



UNIVERSITAS INDONESIA

Representasi Identitas Lokal sebagai Sebuah *Subculture*.

Analisis Kritis pada Komik *Garudayana*

SKRIPSI

Whisnu Prabowo

0906614300

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi Sarjana Ekstensi

Departemen Komunikasi

Depok

MEI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

REPRESENTASI IDENTITAS LOKAL SEBAGAI SEBUAH *SUBCULTURE*.

ANALISIS KRITIS PADA KOMIK *GARUDAYANA*

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sosial

WHISNU PRABOWO

0906614300

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

KEKHUSUSAN KOMUNIKASI MASSA

DEPOK

MEI 2012

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Whisnu Prabowo

NPM : 0906614300

Tanda Tangan :



Tanggal : 29 Mei 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Whisnu Prabowo
NPM : 0906614300
Program Studi : Komunikasi Massa
Judul Skripsi : Representasi Identitas Lokal sebagai Sebuah *Subculture*
Analisis Kritis pada komik *Garudayana*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial pada Program Studi Komunikasi Massa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dra. Askariani B Hidayat, M. Si

Penguji : Prof. Dr. Harsono Suwardi, MA

Ketua Sidang : Drs. H. Harun Sanif

Sekretaris Sidang : Dra. Martini Mangkoedipoero, M. Si,

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 29 Mei 2012

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberkahi penulis dengan pikiran dan keyakinan yang cukup untuk menyelesaikan skripsi ini. Hanya dengan anugerahNya penulis bisa mendapatkan rahmat berupa petualangan intelektual dalam ranah komunikasi yang demikian luasnya.

Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan ujian akhir Program Strata-1 Program Studi Komunikasi Massa, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Indonesia. Banyak pihak yang berperan dalam diskusi dan gagasan dalam kepala penulis demi lahirnya karya akademis yang sempat tertunda ini, terimakasih adalah bentuk pertanggungjawaban penulis kepada mereka.

1. Dra. Askariani B Hidayat, M. Si, yang bersedia menjadi dosen pembimbing skripsi penulis. Terimakasih atas kesempatan dan semangat yang diberikan terhadap penulis untuk berani mengelaborasi teori dan metodologi yang penulis percaya sedikit rumit dalam tradisi ilmu komunikasi ini.
2. Dra. Martini Mangkoedipoero, M. Si, selaku Sekertaris Program Sarjana Ekstensi Departemen Ilmu Komunikasi yang telah membantu kelancaran dalam proses persidangan penulis.
3. Prof. Dr. Harsono Suwardi, MA, selaku Penguji Ahli yang telah memberi masukan dan diskusi sekaligus membuka kebuntuan pergulatan teoritik dalam benak penulis.
4. Drs. H. Harun Sanif, selaku Ketua Sidang yang telah sudi membagi pengalamannya serta menyadarkan penulis betapa luas dan dalamnya studi kajian komik Indonesia.
5. Kepada orang tua, adik, keluarga, rekan kerja, teman, sahabat dan kekasih yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moral maupun materiil, dalam perjalanan intelektual serta emosional penulis.

Kekurangan yang muncul dalam karya ilmiah ini lahir semata-mata dari kelemahan penulis sendiri. Besar harapan penulis pada karya yang penuh kelemahan ini pembaca dapat turut merasakan pengalaman yang penulis lalui dalam melihat sebuah fenomena komunikasi.

Depok, 2012

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Whisnu Prabowo
NPM : 0906614300
Program Studi : Komunikasi Massa
Departemen : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Jenis karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Representasi Identitas Lokal sebagai Sebuah *Subculture*

Analisis Kritis pada Komik *Garudayana*

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 29 Mei 2012

Yang menyatakan,


(Whisnu Prabowo)

ABSTRAK

Nama : Whisnu Prabowo
NPM : 0906614300
Program Studi : Komunikasi Massa
Judul : Representasi Identitas Lokal sebagai Sebuah *Subculture*
Analisis Kritis pada Komik *Garudayana*

Serbuan komik *manga* membawa keprihatinan pada nilai-nilai lokal yang semakin lama dirasa mengabur. Komik *Garudayana* hadir dengan membawa identitas lokal bagi pembaca komik saat ini. Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana komik *Garudayana* yang mengandung nilai *manga* merepresentasikan identitas lokal sebagai sebuah *subculture*. Tujuan penelitian ini mengkaji melalui tiga level analisis Fairclough, sejauh mana keterlibatan komikus *Garudayana* dalam menghidupkan sebuah komik dengan identitas lokal yang sarat dengan nilai *manga* mampu mensosialisasikannya kepada masyarakat. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini kritis dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan komikus *Garudayana* berhasil memberikan nyawa pada setiap panelnya yang sarat dengan nilai *manga* dan dari ketiga informan yang diwawancarai, mereka senang dan puas dengan kehadiran *Garudayana*, yang tidak kalah dengan komik-komik Jepang sebagai kebudayaan dominan.

Kata kunci: *critical discourse analysis*, representasi, identitas lokal dan *subculture*.

ABSTRACT

Name : Whisnu Prabowo
NPM : 0906614300
Study Program : Mass Communication
Title : Representation of Local Identity as Subculture
Critical Analysis to comic *Garudayana*

The invasion of *manga* comics brings concern to the local values that become increasingly faded away as times goes. The *Garudayana* comic presents a new local identity to the comic readers in Indonesia at this time. This research is questioning about how the *Garudayana* which is contain *manga* values representing local identity as subculture. The purpose of this research is to examine with a three level analysis from Fairclough, how far the *Garudayana* author involved animating the comic in a local identity which loaded in *manga* values, then able to publishing it to the society. The paradigm that used in this research is a critical paradigm with a qualitative approach. The result of this research shows that the *Garudayana* author did well in giving real life experiences in every panel. All of the informants feels happy and also excited with it existence in the middle of Japanese *manga* as dominant culture.

Keyword: critical discourse analysis, representation, local identity, and subculture.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	7
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Akademis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	9
1.4.3 Manfaat Sosial	9
BAB 2 KERANGKA PEMIKIRAN.....	11
2.1 Representasi	11
2.2 Identitas.....	12
2.3 <i>Subculture</i>	14
2.4 Media dalam Perspektif Kajian Budaya	16
2.5 Model Komunikasi Laswell.....	17
2.6 Teori Komik.....	18

2.6.1 Will Eisner: Komik sebagai Cara Bertutur	18
2.6.2 Scott McCloud: Komik sebagai Komik.....	19
2.6.3 <i>Manga</i> : Lahirnya Suatu Bahasa	20
2.7 Semiotika Komunikasi Visual	22
2.8 Asumsi Teoritis.....	27
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	29
3.1 Paradigma Penelitian	29
3.2 Pendekatan Penelitian.....	30
3.3 Sifat Penelitian.....	31
3.4 Strategi Penelitian	32
3.5 Unit Analisis	32
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	33
3.7 Alasan Pemilihan Unit Analisis	34
3.8 Proses Analisis Data	34
3.9 Keabsahan Penelitian.....	36
3.10 Keterbatasan dan Kelemahan Penelitian.....	37
BAB 4 GAMBARAN KOMIK DUNIA DAN GARUDAYANA.....	39
4.1 Fenomena Komik Dunia.....	39
4.2 <i>Garudayana</i>	51
4.2.1 Profil Komik	51
4.2.1 Profil Tokoh.....	52
4.2.3 Alur Cerita Komik <i>Garudayana</i>	54

BAB 5 ANALISIS HASIL PENELITIAN	59
5.1 Analisis Jenjang Teks	59
5.2 Analisis Jenjang <i>Discourse Practice</i>	73
5.2.1. Analisis Produksi Teks	73
5.2.2 Analisis Konsumsi Teks	88
5.3 Analisis Jenjang <i>Sociocultural Practice</i>	105
5.4 Intertekstualitas	106
BAB 6 DISKUSI HASIL PENELITIAN	115
BAB 7 PENUTUP	121
7.1 Kesimpulan	121
7.2 Implikasi Penelitian	123
7.2.1 Implikasi Akademis	123
7.2.2 Implikasi Praktis	123
7.3 Rekomendasi	123
7.3.1. Rekomendasi Akademis	123
7.3.2. Rekomendasi Praktis	124
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN I	xi
LAMPIRAN II	xiii
LAMPIRAN III	xxiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.....	45
Gambar 4.2.....	46
Gambar 4.3.....	47
Gambar 5.1.....	53
Gambar 5.2.....	57
Gambar 5.3.....	60
Gambar 5.4.....	63
Gambar 5.5.....	73
Gambar 5.6.....	74
Gambar 5.7.....	75
Gambar 5.8.....	77
Gambar 5.9.....	78
Gambar 5.10.....	95
Gambar 5.11.....	96
Gambar 5.12.....	97

BAB 1

PENDAHULUAN

“Komik wayang adalah media yang mampu mendidik dan mendekatkan pembaca kepada wayang. Bukan malahan menjauhkannya.” (Marcell Boneff, 1998)

1.1 Latar Belakang

Menurut Ajidarma (2011: 1-5) komik adalah media komunikasi yang populer, tetapi yang paling sedikit diperbincangkan sebagai suatu gejala kebudayaan. Di Indonesia sebagian besar topik perbincangan selalu berkisar kepada dua hal: (1) bahwa komik Indonesia pernah mengalami masa keemasan yang berpuncak pada tahun ‘70-an; (2) bahwa pasar komik Indonesia kini dipenuhsesaki oleh komik terjemahan yang sebagian besar berasal dari Jepang.

Menurutnya hanya terdapat nostalgia dan keluhan yang sama. Ini berarti bahwa perbincangan tentang komik yang berlangsung tidak produktif, karena cara memuji komik Indonesia masa lalu ataupun cara mengeluhkan keterpurukannya sekarang telah menjadi sangat klise dan dapat dianggap sebagai penanda kebuntuan. Lebih jauh lagi, menurut Ajidarma kajian terhadap komik harus terlepas dari kedua hal ini. Dengan demikian maka komik dapat dikaji lebih jauh lagi sebagai sebuah bentuk teks komunikasi terlepas dari segala bentuk justifikasi terhadapnya (Ajidarma, 2011: 5).

Dengan memahami komik sebagai sebuah bentuk teks komunikasi, komik pun menjadi media yang memiliki fungsi lebih dari sekedar media hiburan. Komik dapat menjadi sedemikian lenturnya, sehingga dapat dibentuk menjadi media propaganda, persuasi, hingga dapat dipengaruhi dan mempengaruhi budaya. Keterkaitan komik dengan budaya dapat dimungkinkan karena komik dipandang bukan hanya sebagai media tetapi juga sebagai bentuk kesenian. Komik sebagai bentuk kesenian sangat dekat dengan dinamika kehidupan masyarakat yang menjadi pendukungnya, dengan kata lain sebagai komik dapat menjadi representasi dari identitas suatu masyarakat.

Berdasarkan inilah maka seni juga terkait dengan eksistensi kelompok atau masyarakat pendukungnya. Menurut Shahab (2004 dalam Sodikin 2008: 13) bertahan, berkembang atau punahnya satu kesenian merupakan cermin eksistensi pendukungnya. Masyarakat berubah maka kesenian itu pun akan mengikuti perubahannya, begitu pula sebaliknya, dan hubungan ini bersifat dialektik dan saling mengakomodir.

Setiap seni mewakili masyarakat pendukung yang berusaha menampilkan seni sebagai eksistensinya. Masyarakat inilah yang menjadi blok-blok kekuatan yang berusaha mencapai tujuan akhir yaitu hegemoni. Fenomena ini semakin menarik ketika mencapai tataran seni sebagai eksistensi identitas lokal seperti pada komik Indonesia. Hal ini berarti memahami komik Indonesia sebagai sebuah bentuk wacana tandingan terhadap dominasi kebudayaan yang menjadi *mainstream*.

Memahami komik Indonesia sebagai sebuah bentuk wacana tandingan berarti memahami berbagai tanda di dalam komik tersebut sebagai suatu ikon yang sesungguhnya merepresentasikan kebudayaan lokal Indonesia. Superman misalnya, sebagai sebuah karakter ia begitu ikonik mengusung kebudayaan Amerika. Bahkan demikian terkenalnya sehingga terkadang dengan hanya melihat simbol huruf "S" berwarna merah yang menjadi ciri khasnya maka orang pun mengetahui siapa karakter yang dimaksud. Superman juga merepresentasikan simbol negara Amerika dari warna kostum yang digunakan, yakni merah dan biru, yang secara sadar maupun tidak maka khalayak mengasosiasikannya sebagai adipahlawan yang berasal dari Amerika.

Contoh lain mungkin dapat ditemui dari *manga*. Dalam sebuah karakter tokoh komik yang saat ini cukup digandrungi anak-anak, remaja hingga dewasa, Naruto adalah bentuk representasi dari kebudayaan Jepang. Kebudayaan Jepang benar-benar termanifesto dalam karakter ninja tersebut yang juga menjadi ciri khas dari kelokalannya. Lebih jauh lagi dalam *manga* Naruto, kebudayaan Jepang benar-benar ditampilkan dalam kehidupan sehari-hari sang tokoh, seperti misalnya

makanan khas Jepang mie ramen dan lain sebagainya. Hal ini tentu saja membuat khalayak mengasosiasikan karakter ini lekat dengan kebudayaan penyokongnya. Karakter dalam komik sebagai eksistensi masyarakat pendukungnya yang tentunya tidak terlepas dari ideologinya masing-masing.

Saat ini industri komik di Indonesia dikuasai oleh dua penerbit komik besar, yaitu Elex Media Komputindo dan M&C yaitu grup dari kelompok Gramedia Majalah. Setiap bulan Elex Media Komputindo menerbitkan 60 judul komik, dengan proporsi 52 komik Jepang, 7 komik Korea, dan 1 komik Indonesia sedangkan M&C menerbitkan 40 judul komik (28 judul adalah komik Jepang) per bulan dengan jumlah eksemplar rata-rata 15.000-20.000 jilid per judul. Dengan demikian, jika ditotal, maka setiap bulan paling tidak pasar buku kita dibanjiri oleh komik impor terbitan Elex Media Komputindo sebanyak setidaknya 1.200.000 eksemplar sedangkan komik impor terbitan M&C sebanyak setidaknya 600.000 eksemplar dengan jumlah keseluruhan 1,8 juta eksemplar per bulan (Jurnal Thesis, 2005: 674).

Wacana komik impor tentunya datang dengan membawa ideologinya masing-masing. *Manga* menyebar dengan membawa nilai-nilai negara asalnya, yakni Jepang, dan menyebar melewati batas-batas negara, bangsa dan budaya. Sedangkan Amerika dengan karakter *superheroes*-nya yang didukung oleh film-film Hollywood berusaha menanamkan nilai-nilai baratnya. Nilai-nilai baru yang dibawa kemudian akan bertemu nilai-nilai yang sudah ada lebih dulu. Benturan antara nilai baru (asing) dengan nilai-nilai lama (biasa disebut lokal) tersebut merupakan gejala umum yang sering muncul dalam interaksi global terutama di negara berkembang. Nilai asing selalu menjadi lawan dari nilai lokal. Nilai asing yang datang dengan kekuatan yang lebih besar dikhawatirkan akan menggeser nilai lokal yang hadir terlebih dulu.

Hanya terdapat segelintir penelitian mengenai wacana komik sebagai pengusung nilai yang membuktikan hal ini. Penelitian yang dilakukan oleh Dorfman dan Mattelart (1971). Dalam penelitian yang berjudul *How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in Disney Comic*, tersebut Dorfman dan

Mattelart keduanya mengamati bahwa terdapat pesan-pesan Amerika dalam mempropagandakan paham kapitalismenya. Selain itu penelitian Dorfman juga menemukan bahwa tokoh-tokoh atau keadaan pada negara dunia ketiga sering digambarkan dengan buruk. Yang dimaksud dengan tokoh antagonisnya adalah negara-negara seperti Asia, Afrika, dan Amerika Latin.

Penelitian serupa sejenisnya ditemukan dalam sebuah jurnal *popculture*. Penelitian yang dilakukan oleh Shaheem (1994) ini berjudul “*Arab Images in America Comic Books*”. Dalam penelitiannya ini Shaheem mengamati bahwa bangsa Arab mendapatkan tiga jenis stereotipe, yaitu teroris keji, sheikh jahat dan bandit yang tamak. Stereotipe adalah penyamaan sebuah kata yang menunjukkan sifat-sifat negatif atau positif (tetapi umumnya negatif) dengan orang, kelas, atau perangkat tindakan. Disini stereotipe merujuk pada pandangan Eriyanto yang diartikan sebagai praktik representasi yang menggambarkan sesuatu dengan penuh prasangka, konotasi yang negatif dan bersifat subjektif (Eriyanto, 2001:126 – 127).

Stereotipe semacam itu masih kerap ditemukan dalam komik impor yang tidak sesuai nilai-nilainya kebudayaan lokal. Konsep kebudayaan disini mengacu pada gagasan Antonio Gramsci, melalui penguraian kembali John Storey. Menurutnya kebudayaan adalah tempat kelompok terbawahkan berusaha melawan pembebanan kelompok dominan (Storey, 1996: 4). Kehadiran komik impor telah membawa perubahan besar bagi dunia komik di Indonesia. Membanjirnya komik impor telah mengubah tatanan dan selera pembaca serta komikus muda itu sendiri. Komik impor sering dituduh sebagai pemicu menurunnya komik Indonesia dan matinya identitas komik nasional. Dalam konteks penelitian ini komik impor juga dituduh sebagai sebuah ancaman terhadap kebudayaan lokal. Kondisi ini menimbulkan keprihatinan dalam kacamata penulis.

Selain itu kondisi ini diperparah dengan masih minimnya kajian mengenai komik dalam ranah akademis. Merujuk pada apa yang disampaikan Ajidarma (2011: 2) dalam disertasinya:

“...sejarah komik di Indonesia sudah terentang selama 70 tahun lebih. Namun dalam kurun waktu itu, terlalu sedikit karya ilmiah yang mengkaji komik Indonesia.”

Menurutnya sejumlah kajian ilmiah yang diterbitkan belum sebanding dengan keberadaan komik Indonesia sebagai gejala kebudayaan. Oleh karena itu penelitian ini diharapkan mampu memperkaya kajian komik Indonesia sebagai sebuah bentuk wacana kebudayaan.

Di tengah pesimisnya sikap mayoritas konsumen terhadap komik lokal Indonesia dan gempuran komik impor, munculah komik yang tetap bergerak menyuarakan kebudayaan lokal Indonesia melalui metode *self published comic* (Conceptmagz, 2007: 29). Tidak tanggung-tanggung, komik ini berusaha membangkitkan kembali jagoan lokal Indonesia dengan mengambil tokoh pewayangan. Komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komik *Garudayana* karya Is Yuniarto.

Is Yuniarto adalah seorang komikus dari Surabaya. Dalam dunia perkomikan indie (kini disebut *self publish comic*) di Indonesia, Is bukanlah orang baru. Karya-karyanya antara lain *Komikografi 1 dan 2*, *Wind Rider*, dan *Knight of Apocalypse* yang diterbitkan sendiri lewat studio komik di bawah benderanya sendiri, WindRider Studio. Karyanya yang terakhir dan saat ini tengah dikerjakannya adalah *Garudayana* yang hingga saat ini sudah terbit sampai jilid ketiga. Komik ini laris manis di pasaran. Ini penulis buktikan sendiri ketika mengunjungi toko-toko buku besar di Jakarta untuk mencari komiknya. Hampir semua toko buku kehabisan stoknya, walaupun ada jumlahnya rata-rata tidak lebih dari dua atau tiga buah. Beruntung, penulis mendapatkan serial lengkap *Garudayana* dari seorang teman yang membuka usaha rental dan toko buku komik di bilangan Bekasi.

Kisah *Garudayana* sendiri tergolong kisah lakon karangan atau cerita fantasi atau alternatif yang tidak ada pada kisah pakem aslinya. Kisah dalam komik ini terinspirasi dari Mahabharata, dengan seting waktu sebelum masa perang Bharatayuda, yakni tepatnya pada saat masa pengasingan Pandawa di

hutan (Is Yuniarto dalam *Garudayana*). Kisah dalam komik ini menjadi menarik untuk diteliti ketika jagoan lokal perwayangan yang menjadi tokoh utama dikontestasikan dengan nilai-nilai yang diusung oleh komik-komik impor.

Komik *Garudayana* mengangkat tema kebudayaan lokal yang cenderung umum atau telah kita kenal sebelumnya yakni jagoan lokal pewayangan. Jagoan lokal pewayangan saat ini dirasa peneliti kurang mendapat tempat di hati para pembaca komik di Indonesia, sehingga analisis terhadap media yang mengangkat hal tersebut dirasa cukup esensial. Komik-komik Indonesia lainnya yang saat ini muncul sebenarnya juga banyak yang mengangkat jagoan lokal asli Indonesia, antara lain: *Si Pitung Jawara Asli Betawi* karya Garjon, kemudian *Intan Permata Rimba* karangan Hans Jaladara (pengarang *Panji Tengkorak* dan *Walet Merah*) lalu *Dharmaputra Winehsuka* karangan Alex Irzaqi yang mengambil setting tempat masa kerajaan Majapahit dan *Shangrila The Pilgrimage to The Broken Past* karangan Mage yang menceritakan tentang kekuatan Srikandi yang merasuk ke dalam tubuh seorang siswi SMU di Indonesia. Namun hampir tidak ada satupun yang begitu mengakar dari segi historis dan demikian merepresentasikan kebudayaan lokal Indonesia selain komik *Garudayana*.

Komik wayang yang diangkat oleh Is Yuniarto sebenarnya bukanlah sebuah gejala baru. Komik wayang pertama menurut majalah desain grafis *Concept* adalah *Lahirnya Gatotkatja* pada tahun 1954-1955 oleh Keng Po di Jakarta dan Raden Palasara oleh Johnlo. Sebelumnya RA Kosasih juga pernah mengangkat tema pewayangan dalam karya serinya yang berjudul *Mahabarata*. Menurut Ajidarma (2011: 8), walaupun ternyata RA Kosasih berusaha setia kepada kisah Mahabharata dari sumbernya di India, namun komik ini tak dapat disangkal merupakan komik dengan identitas Indonesia sebagai anak kebudayaan dunia.

Menurut Ajidarma (2011: 6), dalam dunia komik Indonesia, pernah ditemui nilai-nilai lokal yang muncul sebagai sebuah adaptasi dari nilai-nilai asing yang telah diterima sebelumnya. Misalnya komik Sri Asih yang digambarkan oleh

RA Kosasih sebagai seorang perempuan muda berkain dan berkemben namun memiliki kemampuan terbang dan kekuatan super lainnya. Hal ini dimungkinkan karena fenomena perkomikan di Amerika Serikat mempunyai pengaruh seperti bagaimana tokoh Wonder Woman telah mendorong lahirnya tokoh perempuan adipahlawan seperti Sri Asih. Kemudian komik wayang diminati masyarakat hingga hanya bertahan pada tahun 1960 (*Concept Magz* ed 20 2007 hal 21).

Dalam rentang waktu yang cukup lama 1960 – 2011, komik dengan tema pewayangan dimunculkan kembali oleh Is Yuniarto melalui *Garudayana*. Aspek kebaruan (*novelty*) menjadi penting dalam obyek observasi penelitian ini karena diharapkan dapat turut serta menyumbangkan pemikiran serta signifikansi praktis bagi perkembangan komik di Indonesia saat ini. Ditambah lagi, mata rantai yang hilang antara generasi tua dan muda pecinta komik wayang di Indonesia berusaha dipersatukan oleh komikusnya melalui komik pewayangan *Garudayana* ini.

1.2 Permasalahan

Saat ini banyak warga kita terpengaruh oleh –bahkan mengadopsi– aspek-aspek kebudayaan global yang masuk, terutama di kalangan anak muda (Hoed, 2011: 257). Jagoan lokal khususnya pewayangan yang erat dengan identitas lokal, saat ini posisinya terpinggirkan di mata khalayak komik di Indonesia. Para pembaca komik khususnya yang berusia muda hampir tidak lagi mengenal karakter-karakter jagoan lokal pewayangan seperti Gatotkaca, Pandawa, Punakawan dan lain-lain. Mereka lebih akrab dengan jagoan *manga* dari Jepang atau para *superheroes* dari Amerika. Ini disebabkan oleh gempuran komik impor selama lebih dari 20 tahun, sehingga membuat komik Indonesia seakan mati suri.

Kondisi memprihatinkan ini dapat menimbulkan masalah. Fenomena ini mirip dengan apa yang diungkapkan oleh Appadurai (1990: 588):

“The central problem of today’s global interactions is the tension between cultural homogenization and cultural heterogenization”

(Masalah utama dari interaksi global saat ini adalah ketegangan antara homogenisasi dan heterogenisasi kebudayaan)

Bahwa interaksi global dari serbuan komik impor dapat membawa dampak homogenisasi komik dan mematikan keberagaman komik Indonesia. Selain itu Bertahan, berkembang atau punahnya satu kesenian merupakan cermin eksistensi pendukungnya (Shahab, 2004). Bila khalayak Indonesia tidak mendukung keseniannya sendiri, maka kesenian Indonesia bukannya tidak mungkin dapat terancam punah.

Identitas suatu bangsa biasanya dikaitkan dengan kebudayaan bangsa itu. Kebudayaan suatu bangsa dapat dilihat dari cara bangsa itu memandang dirinya dan dunia luar, perilakunya, serta hasil perilaku bangsa tersebut (kebudayaan material). Komik lokal Indonesia juga merupakan bentuk kebudayaan material bangsa Indonesia. Komik buatan anak bangsa saat ini tengah berada di tengah pusaran globalisasi komik-komik asing dengan minimnya apresiasi yang diperoleh khususnya dari para pembaca komik generasi muda.

Komikus *Garudayana* berusaha melawan popularitas komik impor terutama di mata khalayak-khalayak muda ini. Komik *Garudayana* membawa identitas serta ideologi nilai-nilai lokal yang hanya mampu dapat dipahami dengan cara menganalisisnya sebagai teks. Mengkaji komik *Garudayana* sebagai sebuah upaya pembongkaran makna melalui tanda-tanda di dalamnya adalah sebuah bentuk representasi dari kebudayaan pinggiran dimana terdapat nilai-nilai serta identitas lokal yang berbenturan dengan *manga* sebagai kebudayaan asing yang justru dominan.

Maka perumusan masalah yang saya angkat dalam penelitian ini adalah mengenai representasi nilai-nilai identitas lokal dalam komik Indonesia. Berdasarkan perumusan masalah penelitian tersebut maka pertanyaan yang saya ajukan dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana komik *Garudayana* yang mengandung nilai-nilai *manga* merepresentasikan identitas lokal sebagai sebuah *subculture*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab dan mengetahui permasalahan yang terdapat dalam dunia komik Indonesia saat ini, yaitu :

Mengkaji melalui tiga level analisis Fairclough, sejauh mana keterlibatan komikus *Garudayana* dalam menghidupkan sebuah komik dengan identitas lokal yang sarat dengan nilai *manga* mampu mensosialisasikannya kepada masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

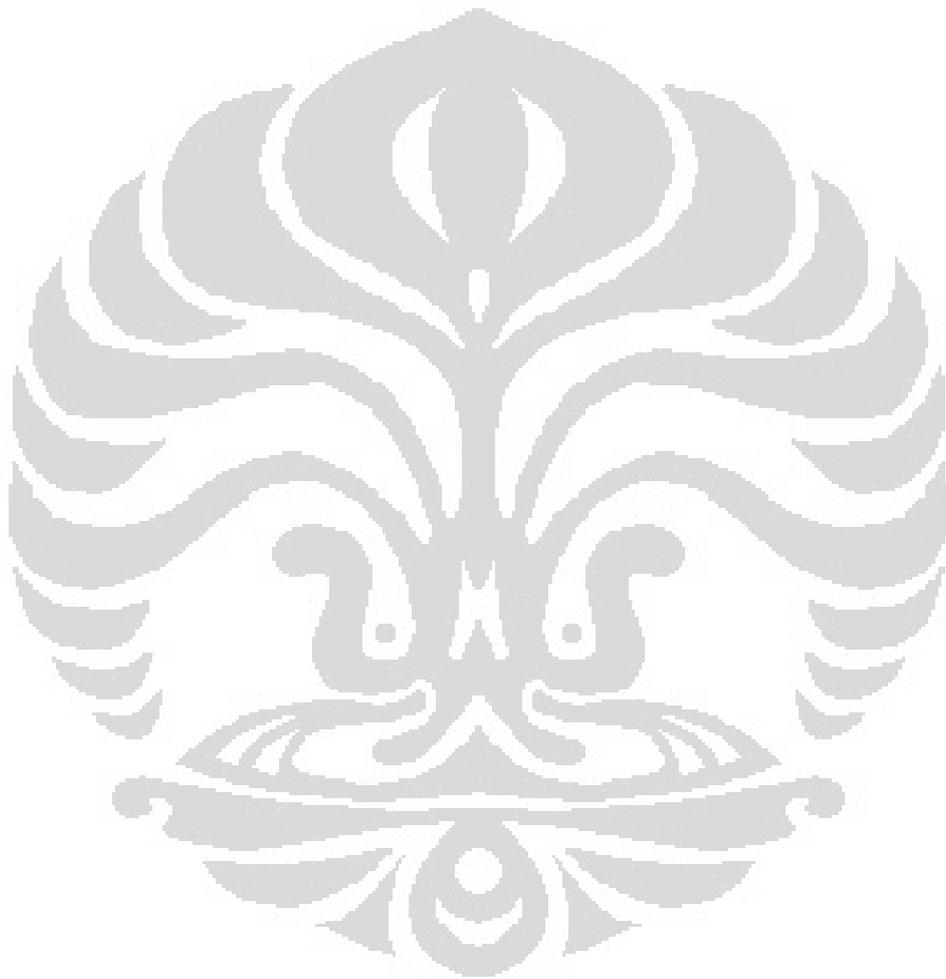
Manfaat akademis penelitian ini adalah memperluas wawasan dan pemahaman dalam bidang komunikasi massa, khususnya studi mengenai semiotika dalam komik. Penelitian ini juga mampu memberikan masukan dan tambahan data pengetahuan bagi kaum akademisi bahwa media hiburan seperti komik pun dapat mengandung pesan sebagai representasi nilai-nilai identitas lokal sebagai sebuah wacana tandingan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil analisis dan interpretasi dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian-kajian mengenai teks ataupun wacana dalam media hiburan seperti komik. Hasil penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan kualitas komik Indonesia.

1.4.3 Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan juga mampu memberikan kesadaran pada masyarakat yang terlibat dalam dunia komik khususnya kaum muda akan pentingnya kebudayaan lokal yang termanifestasi dalam pelbagai bentuk produk komunikasi. Selain itu juga dapat memberikan gambaran dan pemikiran, serta wawasan baru bagi komikus-komikus di Indonesia saat ini.



BAB 2

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Representasi

Secara sederhana, representasi berarti sesuatu yang tampil mewakili atau menunjuk sesuatu yang lain. Atau dengan kata lain merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui kata-kata, bunyi, citra atau kombinasinya (Fiske, 2004 : 282).

Namun jika kita uraikan lebih dalam lagi, representasi adalah istilah yang secara luas digunakan untuk menunjukkan penggambaran kelompok-kelompok dan institusi sosial. Penggambaran itu tidak hanya berkenaan dengan tampilan fisik, melainkan juga terkait dengan makna yang ada di balik tampilan fisik. Representasi juga berarti kehadiran kembali sesuatu bukan dalam gagasan asli atau objek fisik asli, melainkan sebuah versi baru yang dibangun darinya (Burton, 2007 : 41-43).

