatan akan berkisar pada kualiti estetik dan makna-makna simbolik subjek yang dikaji dan akan hanya tertumpu kepada subjek itu semata-mata. Ini dapat menjelaskan iaitu sebagai sejarahwan seni, kita tidak dapat menjanjikan satu kajian yang lebih kritikal (Barnet, 1999). Jelas matlamat utama kajian ini untuk meneroka bahan-bahan karya seni yang ditinggalkan, dilupakan dan mencari andaian makna sosial yang dapat menjelaskan kewujudan hasil seni tersebut.

Komik-komik ini berkemungkinan dapat memberi sumbangan kepada pemikiran masyarakat ketika itu. Namun begitu pendekatan ini akan menjurus kepada satu bentuk kefahaman yang lebih mendalam tentang persoalan kenapa karya ini dihasilkan dan dikaitkan dengan zaman itu. Kajian diharapkan dapat memberi dan menimbulkan kesedaran akan nilai sejarah bahan-bahan ini agar tidak diabaikan atau dibiarkan berlalu tanpa ada usaha mendokumenkan. “Sejarahwan sosial melihat hasil seni memberi idea atau dapat membawa idea untuk pembentukan sejarah masyarakat dan perubahan sosial sesuatu zaman. Karya sebegini boleh dianggap atau dikaitkan dengan penerapan sesuatu ideologi tertentu” (Barnet, 1999).

Kajian ini lebih kepada unsur deskriptif. Kajian deskriptif hanya menceritakan apa sahaja yang dilihat. Oleh itu, kajian ini dapat memberi ruang

cara pendekatan dan kaedah tertentu dalam disiplin kajian sejarah seni. Ini tidak terbatas kepada apa yang dapat dilihat atau digambarkan oleh pelukis secara fizikalnya. Melalui disiplin tersebut penjelasan bagaimana Halim Teh menggunakan objek seninya sebagai satu wadah pada zaman itu dapat diterjemahkan. Secara jelas perkara ini tidak sahaja berkisar kepada aspek formalistik, sentuhan aspek kontekstual dikaitkan juga.

1.4 Soalan Kajian

Hasil daripada permasalahan kajian ini, maka persoalan-persoalan kajian diwujudkan agar persoalan ini dapat dihuraikan melalui permasalahan yang ada.

Ini termasuklah:

- 1.4.1 Apakah tema-tema yang wujud dalam karya-karya komik Halim Teh?
- 1.4.2 Bagaimanakah bentuk dan gaya luaran komik karya Halim Teh?
- 1.4.3 Bagaimana perkembangan komik Halim Teh?

1.5 Signifikan Kajian

Imej-imej visual yang ditemui perlu diberi perhatian agar bahan-bahan ini atau artifak seni tidak terbiar begitu sahaja dan diabaikan menyebabkan ianya musnah atau hilang kerana kesan perubahan masa. Pengkaji berpendapat bahan ini perlulah diberi perhatian melalui kajian sejarah yang menitikberatkan analisis dan diskusi mengenai imej-imej tersebut. Pendekatan yang berteraskan aspek formalistik, aspek pendekatan kontekstual dikaitkan juga. Ini kerana kajian ini melibatkan perubahan sosial masyarakat mengikut zaman. Oleh itu kajian ini

memerlukan pengetahuan yang berkaitan dengan pendekatan dalam disiplin sejarah seni (D'zul Haimi, 2000). Jelas kajian ini tidak akan tertumpu sepenuhnya hanya kepada pendekatan formalistik.

Kajian adalah selari dengan bentuk interpretasi dalam aktiviti sejarah seni visual di sekolah. Ini perlu kerana melalui kajian ini dapat memberi ruang bagaimana membuat sesuatu interpretasi terhadap hasil karya seni yang sama dengan “discipline-based art education” yang diamalkan. Cara ini membolehkan kajian ilmiah terhadap nilai seni secara meluas dan bersistem. Ini termasuk dalam menganalisis karya seni mahu pun dalam meneliti perbandingan sejarah. Kaedah penelitian secara ilmiah digunakan dan dilakukan melibatkan akademik. Ini bersifat berkecuali dan adil dalam usaha mencari kebenaran nilai seni tanpa memihak kepada konsep seni tertentu (Sem C.Bangun, 2001).

Penilaian kritikal meningkatkan keperihatinan terhadap kualiti, signifikan seni, menanam keperihatinan estetika dan amnya sebagai kepuasan seni. Dalam pendidikan seni visual, ini dapat memberi tumpuan terhadap hasil seni dan membolehkan pelajar lebih kompeten dalam penghayatan estetika. Melalui pembelajaran dan pendedahan ini membolehkan pelajar membuat kriteria penilaian sendiri. Di kalangan guru pendekatan seperti formalistik dan kontekstual dapat menjalin satu pertalian yang berkaitan dengan sebab, pemahaman ringkas dan sensitiviti. Ini dapat membantu pelajar membuat justifikasi estetika sebagai satu cara menambahkan keserasian penilaian secara am (Wolff & Geahingen, 1999).

Dalam seni, kemahiran “melihat” adalah untuk menyedari sesuatu hasil kerja dalam konteks yang lebih luas atau mempunyai kerangka rujukan. Perkara ini dapat mengukuhkan dari segi pengetahuan, kefahaman yang mendalam dan kebolehan untuk mengaitkan kepada struktur sejarah. Kebiasaannya seni secara umum mempunyai pelbagai bentuk, stail, kaedah dan fungsi seni. Berdasarkan disiplin tertentu ini akan menjurus kepada hal lain. “Apresiasi seni akan menjurus kepada persepsi yang lebih jitu, pemahaman yang lebih mendalam dan beberapa kefahaman lain yang bermakna dan bernilai” (Wolff & Geahigen, 1999). Jelasnya kemahiran sebegini amat diperlukan oleh semua guru dan pelajarnya.

Estetika dan sejarah seni dapat menjelaskan konsep, menilai logik perbahasan dan menyediakan maklumat kontekstual sebagai pengalaman. Apresiasi seni dapat mempertajamkan lagi kemampuan persepsi dan menyediakan kemahiran-kemahiran untuk menganalisis, berbincang dan menilai kerja-kerja tertentu berdasarkan “nature”, kualiti dan kepentingan. Jadi pelajar dapat memberi satu sokongan ke arah sesuatu yang bersifat personal dan keaslian kerja dengan merujuk (Wolff & Geahigen, 1999).

Menulis adalah satu cara bagaimana menggalakkan pelajar untuk menguasai perbahasan, memperkatakan tentang seni secara efektif dan membentuk pemikiran, pemerhatian dan membuat kesimpulan. Menyatakan melalui penulisan sama seperti melibatkan diri dengan pembacaan untuk meluahkan tentang apa yang difikirkan dan dirasai secara ikhlas (Wolff & Geahigen, 1999). Cara ini merupakan satu kefahaman yang mendalam, kerana seseorang yang mempunyai apresiasi profesional dalam seni tidak akan pergi jauh jika perkara ini tidak

terbentuk satu tahap kefahaman yang mendalam dan mempunyai makna atas apa yang dibuatnya. Ini juga berkaitan dengan deria persepsi pengamatan deskriptif terhadap apa yang dilihat, contohnya komik.

“Penghargaan atau apresiasi seni adalah suatu latihan yang memerlukan penglibatan sepenuhnya deria melihat. Apabila menggunakan deria ini, hubungan kita dengan objek seni adalah secara pasif” (Zakaria Ali, 1989). Apabila kita berhadapan dengan sesebuah komik, kita sebenarnya melihat menggunakan deria mata dan pemikiran kita sebagai satu proses pengamatan. Seni ini adalah berbentuk dua dimensi, jadi cara melihat dan pemikiran dapat membuatkan kita memahami apa yang hendak disampaikan oleh pengkaryanya. “Deria mata adalah deria yang paling penting untuk disampaikan maklumat tentang dunia luar kepada otak iaitu 70% jika dibandingkan dengan deria lain yang disatukan” (Walker & Chiplin, 1997). Daripada pemerhatian, mata memberi tumpuan kepada ciri-ciri yang menonjol pada objek berkenaan. Pengetahuan pemerhati akan dibina daripada penglihatan tersebut dan ditentukan oleh bentuk objek. Jadi ciri-ciri dominan akan menarik perhatian mata secara tafsiran “linear” (Walker & Chaplin, 1997). Maklumat dikenal pasti, diproses dan dihantar ke otak untuk dijadikan sumber pemikiran dan perasaan. Pemikiran dan perasaan ini dimanifestasikan dan dikomunikasikan dalam bahasa representasi visual (Lazzari & Schlesier, 2002).

1.6 Kerangka Teori

Kajian dimulakan dengan melihat perkembangan komik ini melalui pembentukan tema yang dihasilkan. Namun demikian dibuat deskripsi dan tafsiran terhadap

beberapa ilustrasi terpilih mengikut era perkembangan komik tersebut. Deskripsi secara visual dibuat pada komik-komik tersebut dan seterusnya akan ditafsirkan secara pendekatan dan kaedah Pengalaman Visual Pelbagai oleh Edmund Burke Feldman (Sem C. Bangun, 2001). Cara ini melibatkan empat peringkat tafsiran iaitu deskripsi, analisis formal, interpretasi dan evaluasi atau penilaian. Interpretasi dan tafsiran akan meliputi aspek formalistik serta kontekstual dan ini merupakan cara analitikal.

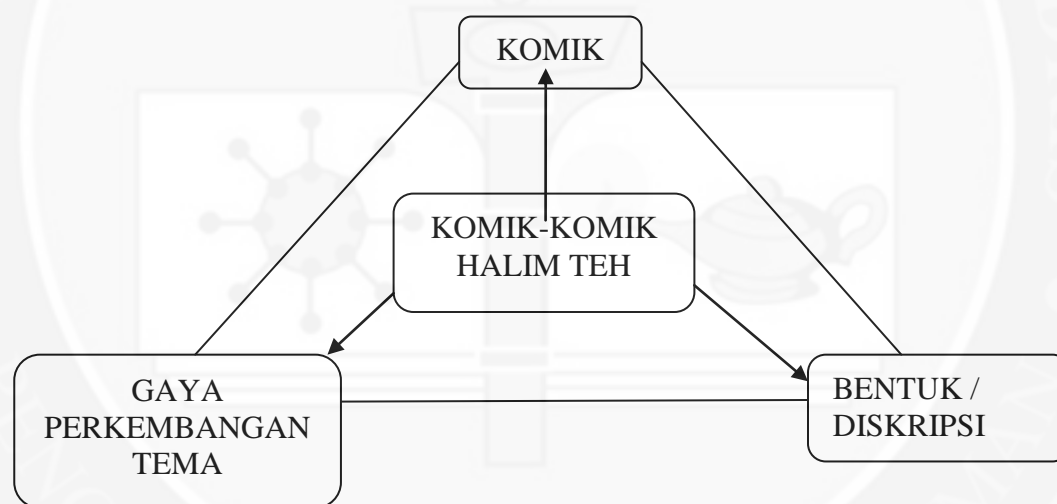
“Seni adalah suatu bahasa, suatu perantaraan dalam berkomunikasi daripada segi idea, kepercayaan dan untuk meninggalkan sebarang hal daripadanya adalah seperti kita meninggalkan sesuatu yang tidak kita fahami secara langsung” (Barret, 2003). Berdasarkan pendapat ini, kajian perlu dilakukan merujuk kepada deskripsi, pengumpulan maklumat atau data secara visual. Pada tahap ini elakkan membuat kesimpulan peribadi yang bersifat ilusi atau imaginatif. Dalam hal ini tafsiran yang sah adalah yang mempunyai kaitan dan penggunaan bahasanya hendaklah mudah difahami.

Dalam tafsiran deskriptif perlu diberi perhatian jumlah pemilihan petikan ilustrasi dari komik-komik yang dipilih. Teknik penggunaan garisan dan bentuk-bentuk serta imej yang terhasil diberi perhatian apabila membuat pengamatan. Setiap komik berkenaan ada tema, bentuk dan gaya serta ada pengajaran yang cuba hendak disampaikan oleh pelukis.

Analisis formalistik ini adalah sama dengan ciri-ciri sensori kualiti formal, ekspresif dan teknikal. Analisis bersifat strukturalisme berpusat kepada hasil bentuk imej. Pada peringkat ini hal benda dikaji dengan melibatkan penggunaan

elemen dan prinsip dalam sesuatu gubahan. Analisis elemen garisan, rupa, jalinan, bentuk dan warna dijelaskan pada ilustrasi yang dipilih. Dalam prinsip contohnya komposisi, imbangan, kadar banding dan penegasan juga berkaitan bila sesebuah gubahan dihasilkan. Idea dan teknik penghasilan akan menjadi landasan untuk melihat imej dan lambang yang terhasil. Rajah 1.6.1 menunjukkan kerangka konsep.

Rajah 1.6.1 Kerangka Konsep



1.7 Metodologi Kajian

Secara umum penelitian kajian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Kaedah penyelidikan dijalankan secara deskriptif yang melihat teks secara formalistik menghurai berdasarkan asas seni reka yang terdapat pada teks yang

dikaji. Tumpuan utama terhadap teks yang dikaji, akan dianalisis komik tersebut mengikut pilihan pengkaji. Cara kedua merujuk kepada pembacaan asas berkaitan dengan ilustrasi, kartun dan komik. Ini ada kaitan kerana asas pembentukan komik adalah ilustrasi. Kartun juga menyampaikan mesej seperti komik, bezanya komik ada penceritaanya yang berurutan dan panjang. Komik yang dipilih dikategorikan mengikut era, iaitu tahun 1950-an, 1960-an, 1970-an, dan 1980-an. Ini bertujuan untuk memudahkan melihat perbezaan dari segi tema, bentuk dan gaya yang akan dikaji. Kaedah temu bual dijalankan untuk mendapat maklumat biodata pelukis melalui individu yang dipilih. Mereka terdiri daripada keluarga pelukis. Individu yang dipilih ini diharapkan dapat memberi maklumat yang benar dan boleh dipercayai kerana pelukis yang dikaji ini telah meninggal dunia. Temu bual secara tersusun atau berstruktur untuk mendapat maklumat tepat latar belakang pelukis yang berkaitan dengan pendidikan, pekerjaan dan penglibatannya dalam bidang yang dikaji. Temu bual secara spontan juga dijalankan agar mendapat maklumat yang spontan bila bercerita tentang diri pelukis dan karyanya. Pengkaji menggunakan kamera digital untuk merakamkan semula karya pelukis dan dipindahkan ke dalam komputer. Kajian juga dilakukan di perpustakaan, arkib dan galeri untuk mendapatkan maklumat yang bercetak dan telah direkodkan.

BAB 2

PERKEMBANGAN KOMIK SECARA UMUM DI MALAYSIA

2.1 Pengenalan

Sebuah masyarakat ada sistem sosiobudaya tersendiri dan dipertahankan dalam kehidupan. Komunikasi dalam masyarakat perlu, untuk memahami dan memperkembangkannya. Tanda-tanda dalam komunikasi terus berkembang dengan berkembangnya tamadun sesebuah masyarakat. Kehidupan adalah yang berkaitan dengan budaya, iaitu sesuatu yang berkaitan dengan makna dan simbolisme (Walker, 1977). Kebudayaan adalah satu pembentukan sistem simbol yang dapat diberi makna dan menjadi panduan kepada sesebuah masyarakat (Geertz, 1973). Kebudayaan adalah keseluruhan pengetahuan, kepercayaan dan nilai-nilai yang ada pada manusia terjalin dalam simbol-simbol. Sistem simbol dapat memberi panduan dalam kehidupan berkomunikasi (Tjetjep Rohendi, 2000). Kebudayaan bukanlah statik, kerana manusia sentiasa berusaha untuk

menyelesaikan sesuatu masalah. Ini mewujudkan perubahan dan jawapan baru dalam kehidupan. Dalam kehidupan berlaku interaksi masyarakat dengan kelompok masyarakat yang lain. Ketika ini nilai masyarakat lain mula dipelajari. Hubungan antara masyarakat dan memahami simbol-simbol dalam masyarakat itu dapat memperkayakan lagi budaya sesebuah masyarakat.

Dalam sejarah kehidupan manusia, peradabannya telah bermula apabila adanya interaksi melalui gambar. Ini dapat dirujuk pada bangunan kuno Mesir, gambar ukiran yang disusun untuk menceritakan sesuatu adalah semacam komik (Nesbitt, 1954: dalam Priyanto, 2005). Dari budaya melukis gambar, bermula susunan huruf yang ditafsirkan dan diterima dalam masyarakat. Namun demikian tidaklah dinafikan berlaku juga komunikasi melalui gerak badan. Bahasa lisan ini difahami oleh masyarakat yang mengamalkannya. Kebudayaan terus berkembang telah membentuk tanda dan makna. Permulaan ini telah memberi banyak tanda visual yang dapat dilihat dalam kehidupan seharian yang boleh dirujuk pada cara berpakaian, rumah, alatan, makanan, kenderaan dan lain-lain. Artifak seperti lukisan, ukiran, ragam hias dan lain-lain dapat menolong manusia memahami tanda visual iaitu dengan makna atau nilai bagi sesebuah masyarakat.

Gambar komik adalah berbentuk ilustrasi. Ilustrasi yang pertama di negara ini telah dapat dikesan melalui Hikayat Abdullah pada tahun 1849 yang dihasilkan oleh Abdullah Munshi (Ahmad Suhaimi Mohd Noor, 2001). Perkembangan media cetak memberi peluang kepada pelukis-pelukis ilustrasi menghasilkan karya mereka untuk tujuan tertentu. Percetakan dan penerbit awal di negara ini dikuasai oleh masyarakat Melayu, antaranya seperti Jelutung Press

(1928) kepunyaan Syed Sheikh Al Hadi, Pustaka Haji Abdullah Nordin Arrawi (1910) kepunyaan Haji Abdullah Nordin Arrawi, Al Huda Press (1933), Lembaga Pustaka Melayu (1939), Publishing Comanya Jelutung (1938), Commercial Press (1933), United Press (1929), dan Persama Press (1931). Penerbit-penerbit tersebut telah mengeluarkan pelbagai majalah dan buku agama untuk kegunaan masyarakat ketika itu dalam tulisan jawi. Ketika itu juga sistem pendidikan mula diperkenalkan oleh barat turut menggunakan tulisan jawi. Ini adalah cara barat hendak mendekati masyarakat ketika itu, bukti jelas di awal kedatangan Inggeris mereka telah menerbitkan akhbar Melayu tulisan jawi pada tahun 1890-an (Ahmad Suhaimi Mohd Noor, 2001).

Ketika itu masyarakat lebih memahami tulisan jawi, kerana tulisan ini menjadi asas perkembangan ilmu di kalangan masyarakat Melayu dan digunakan di rantau ini sejak zaman silam. Oleh yang demikian, ilustrasi, kartun dan komik diterbitkan dengan penjelasan dalam tulisan jawi. Bukti jelas apabila kitab agama seperti Kitab Mukaddam (Pustaka Haji Abdullah Nordin Arrawi) ada mengandungi ilustrasi cara mengambil wudu', tayammum dan orang sedang sembahyang dan penerangannya dalam jawi (Ahmad Suhaimi Mohd Noor, 2001). Ini membuktikan penerangan berbantuan ilustrasi dan gambar berurutan ini dapat menjelaskan lagi kefahaman masyarakat terhadap rukun-rukun beribadat. Perkembangan sistem pendidikan di sekolah kemudiannya telah berubah apabila mereka memperkenalkan tulisan rumi. Perkembangan ini menyebabkan masyarakat Melayu terpaksa berubah dan belajar tulisan rumi. Kesannya wujud

akhbar dalam tulisan rumi dan menyebabkan ilustrasi, kartun dan komik juga turut berubah penerangannya dalam tulisan berkenaan..

Gambar memberi tanggapan atau maksud tertentu. Pelukis akan melukis memilih hal benda tetapi penekanan akan diberi pada elemen yang ada isi dan maksud gambar sahaja. Komik tidak digubah dengan “sense of beauty” sebagai tujuan aliran penciptaan. Komik bukan sekadar gambar, tetapi ada tulisan (huruf) yang dapat dan melengkapkan penceritaan yang hendak disampaikan. Jelaslah komik perlukan tulisan untuk pelukis memperjelaskan maksudnya.

2.2 Definisi Komik

Komik adalah satu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar yang tidak bergerak disusun sedemikian rupa sehingga dapat membentuk satu cerita. Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan gambar. Komik diterbitkan dalam pelbagai bentuk, bermula dengan bentuk strip yang diterbitkan di akhbar-akhbar, majalah dan ada dalam bentuk buku tersendiri. Terminologi komik dapat dilihat melalui pendapat dan tokoh-tokoh berikut. Dalam buku *Graphic Storytelling*, komik didefinisikan sebagai susunan gambar yang dilengkapi dengan belon kata-kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik (Will Eisner, 1996). Dalam buku “*Comic and Sequential Art*”, Eisner mendefinisikan eknis dan struktur komik sebagai “*sequential art*”, iaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu idea (Eisner, 1986).

Secara umum para ahli sejarah masih belum sependapat mengenai definisi komik. Sebahagian berpendapat bahawa bentuk-bentuk cetaknya perlu

ditekankan, yang lain lebih mementingkan kesinambungan imej dan teks, dan sebahagian lagi lebih mementingkan sifat kesinambungannya (sequential). Oleh yang demikian definisi komik yang bersifat subjektif ini telah berkembang dan dapat memberi pelbagai istilah baru seperti ;

- Picture stories - Rudolphe Topffer (1845)
- Pictorial narratives - Frans Masereel and Lynd Ward (1930s)
- Picture novella - Drake Waller (1950s)
- Illustories - Charles Biro (1950s)
- Picto – fiction - Bill Gaine (1950s)
- Squential art (graphic novel) - Will Eisner (1978)
- Nouvelle manga – Freric Boilet (2001).

Kesimpulan secara umum dapatlah dikatakan komik adalah seni visual yang menggabungkan lukisan dan tulisan untuk menyampaikan cerita. Komik juga boleh ditakrifkan sebagai lukisan-lukisan yang diletakkan dalam petak yang berurutan bagi menggambarkan peristiwa yang ingin disampaikan. Dalam petak ini turut mengandungi belon-belon yang berisi dialog untuk menghidupkan watak-watak dalam komik tersebut.

2.3 Perkembangan Komik Barat

Di zaman Mesir umpamanya representasi bentuk satira ini telah ditemui di atas daun papyrus dan hasil awalnya membawa kisah politik dipaparkan melalui

gurisan-gurisan di atas batu yang ditemui di Pompeii (Steven Heller, 1981, dalam Salleh Haji Ismail, 1988).

Masyarakat umum mengetahui dan mengakui komik bermaksud cerita yang berilustrasi. Komik dapat disamakan dengan cerita sesebuah filem. Boleh dikatakan komik adalah gabungan antara lukisan dan tulisan yang dapat dikaitkan dengan kesusasteraan dan filem. Komik berkembang selari dengan perkembangan industri percetakan akhbar. Sejarah komik moden bermula di Barat. Pada mulanya komik hanya disiarkan di akhbar-akhbar harian dengan gaya lukisan kartun yang mengandungi unsur-unsur hiburan dan juga kritikan. Sebenarnya cerita yang mengandungi lukisan dan ada rentetan penceritaannya telah pun wujud lebih awal lagi iaitu sekitar tahun 1830-an yang dihasilkan oleh Rudolphe Toepffer di Geneva (Gowans, 1971). 'Yellow Kid' karya Outcautt yang telah dihasilkan dalam tahun 1897 telah diangkat sebagai sebuah komik (Gowans, 1971).

Komik yang berasal daripada perkataan 'comic' dalam bahasa Inggeris itu sendiri bermaksud 'bersifat lucu'. Namun demikian terdapat komik-komik yang berunsur aksi telah diterbitkan, antaranya adalah Superman, Batman dan Captain America. Penampilan komik ini sebagai bukti bagaimana Barat cuba mengenengahkan hero fiksyen mereka ke seluruh dunia. Pengaruh komik ini begitu mendalam di sanubari kanak-kanak di negara kita. Ini jelas apabila kita dapat melihat bagaimana komik-komik ini dikembangkan.

Superman merupakan watak fiksyen dan wira perkasa DC Comics yang julung kalinya muncul dalam 'Action Comics' pada tahun 1938 dan dianggap sebagai salah seorang wira fiksyen yang terhebat di dunia. Superman direka oleh

Jerry Siegel dan Joe Shuster. Kisah Superman telah dirakam dalam bentuk komik, rancangan televisyen, filem dan permainan video. Watak Superman dilahirkan di planet Krypton dan sebagai Kal-El telah dihantar ke bumi oleh ibu bapanya sebagai wira terakhir planet asalnya sebelum planet tersebut meletup dan menemui hari kiamat. Kal-El dibesarkan oleh pasangan Jonathan dan Martha Kent, hidupnya bersama-sama makhluk bumi dengan nama Clark Kent.

Superman mempunyai kuasa luar biasa yang diterangkan melalui cogan kata “lebih cepat berbanding peluru yang memecut, lebih berkuasa berbanding keretapi lokomotif, boleh melalui atas bangunan tinggi dengan satu lompatan” (faster than a speeding bullet, more powerful than a locomotive, and able to leap tall buldings in a single bound) yang dihebahkan dalam drama radio pada sekitar tahun 1940-an. Meski pun cogan kata ini masih dipakai sehingga kini, batasan dalam cogan kata tersebut dapat disesuaikan dengan perubahan zaman. Superman asalnya komik telah menjadi satu identiti termasyhur hingga kini.

2.4 Komik- Komik Di Malaysia

Komik di negara kita sejarahnya bermula dengan komik berbahasa Inggeris. Contohnya seperti komik Topper, Dandy, Boeser, Beano dan lain-lain. Umum mengetahui kanak-kanak suka komik ini kerana komik adalah cerita bergambar yang mudah kerana ayat dan bahasanya mudah difahami. Jelas sepintas lalu komik adalah cerita yang berbentuk hiburan mudah dan kadangkalanya melucukan. Faktor inilah yang menjadi kegemaran kanak-kanak. Masa ini media elektornik belum berkembang pesat, jadi lukisan satira yang memberi sindiran

kepada isu-isu nasional dan antara bangsa telah menjadi penting dalam masyarakat di abad kesembilan belas.

Peringkat awal cerita melalui komik biasanya membawa kelucuan, tetapi kemudiannya telah bertukar ke cerita yang lebih dekat dengan masyarakat seperti cerita berbentuk percintaan, detektif, peperangan, kepahlawanan, sejarah dan lain.lain yang sesuai ketika itu. Pada tahun 1937 cerita detektif telah dianggap satu bentuk cerita baru kepada kanak-kanak di Amerika Syarikat (Hirsh, 1971).

Di Malaysia komik Melayu telah wujud di awal tahun 1950-an. Permulaan ini berlaku apabila masyarakat tempatan menyukai atau berminat dengan komik kanak-kanak yang terdapat ketika itu dalam bahasa Inggeris. Berita Harian adalah akhbar berbahasa Melayu yang telah memberi perhatian terhadap penciptaan komik dan kartun. Ini jelas apabila akhbar berkenaan ada menulis petikan berikut; “Dan terakhir sekali, kita mempersembahkan kumpulan gambar-gambar “comic” kita – satu kumpulan yang terbesar sekali yang boleh didapati dalam surat khabar di Malaya ini. Tuan-tuan akan tertawa melihat Mat Jambul dengan isterinya Gayah, satu kelamin yang disukai. Ini dilukis khas untuk Berita Harian. Tuan-tuan akan bergembira mengikut pengembaraan Tarzan, Mandrake dan Saint dan juga kejadian-kejadian yang menggelikan hati dalam riwayat Si-Kecil, Tok Mesai, Gadis dan Teruna, dan Pelukis Ajaib. Ini bukanlah semuanya. Kita berjanji bahwa pada tiap-tiap hari dalam minggu ini Berita Harian akan menghidangkan satu cerita yang baharu, yang menakjubkan lagi menarik hati” (Berita Harian, Isnin, 1 Julai 1957:1, dalam Mulyadi, 2004). Jadi ini telah memberi peluang kepada pengkarya komik Melayu untuk bersaing dengan komik berbahasa Inggeris.

Kemunculan komik-komik awal telah dipelopori oleh antaranya Rashid Din, Saidin Yahaya, Raja Hamzah, K. Bali, Jamil Sulong, Halim Teh dan lain-lain lagi.

PEMBALASAN (1)

Oleh R. HAMZAH



Ilustrasi 2.3.1 Pembalasan (1) oleh Raja Hamzah dipetik dari Mulyadi (2004)

Raja Hamzah adalah antara nama yang begitu produktif bukan sahaja dalam komik rujuk ilustrasi 2.3.1, beliau juga terlibat dalam kartun. Penglibatan Raja Hamzah dalam komik sukar hendak dinafikan kerana kesungguhannya dalam bidang ini menyebabkan lahirnya ramai pelukis komik dan kartun. Kedudukannya sebagai pekerja di akhbar Utusan Melayu dan kemudiannya di Berita Harian telah memberi peluang kepada beliau untuk aktif dalam bidang ini. Sumbangan beliau dalam bidang ini amat jelas sekitar tahun 1950-an hingga 1970-an. Ini terbukti apabila pelukis kartun Lat telah menganggap beliau sebagai hero dalam bidang ini (Mulyadi, 2004). Komik-komik Raja Hamzah seperti “Dol Keropok” dan “Wak Tempeh” telah diterbitkan dalam akhbar berkenaan dalam tahun 1950-an. Komik awal Raja Hamzah ketika ini disiarkan dalam ruangan khas untuknya dalam Utusan Zaman, hingga akhirnya ruangan ini diganti dengan komik sains fiksiyen

yang berjudul “Flash Gardon” pada 31 Mei 1959 oleh Dale Barry dan diterjemahkan ke tulisan jawi. Komik lain yang diperkenalkan dalam akhbar ini seperti “Nancy”, oleh Ernie Bushmiller, “Chris Canon” dan “Tarzan” oleh Edgar Rice Burroughs (Mulyadi, 2004). Dari tahun 1960 hingga tahun 1967 Raja Hamzah telah berjaya menerbitkan tiga belas buah seri komiknya dalam Berita Minggu. Tema yang menjadi pilihan Raja Hamzah adalah yang berkaitan dengan masyarakat Melayu, contoh temanya yang baik akan dibalas dengan kebaikan. Komiknya ada juga yang berasaskan kepada cerita dari sastera Parsi yang dipetik dari buku Hikayat Seribu Satu Malam.

Halim Teh adalah salah seorang yang mendapat pengaruh Raja Hamzah dalam penghasilan komik. Komik-komik ini telah diterbitkan melalui akhbar-akhbar, majalah dan juga buku-buku kecil seperti majalah Tunas, Gelanggang Kanak-kanak dan lain-lain. Oleh yang demikian Halim Teh dianggap antara pelukis komik yang begitu produktif dan konsistan penghasilannya sekitar tahun 1950-an hingga 1980-an. Perkembangan komiknya akan dikaji mengikut tahun dan pemilihan tema yang membolehkan karyanya terus mendapat perhatian dan berkembang. Pemilihan tema adalah antara perkara penting ketika ini, untuk membolehkan cerita itu mendapat perhatian masyarakat. Dalam hal ini tidak dapat dinafikan ada juga pelukis komik lain yang memilih tema yang sama untuk mengembangkan ceritanya, tetapi sudah pasti yang membezakannya adalah jalan ceritanya. Walaupun demikian tidak semua karya Halim Teh yang akan dibuat kajian. Pemilihan juga ada kaitan dengan era zamannya, sebagai contoh, zaman 1950-an, 1960-an, 1970-an dan 1980-an. Namun demikian terdapat juga pelukis-

pelukis komik lain yang turut menyumbangkan karya mereka seperti Kamaruddin Abu Bakar, Alias Kulup, Osman Baru, Meor Shahrman Hasan (kemudian dikenali dengan nama Mishar), Sulaiman Awang, Husin Saad, Abdul Razak Rahman, Ghazali Salleh, Ahmad Fauzi Yusof dan beberapa yang lain (Salleh Ismail, 2006).

2.5 Halim Teh Dalam Perkembangan Komik di Malaysia

Abdul Halim bin Teh adalah nama sebenar Halim Teh telah dilahirkan di Lenggong Perak sekitar tahun 1934. Dilahirkan di dalam keluarga yang sederhana dan beliau adalah anak yang kelima daripada tujuh orang adik beradik. Bapanya seorang guru, Halim Teh mendapat pendidikan awal di Sekolah Melayu Lenggong sehingga darjah lima. Penglibatan Halim Teh dalam bidang ini berdasarkan minatnya melukis, kerana beliau tidak pernah mendapat pendidikan formal dalam bidang ini (Rashidah bt Teh, 2005). Penglibatannya adalah berdasarkan usaha sendiri secara bersungguh-sungguh dengan melihat contoh komik-komik berbahasa Inggeris yang ada dalam pasaran ketika itu. Selain dari itu Halim Teh juga belajar secara peniruan dan pemerhatiannya apabila melihat karya-karya komik awal Melayu yang dihasilkan oleh Raja Hamzah dan Saidin Yahaya.

Pada masa itu keperluan bahan untuk melukis komik agak terhad. Pada peringkat awal, Halim Teh tidak tahu apakah bahan atau media yang sesuai untuk menghasilkan komik. Namun demikian, Halim Teh telah menggunakan dakwat kering, kerana waktu itu '*Indian Ink*' sukar didapati dalam pasaran. Dakwat yang

digunakannya ketika itu adalah berbentuk kepingan yang perlu diasah pada batu untuk mendapatkan serbuknya dan dicampur dengan air supaya menjadi dakwat (Berita Harian, 31.8.1986).

Majalah Tunas terbitan Harmay di Singapura telah membuka minat Halim Teh untuk berkarya apabila komik pertamanya berjudul Pulau Bintang telah tersiar di majalah tersebut secara bersiri pada tahun 1954. Ketika itu Halim Teh masih belajar dalam darjah lima Sekolah Melayu Lenggong. Kejayaan Halim Teh jelas dapat membuka minat kanak-kanak yang dahagakan komik berbahasa Melayu. Minat kanak-kanak tersemai untuk membaca. Pada masa ini Halim Teh telah ada peminat, ini terbukti bila surat-surat pujian diterimanya. Kejayaan ini membolehkan Halim Teh mendapat anugerah dan pengiktirafan sebagai seorang pelukis komik berpotensi apabila Halim Teh diangkat sebagai wakil pelukis Tunas di Perak oleh penerbit Harmay di Singapura (Tunas, 1 Jun 1954).

Pada masa itu, nama Halim Teh mula dikenali oleh masyarakat Tanah Melayu di kalangan pembaca komik, khasnya kanak-kanak. Namun demikian, masyarakat tidak mengetahui bahawa Halim Teh tidak mendapat apa-apa bayaran dari karya tersebut. Halim Teh hanya diberi langganan percuma majalah tersebut yang diterbitkan dua minggu sekali. Ketika itu majalah Tunas hanya berharga dua puluh sen senaskah. Halim Teh tetap berpuashati, kerana beliau hanya mengharapkan karyanya disiarkan dalam majalah berkenaan sahaja. Kejayaan inilah yang membuatkan semangat Halim Teh begitu tinggi untuk terus berkarya. Walaupun kegembiraannya mengukuhkan semangat untuk terus berkarya, tapi bapanya tidak begitu gemar anaknya melukis komik. Bapanya bekas guru

berpendapat melukis komik tidak boleh menjamin masa depan. Halim Teh tidak patah semangat, disebabkan minat yang tinggi beliau terus berkarya dan bertekad akan membuktikan kejayaannya walaupun tidak mendapat hasil bayaran yang lumayan.

Ketekunan melukis dengan berpandukan karya-karya komik pelukis lain, Halim Teh mula mengenali teknik-teknik sesuai untuk menghasilkan komik agar kelihatan lebih menarik dan ada identiti sendiri. Hasil ini dan galakan kawan-kawan membolehkan Halim Teh menerbitkan komik berjudul 'Surat yang Carik' dalam bentuk buku yang diusahakan oleh penerbit Geliga Ltd Singapura. Kali ini Halim Teh telah mendapat bayaran sebanyak tujuh puluh ringgit. Ketika itu jumlah ini dianggap cukup besar. Komik ini adalah komik pertama Halim Teh yang dibukukan. Masyarakat Tanah Melayu, Borneo, Singapura dan Indonesia telah memuji dan banyak surat-surat tahniah diterimanya. Surat-surat tahniah oleh masyarakat peminat komik beliau telah meningkatkan lagi semangatnya hingga terhasil komik berikut yang berjudul 'Adikku Salmah' dan diterbitkan pada tahun 1957 oleh Geliga Ltd Singapura. Kejayaan Halim Teh dalam menghasilkan komik telah membuka mata pihak-pihak yang berminat dengan cara kerja Halim Teh yang begitu bersungguh, ini jelas terbukti apabila Osman Sulaiman seorang daripada sidang pengarang Dewan Bahasa dan Pustaka (DBP) ketika itu telah membantu Halim Teh mendapat pekerjaan sebagai seorang pelukis sementara di Dewan Bahasa dan Pustaka pada tahun 1960. Ketika ini jelas Halim Teh telah dengan serius dikenali sebagai pelukis sepenuh masa. Di sini sebagai seorang pelukis banyak perkara baru yang dipelajari oleh Halim Teh, antaranya teknik-

teknik melukis dan bahan yang sesuai. Kerja utama Halim Teh di sini adalah sebagai pelukis ilustrasi untuk buku-buku di Dewan Bahasa dan Pustaka. Pengalaman sebagai pelukis membolehkan Halim Teh mengenali apa yang dikatakan grafik dan peranannya. Melalui pengalaman ini juga Halim Teh dapat meningkatkan lagi teknik melukis komiknya. Walaupun Halim Teh mempunyai kemahiran dan boleh melukis dengan baik, beliau tidak dapat diserapkan sebagai pelukis tetap kerana tiada kelayakan akademik. Akademik diperlukan juga untuk menjawat jawatan tetap. Ini yang menyebabkan Halim Teh terpaksa meninggalkan bidang yang digemarinya di Dewan Bahasa dan Pustaka (Salleh Ismail, 2006).

Pada tahun 1961, Halim Teh telah berpindah bekerja di Pustaka Antara hasil pertolongan pelukis komik yang diminati beliau iaitu Raja Hamzah. Halim Teh telah menjawat jawatan Raja Hamzah, apabila Raja Hamzah berpindah ke Berita Harian. Sebagai pelukis ilustrasi di Pustaka Antara, Halim Teh tidak lupa untuk terus melukis komik. Ketika ini komik Halim Teh diterbitkan oleh Pustaka Antara. Nama Halim Teh terus dikenali. Penerbit-penerbit ketika itu mula menawarkan bayaran yang tinggi untuk memancingnya dan menyebabkan Halim Teh berpindah pula ke penerbitan Saudara Sinaran Berhad (Sinaran Brothers) di Pulau Pinang. Penerbit ini popular dengan terbitan buku-buku pelajaran untuk sekolah ketika itu. Pada tahun 1963, Mansor Sanusi telah berjaya membawa Halim Teh menjadi pelukis tetap di Sinaran Brothers yang terletak di Ah Quee Street, Pulau Pinang (Berita Perniagaan, Sinaran Brothers, 6 Desember 1963).

Lokasi di Pulau Pinang memberi ruang untuk Halim Teh lebih produktif menghasilkan komiknya. Tugasnya sebagai pelukis ilustrasi dapat meningkatkan kemahiran dalam bidang yang digemarinya. Sinaran Brothers telah membuka ruang untuk Halim Teh menerbitkan komiknya sebanyak mungkin. Kejayaannya terbukti pada tahun 1960-an Halim Teh berjaya menghasilkan antaranya Purba Zaman (1963), Puteri Indera Sakti (1963), Aladin dengan Lampu Ajaib (1964), Berjasa (1964) dan lain-lain lagi. Pada pertengahan 1960-an Halim Teh lebih produktif, ini jelas bila terhasil Subuh 13 Desember 1941 (1965), Perang Pasir Salak (1965), Pulau Maut (1965), Dara Liar (1965), Istana di Rimba (1965), Bidan Muda (1965), Lewat Lima Minit (1965), Gara-gara Janji (1965), Senyum dan Tangisan (1965), Sultan Kota Lama (1965), Keris Berpuaka 1 (1965), Menangis Tiada Guna (1965), Peristiwa di Pulau Pinang (1965), Kasih dan Seruan 1(1966), Lantaran M.G. (1966), dan lain-lain lagi. Komik yang berjudul Keris Berpuaka adalah dianggap karya yang paling popular kerana Halim Teh berjaya melanjutkan hasilnya hingga ke dua puluh siri iaitu Keris Berpuaka 20 (Berita Minggu, 31.8.1986). Sinaran Brothers telah berjaya mengangkat nama Halim Teh dengan menerbitkan sebanyak mungkin karya beliau. Halim Teh amat berbangga bekerja dengan Sinaran Brothers dan amat berbesar hati kerana namanya terus dikenali apabila ada sokongan yang kuat dari tempat kerjanya sendiri.

Pekerjaan sebagai pelukis ilustrasi untuk terbitan buku-buku pelajaran tidak menghalang Halim Teh untuk terus bergiat melukis komik, ini terbukti bukan sahaja melukis komik untuk karya sendiri, malah beliau ada melukis komik

untuk karya atau cerita orang lain. Contohnya Halim Teh pernah melukis komik untuk Kamaruddin Abu Bakar (Berkorban, Budi dan Panglima Suria), Alias Kulup (Mawar, Puteri Gunung Tahan, Hamimah, Malam Pertama, Luka Lama dan Kerbau Jadian), Osman Baru (Intan di Pulau Pinang dan Puteri Kapas), Meor Shahrizan Hasan, kemudian dikenali dengan nama Mishar (Perawan di Sayang, Tumpas dan Jauh di Rantau), Sulaiman Awang, Husin Saad, Abdul Razak Rahman, Ghazali Salleh, Ahmad Fauzi Yusof dan beberapa yang lain. Kesediaan Halim Teh membantu kawan-kawan menghasilkan komik membuatkan beliau mendapat perhatian serius oleh syarikat penerbitan lain (Salleh Ismail, 2006).

Pada tahun 1967 Halim Teh berpindah ke Carnavon Street di Pulau Pinang bekerja dengan United Book Co. setelah mendapat tawaran yang lebih baik jika dibandingkan semasa di Sinaran Brothers, walaupun di Sinaran Brothers beliau begitu produktif menghasilkan komik atas keselesaan yang diperolehinya. Penghijrahan Halim Teh ke tempat baru ini menyebabkan kegiatannya menghasilkan komik agak terbantut kecuali selepas beliau berpindah ke Kuala Lumpur sebagai pelukis grafik di Ibu Pejabat Felda pada tahun 1970.

Di Kuala Lumpur, Halim Teh berasa lebih selesa berkhidmat dengan Felda kerana tugas beliau di sini sebagai seorang pelukis grafik tidak sesibuk semasa bekerja di syarikat penerbitan buku. Sebelum ini walaupun Halim Teh telah meninggalkan Sinaran Brothers, komik-komiknya masih diterbitkan oleh syarikat berkenaan. Apabila Halim Teh berpindah ke Kuala Lumpur keadaan agak berbeza kerana kedudukan atau jarak Kuala Lumpur - Pulau Pinang agak jauh. Ini menyebabkan sukar untuk beliau berdampingan dengan Sinaran Brothers lagi.

Ketika ini Sinaran Brothers telah lebih memberi tumpuan kepada pengeluaran buku pelajaran berbanding dengan komik. Sekitar tahun 1970-an komik Halim Teh telah mula diterbitkan di Kuala Lumpur. Peluang ke Kuala Lumpur juga memberi ruang kepada Halim Teh untuk lebih rapat dengan rakan-rakan pelukis komik, antaranya Mishar, Sulaiman Awang, Raja Hamzah, Alias Kulup dan lain-lain. Rakan-rakan ini sering mengadakan perjumpaan dan selalu juga berbincang mengenai kegiatan mereka (Salleh Ismail, 2006). Komik-komik yang berjaya dihasilkan oleh Halim Teh sekitar tahun 1970-an antaranya adalah seperti berikut; Desember 1941 (1974), Alang Anak Andak (1974), Johan Pahlawan Rimba (1975), Cupak Sakti (1975), Istana Jingga (1975) Anak Jadi Tebusan (1975), Ikan Puyu (1976), Sesat Di Rumah Kosong (1976), Penunggu Anggerik Merpati (1976), dan lain-lain lagi. Kemantapan karya Halim Teh terus menyerlah apabila terdapat juga karyanya diterbitkan oleh Utusan Melayu Ltd melalui akhbar pelajar yang dikenali dengan nama Utusan Pelajar secara bersiri.

Akhir tahun 1970-an banyak majalah berbentuk komik yang dibuat dalam bentuk kartun oleh mereka yang asalnya bekerja dengan syarikat-syarikat tertentu, contohnya muncul Majalah Gila-Gila, Geli Hati, Batu Api dan lain-lain lagi yang mula memberi saingan kepada pengeluaran komik. Kesan peralihan masyarakat memilih majalah baru yang lebih humor berbanding dengan komik, Halim Teh tidak lagi menerbitkan komik berbentuk buku. Halim Teh tetap berkarya dan komik-komiknya telah dapat disiarkan dalam akhbar-akhbar tempatan ketika itu. Tahun 1980-an Halim Teh berjaya menerbitkan komiknya secara bersiri dalam akhbar Berita Harian dan Akhbar Merdeka. Tajuk-tajuk yang

disiarkan melalui akhbar ini juga mendapat sambutan yang baik kerana pembacanya lebih ramai dan sesuai dengan tajuk-tajuk yang cuba diketengangkannya yang berkaitan dengan sejarah. Dalam Berita Harian antaranya yang dapat dikesan adalah Parameswara (Januari 1983), Parameswara: Pembukaan Melaka (Mac 1983), Kejatuhan Melaka 1511 (Jun 1983), Sang Rajuna Tapa (Oktober 1983), Tun Jana Katib (Januari 1984), Singapura Di Langgar Todak (Februari 1984), dan tahun 1987 seperti Tun Fatimah, Puteri Lindungan Bulan dan Megat Terawis. Dalam akhbar Merdeka, diterbitkan komik Datuk Maharaja Lela pada tahun 1986.