Istilah representasi menunjuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan (Eriyanto, 2009: 113). Dapat dikatakan, melalui representasi, satu kelompok tertentu dapat mengunggulkan diri dan memarjinalkan kelompok lain dalam suatu media. Dalam buku Analisis Wacana, Eriyanto menyatakan ada dua hal yang penting dalam representasi. Pertama, apakah seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan semestinya. Kata semestinya ini mengacu pada apakah seseorang atau kelompok tersebut ditampilkan apa adanya atau diburukkan. Karena bisa jadi apa yang ditampilkan itu cenderung memarjinalkan suatu kelompok tertentu. Kedua, bagaimana representasi tersebut ditampilkan. Melalui kata, kalimat, aksentuasi, dan gambar macam apa seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut ditampilkan kepada khalayak.

Representasi adalah mengenai memahami bagaimana dunia ini dikonstruksi secara sosial kepada dan oleh kita. Dengan representasi praktik signifikansi mewakili (*to stand for*) atau menguraikan objek atau praktik lain di dunia nyata. Ini mengharuskan kita mengeksplorasi pembentukan makna tekstual serta cara dihasilkannya makna pada beragam konteks. Representasi dan makna kultural memiliki materialitas tertentu, melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, buku, majalah dan program televisi. Mereka diproduksi, ditampilkan, digunakan dan dipahami dalam konteks sosial tertentu. Oleh karena itu representasi juga membentuk kebudayaan, makna dan pengetahuan (Barker, 2000).

Dalam penelitian ini, wacana yang terepresentasi dalam komik pun turut membentuk kebudayaan, makna dan pengetahuan sesuai dengan realita yang dipahami oleh komikus. Dengan memahami wacana melalui representasi, berarti kita telah berusaha memasuki buah pikiran sang komikus melalui karyanya yang mengusung nilai-nilai tertentu. Pemahaman terhadap kebudayaan lokal akan menjadi menarik bila diusung melalui media seperti komik. Terlebih lagi penelitian ini mengangkat representasi wacana identitas lokal pada komik Indonesia di tengah-tengah pusaran global.

Representasi berhubungan erat dengan stereotip, meski tidak hanya terhubung dengan hal itu saja. Stereotip adalah wajah representasi yang paling mudah dikenali yang merupakan bagian dari proses mendaur ulang dan memperkuat representasi menurut kelompok-kelompok sosial (Burton, 2007 : 287-288).

Stereotip sendiri adalah suatu generalisasi atas sekelompok orang, objek atau peristiwa yang secara luas dianut dalam suatu budaya. Ini tidak berarti semua stereotip salah. Terdapat ada secuil kebenaran dalam stereotip yang berarti bahwa stereotip bisa jadi sumber informasi kita mengenai suatu kelompok yang tidak kita kenal. Namun dalam prakteknya yang terkait individu, stereotip seringkali salah. Dalam masyarakat manapun selalu ada stereotip, baik mengenai masyarakat lain ataupun kelompok sosial tertentu. Stereotip adalah suatu cara pandang yang etnosentrik (Mulyana, dalam Mulyana dan Rachmat, 2006 : viii).

Ada beberapa stereotip yang umum dikenakan pada jagoan lokal Indonesia di media yaitu kecenderungan anggapan bahwa jagoan lokal asli Indonesia kuno dan tidak keren. Kalah jauh bila dibandingkan dengan jagoan-jagoan dari komik impor. Hal ini senada dengan temuan Sodikin (2008) dalam penelitiannya. Dalam skripsinya Sodikin mengamati bahwa komik Indonesia sering dianggap jelek karena pembaca menilai komik tersebut dengan standar komik impor yang mereka baca.

2.2 Identitas

Menurut Benny H Hoed (2011: 257), identitas suatu bangsa biasanya dikaitkan dengan kebudayaan bangsa itu. Kebudayaan suatu bangsa dapat dilihat dari cara bangsa itu memandang dirinya dan dunia luar, perilakunya, serta hasil perilaku bangsa tersebut (kebudayaan material). Komik juga merupakan salah satu dari kebudayaan material. Oleh karena itu komik karya anak bangsa dan mengandung nilai-nilai kebudayaan Indonesia

adalah identitas dari komik Indonesia. Hal ini perlu dipahami terlebih dahulu dalam agar dapat membedakan antara komik lokal dengan komik asing.

Hal ini senada dengan apa yang dikatakan oleh Smith. Menurutnya, dalam kehidupan modern, identitas kebangsaan menjadi penting dalam menjaga eksistensi di tengah interaksi yang sudah melewati batas-batas kebangsaan.

“In the modern image of nation it is nationalism that creates national identity”
(Smith, 1991: 71).

Dalam industri komik, nasionalisme pun menjadi isu yang layak diperbincangkan. Ketika komik Jepang beradu dengan komik Eropa atau Amerika, maka nasionalisme menjadi pembeda atau identitas dari kontestasi ideologi komik-komik tersebut.

Terdapat dua macam pendekatan dalam memahami identitas, identitas sebagai sesuatu yang *being* dan identitas sebagai sesuatu yang *becoming*. Pendekatan pertama mendefinisikan identitas kultural sebagai suatu yang sudah baku, dibagi oleh anggota-anggotanya melalui esensi tentang masa lalu sebagai referensinya. Di dalam pengertian ini identitas kultural bukan saja merefleksikan kesamaan pengalaman sejarah dan pembagian kode kultural, akan tetapi juga mengasumsikan bahwa identitas dan kebudayaan adalah sesuatu yang stabil, diberikan begitu saja dan tidak berubah.

Pendekatan kedua melihat sesuatu sebagai sesuatu yang cair dan dibentuk. Masa lalu tidak dilihat sebagai referensi absolute tentang dirinya yang menunggu untuk dicari, akan tetapi lebih dilihat sebagai sumber dari penceritaan kembali identitas dalam konteks masa kini. Ketimbang memahami identitas sebagai sesuatu yang baku dari masa lalu, identitas adalah subjek terhadap keberlanjutan ‘permainan’ dari sejarah, kebudayaan dan kekuasaan (Hall, 1994: 393). Identitas dalam arti ini bukan sekedar sesuatu yang diwariskan atau dilestarikan, melainkan terus dibentuk sebagai suatu konstruksi sosial yang didalamnya sarat unsur kepentingan dan kekuasaan.

Sependapat dengan hal tersebut, Benny Hoed (2011: 259) mengatakan bahwa kita seharusnya memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang dinamis dan melihat identitas sebagai bagian dari proses interaksi budaya. Sedangkan Hafiz Ahmad (2005: 6) mengatakan bahwa identitas didapat dari proses, bukan sengaja diciptakan. Hoed menyimpulkan bahwa identitas lokal terbentuk saat terjadi interaksi antarbangsa dan antarbudaya.

2.3 Subculture

Sebelum memahami *subculture*, kita harus memahami dulu pengertian jenis-jenis budaya di dalam masyarakat. Ketika bicara masyarakat dalam keadaan stabil, ada dua jenis budaya yang mewadai masyarakat tersebut. Pertama adalah budaya dominan (*dominant culture*) dan yang kedua adalah “kebudayaan bawah (*subculture*)” (Hasan, 2011: 219).

Budaya dominan adalah jenis budaya yang menguasai masyarakat, sementara subbudaya adalah jenis budaya yang berada dalam posisi pinggiran (*peripheral*). Setiap jenis budaya ini punya agen-agen budayanya agar ia bisa hidup. Budaya dominan tentu saja hidup karena disokong oleh agen-agen budaya yang mempertahankan identitas dan status yang mendefinisikan diri dengan cara menunjukkan dan menyebarkan keberadaan budayanya (Hasan, 2011: 219).

Menurut Hasan (2011: 220) misalnya, dalam masyarakat kapitalis, budaya dominan adalah ekspresi kelas penguasa yang memiliki modal dan kekayaan sehingga mereka mengekspresikan budaya, gaya hidup, kosakata, dan tingkah laku, yang mencerminkan eksistensinya sebagai kelas berkuasa. Budaya konsumtif, misalnya, awalnya dimulai dari kelas kaya yang punya uang berlebih dan banyak menghabiskan waktu untuk berbelanja dan mengonsumsi produk-produk ekonomi maupun budaya. Budaya komersial juga demikian. Budaya komersial adalah bentuk budaya kapitalis yang dominan.

Bentuk budaya yang tidak mau masuk kesana adalah budaya pinggiran. Budaya pinggiran juga bisa menjadi bentuk budaya tandingan, ketika agen-agen budaya tandingan ini menolak untuk mengikuti gaya kelas yang mempraktikkan budaya dominan. Misalnya budaya komersial-individual melahirkan budaya tandingan seperti budaya Punk yang berisi oleh anggota-anggota budaya yang menolak konsumtifisme dan berusaha hidup dengan cara membangun kemandirian (*Do It by Yourself*) dan tak mau tergantung pada *mainstream*. Budaya eksploitatif yang merusak alam memunculkan gerakan budaya environmentalisme (pecinta alam). Muncul juga misalnya kaum vegetarian, lesbian, dan homoseksual, yang juga berbeda dan tak mau meniru kebiasaan budaya umum dalam cara makan, seks, dan lain sebagainya (Hasan, 2011: 220).

Dalam kajian *cultural studies*, *subculture* didefinisikan sebagai sekelompok orang yang memiliki budaya (baik berbeda maupun tersembunyi) yang membedakan mereka dengan budaya yang lebih banyak dipraktikkan. Jika *subculture* tersebut dicirikan dengan

bentuk penentangannya terhadap budaya dominan, ia disebut sebagai budaya tanding (*counter culture*). Sebagaimana dikatakan David Riesman membedakan antara mayoritas, “Yang menerima secara pasif makna dan gaya komersial, dan *subculture* yang secara aktif menemukan gaya minoritas...dan ditafsirkan sesuai dengan nilai-nilai subversif (Middleton, 2002).

Dick Hebdige dalam bukunya *Subculture the Meaning of Style* (1979) berpandangan bahwa subkultur adalah subversi bagi apa yang dianggap normal. Subkultur bisa saja dianggap sebagai hal yang negatif karena watak kritisnya terhadap standar masyarakat yang dominan. Subkultur dibawa secara bersama-sama oleh kumpulan individu yang merasa diabaikan oleh standar masyarakat dan menyebabkan mereka mengembangkan perasaan kememadaian terhadap identitasnya sendiri (Hebdige, 1979).

Lebih jauh lagi menurut Hasan (2011: 220) eksistensi subkultur juga dapat ditarik dari konsep modal budaya (*cultural capital*) yang digagas Pierre Bourdieu. Dalam hal ini, *subcultural capital* bisa menjadi kekuatan kaum terpinggirkan yang membentuk identitas itu karena ia adalah pengetahuan budaya dan komoditas yang dipakai oleh subkultur untuk berhubungan dengan masyarakat, yang memperkuat proses menegaskan identitas budaya yang berbeda dengan kelompok budaya lainnya (budaya dominan).

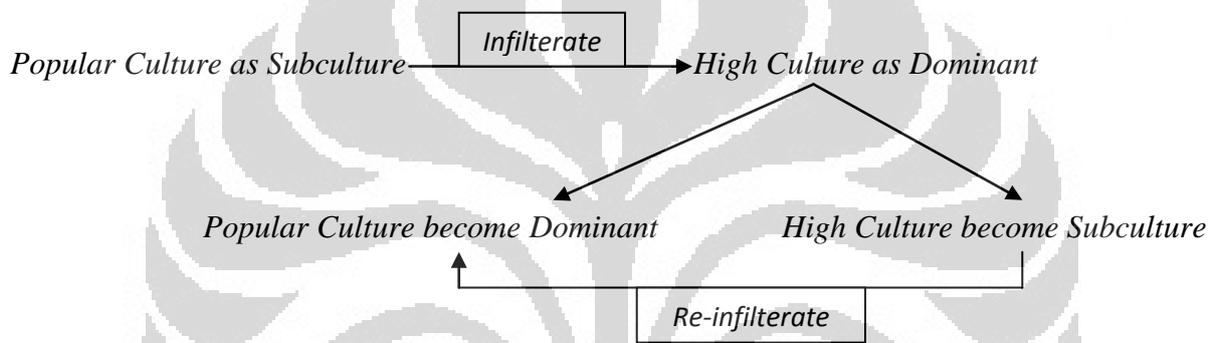
Dalam konteks penelitian ini, subkultur sangat erat kaitannya dengan kebudayaan populer (*popular culture*). Budaya populer atau disebut juga budaya massa diartikan oleh McDonald (dalam Strinati, 2004: 18) sebagai sebuah kekuatan dinamis, yang menghancurkan batasan kuno, tradisi, selera dan mengaburkan segala macam perbedaan. Budaya massa membaurkan dan mencampurkan segala sesuatu, menghasilkan apa yang disebut budaya homogen.

Sedangkan menurut Storey (2004: 12) yang melihat hal ini sebagai sebuah pembagian biner. Ia melihat bahwa terdapat batasan yang jelas antara budaya pop dan budaya tinggi (*high culture*). Pembatasan ini didukung oleh pernyataan bahwa budaya pop adalah budaya komersial dampak dari produksi massal, sedangkan budaya tinggi adalah kreasi hasil kreativitas individu.

Terkait dengan hubungan tersebut, McDonald (dalam Strinati, 2004: 18) juga mengatakan bahwa bila budaya tinggi adalah sebuah bentuk dukungan terhadap kestabilan dan keamanan nilai-nilai dalam masyarakat, maka budaya populer pada awalnya bertindak

sebagai *subculture* (atau dapat juga dikatakan sebagai *counter culture*) yang melawan kemapanan, memberikan alternatif bagi sebuah masyarakat yang berubah, kemudian menjadi ‘pemersatu’ unsur-unsur masyarakat yang terpisahkan kelas dan status sosial ke dalam satu komunitas masa ‘maya’ yang homogen.

Pada level ini atau lebih tepatnya dalam konteks penelitian ini, kebudayaan populer atau kebudayaan massa dapat menjadi kebudayaan yang dominan yang menekan kebudayaan tinggi. Hal ini tentunya menimbulkan respon dari kebudayaan tinggi yang membuatnya kini menjadi *subculture* dan menentang nilai-nilai yang dibawa oleh kebudayaan populer. Penulis menangkap hal ini dengan berusaha menjelaskannya melalui skema sederhana di bawah ini:



Manga yang dulunya merupakan sebuah *pop culture* kini telah berubah menjadi budaya dominan. Sedangkan nilai-nilai kebudayaan lokal komik Indonesia yg tadinya merupakan kebudayaan dominan pun tergeser posisinya menjadi sebuah *subculture* yang menunggu untuk menginfiltrasi kembali *dominant culture*.

2.4 Media dalam Perspektif Kajian Budaya

Dalam perspektif kajian budaya, segala bentuk media komunikasi dipandang sebagai sebuah teks. Pendekatan tekstual sebagai tanda berarti mengeksplorasi bagaimana makna yang terbentuk oleh teks diperoleh melalui penataan tanda dengan cara tertentu dan melalui penggunaan kode-kode kultural. Menurut Barker (2008: 73) kode-kode kultural dipahami dalam pengaturan dan penataan warna dalam kode kultural lampu lalu lintas. Tanda-tanda ini kemudian ditata ke dalam suatu urutan yang membentuk makna melalui konvensi kultural pemakaian mereka di dalam konteks tertentu. Jadi lampu lalu lintas menggunakan ‘merah’ untuk menandakan ‘berhenti’ dan ‘hijau’ untuk menandai ‘jalan’. Ini adalah kode kultural sistem lalu lintas yang secara temporal menetapkan hubungan antara warna dengan makna.

Tanda menjadi kode yang dinaturalkan. Transparansi makna (kita tahu kapan harus berhenti dan kapan harus jalan) adalah suatu hasil pembiasaan kultural, yang efeknya adalah menyembunyikan praktik pengodean kultural. Analisis teks disini akan lebih terfokus pada ideologi yang terbangun dalam komik pewayangan Indonesia yang menjadi subyek penelitian ini.

Teks dan Pembacanya

Menurut Barker (2008: 11-12) produksi persetujuan berarti khalayak ramai mengidentifikasi diri dengan makna-makna kultural yang dibentuk lewat praktik-praktik signifikansi teks hegemonik. Konsep teks bukan hanya mengacu pada kata-kata tertulis, meski ini adalah salah satu arti dari kata itu, melainkan semua praktik yang mengacu pada makna (*to signify*). Ini termasuk pembentukan makna melalui berbagai citra, bunyi, objek dan aktivitas. Karena citra, bunyi, objek dan praktik merupakan sistem tanda, yang mengacu suatu makna dengan mekanisme yang sama seperti bahasa, maka kita dapat menyebut semua itu dengan teks kultural.

Namun, makna yang dibaca kritikus dalam teks kultural niscaya tidak sama dengan yang diproduksi oleh audien aktif atau pembaca. Bahkan makna yang diperoleh pembaca satu tidak akan sama dengan makna yang diperoleh pembaca lain. Dengan kata lain kritikus hanya bagian dari pembaca. Lebih jauh lagi, teks, sebagai bentuk representasi, bersifat polisemis. Mereka mengandung beragam kemungkinan makna yang harus disadari oleh pembaca aktual yang memberi kehidupan pada kata-kata dan citra-citra.

2.5 Model Komunikasi Laswell

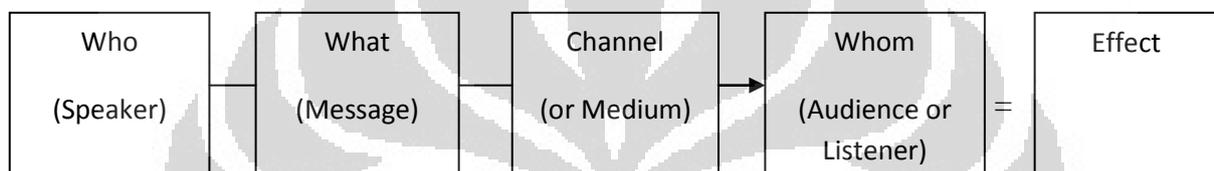
Salah satu karakter dari komunikasi yang paling sering disebut, ditemukan oleh seorang ilmuwan politik Harold Laswell pada tahun 1948 sebagai perkembangan dari studinya dalam bidang propaganda politik. Laswell menyediakan sebuah pandangan umum mengenai komunikasi yang dapat memperluas lebih jauh lagi batas dari ilmu politik. Ia mengatakan bahwa komunikasi adalah sebuah proses yang seharusnya dapat menjadi lebih baik bila dijelaskan dengan sebuah kalimat sederhana:

“Who says what to whom in what channel with what effect.”

Pandangan Laswell terhadap komunikasi, sebagaimana pandangan Aristoteles dua ribu tahun yang lalu, menekankan pada elemen dari *speaker*, pesan, dan khalayak, namun

menggunakan terminologi yang berbeda. Baik kedua ilmuwan tersebut melihat komunikasi sebagai sebuah proses satu arah dimana seorang individu mempengaruhi yang lain melalui pesan.

Laswell menawarkan sebuah definisi luas dari *channel* yang meliputi media massa termasuk lisan sebagai bagian dari proses komunikasi. Pendekatannya juga menyediakan sebuah pandangan umum dari tujuan atau efek komunikasi daripada yang dilakukan oleh para perspektif Aristoteles. Pekerjaan Laswell meyakinkan bahwa disana bisa saja terdapat berbagai variasi yang merupakan hasil atau efek dari komunikasi, seperti untuk menginformasikan, untuk menghibur, untuk memperburuk, maupun untuk mempersuasi (Brent, 2006: 38-39).



Model Laswell

2.6 Teori Komik

Menurut Ajidarma dalam disertasinya (2011: 20) uraian tentang komik sebaiknya dipilih dari perbincangan Will Eisner dan Scott McCloud karena sejauh ini teori mereka berdua yang beredar dan dikenal secara luas. Will Eisner dikenal dengan bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* (1985) dan *Graphic Storytelling* (1996). Sedangkan Scott McCloud menyusun *Understanding Comics* (1993), *Reinventing Comics* (2000), dan *Making Comics* (2006).

Will Eisner dan Scott McCloud dianggap mewakili dunia komik Amerika Serikat. Mengiringi keduanya, adalah uraian tentang *manga*, komik Jepang yang begitu fenomenal dan merontokkan hegemoni wacana komik Amerika dan di berbagai belahan bumi (Ajidarma, 2011: 20). Selain itu *manga* juga diasumsikan merupakan pengaruh utama dalam komik *Garudayana*.

2.6.1 Will Eisner: Komik sebagai Cara Bertutur

Komik adalah suatu cara bertutur, suatu bentuk naratif yang menjadi suatu bentuk bacaan. Dengan begitu komik memang dibaca, tetapi dengan pengertian yang lebih luas

karena komik merupakan peleburan antara gambar dan kata-kata. Artinya, dalam komik yang disebut gambar dan kata-kata tidak terpisahkan menjadi suatu keutuhan dalam cara berbahasa.

Komik adalah seni betutur secara berurutan (*sequential art*), yang disusun urutannya adalah panel yang membuat gambar dan kata-kata itu, yang telah menjadi sebuah perlambangan (*imagery*) sederhana. Komik bicara secara verbal dan visual sekaligus, sebagai suatu permainan antara gambar dan kata-kata itu, yang kemudian menjadi suatu bahasa visual.

Sebagai bahasa, komik mempunyai tata bahasanya sendiri, tempat gagasan diterjemahkan dalam suatu bentuk penuturan. Komik mempunyai perangkat seperti halaman sebagai bidang gambar, panel, gambar manusia dan lingkungannya, gambar benda, dan kata yang hurufnya digambar, semuanya dihadirkan sebagai bagian yang dikenal dari pengalaman pembaca. Dengan pengenalan itulah pembaca komik dapat berpartisipasi, secara emosional dan intelektual, dalam penuturan penggubah komik, untuk mengarungi pengalaman manusia, sampai kepada yang halus dan rumit.

Ruang dan waktu dalam penggambaran komik adalah unik, hanya dapat dicapai oleh media komik. Penggunaan perspektif, sudut pandang, panel, balon, dan narasi sebagai suatu *gestalt* mampu mengungkapkan dunia manusia, dalam realitas yang dapat dikenali maupun imajinasi yang menyentak kesadaran. Telah tersedia perangkat-perangkat bahasa komik yang, dalam kreativitas seorang penggubah komik, akan menjadi sebuah tuturan memikat dan meyakinkan untuk menyampaikan suatu gagasan. Segenap perangkat itu dilahirkan oleh pengenalan terhadap pertumbuhan komunikasi visual dalam sejarah manusia sehingga memungkinkan komik untuk dimengerti (Eisner, 1985: 7-16 dalam Ajidarma 2011: 21).

2.6.2 Scott McCloud: Komik sebagai Komik

Medium yang disebut komik berdasarkan pada suatu gagasan sederhana, yakni gagasan untuk menempatkan sebuah gambar setelah gambar yang lain, untuk menunjukkan perjalanan waktu. Kemampuan gagasan ini tidak terbatas, tetapi secara terus menerus terbutakan oleh aplikasinya yang terbatas dalam kebudayaan populer. Untuk memahami komik bentuk perlu dipisahkan dari isi supaya terlihat dengan jelas bagaimana pada masa lain gagasan ini telah digunakan dengan hasil yang cantik, dan betapa terbatasnya peralatan dan gagasan yang berlaku pada masa kini.

Komik adalah bahasa, perbendaharaanya adalah segenap kemampuan simbol visual, termasuk kemampuan untuk menjadikannya gambar kartun ataupun gambar realis, secara terpisah ataupun secara terkombinasi. Jantung sebuah komik terletak di antara panel-panelnya, tempat imajinasi pembaca membuat gambar-gambar yang diam menjadi hidup. Pengertian panel disini adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai frame atau representasi kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut. Menurut McCloud (2001: 99 dalam Indiria, 2011: 75) panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu ruang yang terpisah.

Sebuah proses yang mungkin diukur digolong-golongkan atau bahkan diatur, meskipun akan tetap saja misterius dalam caranya melukiskan gambar-gambar kejiwaan. Dalam pengendalian pada sekuen visual, komik menggantikan waktu dengan ruang, meskipun tidak ada yang tampak tertukar dan waktu yang mengalir melalui komik dengan berbagai cara.

Melalui gambar yang dicerap dengan satu indera, komik merepresentasikan semua indera, dan melalui karakter garis-garis itu, komik merepresentasikan dunia emosi yang tak terlihat. Garis-garis tersusun menjadi symbol dalam diri mereka sendiri, seolah mereka menari bersama symbol yang lebih muda lagi, yakni kata-kata. Mereka bertemu setelah terpisah ratusan tahun dalam suatu hubungan yang lebih dekat ketimbang bentuk lain dari mana pun. Seperti media lain, komik hanyalah sebuah gagasan sederhana, dalam pencarian aplikasi yang kompleks. Komik juga masih direndahkan bukan sebagai seni oleh kearifan konvensional. Suatu status yang berusaha diperangi meskipun banyak juga dalam komunitas itu yang menikmatinya.

Kedudukan komik dalam masyarakat adalah vital, sebagai satu dari sedikit bentuk komunikasi personal, dalam sebuah dunia yang terbentuk dari keserbaotomatisan dan pemasaran serba massal. Komik menawarkan suatu medium dengan kontrol dan keleluasaan yang luar biasa bagi penggubah, sesuatu yang unik, hubungan yang akrab dengan publiknya, dan suatu potensi yang begitu besar, begitu inspiratif, yang terbuang secara brutal dan percuma (McCloud, 2000 Ajidarma 2011: 22).

2.6.3 *Manga*: Lahirnya Suatu Bahasa

Menurut Ajidarma (2011: 23), bahasa komik Jepang, atau disebut juga *manga* (dieja “mahnggha”), dibangun dari puing kehancuran enam puluh kota di Jepang karena pemboman

pesawat-pesawat Amerika Serikat dalam perang dunia II. Pemandangan kehancuran itu, dengan korban jiwa sampai dua juta manusia yang tubuhnya tercabik-cabik dan bergeletakan dimana-mana, memengaruhi pandangan para seniman *manga* atas dunia. Dalam komik Jepang, pembingkai, pergerakan dan penggambaran tubuh manusia sangat dipengaruhi lingkungan yang hancur itu, yang kemudian melahirkan naratif *manga*. Pelopor *manga* Ozamu Tezuka, memanfaatkan teknik bercerita film untuk *manga* pertamanya, *New Treasure Island* (1947), yang akhirnya memang diterima pembacanya sebagai “seperti film” , penggambaran seolah melalui lensa kamera, semacam *close-up*, *long-shot*, dan montase, dengan variasi sudut pandang yang dinamis. Caranya membingkai gambar pun tidak biasa karena justru meningkatkan kesan adanya gerak yang membangun ketegangan (Katzeinstein, 1997: 241).

Dengan teknik seperti itu, yang mengandalkan gambar untuk menceritakan peristiwa, buku komik Jepang ini menjadi tebal. Untuk adegan sekejap diperlukan halaman berlembar-lembar. Sementara itu karena variasi verbal nyaris tidak ada, dan kata-kata yang diucapkan tokohnya-tokohnya tidak pernah panjang, istilah “membaca” tidak terlalu tepat lagi dalam resepsi *manga*, pembaca membuka-buka lembaran ini begitu cepat, sehingga lebih tepat disebut “*browsing*”. Ini dapat disebut dengan cara membaca *manga*. Tanpa mengenal cara ini, *manga* tidak bisa dinikmati. Tezuka sendiri mengaku, menyusun gambar seperti huruf Mesir, hieroglif, sehingga ia merasa tidak betul-betul menggambar, melainkan menulis cerita dengan tipe simbol yang unik. Meski creator *manga* lain dapat mempunyai pendapat berbeda, justru terjelaskan bagaimana *manga* tumbuh sebagai bahasa, yang mengembangkan juga penerimaan dan kemahiran berbahasa bagi para pembacanya. Para pengubah *manga* kemudian saling mengutip dan meminjam bentuk penceritaan, sudut pandang dan berbagai teknik penceritaan, sehingga idiom dan simbol *manga* ini terbagi sebagai pengertian bersama (Katzeinstein, 1997: 244).

Pemahaman konsep Tezuka dapat dicermati sebagai berikut: (1) presentasi visual *manga* adalah suatu tanda. Gambar mayat misalnya, dapat disetarakan dengan kombinasi huruf-huruf M, A, T, I dalam bahasa Indonesia. Bagian-bagian seperti hidung, mata, kaki dan lengan, mengacu kepada gagasan abstrak tentang kematian. Jika dikombinasikan secara lain, artinya lain lagi. Satu tanda gambar yang tunggal mengandung kompleksitas yang tinggi, yang akan menghabiskan sekian banyak paragraph bila menggunakan teks linguistik yang linear. Dalam satu tanda gambar itu sudah terdapat informasi bagaimana tubuh itu menjadi mayat, apakah ia dibunuh atau sakit yang lama; (2) setiap bingkai grafis tergantung di tengah

udara, ruang dan waktunya tertunda bila dipisahkan dari bingkai-bingkai lain. Setiap bingkai dapat membentuk konstruksi cerita baru, kilas balik, atau apapun, bergantung pada sekuennya; (3) pembaca menjadi melek huruf dalam hal narasi dan tanda visual, yakni kemelekhurufan *manga*, dengan mengakarabkan diri mereka sendiri kepada sintaksis dan perbendaharaannya. Narasi tanda visual adalah semacam bahasa. Orang Jepang pun dapat buta huruf terhadap *manga*, sementara orang bukan-Jepang bisa memahaminya meski tak tahu bahasa Jepang; (4) kanak-kanak dan remaja lebih mudah melek huruf *manga* ini ketimbang yang lebih tua; (5) seniman *manga* dilahirkan dari kalangan yang menguasai bahasa *manga* (Ajidarma, 2011: 24).

Manga juga mempunyai beberapa kekuatan. Pertama, dari segi karakter *manga* menyajikan karakter sederhana yang mudah diidentifikasi pembaca. Kedua adalah kesan tempat yang kuat. *Background* dalam *manga* begitu detail sehingga si tokoh benar-benar hidup di dunianya, tidak hanya sekedar berdiri diatas sebuah lukisan tempat. Ketiga panel-panel komik yang dinamis dan gerak subyektif yang memberikan kesan mendalam. Keempat karakter yang beragam dengan efek emosional yang ekspresif dan semua ini mampu memancing partisipasi pembaca. McLoud (2008 dalam Sodikin, 2008: 71).

2.7 Semiotika Komunikasi Visual

Untuk dapat membaca tanda-tanda yang terkandung dalam sebuah komik sekaligus mencari makna yang terkandung dalam tanda-tanda itu, maka semiotika adalah metode yang paling tepat. Selain itu, karena komik adalah satu media yang kontennya adalah pesan visual yang tersusun dari tanda-tanda ikonis dan simbolis, maka semiotika yang sebaiknya digunakan adalah semiotika komunikasi visual yang berhalauan Peircian (Jurnal Thesis 2005: 676).

Semiotika komunikasi visual adalah upaya memberikan sebuah interpretasi terhadap keilmuan semiotika itu sendiri, yaitu semiotika sebagai sebuah metode pembacaan karya komunikasi visual. Sebagai upaya interpretasi untuk menawarkan 'kebenaran' tentang semiotika komunikasi visual, disamping 'kebenaran-kebenaran yang lain'. Dalam hal ini, yang ditawarkan adalah kebenaran relatif, dan bukan kebenaran tunggal. Interpretasi dan kebenaran itu diharapkan dapat memperkaya khazanah pengetahuan tentang semiotika itu sendiri, dengan menyediakan sebuah ruang pemahaman tanda yang lebih terbuka dan dinamis (Tinarbuko, 2008: ix-x).

Dilihat dari sudut pandang semiotika, komunikasi visual adalah sebuah sistem semiotika khusus, dengan perbendaharaan tanda (*vocabulary*) dan sintaks (*syntagm*) yang khas, yang berbeda misalnya dari sistem semiotika seni. Di dalam sistem semiotika komunikasi visual melekat fungsi komunikasi yaitu fungsi tanda dalam menyampaikan pesan (*message*) dari sebuah pengirim pesan (*sender*) kepada para penerima (*receiver*) tanda berdasarkan aturan atau kode-kode tertentu. Fungsi komunikasi mengharuskan ada relasi (satu atau dua arah) antara pengirim dan penerima pesan, yang dimediasi oleh media tertentu (Tinarbuko, 2008: x). Dalam penelitian ini media tersebut adalah komik.

Meskipun fungsi utamanya adalah fungsi komunikasi, tetapi bentuk-bentuk komunikasi visual juga mempunyai fungsi signifikansi, yaitu fungsi dalam menyampaikan sebuah konsep, isi atau makna. Fungsi signifikansi adalah fungsi dimana penanda (*signifier*) yang bersifat konkret dimuati dengan konsep-konsep abstrak, atau makna yang secara umum disebut petanda (*signified*). Dapat dikatakan disini, bahwa meskipun semua muatan komunikasi dari bentuk-bentuk komunikasi visual ditiadakan, ia sebenarnya masih mempunyai muatan signifikansi yaitu muatan makna (Tinarbuko, 2008: x-xi).

Efektivitas pesan menjadi tujuan utama dari semiotika komunikasi visual. Pelbagai bentuk komunikasi visual, yang melaluinya, pesan-pesan tertentu disampaikan dari pihak pengirim (desainer, produser, komikus) kepada penerima (pengamat, penonton, pembaca). Semiotika komunikasi mengkaji tanda dalam konteks komunikasi yang lebih luas, yang melibatkan beragam elemen komunikasi seperti saluran (*channel*), sinyal (*signal*), media, pesan, kode (bahkan juga *noise*). Semiotika komunikasi menekankan aspek produksi tanda (*sign production*) di dalam berbagai rantai komunikasi, saluran dan media, ketimbang sistem tanda (*sign system*). Di dalam semiotika komunikasi, tanda ditempatkan pada rantai komunikasi, sehingga mempunyai peran yang penting dalam penyampaian pesan (Tinarbuko, 2008: xi).

Analisis semiotika di dalam penelitian ini akan memperlihatkan tidak saja struktur semiotika, tetapi yang lebih penting muatan lokal dari semiotika. Muatan tersebut yaitu aneka kode kultural dan kode semantik yang hidup di dalam masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat dan kebudayaan Jawa.

Komunikasi visual, menurut AD Pirous (1989 dalam Tinarbuko 2008), mengamati bahwa pada hakikatnya adalah suatu bahasa. Tugas utamanya adalah membawakan pesan dari seseorang, lembaga atau kelompok masyarakat tertentu kepada orang lain (Tinarbuko,

2008: 5). Sebagai bahasa maka efektivitas penyampaian pesan tersebut menjadi pemikiran utama seorang komunikator yang dalam penelitian ini adalah seorang komikus. Komikus menuangkan pesannya melalui media komik dalam bentuk gambar atau rupa.

Gambar merupakan salah satu wujud simbol bahasa visual yang didalamnya terkandung struktur rupa seperti garis, bentuk, warna dan komposisi. Ia dikelompokkan dalam kategori bahasa komunikasi nonverbal, dibedakan dengan bahasa verbal yang berwujud tulisan atau pun ucapan. Di dalam media seperti komik, daya dukung gambar dimanfaatkan sebagai simbol visual pesan guna mengefektifkan komunikasi. Upaya mendayagunakan simbol-simbol visual berangkat dari kenyataan bahwa bahasa visual memiliki karakteristik yang bersifat khas bahkan istimewa, untuk menimbulkan efek tertentu pada pembacanya (Tinarbuko, 2008: 7).

Untuk lebih dapat memahami semiotika komunikasi visual akan lebih mudah bila kita kembali merujuk pada akar definisi semiotika. Semiotika berasal dari kata Yunani: *semeion*, yang berarti tanda. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), berfungsinya tanda dan produksi makna. Bagi Peirce yang ahli filsafat dan logika, penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda. Artinya manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda (lihat Berger 2000 dalam Tinarbuko 2008).

Semiotika Peirce

Menurut Peirce, semua gejala (alam dan budaya) harus dilihat sebagai tanda. Pandangannya itu disebut "pansemiotik". Model tanda yang dikemukakan Peirce adalah trikotomis atau triadik. Prinsip dasarnya adalah bahwa tanda biasanya bersifat representatif, yaitu tanda adalah "sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain" (*something that represents something else*). Proses pemaknaan tanda pada Peirce mengikuti hubungan prosedural antara tiga titik, yaitu representasi (R), objek (O) interpretasi (I). R adalah bagian tanda yang dapat dipersepsi (secara fisik atau mental) yang merujuk pada sesuatu yang diwakili olehnya (O). kemudian I adalah bagian dari proses yang menafsirkan hubungan R dengan O. Oleh karena itu, bagi Peirce, tanda tidak hanya representatif, tetapi juga interpretatif. Peirce membedakan tiga jenis tanda, yakni indeks, ikon, dan lambang. Jadi berbeda dari de Saussure, bagi Peirce tanda bukan sesuatu yang terstruktur. Pemaknaan tanda mengikuti suatu proses tiga tahap.

Apabila dalam perjalanan di luar kota seseorang melihat asap mengepul di kejauhan, ia melihat R. Apa yang dilihatnya itu membuatnya merujuk pada sumber asap itu, yaitu cerobong pabrik (O). Setelah itu ia menafsirkan bahwa ia sudah mendekati sebuah pabrik ban mobil. Tanda dengan proses pemaknaan seperti itu disebut indeks, yakni yang hubungan antara R dan O bersifat langsung dan terkadang kausal (dasar kontiguitas). Dalam pada itu, apabila seseorang melihat potret sebuah mobil, ia melihat sebuah R yang merujuk pada suatu O, yakni mobil yang bersangkutan.

Proses selanjutnya ialah ia menafsirkannya sebagai mobil sedan berwarna hijau miliknya sendiri (I). Tanda dengan proses pemaknaan seperti itu disebut ikon, yakni yang hubungan antara R dan O menunjukkan identitas (dasar: identitas). Akhirnya, apabila di tepi pantai seseorang melihat bendera merah (R), maka dalam kognisinya ia merujuk pada "larangan untuk berenang" (O). Selanjutnya ia menafsirkan bahwa "adalah berbahaya untuk berenang disitu" (I). Tanda seperti itu disebut lambang yaitu yang hubungan antara R dan O bersifat konvensional (seseorang harus memahami konvensi tentang hubungan antara "bendera merah" dan "larangan berenang").

Bahasa manusia dan rambu lalu lintas adalah lambang karena pemaknaannya didasari konvensi tertentu (dasar: konvensi). Proses R-O-I disebut semiosis, yakni proses pemaknaan dan penafsiran tanda. Dalam kenyataan proses semiosis berlangsung berulang-ulang. I dapat berfungsi sebagai R baru yang merujuk pada O baru dan I baru lagi, dan begitulah seterusnya sampai tak terhingga (*unlimited semiosis*).

Model Trikotomis Peirce

Teori semiotik mengarahkan perhatiannya pada tanda, yakni "sesuatu yang mewakili sesuatu". Secara lebih khusus kita dapat mengatakan bahwa sesuatu yang diwakili itu adalah "pengalaman manusia", baik pengalaman fisik maupun pengalaman mental. Misalnya, sebuah pengalaman fisik seperti "kebakaran rumah". Pengalaman ada yang bersifat langsung (*immediate*) dan tak langsung (*mediate*) (*cf.* V. Zoest 1993). Pengalaman langsung tidak dibicarakan disini karena tidak secara langsung menyangkut semiotik. Namun dapat dikatakan bahwa pengalaman langsung mengenai peristiwa kebakaran terjadi bila kita sendiri secara fisik berada dalam peristiwa itu. pengalaman tak langsung dialami melalui tanda.

Seperti telah dikemukakan, tanda adalah "sesuatu yang mewakili sesuatu". Oleh karena itu dalam kaitan ini kita dapat mengatakan bahwa tanda adalah "sesuatu yang

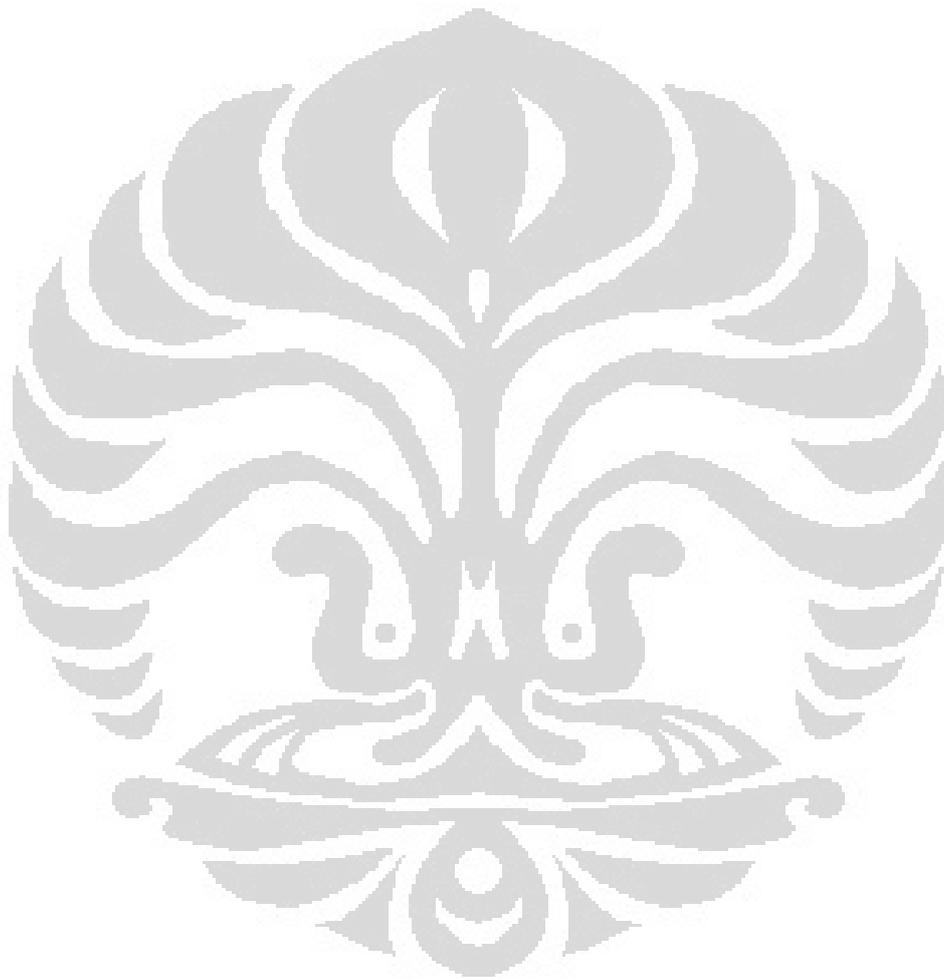
mewakili pengalaman". "Sesuatu" itu, dalam hubungan ini, misalnya asap yang terlihat dari jauh menurut semiotik disebut representasemen. Menurut model trikotomis Peirce, proses pemaknaan tanda mengikuti tiga tahap, yaitu (1) persepsi inderawi atas *representasemen* (misalnya asap yang terlihat dari jauh); (2) perujukan asap pada *objek* (peristiwa kebakaran yang tidak dialami langsung); dan (3) pembentukan *interpretan* (penafsiran, misalnya "itu pertokoan di daerah x"). Dapat kita lihat bahwa proses (2) dan (3) terjadi dalam pikiran seseorang, sedangkan (1) terjadi karena terindera oleh seseorang. Menurut teori semiotik ini, berdasarkan representasemennya, kita dapat membedakan tiga jenis tanda, yaitu *indeks*, *ikon*, dan *lambang*.

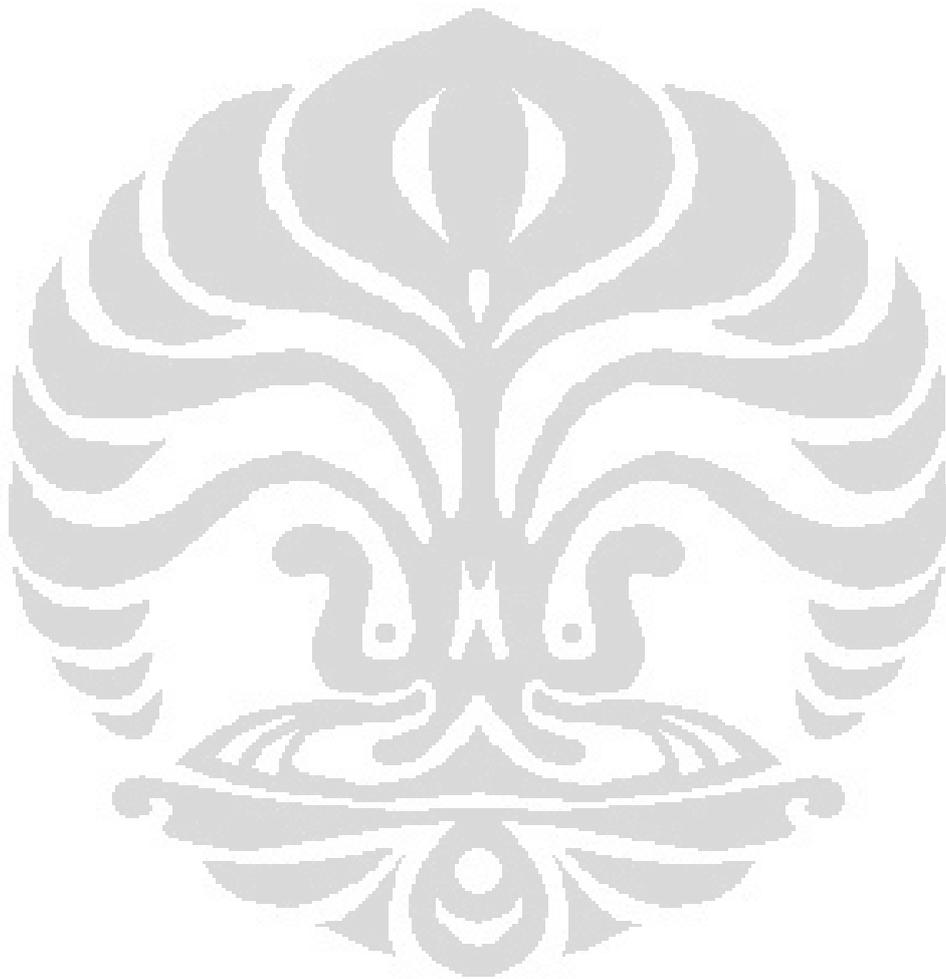
Bila kembali pada pengalaman "kebakaran rumah", maka "pengalaman" itu dapat dialami melalui tiga jenis tanda diatas. Jika pengalaman itu dialami dengan melihat "asap mengepul di kejauhan", maka asap tersebut adalah tanda yang termasuk jenis *indeks*. Indeks adalah representasemen yang mempunyai keterkaitan (*contiguity*) dengan yang diwakilinya. Kita mengetahui bahwa asap yang dimaksud adalah bagian dari kebakaran itu. Namun pengalaman diatas dapat pula dialami melalui representasemen lain, yaitu *ikon*. Misalnya foto atau gambar bergerak yang menyajikan kebakaran itu adalah ikon. Foto atau gambar bergerak itu merupakan "tiruan" kebakaran yang kita lihat dan memberitakan pengalaman itu pada kita karena memiliki keserupaan (*similarity*) dengan kebakaran tersebut. Pengalaman juga dapat diwakili oleh representasemen jenis *lambang*, yaitu suatu representasemen yang kaitan dengan objeknya didasari konvensi antara (para) pemberi tanda dan (para) penerimanya. Misalnya bunyi sirene pemadam kebakaran yang dalam konvensi masyarakat diartikan sebagai tanda adanya kebakaran.

Pemaknaan terjadi dalam sebuah proses yang disebut *semiosis*. Seperti telah dikemukakan, bagian tanda yang "ditangkap" oleh penerima tanda adalah *representasemen* yang berdasarkan pengetahuannya merujuk pada *objek*. Hubungan itu dapat didasari oleh keterkaitan (indeks), keserupaan (ikon), atau konvensi (lambang), atau gabungan ketiganya. Jadi, asap (R) mewakili kebakaran (O). Proses ini belum selesai karena, berdasarkan hubungan R-O (asap-kebakaran), penerima tanda akan melakukan penafsiran, yakni proses yang disebut *interpretan* (I). Jadi dengan melihat asap (R), seseorang menghubungkannya dengan kebakaran (O), dan dapat menafsirkan bahwa yang terbakar adalah sebuah gedung pertokoan (I). Proses inilah yang disebut semiosis, yang dapat digambarkan dalam bentuk segitiga.

2.8 Asumsi Teoritis

Nilai-nilai lokal yang merupakan hasil karya dari *subculture* dalam hal ini komik dengan konten lokal akan dapat bertahan hidup sejauh merepresentasikan nilai-nilai budaya populer yang selama ini sudah menguasai pasar secara luas yaitu *manga* sebagai salah satu produk budaya Jepang.





BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

“Tidak ada pengetahuan yang mampu menangkap karakter ‘objektif dunia’, yang ada pengetahuan itu selalu mengambil perspektif” – Michel Foucault

3. 1. Paradigma Penelitian

Paradigma diartikan sebagai suatu cara pandang untuk memahami realitas dunia. Melalui paradigma, manusia bisa menggariskan hal-hal yang seharusnya dipelajari, pernyataan yang dikemukakan, dan kaidah-kaidah yang seharusnya diikuti dalam menafsirkan jawaban. Dalam penelitian ini, paradigma yang digunakan adalah paradigma kritis, yang sangat menaruh perhatian terhadap pembongkaran aspek-aspek yang tersembunyi di balik sebuah kenyataan yang tampak (*virtual reality*), guna melakukan kritik dan perubahan (*critique and transformation*) terhadap struktur sosial (Hammad, 2004: 43).

Paradigma kritis berimplikasi terhadap asumsi ontologis, epistemologis, metodologis, dan aksiologis. Secara ontologis, paradigma ini beranggapan bahwa realitas yang kita lihat adalah realitas semu yang telah dibentuk dan dipengaruhi, antara lain oleh kekuatan sosial, politik, budaya, ekonomi, etnik, dan nilai gender, serta telah terkristalisasi dalam waktu yang panjang. Oleh karena itu paradigma ini disebut juga sebagai *historical realism* (Eriyanto, 2002: 53). Dalam konteks penelitian ini, komik Indonesia dilihat sebagai sebuah wacana yang dipengaruhi oleh kekuatan budaya karena komik sebagai sebuah kesenian tidak terlepas dari masyarakat pendukungnya.

Pada tataran epistemologis, paradigma kritis melihat hubungan antara peneliti dan realitas yang diteliti selalu dijembatani dengan nilai tertentu (*transactional/subyektivist*). Untuk itu tak perlu memisahkan nilai subyektif dengan fakta obyektif. Peneliti harus memahami suatu realitas dengan menggunakan perspektif si pelaku (pembentuk) dari realitas (teks). Dalam penelitian kritis, tak dapat dihindari unsur subyektivitas. Pengalaman, latar budaya, pendidikan, afiliasi politik, serta keberpihakan peneliti dalam menafsirkan suatu teks akan mempengaruhi interpretasi. Dalam penelitian ini, membaca komik berarti memeriksa komik sebagai suatu kerja pembongkaran terhadap sebuah kajian teks. Oleh karena itu subyektivitas peneliti tidak dapat dihindarkan.

Pada jenjang metodologi, paradigma kritis mencakup dua aspek yaitu:

- a. Partisipatif, peneliti menempatkan diri sebagai aktivis dalam proses transformasi sosial.
- b. Multilevel, mengutamakan analisis komprehensif dan tekstual.

Dengan mengikuti aturan metodologis paradigma kritis secara multilevel, penelitian yang baik diharapkan memenuhi tiga kriteria yaitu: Pertama, *historical situatedness* – keharusan memperhatikan konteks sejarah, sosial, budaya, ekonomi, politik, etnik, dan gender; Kedua, keberhasilan menghindari ketidaktahuan dan kesalahpengertian; Ketiga, kemampuan mendorong perubahan sosial.

Pada jenjang aksiologis, paradigma kritis ditandai tiga hal yaitu nilai, etika, dan pilihan moral. Ketiga hal ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam suatu penelitian. Dalam hal ini peneliti menempatkan diri sebagai transformatif intelektual, advokasi, dan aktivis agar dapat menemukan nilai-nilai yang telah dimediasikan (Fairclough, 1995: 59).

3. 2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah sebuah pendekatan yang mencoba mendeskripsikan suatu keadaan tertentu, dengan cara antara lain melakukan pengamatan terhadap obyek atau suatu keadaan tersebut. Guna memahami pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menurut Creswell (2002: 5) terlebih dahulu kita harus memahami asumsi-asumsi paradigma kualitatif.

Pertama, masalah ontologis, mengenai apa itu nyata. Dalam penelitian ini realita adalah subyektif. Ini berarti pembaca (peneliti) menafsirkan penelitian tersebut. Pendekatan kualitatif mengemukakan realita yang terkonstruksi sehingga digunakan peneliti untuk mendeskripsikan kenyataan yang ada untuk dapat diungkap lebih dalam lagi.

Sementara secara epistemologis mengenai hubungan peneliti dengan yang diteliti, peneliti kualitatif berinteraksi dengan obyek penelitian. Peneliti mengamati subyek penelitian dalam periode waktu lama. Ringkasnya, peneliti berusaha meminimalkan jarak antara dirinya dan yang diteliti. Mengenai masalah aksiologis atau peran nilai, pendekatan kualitatif sarat nilai dan bias. Meskipun demikian peneliti melaporkan nilai dan prasangkanya serta nilai informasi yang dikumpulkan dari lapangan. Secara retorika atau bahasa penelitian, penelitian

kualitatif seperti ini akan menggunakan kata-kata seperti *pemahaman* dan *penemuan* (Creswell, 2002: 6).

Pendekatan kualitatif mengamati keseluruhan proses secara holistik dan tidak dapat dipecah-pecah. Setiap realitas yang diamati bersifat subyektif sesuai dengan referensi yang ada dalam penelitian ini. penelitian kualitatif dalam studi komunikasi ini memusatkan pada penganalisaan makna yang disampaikan atau tidak, tanpa harus mengkajinya dengan perangkat statistik (Fiske, 1990: 280)

Penelitian kualitatif menggunakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis atau tuturan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Kick and Miller (1986) menjelaskan penelitian kualitatif sebagai tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan yang secara fundamental tergantung pengamatan manusia dalam kawasannya sendiri, serta berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasa dan permasalahannya (Moleong, 1990: 3).

Peneliti kualitatif menginterpretasikan data dengan memberi makna, menerjemahkan , dan membuat data menjadi dimengerti dengan mencari tahu cara orang-orang yang diteliti melihat dunia, mendefinisikan situasi, atau mengartikannya. Data yang didapat bersifat subyektif dalam bentuk teks, kata-kata tertulis, frasa, pengamatan dan peristiwa dalam kehidupan sosial (Neuman, 2003: 445).

Peneliti percaya bahwa tindakan sosial atau pernyataan yang didapat sangat tergantung pada konteks sosial budaya yang dialami atau terjadi dari obyek penelitian. Sehingga dalam penelitian kualitatif, individu tidak diisolasi ke dalam variabel atau hipotesis, tapi dipandang sebagai bagian dari suatu keutuhan (Moleong, 1990: 3).

3. 3. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian yang bersifat deskriptif bertujuan untuk membuat gambaran tentang suatu fenomena atau penggambaran sejumlah fenomena secara terpisah-pisah. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tatacara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena (Nazir, 1998: 63–64). Jadi penelitian deskriptif hanyalah memaparkan suatu situasi atau peristiwa (Rakhmat, 2000: 24).

Menurut Rakhmat tujuan dari penelitian deskriptif adalah :

1. Mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada.
2. Mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku.
3. Membuat perbandingan atau evaluasi dan
4. Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

Penelitian ini berusaha mengungkapkan masalah kebudayaan yang terdapat dalam sebuah produk komunikasi, yakni komik. Selain itu penelitian ini berusaha menyajikan gambaran mengenai wacana kebudayaan tandingan yang terdapat pada sebuah teks dalam komik.

3. 4. Strategi Penelitian

Penulis menggunakan strategi penelitian *social constructionism*. Menurut Shadish, *social constructionism*, mengacu pada mengkonstruksi pengetahuan mengenai realitas, bukan konstruksi realitas itu sendiri. Konstruksionis umumnya berpendapat bahwa manusia tidak memiliki akses langsung, stabil terhadap realitas eksternal yang perlu diketahui. Semua pemahaman kita secara kontekstual tertanam, terbentuk secara interpersonal dan terbatas (Patton, 2002: 96).

Konstruksi sosial atau filosofi konstruktivis dibangun dari pandangan relativitas ontologi yang memandang bahwa semua pendapat yang mempertahankan tentang sebuah keberadaan tergantung dari pandangan dunia yang dipengaruhi data empiris mengenai dunia. *Social constructivist* berusaha memahami bagaimana pengalaman seseorang serta latar belakang mempengaruhi orang itu dalam memahami dan berkomunikasi di dunia.

3.5. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini terdiri dari berbagai unit analisis (*multi level analysis*). Pertama pada level teks dengan unit observasi berupa komik *Garudayana* karya Is Yuniarto. Kedua pada level *discourse practice* dengan unit analisis berada di proses produksi dan konsumsi teks. Pada unit analisis ini, unit observasi berada pada individu. Ketiga *social*

cultural practice, pada level ini komik *Barong dan Putri Bunga* yang juga karya Is Yuniarto menjadi unit observasi yang dipahami sebagai teks acuan.

3.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini terdiri beberapa metode pengumpulan data yang digunakan. Pertama adalah semiotika Peirce untuk digunakan pada level teks. Kedua adalah wawancara mendalam pada individu di level *discourse practice*. Ketiga adalah telusuran pustaka dan intertekstualitas pada level *social cultural practice*. Dapat digambarkan dalam tabel berikut:

Kerangka Tabel Metodologi Penelitian

Level Analisis		Metode Pengumpulan Data	Unit Analisis	Unit Observasi
Level teks		Semiotika Peirce	Teks	Komik Lokal <i>Garudayana</i>
Level discourse practice	Produksi teks	Wawancara mendalam komikus <i>Garudayana</i>	Individu	Individu
	Konsumsi teks	Wawancara mendalam pembaca <i>Garudayana</i>	Individu	Individu
Level social cultural practice		Studi pustaka dan intertekstualitas	Teks	Komik <i>Barong dan Putri Bunga</i>

3.7. Alasan Pemilihan Unit Analisis

Teks dalam komik dipilih sebagai unit analisis penelitian ini untuk beberapa alasan. Pembaca utama komik adalah anak muda berusia antara 15 sampai dengan 25 tahun. Sehingga komik disinyalir memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada golongan usia ini (Bonneff, 1998: 195). Komik juga dikatakan sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya (Kusrianto, 2007: 186).

Dalam kaitannya dengan proses komunikasi maka dalam komik perpindahan pesan tersebut berjalan dari pikiran komikus ke tangan, dari tangan ke kertas, dari kertas ke mata dan dari mata ke pikiran pembaca. Artinya pesan komikus mengalir tanpa terpengaruh apapun untuk sampai kepada pembaca (McCloud, 2001: 195)

Selain itu komik merupakan bentuk komunikasi yang membawa pembaca ke dalam ruang-ruang imajinasi baru. Keterlibatan secara emosional kadangkala terasa dalam dialektika komik. Apalagi jika alur cerita yang disajikan bersinggungan secara langsung dengan pengalaman empiris yang dialami pembaca. (Darmawan dan Yunanto, 2005: 12).

Komik pewayangan *Garudayana* karangan Is Yuniarto dipilih menjadi unit observasi dikarenakan komik ini adalah komik wayang pertama yang kembali terbit setelah 20 tahun lamanya komik Indonesia mati suri. Komik ini dapat dikatakan sebagai pembuka jalan bagi komikus-komikus anak bangsa yang mengangkat tema lokal yang serupa. Selain itu komik *Garudayana* menjadi semacam mata rantai bagi komik pewayangan antara generasi komik tua (sekitar tahun 70-an keatas) dengan generasi komik muda (penikmat *manga*) saat ini. Oleh karena itu membicarakan identitas keIndonesiaan di tengah kontestasi pengakuan kedua generasi ini menjadi signifikan.

3.8. Proses Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana kritis dari Norman Fairclough, untuk membangun suatu model analisis wacana yang mempunyai kontribusi dalam analisis sosial dan budaya. Fairclough mengkombinasikan tradisi analisis tekstual, yang selalu melihat bahasa dalam ruang tertutup dengan konteks masyarakat yang lebih luas.

Fairclough membagi analisis wacana dalam tiga dimensi teks, *discourse practice* dan *sociocultural practice*. Teks akan dianalisis secara semiotik dengan melihat sebagian unsur-

unsur visual yang terdapat dalam komik. Elemen yang dianalisis tersebut digunakan untuk melihat masalah bagaimana identitas ini ditampilkan.

Analisis wacana kritis merupakan dimensi yang berhubungan dengan proses produksi dan konsumsi teks. Proses konsumsi teks bisa jadi juga berbeda dalam konteks sosial yang berbeda. Konsumsi juga bisa dihasilkan secara personal ketika orang mengkonsumsi teks (seperti ketika menikmati puisi) atau secara kolektif (peraturan perundang-undangan).

Analisis *sociocultural practice* didasarkan pada asumsi bahwa konteks sosial yang ada di luar media mempengaruhi bagaimana wacana yang muncul dalam media. Konteks disini memasukan banyak hal, seperti konteks situasi.

Sociocultural practice ini memang tidak berhubungan langsung dengan teks tetapi ia menentukan bagaimana teks diproduksi dan dipahami. Hubungan itu dimediasi oleh *discourse practice*. *Sociocultural practice* menggambarkan bagaimana kekuatan-kekuatan yang ada dalam masyarakat memaknai dan menyebarkan ideologi yang dominan kepada masyarakat (Eriyanto, 2002: 320-321).

Salah satu gagasan penting dari Fairclough adalah mengenai intertekstualitas. Menurutnya, analisis intertekstualitas merupakan jembatan antara analisis teks dan analisis *discourse practice*. Analisis intertekstualitas merupakan analisis teks berdasarkan perspektif *discourse practice* (Fairclough, 1995: 223)

Intertekstualitas adalah sebuah istilah dimana teks dan ungkapan dibentuk oleh teks yang datang sebelumnya, saling menanggapi dan salah satu bagian dari teks tersebut mengantisipasi lainnya. Semua pernyataan atau ungkapan didasarkan oleh ungkapan yang lain, baik eksplisit maupun implicit. Disini kata-kata lain dievakuasi, diasimilasi, disuarakan, dan diekspresikan kembali dengan bentuk lain (Eriyanto, 2002: 305-306)

Fairclough berusaha menghubungkan antara analisis teks pada level mikro dengan konteks sosial yang lebih besar, dalam hal ini *sociocultural practice*. Pada tahap analisis, ketiga tahapan itu dilakukan secara bersama-sama. Analisis teks bertujuan mengungkap makna itu dan itu bisa dilakukan diantaranya dengan menganalisis bahasa secara kritis. *Discourse practice* memediasi teks dengan konteks sosial budaya (*sociocultural practice*). artinya hubungan antara sosiobudaya dengan teks bersifat tidak langsung dan disambungkan *discourse practice* Eriyanto (2002: 326).