Jelas Halim Teh begitu produktif dalam penghasilan karyanya yang bermula pada tahun 1950-an hingga 1980-an. Kegigihan beliau ini ada sesuatu yang perlu dilihat apakah mesej sebenar yang hendak disampaikan. Untuk melihat tujuan penghasilannya dan perkembangan karya Halim Teh bolehlah dikesan melalui tema-tema dalam karyanya. Dalam komik, tema memainkan peranan penting untuk mengembangkan perjalanan dan peningkatan penceritaannya. Oleh itu, dalam kajian ini perkembangan komiknya ada kaitan dengan pemilihan tema-tema yang diutarakan oleh pengkarya. Selain dari tema, komik Halim Teh juga akan dilihat melalui bentuk dan gayanya.

BAB 3

DESKRIPSI VISUAL KOMIK-KOMIK HALIM TEH

3.1 Pengenalan

Kajian bersifat kualitatif ini dijalankan dengan memberi tumpuan pada perkara-perkara yang berunsur deskriptif. Bahan-bahan yang dikaji iaitu komik-komik Halim Teh ini merupakan bahan-bahan atau artifak sejarah. Oleh yang demikian, komik-komik tersebut menjadi sumber utama yang menjadikan bahan utama pengkaji untuk mendapatkan maklumat. Apabila membuat deskripsi, ia merupakan satu proses pengamatan dan pengumpulan maklumat atau data secara tidak langsung. Pada tahap ini, perlu dielakkan membuat kesimpulan yang melibatkan kesan peribadi yang tidak objektif. Dalam perkara ini analogi yang berkaitan dan bahasa yang diguna pakai adalah mudah difahami. Keterangan perkara secara objektif dan segala bentuk interpretasi yang menimbulkan

kesimpulan penilaian harus ditangguhkan terlebih dahulu (Sem C. Bangun, 2001). Dari segi pengamatan, data bentuk tulisan dan bentuk visual akan dikenalpasti dan direkodkan. Penyelidik akan melihat titik-titik, garisan, ton serta imej yang terbentuk secara detail yang boleh memberi huraian kepada ilustrasi tersebut. Melihat, sebagai satu ‘pengalaman estetik’, ‘mengkod’ simbol-simbol atau imej melalui mata dan kemudiannya disalurkan ke otak. Otaklah yang menterjemah kod-kod tersebut kepada minda (Nathan Knobler, 1985). Jadual 3.1.1 dan 3.1.2 menunjukkan tajuk komik-komik Halim Teh.

Jadual 3.1.1.

Senarai tajuk komik-komik Halim Teh (antara yang dapat disenaraikan)

Bil.	Tajuk Komik	Tahun
1.	Pulau Bintang (1954)	1950-an
2.	Surat yang Carik (1957)	
3.	Adikku Salmah (1957)	
4.	Purba Zaman (1963)	1960-an
5.	Puteri Indera Sakti (1963)	
6.	Aladin dengan Lampu Ajaib (1964)	
7.	Berjasa (1964)	
8.	Subuh 13 Desember 1941 (1965)	
9.	Perang Pasir Salak (1965)	
10.	Pulau Maut (1965)	
11.	Dara Liar (1965)	
12.	Istana di Rimba (1965)	
13.	Bidan Muda (1965)	
14.	Lewat Lima Minit (1965)	
15.	Gara-gara Janji (1965)	

16.	Senyum dan Tangisan (1965)	
17.	Sultan Kota Lama (1965)	
18.	Keris Berpuaka 1 (1965)	
19.	Menangis Tiada Guna (1965)	
20.	Peristiwa di Pulau Pinang (1965)	
21.	Kasih dan Seruan 1 (1966)	
22.	Lantaran M.G. (1966)	
<hr/>		
23.	Desember 1941 (1974)	1970-an
24.	Alang Anak Andak (1974)	
25.	Johan Pahlawan Rimba (1975)	
26.	Cupak Sakti (1975)	
27.	Istana Jingga (1975)	
28.	Anak Jadi Tebusan (1975)	
29.	Ikan Puyu (1976)	
30.	Sesat Di Rumah Kosong (1976)	
31.	Penunggu Anggerik Merpati (1976)	
<hr/>		
32.	Parameswara (1983)	1980-an
33.	Parameswara: Pembukaan Melaka (1983)	
34.	Megat Iskandar Shah (1983)	
35.	Kejatuhan Melaka 1511 (1983)	
36.	Sang Rajuna Tapa (1983)	
37.	Tun Jana Katib (1984)	
38.	Singapura Di Langgar Todak (1984)	
39.	Datuk Maharaja Lela (1986)	
40.	Tun Fatimah (1987)	
41.	Puteri Lindungan Bulan (1987)	
42.	Megat Terawis (1987)	

Jadual 3.1.2

Deskripsi Visual (tajuk yang dipilih)

Era	Tajuk	Bentuk	Gaya
1950-an	- Pulau Bintang	Gambar & cerita formalistik	Realistik-objek dan figura
1960-an	- Keris Berpuaka - Lantaran MG	Gambar & cerita formalistik	Realistik-figura gaya Pengaruh Inggeris dalam Lantaran MG
1970-an	- Johan Pahlawan Rimba - Istana Jingga - Sesat di rumah Kosong	Gambar & cerita formalistik	Realistik-objek fantasi
1980-an	- Parameswara - Pembukaan Melaka	Gambar & cerita formalistik	Realistik-figura imej Cina & Siam

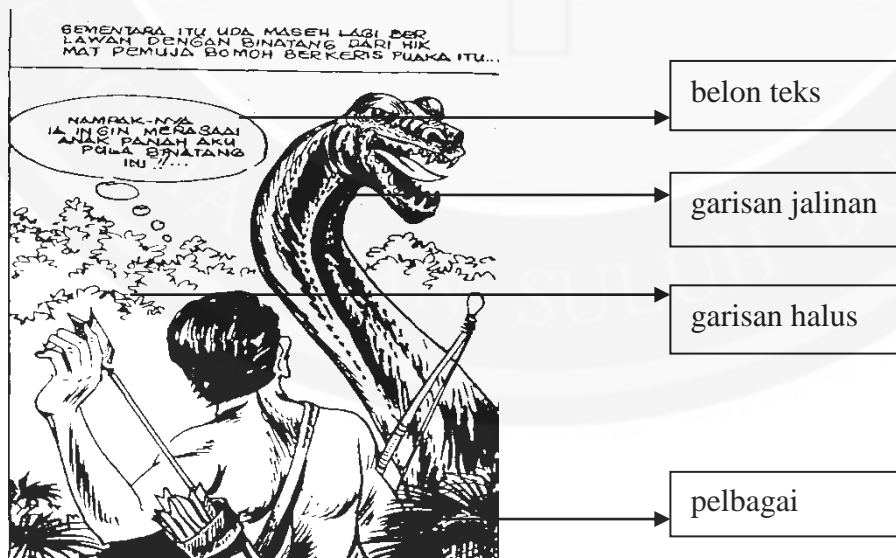


Ilustrasi 3.3.1 Pulau Bintang (1954) dipetik dari majalah Tunas.

Melalui pemerhatian, peranan garisan amat jelas dalam mewujudkan penghasilan karya ilustrasi 3.3.1. Garisan halus, kasar, berombak dapat mewujudkan suasana sebenar di laut yang bergelora. Dalam karya ini terdapat enam petak (frame) imej yang berbeza dihasilkan. Cerita ini bermula dari sebelah kanan sesuai dengan penggunaan format tulisan jawi. Nombor 7 adalah permulaan cerita, petak (frame) yang kecil tetapi jelas peranan garisan menggambarkan imej figura bermula dari tepi pantai. Ini jelas dengan adanya kekuatan gambar pokok kelapa sebagai bukti tepi pantai. Garisan-garisan lurus yang dihasilkan menunjukkan keadaan air tenang. Walaupun kecil kelihatan garisan berkenaan dapat menghasilkan rupa figura menaiki perahu. Ini diperkukuhkan lagi dengan aktiviti dalam ruang ini melalui petikan berikut; “dengan pantas mereka pun terus ke perahu”. Dalam petak (frame) nombor 8, garisan-garisan yang kukuh dapat menggambarkan

sebuah kapal layar yang besar sedang belayar di lautan luas yang hanya kelihatan laut dan langit sahaja. Laut dihasilkan dengan garisan kasar yang dapat menggambarkan ombak. Bentuk kapal jelas dan keadaannya yang sedang ditiup angin dari arah kiri ke kanan. Jumlah figura tidak jelas tetapi kelihatan ramai. Ini adalah sebuah kapal yang benderanya menggunakan simbol atau imej tulang dan tengkorak. Petikan dalam gambar ini “mereka terus mengejar kapal itu” adalah kesinambungan dari petak (frame) nombor 7. Dalam petak (frame) nombor 9 digambarkan garisan tebal dan nipis berjaya memperjelaskan bentuk kapal tersebut. Garisan berombak dan tebal menggambarkan ombak yang besar dan kapal ini kelihatan amat besar jika dibandingkan dengan perahu yang menghampiri kapal ini. Tiang-tiang layar jelas melalui garisan dan bentuk layar ditiup angin amat ketara. Petak-petak bentuk bahagian badan kapal jelas, di sebelah kiri terdapat perahu layar kecil. Garisan berombak dapat menjelaskan keadaan ombak sebenar. Ruang langit terbentuk awan yang dihasilkan berwarna putih dan dibezakan dengan warna hitam. Ini membuktikan Halim Teh begitu teliti menghasilkan imej dalam komik ini. Kapal yang besar ini adalah kapal dagangan, ini dijelaskan melalui petikan ini, “rupanya inilah kapal dagangan yang besar”. Dalam petak nombor 10 yang dikecilkan dan digambarkan dari jauh memperlihatkan berlaku pergelutan dengan tiupan angin yang kencang dan ombak besar melalui garisan yang memberi kesan hitam dan putih untuk membezakan langit, ada awan bertiup putih warnanya dan ombak laut. Petikan dalam ruang ini ialah “tetapi sayang kapal yang sebegitu sedang menghadapi malang...”. Dalam petak nombor 11, pelukis berjaya menggambarkan gambaran

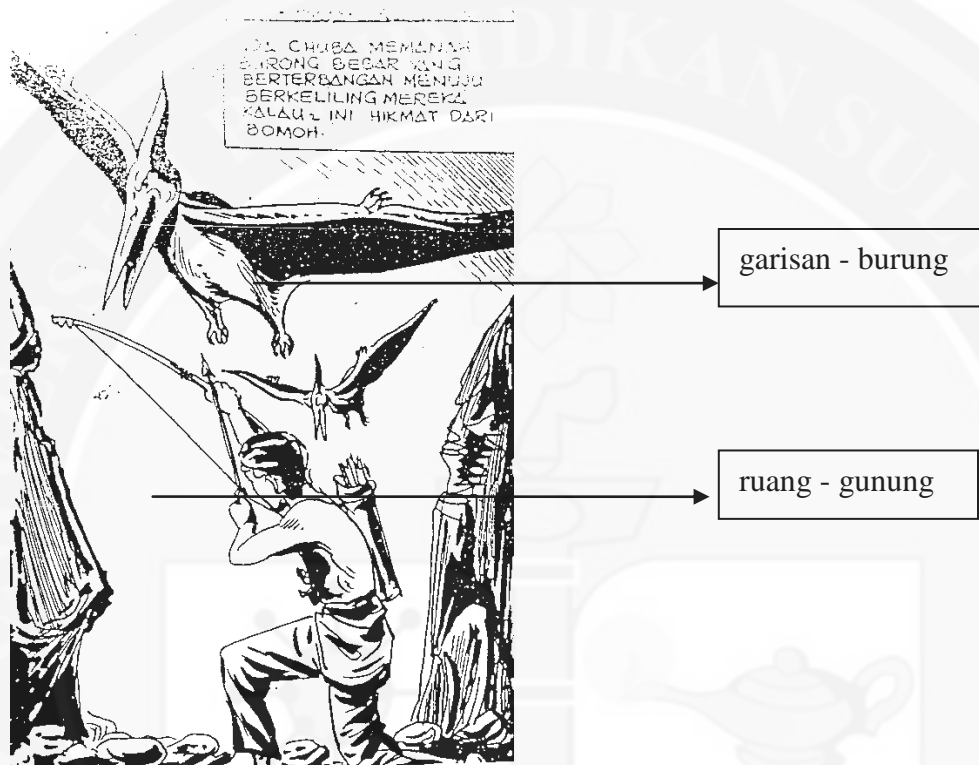
di atas kapal. Ada pemisah langit dengan perbezaan warna putih dan hitam. Kelihatan tiga tali layar di atas kapal itu, ada tiga figura. Satu di bahagian atas dan berpakaian Melayu silam, ikat kepala berseluar di bawah paras lutut yang dipakai oleh ahli silat. Figura di bahagian atas, saiz manusia, tidak berkasut dilengkapi dengan senjata di tangan berhadapan dengan dua figura yang dilukis sebahagian sahaja. Di sini menjelaskan figura-figura ini sedang beraksi. Figura yang lengkap di bahagian atas dalam petak ini memegang tali layar untuk mendapatkan kestabilan dalam keadaan berdiri. Garisan lurus ke bawah adalah gambaran lantai kapal, figura ini digambarkan sebagai perompak. Buktinya adalah dari petikan ini, “dengan sebilah keris perompak itu melompat masuk ke dalam kapal itu”. Dalam petak nombor 12, peranan garisan dapat memperjelaskan figura yang bersedia untuk berlawan. Secara umum karya ini memberi gambaran yang jelas mengenai kapal layar zaman itu dan dapat menjelaskan pada kita melalui petikan, apakah aktiviti yang sedang berlaku.



Ilustrasi 3.3.2 Keris Berpuaka 4

Dari ilustrasi 3.3.2 ini dapat dilihat bagaimana Halim Teh berjaya melukis gambar mengenai musuh yang luar biasa. Garisan yang ada ketegasan dengan penggunaan jalinan, gelap cerah ton hitam putih dapat membentuk dengan jelas binatang raksaksa yang sedang beraksi menyerang watak utama dalam komik tersebut. Figura watak utama dalam cerita ini amat jelas susuk badannya apabila dengan adanya kekuatan garisan dapat memperjelaskan bentuk badan manusia yang perkasa itu. Saiz badan, tangan dan jari membuktikan Halim Teh pakar dalam bidang figura. Calitan garisan hitam dan teknik pelbagai garisan, khasnya di bahagian atas gambar ini menunjukkan kekuatan maksud garisan tersebut. Walaupun garisan halus yang dibuat dengan begitu bersahaja dapat menjelaskan kepada kita itu adalah gambaran hutan. Saiz badan watak utama ini jika dibandingkan dengan binatang yang digambarkan seperti seekor naga yang sedang menyerangnya, amat jelas besarnya musuh tersebut. Wira dalam gambar ini menentang musuhnya menggunakan panah, itu adalah senjata zaman dahulu. Cara pergerakan jari tangan kiri sedang menarik anak panah dan matanya memerhati musuh membuktikan wira ini bersedia bertempur menentang musuh di hadapannya. Halangan yang dihadapi oleh wira dalam pengembaraan ini perlu dihadapi untuk mengejar sasaran utamanya iaitu bomoh. Ini diperjelaskan dengan petikan kata-kata berikut yang dapat menerangkan lagi perjalanan cerita ini. “Sementara itu Uda masih lagi berlawan dengan binatang dari hikmat pemuja bomoh berkeris puaka itu...”. Ketika itu juga Uda di dalam hatinya seolah-olah

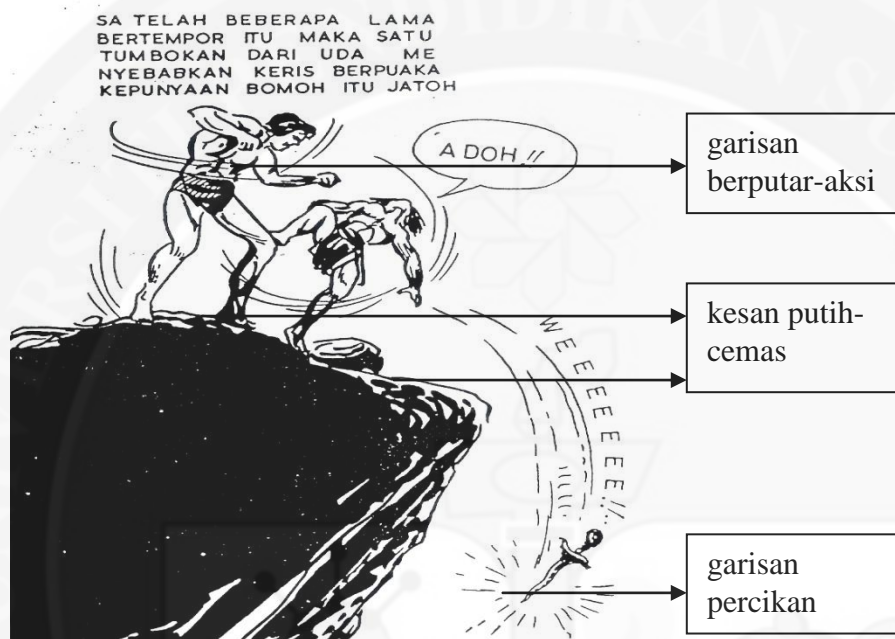
bercakap seorang diri melahirkan kata-kata berikut, “nampaknya ia ingin merasai anak panah pula binatang..”



Ilustrasi 3.3.3 Keris Berpuaka 7

Melalui ilustrasi 3.3.3 ini, Halim Teh berjaya kembangkan ceritanya dengan melahirkan binatang besar yang boleh terbang. Objek raksasa ini dapat dibezakan dengan raksasa yang dilukis dalam Keris Berpuaka 4. Kekuatan garisan yang menggunakan ton hitam putih berjaya melahirkan bentuk binatang terbang yang begitu besar jika dibandingkan dengan wira yang beraksi sedang menyerang musuhnya dengan menggunakan panah. Garisan-garisan kiri kanan figura tersebut dapat digambarkan seperti di celah gunung batu. Perjuangan wira mengejar musuhnya tetap diteruskan walaupun dihalang oleh jelmaan binatang yang terjadi

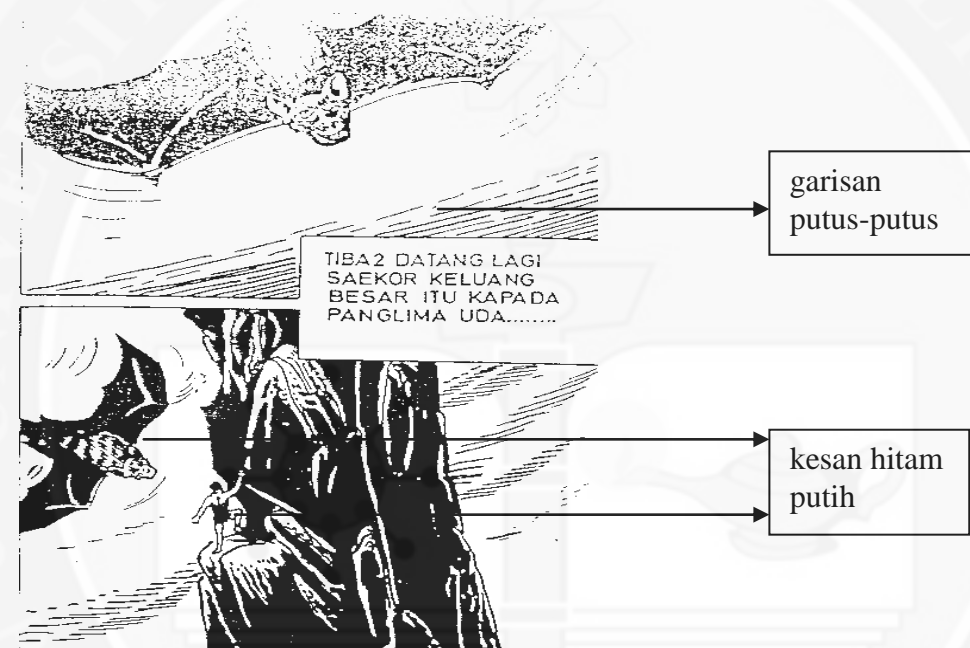
hasil daripada kuasa hikmat bomoh tersebut. Ini diperjelaskan lagi dengan dengan petikan, “Uda cuba memanah burung besar yang berterbangan menuju berkeliling mereka kalau-kalau ini hikmat dari bomoh.”



Ilustrasi 3.3.4 Keris Berpuaka 13

Dari petikan ilustrasi 3.3.4 ini yang masih menceritakan perjuangan Uda menentang bomoh. Kekuatan dan kreativiti Halim Teh amat jelas bila beliau menggambarkan perjuangan dua watak ini di atas satu gunung yang jelas gaung di bawahnya. Penggunaan warna hitam dan terdapat kesan putih sedikit-sedikit di bahagian tengah gambar dapat menimbulkan mood rasa cemas. Ini dikuatkan lagi dramatisnya bila kedua-dua watak dalam cerita ini bertarung di hujung gunung itu. Kekuatan watak yang berjuang dengan peranan garisan yang kukuh tekniknya dapat menjelaskan kepada kita bentuk sasaran tubuh yang sedang bertarung. Dalam pertarungan ini digambarkan Uda berjaya menentang bomoh tersebut. Ini

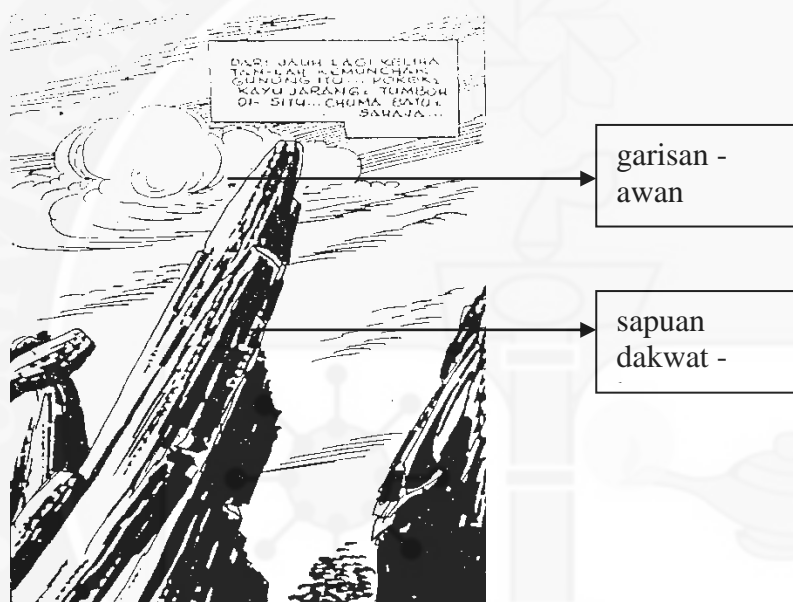
dijelaskan melalui petikan, “setelah beberapa lama bertempur itu maka satu tumbukan dari Uda menyebabkan Keris Berpuaka kepunyaan bomoh itu jatuh”. Peranan garisan yang berpusing sekitar watak yang sedang bertarung itu dapat menggambarkan kepada kita pertarungan mereka begitu hebat dan cara keris itu jatuh juga jelas dengan teknik garisan yang dilukis. Bukti keris berpuaka yang ada sakti jelas bila diwujudkan percikan garisan seperti cahaya.