3.9. Keabsahan Penelitian

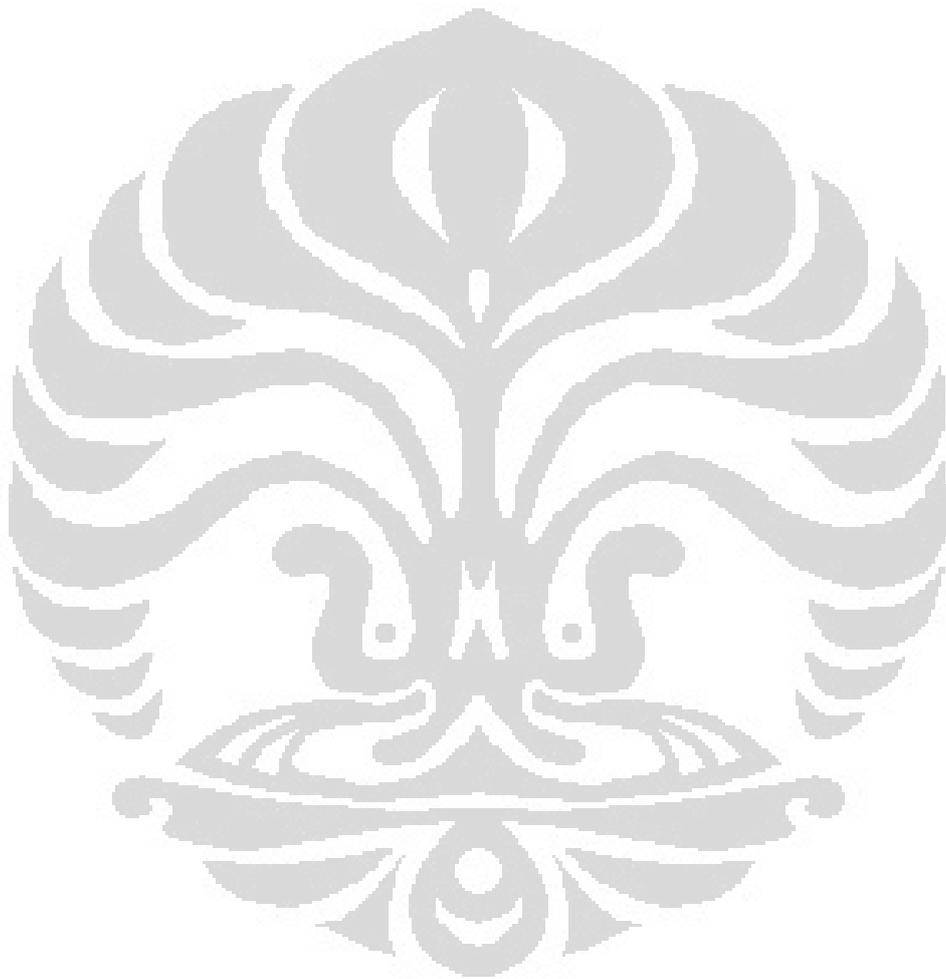
Dalam bukunya “Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia”, Poerwandari (2005) menjelaskan bahwa kualitas sebuah penelitian dapat dilihat melalui berbagai kriteria, yaitu:

1. *Credibility*. Aspek kredibilitas dalam penelitian ini penulis lakukan melalui analisis semiotika untuk level teks pada setiap panelnya sehingga mampu menunjukkan kuatnya konten yang dapat menggambarkan nilai-nilai *manga*. Kondisi ini kemudian dikonfirmasi pada hasil wawancara dengan informan penelitian untuk lebih mempertegas sejauh mana *Garudayana* mampu menjangkau informan khalayaknya.
2. *Transferability*. Jika peneliti lain melakukan penelitian yang serupa, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bahwa nilai-nilai *manga* yang merupakan budaya populer jika diaplikasikan pada komik yang memiliki identitas lokal akan dapat diminati masyarakat luas.
3. *Dependability*. Hasil analisis dengan menggunakan model Fairclough telah menemukan adanya keterkaitan satu sama lain pada setiap jenjang analisis. Tiap analisis pada masing-masing jenjang saling mendukung satu sama lain. Misalnya bagaimana hasil analisis pada jenjang teks dengan menggunakan metode semiotika Pierce ketika dikonfirmasi kepada para informan pada jenjang konsumsi teks mampu menunjukkan betapa kuatnya nilai-nilai budaya populer menguasai pasar, sehingga komik *Garudayana* yang memiliki konten lokal dapat dinikmati informan khalayaknya.
4. *Confirmability*. Keseluruhan hasil analisis teks dan konsumsi teks sudah sesuai dengan hasil analisis pada jenjang produksi teks. Mengenai hal ini secara jelas menunjukkan adanya kesesuaian antara ide atau gagasan komikus *Garudayana* dalam menjual nilai-nilai *manga* yang dipertukarkan dalam bentuk simbol-simbol pada konten yang memiliki identitas lokal.

3.10. Kelemahan dan Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini adalah tidak mewawancarai pemerhati komik dalam rangka melengkapi taraf *sociocultural* untuk melihat bagaimana kondisi perkembangan komik lokal di Indonesia yang dalam *positioning*-nya diantara komik-komik impor (*manga*).





BAB 4

GAMBARAN FENOMENA KOMIK DUNIA DAN GARUDAYANA

“Keberadaan komik dalam dunia industri tak bisa dipandang sebelah mata. Amerika menjulukinya *sequential art*, dan Perancis memerhitungkannya sebagai seni ke sembilan.”

- *Conceptmagz*, 2007.

4.1 Fenomena Komik Dunia

Seperti yang kita semua ketahui, komik atau *comic* merupakan sebutan mendunia untuk cerita yang dituturkan lewat gambar di atas kertas. Namun beberapa negara juga mempunyai sebutan sendiri-sendiri, misalnya Jepang dengan *Manga*, Cina dengan *Manhua* dan Korea dengan *Manhwa*. Bahkan Indonesia pun seharusnya memiliki istilahnya sendiri yakni cergam.

Majalah *Concept* menggunakan istilah ini dalam tataran identitas untuk dapat membedakannya dengan komik yang berasal dari luar negeri. Sementara itu menurut Sodikin (2008), 156, cergam atau cerita gambar adalah terminologi komik zaman dulu yang merupakan suatu sejarah lama komik Indonesia yang tidak merupakan bagian dari kehidupan kekinian komikus lokal yang bergaya Jepang. Cergam dianggap merujuk pada komik Indonesia di tahun 60-an yang terpengaruh dengan gaya gambar realis.

Cikal bakal fenomena industri komik dunia pada awalnya muncul di Eropa dalam bentuk karikatur pada abad 18. Karikatur yang cukup berpengaruh ini dibuat oleh Thomas Rowlandson dan James Gilray. Karikatur adalah deformasi berlebihan atas wajah seseorang, biasanya orang terkenal dengan “mempercantiknya” dengan penggambaran ciri khas lahiriahnya untuk tujuan mengejek (Sudarta, 1987: 49). Setelah itu kemudian terbit buku cerita dengan ilustrasi gambar, *Max and Moritz* (1865), karangan Wilhelm Busch. Perkembangan terus terjadi hingga awal abad 19, dimana keluar buku cerita bergambar yang ditenggarai sebagai komik modern pertama, *Histoire de M. Vieux*

Bois (1837) karya Rodolphe Töpffer yang disebut-sebut sebagai Bapak Komik Modern (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 6).

Masih menurut *Concept*, Belgia dan Perancis adalah dua negara di Eropa yang lebih berperan dalam mengembangkan komik Eropa, sehingga muncul istilah Franco-Belgian Comic. Berawal di Belgia tahun 1929, Koran mingguan *Le Petit Vingtième* memuat seri *The Adventure of Tintin* karya Herge, yang saat itu ceritanya masih mengandung unsur politis dan rasis (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007,6).

Unsur politis dan rasis dalam komik *Tintin* kemudian hari dibuktikan kebenarannya melalui penelitian yang dilakukan oleh Saputra (1995). Dalam penelitiannya mengenai analisis wacana terhadap komik *Tintin*, Saputra menemukan penggambaran berbagai bangsa di dunia selain bangsa kulit putih demikian memprihatinkan. Bangsa Afrika distereotipekan sebagai budak sedangkan bangsa kulit putih sebagai tuannya. Bangsa Indian memiliki sifat keterbelakangan sedangkan Spanyol dan Portugis dimaknai sebagai bangsa yang suka revolusi dan hura-hura.

Dapat dikatakan bahwa *Tintin* adalah komik pertama yang memberi gambaran praktik stereotipe terhadap berbagai bangsa di dunia. Hal ini mungkin dikarenakan ketika pengetahuan suatu kelompok masyarakat demikian minimnya terhadap kelompok masyarakat lain, maka stereotipe kerap menjadi acuan untuk melengkapi pengetahuan tersebut. Oleh karena itu penelitian yang dilakukan Saputra juga membuktikan bahwa komik sebagai media dapat dipengaruhi sekaligus mempengaruhi budaya.

Selain *Tintin* kemudian menyusul komik-komik Eropa lainnya yang turut mencuri perhatian dunia, yaitu *Lucky Luke* (1955) karya Maurice de Bevere alias Morris yang awalnya dimuat di majalah *Le Journal de Spirou*. *Les Schtroumpfs* atau yang lebih dikenal dengan *The Smurf* karya Peyo juga dimuat di *Le Journal de Spirou* (1958). Kemudian *Asterix* (1959) karya René Goscinny dan Alberto Uderzo yang dimuat di majalah *Pilote*, serta *Arad en Maya* (1960-an) karya Lo

Hartog van Banda dan Jan Steman (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007,6).

Dalam artikel pada majalah *Concept* dikatakan bahwa sederet komikus diatas tanpa disadari memberikan gaya baru dalam berkomik. Seperti komik populer Tintin yang mengenalkan gaya garis bersih atau halus, dimana bayangan objek gambar diminimalkan. Selain itu ada juga gaya dinamis yang mengandalkan beragam ketebalan garis untuk memberi tekanan visual, seperti yang diterapkan oleh Morris dan Peyo (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007,6).

Ini menunjukkan bahwa sejak dulu isu pengaruh terhadap gaya gambar dalam berkomik adalah sesuatu yang wajar. Meskipun akhir-akhir ini dipermasalahkan karena terkait dengan masalah nasionalitas seorang komikus. Seperti misalnya apakah komikus Indonesia yang bergaya *manga* tetap dianggap sebagai komik Indonesia, seperti dalam penelitian yang dilakukan Sodikin (2008). Namun ternyata fenomena saling mempengaruhi gaya gambar di kala itu tidak dianggap sebagai suatu masalah besar.

Saat itu, bukan berarti komik-komik dari luar Eropa – seperti komik Amerika dan Jepang – tak beredar di pasar Eropa, hanya saja kurang mendapat perhatian pasar. Hanya komik-komik seperti *The Spirits*, *Peanuts* dan *Calvin and Hobbes* yang mendapat sambutan cukup baik di pasar Eropa. Baru kira-kira menjelang tahun 2000, pasar komik Eropa digempur *manga* yang memengaruhi perkembangan komik di sana (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007,6).

Fenomena komik di Amerika Serikat sendiri timbul dari pengaruh kuatnya industri komik di Eropa. Di Amerika, kemunculan *Max and Moritz* karya Wilhelm Busch menjadi inspirasi bagi Rudolph Dirks saat membuat komik berjudul *The Katzenjammer Kids* (1897). Di masa ini, cerita-cerita komik kebanyakan mengenai anak-anak dan binatang yang lucu-lucu (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 7). Hal ini tidaklah terlepas dari

pengaruh perkembangan awal komik di Eropa yang kisahnya diangkat dari cerita bergambar.

Menurut majalah *Concept* industri komik Amerika akhirnya baru memperlihatkan pertumbuhan yang berarti di tahun 1930-an dengan keluarnya komik-komik petualangan. Diantaranya Tarzan of The Apes (1929) karya Harold Rudolf Foster alias Hal Foster yang dijuluki master dunia gambar, Dick Tracy (1931) karya Chester Gould, dan Flash Gordon (1934) karya Alex Raymond. Masa ini disebut sebagai era emas yang memiliki tiga karakteristik, yaitu: fiksi ilmiah, cerita detektif dan petualangan.

Flash Gordon sendiri merupakan hasil pengembangan ide Raymond saat hendak menciptakan superhero fiksi ilmiah. Kejayaan komik negeri Paman Sam ini disambut dengan membuat mainan karakter Flash Gordon dan menayangkan serialnya, yang pada zaman itu merupakan serial termahal (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 7). Serial tersebut dikatakan yang termahal karena karakter Flash Gordon di masa itu demikian populernya. Saking populernya hingga pada tahun 1950-an ada komik Indonesia berjudul Kapten Komit karya Ong Kong yang jelas mencoba mengimbangi karakter Flash Gordon.

Bila mengintip negeri sendiri, pada era ini banyak bermunculan komik-komik Indonesia yang mencoba mentranposisi (bahkan menjiplak) komik barat. Selain Kapten Komit ada juga komik Sri Asih yang diterbitkan oleh penerbit melodi di Bandung, berkisah tentang petualangan superhero perempuan dimana gayanya mengimitasi tokoh Wonder Woman. Begitu kuatnya pengaruh komik barat, hingga hampir semua komik Indonesia di masa ini bercerita tentang sosok jagoan yang memanfaatkan kekuatan dan kesaktiannya untuk berpetualang, melindungi dan membela keadilan serta kaum yang lemah (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 21).

Lebih jauh lagi dalam artikel *Concept* dikatakan proses yang berkembang dalam industri komik kemudian melahirkan komik tipikal Amerika, superhero. Superman karya Jerry Siegel dan Joe Shuster merupakan *landmark* komik

superhero. Menyusul kesuksesannya sebagai pelopor subgenre fantasi baru, dibuatlah komik berseri di tahun 1939 dengan kemampuan tambahan seperti terbang dan mendorong benda super berat. Superman pun jadi mitos superhero sempurna di era modern. Selain Superman, tokoh superhero fiksi ilmiah yang mencuri perhatian adalah Batman yang diciptakan oleh Bob Kane dan diterbitkan DC Comics sebagai bagian dari Detective Comics No 27 (1939).

Karakter Superman dan Batman yang demikian fenomenal begitu mengakar di hampir seluruh penjuru dunia. Superman sendiri adalah salah satu karakter komik yang begitu ikonik dan terasa dekat dengan nilai-nilai Amerika. Bahkan ketika sang komikusnya sendiri merasa bosan dengan tokoh ciptaannya itu lalu kemudian membunuhnya, publik Amerika ramai-ramai menggelar demonstrasi yang menyatakan keinginan mereka agar tokoh Superman kembali dihidupkan. Superman pun kembali dihidupkan sekali lagi melalui komik. Tidak puas sampai disitu Hollywood pun turut serta menggarap *Superman Returns* versi layar lebar.

Dalam periode 1940-1945, muncul ratusan komik superhero meski hanya beberapa yang bertahan. Karena di saat yang sama berlangsung perang dunia II. Komik yang muncul biasanya memuat ideologi tertentu dan nilai moral. Komik PD II yang terkenal adalah Captain America (1941) karangan Jack Kirby dan Joe Simon (*Concept Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 7*).

Tokoh rekaan Captain America nampaknya merupakan pengejawantahan dari negara Amerika Serikat pada konteks itu. Hal ini nampak dari pakaian yang dikenakan sang Captain yang didominasi warna biru, merah dan putih, yang merupakan perlambang dari bendera Amerika. Belum ditambah perisai yang menjadi senjata andalannya yang berlambangkan bintang. Tokoh Captain America diciptakan sebagai bentuk propaganda pemerintah Amerika kepada rakyatnya agar mendukung kebijakan perang. Ini berarti karakter dalam komik pun memiliki fungsinya sebagai penyampai pesan propaganda.

Pasca perang dunia II, industri komik di Amerika kembali menggeliat. Dengan berakhirnya perang, komik dengan genre baru pun bermunculan. Komik dengan genre roman adalah yang pertama kali muncul se usai perang. Sesuai namanya konten yang dibawakannya cukup vulgar dengan pesan-pesan seksual yang cukup eksplisit. Baru pada tahun 1948 muncul komik serbuan komik bergenre barat (*cowboy*), kriminal dan horor (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 9).

Dalam artikelnya, majalah *Concept* juga menyebutkan bahwa aktifnya geliat industri komik di Amerika justru menimbulkan aksi unjuk rasa di kalangan akademik dan orang tua. Hal ini dikarenakan isi komik yang sarat dengan adegan kekerasan dan mengandung pornografi, dipandang sangat berpengaruh buruk bagi anak-anak. Ditambah lagi kampanye anti komik yang dipimpin Dr. Frederick Wertham dan penerbitan bukunya yang berjudul *Seduction of Innocent* (1954). Dalam buku tersebut Wertham mengemukakan pendapatnya bahwa komik adalah produk sastra yang buruk dan dapat menjadi penyebab serius akan kejahatan di kalangan generasi muda.

Hal ini menggiring Kongres Amerika untuk mengeluarkan Comics Code Authority atau yang disingkat dengan CCA pada tahun 1954. Meski CCA sebenarnya tak memiliki otoritas untuk menindak tegas majalah komik yang melanggar aturan. Namun distributor majalah komik di era tersebut merasa lebih aman dengan menyertakan cap Comics Code (*Concept* Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 10).

Menurut *Concept*, dibatalkannya penerbitan *Captain America* No 75 di tahun 1950 dan berakhirnya cerita yang menyertakan tim superhero Justice Society of America dalam komik *All Star Comics* di tahun 1951 menjadi sinyal runtuhnya zaman emas komik di Amerika. Comics Code Authority juga memaksa EC Comics membuang banyak judul komik mereka. Hal ini membuat tak satupun komik keluaran EC Comics diterima pasar dan terbitan mereka yang bertahan hanya dari *Mad Magazine*.

Di akhir tahun 1960-an, komik-komik *underground* bermunculan. Komik-komik ini biasanya dibuat oleh satu artis dan distribusinya yang luas membuat komik *underground* berkembang baik. Cerita-cerita yang diangkat dari komik *underground* terkait dengan situasi sosial yang terjadi dan cenderung satire (*Concept Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 10*). Komik-komik ini sama sekali tak mengubris CCA. Jangankan mengerem diri, kreativitas yang mereka miliki malah dipergunakan untuk menerobos aturan-aturan CCA. Bahkan dengan kreatif mereka memarodikan capnya menjadi CCAA atau Comics Code Anti Authority (Ajidarma, 2011: 6).

Sementara itu pada tahun 1971, Marvel Comics bekerja sama dengan pemerintah Amerika Serikat untuk membuat komik yang memuat bahaya narkoba. Namun CCA tidak berkenan untuk menyetujui penerbitan komik tersebut karena manghadirkan visual narkotika dan sejenisnya. Di saat yang sama, meski CCA tidak menyetujui, komik *The Amazing Spiderman No 96 – 98* tetap diterbitkan. Kebijakan CCA tentunya semakin lama mendulang kritik yang berkepanjangan. Di tahun yang sama CCA direvisi, dimana komik-komik diperbolehkan memvisualkan narkotika dan sejenisnya selama menceritakan penggunaan narkoba adalah kebiasaan yang buruk serta cerita horor diperbolehkan lagi tampil (*Concept Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 10*).

Melihat fenomena ini nampaknya kajian komik sebagai sebuah media komunikasi sudah seharusnya ditanggapi secara lebih serius lagi. Komik disini dapat dijadikan media persuasi untuk menyampaikan nilai-nilai yang positif kepada khalayaknya. Mengkampanyekan bahaya narkoba melalui komik yang sebagian besar pembacanya berusia muda dapat dikatakan sebuah langkah yang cukup jitu. Karena dengan demikian khalayak yang dituju akan merasa lebih mudah menangkap pesannya secara visual sehingga efektifitas pesan pun tercapai.

Dalam artikel pada majalah *Concept* dikatakan, munculnya komik dengan isu sosial yang diangkat dalam komik *The Amazing Spiderman*, menandakan era

modern di industri komik Amerika. Longgarnya peraturan CCA, akibat gencarnya kritikan yang datang terhadapnya, membangkitkan komik bergenre horor kembali mencuat. DC Comics menerbitkan *Swamp Thing* di tahun 1971 karya Len Wein dan Berni Wrightson. Sedangkan Marvel Comics menerbitkan *Tomb of Dracula* di tahun 1972 karya Gene Colan dan Tom Palker serta *Ghost Rider* di tahun 1973 karya Howard Mackie dan Javier Saltares.

Era modern ini juga diwarnai dengan kehadiran novel grafis karya Will Eisner, *A Contract With God* (1978). Ciri era modern adalah: (1) Karakter tokoh yang terlibat lebih suram, serta psikologisnya rumit. (2) Pencipta komik semakin dikenal dan terlibat aktif dalam perubahan industri komik. (3) Komik-komik independen berkembang dan perusahaan penerbit komik semakin komersil. Sampai sekarang, industri komik di Amerika masih menjalani era modern (*Concept Majalah Desain Grafis vol 04 edisi 20 tahun 2007, 10*).

Fenomena komik untuk kalangan Asia, bisa dibilang yang terbesar adalah Jepang dan Cina. Jepang dengan *manga*-nya bahkan kini memengaruhi industri komik tak hanya Asia, tapi juga Eropa dan Amerika. Fenomena komik di Jepang muncul ketika Suiho Tagawa mengeluarkan *Private Second Class Norakuro* pada tahun 1931. Komik ini mengangkat kisah seekor anjing militer. Suiho yang merupakan lulusan *Japan School of Art* ini kemudian dikenal sebagai pionir industri manga di Jepang.

Dalam perkembangannya, industri komik Jepang dipengaruhi oleh dua peristiwa besar yaitu gerakan Meiji dan perang dunia II. Okupasi Amerika atas Jepang di tahun 1945-1952 cukup mempengaruhi peredaran komik, seperti Disney di Jepang. Jadi bisa dikatakan perkembangan *manga* adalah simbiosis antara perkembangan estetika dan kebudayaan Jepang yang berinteraksi dengan pengaruh-pengaruh barat yang menimbulkan adanya inovasi dan transnasionalisasi.

Manga modern muncul setelah perang dunia II, dimana militeristik dan ultranasional membentuk infrastruktur politik dan ekonomi di Jepang. Meski saat

itu ada kebijakan Amerika Serikat mensensor kesenian yang memuja militer Jepang, namun dalam hal ini publikasi manga tidak terpengaruh.

Pada tahun 1947 konstitusi Jepang membekukan segala bentuk sensor. Hal ini menghasilkan ledakan kreativitas artistik. Dua seri *manga* pun terbit. Yang pertama adalah Tetsuwan Atomu atau yang biasa disebut Astro Boy karya Ozamu Tezuka (1951) dan Sazae-san (1946) karya Machiko Hasegawa. Kedua komik ini kemudian memengaruhi perkembangan *manga* selanjutnya.

Demikian juga pengaruh Amerika sangat tampak dalam dua komik diatas. Komik pertama dari segi visualnya dimana Astro Boy memiliki mata besar dipengaruhi oleh kartun asal Amerika Serikat pada zaman itu, Betty Boop (1930) karya Max Fleischer serta Mickey Mouse (1928) karya Walt Disney dan Ub Iwerks, serta Bambi (1942) – animasi keluaran Walt Disney yang diadaptasi dari buku cerita karya Felix Salten yang ia tulis tahun 1923. Tezuka kemudian dianggap sebagai penemu gaya mata besar di dunia animasi Jepang. Sedangkan pengaruh Amerika pada komik kedua terlihat kental pada isi ceritanya. Tokoh Sazae-san diceritakan tak seperti wanita Jepang kebanyakan yang memakai kimono atau sangat patuh pada suaminya. Ia berani menjadi dirinya sendiri dan berpakaian ala barat.

Kemunculan dua komik tersebut tidak hanya memengaruhi komikus lainnya dalam membuat *manga*, tapi juga memecah pasar *manga* berdasarkan seksual. Shonen adalah sebutan *manga* untuk pembaca laki-laki dan Shojo sebutan *manga* untuk pembaca perempuan. Menyinggung mengenai gaya dalam *manga*, tak ada karakter khusus, karena gaya gambar dalam *manga* bisa terdiri dari gambar realistik hingga gambar yang ekstrim deformasi.

Walau pada masa pertumbuhannya *manga* dipengaruhi oleh komik-komik Amerika, bukan berarti *manga* tidak dilirik negara lain. Ada juga komik-komik asal Amerika yang dipengaruhi oleh *manga*, seperti Ninja High School karya Ben Dunn dan Zot! Karya Scott McCloud. Vernon Grant adalah artis Amerika pertama yang mengenalkan pendekatan visual yang mengenalkan pendekatan visual dan

konsep ala *manga* ke dunia kartun Amerika. Selain AS, pengaruh *manga* juga menyeberang hingga Eropa, yang diprakarsai oleh Frederic Boilet. Kartunis asal Perancis ini mencoba mengombinasikan gaya artistic komik Eropa dan kelebihan *manga* yang terletak pada cerita. Hasilnya adalah Mariko Parade karya Frederic Boilet dan Kan Takahama. Kombinasi ini dikenal dengan nama *Nouvelle Manga*.

Selain Jepang, Cina adalah negara kedua yang memengaruhi fenomena komik dunia. Awalnya fenomena ini muncul di Lianhuanhua, sebuah buku gambar sebedar telapak tangan yang tersohor di Shanghai pada tahun 1920-an, disebut-sebut sebagai cikal bakal *manhua*. Majalah *manhua* pertama, Shanghai Skeeth, terbit tahun 1928. Dalam kurun waktu 1934 sampai 1937, majalah *manhua* dipakai sebagai media propaganda dengan pecahnya perang antara Cina dan Jepang untuk kedua kalinya.

Pada tahun 1941, Jepang menduduki Hong Kong yang berimbas pada berhentinya produksi *manhua*. Kekalahan Jepang di kancah perang internasional tahun 1945 memberikan angin segar pada kebangkitan *manhua*. Namun secara politis kekalahan Jepang tersebut membagi Cina menjadi dua aliran yaitu nasionalis dan komunis. Di masa itu muncul *manhua* yang cukup kritis membaca situasi politik yang terjadi – karya Renjian Huahui, *This Is Cartoon Era*.

Kerusuhan di Cina masih berlanjut hingga tahun 1960-an dan meningkatkan jumlah imigran dari Cina ke Hong Kong. Hong Kong pun menjadi pasar yang potensial bagi *manhua*. Majalah *manhua* yang paling berpengaruh di kalangan dewasa adalah *Cartoons World* (1956), yang memompa penjualan dahsyat Uncle Choi, tokoh pahlawan yang diciptakan oleh Hui Guan-man. Beredarnya komik Jepang dan Taiwan kemudian menghantam industri lokal, hingga muncul karya Alfonso Wong yang berjudul *Old Master Q*, yang cukup membantu perbaikan industri lokal.

Perkembangan televisi membawa perubahan tersendiri bagi *manhua* di tahun 1970-an. Maraknya film-film Kung Fu Bruce Lee di era tersebut, mendorong terbitnya *manhua* yang menampilkan Kung Fu, seperti *Little Rascals*

(Oriental Heroes) karya Tony Wong. Visualisasi kekerasan dalam *manhua* bergenre Kung Fu banyak peminatnya, namun menuai protes keras dari masyarakat. prihatin akan hal tersebut, pemerintah Hong Kong mengeluarkan kebijakan yang mengatur *manhua* melalui Indecent Publication Law pada tahun 1975.

Setelah itu muncullah *manhua* yang grafisnya jenaka, dengan isu cerita yang cenderung serius seperti kematian, kehidupan buruh dan keluarga. *Manhua* sejenis ini memperluas pasar *manhua* hingga menyentuh orang tua. Salah satu karya yang menonjol adalah McMug karya Alice dan Brian Tse.

Manhua saat ini terbagi menjadi empat kategori, yaitu: *mahua* politik, *manhua* komikal, *manhua* aksi, dan *manhua* anak-anak. Karakter *manhua* yang terbit dalam kurun waktu 1800-an hingga 1930-an, menonjolkan grafi yang realistik, detail, penuh warna dengan batasan panel yang jelas. Menjelang tahun 1950-an, karakter tokoh Disney seperti Mickey mouse dan Pinokio asal Amerika, menjadi acuan berbeda bagi pengarang *manhua* dalam menciptakan suatu karakter.

Selain Jepang dan Cina, beberapa negara Asia yang fenomena komiknya ‘terdengar’ adalah Korea, India dan Pilipina. *Manhwa* (sebutan komik di Korea) lebih dipengaruhi oleh *manga*, dan fenomena industrinya sendiri saat ini masih belum bisa dikatakan sedewasa industri *manga* di Jepang. Sedangkan komik asal India dan Pilipina pengaruhnya lebih banyak dari barat, baik dari segi cerita maupun teknik penggambarannya.

Di India, meski produksi komik banyak, namun tidak diiringi dengan kematangan industrinya. Meskipun demikian India tidak sepenuhnya berada di bawah pengaruh barat. Hal ini dikarenakan masih terdapat beberapa judul komik yang memuat cerita dari kebudayaan sendiri, yang ternyata disambut baik oleh pasar, seperti karya Deepak Chopra (Deepak Chopra’s Budha dan Deepak Chopra’s Kama Sutra).

Dari penjelasan diatas jelas terlihat bahwa komik sebagai sebuah produk kebudayaan sudah mengalami perkembangan yang pesat sesuai dengan karakter budaya dari negara-negara asalnya. Karakter budaya masing-masing negara memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh negara lain. Walaupun demikian, karena perkembangan jaman yang semakin global dan kemajuan teknologi informasi maka komik mau tidak mau saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain (Maharsi, 2011: 71). Bentuk pengaruh ini dapat berupa gaya gambar, karakter, tema ataupun alur cerita.

Demikian pula halnya yang terjadi dengan fenomena komik di Indonesia saat ini. Globalisasi dan kemajuan teknologi informasi membuat komik impor yang dikuasai oleh *manga* membanjir ke pasar komik Indonesia. Penetrasi pasar industri budaya Jepang seperti manga, anime, game dan musik melahirkan generasi yang unik di Indonesia. Generasi yang acuan visualnya amat ter-jepang-kan, yang sebagian bahkan begitu tergila-gila pada segala yang Jepang sehingga mau bersusah payah belajar bahasa Jepang demi hobi mereka (Darmawan, 2005 : 117).

Selain itu *manga* juga berpengaruh sekali terhadap perkembangan komik dunia. Di Indonesia, banyak komikus-komikus lokal yang memakai gaya *manga* sebagai dasar dari penciptaan karakter komik mereka. *Manga* saat ini pada kenyataannya telah menembus pasar dunia, baik Eropa, Asia dan Amerika. Bahkan kadang distribusi komik *manga* ini lebih banyak dibanding komik lokal yang diterbitkan di negara tersebut. (Indiria, 2011: 63-64). Fenomena ini persis seperti yang terjadi di Indonesia saat ini.

Kekuatan hegemoni *manga* di dunia komik tidak hanya terjadi karena semata-mata faktor globalisasi. *Manga* juga mempunyai beberapa kekuatan. Pertama, dari segi karakter manga menyajikan karakter sederhana yang mudah diidentifikasi pembaca. Kedua adalah kesan tempat yang kuat. *Background* dalam *manga* begitu detail sehingga si tokoh benar-benar hidup di dunianya, tidak hanya sekedar berdiri diatas sebuah lukisan tempat. Ketiga panel-panel komik

yang dinamis dan gerak subyektif yang memberikan kesan mendalam. Keempat karakter yang beragam dengan efek emosional yang ekspresif dan semua ini mampu memancing partisipasi pembaca. McLoud (2008 dalam Sodikin, 2008: 71).

Pada intinya yang hendak penulis sampaikan pada sub bab ini adalah bahwa *manga* telah meng-global, bukan hanya di Indonesia saja, namun juga di berbagai belahan dunia seperti Amerika dan Eropa telah terkena serbuan *manga*. Seperti halnya dahulu gaya gambar kartun karakter Amerika, Betty Boop dan Mickey Mouse mempengaruhi karakteristik mata besar pada *manga*, maka kini keadaan pun berubah terbalik. Bukan hanya Amerika namun di hampir seluruh penjuru dunia terpengaruh dan berkiblat pada gaya gambar *manga*.

4.2 *Garudayana*

4.2.1 Profil Komik

Garudayana adalah sebuah komik bergenre aksi, fantasi, petualangan dan komedi karangan komikus Is Yuniarto. Cetakan pertamanya terbit pada tahun 2009 dan dicetak oleh PT Gramedia. Saat ini komik *Garudayana* telah terbit hingga jilid ketiga dibawah bendera MnC Group. Komik *Garudayana* merupakan bagian dari Koloni atau Lokomotif Komik Indonesia yang diterbitkan oleh MnC. Koloni adalah wadah bagi komik-komik lokal yang saat ini terbit dalam arus *mainstream* atau penerbit besar. Komik ini laris manis di beberapa toko buku besar sehingga saat ini tengah berada dalam proses cetakan yang kedua.

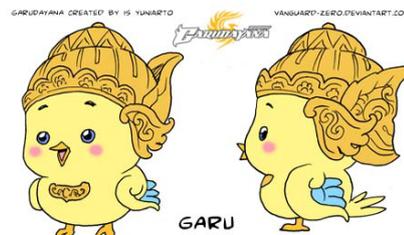
Komik *Garudayana* terbit ketika industri komik lokal di Indonesia sedang mengalami kelesuan karena gempuran komik impor. Kemunculan *Garudayana* menjadi semacam pendobrak (*wake up call*) bagi komikus lokal di Indonesia yang tengah mengalami kondisi mati suri. Hal ini diperparah dengan terputusnya regenerasi antara komikus generasi tua dan muda dalam rentang waktu 20 tahun. Dengan mengangkat tema pewayangan dan dengan gaya gambar *manga* Ini membuat *Garudayana* seakan-akan menjadi potongan *puzzle* yang melengkapi upaya penyatuan kedua generasi ini.

Komik *Garudayana* adalah komik yang bertemakan wayang dengan tokoh utama dan benang merah cerita baru. Cerita dalam komik ini sengaja dibuat berbeda dari pakem cerita asli pewayangan sebelumnya seperti Mahabharata atau Ramayana. Gaya gambar dalam komik ini beraliran gaya gambar Jepang atau yang dikenal dengan gaya gambar *manga*. *Setting* waktu dalam komik ini mengambil masa pada saat pengasingan Pandawa, tepat sebelum pecahnya perang Bharatayudha. Selain mengambil garis waktu (*timeline*) dari kisah pewayangan sebelumnya, *Garudayana* juga mendatangkan beberapa tokoh-tokoh pewayangan yang telah dikenal sebelumnya seperti Gatotkaca, Arjuna, Punakawan dan lain-lain.

4.2.2 Profil Tokoh

Garu. Tokoh utama dalam komik *Garudayana* adalah hewan mitologi yang merupakan seekor burung Garuda bernama Garu. Garu menetas dari sebutir telur emas dan tumbuh menjadi seekor burung Garuda kecil. Garu digambarkan sebagai seekor anak burung bertubuh kecil, hampir bulat dan berwarna kuning dengan hiasan semacam mahkota di atas kepalanya. Garu memiliki sifat yang polos dan penakut. Meskipun demikian dalam diri Garu tersimpan kekuatan sangat besar yang belum dapat dikuasai olehnya. Garu digambarkan dapat berubah menjadi seorang anak laki-laki. Ketika ia menggunakan kekuatannya, maka ia dapat mengubah tubuhnya menjadi seekor burung raksasa, senjata seperti kapak atau meriam dan perisai.

Gambar 4.1 Tokoh Garu dalam *Garudayana*



(Sumber: vanguard-zero.deviantart.com)

Kinara. Tokoh utama yang kedua adalah seorang pemburu harta bernama Kinara. Kinara digambarkan sebagai perempuan yang berambut cukup panjang namun diikat, mengenakan pakaian berupa kain kemben dan bersenjatakan pistol panah yang berbentuk keris. Kinara memiliki karakter pemberani, suka berpetualang, dan pantang menyerah. Dalam komik *Garudayana* Kinara ditakdirkan menemani Garu dalam perjalanannya. Seiring waktu mereka berdua bersahabat dan saling melindungi dari bahaya musuh yang mengejar mereka yakni para Ashura.

Gambar 4.2 Tokoh Kinara dalam komik *Garudayana*



(Sumber: vanguard-zero.deviantart.com)

Ashura. Dalam kisah *Garudayana*, bangsa Ashura adalah makhluk raksasa yang berasal dari dunia yang disebut Ashuraloka. Pada jaman dahulu bangsa Ashura memasuki dunia Arcapada untuk menguasai kekayaan alam di dunia Arcapada, namun serangan bangsa Ashura tersebut dapat dipatahkan oleh para Batara. Kini di Arcapada masih tersisa Ashura-ashura yang masih sering membuat kekacauan dan menantikan datangnya kembali pasukan dari Ashuraloka. Beberapa Ashura memiliki kekuatan alam. Ada juga yang memiliki bentuk fisik dan kekuatan hewan. Ciri khas Ashura selain tubuh besar dan kuat, adalah taring yang panjang. Dalam beberapa literatur, Ashura adalah sebutan untuk sifat-sifat buruk atau negatif. Beberapa dari sifat Ashura tersebut adalah sombong atau

angkuh, pemarah, tindakan kasar, serakah dan selalu mementingkan diri sendiri (*Garudayana*, 2009).

Gatotkaca. Meskipun dalam komik ini Gatotkaca bukanlah tokoh utama namun disini ia adalah tokoh pendukung yang perannya cukup vital. Terlahir sebagai mesin tempur sejak bayi, dan tak memiliki masa kehidupan kanak-kanak tak membuat putra bima ini menjadi sombong dan liar. Sebaliknya Gatotkaca adalah seorang pria yang santun dan berbudi luhur. Dengan pakaian Antakusuma, anugerah dari dewata, Gatotkaca dapat terbang tanpa sayap. Pada saat masih bayi ia dilebur bersama senjata pusaka para dewata di dalam kawah candradimuka, hingga membuat tubuhnya sangat kuat, yang terkenal dengan sebutan oto kawat, tulang besi dan kulit tembaga. Semua kemampuan itu membuatnya nyaris tak terkalahkan (*Garudayana*, 2009).

Gambar 4.3 Tokoh Gatotkaca dalam komik *Garudayana*



(Sumber: vanguard-zero.deviantart.com)

4.2.3 Alur Cerita Komik *Garudayana*

Awalnya komik *Garudayana* berkisah tentang petualangan seorang pemburu harta karun bernama Kinara yang secara tidak sengaja menemukan

sebutir telur emas. Telur emas ini kemudian menetas menjadi seekor Garuda kecil yang sakti namun belum dapat mengendalikan kekuatannya. Para Ashura (raksasa) yang mengetahui kelahiran bayi Garuda ini segera memburu untuk kemudian menyantapnya. Karena hal ini diyakini dapat memberi kekuatan lebih serta hidup abadi bagi raksasa yang menyantapnya.

Mengetahui hal ini Kinara pun berusaha melindungi Garuda kecil tersebut. Namun di saat terdesak datanglah Gatotkaca memberikan pertolongan dan melawan para Ashura tersebut. Tidak mampu melakukan dua hal sekaligus, bertarung dengan Ashura dan menyelamatkan Garu dan Kinara, Gatotkaca sempat kewalahan. Di saat kritis Garu berubah menjadi burung raksasa yang kemudian menelan Ashura tersebut. Kinara dan Garu pun melanjutkan perjalanan.

Dalam perjalanannya kemudian, Kinara dan Garu bertemu dengan trio punakawan yakni Petruk, Gareng dan Bagong. Rupanya kekuatan tersembunyi yang dimiliki Garuda ini pun demikian besarnya, sehingga hal ini menimbulkan rasa penasaran di pihak Kurawa untuk juga dapat menggunakannya. Kurawa pun mengutus salah satu panglimanya yakni Adipati Karna untuk mendapatkan Garuda kecil tersebut.

Di suatu desa, Kinara, Garu, Petruk dan Bagong kembali diserang oleh pihak-pihak yang ingin mendapatkan Garu. Pertama Pihak Kurawa yang dipimpin oleh Karna sedangkan pihak yang kedua adalah Ashura yang masih hidup dari pertarungan sebelumnya. Sebenarnya Karna hampir berhasil mendapatkan Garu bila tidak dikacaukan oleh kedatangan Ashura. Untunglah mereka ditolong oleh Arjuna dan Semar. Arjuna membekukan Ashura dengan anak panah beku Indranya. Saat Kinara membidik Ashura yang sudah beku tersebut, Garu bergabung dengan senjata Kinara dan mengubahnya menjadi meriam Garuda. Mereka pun berhasil mengalahkan Ashura tersebut. Pihak Kurawa yang merasa gagal mendapatkan Garu pun kembali mundur.

Semar kemudian mengatakan bahwa Garu harus menemui tetua Garuda dan berguru pada mereka hingga mendapatkan gelar raja langit (Gaganesvara).

Kinara pun didaulat oleh Semar untuk menemani dan melindungi Garu dalam perjalanan. Rombongan Arjuna dan Punakawan harus kembali melanjutkan perjalanan untuk menemui Yudhistira dan anggota keluarga Pandawa lainnya.

Di tempat lain, Gatotkaca tengah melawan para Ashura yang hendak memangsa penduduk desa. Setelah Gatotkaca berhasil mengalahkan hampir semua Ashura yang ada, munculah Antareja, kakak dari Gatotkaca. Namun secara tidak terduga Antareja menyerang Gatotkaca. Setelah berhasil menciderai Gatotkaca dengan kuku visadhara yang berbisa, Antareja pun kembali ke dalam tanah, menghilang.

Kinara dan Garu pun melanjutkan perjalanan berpisah dengan rombongan Semar, Arjuna, Petruk, Gareng dan Bagong. Ketika dalam perjalanan, rombongan Semar pun diserang oleh Antareja. Mereka pun bertanya-tanya mengapa Antareja tega menyerang pamannya sendiri yang tak lain adalah Arjuna. Kemudian terjadi pertempuran sengit antara Arjuna dan Antareja. Saat terdesak Arjuna pun mengeluarkan senjata andalannya busur Gandeva, sesaat ketika anak panah Pasopati hendak dilepaskan, Antareja pun kembali menghilang masuk ke dalam tanah.

Merasa tidak mengetahui apa yang terjadi, Arjuna dan rombongan menemui Yudhistira dan Nakula untuk menuturkan apa yang baru saja dialami. Kemudian para Pandawa sepakat bahwa ini adalah ulah Kurawa. Bahwa Antareja dihipnotis pihak Kurawa menggunakan semacam artefak kuno yang dapat menguasai tubuh seseorang. Berdasarkan penuturan tetua Semar, Pandawa pun kemudian juga sepakat akan berusaha melindungi Garu dari pihak-pihak yang hendak mencelakainya.

Sementara itu Gatotkaca yang belum pulih dari racun visadhara kembali mencari Antareja untuk mengetahui apa yang terjadi padanya. Setelah berhasil menemukan Antareja, mereka berdua pun kembali terlibat pertarungan yang dahsyat. Di lain tempat Kinara dan Garu yang berusaha mencari petunjuk tentang keberadaan gua Kiskenda. Alkisah diceritakan dalam *Garudayana*, Gua Kiskenda

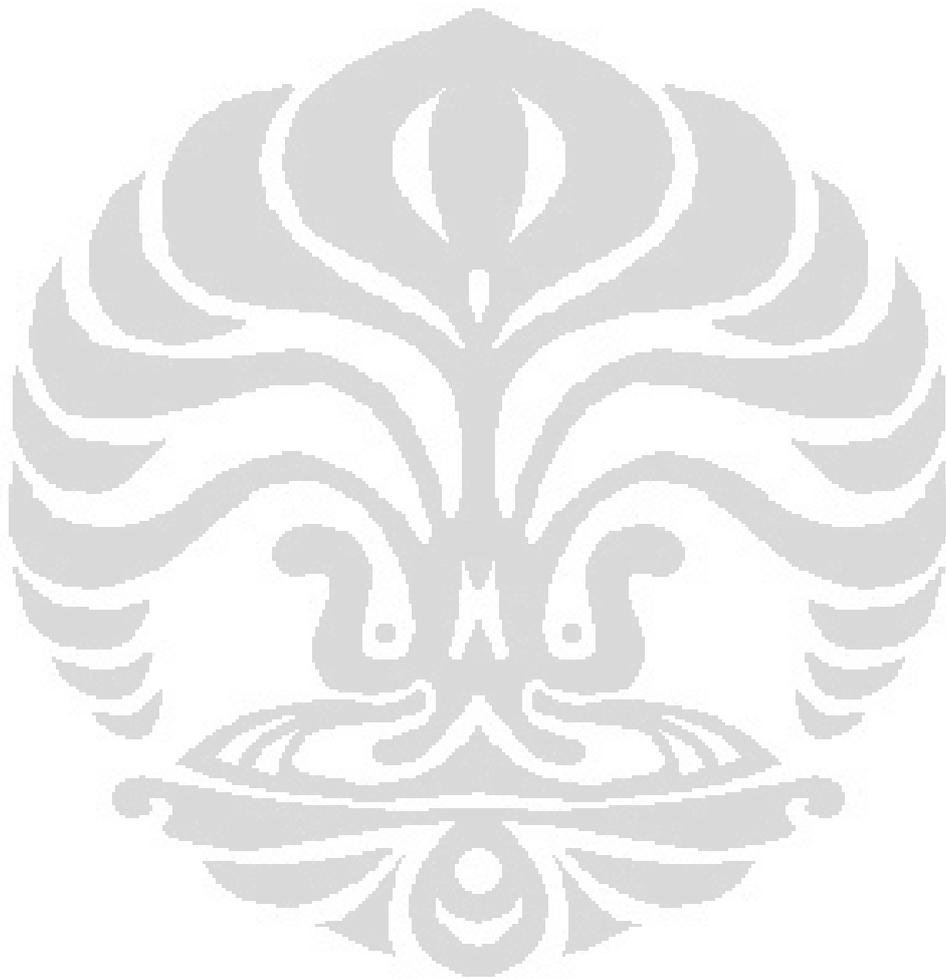
adalah istana kuno para kera. Konon pada jaman dulu, bangsa wanara (anggota kerajaan kera) memiliki hubungan baik dengan bangsa Garuda. Kemungkinan besar di tempat itu ada petunjuk tentang bangsa Garuda.

Ketika sedang mencari gua tersebut Garu dan Kinara bertemu dengan Shila, seorang kolektor dan barang langka. Bersama Shila, keduanya melanjutkan perjalanan dengan Shila sebagai petunjuk jalan. Namun rupanya di tengah perjalanan Shila menyerang Kinara dan Garu. Ternyata identitas Shila yang sebenarnya adalah Dursilawati, bungsu dari seratus Kurawa.

Rupanya tidak jauh dari situ, pertarungan Gatotkaca melawan sang kakak, Antareja pun mencapai puncaknya. Gatotkaca terpaksa mengerahkan tinju Brajamusti untuk menghadapi bentuk Nagarupa Antareja. Gatotkaca yang sudah terkena racun rupanya tidak dapat bertahan menghadapi Antareja dan menjadi bulan-bulanan serangan.

Sementara itu jebakan Dursilawati terhadap Kinara tidak begitu berhasil dan Kinara malah mengetahui tempat persembunyian Ashura yang menghipnotis dan menguasai Antareja yakni Zhalashura. Di saat Gatotkaca terdesak oleh serangan Antareja, Kinara pun berhasil menghancurkan artefak yang menguasai gerakan Antareja. Gatotkaca pun bertemu dengan Kinara untuk kedua kalinya. Di saat seperti itu Dursilawati pun memanggil lebih banyak lagi Ashura untuk membantunya.

Ketika Kinara dan Gatotkaca tersudutkan dengan serangan dari Zhalashura, Garu berhasil berubah menjadi perisai untuk melindungi mereka. Setelah itu Garu pun lemas karena telah menghabiskan seluruh tenaganya. Gatotkaca, Kinara dan Garu kini tengah dikelilingi para Ashura dan Dursilawati. Di saat tidak terlihat ada harapan lagi edisi ketiga *Garudayana* ditutup dengan Gatotkaca yang sebelum jatuh pingsan sempat meminjamkan pada Kinara baju perang Antakusuma miliknya (diambil dari *Garudayana* jilid 1-3).



BAB 5

ANALISIS HASIL PENELITIAN

5.1 Analisis Jenjang Teks

Dalam komik *Garudayana* terkandung dua buah unsur yang dapat dianalisis, yang pertama adalah konten pewayangan dan yang kedua adalah gaya gambar *manga*. Konten pewayangan terwujud melalui tokoh-tokoh yang sudah dikenal dalam dunia pewayangan Indonesia seperti Gatotkaca, Arjuna, dan Punakawan. Selain itu *setting* dari jalan cerita komik ini mengambil garis waktu pada berakhirnya masa pengasingan Pandawa di hutan tepat sebelum pecahnya perang Bharatayudha Jayabinangun (perang besar antara Pandawa dan Kurawa) di padang Kurusetra. *Setting* waktu ini terinspirasi dari jalan cerita *lakon* wayang Mahabharata.

Sedangkan gaya *manga* yang dimaksud disini merujuk pada pendapat McLoud mengenai kekuatan dari *manga* itu sendiri. Pertama, dari segi karakter *manga* menyajikan karakter sederhana yang mudah diidentifikasi pembaca. Kedua adalah kesan tempat yang kuat. *Background* dalam *manga* begitu detail sehingga si tokoh benar-benar hidup di dunianya, tidak hanya sekedar berdiri diatas sebuah lukisan tempat. Ketiga panel-panel komik yang dinamis dan gerak subyektif yang memberikan kesan mendalam. Keempat karakter yang beragam dengan efek emosional yang ekspresif dan semua ini mampu memancing partisipasi pembaca. McLoud (2008 dalam Sodikin, 2008: 71).

Konten pewayangan dan gaya gambar *manga* ini bercampur menjadi satu di dalam komik *Garudayana*. Di bawah ini, penulis menampilkan beberapa panel yang memperlihatkan konten pewayangan yang menjadi tema cerita ditampilkan dalam gaya gambar visual *manga*.

Panel 1.

Dalam komik *Garudayana* jilid pertama terdapat panel yang menggambarkan kemunculan dari Gatotkaca. Gatotkaca adalah seorang ksatria yang bertugas sebagai pemburu Ashura (raksasa) di dunia (Arcapada). Gatotkaca merupakan putra Bima yang merupakan setengah darah Ashura hasil dari pernikahan Bima dengan dewi Arimbi, seorang raksasi. Ciri khas dari Gatotkaca adalah kemampuannya untuk terbang melintasi langit secepat kilat. Gatotkaca juga dijuluki sebagai ksatria yang memiliki otot kawat dan tulang besi. Sifatnya yang lain adalah selalu siapbertindak, tanpa ragu-ragu menolong yang lemah dan memberantas angkara murka yang biasanya merupakan sifat yang dimiliki kaum Ashura. Gatotkaca juga memiliki sifat patriotik tanpa batas dan setia terhadap keluarga Pandawa (sekutu para ksatria yang baik).

Sebelumnya diceritakan Kinara yang sedang berpetualang dalam mencari harta karun menemukan sebuah telur emas di sebuah tebing kuno yang bernama tebing Batara. Telur tersebut ternyata adalah sebutir telur Garuda, seekor burung mitologis yang memiliki kesaktian. Telur itu juga merupakan telur Garuda terakhir yang hendak disantap oleh raksasa bernama Ashura Kalagni. Mengetahui telurnya dicuri, Ashura Kalagni pun menyerang Kinara dan hendak memakan telur emas tersebut. Di saat terdesak, Gatotkaca yang sedang berpatroli memburu Ashura, mendengar jeritan Kinara lalu kemudian datang untuk menolongnya.

Gambar 5.1 Kutipan panel cerita kepahlawanan Gatotkaca



(Sumber: serial komik *Garudayana* edisi pertama)

Analisis Semiotik

Sign: Ciri khas Kepahlawanan Gatotkaca

- Ikon 1: Sosok Gatotkaca merupakan pria dewasa bertubuh kekar mengenakan pakaian khas pewayangan (gambar bintang bersudut delapan di dadanya, rompi Antakusuma, model rambut yang diikat melengkung keatas, hiasan gelang pada kedua lengannya, selendang dan kain batik yang dikenakan pada bagian bawah tubuhnya), berwajah tampan, kumis tipis dan sedikit jenggot. Gestur tubuhnya tegak berdiri menantang Ashura di hadapannya. Balon ucapan Gatotkaca yang berbentuk persegi dengan tanda baca seru (!) bermakna penegasan. Narasi Gatotkaca: “*JANGAN SENTUH MEREKA, ASHURA KALAGNI!*” bermakna peringatan.
- Ikon 2: Ekspresi Gatotkaca digambarkan dengan gaya *manga*. Sorot mata tajam dengan alis naik ke atas, kening berkerut, mulut sedikit terbuka dan terdapat garis-garis arsir pada sebagian wajah Gatotkaca.
- Indeks: Sifat patriotisme dan rasa kesetiaan tanpa batas yang melekat pada Gatotkaca sebagai tokoh pahlawan dalam kisah pewayangan. Gaya visual *manga* dalam ekspresinya memperlihatkan keberanian, keseriusan dan ketegasan.
- Simbol: Keberanian, keseriusan dan ketegasan merupakan sifat kepahlawanan Gatotkaca.

Objek: Kepahlawanan Gatotkaca.

Interpretant: Sifat kepahlawanan yang dimiliki Gatotkaca dalam konten pewayangan (indeks), pada komik *Garudayana* ini lebih diperlihatkan dengan menampilkan garis-garis yang tegas pada ekspresi wajah Gatotkaca yang secara visual meminjam gaya *manga* (ikon). Hubungan ikon dan indeks itu menjadi sasaran dari komik *Garudayana* yaitu menampilkan tokoh-tokoh dalam konten pewayangan dengan versi *manga*.

Panel 2.

Pada panel-panel ini diceritakan awal munculnya para tokoh Punakawan dalam komik *Garudayana*. Punakawan secara harfiah berarti “pembantu”, tetapi dalam wayang istilah itu berarti sekelompok kecil lelaki yang memiliki sifat lucu dan bijak yang jadi teman pendamping para pahlawan utama. Pada literatur lain Punakawan memiliki arti teman yang mengerti. Tokoh Punakawan adalah karakter orisinal yang dimiliki oleh cerita pewayangan Indonesia, sebab dalam kisah Mahabharata dari India, tidak ditemukan tokoh-tokoh Punakawan dalam kisah pewayangan. Punakawan juga digambarkan selalu tampil dengan tingkah konyol dan penuh canda.

Para tokoh Punakawan terdiri dari Gareng, Petruk, Bagong dan Semar. Gareng adalah putra tertua Semar. Dia adalah si kerdil yang cacat, dengan lengan yang bengkok dan terputus-putus, dia juga memiliki kelainan pada kakinya. Dia mengkhususkan diri pada permainan kata-kata dan insinuasinya yang lihai ketimbang dalam dagelan yang kasar.

Petruk adalah putra kedua dari Semar. Dia terkemuka karena tubuhnya yang kurus, dan mulutnya yang sangat besar dan banyak makan, serta hidung yang panjang dan melit. Kesukaan-kesukaan khususnya adalah gurauan-gurauan praktis dan kelakar kasar komik. Namun ketika dipanggil untuk sebuah keperluan, dia bisa menjadi seorang pejuang yang mengagumkan.

Bagong memiliki ciri khusus sebagai punakawan yang memiliki kelainan, kepala gundul, burut, perut yang buncit dan sebenarnya tidak memiliki hidung. Karakteristik yang khas adalah suara yang sangat dalam dan kebodohnya yang kelewat batas. Bagong juga digambarkan tercipta dari bayangan Semar.

Semar sendiri adalah titisan Batara Ismaya, nama aslinya adalah Janggan Smarasanta. Badannya sangat gemuk, dengan dada berat dan pantat yang sangat besar, memakai perhiasan seperti seorang wanita, walaupun pakaiannya adalah pakaian pria, tetapi wajahnya bukan pria maupun wanita. Dia merupakan sumber

kebijaksanaan tertinggi, meskipun hal ini hanya tercermin sepintas lalu dari lelucon-leluconnya yang lembut.

Punakawan yang terdiri dari empat orang ini memiliki ciri-ciri tubuh yang unik dan berbeda satu sama lain. Mereka tidak terpisahkan dan selalu bersama-sama. Kemunculan mereka berfungsi sebagai selingan dalam kisah pewayangan, sekaligus bersifat menghibur. Tokoh utama seperti Pandawa diimbangi dengan kehadiran tokoh-tokoh Punakawan. Dalam komik *Garudayana* ini, keunikan dari para tokoh Punakawan lebih ditonjolkan melalui gaya gambar *manga*. Gaya gambar *manga* juga digunakan untuk menghidupkan jalan cerita sehingga memperoleh nilai jual yang tinggi.

Punakawan versi *Garudayana* terinspirasi dari ciri-ciri punakawan wayang Indonesia, pakaian hitam legam dengan topeng badut. Punakawan versi *Garudayana* adalah sekelompok petualang dan penghibur keliling yang tinggal di desa Tumaritis. Petruk, Gareng dan Bagong adalah cucu angkat dari tetua Semar, seorang pertapa bijak.

Diceritakan pada sebuah desa, para tokoh punakawan sedang menghibur para penduduk desa tersebut dengan mengadakan pertunjukkan keliling. Para punakawan yang terlihat dalam panel-panel ini adalah Petruk, Gareng dan Bagong. Sedangkan Semar diceritakan pada saat itu pergi mencari tanaman obat di hutan. Petruk, Gareng dan Bagong memiliki sifat dan ciri fisik yang berbeda-beda namun para Punakawan ini digambarkan selalu bersama-sama dalam setiap panel petualangannya. Punakawan juga berteman dengan Kinara dan Garu.

Gambar 5.2 Kutipan panel cerita tokoh Punakawan



(Sumber: Serial komik *Garudayana* edisi pertama)

Analisis Semiotik

Sign: Kebersamaan Punakawan

- Ikon 1: Tiga sosok yang mengenakan topeng dengan tampilan ciri fisik yang berbeda yaitu berhidung mancung, bulat dan pesek. Mereka berpakaian dominan hitam dan berpose bersama dengan gaya unik yang menghibur.
- Ikon 2: Garis vertikal sebagai *background* (latar) setiap tokoh Punakawan mempertegas kemunculan para tokoh tersebut secara tiba-tiba dan cepat.
- Ikon 3: Tampilan pose yang berbeda dari ketiga tokoh Punakawan.
- Indeks: Fungsi Punakawan dalam pewayangan sebagai penghibur sekaligus menunjukkan adanya kekompakan.
- Simbol: Kebersamaan dan kelucuan yang melekat pada tokoh Punakawan.

Objek: Kemunculan tokoh Punakawan sebagai selingan dalam konten pewayangan yang sifatnya menghibur.

Interpretant: Adanya perbedaan ciri masing-masing tokoh Punakawan dengan ciri-ciri fisik dan sifat yang berbeda namun sanggup memberi aksen lucu pada konten cerita, tentunya dengan memberikan garis-garis *manga* pada tampilan para tokohnya yang membuat nampak lebih hidup, ceria dan muncul dengan cara yang menghibur.

Panel 3.

Pada komik *Garudayana* jilid ketiga, komikus dengan jelas berusaha menggambarkan senjata khas dari dunia pewayangan pada salah satu panel. Senjata tersebut adalah busur Gandeva. Busur Gandeva dan panah Pasopati terkenal sebagai senjata pamungkas Arjuna yang merupakan pemberian para dewa untuk mengalahkan Kurawa setelah Arjuna bertapa di gunung Himalaya. Memiliki sifat yang berlawanan dengan Bima atau Gatotkaca, Arjuna

menggambarkan keagungan badan dan kelembutan hati. Kesaktiannya bukan terletak pada kekuatan fisiknya namun pada keahliannya menggunakan senjata dan banyaknya senjata sakti yang diberikan dewa padanya.

Dikisahkan pada komik *Garudayana* jilid ketiga, dalam sebuah perjalanan, rombongan Arjuna dan para tokoh Punakawan diserang oleh Antareja, kakak dari Gatotkaca. Ternyata Antareja dihipnotis dan dikendalikan oleh Ashura (raksasa) bernama Kalanetra. Kalanetra bermaksud menghabisi Pandawa atas perintah Kurawa. Dengan menggunakan artefak kuno bernama Kendali Raga, Kalanetra memanfaatkan kekuatan Antareja yang juga merupakan putra Bima. Arjuna yang bingung dan kaget atas serangan mendadak dari keponakannya sendiri ini, berusaha menangkap Antareja untuk mengetahui apa yang terjadi padanya.

Di tengah pertempuran Arjuna terdesak oleh serangan Antareja. Ia pun sempat terperangkap dalam jurus ular bumi milik Antareja. Merasa tidak mempunyai pilihan lain, Arjuna pun akhirnya mengeluarkan senjata pamungkasnya, busur Gandeva untuk lepas dari perangkap jurus Antareja.

Gambar 5.3 Kutipan panel cerita busur Gandeva



(Sumber: serial komik *Garudayana* edisi ketiga)

Analisis Semiotik

Sign: Senjata khas pewayangan.

- Ikon 1: Busur yang dipegang oleh Arjuna berukuran besar, terdapat banyak ukiran, dan memiliki liukan sebagai hiasan. Pakaian yang dikenakan Arjuna berkibar, mata Arjuna menjadi putih dan pada bagian dalam tangannya muncul bentuk rajahan. Caption berbentuk balon pecah bermakna keterkejutan akan munculnya sesuatu yang menakjubkan, dengan narasi “*BUSUR GANDEVA!!*” ditambah dua buah tanda baca seru (!) bermakna penegasan.
- Ikon 2: Ada garis gerak (*action line*) seperti bentuk tiupan angin yang berasal dari busur dan efek visual seperti cahaya yang terpancar dari busur. Ekspresi wajah Arjuna yang dingin dengan mata memutih merupakan gambaran dari kesaktian atau pamungkas yang sedang dikeluarkan.
- Indeks: Kekuatan dan kesaktian senjata busur Gandeva yang dikeluarkan Arjuna. Ekspresi wajah Arjuna yang dingin dengan mata memutih merupakan gambaran dari kesaktian atau senjata pamungkas yang sedang dikeluarkan.
- Simbol: Kesaktian busur Gandeva milik Arjuna

Objek: Busur Gandeva merupakan yang senjata sakti Arjuna juga berfungsi untuk mengimbangi karakteristik pembawaan Arjuna yang lemah lembut.

Interpretant: Kekuatan Arjuna yang memiliki sifat lemah lembut justru terletak pada busur Gandeva, senjata pamungkas yang dimiliki Arjuna. Kekuatan busur Gandeva nampak dari garis-garis yang berbentuk seperti efek dari tiupan angin, yang dalam versi *manga* unsur visual seperti ini biasanya mengandung kesaktian..

Panel 4.