Ilustrasi 3.3.5 Keris Berpuaka 16

Dari ilustrasi 3.3.5 dengan jelas diperlihatkan bagaimana Halim Teh berjaya menggambarkan wira dalam cerita ini sedang mendaki sebuah gunung yang kelihatan amat berbahaya. Sapuan dakwat hitam dan kesan putih dapat diperjelaskan bentuk yang hendak dihasilkan. Saiz figura dalam gambar ini amat kecil jika dibandingkan dengan musuh seperti keluang yang menyerang wira tersebut. Kadar banding saiz sebenar keluang yang terbang berkali ganda besarnya jika dibandingkan dengan figura tersebut. Bahagian petak atas gambar

itu dipisahkan dengan garisan membentuk petak lain yang di dalamnya ada penerangan mengenai cerita itu. Dalam petak ini Halim Teh berjaya melukis apakah binatang yang terbang itu, jelas binatang terbang itu menyerupai keluang. Petikan dalam petak ini dapat memperkukuhkan lagi gambaran binatang tersebut, “Tiba-tiba datang lagi seekor keluang besar itu kepada Panglima Uda...”.

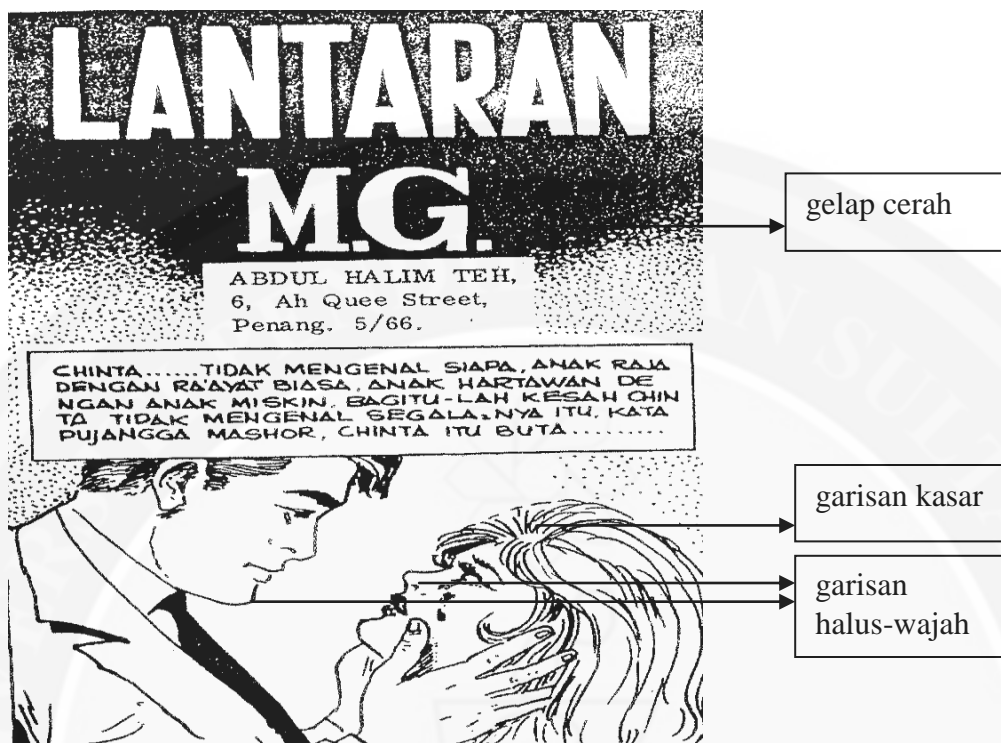


Ilustrasi 3.3.6 Keris Berpuka 4

Dari petikan ilustrasi 3.3.6 Halim Teh dengan menggunakan teknik garisan dan sapuan dakwat dapat menggambarkan bentuk-bentuk gunung batu. Latar ini dianggap sesuai satu imaginasi yang tinggi berkaitan dengan jalan cerita yang dipaparkannya adalah cerita dongeng. Kesesuaian ini diperkukuhkan lagi dengan jelas seolah-olah gunung batu itu amat tinggi dan dapat dikaitkan dengan gambaran awan yang jelas di langit. Penjelasan ini melalui petikan lebih mengukuhkan lagi jalan ceritanya. “Dari jauh lagi kelihatanlah kemuncak gunung

itu...pokok-pokok kayu jarang-jarang tumbuh di situ...Cuma batu-batu sahaja...". Fokus Halim Teh di bahagian tengah menggambarkan bahagian gunung batu bahagian atas, ini benar-benar dapat menampakkan ketinggiannya.

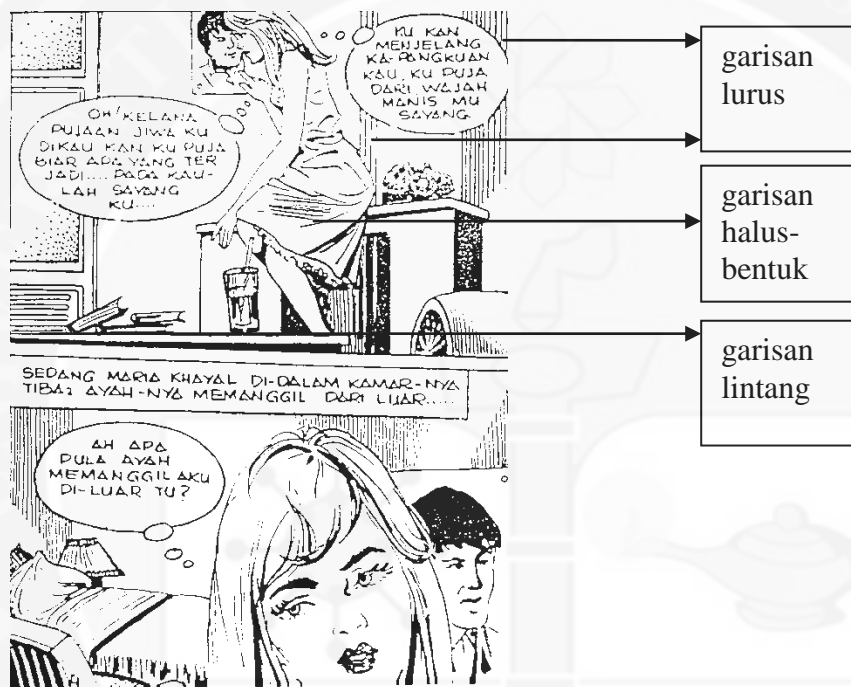
Kesimpulannya Halim Teh dianggap berjaya menggambarkan binatang yang luar biasa besarnya. Teknik garisan yang kemas dan teratur dibantu dengan sapuan dakwat di kawasan yang sesuai dapat menimbulkan hal benda yang hendak dijelaskan kepada kita. Teknik titik juga kelihatan pada sayap keluang yang terbuka luas ketika terbang. Ini dapat memberi gambaran kepada kita cara Halim Teh melukis, beliau begitu berhati-hati dan cuba menghasilkan sesuatu yang rumit itu dengan baik. Dalam ilustrasi-ilustrasi di atas kesungguhan Halim Teh melukis secara detail tidak boleh diperkecilkan. Kekuatan latar yang dapat digambarkan ini memberi keyakinan kepada kita bahawa sebelum melukis Halim Teh telah meneliti dahulu apakah latar yang hendak dihasilkan dan kesesuaian dengan jalan cerita komiknya. Pengertian latar yang lebih luas adalah berkaitan dengan persekitaran, masa dan juga tempat berlakunya sesuatu peristiwa itu. Latar juga dapat memberi makna dan menguatkan sesebuah cerita.



Ilustrasi 3.3.7 Lantaran M.G.

Apabila diteliti ilustrasi 3.3.7 ini, terdapat perbezaan rupa figura yang pernah dilukis oleh Halim Teh sebelum ini. Penggunaan garisan kasar dan halus dapat menghasilkan wajah yang jelas mirip wajah Inggeris. Ini lebih jelas bila diperlihatkan kostium yang dipakai oleh watak lelaki menunjukkan ada pengaruh Inggeris. Dua figura mirip gambaran orang Inggeris berjaya dihasilkan oleh Halim Teh. Ini dapat menjelaskan Halim Teh juga terpengaruh dengan gaya lukisan pelukis barat. Dari garis yang penuh dengan kekuatan Halim Teh berjaya membentuk figura hampir menyerupai lukisan portret. Wanita dilukis begitu teliti bahagian muka menunjukkan reaksi dan dapat dengan jelas menggambarkan perasaan kasih sayang. Ekspresi pelukis pada wajah tersebut membuktikan sebelum melukis Halim Teh telah membuat kajian ekspresi muka sebagai mana yang dikehendaki.

Garis pada rambut adalah sesuai dan menyerupai rambut kebanyakan wanita Inggeris ketika itu. Pergolakan cinta adalah menjadi tema komik ini, buktinya melalui petikan “Cinta..tidak mengenal siapa, anak raja dengan rakyat biasa. Anak hartawan dengan anak miskin. Begitulah kisah cinta tidak mengenal segala-galanya itu. Kata pujangga Mashor, cinta itu buta...”.

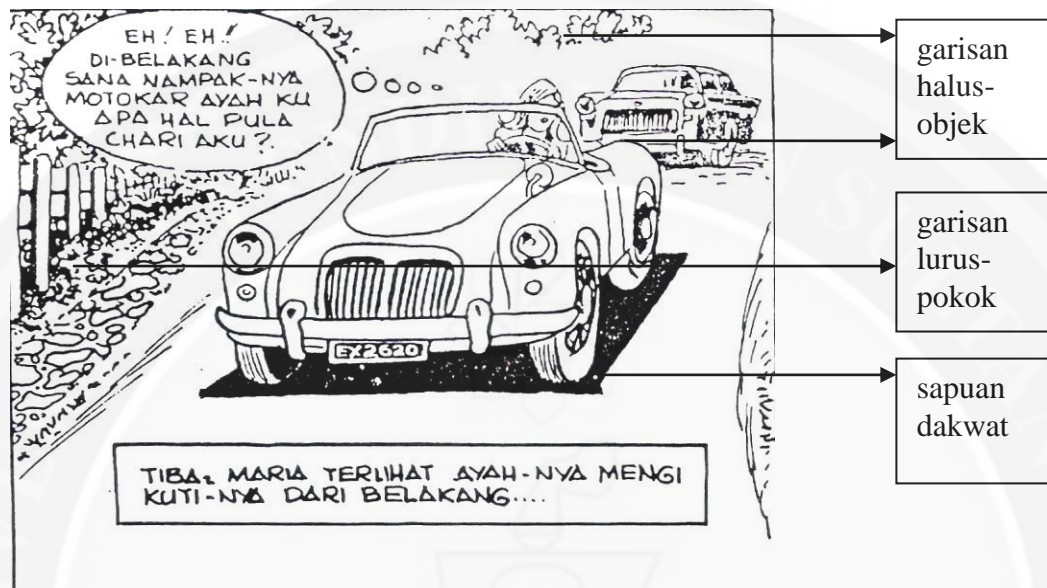


Ilustrasi 3.3.8 Lantaran M.G.

Dalam ilustrasi 3.3.8 diwujudkan pembahagian petak atas dan bawah. Petak (frame) atas digambarkan figura seorang gadis melalui garisan yang halus dan penuh dengan ketelitian. Jalinan yang menarik dan sesuai dapat melahirkan bentuk figura gadis yang sempurna dari segi bentuk dan susuk badan yang menjadi objek utama di sebuah ruang seperti gambaran di dalam bilik. Garis lurus dan melintang dan penggunaan garisan lurus yang selari sebelah kanan gambar menguatkan ruang yang dapat menjelaskan suasana di dalam bilik. Objek lain

dalam gambar ini adalah meja, buku-buku, gelas minuman yang masih ada air dan straw. Objek-objek ini dapat memberi makna bilik ini adalah disusun mengikut cara barat. Penegasan ini lebih kukuh bila melihat gambar yang dihasilkan oleh Halim Teh di petak (frame) bawah yang digambarkan bilik tidur. Bilik tidur rumah Melayu tidak ada kerusi dan meja. Pengaruh kehidupan cara barat ini telah berjaya ditiru oleh Halim Teh untuk melanjutkan cerita komik ini. Ruang (frame) atas dan bawah adalah dua petak (frame) yang sama, petak (frame) bawah lebih difokuskan dan secara detail Halim Teh dapat melukis dengan menggunakan garisan menegak dan melintang untuk digambarkan katil dalam keadaan kemas, menarik dan susunan sekitarnya amat teratur. Ketelitian ini dapat diperjelaskan dengan garisan dan sapuan dakwat untuk menghasilkan bentuk sebuah kerusi. Dengan teknik garisan yang terhad beliau dapat menggambarkan wajah gadis sedang dalam khayalan. Maksud khayalan ini dikuatkan dengan petikan, “sedang Maria khayal di dalam kamarnya tiba-tiba ayahnya memanggil dari luar...”. Kekuatan imej yang dilukis dibantu dengan perkataan yang jelas dapat memudahkan khalayak mengikuti cerita dalam komik ini. Gadis yang sedang berkhayal ini terkejut apabila ayahnya memanggil, ini diperjelaskan melalui kata hati gadis ini, “ah apa pula ayah memanggil aku di luar tu?”. Kebenaran gadis ini sedang berkhayal amat jelas bila ia merenungi gambar Kelana iaitu jejak pujaannya. Petikan di atas membuktikan peristiwa sebenar yang sedang dialami gadis yang merindui kekasihnya. Kerinduan yang amat sangat menyebabkan gadis ini berkurung di dalam bilik tidur dan merenungi gambar terbukti bila tercetus kata hatinya, “Oh! Kelana pujaan jiwaku dikaukan ku puja biar apa yang terjadi

...pada kaulah sayangku, kukan menjelang kepangkuan kau. Ku puja dari wajah manismu sayang”.



Ilustrasi 3.3.9 Lantaran M.G.

Halim Teh dapat mengukuhkan lagi gaya melukisnya yang begitu teliti melalui imej yang terhasil seperti sebaris pokok yang amat menarik dan dapat menghasilkan perspektif yang jelas melalui ilustrasi 3.3.9 ini. Susunan pokok sebaris dengan jalan raya dilukis menggunakan garisan menegak dan latar tanah garisannya yang dapat menghasilkan bentuk-bentuk organik. Latar ini mengukuhkan keadaan sebenar yang boleh kita dapati di jalan-jalan raya khasnya di jalan persendirian seperti di ladang-ladang, pokok di kiri dan kanan jalan diberi peranan menghiasi dan mewujudkan suasana tenang dan harmoni. Gambaran ini biasanya adalah jalan masuk menuju ke rumah. Lakaran garisan gambar kereta cukup meyakinkan, garisan menegak dan garisan luar objek dapat dilihat dengan jelas imej kereta sport dari barat yang tiada berbumbung. Ciri-ciri kehidupan yang

penyempitan dengan kemewahan jelas cuba diketengahkan oleh Halim Teh untuk mengembangkan lagi cerita dalam komik ini. Kedudukan pemanduan kereta di sebelah kiri juga dapat mengukuhkan dan membuktikan kereta import ini tidak ramai yang dapat memilikinya. Kereta mewah ini adalah mainan anak-anak orang kaya. Gadis yang bernama Maria ini memandu kereta tersebut yang masih menggunakan plat nombor dari luar negara, kerana tidak ada nombor kereta di sini yang bermula dengan huruf EX. Perspektif bentuk kereta yang dipandu oleh Maria amat jelas dan diperkukuhkan dengan kesan bayang yang berwarna hitam di bawah kereta, jika dibandingkan dengan kereta yang di pandu oleh ayahnya kurang diberi penelitian. Peranan perspektif telah berjaya diberi perhatian oleh Halim Teh, inilah keistimewaannya apabila melukis, ketelitian diberi keutamaan.



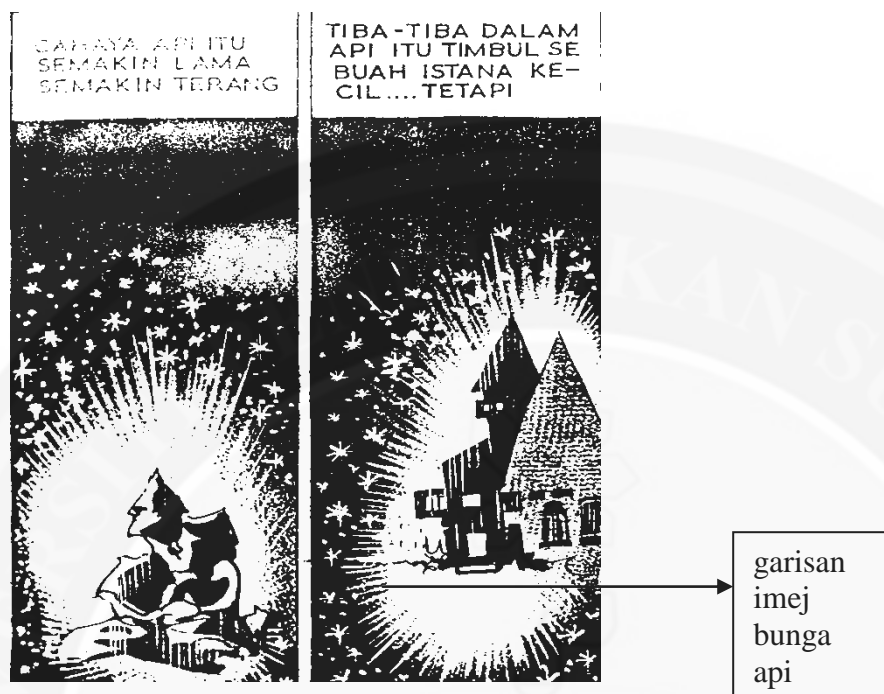
Ilustrasi 3.3.10 Johan Pahlawan Rimba

Gambaran suasana di dalam gua dapat memperlihatkan kekuatan Halim Teh melalui ilustrasi 3.3.10 apabila dapat menghidupkan suasana dengan kekuatan

teknik garisan yang pelbagai, teknik titik dan kesan sapuaan dakwat hitam. Berlatar belakang gelap dan fokus cahaya kepada ruang dua objek figura. Gaya melukis dengan garisan dan teknik titik menghasilkan bentuk-bentuk batu dalam gua dengan jelas. Kejayaan gambaran susunan batu membuktikan kepada kita suasananya adalah di dalam gua. Halim Teh juga dapat membezakan gaya figura orang tua dengan figura orang muda dengan jelas. Imej orang tua dilengkapi dengan kostium yang terdiri dari kain yang menutupi sedikit bahagian dada dan bahagian bawah, ini amat sesuai bagi seseorang yang sudah lama tinggal di dalam gua, pakaiannya sudah lusuh. Imej orang tua itu dapat dibina dengan teknik garisan, riak muka dan wajahnya terhasil dengan teknik garisan yang mudah dan sesuai untuk menghidupkan serta dapat menggambarkan imej tua apabila keadaan rambut, janggut tidak terurus. Kedudukan bentuk badan imej orang tua nampak kepejalan susuk tubuhnya yang masih gagah. Figura orang tua sedang duduk dalam keadaan selesa dan penuh keyakinan, berbeza dengan imej orang muda yang dilukis dan digambarkan dalam keadaan seolah-olah takut dan tidak menyakinkan. Imej orang muda jelas bila wajah dan bentuk badannya lengkap dengan pakaian yang kebiasaan dipakai oleh setiap orang. Figura orang muda dalam keadaan berdiri dan nampak seolah-olah sedang bersedia hendak melarikan diri, teknik garisan yang sesuai dapat menghidupkan dan memperlihatkan pakaian yang sempurna pada figura ini.

Namun demikian dari petikan atau perbualan antara dua watak ini membuktikan Johan iaitu watak utama dalam cerita ini adalah seorang pengembara dan masuk ke gua untuk berteduh seketika. Cerita dapat

dikembangkan terus melalui pertemuan dengan watak penghuni gua. Ini dapat menjelaskan perjalanan pengembara seperti Johan yang banyak menempuh pelbagai dugaan dalam usahanya mencari pembunuh ibu bapanya. Peranan warna hitam di ruang atas dan bawah, cahaya di bahagian tengah membuktikan cara melukis Halim Teh tidak mengabaikan prinsipimbangan. Latar gua begini masih dapat kita temui dalam cerita-cerita yang melibatkan pengembaraan di hutan. Gaya bahasa yang penuh dengan sopan santun amat jelas bila dilihat pada dialog ini. “Ha.ha.ha. apa khabar orang muda, sungguh bernasib baik kamu sampai di sini...”. Kemesraan dapat ditunjukkan oleh orang tua tersebut bila berhadapan dengan Johan yang sebenarnya hendak berehat di situ. Walaupun dalam ketakutan dari gaya keadaan berdiri seolah-olah seperti orang hendak lari, kesopanan ada dalam diri Johan. Ini dapat dibuktikan dengan dialog ini, “Maafkan saya Tok, kerana masuk ke sini tidak beritahu kepada Tok...”. Dalam komik ini Halim Teh berjaya menerapkan nilai murni dan juga menggambarkan kepada kita jika seseorang itu baik hati dan bertingkahtaku mulia pasti sentiasa akan dibantu oleh orang lain, walaupun ianya tidak dikenali.



Ilustrasi 3.3.11 Istana Jingga

Halim Teh telah memperlihatkan pelbagai teknik melukis yang dapat dipersembahkan rujuk ilustrasi 3.3.11. Ada kelainan dalam gambar ini, imej yang terhasil dari peranan garisan dan sapuan dakwat hitam dapat membentuk imej seperti bunga api. Petak (frame) pertama imej rupa dan bentuk tidak begitu jelas. Ini digambarkan melalui perkembangan imej itu melalui kemunculan cahaya api. Halim Teh cuba timbulkan imej ajaib dari dalam api ada terbentuk sesuatu. Ini adalah satu latar cerita yang sesuai dikaitkan dengan Istana Jingga yang dasar ceritanya adalah berbentuk atau bertemakan fantasi. Dalam petak (frame) kedua imej yang hendak dihasilkan oleh Halim Teh dapat dijelaskan iaitu sebuah istana yang indah dan bentuknya adalah dianggap luar biasa jika dibandingkan dengan istana raja Melayu zaman silam. Fantasi istana seolah-olah dari barat adalah fantasinya. Teknik garisan menegak dan melintang dapat membentuk struktur

bangunan tersebut. Kelihatan ada dua bahagian atau ruang istana, iaitu ruang hadapan dan belakang yang lebih tinggi sedikit bentuknya jika dibandingkan dengan bahagian hadapan. Melalui petikan gambar dari cerita ini dengan jelas kita nampak kelainan cara Halim Teh menyampaikan ceritanya, dan beliau berjaya mengajak kita sama-sama berkhayal dengan fantasinya. Kekuatan pemikirannya mengajak berkhayal jelas melalui petikan ini. “Cahaya api itu semakin lama semakin terang”. “Tiba-tiba dalam api itu timbul sebuah istana kecil. ...tetapi”.