Dalam komik *Garudayana* jilid kedua terdapat panel yang menceritakan sekelumit kisah dari Mahabharata, yang sebagian besar menceritakan peperangan antara Pandawa dan Kurawa selama delapan belas hari. Kisah ini juga tentang berbagai usaha Kurawa untuk membinasakan Pandawa. Pada suatu waktu mereka mengundang Pandawa untuk bermain dadu dengan taruhan negara dan isinya. Bahkan dengan dirinya dipertaruhkan pula, Yudhistira berada di pihak yang kalah. Atas usaha Dhestarastra (raja Astina), Pandawa memperoleh kembali kebebasannya.

Untuk kedua kalinya para Pandawa diundang bermain dadu dengan taruhan siapa yang kalah dibuang ke hutan selama tiga belas tahun. Dan sekali lagi Pandawa menderita kekalahan, sehingga harus pergi ke hutan selama tiga belas tahun. Pada tahun yang ke-13 Pandawa boleh kembali ke masyarakat, tetapi tidak boleh dikenali orang.

Pada panel dalam komik *Garudayana* ini, *setting* waktunya diceritakan Pandawa tengah menjalani tahun terakhir masa pengasingan mereka di hutan. Saat itu Yudhistira yang tengah mempelajari kitab-kitab, jatuh tertidur. Dalam tidurnya, Yudhistira bermimpi perihal kenangan masa silam ketika dua belas tahun yang lalu ia telah mempertaruhkan rakyat, istana, saudara-saudara, istri, bahkan dirinya sendiri di meja judi. Kenangan buruk tersebut terus menghantui benak Yudhistira. Walaupun saudara-saudaranya tidak menghakiminya, namun Yudhistira merasa belum dapat memaafkan dirinya sendiri.

Panel ini juga didalamnya terdapat konten cerita pewayangan yang secara tegas menggambarkan dua kubu yang berbeda yaitu kubu kebaikan dan kejahatan. Pandawa merepresentasikan kebaikan, sedangkan Kurawa menggambarkan kejahatan. Kejahatan Kurawa dalam cerita digambarkan pada usaha-usaha mereka dalam membinasakan Pandawa.

Gambar 5.4 Kutipan panel cerita kisah Mahabharata



(Sumber: Serial komik *Garudayana* edisi ketiga)

Analisis Semiotik

Sign: Kisah Mahabharata

- Ikon 1: Yudhistira berlutut dengan tangan terjulur dan mata menatap ke arah sebuah dadu di depannya, dikelilingi balon kata yang berbentuk balon pecah dimana balon berwarna hitam merupakan balon ucapan Kurawa, sedangkan yang berwarna putih merupakan balon ucapan dari pihak Pandawa. Narasi balon hitam: “KAU KALAH YUDHISTIRA!!”,

“*ISTANAMU! RAKYATMU!*”, “*SAUDARAMU!*”, “*BAHKAN DIRIMU MENJADI MILIK KAMI!!*”, “*SEMUANYA MENJADI MILIK KURAWA!*”, “*KAU SUDAH KEHILANGAN SEGALANYA!!*” bermakna keserakahan Kurawa. Disekeliling Yudhistira juga terdapat gambar (searah jarum jam dari kiri ke kanan) sebuah mata, tangan Bima yang terlihat dari kuku Pancanaka dan balon narasi: “*KAK BIMA, JANGAN! NANTI KAU AKAN MENYESAL!*”, tangan Arjuna yang terlihat dari narasi: “*MINGGIR KAU ARJUNA! BIAR KUROBEK MANUSIA BODOH INI!*”, dan istri Yudhistira yang terlihat dari narasinya: “*KAU TAK BERHAK MEMPERTARUHKAN DIRIKU!*”.

- Ikon 2: Mata Yudhistira membelalak, gigi terkatup rapat, keringat bercucuran dari wajahnya, sebagian rambut kusut hampir menutupi sebelah matanya, ekspresinya bermakna kecemasan dan keputusasaan. Sebelah mata di atas Yudhistira berbentuk turun ke bawah dan tanpa alis, bermakna kelicikan dalam permainan dadu yang diwakili oleh Kurawa. Garis gerak pada tangan Bima yang bergetar bermakna menahan kemarahan. Tangan Arjuna yang menahan tangan Bima bermakna kesetiaan Arjuna terhadap Yudhistira. Air mata istri Yudhistira yang berlinang dengan mulut terbuka menandakan kesedihan yang mendalam.
- Indeks: Perjudian yang direncanakan oleh Kurawa, dimana segala sesuatu diatur dengan muslihat licik slogan “persaudaraan” sebagai siasat untuk menarik Yudhistira agar memenuhi undangan bermain dadu. Yudhistira memang senang dengan judi. Adalah menjadi tradisi pada zaman itu bagi seorang ksatria untuk menerima baik undangan bermain dadu sebagai suatu etiket dan kehormatan.
- Simbol: Sifat ksatria yang dimiliki Pandawa, walaupun mengalami penderitaan sebagai dampak kelicikan Kurawa.

Objek: Kemampuan Pihak Pandawa dalam menghadapi penderitaan akibat kelicikan Kurawa, merupakan ciri-ciri ksatria.

Interpretant:: Sifat ksatria yang melekat pada Pandawa terlihat dari garis-garis yang muncul, baik dari ekspresi Yudhistira (Pandawa) yang menggambarkan penderitaan, benak pikirannya, kekejian musuh, perasaan saudara-saudaranya, dan perasaan istrinya yang menjadi korban dari kelicikan dan keserakahan Kurawa.

5.2 Analisis Jenjang *Discourse Practice*

Untuk analisis pada jenjang *Discourse Practice* saya melakukan dua tahap analisis, yaitu:

1. Analisis Produksi Teks melalui wawancara mendalam dengan komikus dari komik *Garudayana*.
2. Analisis Konsumsi Teks melalui wawancara mendalam dengan tiga orang pembaca komik *Garudayana* sekaligus penggemar *Manga*.

5.2.1 Analisis Produksi Teks: Is Yuniarto, Sang Komikus *Garudayana*.

Latar Belakang Komikus

Is yang lahir pada tanggal 22 Juni 1981 ini sejak kecil telah menunjukkan bakatnya menjadi seorang komikus. Namun siapa sangka awal perkenalannya dengan dunia komik tidaklah langsung dari komik, tapi justru dari film-film kartun yang ada di TV. Seperti yang diutarakannya:

“Saya sejak kecil suka menggambar komik, tapi keluarga saya bukan keluarga yang dekat dengan literatur. Jadi ketika saya kecil sebenarnya jarang baca komik, tapi lebih sering melihat animasi di TV, film kartun, berawal dari situ, jadi ketika kecil saya banyak menonton film kartun. Lalu saya mencoba membuat episode versi saya sendiri dari film tadi dengan gambar. Jadi kalau belum bisa bikin film, jadi bikin gambarnya dulu, gambar yang bercerita, jadilah komik.”

Dari situ perlahan-lahan Is kecil mulai menunjukkan ketertarikannya pada dunia komik. Is pun dimasukkan ke sebuah sanggar oleh kedua orang tuanya untuk mengasah bakat menggambar. Walaupun Is tidak bertahan lama dalam

sanggar ini namun diakuinya bahwa hal ini membukakan jalan baginya untuk mengenal komik.

Perlahan tapi pasti Is mulai menggandrungi komik. Atmosfer keluarganya yang kondusif membuatnya mudah memperoleh akses terhadap komik. Perkenalannya dengan dunia wayang pun justru berawal dari komik.

“Beberapa komik wayang yang ketika saya kecil sempat baca, meskipun bukan koleksi saya, jadi saya, orang tua saya sempat meminjamkan dari rekannya, dan saya sempat melihat beberapa komik wayang. Jadi saya mulai kenal wayang sebenarnya bukan dari nonton wayang kulit semalam suntuk, bukan dari televisi, bukan dari cerita orang lain, tapi justru dari komik.”

Seperti yang diakuinya, ketika kecil Is banyak membaca komik terutama komik-komik wayang. Hal ini memberikan referensi pengetahuan dunia wayang baginya. Segala hal yang Is perlu tahu tentang wayang ia dapatkan melalui komik.

Tidak hanya sampai disitu, ketertarikan Is terhadap komik wayang seperti tidak ada habisnya. Is terus memenuhi kepalanya dengan mencari dan membaca beragam jenis komik wayang yang ia dapat temui. Dengan lancar ia dapat kembali menceritakan beberapa komik wayang yang menjadi favoritnya ketika ia kecil.

Beberapa komik wayang yang istilahnya jadul atau kuno, misalnya *Bharatayudha* oleh Panuluh, *Gatatkaca Gandrung*, *Gatatkaca Raabi* oleh Tatang S, dan *Gatatkaca Sewu*. Ini adalah komik wayang yang tokohnya Gatatkaca. Disini komik wayang gambarnya lebih mendekati realis. Beberapa ada yang lebih simple, lebih kartun.

Bahkan perlahan-lahan Is mulai dapat mengidentifikasi perbedaan gaya gambar antara satu pengarang dengan pengarang lainnya. Kenangan Is terhadap komik wayang sedemikian kuat, hingga kini ia masih takjub mengingat pertempuran antara Sugriwa dan Subali dalam komik *Wayang Purwa* karya Adi Soma.

Di masa sekolah Is pun kerap membuat komik karyanya sendiri yang hanya terdiri dari dua panel tiap lembarnya. Karena ternyata memang demikianlah bentuk model komik saat itu. Seringkali ia baru pulang sore hari menunggu

teman-temannya selesai membaca komik buatannya. Semasa kuliah pun Is sempat membuat dua karya komik kompilasi yakni *Komikografi 1* dan *2* di tahun 2001 dan 2004. Namun diakuinya pada saat itu Is belum serius mengeluti dunia komik. Baru setelah lulus dari perkuliahan Is kembali lagi menekuni hobinya.

Nama Is Yuniarto bukanlah nama yang tergolong baru dalam dunia komik Indonesia. Karya-karyanya yang sebelumnya antara lain *Wind Rider* dan *Knight Of The Apocalypse 1, 2, 3*. Is juga sempat mencoba menerbitkan komiknya di jalur indie (*self published comics*), walau pada akhirnya kini kembali lagi ke penerbitan major atau penerbit besar.

“...selepas lulus kuliah tahun 2005 mulai debut dengan komik *mainstream* judulnya *Wind Rider*. Lalu tahun 2007 hingga 2009 itu karya saya *Knight of Apocalypse* judulnya. Kalo karya pertama *mainstream* terbit melalui penerbit besar Elex Media. Tahun 2007 sampai 2009 saya memutuskan untuk *go indie*, jadi melakukan *self publishing*, jadi mulai dari menggambar, mencari percetakan dan yang lainnya hingga akhirnya bisa terbit.... Lalu tahun 2009 saya kembali ke *mainstream*.”

Diakuinya kemudian bahwa ia mengalami kesulitan menangani sistem distribusi penjualan komik-komiknya seorang diri. Oleh karena itu akhirnya Is kembali bergabung dengan jalur penerbit *mainstream* untuk proyek komik *Garudayana* ini.

Is Yuniarto adalah seorang komikus yang menggunakan gaya gambar *manga* atau yang dikenal dengan gaya visual Jepang. Gaya gambar ini biasanya dikenali dengan garis mata yang besar, kaki jenjang, gaya yang sangat kartun tapi latar belakang yang sangat realistik (Martabak, 2005: 6). Walaupun pernah muncul wacana keraguan terhadap identitas seorang komikus terkait dengan gaya gambar yang digunakan, namun dengan tegas Is mengaku bahwa karyanya juga adalah komik Indonesia. Hal ini dengan diakuinya sendiri kepada penulis:

“Saya memilih menggunakan gaya gambar *manga* atau gaya gambar Jepang karena alasan saya begini, sederhana karena ketika saya mulai belajar menggambar, literatur yang ada adalah komik Jepang. Jadi saya termasuk generasi *lost generation*. Kelahiran tahun 80, 81. Dan saya nggak punya sosok mentor komikus yang bisa saya lihat dan saya contoh atau yang bisa saya belajar. Ketika saya tumbuh saya tidak mendapatkan

semua itu. Jadi ketika saya ke toko buku tidak ada komik Indonesia. Jadi saya tidak mengenal. Jadi istilahnya seperti anak yang hilang.”

Tidak adanya referensi gaya gambar selain *manga*, membuat pemuda asal Surabaya ini terpengaruh gaya visual Jepang dalam setiap karyanya. Dalam komik *Garudayana* sendiri gaya *manga* begitu kuat sehingga hal ini terlihat bukan hanya dalam *style* visual namun juga pada alur penceritaan yang diselingi humor kebodohan tindakan sehari-hari para tokohnya sehingga terkesan begitu manusiawi.

Pandangan Terhadap Komik Lokal

Sebelum memutuskan terjun ke dalam dunia komik sepenuhnya, Is kerap kali mengadakan riset kecil-kecilan mengenai industri komik di Indonesia. Ini terus dilakukannya hingga saat ia membuat komik *Garudayana* sekarang ini.

“Saya setiap minggu kurang lebih dua kali ke toko buku. Ga harus beli tapi lebih banyak observasi. Liat-liat. Buku apa aja yang muncul, terbit, tren apa aja yang sedang laku sekarang atau buku-buku apa aja sih yang terbit sekarang.”

Menurutnya riset ini penting agar komikus dapat mengantisipasi pasar. Dengan mengadakan riset semacam ini, Is dapat melihat apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh pasar pembaca komik di Indonesia serta *trend* komik seperti apa yang sedang digemari oleh para pembaca.

Dari hasil riset tersebut ia melihat bahwa gempuran komik impor telah benar-benar menguasai pasar komik di Indonesia. Menurutnya dari segi kuantitasnya saja perbandingan komik lokal dengan komik impor demikian besar.

“...kurang lebih saya menemukan bahwa dalam sebulan itu bisa terbit 200 buku komik impor, sebagian besar komik Jepang memang. Komik lokal hanya dua sampai lima. Sebenarnya dua ini sudah cukup bagus. Kadang-kadang kebetulan tidak muncul sama sekali.”

Menurut Is hal ini sangatlah memprihatinkan. Padahal, menurutnya lagi, Indonesia memiliki potensi sumber daya manusia dan pangsa pasar yang besar. Selain itu banyak sekali keragaman budaya Indonesia yang masih bisa dieksplorasi untuk diangkat menjadi tema dari sebuah komik.

Selain kalah dari segi kuantitas gempuran komik impor terutama *manga*, Is melihat bahwa dari segi kualitas komik lokal kita pun tergolong masih belum dapat memenuhi standar selera pasar.

“...manga2 lokal yg terbit tidak disertai kualitas (gambar atau cerita) yang baik. dalam hal ini editorial penerbit tidak berjalan. yang sering terjadi adalah banyak komik tidak layak terbit secara kualitas bisa lolos. hal ini mengakibatkan tingkat kepercayaan pembaca terhadap komik atau manga lokal menurun...”

Rendahnya kualitas komik lokal ini rupanya dianggap Is masih belum mampu bersaing dengan kualitas komik impor terutama *manga*. Menurutnya kualitas gambar yang masih rendah, penokohan atau karakter yang kurang kuat serta jalan cerita yang belum terjalin rapi menjadi kelemahan dari komik lokal Indonesia.

Hal ini menurut Is masih belum bisa dibandingkan dengan komik impor yang memiliki tema jelas dan beragam, karakter yang kuat serta jalan cerita yang menarik. Belum lagi tokoh-tokoh dalam *manga* biasanya diceritakan begitu manusiawi, sehingga pembaca merasa dekat. Menurutnya komikus lokal pun harusnya dapat menjadikan hal ini sebagai pertimbangan dalam menciptakan suatu karya komik.

Motivasi Membuat Komik *Garudayana*.

Motivasi awal bagi seorang Is Yuniarto dalam membuat sebuah komik pewayangan adalah untuk menceritakan kembali kepada generasi muda. Generasi muda saat ini, dilihat oleh Is, kurang mendapat pengetahuan yang cukup mengenai wayang yang merupakan warisan bangsa sendiri.

“Saya ingin menceritakan kembali kisah wayang secara keren pada generasi anak muda. Bahwa wayang itu bisa dianggap *cool*. *Impact* nya ingin anak muda mencintai pewayangan.”

Walaupun lebih jauh lagi diakuinya, untuk dapat mencapai hal ini sangatlah berat. Generasi muda kini sudah terlalu jauh terpengaruh oleh jagoan-jagoan dari komik impor. Persepsi mereka terhadap tokoh pewayangan saat ini pun tidak banyak membantu.

“Karena dengan stereotip mereka terhadap pewayangan saat ini, maka hal itu harus diruntuhkan terlebih dahulu, harus didobrak. Karena targetnya adalah anak muda, bukan generasi tua...”

Lebih jauh lagi, Is mengatakan bahwa ia ingin agar generasi dibawahnya merasakan romantisme seperti apa yang ia rasakan ketika dulu pertama kali membaca komik wayang.

Tidak hanya sampai disitu, ternyata motivasi Is Yuniarto dalam membuat komik wayang terkait erat dengan eksistensinya sebagai seorang komikus dan identitas karyanya sebagai komik indonesia. Menurutnya:

“...komik dengan gaya gambar apapun kalo dibuat oleh orang Indonesia dan tentunya muatan Indonesia, itu sudah cukup untuk menjadi atau sudah dapat dikatakan sebagai identitas dari buku komik Indonesia. Karena itulah saya angkat wayang yang sebetulnya terang sekali.”

Menurut Is, dengan mengangkat wayang sebagai tema dari komik maka ia berharap tidak akan ada lagi wacana yang meragukan identitas keindonesiaan dari komiknya. Menurutnya hal ini terlepas dari gaya gambarnya yang terpengaruh *manga*.

Riset Sebelum Membuat Komik *Garudayana*.

Berangkat dari situ, maka timbulah keinginan Is untuk membuat komik dengan judul *Garudayana*.menurutnya sebuah komikterlebih dulu haruslah dapat dikenali dengan mudah melalui karakter utamanya.

“Jadi saya mencoba bereksperimen. Ingin membuat sebuah epik atau cerita baru dengan sentral karakter Garuda. Karena tokoh Garuda sangat dikenali oleh masyarakat Indonesia umumnya.”

Pemilihan judul dengan nama Garuda sekaligus sebagai tokoh sentral dikarenakan Is meyakini bahwa Garuda sangatlah lekat dengan kebudayaan masyarakat indonesia. Tambahnya lagi bahkan Garuda menjadi lambang negara Indonesia. Oleh karena itu Is berharap *Garudayana* identik dengan identitas keindonesiaan.

Bagi Is Yuniarto, masa-masa awal membuat komik wayang *Garudayana* tidaklah dilakukan begitu saja dengan mudah dijalaninya. Walaupun ia telah mengenal wayang sejak kecil, namun ia merasa tetap perlu melakukan penelitian.

“...meskipun saya sudah kenal wayang dari komik, tapi saya merasa perlu mendalami lebih detil, jadi saya coba, belajar tentang wayang kulit seperti apa.”

Penelitian yang dilakukan oleh Is kadang menuntutnya mengetahui seluk beluk sejarah wayang dari berbagai daerah, misalnya dari Jawa Tengah hingga Jawa Barat. Begitupun sejarah asal muasal penceritaan wayang yang dimulai dari pertunjukkan seni wayang beber yang hanya berupa selembur gulungan kain bergambar.

Hal ini dikarenakan menurutnya adalah sebuah tanggung jawab besar pada berbagai generasi. Meskipun Is sempat mengatakan bahwa komik *Garudayana* karyanya ini ditujukan terutama pada generasi muda, namun ia pun tetap merasa memiliki rasa tanggung jawab pada generasi sebelumnya.

“...seringkali saya takut, bikin komik wayang dengan gaya anak muda sekarang yang paling saya takutkan adalah generasi tua. Karna kadang, wayang itu seharusnya tidak boleh keluar dari pakem, harus strict, tapi karena saya bikinnya untuk anak muda, ketika dibikin keluar dari pakem, dan ketika ada (generasi tua) yg mengapresiasi, menurut saya itu luar biasa.”

Baginya, ketika ada pembaca dari generasi yang turut mengapresiasi komiknya maka hal itu adalah sebuah pencapaian yang melegakan. Hal ini dikarenakan bukan hanya target *market*nya telah tercapai tapi juga mendapatkan semacam bonus *market* yang lain.

Konten Pewayangan yang terdapat dalam *Garudayana*.

Garudayana sendiri merupakan komik karya anak bangsa yang mengangkat tema kisah jagoan lokal yaitu tokoh pewayangan yang juga sarat akan unsur kebudayaan Indonesia. *Garudayana* -merujuk pada definisi yang sama dengan Ramayana- maka dapat diartikan sebagai perjalanan atau kisah dari

Garuda. Hal ini merujuk pada pendapat Is yuniarto sendiri sang kreator *Garudayana*,

“...*Garudayana* itu saya angkat dari kata Garuda dan Yana. Saya pelajari ini inspirasinya dari Ramayana. Saya mengetahui bahwa Ramayana ini artinya adalah cerita Rama atau *The Tale of Rama*. Jadi saya mencoba bereksperimen. Ingin membuat sebuah epik atau cerita baru dengan sentral karakter Garuda. Karena tokoh Garuda sangat dikenali oleh masyarakat Indonesia umumnya. *Garudayana* adalah cerita tentang Garuda. Hikayat Garuda.”

Sesuai namanya, tokoh sentral dalam cerita *Garudayana* adalah seekor Garuda kecil (hewan mitologi) yang dapat berubah wujud menjadi seorang anak lelaki dan digambarkan melakukan perjalanan demi mendapatkan kekuatan sejati. Dalam petualangannya ini, Garu, nama Garuda kecil itu ditemani oleh seorang perempuan yang berprofesi sebagai pemburu harta bernama Kinara. Perjalanan tokoh Garuda tidaklah mudah karena karakter antagonis dalam komik ini yaitu para *Ashura* (raksasa) hendak memangsa Garuda kecil yang dipercaya dapat mendatangkan hidup abadi.

Cerita dalam *Garudayana* bersetting pada Mahabharata, tepatnya pada masa berakhirnya pengasingan Pandawa di hutan, yakni sebelum pecahnya perang Bharatayudha antara Pandawa dan Kurawa. Walaupun menggunakan setting yang sama namun Is tidak menggunakan cerita klasiknya. Hal ini diakuinya,

“Dalam *Garudayana* saya bercerita tentang setting nya Mahabharata, hanya saja saya tidak menggunakan pakem cerita klasiknya. Disini saya mencoba menceritakan kisah wayang Mahabharata dengan sudut pandang baru. Caranya salah satunya adalah saya membuat karakter baru, tokoh baru.”

Dengan menggunakan tokoh atau karakter baru, Is memiliki beragam kemungkinan untuk mengeksplorasi cerita baru namun dengan tetap menampilkan karakter-karakter pewayangan yang telah dikenal sebelumnya sebagai tokoh pendukung yang tidak kalah pentingnya.

Tokoh baru yang diciptakan Is, yakni Kinara, seorang pemburu harta karun, sengaja dibuat sebagai sosok berjenis kelamin perempuan untuk

mengimbangi banyaknya karakteristik laki-laki dalam dunia pewayangan. Hal ini ditandakan Is seperti berikut ini:

“Karena saya melihat, mencoba masuk ketika penelitian, komik wayang, Mahabharata, Ramayana, itu tokohnya sebagian besar laki-laki. Apalagi misalkan Mahabharata tu pandawa lima, lalu kurawa seratus cowok semua. Sangat maskulin. Jadi saya coba mengimbangi dengan karakter utama perempuan atau cewek. “

Hal ini mungkin dilakukan Is secara tidak sadar karena dirinya sendiri telah terpengaruh oleh beberapa tokoh karakter jagoan dalam *Manga*. Dalam *Manga* banyak tokoh jagoan yang diwakilkan oleh karakter perempuan yang berperan maskulin. Hal ini biasanya dilakukan komikus untuk menarik pembaca perempuan.

Walaupun alur cerita dalam komik *Garudayana* tidak sesuai dengan pakem cerita aslinya seperti yang dilakukan oleh RA Kosasih pada komik wayangnya, namun Is tetap menghadirkan tokoh-tokoh jagoan wayang sebagai tokoh pendukung dalam cerita *Garudayana*.

“Di *Garudayana* memang tokoh utamanya bukan Gatotkaca tapi maksudnya sebagai tokoh pendukung yang perannya cukup vital, karena saya tahu bahwa kalo menggunakan karakter orisinal, mungkin orang akan kurang perhatiannya. Tapi ketika saya memasukkan tokoh pewayangan yang paling populer yaitu salah satunya gatotkaca atau mungkin hanoman, orang akan melihat bahwa, oh ternyata gatotkaca bisa keren. Itu tujuannya.”

Para karakter wayang yang hingga saat ini telah muncul dalam komik *Garudayana* antara lain Gatotkaca, Arjuna, Karna, Yudhistira, Bima, Nakula, Semar, Petruk, Gareng dan Bagong. Para tokoh ini yang nanti dalam alur ceritanya akan terlibat secara langsung maupun tidak langsung dengan tokoh Garuda di dalam perjalanannya.

Para tokoh ataupun karakter dalam *Garudayana* pada beberapa hal mengalami sedikit perubahan. Hal ini diakui Is dilakukan untuk menyesuaikan dengan target *market* komik ini yang merupakan generasi muda.

“Gatotkaca gambaran realis selalu digambarkan dengan kumis yang tebal, yang bikin anak kecil takut. Matanya mendelik. Nah jadi saya bikin

kumisnya tipis supaya anak kecil ngga takut lagi. Tapi tetep secara detil pakaiannya saya mencoba menyesuaikan dengan wayang yang ada sebelumnya. Termasuk di wayang kulit. Logo bintang versi pewayangan jawa.”

Walaupun merubah sedikit tampilan pada beberapa karakter ciptaannya, Is tetap berusaha mempertahankan ciri-ciri khas yang dimiliki oleh si karakter tersebut. Misalnya Gatotkaca yang tetap digambarkan mengenakan baju zirah Antakusuma dengan lambang bintang keemasan di dadanya, Arjuna yang berwajah rupawan dan bersenjatakan panah atau bahkan Semar dengan rambut berjambulnya.

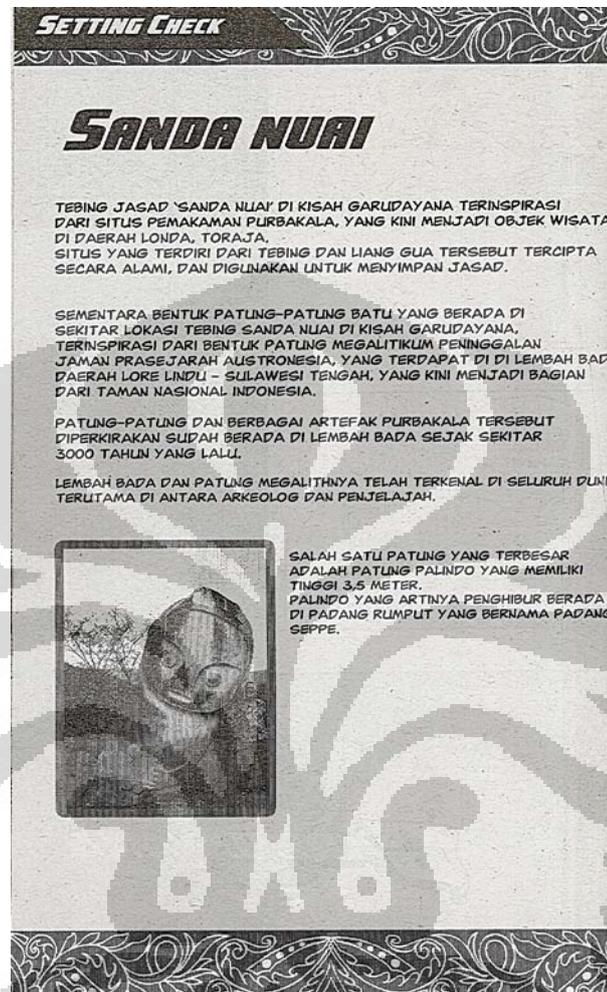
Selain mempertahankan kekhasan wayang, dalam komik *Garudayana* Is juga berusaha mengeksplorasi lebih jauh lagi mengenai dunia wayang.

“Dalam *Garudayana* saya mencoba mengeksplor tentang wayang, tentang batik, tentang karakter mitologi Indonesia, *local legend*, senjata, lalu mungkin di *background* nya, lalu *ancient place*.”

Ini terlihat dari gambar-gambar yang terdapat di dalam komik *Garudayana*. Di panel-panel komik Is kadang menyelipkan bentuk seperti pola dari batik. Selain itu beberapa karakter di dalam *Garudayana* menggunakan senjata tradisional, contohnya Dursilawati yang digambarkan menggunakan keris yang telah dimodifikasi.

Untuk tempat-tempat yang ada di dalam komik, Is kadang menggunakannya sebagai sebuah latar belakang (*background*) cerita. Seperti ketika Kirana dan Garu sedang mencari artefak bangsa Wanara di sebuah tempat yang bernama Tebing Jasad Sanda Nuai. Kemudian pada bagian tengah komik, Is menjelaskan informasi mengenai tempat tersebut yang ternyata benar-benar ada di Indonesia dan sangat kental unsur kebudayaannya.

Gambar 5.5 Setting Check Sanda Nuai



(Sumber: Komik *Garudayana* jilid 2)

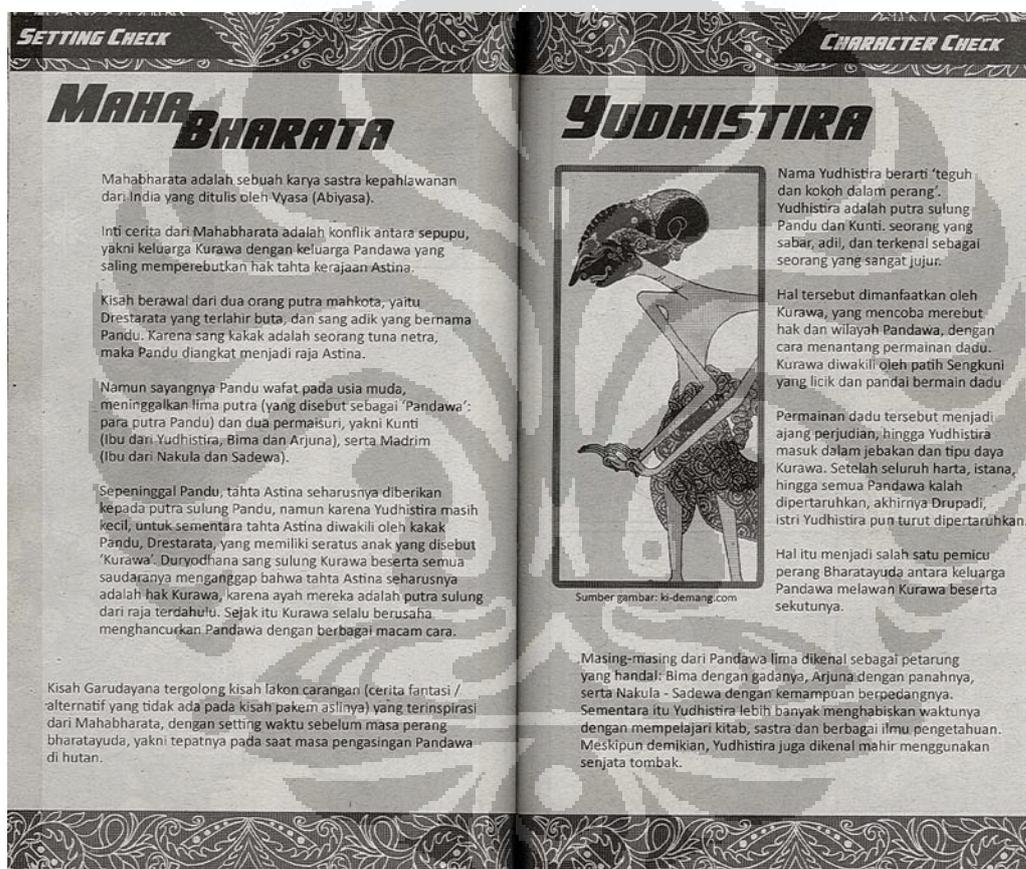
Secara jelas Is membagi jenis informasi yang terdapat di bagian tengah buku komik ini menjadi: Pertama, *Character Check* yakni tokoh-tokoh karakter komik dengan gambar wayang yang sebenarnya (berupa wayang kulit) lengkap dengan sifat-sifat serta sedikit sejarah hidupnya. Kedua, *Setting Check* yaitu informasi pada tempat-tempat khas di Indonesia biasanya yang terkait dengan kekhasan kebudayaan suku tertentu di Indonesia misalnya Sanda Nuai tadi yang merupakan tempat khas di Toraja.

“Lalu di dalam buku komik bagian tengah, saya selipkan informasi bahwa wayang tu aslinya seperti ini, bahwa wayang juga bisa keren. *Background* nya juga bisa mendalam. Lalu selaen wayang dia juga coba

istilahnya, menampilkan bagian-bagian dari kekhasan Indonesia, baik itu dari rumah adat...”

Setting Check dapat juga berupa informasi mengenai suatu periode masa cerita dari pewayangan misalnya penjelasan mengenai Mahabharata. Hal ini dilakukan Is agar para pembaca muda yang belum mengetahui dapat mengikuti jalan cerita pewayangan yang asli sesuai pakemnya.

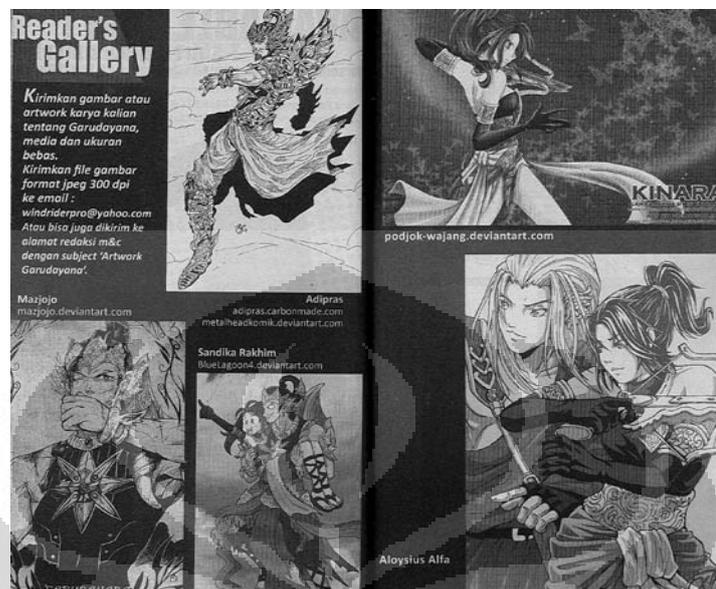
Gambar 5.6 Setting Check dan Character Check



(Sumber: Komik *Garudayana* jilid 3)

Di bagian belakang komik, Is meletakkan semacam rubrik yang berjudul Reader's Gallery untuk memberi kesempatan kepada para pembaca yang ingin mengirimkan gambar atau *artwork*nya. Usaha Is ini mendapatkan respon positif dari pembaca karena banyak dari mereka yang mengirimkan gambar hasil karya mereka sendiri sebagai wujud dari apresiasi terhadap komik *Garudayana*.

Gambar 5.7 Reader's Gallery



(Sumber: Komik *Garudayana* jilid 2)

Pada bagian tengah buku komik *Is* juga menyelipkan selebar halaman yang diberi judul *Garu's Scroll*. *Garu's Scroll* adalah semacam halaman bagi SMS (*Short Message Service*) pembaca yang ingin bertanya, memberikan kritik, masukan pada komikus atau bertanya. Berikut adalah salah satu contoh dari SMS yang langsung dibalas oleh *Is*:

085796273544: sy adl penggmr kmk dan bercita2 jd komikus. Tp sy hanya seorang kuli bangunan. Tp GARUDAYANA membangkitkan kembali semangat sy. TRIMAKASIH mas Is, tp...bole tdk sy meminta ilmunya? Maksud sy ilmu membuat kmk lgkp. Kl gbr kasarnya mgkn sys dh agak bs. Kl sekolah.. jujur sy tdk mampu. Mgkn mas Is sudi Bantu... Nama sy Dadang, 25 thn, dr Desa Kertasari majalengka Jabar, skrg sdg ikut kerja di SulUt.

Is: Terimakasih Dadang, sms andalah yang membangkitkan semangat saya! Terus berjuang, saya menantikan karya anda.

Menurutnya hal ini sangatlah di luar pemikirannya. Ia tidak menyangka bahwa ternyata pembaca komik itu sangat luas, tidak sekedar target utama saja yakni remaja. Kemudian ada juga sms dari seorang guru:

081585503825: Halo Is! Terimakasih ya, karena sudah membuat komik yg mengangkat legenda wayang jawa, dg tampilan yg sangat apik.

Sekarang sy punya bacaan baru yg seru dan sarat makna untuk murid2 di sekolah. We're proud of you! Lanjut terus dlm berkarya! GBU – Irti, 25 thn guru High Scope International School, Kelapa Gading.

Bagi Is, sms ini juga sangat menyentuh dirinya dengan cara yang berbeda. Ia tidak pernah menyangka bahwa seorang yang berprofesi sebagai guru dapat menghargai komik karyanya ini.

“Ini menurut saya mengharukan sekali. Kenapa? Soalnya ketika saya masih sekolah, itu kita dilarang membawa narkoba, pisau dan komik. Komik dianggap sebagai barang terlarang di sekolah. Namun ketika tiba-tiba ada guru yang mempromosikan sebuah komik, ah hal itu *something*.”

Usaha-usaha lain yang dilakukan.

Dalam mempromosikan komik *Garudayana*, Is belajar dari industri komik di Amerika dan Jepang. Di kedua negara maju tersebut industri komik saling berkaitan dan bersinergi dengan industri lainnya yaitu film animasi, film bioskop, *game*, *toys*, dan yang terakhir adalah *cosplay* (*costume player*). Is pun berencana untuk membuat *Garudayana* menjadi semacam itu.

“Apa aja yang bisa kita tampilkan baik itu berupa produk, seperti ini (memperlihatkan produk-produk mainan yang menjadi karakter dalam komik *Garudayana*), ini bukan iklan loh ya? Terlanjur ya.. hahahaha. (sambil bercanda lalu kemudian ia tertawa), *papercraft* (menunjukkan mainan yang terbuat dari kertas yg dibuat dengan cara diguntin atau dilipat), boneka (Is menunjukkan boneka Garuda kecil yang juga berfungsi sebagai gantungan kunci), ini *statue*-nya tingginya 46 cm (menunjukkan sebuah *figure toys* berupa patung gatotkaca yang terbuat dari *vinyl*, yang merupakan sejenis plastik bahan dasar membuat mainan).”

Beberapa produk sampingan dari *Garudayana* yang direncanakan oleh Is antara lain kaos, mainan (*toys*), gantungan kunci (*keychain*), mainan pajangan (*action figure toys*), boneka (*dolls*), laman situs (*website*), serta film animasi. Hal ini diakui Is adalah sejumlah cara yang dapat dilakukan untuk mempromosikan komiknya secara pribadi dengan tidak tergantung kepada penerbit. Selain itu diakuinya penjualan produk sampingan ini juga memberikan masukan penghasilan baginya.

Gambar 5.8 Produk-produk lain dari *Garudayana*

(Sumber: Komik *Garudayana* jilid 3)

Usaha terakhir yakni *cosplay*, mengenai hal ini Is mengaku sangat terkejut. Ia tidak menyangka bahwa karakter ciptaannya dalam *Garudayana* akan di-*cosplay*-kan oleh para pembacanya.

“...satu hal lagi yang membuat saya *surprise* sekali itu adalah *cosplay*. Jadi suatu saat saya melihat di internet di sosial media, ada foto yang seorang perempuan meng*cosplay*kan karakter dari *Garudayana*, Kinara. Lalu setelah itu, tidak hanya Kinara saja, jadi ada satu set. Jadi ada karakter Gatotkaca *Garudayana* dibikin *cosplay* nya. Lalu juga ada karakter Arjuna, karakter Punakawan dan seterusnya, yang membuat saya *surprise* sekali. Jujur saya terharu sekali, buat saya itu adalah sebuah kehormatan.”

Gambar 5.9 Cosplay Garudayana



(Sumber: Komik *Garudayana* jilid 3)

5.2.2 Analisis Konsumsi Teks

Untuk menganalisis konsumsi teks yaitu mengetahui sejauh mana respon informan pembaca terkait dengan pengalaman membaca komik tentang identitas lokal dan gaya *manga* yang ada di dalam komik *Garudayana*, penulis melakukan wawancara mendalam dengan tiga orang informan yang telah membaca komik tersebut. Penulis menentukan tiga orang informan itu secara *purposive*, yaitu mereka yang membaca komik *Garudayana* dan juga komik Jepang (*manga*) pada umumnya.

Penulis sengaja memilih informan yang berbeda jenis kelamin dan latar belakang dengan perbedaan usia yang tidak terlalu jauh. Rentang usia yang dipilih adalah remaja hingga dewasa muda yakni mereka yang diasumsikan pada usia aktif mengkonsumsi komik. Informan 1, Ikin adalah seorang pengusaha muda berusia 28 tahun yang bergerak dalam penjualan dan penyewaan komik. Informan 2, Septia adalah seorang perempuan berusia 24 tahun lulusan sarjana komunikasi

yang sangat menyukai *manga* dan *anime* Jepang. Informan 3, Gani adalah seorang remaja laki-laki yang masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama dan sangat menyukai komik Jepang.

Untuk menggali secara mendalam sejauh mana pembaca komik *Garudayana* merespons *Garudayana* sebagai komik lokal, penulis menggunakan formula Laswell. Formula Laswell ini digunakan juga dalam merumuskan pertanyaan dalam pedoman wawancara mendalam dan juga sekaligus digunakan dalam membuat kategori pertanyaan yang diajukan kepada informan. Pandangan Laswell mengenai komunikasi dirumuskan dalam bentuk pertanyaan:

“**Who** says **what** to **whom** in what **channel** with what **effect**.” (Ruben, 2006: 38)

Aspek *who* dalam model Laswell untuk konteks penelitian ini adalah komikusnya, karena seorang komikuslah yang menentukan bagaimana dan dalam wujud seperti apa komik *Garudayana* ini disajikan kepada para pembacanya. Aspek *who* ini hanya ditunjukkan pada komikus *Garudayana*.

Aspek *say what* atau *message* ingin dilihat bagaimana komikus menyampaikan pesan-pesan pewayangan melalui tokoh-tokoh wayang yang ditampilkan dengan cara visual berbentuk animasi. Lebih jauh lagi yang ingin diamati penulis adalah proses penyampaian ide cerita dalam bentuk yang mirip *manga* tapi dengan konten lokal.

Aspek *to whom* adalah yang menjadi target sasaran komik *Garudayana* yang notabene adalah juga pemerhati dan pembaca setia komik *manga*. Dalam hal ini aspek *to whom* juga berarti karakteristik dari para informan yang digunakan dalam penelitian. Seperti yang telah diketahui pemilihan para informan dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kecintaan mereka terhadap *manga*. Informan penulis adalah penyuka dan pemerhati komik *manga*.

Aspek *in what channel* disini penulis ingin melihat sejauh mana konten atau isi komik *manga* mampu menarik hati pembacanya, bukan saja melalui komik tetapi juga dari film pendek berbentuk animasi ataupun *games*. Pertanyaan pada aspek ini biasanya untuk mengetahui apa saja yang informan konsumsi selain komik *manga*.

Pada aspek *with what effect* penulis ingin mengetahui sejauh mana kemasan *manga* komik *Garudayana* dengan konten lokal sudah mampu menarik perhatian pembaca yang sebelumnya kurang menyukai cerita pewayangan. Disini ingin dilihat juga apakah sentuhan kemasan *manga* yang membalut konten atau isi *Garudayana* mampu memberi efek tertentu pada para pembacanya.

Khusus untuk aspek ‘who’ penulis hanya mengajukan pertanyaan aspek ini pada komikus dari *Garudayana*. Aspek ‘in what channel’ juga diajukan penulis pada informan terkait media apa saja selain komik *manga* yang mereka baca. Sedangkan untuk aspek lainnya dari formula Laswell ditujukan kepada informan pembaca, baik mengenai topik yang terkait dengan *manga* pada umumnya atau *Garudayana* secara khususnya.

Berikut ini merupakan hasil wawancara mendalam dengan ketiga orang informan tersebut:

5.2.2.1 Ikin, pembuat, penikmat, penjual, penyewa dan peneliti komik.

Pria kelahiran Cirebon, 23 Agustus 1984 ini merupakan salah satu kolektor komik. Ia telah memiliki sekitar tujuh ribuan judul komik dari segala *genre* dan terus bertambah. Dari koleksinya ini, Ikin kemudian mendirikan sebuah toko penjualan dan penyewaan komik di bilangan Bekasi bernama *POJOKKOMIK*. Kecintaannya terhadap komik juga nampak pada penelitiannya mengenai komik Indonesia sebagai upaya penyelesaian studinya di jurusan Antropologi Universitas Indonesia. Selain itu Ikin juga pernah membuat komik karyanya sendiri dan mengedarkannya secara *self distributed*.

Pendapat tentang *manga*

Sebagai pembaca dan pengoleksi komik, Ikin telah membaca ribuan komik-komik dari seluruh dunia. Ia tidak membatasi pada komik dengan *genre* atau yang berasal dari negara tertentu.

“Kalo dari sekedar membaca gue nikmatin aja karna ya gue kalo baca komik sih skarang akhirnya semua komik gue baca. Ya gue nikmatin semua sih pada akhirnya.”

Hal ini dilakukannya selain karena ketertarikannya pada komik, juga karena sebagai pengusaha rental komik, ia merasa harus dapat memberikan rekomendasi kepada para penyewa komiknya mengenai komik-komik yang telah ia baca.

Pengalamannya membaca berbagai komik juga memberinya keuntungan lain. Ikin dapat dengan mudah mengetahui apa yang menjadi ciri khas komik dari suatu negara. Berbicara dengannya bagaikan berbicara dengan sebuah ensiklopedia komik.

“Komik amerika juga gitu, biasanya ceritanya tentang *superhero*. Kalo komik Eropa humor *satire* nya kuat, terus gambarnya detil dengan petualangan yang panjang (*epic*). Kemudian jumlah komik *manga* tuh ratusan, ribuan bahkan.”

Invasi komik Jepang atau *manga* dalam industri komik di Indonesia pun tak lepas dari perhatian Ikin. Menurut pemuda yang telah menikah dan dikaruniai seorang putra ini, *manga* memiliki kelebihan dibandingkan dengan komik lainnya. Kelebihan ini juga yang membuatnya menyukai *manga*.

“Kelebihan *manga* itu pembaca ikut terbawa ke dalam cerita. Ide *manga* ceritanya adalah tentang kehidupan sehari-hari, misalnya *Sailormoon*. Tetep ngerjain pe'er. jadi deket sama pembaca. *Son go ku*, dari kecil sampai dia sudah punya cucu. Tokoh-tokoh ini tumbuh bersama para pembacanya.”

Pesan atau kekuatan *manga* menurut Ikin dapat membuat pembaca juga turut merasakan perasaan yang sama dengan apa yang dirasakan tokoh tersebut. Kedekatan emosional antara pembaca dan tokoh-tokoh yang ada di dalam komik *manga* bahkan dapat muncul menjadi sebuah sentimen fanatik bagi para penggemarnya. Fanatisme penggemar terhadap tokoh atau karakter dalam komik atau *anime* ini biasanya disalurkan melalui *cosplay*.

“...sekarang ini suka ada acara *cosplay* kan di festival-festival Jepang, pengunjung dateng pake kostum kebanggaannya kaya pesta kostum terus dandan kaya tokoh idola mereka di komik lengkap pake baju, aksesoris sama gaya rambutnya.”

Menurut Ikin, *cosplay* juga dapat diartikan sebagai bentuk ekspresi pembaca *manga* dalam menggemari seorang tokoh atau karakter tertentu. Biasanya tokoh-tokoh yang di-*cosplay*-kan sudah memiliki tempat di hati para pembaca.

Selain dari para tokoh ataupun karakternya, keberhasilan komik *manga* menurut Ikin juga terletak pada jalan ceritanya. Ikin mengakui bahwa dirinya lebih tertarik pada jalan cerita di tempat pertama, baru setelah itu gaya gambar atau visual.

“cerita, sebagus apapun gambar, cerita tetep nomer satu. Kedua baru gaya gambar. Yah gaya gambar kan juga beda-beda ya selera tiap orang.”

Menurutnya cerita yang baik adalah yang cerita yang orisinil, memiliki plot yang jelas, dengan latar belakang sejarah atau kisah legenda serta memiliki tokoh-tokoh dengan karakter yang kuat.

Selain komik, Ikin juga tertarik dengan media lain, yaitu *anime* dan film. Beberapa *manga* yang baginya menarik, ia pun kemudian mencari film atau animasinya. Atau terkadang ia mengikutinya lewat stasiun televisi swasta yang kerap kali menyiarkan acara kartun tiap pagi.

“ya, kan ada tu di indosiar juga kan kalo kartun-kartun gitu masi suka disetel kan. Lumayan lah mengenang masa lalu hehehe. Nah kalo H2 (*manga*) kan ada tu film orangnya kita perna nonton bareng. Nah itu gue suka banget tu si Adachi Mitsuru (pengarang *manga* H2)!”

Menurut Ikin, kesukaannya pada *manga* memiliki pengaruh yang besar pada dirinya, Ikin menjadi lebih memahami budaya dan kebiasaan orang Jepang melalui *manga*.

“Tapi yang jelas kalo baca *manga* tu yang langsung gue rasain kaya apa ya, kaya gue tau Jepang tu kaya apa. Ya kan *manga* isinya emang gambarin kebudayaan Jepang. Ya orang2nya lah, kebiasaannyalah. Dan itu kaya secara ngga sadar masuk lewat cerita di *manga* itu.”

Menurutnya *manga* dapat menciptakan pengetahuan tentang kebudayaan Jepang di dalam kognisi para pembacanya secara tidak sadar.

Pendapat tentang *Garudayana*

Menurut pendapat Ikin, *Garudayana* adalah sebuah komik yang memiliki plot cerita yang jelas serta tokoh-tokoh dengan karakter yang kuat. Hal ini yang membuat *Garudayana* memiliki kesamaan ciri khas dari *manga*.

“*Garudayana* tu artinya perjalanan si Garuda. Jadi di komik itu tokoh atau karakter utamanya si Garu kayanya juga bakal tumbuh bersama pembaca. Gimana tokoh ini berkembang jadi lebih kuat dalam perjalanannya. Jadi ya menurut gue ya kehidupan si Garuda dari blom jadi apa-apa sampe terakhirnya jadi penguasa langit itu juga bakal diceritain disitu kan perjalanannya, kaya gitu. Terus muncul beberapa tokoh pewayanga kaya setingannya tuh kaya Pandawa ada disitu, terus ya musuhnya Kurawa ada disitu. Yah pokoknya karna itu kisah perjalanan sih miriplah kaya *manga* kehidupan sehari-hari juga ini.”

Disini Ikin menyamakan karakter Garu dalam *Garudayana* yang berkembang menjadi dewasa dan kuat seiring dengan para pembacanya yang juga terjadi pada karakter-karakter dalam *manga*.

Sebagai pengusaha yang bergerak di bidang penyewaan komik, Ikin mengakui bahwa pada awalnya para *members*nya sulit untuk menerima komik *Garudayana* ini. Namun setelah mereka membaca komiknya tidak sedikit member *POJOKKOMIK* yang mengaku tertarik malah kemudian berniat untuk mengoleksinya.

“..beberapa pengalaman sini aja (rental *POJOKKOMIK*), misalnya kalo ada orang, ‘mau baca komik ini ngga *Garudayana*? Bagus..’ pasti awalnya pada, ‘ah ogah ah’, ‘males wayang, udah kuno’, karena mereka ngga tau isinya gimana, tapi setelah baca mereka bilang ‘oh keren ternyata’. Itu diakuin kok sama yang udah pada baca sampe akhirnya ngoleksi. Ngakuin: ‘ah awalnya gue males, wayang apaan’. Tapi pas ngeliat ceritanya, ‘yaa bagus’ kata dia.”

Diakuin Ikin, sulitnya penerimaan member terhadap komik *Garudayana* awalnya karena ada embel-embel ‘wayang’ pada gambar cover dari komik, namun setelah pembaca melewati itu dan meneruskan membaca, rata-rata dari mereka jadi menyukai komik ini.

Menurut Ikin lagi, para *members*nya yang rata-rata berusia muda memiliki kecenderungan untuk menyukai komik *Garudayana* ini.

“Komik *Garudayana* muncul di tengah-tengah ini, jadi dia muncul bawa jagoan lokal tapi dengan kemasan sekarang. tapi kalo diliat dari semua yang baca mereka bilangannya itu bagus. Mereka setuju pertarungannya ngga kalah, jurus-jurusnya pada bilang kok ‘bagus jurus-jurusnya’. Disain senjatanya semua sih bagus. ‘pertarungan gatotkaca sama kakaknya keren, ngga kalah sama pertarungan Naruto vs Sasuke (dua karakter utama dalam *manga* Naruto)”

Tidak kalah yang dimaksudkan disini, menurut para membeinya, adalah mampu bersaing dengan komik-komik *manga* keluaran Jepang. Tapi kemudian diakui Ikin juga bahwa hal ini belum dapat diketahui dengan pasti. *Garudayana* menurutnya adalah komik lokal yang mampu memberikan opsi baru di tengah-tengah gempuran komik impor saat ini.

“sebenarnya ngga mendekati sih cuman muncul rasa baru, warna baru. Karna dia baru sampe tiga jilid, jadi kita belum tau.”

Namun Ikin percaya bahwa *Garudayana* dapat menjadi sebuah komik yang baik, hal ini bukan hanya dikarenakan *Garudayana* berusaha mengangkat tema pewayangan, tapi ikin melihat dari gaya gambar sang komikusnya sendiri yang menurutnya betul-betul konsisten.

“Terus gaya gambar Is tu konsisten, ga berubah-ubah. Kan ada tu komik Indonesia yang pas awalnya aja gambarnya bagus tapi terus udah-udahannya pas uda mau keburu dateline, nguber ceritanya, gaya gambarnya malah jadi ancur brantakan. Tp kalo Is (komikus *Garudayana*) ngga gitu, gambarnya konsisten.”

Dalam *Garudayana*, Ikin melihat bahwa komik ini sangat kental muatan lokalnya. Ia mengaku belum pernah melihat komik lokal lain pada generasi yang sama, yang memiliki muatan lokal seperti yang terdapat di dalam komik *Garudayana*.

“Kelebihan *Garudayana* itu di sela-sela halaman komiknya ada penjelasan tentang tokoh wayang nya. Jadi ada referensi tokohnya gitu. Jadi pembaca tau. Kelebian dari Is itu dia di komiknya itu referensi wayangnya itu dia selaen dia bikin versi *manga*. Dia itu selalu ada penjelasan arjuna ini siapa. Ini siapa. Jadi anak-anak jaman sekarang yang ga gitu akrab sama tokoh wayang tuh jadi ini ini...”

Menurut Ikin, dalam komik *Garudayana*, terdapat halaman-halaman yang memberikan penjelasan mengenai karakter atau tokoh wayang yang muncul di dalam komik. Halaman tersebut biasanya berisi penjelasan mengenai sifat maupun latar belakang dari seorang tokoh pewayangan.

Ikin melihat, walaupun di dalam komik *Garudayana* ini sebenarnya sudah cukup kental dengan nilai-nilai kebudayaan lokal, namun Is Yuniarto, sang komikusnya nampak tetap ingin menambahkan beberapa konten lokal dalam jalan

ceritanya, salah satunya adalah dengan memberikan desain tempat yang khas Indonesia.

“biarpun ini kental, biarpun ini wayang kan harus diperkuat lagi. Gimana caranya biar keIndonesiaannya lebih kuat ya dengan cara ini... pake ornamen rumah-rumah yang ada di Indonesia. Jadi misalnya kalo wayang doang kan cuma jawa doang, nah si Is tuh kayanya sih kalo gue liat dari gue baca sama gue iniin, dia tuh kayanya pengen lebih universal aja. Disitu settingan dunia wayangnya ada rumah adat karo ornamennya. Trus kaya ada batu-batu menhir yang ada di nusa tenggara itu. Nah ini ni fungsinya ini ni kaya setting cerita ini untuk menguatkan aja.”

Dalam pandangannya Ikin melihat bahwa desain-desain tempat yang dimunculkan Is dalam komik *Garudayana* bersifat nasioanalisme. Tempat-tempat yang terdapat dalam *Garudayana* seperti tidak hanya hendak mewakili wayang sebagai ciri khas dari suatu kebudayaan saja (Jawa), namun juga sebagai kebudayaan nasional milik bangsa.

“ngangkat indonesianya. Wayang doang kan akhirnya yang keangkat cuma budaya Jawanya. Kalo dia kayanya pengennya indonesianya, jadi akhirnya settingnya tu negaranya bukan kaya negara... jadi walaupun itu astina atau negara dunia pewayangan tapi seolah-olah tu negara astina tu, biarpun ini khayalan yak, adanya di Indonesia gitu. Karena ini budaya Indonesia kan...”

Dalam pandangannya Ikin melihat bahwa *Garudayana* adalah sebuah komik dimana didalamnya terdapat tokoh jagoan lokal yang dapat diterima oleh pembaca komik berusia muda saat ini. Ikin bahkan mengibaratkan *Garudayana* adalah sebuah komik dengan rasa lokal yang dibungkus dengan kemasan *manga*.

“*Garudayana* tu *manga* rasa lokal. Ibarat dodol dibungkus *silverqueen*. Identitas itu kembali lagi masalah mengakui dan diakui. *Garudayana* adalah salah satu bentuk komik dengan jagoan lokal, agar bisa diterima di pembaca muda.”

Ikin berpendapat bahwa gaya gambar *manga* dalam *Garudayana* dapat lebih diterima oleh generasi pembaca komik pada saat ini. Bahwa dengan digambar dengan gaya *manga*, jagoan-jagoan lokal yang dianggap kuno dapat menjadi lebih baik dalam pandangan generasi saat ini.

“*Garudayana* bagus. Sangat kental nilai lokalnya. Bisa gabungin gaya *manga* dan wayang., bisa lebih masuk ke generasi sekarang. dengan dia

(komikus) menggambar dengan gaya gambar *manga*, jagoan-jagoan lokal yang dianggap kuno jadi dipandang keren. Masuk ke anggapan “keren” anak sekarang. dari segi cerita juga bagus.”

Menurut Ikin, yang dimaksud dengan ‘keren’ bagi para pembaca komik generasi saat ini adalah komik dengan gaya gambar *manga*.

Sedangkan bagi pembaca komik yang tidak lagi berusia muda, Ikin melihat tidak mudah bagi mereka merasa cocok dengan gaya gambar *manga*. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan masa keemasan yang dialami dua generasi pembaca komik yang berbeda.

“Kelemahan *Garudayana* bagi sebagian pembaca usia tua, mungkin 40 sampe 50 tahun keatas, mereka yang merasakan jaman emas komik Indonesia periode 70-an, merasa bahwa gaya gambarnya yang *manga* ga cocok.”

Mengetahui hal ini, maka Ikin tidak heran bila ternyata justru banyak dari para *membrny* yang berusia muda lebih nampak antusias dengan komik *Garudayana* dibandingkan para *membrny* yang berusia 40 tahun keatas.

Ikin melihat pada beberapa tokoh yang terdapat dalam komik *Garudayana*, gaya gambar Is selain dipengaruhi oleh *manga*, juga rupanya terinspirasi dari beberapa tokoh rekan dalam fiksi *Hollywood*. Menurut Ikin tokoh Arjuna dalam *Garudayana* terpengaruh dari karakter seorang peri bernama Legolas yang terdapat pada sebuah film layar lebar yang berjudul *Lord of The Rings*.

“...bahkan tuh gue lebih ngeliat gambar arjuna nya versi Is itu agak-agak mirip bangsa elf di *Lord of The Rings* sih.”

5.2.2.2 Septia, pecinta anime.

Septia yang lahir di Jakarta pada tanggal 19 September 1988 ini adalah seorang sarjana ilmu komunikasi. Ketertarikannya terhadap *anime* (film animasi Jepang) diperlihatkan dari penelitiannya mengenai kesetaraan gender dalam *anime* Jepang dengan mengangkat objek penelitian tokoh sailor starlights pada anime *Sailor Moon*. Hobinya yang lain adalah memelihara hewan dan membaca komik.

Minatnya pada komik ditunjukkan dengan banyaknya pengetahuan tentang *manga* yang dimiliki Septia ketika berbincang-bincang dengan penulis.

Pendapat tentang *manga*

Septia mengatakan bahwa ia banyak membaca *manga*, terutama *Sailor Moon*. Ia juga menyukai serial cantik, *bishonen* (genre *manga* dimana karakter pria dan wanita tidak memiliki garis batas yang jelas), dan *action*.

“Sailormoon sih yang mpe gila. Terus kalo yang homo...hahaha yang *bishonen* gue suka *Ghost*. Terus kalo misalnya *Bleach* gitu apa sih genrenya? Oh gue lebih suka *Kyo*, *Samurai Deeper Kyo*. Terus *W Juliet*, *Dragon Ball*, *Half Prince*, *Ranma 1/2*, *Dream Saga*, *Doraemon*. Banyak deh...banyak banget”

Selain komik Jepang, Septia juga mengaku pernah membaca sebuah judul serial cantik buatan komikus Indonesia. Menurutnya itu adalah satu-satunya komik serial cantik lokal yang pernah ia koleksi.

“oh itu ada tu bikinannya, ada cewe namanya...aduh gue lupa. Judulnya tu *White Feather*. Dia genre-nya tu serial cantik, serial cantik, cuman eee..sinetron banget, cuman gambarnya bagus dan agak jijay. Serial cantik satu-satunya yang gue punya, buatan orang Indonesia. Dia orang Animonster (majalah *manga* dan *anime*) kalo ngga salah..”

Septia mengatakan bahwa ia menyukai serial *White Feather* yang merupakan serial cantik karya komikus lokal tersebut. Menurutnya gambar dalam komik itu bagus karena menggunakan gaya gambar *manga*.

Septia mengakui bahwa ia belum pernah membaca komik Indonesia selain *White Feather* tadi. Sehingga saat ini referensinya terhadap komik Indonesia baru terbatas pada dua judul komik, yakni *White Feather* dan *Garudayana*.

“ya itu si *White Feather* itu. Terus.. ada lagi ngga ya.. Kalo misalnya bentuknya *manga* gini baru baca itu aja ‘*White Feather*’, sama *Garudayana*... iya dia (*White Feather*) *manga* juga. *Manga* banget. Dengan matanya yang gede. Cewenya juga yang kehidupan sekolah. Ternyata si cowonya itu dia punya sayap. Jadi dia kaya yang ngejauhin cewek gitu soalnya kalo misalnya dia kesentuh cewek, sayapnya keluar ‘bwoosh’ gitu. Pokoknya ini banget deh, cewe cantik banget deh, yang matanya biru waahahaha...namanya Adrian tuh masih inget kan gue. Nama tokohnya tu Indonesia, Adrian.”