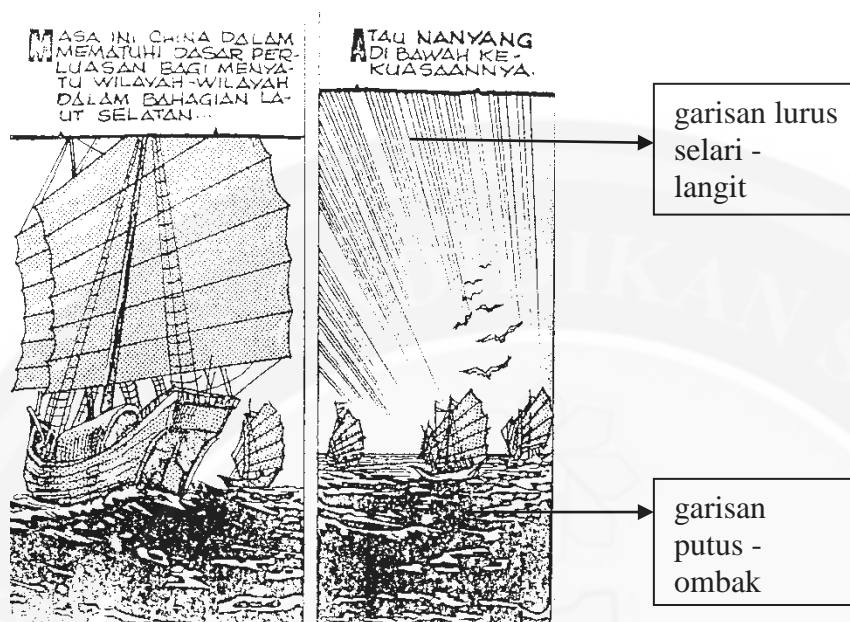
garisan kasar dan

kesan cahaya-putih

Ilustrasi 3.3.12 Sesat Di Rumah Kosong

Imej yang cuba dilukis oleh Halim Teh adalah watak hantu atau syaitan yang boleh berinteraksi dengan manusia. Dalam ilustrasi 3.3.12 imej itu dilukis dengan menggunakan garisan yang pelbagai, ada garisan tebal dan nipis di bahagian rangka figura itu dapat menguatkan bentuk yang terjadi hasil dari jalinan yang dibentuk oleh garisan. Rangka figura jelas, terutama di bahagian kepala yang

telah dapat dibuktikan dagingnya telah reput, yang tinggal hanya rangka. Namun demikian rambut tidak gugur malah panjang, ini ada kaitan dengan cerita hantu berambut panjang. Kedut-kedut pada kain jelas dapat membuktikan Halim Teh begitu teliti ketika melukis agar figura yang dihasilkannya walaupun rangka tapi proposi bentuk badan dan saiz tangan jika dibandingkan dengan bahagian kepala amat sesuai. Ini dapat menggambarkan kepada khalayak bentuk realistik masih dapat dikekalkan walaupun dalam bentuk rangka. Figura gadis yang diberi watak sebagai Melur amat jelas rupanya dengan penggunaan garisan yang mudah dan dapat membentuk figura yang berwajah realistik seorang gadis yang raup wajahnya dalam keadaan cemas atau susah hati. Kekuatan garisan yang jelas penuh keyakinan membuktikan pelukis dapat menghidupkan ekspresi wajah gadis tersebut yang beremosi. Latar gelap dan putih bahagian yang menjadi tumpuan membolehkan imej terbentuk dengan jelas dan menyakinkan. Penggunaan grafik pada pembentukan huruf H H A H A A !, dan petikan “Yang hampir reput tadi sambil ketawa bangun mengekori Melur” dapat membuktikan pelukis cuba hendak mewujudkan suasana seram dalam gambar tersebut. Sapuan dakwat hitam pekat amat menarik untuk menunjukkan imej yang hendak diketengahkan ini.



Ilustrasi 3.3.13 Parameswara: Pembukaan Melaka

Dalam gambar ini di petak (frame) yang pertama terdapat dua buah kapal layar. Kapal layar di hadapan kelihatan dengan jelas layarnya yang begitu lebar dan memenuhi petak (frame) pertama ini. Sebuah lagi kapal layar kelihatan kecil kerana kedudukannya agak jauh. Susunan layar yang berlapis membuktikan kapal ini datang dari jauh kerana layar yang berlapis atau lebih dari satu diperlukan untuk bergerak lebih laju bila ditiup angin. Keadaan ombak digambarkan begitu jelas dengan adanya garisan yang putus-putus terutama bahagian yang dekat dengan perut kapal. Bukti kapal ini datang dari jauh adalah dengan merujuk kepada petikan di atas iaitu, “Masa ini China dalam mematuhi dasar perluasan bagi menyatu wilayah-wilayah dalam bahagian laut selatan...”. Dalam petak (frame) kedua, kapal layar dilukis mematuhi perspektif yang jelas sedang belayar dalam keadaan ombak dan langit yang luas, kelihatan jauh. Kelihatan sekumpulan burung terbang sekitar kapal-kapal itu. Ini adalah kesinambungan pelukis

menggambarkan bagaimana keadaan kapal dari Cina yang sedang menuju ke Melaka. Petikan di atas, “atau Nayang di bawah kekuasaannya...”, dapat mengukuhkan lagi tujuan pelayaran rombongan ini ke Melaka.



Ilustrasi 3.3.14 Parameswara: Pembukaan Melaka

Dalam ilustrasi 3.3.14 ini, terdapat enam figura sedang berjalan dalam satu barisan. Kelihatan dalamnya dilukis pokok-pokok yang dapat menggambarkan keadaan alam. Terdapat sebuah perahu layar, jaraknya agak jauh di belakang. Lokasi kawasan ini adalah di tepi laut, ini diperkukuhkan dengan terdapatnya kapal, pokok dan batu-batu sekitarnya. Di kanan dan kiri jalan terdapat pokok-pokok yang digambarkan dengan begitu teliti keadaan sekitar tepi laut. Laluan ini adalah satu jalan penghubung antara tepi pantai dengan istana. Figura ini berbaris bergerak dalam satu kumpulan dengan kostium masyarakat Cina. Ini membuktikan rombongan tersebut adalah dari negeri China yang datang ke Melaka ketika itu. Dalam bahasa mandarin, pakaian labuh seperti jubah di sebut

'guan fu' dan berkain tutup kepala dikenali dengan 'wu sha' yang menyamai "ketayap putih" (bentuk bulat yang berwarna putih digunakan oleh orang Islam di Malaysia). Ketua rombongan, iaitu figura yang paling hadapan memegang sesuatu yang dapat dikatakan sebagai buah tangan atau membawa persembahan untuk kerajaan Melaka. Peranan garisan lurus dan garisan luar yang kukuh dapat menggambarkan figura ini yang penuh dengan aksi wajah orang Cina dengan bermisai dan berjanggut panjang. Keadaan ini dapat dikatakan aksi mereka dalam suasana yang penuh dengan hormat, tenang, sopan dan patuh pada arahan ketua melalui gambaran cara berjalan dalam satu barisan dan kelihatan bahagian kepala menunduk sedikit.

Dalam petak (frame) yang kedua terdapat dua figura yang dilukis separuh bahagian badan beserta dengan tombak di tangan kanan dan perisai di tangan kiri. Digambarkan kedua-dua mereka adalah pahlawan Melayu yang lengkap dengan memakai tengkolok, baju berleher bulat (seperti baju Melayu). Watak ini dilukis wajah yang agak garang jelas seperti watak-watak pahlawan Melayu dalam filem Melayu dengan janggut dan misai. Kedua-duanya sedang memerhati dan bersedia menanti kedatangan rombongan dari China.



Ilustrasi 3.3.15 Parameswara: Pembukaan Melaka

Petikan ilustrasi 3.3.15 yang diambil dari komik 'Parameswara : Pembukaan Melaka'. Pelukis dapat memberi pelbagai gaya yang digubah untuk menggambarkan keadaan sebenar mengenai Siam. Petak (frame) pertama dengan jelas dapat menggambarkan suasana istana atau rumah yang terdapat di Siam. Bentuk-bentuk bahagian atas bangunan yang disusun dengan teliti adalah hasil seni bina negara tersebut. Bumbung yang berpuncak dan kelihatan seperti tajam di bahagian atas mempunyai tiga lapis yang binaannya dalam kedudukan selari. Ragam hias pada bahagian tinar layar juga dapat mengukuhkan lagi corak yang ada kaitan dengan negara berkenaan. Motif-motif seperti bentuk pagoda adalah yang menjadi dominan dengan agama mereka. Dalam petak (frame) kedua gambaran suasana dalam istana. Ada tiga figura yang kelihatan, dari kiri bahagian kepala figura itu dilukis penuh dengan kostium yang dihias dan bahagian bahu

yang menunjukkan bajunya juga ada corak yang dapat menggambarkan ianya sebagai raja. Ini dapat diperkukuhkan dan dijelaskan dengan dialog yang terdapat dalam belon itu, “kita tidak boleh berdiam diri dengan tindakan negeri Melaka telah bersahabat dengan negeri China”. Petikan ini dapat membuktikan bahawa raja Siam telah sedar kedudukannya tergugat dan marah kepada kerajaan Melaka yang diperintah oleh Parameswaara ketika itu. Dialog itu telah dilafazkan kepada dua orang pengawalnya yang patuh berdiri tegak tanda hormat dengan tombak di tangan dilukis di sebelah kanan tepi petak (frame) ini. Ruang dalam istana penuh dengan ragam hias yang corak dan motifnya sama dengan yang terdapat pada bentuk seperti satu puncak disusun dengan baik.

Dalam petak (frame) ketiga gambaran watak raja Siam amat jelas dengan gaya duduknya bersandar, keadaan figura yang tidak penuh, dilengkapi dengan hiasan dan kostiumnya amat sesuai gambaran seorang raja. Wajah dan gaya seorang raja ini diperkukuhkan lagi dengan dialog yang tercatat dalam belon itu. “kerana negeri Melaka bernaung di bawah pemerintah kita...”. Dialog ini menjelaskan kepada khalayak bagaimana berkuasanya raja Siam, malah jajahan kuasanya adalah amat luas hingga ke Melaka. Dialog ini sebenarnya disampaikan kepada pengawal-pengawalnya atau askarnya. Ada enam figura watak askar yang berdiri teguh dengan tombak di tangan. Pakaian lengkap sebagai seorang askar, bentuk pakaian dan pengikat bahagian kepala nampak seragam, kelihatan sedang bersedia untuk menerima arahan. Watak-watak ini dilukis dalam kedudukan kepalanya menunduk ke bawah menunjukkan tanda patuh dan hormat pada raja

mereka. Susunan watak-watak ini dalam keadaan berbaris dapat menggambarkan bagaimana disiplin dalam askar amat dipatuhi.



BAB 4

TEMA, BENTUK DAN GAYA DALAM KOMIK HALIM TEH

4.1 Pengenalan

Kejayaan Halim Teh menghasilkan komik-komiknya ketika itu amat disanjung, kerana peninggalannya ini adalah bahan sejarah dan bukti beliau amat bergiat dalam bidang ini di awal kemerdekaan hingga akhir hayatnya. Dianggarkan hampir dua ratus tajuk komik yang telah berjaya dihasilkan oleh Halim Teh (Salleh Ismail, 2006). Oleh yang demikian untuk mengkaji semua tema yang dihasilkan oleh Halim Teh agak sukar, jadi beberapa karya terpilih akan dikaji temanya agar dapat dilihat peranan tema dalam perkembangan komiknya. Penelitian ini akan menjurus secara umum mengapa tema tersebut dipilih, persoalan bentuk dan gaya juga akan diberi perhatian dalam kajian ini. Untuk memudahkannya, pengkaji telah membahagikan tema mengikut tahun. Tema yang dipilih adalah tema yang dianggap popular pada masa itu dengan merujuk kepada

komik lain dan dapat dikaitkan dengan keadaan masyarakat ketika itu. Kaedah pemilihan tema dan penentuannya diperolehi hasil temu bual dengan penyelidik yang pernah mengkaji tema-tema komik tersebut. Selain dari itu untuk menguatkan lagi penentuan tema, penyelidik meneliti ceritanya dan melihat secara deskriptif komik berkenaan.

Jadual 4.1 Perkembangan Komik-Komik Halim Teh

Tahun	Tema	Bentuk	Gaya
1950-an	-Kebaikan atasi kejahatan	Gambar & cerita formalistik	Realistik-tradisi kostium
	-Status-Kaya hina orang miskin		
	-Kasih sayang		
1960-an	-Percintaan	Gambar & cerita formalistik	Realistik-tradisi moden
	-Kasih sayang		
	-Kezaliman		
	-Sejarah/Kepahlawanan		
1970-an	-Fantasi	Gambar & cerita formalistik	Realistik & kepelbagai imej
	-Seram		
	-Menuntut Bela		
	-Sejarah		
1980-an	-Sejarah	Gambar & Cerita formalistik	Realistik
Kesimpulan	-Kepercayaan	Format komik formalistik	Kekal realistik
	-Kehidupan		
	-Perjuangan		
	-Kesedaran		
	-Sejarah		

4.2 Tema Komik-Komik Halim Teh

Halim Teh mula melukis komik diawal tahun 1950-an. Ketika ini amat jelas cerita yang dihasilkan ada kaitan dengan peristiwa yang pernah berlaku dalam sejarah cerita Hang Tuah. Komik pertamanya berjudul 'Pulau Bintang' bertemakan kebaikan pasti dapat mengatasi kejahatan, baik balasannya baik, kejahatan akan menerima kesan perbuatannya. Tema berikutnya melalui judul 'Surat Yang Carik' adalah yang berkaitan dengan status di kalangan masyarakat Melayu. Darjat dan darah keturunan sering dikaitkan dengan orang miskin yang sering dihina. Tema kasih sayang adalah menjadi pilihan di masa ini yang digambarkan melalui judul 'Adiku Salmah'. Kasih sayang abang sanggup berkorban asalkan adik hidup bahagia. Kesengsaraan abang yang terlalu pentingkan adiknya digambarkan melalui watak Ramli.

Komik tahun 1960-an meneruskan tema kasih sayang melalui karya Halim Teh yang berjudul 'Lantaran MG'. Kasih sayang yang berlebihan menyebabkan anak menjadi manja dan bergantung hidup di atas bahu ibu bapa walaupun telah dewasa. Kemanjaan boleh menyebabkan kehidupan anak tiada pedoman. Ini dapat dikaitkan dengan cerita filem *Anakku Sazali*, antara karya agung P. Ramlee. Dalam komik ini terdapat juga kasih sayang antara teruna dan dara yang sering dikatakan dua insan yang sukar hendak dipisahkan atau dikatakan di alam percintaan. Tema cinta adalah sesuatu yang biasa dan disenangi oleh ramai pembaca. Tema ini telah dipaparkan melalui judul 'Kasih dan Seruan 1' yang juga memaparkan cinta antara wanita dan negara. Nilai murni amat tinggi bila watak ini memilih cinta pada negara.

Kezaliman adalah tema yang digambarkan bagaimana kekejaman seorang bomoh yang sentiasa berlaku kejam kepada masyarakat. Tema ini dijelaskan melalui komik yang berjudul 'Keris Berpuaka 1'. Dalam cerita ini bomoh mempunyai kuasa sakti. Namun demikian akhirnya kekuasaannya dapat juga dikalahkan. Ini juga boleh dikatakan sesuatu kejahatan itu pasti akan menemui kemusnahan. Tema-tema ini amat digemari, kerana dalam penceritaan pembaca sukakan cerita ditamatkan dengan kejayaan dan kemusnahan watak jahat (Salleh Ismail, 1988).

Komik yang berjudul 'Perang Pasir Salak' mengutarakan tema kepahlawanan Melayu yang setia mempertahankan negara walaupun terpaksa menghadapi peperangan dengan musuh iaitu Inggeris. Tema patriotik boleh tanamkan semangat sayangkan negara. Judul ini juga boleh digulungkan dalam tema sejarah. Namun demikian tema sejarah seterusnya melalui komik yang berjudul 'Subuh 13 Desember 1941'. Sejarah dan peperangan juga ada dalam cerita komik ini, wujud kekejaman bila berlaku peperangan. Kekejaman tentera Jepun terhadap rakyat negara ini amat jelas dan dijadikan teladan hingga ke hari ini. Kepahlawanan dalam komik ini juga ada apabila dapat digambarkan bagaimana gagah dan beraninya askar Melayu menentang Jepun.

Dalam tahun 1970-an melalui komik yang berjudul 'Johan Pahlawan Rimba' dan 'Anak Jadi Tebusan' bertemakan menuntut bela. Dalam cerita ini kedua-dua watak utama mencari musuh untuk tujuan menuntut bela terhadap apa yang telah berlaku ke atas keluarga mereka. Tema berikut yang lebih kepada fantasi dan dongeng yang disampaikan melalui judul 'Istana Jingga' dan 'Ikan

Puyu'. Cerita berkisar kepada dongeng atau kepercayaan puteri ular boleh menjadi manusia dan sumpahan boleh menjadi ikan. Kepercayaan terhadap perkara karut sedemikian adalah ditegah dalam agama Islam. Namun demikian sebagai hiburan cerita-cerita sedemikian telah mendapat tempat di kalangan masyarakat ketika itu. Tema sejarah juga ada di zaman ini, kerana ini dapat dijelaskan melalui judul 'Subuh 16 Desember 1941. Kali ini penceritaannya lebih mirip kepada keadaan sejarah sebenar iaitu mengikut kronologi.

Tema-tema berdasarkan cerita sejarah, membuktikan maklumat sejarah perlu disampaikan kepada masyarakat ketika itu. Ini jelas di tahun 1980-an Halim Teh telah memberi tumpuan yang khusus dengan melukis komik berdasarkan cerita yang berlaku dalam Sejarah Melayu. Contoh tema sejarah dapat dijelaskan melalui cerita-cerita yang berjudul 'Parameswara 1', 'Parameswara: Pembukaan Melaka 1403', dan 'Megat Iskandar Syah'. Komik ini disampaikan mengikut kronologi sejarah sebenar. Dalam cerita ini menerangkan bagaimana kedatangan Parameswara ke Melaka, Parameswara memeluk Islam dan ada komik yang berjudul 'Kejatuhan Melaka 1511'.

4.3 Bentuk Komik-Komik Halim Teh

Penghasilan seni adalah sesuatu yang mempunyai bentuk visual yang boleh dimanipulasikan. Elemen-elemen formal yang jelas seperti garisan, rupa, jalinan, bentuk dan warna dapat dimanipulasikan untuk memberi fungsinya. Sesuatu bentuk visual amat penting kepada sesuatu hasil karya kerana ini merupakan bahan idea yang telah dapat diwujudkan. Penghasilan ini dapat menampakkan

aspek fizikal yang membolehkan perkara ini dilihat dan dapat berkomunikasi untuk menampilkan idea dan fungsinya menerusi makna yang akan dikenal pasti. Kualiti dekoratif yang terhasil dalam sesebuah karya melalui garisan, dapat membangkitkan deria penglihatan. Pengkaji akan memanipulasikan elemen-elemen tersebut berasaskan asas seni reka untuk mengengahkan idea.

Komik-komik yang dikaji boleh disifatkan sebagai objek seni yang dapat membuka minda khalayak kerana karya ini adalah sesuatu yang dapat dikaitkan dengan pencapaian budaya yang tinggi. Halim Teh telah berjaya melahirkan idea yang menarik melalui komiknya bila menceritakan hal sejarah negara contohnya, dalam komik 'Pembukaan Negeri Melaka'. Ini membuktikan pelukis ini adalah seorang yang hebat dan mempunyai sensitiviti yang baik dalam bidang ini. Pencapaian budaya yang tinggi ini dapat dikaitkan dengan budaya barat iaitu Zaman Pembaharuan Ilmu dan Zaman Industri apabila kejayaan artis menghasilkan karya seni klasikal Yunani, Roman dan Renaissance (Lazzari & Schlesier, 2002).

Komik adalah persembahannya berbentuk komunikasi visual. Perkara ini jelas kerana struktur komik terdiri dari gambar dan cerita. Maksud cerita yang dapat dihubungkan dengan tulisan dalam ruang tertentu yang dinamakan "belon". Belon ini di arahkan ke mulut watak, ini dapat menggambarkan watak itu sedang bercakap atau dialog berlaku secara berkomunikasi atau monolog. Format komik ada saiz tertentu dan ruang yang dicipta yang dikenali dengan petak (frame). Kesenambungan gambar dan dialog merujuk banyak mana petak (frame) diwujudkan. Cara melihat untuk petak (frame) bertulisan jawi bermula dari kanan,

untuk format tulisan rumi petak (frame) bermula dari kiri. Komik mempunyai saiz tertentu, contohnya dalam karya komik Halim Teh sekitar tahun 1960-an, saiznya 18.5cm x 13cm. Ini berbeza pada tahun 1970-an kerana saiznya dua kali ganda besar. Perubahan ini ada kaitan dengan kehendak penerbit.

Jika dilihat kepada penciptaan komik, bentuk komik pertama adalah “The Yellow Kid” telah wujud pada tahun 1896. Bentuk belon pertama diperkenalkan, di dalamnya ada dialog yang mengarah kepada mulut watak. Dalam komik gambar untuk menyampaikan sesuatu, garisan “outline” berperanan membentuk dan menggambarkan sesuatu rupa yang dikehendaki. Objek yang terhasil walaupun tidak realistik, tetapi bahagian-bahagian penting dalam objek berkenaan diberi perhatian. Dalam teori Gestalf ini disebut berlakunya pengurangan dalam melukis tetapi bahagian penting dan yang dipilih perlu dikekalkan agar maksud gambar dapat dikenali oleh khalayak. Walaupun dalam penghasilan komik peranan garisan menjadi perkara yang utama, perlu juga diberi perhatian dengan melihat bagaimana bentuk terhasil. Karya yang terhasil bukanlah bentuk yang dimaksudkan seperti 3D. Bentuk dalam komik adalah hasil garisan yang mewujudkan bentuk 2D. Untuk melihat bentuk 2D pengkaji menggunakan ilustrasi dari komik ‘Tun Jana Khatib’.



Ilustrasi 4.2.1 Tun Jana Khatib

Pemilihan ilustrasi 4.2.1 adalah bertujuan untuk menunjukkan kejayaan dan kekuatan pelukis melahirkan figura yang begitu ramai dalam satu ilustrasi. Jika diteliti imej yang terhasil adalah figura yang setiap satu dapat digambarkan bentuknya dengan baik. Ketelitian menghasilkan bentuk dengan penggunaan teknik garisan ini amat menarik dan jelas jika difokuskan pada imej dalam ruang ketiga dalam ilustrasi tersebut. Watak menteri adalah figura yang jelas kekukuhan bentuknya yang berjaya dihasilkan oleh pelukis dengan hanya memberi tumpuan kepada bahagian wajah sahaja. Bentuk serban, muka dan bahagian kepala kelihatan cukup sempurna walaupun imej ini dihasilkan untuk tujuan komik. Komik adalah cerita yang berilustrasi. Oleh yang demikian perkara yang terpenting sekali dalam melukis komik ialah kebolehan melukis figura. Asas seni reka yang terpenting adalah garisan. Dalam ilustrasi dan juga catan amat mudah untuk divisualkan garisan-garisan jika dibandingkan dengan arca. Hal ini dapat

dimaksudkan dengan garisan sebenar atau “actual lines”, iaitu garisan yang benar-benar dapat dikenal pasti. Kepelbagaian jenis garisan yang terhasil dapat dibezakan dengan melihat dari segi saiznya, tebal, nipis, tegak, lurus, condong, bergerigi, dan sebagainya. Garisan yang pelbagai arah dapat memberi makna dan ada fungsinya. Sebagai contoh garisan melintang dapat dimaksudkan dengan kurang aktif, tidur atau senyap. Garisan menegak membawa maksud ada asperasi dan keinginan yang tinggi, garisan menyilang membawa maksud pergerakan. Garisan melengkung bermaksud pengaliran. Jika diteliti setiap garisan membolehkan satu komunikasi visual yang kadangkala dianggap kompleks. Ini berbeza dengan arca, kerana dalam arca garisan dapat dikaitkan dengan penggunaan pelbagai jenis tali, wayar, rantai, kayu atau batang kecil (Lazzari & Schlesier, 2002).

Garisan dapat menjelaskan aksi figura yang dihasilkan. Ini dapat dikaitkan dengan ilustrasi ‘Johan Pahlawan Rimba’. Kesan visual terhasil dengan garisan yang jelas dapat memperlihatkan bentuk figura berdiri dan duduk. Jika dibuat perbandingan, kedua-dua figura ini terbentuk dengan kekuatan garisan luar yang dapat memperlihatkan bentuk tubuh tersebut. Pergerakan badan juga terbentuk dengan garisan yang menampakkan seolah-olah figura yang berdiri dalam keadaan ketakutan dan bersedia untuk lari.



Ilustrasi 4.2.2 Johan Pahlawan Rimba

Kekuatan garisan dapat melahirkan elemen jalinan yang dapat mendominasi terutama yang berkaitan dengan dekorasi jelas dibuktikan dalam ilustrasi 4.2.2. Hasil jalinan dibuat untuk memberi keyakinan pada perkara-perkara yang hendak dipaparkan oleh pelukis itu sendiri. Ini dapat dilihat, jika pada potret, perkara penting adalah pada raut muka dan bahagian kepala, khasnya rambut. Rujuk pada ilustrasi 'Lantaran M.G.', wajah wanita jelas dengan hanya menggunakan garisan halus dan tebal dapat mewujudkan jalinan yang menarik. Kesan hasil jalinan pada objek sekitarnya juga dapat memperkukuhkan. Objek ini dapat dilihat pada objek yang hendak ditonjolkan, seperti kerusi, katil, almari dan sebagainya. Suasana ruang bilik terhasil dengan baik apabila adanya kekuatan kemahiran pelukis bermain dengan garisan. Elemen ini dapat menimbulkan imej realistik.



Ilustrasi 4.2.3 Lantaran M.G.

Penggunaan media pen dan dakwat ini berjaya menghasilkan imej-imej yang dikehendaki dengan baik dan jelas melalui teknik 'line stroke'. Petikan ilustrasi 4.2.3 dari komik 'Megat Iskandar Syah' memberi gambaran yang sempurna bagaimana peranan jalinan dapat membezakan pakaian antara figura lelaki dan wanita. Jalinan pada langsir amat jelas jika dibandingkan dengan jalinan pada objek-objek lain dalam ilustrasi tersebut. Pada tengkolok jalinan hanya dengan garisan yang mudah tetapi nampak kemas dan berjaya bila pelukis memberi jalinan yang sama kepada figura yang sama dalam satu ilustrasi, konsisten membina jalinan ini membuktikan pelukis amat peka dan mahir dalam bidang ini.

4.4 Gaya Komik-Komik Halim Teh

Komik dan kartun adalah dua karya seni yang dapat menyampaikan maklumat atau dapat dikenali sebagai media komunikasi visual. Gaya persembahannya ada kaitan dengan perkembangan masyarakat, budaya dan ruang masa sesebuah negara. Menurut Schapiro dan Ackerman, konsep gaya adalah sesuatu yang berkaitan dengan masa, tempat karya itu dihasilkan. Ini juga bermakna ada kaitan dengan cara pembelajaran yang diperolehi dari pengalaman seni seseorang pelukis. Gaya juga memberi makna kepada seseorang pelukis atau kumpulan pelukis mentafsirkan pengalaman atau idea yang berhubung rapat dengan masyarakat. Perkara ini juga ada kaitan dengan budaya, agama, moral dan apa yang disampaikan masyarakat boleh menerimanya. Perubahan gaya berlaku mengikut aliran atau sejarah masyarakat. Ini jelas dalam sejarah seni ada pelbagai gaya seni dipersembahkan (Mulyadi, 2004). Dalam komik sudah pasti gaya juga ada kaitan dengan bentuk dan isi cerita yang hendak dipersembahkan kepada khalayak.

Penyusunan ruang, perspektif akan memberi kesan mendatar yang disebut gaya “landscape” dan menegak dikenali dengan “portrait”. Ini adalah disiplin berkarya yang menjadi kebiasaan pelukis Eropah ketika melukis. Penggunaan istilah “landscape” dan “portrait” kini telah diguna pakai dalam komputer dalam proses percetakan. Mendatar bermaksud latar, tapak, tempat atau panggung yang menjadi asas kepada perletakan objek atau figura. Menegak bermaksud cara objek atau figura yang hendak ditonjolkan atau disampaikan. Gaya komik adalah sesuatu objek dan figura yang dihasilkan serta dapat disusun dalam petak-petak

tertentu. Gambar yang terhasil itu dapat diperkukuhkan dengan penceritaan. Penceritaan memerlukan tulisan yang melahirkan bunyi bila dibaca dan ada maknanya. Halim Teh telah menggunakan gaya tulisan tangan untuk menyampaikan ceritanya. Pemilihan huruf besar adalah sesuatu yang baik, jelas dan mudah dibaca. Gaya tulisan tangannya adalah sesuatu yang amat bernilai kerana berjaya wujudkan identiti tersendiri.

Dalam komik ada peranan “outline” yang dapat menghasilkan pelbagai gaya garisan, seperti garisan tepat, kemas, tegas dan lain-lain. Garisan ini juga menggambarkan wujudnya ekspresi yang memberi kesan lembut, keras, tegas dan sebagainya. Dalam komik ada terdapat perbezaan warna walaupun hanya menggunakan warna hitam dan putih. Keadaan ini boleh dilihat apabila terdapat perbezaan tona dalam penghasilannya. Sebagai contoh, biasanya bahagian tengah komik dikelabukan dengan menggunakan “ink and wash”.

Gaya realistik dalam komik amat jelas jika dirujuk pada figura yang dihasilkan dengan penegasan anatomi dan proposinya hampir kepada hal benda yang sebenar atau nyata. Ramai pelukis komik mengambil kaedah ini dalam penghasilan, berbeza dalam kartun yang hasilnya pelbagai imej yang sesuai dengan mesejnya. Gaya penghasilan ini dapat dikaitkan dengan ilustrasi sederhana atau ringkas tetapi penting difahami apa yang hendak disampaikan dan penggambarannya boleh dikenali.

Dalam komik ini dapatlah difahami bagaimana gaya Halim Teh melukis, kerana setiap karya seni yang dilukis ada gaya tersendiri pelukisnya. Gaya realistik adalah yang dipilih oleh Halim Teh untuk menyampaikan cerita

komiknya. Oleh yang demikian komik ini mudah difahami bila melihat gambar dan dikukuhkan lagi dengan belon yang terisi dengan dialog yang sesuai untuk menerangkan dan melengkapkan perjalanan cerita tersebut. Gaya persembahannya nampak bersih, kawalan garisan yang baik dan ada pengaruh dari pelukis lain.

Dalam komik ini warna utama adalah hitam yang terhasil dari dakwat. Kekuatan teknik garisan dan jalinan tampak akan memberi impak yang baik membentuk ruang-ruang hitam putih dalam karya tersebut. Kadangkala pelukis tidak menggunakan pen sebagai alat utama menghasilkan imej, kerana kaedah sapuan berus (dry brush) digunakan, contoh ini dapat dilihat dengan jelas jika dirujuk ilustrasi 'Pulau Bintang'. Dalam ilustrasi ini hitam putih amat ketara kerana hendak membezakan ruang atas dan bawah. Ini ada kaitan untuk mewujudkan suasana langit yang berawan dan laut yang berombak, malah kekuatan hitam putih ini juga dapat melahirkan objek yang kelihatan ditiup angin yang kencang. Dengan cara ini pelukis berjaya melahirkan suasana di laut yang bergelora dan dapat dikaitkan dengan aksi yang tegang bila kapal diserang lanun. Teknik sapuan dakwat dan peranan ruang gelap cerah ini dapat juga dilihat dengan jelas pada ilustrasi lain, sebagai contoh dalam ilustrasi 'Johan Pahlawan Rimba'.

Garisan dan jalinan adalah elemen yang menjadi teras dalam sesebuah ilustrasi dan komik. Dari gabungan ini terhasil bentuk yang jelas untuk apa sahaja imej yang hendak dihasilkan. Ini bererti pelukis dapat menggunakan pelbagai prinsip dalam mengorganisasikan elemen garisan dan jalinan kepada satu

komposisi (Lazzari & Schlesier, 2002). Wajah dan bentuk sebahagian badan dalam kedudukan menegak dapat diadun dengan baik. Raut wajah setiap figura dapat menyarankan satu emosi yang boleh dikaitkan dengan adanya unsur dramatik. Peranan garisan dan jalinan yang kukuh dapat menguatkan ekspresi yang cuba hendak diketengahkan. Ekspresi ini dapat dilihat dalam ilustrasi komik 'Tun Jana Katib'. Dalam ilustrasi ini kelihatan pelbagai aksi seperti angkuh, bengis, kekuasaan dan ketakutan cuba hendak digambarkan oleh pelukis melalui satu komposisi yang menarik.

Penegasan garisan dapat dilihat pada kostium imej-imej tertentu dalam ilustrasi tersebut. Jalinan permukaan pakaian dengan corak tertentu, lapisan pakaian dan dekoratif pada bahagian kepala dapat membezakan status dan perbezaan imej yang terhasil. Komposisi yang menegak adalah satu yang dominan, ini juga dapat membezakan kedudukan orang yang penting dan berpengaruh melalui saiz dan susun aturnya. Cara berdiri dan gaya dapat menggambarkan kepada khalayak gerak laku angkuh seorang pemimpin amat ketara dan kelihatan juga seperti memberi arahan.

Dalam ilustrasi ini pelukis berjaya membentuk figura dengan menggunakan proposi yang betul tubuh badannya. Ukuran ini boleh dilihat pada ukuran lengan, jari dan bahagian kepala (Lazzari & Schlesier, 2002). Ini juga dapat memberi keyakinan kepada pemerhati bahawa pelukis komik ini, seorang yang peka dan masih lagi patuh atau menitik beratkan disiplin melukis figura yang sebenar. Gaya susunan bentuk memperlihatkan keseimbangan melalui susunan simetrikal (kiri dan kanan sama) yang menghasilkan kesan statik dan

kaku. Gaya susunan asimetrikal dapat menggambarkan susunan bebas, kesannya agak dinamik. Keadaan ini juga dapat .menyebabkan suasana berat sebelah yang boleh mewujudkan perasaan kurang selesa dalam karya contohnya kedudukan atas dan bawah. Simetrikal atau asimetrikal adalah bertujuan untuk mempengaruhi perasaan atau pandangan khalayak dan membentuk tanggapan emosi terhadap gambar.

Elemen imbangan adalah satu cara bagaimana gubahan dihasilkan supaya elemen visual dapat menarik perhatian atau tumpuan khalayak yang menilai. Sebagai contoh objek atau rupa yang terhasil itu besar, bentuk ini dapat menarik perhatian jika dibandingkan dengan rupa yang kecil. Bentuk-bentuk yang mudah kurang diberi perhatian jika dibandingkan dengan bentuk-bentuk yang kompleks. Oleh yang demikian dalam sesebuah gubahan pelukis akan menyusun elemen yang sesuai agar dapat mengimbanginya untuk membolehkan ekspresi disampaikan melalui karya yang dihasilkan. Imbangan simetrikal dibuat apabila keseimbangan dibuat secara saksama dan menyeluruh dalam gubahan. Rujuk ilustrasi dari komik 'Parameswara: Pembukaan Melaka'. Objek dapat imbangan yang sama dalam petak satu dan dua yang menjelaskan bentuk kapal layar dengan ruang sekitarnya.

khalayak. Penegasan ada pada figura dan objek yang terhasil, namun demikian penegasan hanya tertumpu kepada satu atau dua titik tertentu sahaja. Jika terdapat banyak titik tumpuan maka iannya tidak lagi dikatakan tumpuan khas, yang kurang ditumpu ini dikenali sebagai ‘accents’ (Lazzari & Schlesier, 2002). Dalam komik, figura menjadi tumpuan utama kerana melalui wajah yang terhasil ini ada kelihatan aksi yang dapat diekspresi oleh pelukis. Ini boleh dirujuk bila khalayak dapat mengamati wajah Tun Jana Khatib dalam petikan ilustrasi komik ‘Tun Jana Khatib’. Watak ini bukan sekadar wajah diberi penegasan atau tumpuan, malah pada kostiumnya dapat dilihat gaya baju dan serban yang membezakan beliau dengan kostium pada figura lain.



BAB 5

KOMIK-KOMIK HALIM TEH

5.1 Pengenalan

Dalam kajian yang dibuat pelukis berjaya mengembangkan penciptaan komiknya kerana karyanya telah mendapat perhatian dan sokongan pembaca. Komik adalah sebuah cerita yang mengandungi gambar dan tulisan. Penceritaan komik memerlukan kedua-dua disiplin ini agar pengeluaran komik dapat memenuhi kehendak pembaca. Pembaca komik menilai dan meminati komik berdasarkan kepada struktur penceritaannya yang menarik. Penceritaan biasanya berdasarkan kepada tema-tema tertentu. Penceritaan yang berdasarkan kepada tema-tema yang digemari dan sesuai dengan sesebuah masyarakat dan zaman akan dapat mengekalkan minat khalayak membaca komik. Selain dari tema, peranan bentuk komik dan bentuk penceritaan yang menggunakan plot-plot menarik dapat meningkatkan lagi kualiti cerita komik tersebut. Peranan tema adalah perkara

utama dalam perkembangan komik, namun demikian bentuk dan gaya komik juga berperanan membantu perkembangannya.

5.2 Perkembangan Melalui Tema

Pada tahun 1950-an terdapat tiga karya Halim Teh yang telah berjaya diterbitkan. Karya-karya tersebut ialah 'Surat Yang Carik', 'Pulau Bintang' dan 'Adikku Salmah'. Apabila diteliti ketiga-tiga karya ini berjaya dihasilkan olehnya melalui tema yang berlainan. Perbezaan ini ada kaitan dengan pengaruh komik ketika itu dan juga adalah cara untuk memperlihatkan kepelbagaian dalam karya. Melalui 'Pulau Bintang', pelukis berjaya menggambarkan sesuatu yang jahat diakhiri dengan kebaikan. Pelukis berjaya menyudahkan cerita melalui tema yang digemari ini, walaupun kejahatan pada mulanya digambarkan dengan begitu kegagahannya. Cerita ini ada kaitan dengan cerita kepahlawanan dan dianggap tema yang menjadi pilihan ramai ketika itu. Dalam komik ini Halim Teh telah menceritakan mengenai kegiatan lanun yang bermaharajalela di sekitar Pulau Pinang. Kegagahan kumpulan lanun akhirnya dapat dikalahkan oleh seorang wira yang hebat, ini jika diteliti dan diamati adalah hampir sama dengan cerita-cerita legenda seperti Hang Tuah dan lain-lain.

Melalui tajuk 'Surat Yang Carik' pula digambarkan kepada masyarakat ketika itu mengenai kehidupan di kalangan masyarakat yang masih mementingkan darjat atau status keluarga atau keturunan mereka. Status dan harta benda menjadi ukuran dalam nilai kehidupan, manusia menjadi lupa apabila mereka telah kaya dan berkedudukan. Dalam karya ini nilai kemanusiaan

diketepikan, digambarkan melalui watak seorang gadis yang kaya menghina seorang peminta sedekah. Zaman ini peminta sedekah dari rumah ke rumah begitu ramai. Namun demikian cerita ini yang ada juga diselitkan dengan alam percintaan telah memerangkap gadis tersebut dengan penyamaran seorang penulis yang diminatinya. Gadis ini begitu menyesal dengan sikapnya yang memandang rendah kepada manusia yang miskin.



Ilustrasi 5.1.1 Adikku Salmah

Dalam 'Adikku Salmah' ilustrasi 5.1.1 gambarannya agak berbeza dengan dua karya di atas. Melalui komik ini cerita dikembangkan melalui watak seorang pemuda yang bernama Ramli. Ramli seorang penganggur yang sentiasa berusaha mencari kerja untuk mencari nafkah menyara keluarganya yang terdiri daripada ibu dan adiknya Salmah. Bapanya telah meninggal dunia, oleh itu tanggungjawab keluarga perlu dipikul olehnya. Dalam usaha mencari kerja secara diam-diam Ramli telah memohon menjadi tentera tanpa pengetahuan ibunya. Cerita ini

berkembang bermulanya Ramli sebagai tentera. Dalam pertengahan cerita pelukis telah mematikan watak ibunya. Pelukis mengembangkan ceritanya dengan usaha bersungguh-sungguh Ramli mencari pekerjaan untuk adiknya Salmah. Apabila Salmah mendapat pekerjaan, diakhir cerita watak Ramli telah dimatikan bila gugur dalam peperangan menyebabkan Salmah tinggal sebatang kara. Itulah perjalanan komik 'Adikku Salmah' yang temanya kasih sayang seorang abang yang sentiasa berusaha membantu adiknya. (Adikku Salmah, 1957).

Tahun 1960-an adalah tahun-tahun yang memperlihatkan kesungguhan Halim Teh menghasilkan komiknya. Era ini bolehlah dianggap sebagai zaman paling produktif. Pemilihan tema juga telah berjaya dipelbagaikan oleh Halim Teh, justeru memperlihatkan kematangannya dalam penghasilan karyanya. Pelbagai peristiwa telah digarap sebagai tema dan penceritaan komiknya, antaranya yang berkaitan dengan masyarakat umum ketika itu. Kehidupan ketika itu baru lepas kemerdekaan jadi tema yang berkaitan kekecewaan, percintaan, peperangan, kemalangan atau kematian telah mendapat tempat dihati beliau. Persoalan kehidupan kontemporari menjadi pilihan, namun terdapat juga yang berdasarkan sejarah, fantasi atau dongeng (Salleh Ismail, 1988).

Ketika itu masyarakat baru mula hendak membangun selepas mencapai kemerdekaan, namun demikian tema percintaan masih menjadi pilihan Halim Teh. Ini membuktikan kehidupan kita perlukan kasih sayang antara lelaki dan wanita. Percintaan tidak mengenal status atau darjat seperti terdapat dalam filem P. Ramlee yang begitu popular iaitu Antara Dua Darjat. Oleh yang demikian komik yang berjudul 'Lantaran M.G.' telah membawa kisah cinta antara teruna

dan dara yang berlainan darjat. Watak utamanya Maria anak orang kaya dan Murad pula seorang pemuda miskin. Gambaran yang diberi pada watak Murad tidak begitu jelas kemiskinannya, tetapi dari dialog jelas cinta yang tiada batasnya. “Cinta... tidak mengenal siapa, anak raja dengan rakyat biasa, anak hartawan dengan anak miskin, begitulah kisah cinta tidak mengenal segala-galanya itu. Kata pujangga mashor, cinta itu buta...”. Tema cinta ini telah ditegaskan oleh pelukis dipermulaan cerita untuk memudahkan beliau menyusun penceritaan dalam komik ini.



Ilustrasi 5.1. 2 Lantaran M.G.

Peranan keluarga amat ketara dalam membesarkan anaknya, ini jelas dalam ilustrasi 5.1.2, jika dirujuk kata-kata ibu bapa Maria yang boleh mengakibatkan anaknya begitu manja dan apa sahaja kehendaknya dituruti. Kasih sayang yang

ditunjukkan oleh ibu bapa Maria jelas melalui petikan ini 'Maria adalah anak kesayangan dan kemanjaan kedua ayah bondanya, lantaran itu apa saja permintaannya semua dipatuhi oleh kedua orang tuanya' (Lantaran M.G., 1966). Kasih sayang ibu bapa yang tidak ada batasnya dalam karya ini dianggap tema sampingan yang boleh menyebabkan anak mereka hilang pedoman. Ini sering terjadi di kalangan masyarakat berada ketika itu. Maria digambarkan tidak mahu mendengar nasihat orang tua dan akhirnya menerima akibat buruk. Ini membuktikan pelukis hendak kuatkan temanya yang dikaitkan dengan kasih sayang juga boleh menyebabkan kegagalan ibu bapa mengawal anaknya.

Tema percintaan berikut adalah sesuatu yang agak berbeza yang cuba diketengahkan oleh Halim Teh dalam karyanya berjudul 'Kasih dan Seruan 1'. Dalam komik ini dikisahkan seorang pemuda yang amat menyayangi kekasihnya. Cinta kepada kekasihnya amat mendalam dan yang menariknya dalam masa yang sama cintanya kepada negara amat tinggi. Percintaan begini dianggap dilema yang perlu dihadapi, watak dalam komik adalah Kamal. Kamal menghadapi antara cinta terhadap kekasihnya Fatimah atau cinta negara yang ketika itu memerlukan pengorbanannya. Kamal memilih cinta negara yang akhirnya ia kehilangan kekasihnya Fatimah yang berkahwin dengan orang lain. Keutuhan dan kesetiaan lelaki dalam komik ini amat baik dan boleh dijadikan panduan kepada masyarakat.

Halim Teh seolah-olah tidak berpuashati dengan 'Kasih dan Seruan 1', jadi beliau telah menerbitkan 'Kasih dan Seruan 2'. Dalam komik ini Halim Teh cuba membawa pembaca melihat mereka yang pernah mengecewakan seseorang

akhirnya dia juga akan dikecewakan. Tema begini adalah sesuatu yang stereotaip. Kisah Fatimah yang pernah mengecewakan Kamal, dikecewakan pula oleh suaminya. Kekecewaan Fatimah digambarkan melalui petikan ini “Sekarang Fatimah Menyesal, hidupnya tidak bererti lagi...” (Kasih dan Seruan 2, 1965).

Dalam ‘Kasih dan Seruan 2’ Halim Teh ingin memberi pengajaran kepada masyarakat, iaitu kebahagiaan seseorang tidak kekal. Di samping itu watak Kamal dianggap sebagai pemuda yang tabah kerana sanggup tinggalkan cinta bila Fatimah mengajaknya berkahwin. Kamal menolak tawaran itu kerana pentingkan negara. Kesetiaan Kamal pada negara amat tinggi nilainya.

Di tahun 1960-an ini juga telah memperlihatkan kegemaran Halim Teh untuk memaparkan tema-tema yang menjelaskan kezaliman, kepahlawanan, kegembiraan, kesedihan, dan sebagainya. Unsur dongeng juga tidak ketinggalan menjadi kegemaran ramai. Oleh yang demikian Halim Teh telah berjaya menghasilkan komik ‘Keris Berpuaka 1’. Melalui komik ini Halim Teh berjaya memanjangkan ceritanya hingga ke ‘Keris Berpuaka 20’. Perkembangan komik ini melalui tema yang digemarinya me yakinkan kita, Halim Teh berusaha dan terus berkarya. Melihat kepada judul seolah-olah ceritanya seram, tetapi sebenarnya tema pengembaraan seorang wira cuba diketengahkan. Wira ini sering merantau dan mengembara dari satu tempat ke satu tempat untuk menghapuskan kejahatan.

Dalam komik Keris Berpuaka ini, melalui siri satu hingga siri tiga apa yang cuba ditonjolkan adalah kekejaman seseorang bomoh. Kekejaman bomoh amat jelas dan dialami oleh rakyat bila bomoh ini menggunakan ilmu hitamnya

yang dikatakan dapat menghuru-harakan rakyat di sesebuah negara. Rakyat sentiasa hidup dalam ketakutan dan kekejaman bomoh cuba diperbesarkan menyebabkan seluruh rakyat seolah-olah mengharapkan ada tokoh atau wira yang dapat berlawan dengan kekuasaan bomoh tersebut. Dalam siri berikutnya Halim Teh telah mengalihkan ceritanya melalui cerita pengembaraan seorang wira yang dikenali dengan Panglima Uda. Panglima Uda ini mengembara dari sebuah negeri ke sebuah negeri dan sentiasa membantu rakyat yang menghadapi kesusahan. Ketika ini juga Panglima Uda digambarkan sentiasa berlawan dengan ilmu hikmah bomoh ini, dugaan yang dihadapinya dari satu halangan ke satu halangan menjelaskan kepada kita gambaran bagaimana cara komik ini dikembangkan.

Terdapat juga komik-komik lain yang mengambil tema dongeng ini yang penuh dengan fantasi, antaranya komik yang berjudul 'Dara Liar', 'Bujang Permai' dan 'Sultan Kota Lama'. Komik ini juga berlatarkan kisah zaman silam yang penuh dengan fantasi.

Melalui komik yang berjudul 'Perang Pasir Salak' Halim Teh telah membawa tema yang berkaitan dengan peperangan dan kepahlawanan. Komik ini dapat dikembangkan melalui peristiwa yang dihadapi oleh wira yang dicipta dalam komik ini. Jika diteliti dengan jelas Halim Teh telah berjaya menceritakan pergolakan atau permusuhan antara orang-orang Melayu yang menentang penjajahan Inggeris di negeri Perak. Dalam komik ini dikembangkan melalui kegiatan Pembesar-Pembesar Melayu yang sering bergaduh dan berbalah di antara sesama mereka, kesan huru-hara ini menyebabkan Inggeris campur tangan. Keadaan tidak stabil di negeri Perak digambarkan melalui persengketaan di antara

raja-raja yang merebut jawatan sultan di negeri Perak. Gambaran ini lebih jelas jika dilihat pada dialog ini, “Pada masa itu raja-raja negeri Perak masih lagi dalam persengketaan...Sultan Abdullah bertentangan dengan Raja Ismail tidak berbaik- baik ...” dan “Raja Yusuf tidak puas hati kerana tidak dapat menjadi sultan...” (Perang Pasir Salak, 1965). Kegagalan golongan raja-raja untuk berbaik-baik menyebabkan campur tangan Inggeris di Perak dan akhirnya mencetuskan peperangan yang menjadi tema komik ini.

‘Subuh 13 Desember 1941’ juga merupakan sebuah komik yang membawa tema peperangan dan sejarah. Cerita ini mudah dikembangkannya kerana fakta-fakta sejarah menyokong perkembangan komik ini. Jelas kepada kita Halim Teh berjaya memberi gambaran melalui komik ini bagaimana pendaratan tentera Jepun di Tanah Melayu. Melalui komik ini gambaran pertama penjajahan Jepun di Tanah Melayu memudahkan masyarakat memahaminya secara bersahaja melalui pembacaan komik ini. Sejarah peperangan dunia kedua ini dapat digarap dengan lukisan yang mudah difahami dan pemilihan dialog yang mudah dan ringkas untuk menggambarkan kegiatan Jepun di zaman itu. Komik seterusnya yang memegang tema peperangan ini dan ada kaitan dengan kekejaman dan penguasaan Jepun di Tanah Melayu adalah komik yang berjudul ‘Berjasa’. Komik ini digambarkan keberanian askar-askar Melayu menentang tentera Jepun yang begitu kejam semasa perang dunia kedua.

Secara umum amat jelas kepada kita Halim Teh berjaya mengembangkan ceritanya melalui tema-tema yang pelbagai dalam era 1960-an. Kekuatan Halim Teh mencari tema yang sesuai adalah berkaitan dengan kehidupan yang pernah

dilaluinya semasa kecil. Sejarah dan dongeng adalah cerita-cerita yang pernah didengarinya ketika itu.

Tahun 1970-an adalah zaman kematangan Halim Teh. Pemilihan tema di era ini lebih kepada tema fantasi dan seram. Ini amat berbeza jika dibandingkan dengan era 1960-an dan era 1950-an. Komik 'Johan Pahlawan Rimba' dan 'Anak Jadi Tebusan' telah memperlihatkan kebijaksanaannya meneruskan perkembangan komik melalui kreativiti sendiri. Temanya lebih menonjolkan bagaimana usaha watak-watak tersebut untuk menuntut bela atas sebab tertentu atau peristiwa yang dihadapi oleh mereka. Tuntut bela kerana kekejaman dengan jelas dapat diperhatikan melalui karya yang berjudul 'Anak Jadi Tebusan'. Melalui komik ini watak utama iaitu Maklis telah mengembara mencari dan menghapuskan kekejaman yang dihadapi oleh tunangnya. Dalam komik ini tunang Maklis telah dilarikan dan dipenjarakan oleh seorang ketua kampung yang kejam. Jika melihat komik 'Johan Pahlawan Rimba', digambarkan Johan berusaha menuntut bela dengan mencari perompak-perompak yang telah membunuh kedua ibu bapanya. Pada waktu yang sama Johan tetap berusaha mencari adiknya yang dilarikan oleh perompak berkenaan. Jika dibuat perbandingan, kedua-dua komik ini memilih tema yang sama iaitu menuntut bela dan membalas dendam di atas kejahatan yang diterima.

Menerusi 'Istana Jingga' Halim Teh masih lagi memilih tema dongeng dan fantasi untuk mengembangkan perjalanan komiknya. Dalam komik ini digambarkan kepada kita bagaimana seorang raja yang berusaha bersungguh-sungguh untuk memiliki puteri yang menjadi idamannya. Puteri yang

dimaksudkan itu ialah Puteri Embun yang boleh mengubah rupa dirinya sebagai seekor ular. Kesungguhan ini akhirnya membolehkan raja ini berkahwin dengan puteri tersebut. Dalam komik berikut yang berjudul 'Ikan Puyu', Halim Teh menggambarkan kisah bagaimana seorang raja yang tidak menepati janjinya dengan gergasi telah menerima akibat bila anak kesayangannya telah disumpah menjadi ikan puyu. Jika dilihat kedua-dua komik ini, amat jelas dongeng dan fantasi menjadi mainannya untuk mengembangkan karyanya. Permainan sumpah boleh memakan diri, ini yang selalu dibimbangi dan sumpah dipercayai. Halim Teh terus bermain dengan tema berkenaan dengan mengutarakan komik yang berjudul 'Cupak Sakti'. Melalui komik ini tema dongeng dikaitkan dengan tema kelalaian seseorang boleh mengakibatkan kerugian. Dalam komik ini watak Azman diperlihatkan amat percaya dengan cupak saktinya dan kelalaian menjaga cupak ini menyebabkan Azman mengalami kemiskinan dalam kehidupannya.

Watak orang tua yang mempunyai kuasa hikmat telah digambarkan oleh Halim Teh dalam komiknya yang berjudul 'Alang dan Andak'. Menerusi komik ini unsur-unsur dongeng tetap menjadi pilihannya dan meyakinkan dengan gambaran sungguh ajaib apabila orang tua ini dapat menunaikan apa sahaja permintaannya. Halim Teh amat gemar menggunakan kaedah penceritaan yang mengkhayalkan untuk meneruskan penceritaannya dalam komik-komik berkenaan. Watak mitos yang mempunyai kuasa kekuatan luar biasa seperti gergasi dan penjelmaan telah menarik perhatian peminat komiknya.

Komik seram juga menjadi pilihan Halim Teh. Unsur-unsur seram ini boleh kita dapati dalam karyanya yang berjudul 'Penunggu Anggerik Sakti'.

Komik ini dikaitkan juga dengan tema mengamalkan sesuatu ilmu ghaib yang disukai oleh masyarakat suatu masa dahulu. Ilmu-ilmu ini diguna pakai untuk membinasakan seseorang yang tidak disukai. Namun demikian adakalanya ilmu ini memakan diri sendiri. Dalam 'Penunggu Anggerik Sakti' ini dikaitkan juga dengan kegiatan mempercayai hantu syaitan. Dalam masyarakat Melayu kepercayaan ini akan merosakan akidah seseorang. Jadi kegiatan ini selalunya diakhiri dengan keburukan yang dialami oleh mereka yang mengamalkannya.

Pada era ini juga dapat dilihat bagaimana Halim Teh telah sekali lagi menerbitkan komik yang berjudul 'Desember 1941' (1974), asal komik ini berjudul 'Subuh 16 Desember 1941' (1965). Komik ini temanya adalah sama iaitu mengenai sejarah, telah diperbaiki cara perkembangan ceritanya dan digubah supaya lebih menarik, kronologi sejarah dalam komik ini lebih menyakinkan. Walaupun demikian ada kalanya kronologi yang diciptanya tidaklah begitu tepat jika dibandingkan dengan fakta sejarah sebenar. Peranan dialog dalam komik ini mengukuhkan cara komik ini dikembangkan kerana didapati cara penulisan dan penceritaannya lebih teliti dan teratur. Ini dapat membantu masyarakat secara tidak langsung mengenali sejarah tempatan.

Dalam era tahun 1980-an kelihatan perubahan besar telah dihadapi oleh Halim Teh dalam penceritaan komiknya. Halim Teh tidak lagi memberi tumpuan kepada tema percintaan, fantasi dan seram, malah Halim Teh telah mengutamakan cerita lagenda dan sejarah. Penghasilan komiknya juga tidak lagi dalam bentuk buku tetapi telah berubah ke akhbar dan diterbitkan secara bersiri. Perubahan ini berlaku ada kaitannya dengan munculnya ramai pelukis komik baru yang melukis

dalam bentuk kartun. Ini boleh dilihat apabila muncul majalah seperti Gila-Gila, Gelihati, Batu Api dan sebagainya dalam pasaran. Namun demikian kegigihan Halim Teh tetap dipuji kerana dapat meneruskan karya melalui akhbar.

Kemunculan komik sejarah oleh Halim Teh dapat membantu masyarakat mengenali negara ini melalui 'Parameswara 1', 'Parameswara: Pembukaan Melaka 1403' dan 'Megat Iskandar Syah'. Ketiga-tiga judul ini adalah berkaitan di antara satu sama lain dan mengikut kronologi sejarah. Komik dikembangkan bermula bagaimana Parameswara melarikan diri meninggalkan Singapura ke Tanah Melayu. Peranan komik yang dihiasi dengan gambar dan dialog mudah dapat memahamkan masyarakat kenapa dan ke mana Parameswara melarikan diri. Kesenambungan komik ini menggambarkan kepada kita bagaimana tercetusnya nama Melaka dan kegiatan hidup bermasyarakat, sistem pemerintahan bermula di kota ini. Pemerintahan di Melaka dipelopori oleh Parameswara, kegiatan ekonomi dan perkembangan pendudukan jelas digambarkan dengan kedatangan kaum asing ke Melaka. Kesenambungan komik ini diteruskan dengan komik berikut di mana Parameswara telah memeluk Islam melalui judul 'Megat Iskandar Syah'. Tumpuan kepada Melaka terus menjadi pilihan Halim Teh bila komik seterusnya telah digambarkan kepada kita kegiatan-kegiatan di Melaka hingga tercipta komik yang berjudul 'Kejatuhan Melaka 1511'. Dalam komik ini diperlihatkan bagaimana komik dikembangkan melalui penceritaan yang menarik dan mudah difahami dengan bermulanya kedatangan masyarakat barat ke negara ini. Kedatangan Portugis dengan kapal dilukis dengan baik, gambaran bagaimana masyarakat Melayu menentang kedatangan mereka dan tercetusnya peperangan

membuktikan Halim Teh memahami sejarah. Kedatangan Portugis dan bagaimana mereka berjaya menakluki Melaka digambarkan. Kemudian Halim Teh juga terus menggambarkan bagaimana akhirnya Portugis dikalahkan oleh Belanda.

Halim Teh juga telah memilih tema yang jelas ada dalam lagenda dan sejarah masyarakat Melayu. Ini terbukti apabila Halim Teh telah mengutarakan judul-judul seperti 'Singapura Di Langgar Todak', 'Sang Rajuna Tapa', 'Tun Jana Khatib' dan sebagainya. Masyarakat Melayu di era ini telah mula mengecap kemakmuran dan kemewahan hidup, mereka kurang memahami sejarah yang cuba diutarakan ini. Namun demikian pada mereka yang pernah membaca Sejarah Melayu, judul-judul yang dipilih oleh Halim Teh akan mengingatkan semula cerita dalam buku berkenaan. Selain dari itu terdapat juga cerita mengenai kegagahan dan dianggap lagenda seperti judul 'Tun Fatimah', 'Puteri Lindungan Bulan', 'Megat Terawis' dan lain-lain.

5.3 Perkembangan Bentuk

Perkembangan bentuk komik amat jelas bila merujuk komik-komik Halim Teh tahun 1950-an, waktu ini bentuknya dalam format tulisan jawi. Masa ini telah wujud petak-petak tetapi kurang teratur kerana petikan teks tidak dipetakkan jika dibandingkan dengan komik masa kini. Namun demikian belon dialog ada dan terus berkembang. Dalam format tulisan rumi, bentuk huruf besar menjadi pilihan pelukis untuk meneruskan cara menulis cerita. Tulisan tangannya amat jelas dan cantik seolah-olah seperti tulisan bertaip, ini memudahkan semua peringkat pembaca mengenali huruf dan dengan mudah memahami maksud yang

hendak disampaikan. Cara menulis ini dapat dikekalkan dengan baik hingga ke akhir tahun 1980-an.

Setiap hasil seni mempunyai makna tertentu. Pelukis akan membentuk hasil karyanya untuk mengengahkan sesuatu set idea yang kompleks dan khalayak sebagai penerima mendapat ekspresi yang ditampilkan. Apabila kita mengkaji kandungan hasil seni secara formalnya, kita juga melihat konteks macam mana ianya dihasilkan atau proses, kita akan berhadapan dengannya untuk melihat kesan daripada maknanya. Kajian analitik memerlukan persoalan yang teliti berkaitan dengan “cause and effect” berbanding dengan kajian deskriptif yang hanya menceritakan apa sahaja yang dapat dilihat (Barnet, 1999).



Ilustrasi 5.2. 1 Tun Jana Khatib

Apabila membuat interpretasi terhadap sesebuah karya, banyak perkara perlu difikirkan, pertimbangan yang ikhlas dan jelas hendaklah menjadi pegangan diri.

Jika melihat sesebuah hasil karya contohnya dari ilustrasi 5.2.1 'Tun Jana Khatib', perlu dipastikan sebanyak mana figura yang dipaparkan, sebanyak mana pula terjadinya aspek ruang kesan dari paparan dalam komik tersebut. Komik adalah hasil lukisan yang dipaparkan dalam bentuk 2D, jadi antara ruang terhasil ini juga dapat memberi makna yang tersirat. Umpamanya perlu diberi perhatian kesan dari pengamatan kita terhadap deretan bentuk-bentuk figura yang dihasilkan untuk dikaji. Hal benda yang dibentuk dengan teliti melibatkan pakaian atau apa sahaja aksesori seperti tengkolok, serban, keris dan sebagainya. Ini juga perlu diberi perhatian, cara memakai kain yang disendeng di atas bahu, cara condongnya pemakaian tengkolok dan jenis baju dan cara mengikat samping. Bentuk figura dan raut wajah pasti dapat mempengaruhi dan memberi makna yang amat mendalam jika diteliti. Pandangan berbeza dari wajah-wajah yang dipaparkan ini juga mempunyai makna-makna tertentu. Ketelitian dan perubahan watak-watak figura itu dapat memperlihatkan perkembangan bentuk dalam penghasilan. Selain daripada itu perlu juga diberi pertimbangan sama ada figura tersebut memaparkan kepentingan politik, kedudukan sesuatu kuasa dan kaitan sosial dalam kelas masyarakat. Selain dari itu perlu juga difikirkan adakah ini dapat dikesan satu representasi keadilan, keamanan atau peperangan (Barnet, 1999).

Komik ada menghasilkan kesan bentuk, contohnya jika dalam petak yang saiznya kecil, gambar akan kelihatan sepi, jika petak bersaiz besar kelihatan sesak. Jika terdapat lebih daripada satu bentuk, keadaannya akan disusun. Keadaan gambar dalam petak ini ada kaitan dengan berlakunya perbezaan ukuran

seperti panjang, pendek, kecil, besar dan sebagainya. Kedudukan gambar dalam petak ada kedudukan tertentu, contohnya kedudukan di tengah, di atas atau terpisah. Ini akan menyebabkan berlakunya perubahan perlakuan olahan bentuk, warna dan kerja yang teliti (detail). Penekanan dalam pembentukan rupa ini bertujuan menyatakan sesuatu yang penting (Primadi, 2005).

Komik-komik yang dihasilkan ini perlu dikaji dan diperhatikan dengan teliti tujuan penghasilannya, bukan sekadar gambaran yang tersurat tetapi yang tersirat adalah amat menarik jika penelitian dapat dibuat semasa mengkaji hasil tersebut. Ketika inilah fikiran kita akan mula mencari jawapan apakah komik sekadar hiburan atau ada ilmu yang hendak disampaikan. Representasi dalam bentuk komik sekadar gambaran untuk menambat khalayak terus mengikuti ceritanya. Pelukisan watak sebenarnya memberi pelbagai makna yang dapat memceritakan perihal kehidupan masyarakat Melayu di satu ketika dahulu.

Dalam komik gambar yang dilukis dapat menyampaikan sesuatu, garisan “outline” berperanan membentuk rupa yang menggambarkan sesuatu. Objek yang terhasil walaupun tidak realistik tetapi bahagian-bahagian penting dan yang dipilih perlu dikekalkan agar maksud gambar dikenali oleh khalayak. Tulisan yang dihasilkan melalui komik ada perbezaannya. Peringkat awal komik diceritakan dengan menggunakan tulisan jawi, kemudiannya menggunakan tulisan rumi. Perbezaan bentuk tulisan ada kaitan dengan pengaruh komik-komik dari luar dan perkembangan tulisan rumi telah menguasai pasaran percetakan. Jika diteliti dengan cermat, tulisan rumi yang ditulis begitu cantik dan jelas,

susunannya teratur dan memudahkan pembaca. Ini membuktikan Halim Teh amat teliti dalam penghasilan gambar dan juga tulisan.

Pada tahun 1970-an adalah zaman yang agak kelainan pada Halim Teh dalam cara penghasilan karyanya. Komik-komik waktu ini saiznya agak berbeza jika dibandingkan dengan komik sebelum ini. Era tahun 1960-an komiknya bersaiz 18.5cm x 13cm, di tahun 1970-an saiznya telah berubah dan lebih dari dua kali ganda dengan saiz komik lamanya. Perubahan saiz berlaku kerana keperluan memenuhi kehendak penerbit ketika itu.



Ilustrasi 5.2.2 Nina oleh Salleh Ismail

Komik Nina dalam ilustrasi 5.2.2 adalah hasilan Salleh Ismail (1976), anak saudara dan anak murid Halim Teh yang melukis komik sekitar 1970-an dipaparkan bertujuan untuk melihat contoh format komik yang menjadi

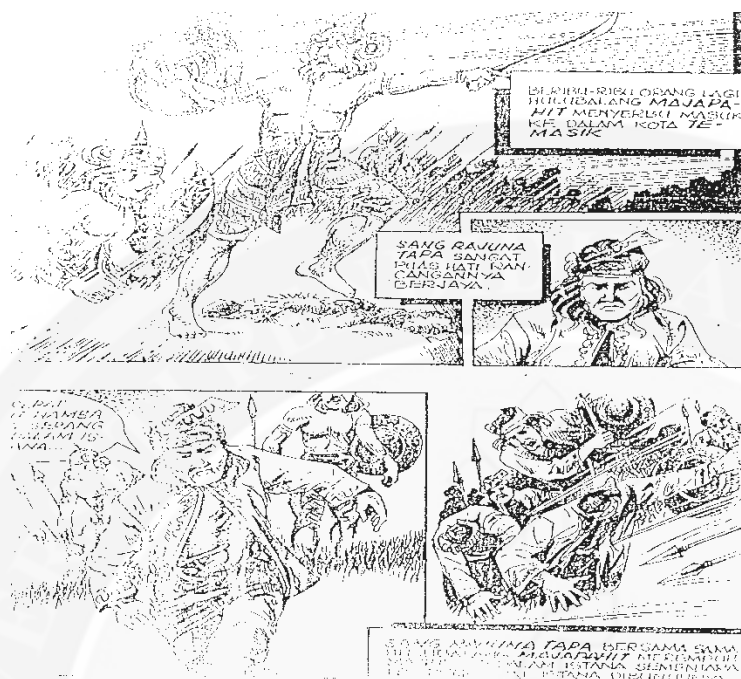
kegemaran pelukis komik ketika itu. Cara petaknya tidak tersusun, ini berbeza dengan cara Halim Teh yang patuh pada format petak yang tersusun.

5.4 Perkembangan Gaya

Apabila melihat komik Halim Teh, secara sepintas lalu ianya sama dengan komik-komik yang dihasilkan oleh pelukis lain. Mungkin hasilnya sekadar dapat memperingati atau sebagai sumbangannya kepada masyarakat dalam bentuk seni yang membolehkan khalayak meneliti ceritanya. Apabila kita mengkaji karya beliau, ada baiknya kita melihat juga cara pelukis ini melukis dan apakah simbol-simbol yang dapat memberi sesuatu makna kepada khalayak jika di teliti dengan cermat. Perkembangan komik Halim Teh dapat dilihat perubahannya melalui gaya dan teknik melukis juga ada menampakkan perubahan. Teknik melukis lebih kemas dan seolah-olah ada kekuatan baru hasil dari perubahan tempat kerja dan pergaulan dengan rakan seangkatannya. Ini jelas jika kita bandingkan karya Halim Teh dalam tahun 1950-an dan 1960-an dengan karya beliau yang dihasilkan dalam tahun 1970-an. Dalam karyanya dapat dilihat gaya figura yang menjadi keutamaan dalam komiknya. Adakah hasil ini dilengkapi dengan simbol-simbol atau makna yang perlu diberi perhatian. Di sebalik gambar yang tersurat mungkin juga ada yang tersirat pada pandangan dan kepercayaannya, malah ada perasaan yang hendak disampaikan. Jika hendak menginterpretasi sesuatu hasil karya, dengan melihat apa yang digambarkan dan ekspresi tentang sesuatu, ini merupakan tindak balas terhadap sesuatu, dan mengangkat atau meletakkan milik kepada sesuatu tradisi dan mempamerkan sesuatu yang bersifat formal.

“Interpretasi adalah suatu tindakan “discover” dan “invention”. “Discover” seperti menjumpai sesuatu objek dan memahaminya, dan “invention” membuat sesuatu itu yang sebelum ini tidak” (Barret, 2003).

Pemahaman asas tertumpu pada kajian deskriptif yang dijalankan untuk dapat memberi kefahaman aspek fizikal pada komik-komik tersebut. Melalui aspek fizikal kita akan meneliti dan menjurus kepada bahagian-bahagian objek fizikal yang ditampilkan termasuk juga aksi, kostium dan aksesori yang boleh dilihat. Pengetahuan mengenai sejarah dan kaitan komik dengan latar belakang sebenar yang diceritakan oleh pelukis adalah amat baik untuk memudahkan kita membuat tafsiran. Dalam komik-komik yang dipaparkan terdapat banyak perbezaan dari segi gaya kostiumnya yang membolehkan kita menilai dan membezakan isi cerita dan sejarah sebenar. Tengkolok pelbagai bentuk dan gaya ikatannya pada figura yang berwatak pahlawan dan cerita sejarah dalam komik yang dipaparkan ini sudah dapat memberi makna dan memperjelaskan kepada khalayak wujudnya perbezaan darjat atau kelas masyarakat tertentu.



Ilustrasi 5.3.1 Sang Rajuna Tapa

Contohnya gaya pakaian orang Majapahit dan orang Melayu dalam petikan ilustrasi 5.3.1 komik ‘Sang Rajuna Tapa’ amat jelas perbezaannya yang dapat divisualkan oleh pelukis. Orang Melayu lengkap bertengkolok, baju bahagian dalam dan luar, sampung, seluar dan cara mengikat sampung serta dengan keris di pinggang amat jelas jika dibandingkan dengan orang Majapahit yang memakai seluar dan ikatan kain. Perbezaan ini jelas di bahagian kepala yang memakai ikat kepala yang dapat menunjukkan identiti masyarakat tersebut termasuk senjata dan perisai di tangan mereka. Parang panjang adalah senjata utama mereka jika dibandingkan dengan orang Melayu yang memakai keris sebagai pelengkap pakaian mereka. Apakah dengan penampilan orang Majapahit, pelukis hendak menunjukkan kekuasaan mereka atau ini boleh dianggap sebagai perlambangan kuasa penjajahan ketika itu.



Ilustrasi 5.3.2 Parameswara: Pembukaan Melaka

Ketelitian pelukis membezakan watak dan kostium juga dapat dilihat pada wajah orang Siam. Ini terdapat pada petikan ilustrasi 5.3.2 'Parameswara: Pembukaan Melaka'. Kerajaan Siam sebagai pemerintah yang berkuasa dan penjajah ketika itu dapat dijelaskan melalui cerita ini, kerana sebelum ini Tanah Melayu dikatakan di bawah takluk atau jajahan Siam. Melalui cerita ini, kedatangan Cina ke Melaka telah menggugat kewibawaan Siam. Dalam Sejarah Melayu kerajaan China adalah satu kerajaan yang besar dan agung. Pelukis mempamerkan gaya aksi dan kostium pemerintah Siam bila mengetahui Melaka menerima kedatangan orang Cina. Gaya yang ditampilkan membawa makna dan simbol tertentu dan adalah mengikut kehendak pelukis yang didasarkan dengan imej orang Siam dan pemerintahnya yang sebenar. Gaya pemimpin dapat dibezakan dengan gaya rakyat biasa, dengan gaya duduknya dan memperlihatkan kepatuhan pengawal

yang tegak teratur sebaris tanda hormat dan takut padanya. Ilustrasi petikan dari 'Parameswara: Pembukaan Melaka' ini adalah lambang kuasa Siam yang jelas memberi representasi yang sebenar imej yang mahu digambarkan. Gaya pelukis menggambarkan kostium hiasan kepala raja Siam dan pakaiannya dapat tunjukkan kemewahan raja. Ini berbeza jika dilihat pada pakaian pengawal dan tombak di tangan berbaris patuh dalam pakaian seragam pengawal istana.



BAB 6

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

Komik adalah paparan visual yang merupakan satu representasi bersifat realistik. Ini bermakna pelukis berjaya mengolah komiknya dengan begitu teliti dan dapat mewakili watak-watak tertentu dalam ceritanya. Tema sejarah yang penuh dengan peristiwa dan aksi adalah kaitan yang amat rapat dengan watak-watak yang diterjemahkan oleh pelukis dalam karyanya. Keadaan ini menampakkan kesamaan dengan apa yang pernah disifatkan oleh Panofsky sebagai satu kebenaran, dapat dikenal pasti dan fakta sebenar. Penampilan watak-watak tertentu dalam komik tersebut dapat menjadikan mereka lambang masyarakat zaman itu. Ini bermaksud apa yang hendak disampaikan adalah tokoh atau wira, khasnya tokoh Melayu yang memperjuangkan bangsanya.

Khalayak khasnya peminat komik, akan memberi perhatian dan mereka akan meneliti watak-watak tersebut agar dapat dikaitkan dengan sejarah dan budaya setempat ketika itu. Kebolehan pembaca dapat mengaitkan peristiwa sejarah dalam komik dengan sejarah yang pernah tercatat dalam buku Sejarah Melayu amat diharapkan agar budaya sendiri dapat diperkukuhkan. Dalam komik tema sejarah, sebagai contoh figura yang mewakili pelbagai watak memakai penutup kepala dalam keadaan yang berbeza dari segi bentuk dan rupa, seperti tengkolok, serban atau kain dan sebagainya yang melambangkan budaya sesebuah masyarakat. Apabila bahagian kepala ditutup ini menunjukkan kemuliaan, pelbagai jenis tengkolok dalam masyarakat Melayu melambangkan statusnya. Dalam masyarakat Inggeris topi adalah lambang status mengikut hirarki sosial. Topi yang dibuka bermaksud kepatuhan (Jaffe, 2001). Kebudayaan adalah sesuatu yang amat bermakna dalam sesebuah masyarakat yang peranannya adalah menjaga sistem nilai dan sistem sosialnya. Sistem sosial lebih terikat dari segi moral iaitu baik dan buruk, etika dan estetika. Nilai inilah yang perlu dipertahankan dan menjadi keperluan sesebuah masyarakat untuk menjaga hubungan baik sesama sendiri. Dalam masyarakat Melayu keris adalah sesuatu yang agak dominan terutamanya di zaman dahulu. Status keris akan dapat memberi makna autoriti, kekuatan dan semangat, tersemat dirusuk kiri. Secara metafiziknya, ini melambangkan kuasa, selain dari itu memberi simbol keperwiraan dan kesatriaan.

Dalam budaya Melayu tema yang berasaskan kepada sesuatu yang baik dibalas baik adalah menjadi lumrah dan sangat digemari oleh khalayak. Keadaan

ini tidak dapat dinafikan apabila kehendak masyarakat supaya sesuatu yang baik itu akan dijadikan pengajaran. Namun demikian dalam budaya Melayu kepercayaan kepada perkara-perkara ghaib, fantasi dan kuasa sihir masih wujud ketika itu. Oleh yang demikian tema fantasi dan kekuatan kuasa ghaib juga menjadi pilihan Halim Teh. Arus kemodenan telah berjaya mengikis kepercayaan tersebut dan tema cinta, kepahlawanan, tokoh-tokoh wira Melayu mula diperkenalkan. Tema sejarah adalah sesuatu yang amat baik dan meninggalkan kesan. Orang Melayu patuh kepada ketuanannya. Kehidupan di istana melambangkan budaya Melayu silam. Keagungan tokoh-tokoh dan pahlawan Melayu perlu diangkat supaya masyarakat hari ini faham dan menghargai budaya sendiri. Tema dalam komik adalah sesuatu yang penting bertujuan agar jalan cerita dapat dikembangkan.

Dalam komik Halim Teh suasana atau latar cerita berlaku pada asas yang realiti, umpamanya di dalam istana, rumah, hutan dan sebagainya. Istana adalah melambangkan budaya Melayu dan amat penting kedudukannya hingga masa kini. Dalam istana ada adat istiadat Melayu yang perlu dipatuhi, contohnya cara mengadap raja, kedudukan pahlawan-pahlawan, dayang-dayang dan pembesar-pembesar satu ketika dahulu amat diberi perhatian. Namun demikian budaya Melayu tidak terlepas dari pengaruh kehidupan moden, contohnya komik 'Lantaran M.G'. Gambaran ini telah berjaya diceritakan secara visual oleh Halim Teh dan diperkukuhkan dengan dialog dalam komiknya. Halim Teh juga cuba memberi gambaran yang sama mengenai budaya orang Siam, orang Cina dan sebagainya melalui visual, khasnya melalui kostium. Namun demikian ada latar

yang dapat dikaitkan dengan fantasi dan khayalan bila ceritanya yang berkaitan dengan fantasi dan seram. Walaupun tema amat penting dalam penceritaan komik, peranan bentuk dan gaya komik adalah membantu mengembangkan komik melalui penampilan persembahan dan gaya visual yang dipaparkan kepada khalayak. Umum mengetahui, komik Halim Teh adalah gaya realistik walaupun tema yang disampaikan adalah fantasi atau mitos. Penggunaan teks dan dialog adalah bertujuan untuk menyampaikan maksud yang hendak disampaikan, ini dipaparkan melalui belon-belon yang dihubungkan kepada mulut watak. Gaya persembahannya adalah melalui paparan gambar yang disusun dalam petak-petak agar cerita dapat dikembangkan. Penceritaannya menggunakan gaya tulisan tangan yang kemas dan tersusun hurufnya, amat mudah untuk dibaca.

6.2 Sumbangan

Sumbangan besar apabila dapat membuktikan Halim Teh telah membuat percubaan di akhir tahun-tahun pengkaryaanannya untuk cuba menyampaikan sesuatu. Dapatan kajian melalui tema sejarah adalah sesuatu yang amat baik bagaimana hendak memberi kesedaran sejarah kepada kanak-kanak khasnya dan masyarakat Malaysia keseluruhannya. Umum mengetahui hari ini masyarakat Melayu tidak lagi membaca buku Sejarah Melayu yang penuh dengan peristiwa sejarah dan budaya Melayu yang satu ketika dahulu amat disanjung. Oleh yang demikian kejayaan Halim Teh yang mencuba mengangkat budaya Melayu melalui komik-komiknya adalah sesuatu yang amat bernilai. Sejarah negara adalah

sesuatu yang amat penting dan perlu difahami oleh semua orang. Fakta dalam sejarah telah berjaya dipaparkan melalui komik, ini membuktikan Halim Teh membaca dan memahami sejarah negara. Negara kita yang rakyatnya berbilang kaum, perlu cara penceritaan sejarah negara dibuat dengan teliti dan mudah difahami. Budaya Melayu perlu dijelaskan dengan cara yang lebih mudah difahami dan sejarah silam hubungan kita dengan negara China boleh dijadikan asas kefahaman bersama menerima dan menghormati santun budaya lain. Melalui komik percubaan Halim Teh menceritakan dan mengungkap apa yang terkandung dalam buku Sejarah Melayu amat dihargai. Sumbangan ini perlu dicontohi, apatah lagi bila kita hendak memperkenalkan subjek sejarah kepada murid-murid di peringkat rendah. Cara penceritaan dan disertai gambar yang menarik, contohnya dengan teknologi kini komik boleh dijadikan bahan pengajaran yang berkesan. Negara maju seperti Jepun telah jadikan komik yang dikenali dengan 'mangga' sebagai wadah untuk masyarakat berhibur dan secara tidak langsung dapat mengurangkan tekanan dalam kehidupan atau pekerjaan. Ilmu dapat disalurkan melalui komik, ini terbukti dengan melihat perkembangan komik di barat. Penceritaan filem bermula dari komik dan ini telah menjadi satu keagungan sesebuah negara, contohnya 'Superman.

Oleh yang demikian jika hendak memertabatkan budaya masyarakat Melayu yang penuh dengan sopan santun, tolak ansur, berbudi bahasa, perlu diangkat dan dihayati oleh generasi hari ini. Secara tidak langsung cerita keagungan dan pengajaran yang boleh memertabatkan budaya Melayu perlu di beri keutamaan. Tindakan sewajarnya dengan mengambil maklumat dan bahan

cerita dari cerita rakyat atau sejarah yang popular dalam masyarakat satu ketika dahulu boleh dijadikan komik. Penyampaian komik hari ini tidak lagi bergantung kepada bahan cetak, kemunculan teknologi telah menjadikan komik diadun dan disebarkan dengan baik secara statik atau animasi, dipaparkan melalui televisyen dan di internet. Penceritaan sejarah secara tidak langsung sudah pasti tidak membosankan khalayak yang hendak mengetahui sejarah kerana dipelajarinya melalui cerita dalam komik sebagaimana masyarakat Jepun berhibur dengan ‘Mangga’.

6.3 Cadangan

Kajian yang dijalankan oleh penyelidik ini boleh dikembangkan lagi atau dilanjutkan lagi untuk mendapat maklumat dan dapatan yang lebih menyeluruh. Di antara cadangan penyelidikan akan datang ialah dengan melihat lebih banyak lagi komik-komik Halim Teh. Penyelidik juga boleh membuat penyelidikan perbandingan atau mencari kesamaan ilustrasi yang dihasilkan untuk komik dan ilustrasi yang dihasilkan untuk buku dan sebagainya oleh Halim Teh.

Selain dari itu kaedah penyelidikan juga boleh dipelbagaikan. Kaedah deskriptif boleh dicampur dengan analisis data yang dibuat soal selidik dari pelbagai sudut lukisan komik Halim Teh. Kaedah soal selidik atau temu bual terhadap responden yang membaca komik juga dapat membantu menambahkan lagi maklumat mengenai komik-komik yang dikaji. Untuk memperluaskan lagi maklumat dan penyelidikan berbentuk sejarah, dicadangkan agar ada pihak yang

dapat membuat kajian perbandingan terhadap pelukis-pelukis komik yang wujud di negara ini termasuk pelukis-pelukis komik wanita.



BIBLIOGRAFI

- Abd. Halim Teh (1957). *Adikku Salmah*, Singapura: Geliga Ltd.
- Abd. Halim Teh (1965). *Kasih dan Seruan 2*, Pulau Pinang: Sinaran Bros. Ltd.
- Abd. Halim Teh (1965). *Perang Pasir Salak*, Pulau Pinang: Sinaran Bros. Ltd.
- Abd. Halim Teh (1965). *Keris Berpuaka 4*, Pulau Pinang: Sinaran Bros. Ltd.
- Abd. Halim Teh (1965). *Keris Berpuaka 7*, Pulau Pinang: Sinaran Bros. Ltd.
- Abd. Halim Teh (1966). *Lantaran M.G.* Pulau Pinang: Sinaran Bros. Ltd.
- Abd. Halim Teh (1966). *Keris Berpuaka 10*, Pulau Pinang: Sinaran Bros. Ltd.
- Abd. Halim Teh (1966). *Keris Berpuaka 13*, Pulau Pinang: Sinaran Bros. Ltd.
- Abd. Halim Teh (1972). *Keris Berpuaka 16*, Pulau Pinang: Sinaran Bros. Ltd.
- Ahmad Suhaimi Mohd Noor (2001). *Sejarah Kesedaran Visual Di Malaya 1849-1960*. Pulau pinang: Tesis Phd.USM (belum cetak).
- Ahmad Suhaimi Mohd Noor (2004). Kraf Melayu Mengikut Pemikiran Kolonial. Dalam *Prosiding Seminar Apresiasi Kraf, Ilmu, Budaya dan Masyarakat* (ms:123). Tg.Malim: UPSI
- Barnet, Sylvan. (1999). *A Short Guide to Writing about Art. Sixth Edition*. Tufts University, New York: Addison Wesley Longman Inc.
- Barret, Terry. (2003). *Interpreting Art: Reflecting, Wondering and Responding*. Manchester & New York: MacGraw Hill.
- Berger, Arthur Asa. (1989). *Seeing Is Believing*. CA: Mayfield Publishing.
- Berita Perniagaan Sinaran Bros., 6hb. Desember 1963.
- Berita Minggu, 31hb. Ogos 1986.
- Berita Harian, 1hb. Mac 1983 hingga 4hb. April 1983.
- Berita Harian, 23hb. April 1983 hingga 31hb. Mei 1983.
- Berita Harian, 7hb. Oktober 1983 hingga 19hb. Januari 1984.

Berita Harian, 20hb. Januari 1984 hingga 21hb. Februari 1984.

Berita Harian, 22hb. Februari 1984 hingga 31hb. Mac 1984.

Chandler, Daniel (1994). *Semiotics for Beginners*. Diperoleh Jun 16, 2005 daripada <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/semiotic.html>

Definition (2006). *The New York Times Company*. Diperoleh Mac 8, 2005 daripada http://atheism.about.com/library/glossary/aesthetics/bldef_semiotics.htm

D'zul Haimi Mohd.Zain (2000). Dalam *Prosiding Konvensyen Kebangsaan Pendidikan Seni Visual* (ms 21). Kuala Lumpur: KPM

Fontana, David.(1997). *The Secret Language of Symbols: A Visual Key to Symbols and their Meanings*. London: Piatkus Publishers Ltd.

Feldman, Edmund Burke.(1967). *Art As Image and Idea*, New Jersey: Prentice Hall.

Geertz, Clifford. (1973). *The Interpretation of Cultures*, New York: Basic Books Inc.

Ghaye, T. & Lillyman, S.(2003) *Reflection: Learning Journals and Critical Incidents*. Diperoleh Januari 10, 2005 daripada <http://www.trainer.org.uk/members/theory/process/reflection.htm>

Gowans,A.(1971). *Unchanging Arts*, New York: J.B. Lippincott.

Gray,L.R.(1996). *Educational Research Compentencies For Analysis and Application*.New Jersey: Prentice Hall.

Halim Teh (1975). *Istana Jingga*. Kuala Lumpur: Pustaka Tri jaya.

Halim Teh (1976). *Sesat Di Rumah Kosong*. Kuala Lumpur: Syarikat Usahasama Farook Subky.

Halim Teh (1975). *Anak Jadi Tebusan*. Kuantan: Teja Enterprise.

Halim Teh (1976). *Penunggu Anggerik Merpati*. Kuala Lumpur:Syarikat Usahasama Farook Subky.

Halim Teh (1975). *Johan Pahlawan Rimba*. Kuantan: Teja Enterprise.

Hatcher, Evelyn Payne.(1999). *Art as Culture: An Introduction to the Anthropology of Art*. Westport, CT: Bergin & Gervery.

Heller, Stephen.(1981) *Man Bites Man*. New York: A&W Publisher.

Hirsh, N.(1971). *Great Canadian Comic Books*. Ontario: Peter Martin Associates.

Irvine, Martin.(1998-2005). *Semiotics, Communication, and Cultural Theory:Basic Assumptions* Diperoleh November 12,2004 daripada http://www.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/Semiotics_and_Communication.html

Jaffe, Eric (2001). *Dictionary of Symbolism*. Diperoleh Februari 8, 2006 daripada <http://staff.fcps.net/mkearl/links/Online%20Symbolism%20Dictionary.htm>
<http://www.umich.edu/~umfandsf/symbolismproject/symbolism.html/S/scroll.html>
<http://www.umich.edu/~umfandsf/symbolismproject/symbolism.html/S/sword.html>
<http://www.umich.edu/~umfandsf/symbolismproject/symbolism.html/R/right.html>
<http://www.umich.edu/~umfandsf/symbolismproject/symbolism.html/H/hand.html>

Lazzari & Schlesier. (2002). *Exploring Art- A Global , Thematic Approach*. University of Southern California: Thomson Wadsworth.

Lester, Paul Martin. (2001). *Visual Communication, Images With Messages*, Belmont CA: Wadsworth/Thomason Learning.

Mattler, Michael. (1999) *Semiotics: The Usual Signs*. Diperoleh Mei 24, 2005 daripada <http://oak.cats.ohiou.edu/~mm424897/semiotics.htm>

Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1992). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. Newbury Park, CA: Sage Publications.

Muliyadi Mohamood (1999). *Kartun dan Kartunis*, Selangor: Stilglow Sdn. Bhd.

Muliyadi Mohamood (2004). *The History of Malay Editorial Cartoons(1930s-1993)*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.

Nathan Knobler (1985). *Dialog Seni Tampak*, Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Nikolic, Olga (2002-5) *Conservation of Paintings and Icons*. NYC, New York, Diperoleh Mac 3, 2005 daripada <http://www.patinapal.com/main-patina.html>

Pearce, Susan. M. (1994) . *Interpreting Objects and Collections*. New York: Routledge.

Rashidah bt Teh (2005). Temu bual pada 25hb. Desember 2005.

Priyanto Sunarto (2005). *Metafora Visual Kartun Editorial Pada Surat Kabar Jakarta 1950-1957*. Bandung: I TB.

Rohidi, Tjetjep Rohendi (2000). *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: STISI.

Salleh Ismail (1988). *Tema-Tema Dalam Komik Halim Teh Semenjak Tahun Lima Puluhan Hingga Kini*. Pulau Pinang: Tesis B.A.USM (belum cetak).

Salleh Ismail (1976). *Nina*. Pulau Pinang: Sinaran Bros. Ltd.

Salleh Ismail (2006). Temu bual pada 3,4, 5 dan 6hb. Ogos 2006.

Shellabear, W.G. (1978). *Sejarah Melayu*. Kuala Lumpur: Fajar Bakti.

Sem C. Bangun (2001). *Kritik Seni Rupa*. Bandung : ITB.

Suntharalingan, R. (1985). *Pengenalan Kepada Sejarah*. Kuala Lumpur: Marican&Son.

Smolucha, Larry.(1996). *The Visual Arts Companion*. New Jersey: Prentice Hall Inc.

Syed Ahmad Jamal (1992). *Rupa & Jiwa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Walker, A. John & Chaplin, Sarah. (1997). *Visual Culture:An introduction*. Manchester & New York: Manchester University Press.

Wiersma,William.(1995). *Research Methods in Education-An Introduction* . Massachusetts: Allyn and Bacon

Wolff , Theodore F. & Geahigen, George. (1997). *Art Critism and Education*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Woodrow, Ross., *Iconography*, Diperoleh April 21,2004 daripada <http://www.newcastle.edu.au/discipline/fine-art/theory/analysis/panofsky.htm>

Zakaria Ali.(1989). *Seni dan Seniman : Esei-esei Seni Halus*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.