Menurutnya lagi, komik *White Feather* benar-benar bergaya *manga* dalam artian gaya gambarnya mengikuti gaya gambar Jepang yang menjadi ciri khas *manga*, dimana mata digambarkan besar, berkaca-kaca dengan karakter perempuan yang digambarkan sangat cantik. Septia merasa sangat menyukai gaya gambar seperti ini.

Menurut Septia, apa yang ditangkap sebagai sebuah pesan dalam *manga* adalah gaya gambarnya yang unik. Menurutnya kelebihan atau kekuatan *manga* adalah pada kemampuannya untuk menuangkankan ekspresi yang tidak terbatas pada gambarnya.

“Kemampuannya u/ ekspresif yg ga tebatas. Karna mereka kan mengeksplor semua ekspresi kan. Mereka orangnya datar kan. Orang jepang tu datar. Minim ekspresi. Jadi mereka menuangkannya di gambar. Ampun-ampunan. Itu mereka loh yang bikin *trendsetter* kaya gitu.”

Septia mengatakan bahwa selain komik, ia juga mengoleksi beragam media lain yang mendukungnya ketika ia menggemari seorang tokoh atau karakter dalam *manga*. Media tersebut antara lain *video games*, *anime*, *film*, *soundtrack*, poster kartu, buku dan lain sebagainya.

“Klo dulu zamannya sega iya. Gw main dragon ball ma sailormoon. Poster, kartu, Buku sampe albumnya gw punya. Filmnya. Mangascan.. Komik. Soundtrack. Kaosnya kayaknya punya dah dulu gue. Kotak pensil, Tas, Bed cover, Dulu gw punya tiara NYa usage. Gw punya seragam sekolahnya sailor Uranus. Beli dulu. Mainan gituuu. Plastiik..“

Menurut Septia efek yang paling kuat dari *manga* dalam kehidupannya adalah keinginannya untuk belajar segala sesuatu tentang Jepang. Pada level yang lebih jauh lagi, ia malah mengatakan ingin dapat bisa tinggal di Jepang dan merasakan menjadi orang Jepang.

“Gw jadi memutuskan u/ blj ttg jepang. Itu sejak gw petamaa kali baca komik. Sama pengen ke jepang. Pengen hidup disana. Ngerasain jadi orang jpg. Hahahay.. Ya paling ga keliling2 lahh liburan”

Pendapat tentang *Garudayana*

Menurut Septia secara keseluruhan komik *Garudayana* bagus. Lebih jauh lagi ia mengatakan sepengetahuannya belum ada komik Indonesia yang mengangkat tema wayang hingga menyeluruh seperti ini.

“bagus, ya *overall* sih bagus...dari segi ceritanya sih bagus. Sekarang kan blom ada kan yang ngangkat tema wayang. Walaupun ada, ngga ada yang sampe *full* begini. Paling terinspirasi.”

Dari segi tokoh atau karakter yang terdapat di dalam komik *Garudayana*, Septia melihat banyak dipengaruhi oleh komikus dari Jepang atau yang dikenal dengan sebutan *mangaka*.

“kalo karakternya sih gue melihat sangat banyak *influence*-nya dari *mangaka* (pembuat *manga*) Jepang.”

Lebih jauh lagi, Septia melihat ada perbedaan antara tokoh Gatotkaca sepengetahuannya dengan Gatotkaca yang ada di dalam *Garudayana*. Menurut Septia karakter Gatotkaca pada komik *Garudayana* terlihat lebih bersahabat, ramah dan hangat.

“Selama ini gue taunya Gatotkaca dia emang dateng ketika ada masalah doang kan.. tapi ngga untuk bersosialisasi, maksudnya dia lebih, ya kaya kalo di persepsi gue di yang kaya dia dingin tapi nolong. Kalo disini (dalam komik *Garudayana*) kan kaya *welcome* banget.”

Menurut septia dalam *garudayana* nilai-nilai lokal nampak lebih terwujud dalam bentuk non fisik. Nilai-nilai yang ditangkap olehnya tersebut antara lain gotong royong, membela yang lemah, angkara murka dan kebersamaan.

“kalo nilai lokalnya lebih kaya lebih non fisik misalnya kaya gotong royong, membela yang lemah. Kebersamaan, punakawan mereka selalu bersama kan... ada. Trus kaya angkara murka, kaya itu melawan ini. itu ada.”

Sementara secara fisik Septia melihat beberapa nilai lokal terwujud seperti dalam desain gunungan wayang dan kain batik yang dipakai tokoh Gatotkaca dalam *Garudayana*.

“ini nih oke nih, ini Indonesia banget nih... tapi sayang dibikin lucu. Harusnya bisa lebih serius lagi. Ini ngebuka cerita. Gunungan itu kan

ngasi tau tempat sama waktu. Oh ini ni, jelas kan nilai lokalnya. Dia pake batik...”

Menurutnya lagi nilai-nilai lokal semacam ini memang harus ada bila kita hendak mengangkat kebudayaan sebagai benang merah dalam sebuah teks komik. Disini ia membandingkannya dengan komik Jepang yang juga melakukan hal yang serupa yakni *Dream Saga*.

Menurut pendapat Septia gaya gambar Is yuniarto dalam komik *Garudayana* sangat terpengaruh oleh gaya *manga*. Namun bukan jenis *manga* yang ekstrim seperti dalam serial cantik, tapi *manga* dengan *genre* yang umum agar dapat dinikmati pembaca laki-laki dan perempuan.

“kalo misalnya dari gaya gambarnya mungkin lebih spesifik dia terinspirasi sama siapa mungkin...karna kan garis-garis bikinan si ini beda sama si itu kan. Kalo kaya teknik gambarnya sih, dia *manga*. Cuma bukan kaya *manga-manga* serial cantik. Karna dia berusaha untuk segmennya cewek cowok kan... jadi ngga terlalu yang ‘heee’. Lo inget ngga *Patlabor*? Kaya gitu, ini kaya gitu. Ini gambarnya lebih kaya *Patlabor* daripada eee serial cantik *Sailormoon* yang lebih banyak *tone*-nya. Kaya *Patlabor*, kaya komik-komik yang jaman dulu. Soalnya kalo misalnya *manga* tu dia *even* yang uda diIndonesiakan tulisannya ngga gini. Kalupun yang kaya gini ya dia bener-bener *manga* yang buat segmen remaja dewasa, bukan buat kaya yang tadi gue bilang serial cantik. Karna kan hurufnya beda *font*-nya.”

Lebih jauh lagi sebagai seorang penggemar *manga*, Septia melihat gaya gambar *Garudayana* belum sesempurna *manga* dalam pemahaman idealnya. Septia melihat gaya gambar *manga* justru lebih detil. Septia beranggapan bahwa Is tidak belajar langsung dari sekolah-sekolah komik *manga*. Menurutnya Is hanya terpengaruh dari *manga* dan menemukan gayanya sendiri.

“gue ngeliat beberapa aga ganggu, eh bukan aga ganggu, dia tu aga bahaya waktu si Garudanya berubah jadi gede, ini gue pikir tu paruhnya kebelah, jadi kaya balonnya itu, kalo misalnya Jepang itu dia ati-ati banget sama garis-garis kaya gini. Dia lebih akan memotong. Misalnya kaya gini ni, dia ngga bakal memotong paruhnya dia. Dia tuh lebih ati-ati banget, jadinya ketika orang ngeliat akan ada persepsi. Ketika lo belajar, sekolah lah di Machiko School misalnya, warna lo, itu akan *manga* banget. *Manga* yang *se-manga-manga*-nya, dari yang lo peletakan balon, trus yang kontak mata, sudut yang lo bikin, *outline*.”

Namun Septia melihat lelucon-lelucon yang ada dalam komik *Garudayana* sangat khas *manga*. Dan Septia meyakini bahwa lelucon semacam ini hanya muncul pada komik-komik Jepang.

“tapi boudonya sih dapet...beberapa hal yang kaya *joke-joke manganya* tu dapet. Dodol-dodolnya tu ya dia dapet. Dapet. Kalo buat gue sih dapet. Kalo menurut gue sih sebenarnya iya. Karna kan pertama *manga* itu dia ekspresif di gambar. Cuma ada di *manga*. “

5.2.2.3 Gani, penggemar komik *Manga*.

Gani adalah seorang remaja yang kini duduk di bangku sebuah sekolah menengah pertama. Gani yang lahir pada tanggal 13 maret 1997 ini merupakan bungsu dari tiga bersaudara yang kesemuanya laki-laki. Dibesarkan dalam lingkungan laki-laki, menjadikan komik bukan barang asing dan terlarang baginya. Justru dari kedua kakaknya itulah Gani mengenal komik. Hingga ketika duduk di bangku sekolah dasar, ia mulai membelinya dengan uang saku sendiri. Walaupun tidak serius untuk mengoleksi, namun ia terkadang masih menyempatkan diri pergi ke toko buku untuk membaca komik terbaru atau mengikuti *manga* favoritnya dari Internet. Gani merupakan contoh tipikal dari generasi muda pembaca komik saat ini yang menyukai *manga*.

Pendapat tentang *manga*

Kesukaannya pada *manga* membuat Gani cenderung membaca komik-komik yang mayoritas berasal dari Jepang saja. Saat ini ia sedang mengikuti dua cerita komik Jepang yakni *Naruto* dan *One Piece*, keduanya merupakan *manga* yang terkenal bukan hanya di Jepang tapi juga di seluruh dunia. Selain membelinya di toko buku, Gani juga mengikuti serial komik yang beredar di dunia maya.

“dulu aku baca *Nube*, mas..trus aku juga baca *Doraemon*, *Red*, *Vagabond*, *Death Note*, ya banyakan sih ya komik Jepang aja. Tapi sekarang yang kuikutin palingan cuma *Naruto* sama *One Piece*, dia kan masih tu sampe sekarang. temen-temen aku juga banyak yang ngikutin itu..Kadang aku beli di toko buku kalo lagi nongol barunya, pake duit sendiri ato minta beliin mama. Tapi enakan baca di Internet, dia keluarnya lebih cepet.kalo nunggu bukunya mah lama...”

Bagi remaja seusianya, penggunaan Internet adalah suatu hal yang lumrah. Oleh karena itu Gani lebih sering mengikuti perkembangan komik yang disukainya melalui Internet. Karena menurut Gani, terbitnya jauh lebih cepat dibandingkan dengan komik edisi terbaru di toko buku.

Selain membaca *manga* dari Internet dan membelinya di toko buku, Gani sama sekali belum pernah membaca komik buatan lokal. Hal ini juga diakuinya:

“ngga tuh, aku blom pernah baca komik Indonesia. Paling papa tu yang suka komik-komik gitu. Gambarnya bosen banget, aku ngga suka. Aku sih baca komik-komik sekarang aja kaya *Naruto*, *One Piece*... Baru ini, ya *Garudayana* ini. Aku malah ngga tau sebelumnya kalo ini (*Garudayana*) tu ada.”

Sebelum membaca *Garudayana*, Gani hanya membaca komik Jepang dan belum pernah sekalipun membaca komik lokal buatan anak bangsa. Menurutnya gambar komik Indonesia tidak sesuai dengan selera. Gani juga menambahkan bahwa ia baru mengetahui keberadaan komik *Garudayana* dari penulis.

Gani menangkap pesan yang dimiliki *manga* terletak pada ide atau alur cerita yang menarik. Lebih jauh lagi Gani juga melihat bahwa dalam *manga*, gambar dapat dieksplorasi menjadi lebih menarik dengan beragam ekspresi.

“manga itu ceritanya macem-macem, mas. Dari mulai sekolah, ninja sampe bajak laut. Aku suka karna ceritanya ngga bosenin, ngga superhero mulu. Trus uda gitu gambarnya lucu kan, dia suka ada kaya versi *chibi*-nya gitu. Kaya ekspresi yang ga mungkin ada (di kehidupan nyata), *lebay* tapi malah jadi lucu.”

Seperti informan sebelumnya, Gani juga mengaku kerap mengikuti media lain selain komik bila ia merasa tertarik terhadap seorang karakter atau komik tertentu. Dalam hal ini media yang digunakannya adalah *video games* dan *anime*.

“aku paling maen *game* aja, mas. Kumasukin aja PS-ku *game-game* one piece, naruto. Seruan di *game* tau, mas. Kita bisa maenin jagoan kita. Trus sama apa ya, ya paling kartunnya kalo *Naruto* ada di Animax”

Menurut Gani efek dari *manga* baginya adalah sebagai hiburan. Menurutnya kebudayaan Jepang yang terdapat dalam *manga* adalah sesuatu yang wajar adanya karena merupakan satu kesatuan dari *manga* itu sendiri.

Ditambahkan olehnya bahwa ia kerap kali mengambil gambar yang berkaitan dengan komik yang disukainya dari internet dan menyimpannya di *handphone* atau *laptop*-nya.

“kalo aku sih ngeliatnya ini ya sama aja gitu mas, ini komik gitu, yang bwat bacaan ringan. Karna ini dari Jepang ya wajar dong kalo ada kebudayaan Jepangnya. Aku sih nikmatin aja. Paling apa ya, gambarnya sih terutama, aku jadi suka nyari gambar-gambar nya gitu di Internet buat aku liat-liat lagi ato aku jadiin *wallpaper* di BB ato leptopku.”

Pendapat tentang *Garudayana*

Gani menyukai komik *Garudayana*, ia tidak menyangka bahwa cerita pewayangan yang diangkat dalam komik dapat menjadi semenarik itu. Setelah membaca komiknya, Gani pun kemudian berniat untuk mencari tahu lebih jauh lagi mengenai kisah pewayangan di Internet.

“suka! Aku suka banget.. bagus kok.. gambarnya bagus, ceritanya seru! Taunya wayang bisa seru juga ya..aku baru tau. Aku jadi penasaran sama lanjutannya yang no 4. Abis ini aku mau *googling* ah! Mau nyari tau Pandawa tu siapa aja... Mau liat gambar-gambarnya sama pengen tau cerita Mahabharata juga.”

Hal ini dilakukan Gani karena sebelumnya ia memiliki pengetahuan yang sedikit sekali tentang kisah dari pewayangan. Ia mengakui bahwa ayahnya sebenarnya mempunyai pengetahuan yang cukup luas dan mendalam perihal wayang, namun tidak pernah menceritakan kepadanya.

“engga, papa ngga pernah cerita ke aku soal Mahabharata gitu-gitu.. ya aku tau sih wayang, tapi ya cuma gitu aja, ada Gatotkaca, Arjuna, tapi yauda aku cuma tau itu aja. Aku ngga tau kalo ternyata Gatotkaca tu punya kakak. Aku juga jadi tau kalo ternyata Pandawa tu ditipu sama Kurawa. Taunya baru abis baca ini (komik *Garudayana*). Hehe”

Gani merasa justru mendapat pengetahuan tentang tokoh-tokoh wayang dan kisahnya dari komik *Garudayana* yang penulis pinjamkan padanya.

Gani menyadari akan konten lokal yang terdapat dalam komik *Garudayana*. Menurutnya komik *Garudayana* memberinya pengetahuan mengenai tokoh jagoan asli Indonesia, cerita pewayangan, tempat-tempat khas Indonesia, senjata serta rumah adat.

“Trus aku juga jadi tau dari *Garudayana* juga, kalo ternyata tu Pandawa yang baiknya trus Kurawa yang jahatnya. Apalagi di komiknya suka ada selipan halaman yang ngasi tau cerita Mahabharata gitu kan. Ada juga karakter dari tokoh-tokohnya, siapa itu Arjuna, Yudhistira, senjata apa yang dipake, jurus-jurusnya...malah kadang ada juga seting tempatnya yang taunya ada di sini (Indonesia), ruma-rumah di desanya juga disainnya rumah adat kan, penduduknya juga malah ada yang pake baju adat. Lagian ini kan senjata pistol panahnya Kinara bentuknya mirip keris kan ya...cool!”

Ia menyadari bahwa tokoh-tokoh karakter, tempat dan cerita dalam *Garudayana* erat kaitannya dengan kebudayaan Indonesia karena pada halaman tertentu dalam komik terdapat penjelasan yang memberi informasi mengenai hal-hal tersebut.

Gani sangat menyukai karakter jagoan pewayangan yang terdapat dalam *Garudayana*. Menurutnya *Garudayana* dapat menampilkan jagoan pewayangan Indonesia dengan cara yang lebih dapat diterima oleh anak-anak seumurannya. Ia menyadari hal ini karena ia melihat beberapa tokoh dalam *Garudayana* terpengaruh atau memiliki kesamaan dengan tokoh *manga* yang pernah ia baca atau film yang pernah ia tonton.

“Gatotkacanya kalo menurutku tu kaya tokoh Nobunaga (karakter pemimpin Jepang), soalnya dia ada jenggot sama kumis tipisnya, bagus sih aku lebi suka yang gini daripada kumisnya tebal hehe. Punakawannya aku ngeliat malah kaya Anbu (tokoh ninja dewasa dalam *manga*) *Naruto*. Garengnya mirip Kakashi soalnya, rambutnya hehehe... tapi aku suka kok. Desainnya bagus menurutku. Masuk di aku. Mungkin karna aku juga suka *manga* kali ya..”

Gani yang sejatinya menyukai gaya gambar *manga* merasa bahwa tidak ada masalah pada gaya gambar *manga* dalam komik *Garudayana*. Ia justru sangat menyukainya karena menurutnya adegan-adegan pertempuran dapat tergambar dengan jelas dalam *style manga*.

“aku sih suka gaya gambar komik Jepang yang kaya gini ini (di dalam komik *Garudayana*), menurutku tu ngga mbosenin, mas. Serunya apa ya.. gambar pertempurannya tu jadi kegambar jelas. Gerakannya cepet kita jadi tau kalo itu dia lagi gerak cepet apa lagi ngeluarin jurus gitu.. kaya beneran aja. Serulah pokoknya! Kaya misalnya senjatanya Arjuna tu Gandeva... trus ternyata Gatotkaca punya jurus tinju Brajamusti.. serulah! Pertarungannya Arjuna lawan Antareja juga seru, kaya di *Naruto*.”

Lebih jauh lagi Gani mengatakan bahwa gaya *manga* dalam komik *Garudayana* menarik karena banyak menampilkan ekspresi-ekspresi emosional dalam gaya kartun. Selain itu gaya *manga* membuat lelucon-lelucon dalam komik terasa lebih mengena. Hal ini baginya dirasa lucu dan menghibur.

“Garunya lucu! Mukanya lucu banget, gemuk gimana gitu.. apalagi pas dia mau berubah jadi anak kecil tapi malah *poop*. Hahaha itu kocak banget, trus dia dicekik Kinara. Aku suka sih yang lucu-lucu gitu. Emang kalo *manga* gitu kali ya ciri gambarnya, pasti dia ada yang lucu gitu, mukanya kartun banget pas lagi becanda. Hehehe.”

Menurutnya gaya gambar kartun juga merupakan ciri khas dari *manga*, dimana ekspresi wajah dari seorang tokoh dapat digambarkan jauh dari kesan realis.

5.3 Analisis Jenjang *Sociocultural Practice*

Dalam menganalisis jenjang *sociocultural*, penulis melakukan kajian pustaka mengenai *manga* yang telah menghegemoni industri komik di Indonesia melalui sumber-sumber pustaka. Penulis mengumpulkan data dengan mendokumentasikan sebuah penelitian dari Departemen Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia yang berjudul *Aku Juga Komik Indonesia Sebuah Perjuangan Komikus Bergaya Manga Dalam Membangun Identitas Komik Indonesia* (2008).

Menurut penelitian ini komik impor yang dipimpin oleh *manga* yg telah hadir dalam kehidupan sehari-hari telah berubah menjadi sebuah gaya hidup. Kondisi ini terjadi di kalangan sebagian besar pembaca komik di Indonesia. *Manga* yang dikatakan sebagai pemicu matinya komik lokal justru melahirkan banyak komikus muda yang terinspirasi darinya. Jumlah komikus lokal meningkat cukup signifikan. Komikus muda yang terinspirasi *manga* ini kental sekali dengan unsur-unsur kebudayaan Jepang (dalam pakem komiknya).

Hegemoni (budaya) melalui *manga* yang terjadi sekarang ini kemudian mendapat perlawanan dari gerakan yang dibuat komikus Indonesia yang disebut sebagai *counter* hegemoni. Penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya identitas kultural dalam memahami hubungan antara kedua gejala ini. Identitas dalam penelitian ini dipahami berdasarkan dua pendekatan, pertama sebagai sesuatu yang *being* (stabil, diberikan begitu saja, dan tidak berubah) dan pendekatan kedua identitas sebagai sesuatu yang *becoming* (sesuatu yang cair dan dibentuk terus menerus secara dinamis).

Menurut Sodikin di dalam penelitiannya, sampai saat ini identitas komik Indonesia yang dibangun oleh para komikus muda bergaya *manga* sampai saat ini masih terus berproses dan berkontestasi. Komikus muda bergaya *manga* tumbuh bukan dari keberlanjutan komik (baca: cergam) Indonesia melainkan lahir dari menghegemoninya *manga* di Indonesia. Kondisi inilah yang melahirkan perdebatan identitas antar komikus di Indonesia terkait masalah keIndonesiaan dalam sebuah karya komik.

Perdebatan perihal keambiguan akan identitas ini kemudian dicoba dikikis oleh rasa nasionalisme yang ada di dalam diri komikus. Semakin tinggi rasa itu maka pengakuan dari komikus terhadap karyanya sebagai komik Indonesia akan semakin kuat. Rasa nasionalisme dalam diri komikus inilah yang kemudian menjadi mata rantai dari perdebatan mengenai permasalahan identitas yang terjadi di komik Indonesia.

5.4 Intertekstualitas

Pada analisis intertekstualitas penulis membandingkan antara isi teks dalam komik *Garudayana* dengan komik *Barong dan Gadis Bunga* yang terdapat pada situs <http://makko.co/index.php>. Pilihan intertekstualitas pada komik ini adalah berdasarkan pertimbangan:

1. Dalam *manga* ini juga memuat konten yang menjadi identitas lokal dari kebudayaan masyarakat Bali.

2. Terdapat kesamaan topik yang menjadi benang merah dalam cerita *manga* tersebut yakni kisah yang diangkat dari karakter makhluk mitologi daerah Bali, Barong.
3. *Manga* ini karangan komikus yang sama dengan yang mengarang komik *Garudayana* yang menjadi objek kajian penelitian ini, yakni Is Yuniarto. Yang membedakannya hanyalah bahwa komik ini tidak dijual bebas di toko buku melainkan hanya ada di website komik makko.

Sinopsis cerita *manga* secara keseluruhan:

Komik yang berjudul Barong dan Putri Bunga karangan Is Yuniarto ini yang hanya terdiri dari 14 halaman pada intinya bercerita mengenai kisah Barong, seekor hewan mitologi yang tinggal di hutan. Diceritakan dalam komik ini, sang tokoh utama, Barong yang digambarkan sebagai hewan berkaki empat yang menyerupai singa, bangun dari tidurnya dari dalam sebuah pohon. Ia lalu kemudian berjalan keluar hutan dan melihat gadis-gadis pembawa bunga sesajian. Ia pun menghampiri salah satu dari mereka untuk bermain bersama. Namun karena Barong adalah perwujudan dari roh maka ia tidak dapat bersentuhan dengan manusia.

Hal ini membuatnya sedih. Ketika sedang bersedih dan melamun di pinggir danau, seekor kupu-kupu menghampiri dan hinggap di wajahnya. Barong pun mengejar kupu-kupu tersebut yang terbang masuk ke dalam hutan. Di dalam hutan Barong bertemu dengan seorang anak perempuan yang dapat melihat dirinya. Kemudian Barong pun kembali meneruskan bermain mengejar kupu-kupu. Namun Barong pun tak pernah berhasil menangkap kupu-kupu. Si anak perempuan tersebut kemudian menyematkan bunga pada telinga Barong. Setelah itu kupu-kupu pun mulai berdatangan menghampiri Barong dan membuatnya senang. Saat itulah Barong melihat anak perempuan tadi mengeluarkan sayap seperti kupu dan terbang. Ternyata anak perempuan tersebut adalah putri bunga.

Gambar 5.10 kop komik *Barong dan Putri Bunga*

(Sumber: website makko.co)

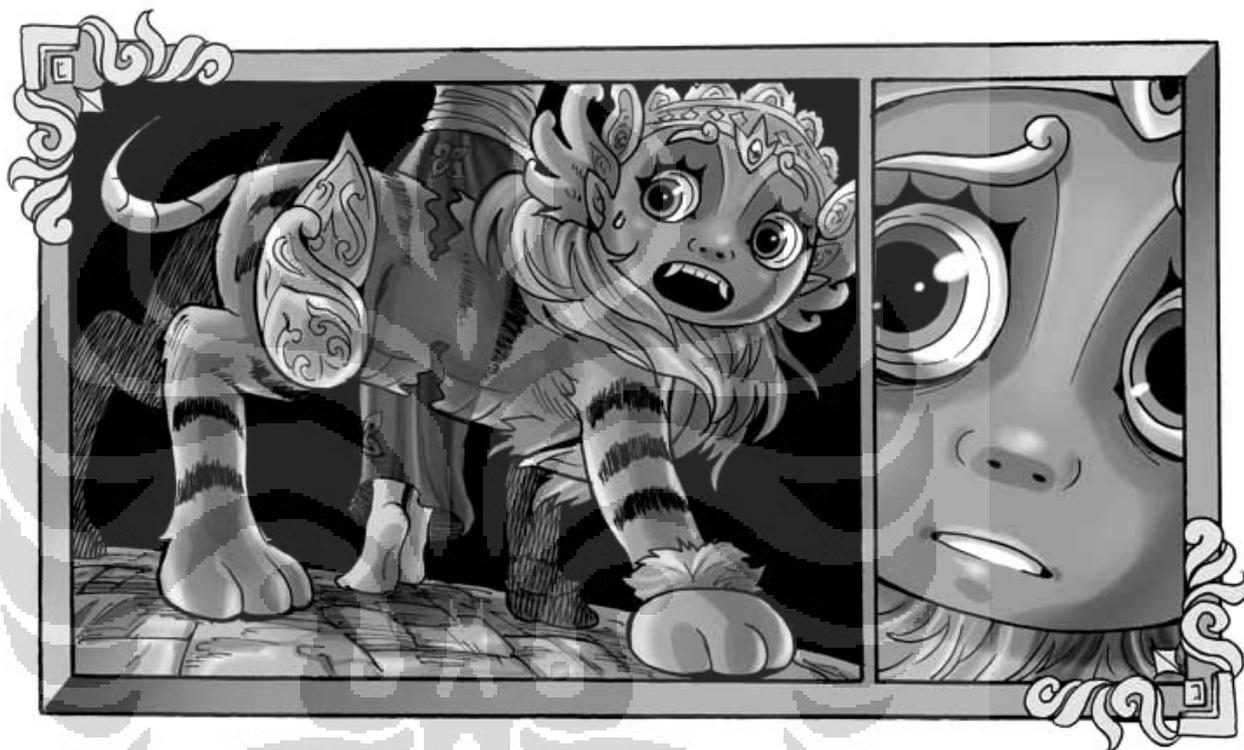
Seperti yang dijelaskan sebelumnya, untuk menganalisis isi teks *manga Barong dan Putri Bunga* ini penulis menggunakan teknik analisis semiotika Pierce yang memfokuskan pada tokoh Barong sebagai berikut:

Panel 1

Pada panel sebelumnya diceritakan Barong yang baru terjaga dari tidurnya, keluar dari dalam hutan dan terkesima melihat pemandangan alam di Bali. Ia pun melihat gadis – gadis pembawa sesajen sedang berjalan beriringan. Barong mendekati salah satu dari mereka untuk mengajaknya bernain. Barong pun menghadang gadis itu dengan maksud mengagetkannya. Namun ternyata sang gadis melewatinya begitu saja sambil menembus tubuh Barong. Pada panel

dibawah ini diceritakan Barong pun terkejut, lalu ia menyadari bahwa dirinya tidak dapat bersentuhan dengan manusia. Ini dikarenakan ia sebenarnya adalah makhluk roh hewan mitologi.

Gambar 5.11 Kutipan panel cerita Barong dan Putri Bunga



(Sumber: website makko.co)

Analisis Semiotika

Sign: Barong sebagai roh hewan mitologi

- Ikon 1: Tokoh Barong yang bersosok singa mengenakan hiasan kepala, tengah berdiri melihat ke arah tubuhnya yang ditembus oleh seorang gadis yang sedang berjalan. Ini terlihat dari garis bergelombang yang membuat tubuh Barong tampak hampir terputus.
- Ikon 2: Ekspresi Barong digambarkan dengan gaya *manga*. Pada panel di sebelah kiri, mulut Barong terbuka memperlihatkan sebagian giginya dan

ada sebutir keringat pada pipi sebelah kanannya. Sedangkan pada panel di sebelah kanan, tokoh Barong lebih difokuskan pada matanya yang nampak berkaca-kaca, alis matanya yang turn dan bentuk mulutnya yang melengkung ke arah bawah.

- Indeks: Barong merupakan roh hewan mitologi yang terdapat di sekitar hutan dan tempat-tempat keramat yang dipercaya oleh masyarakat Bali. Seperti halnya roh, ia tidak dapat disentuh, dilihat maupun didengar oleh manusia pada umumnya. Gaya visual *manga* dalam ekspresinya dapat memperlihatkan keterkejutan dan kesedihan akan kesendirian dengan jelas.
- Simbol: Kesedihan karena kesendirian merupakan perasaan Barong sebagai roh hewan mitologi saat itu.

Objek: Barong merupakan roh hewan mitologi Bali.

Interpretant: Barong tidak dapat bersentuhan dengan manusia karena ia merupakan roh hewan mitologi. Hal ini membuatnya merasa sedih dan itu tercermin melalui garis-garis visual *manga* pada ekspresi wajah Barong.

Panel 2

Dalam komik *Barong dan Putri Bunga* terdapat panel yang menceritakan tokoh Barong yang sedang mengejar kupu-kupu. Barong mengejar kupu-kupu karena ia ingin dapat bermain dengannya. Ia merasa hanya kupu-kupulah yang merupakan temannya, Ini dikarenakan si kupu-kupu sebelumnya hinggap di wajah Barong. Dengan kata lain dapat menyentuhnya. Panel ini menceritakan Barong yang tengah bermain-main, berusaha mengejar dan menangkap kupu-kupu.

Gambar 5.12 Kutipan panel cerita Barong dan Putri Bunga



(Sumber website makko.co)

Analisis Semiotika

Sign: Barong menyukai kupu-kupu

- Ikon1: Barong berusaha menangkap dan mengejar kupu-kupu yang terbang dengan cara melompat dan menggapai dengan kedua tangannya. Hingga Barong jatuh tersungkur namun ia tetap tidak berhasil mendapatkan kupu-kupu tersebut. Pada sisi kiri dan kanan panel terdapat motif kotak-kotak hitam putih.
- Ikon2: Garis-garis visual di sekitar tubuh Barong menunjukkan gerakan Barong yang tengah melompat, menggapai dan jatuh tersungkur. Ekspresi wajah Barong dengan gigi terkatup dan alis mata naik ke atas bermakna rasa penasaran.

- Indeks: Barong merupakan roh yang melambangkan kebaikan dan menyukai keindahan. Kupu-kupu sangat erat kaitannya dengan keindahan, oleh karena itu Barong menyukai kupu-kupu. Garis-garis dinamis *manga* dapat dengan tegas menunjukkan bagaimana Barong mengejar kupu-kupu dan rasa penasarannya yang terpancar dari ekspresi wajahnya. Sedangkan motif kotak-kotak hitam dan putih adalah ciri khas dari kain Bali.
- Simbol: Barong menyukai keindahan dari kupu-kupu.

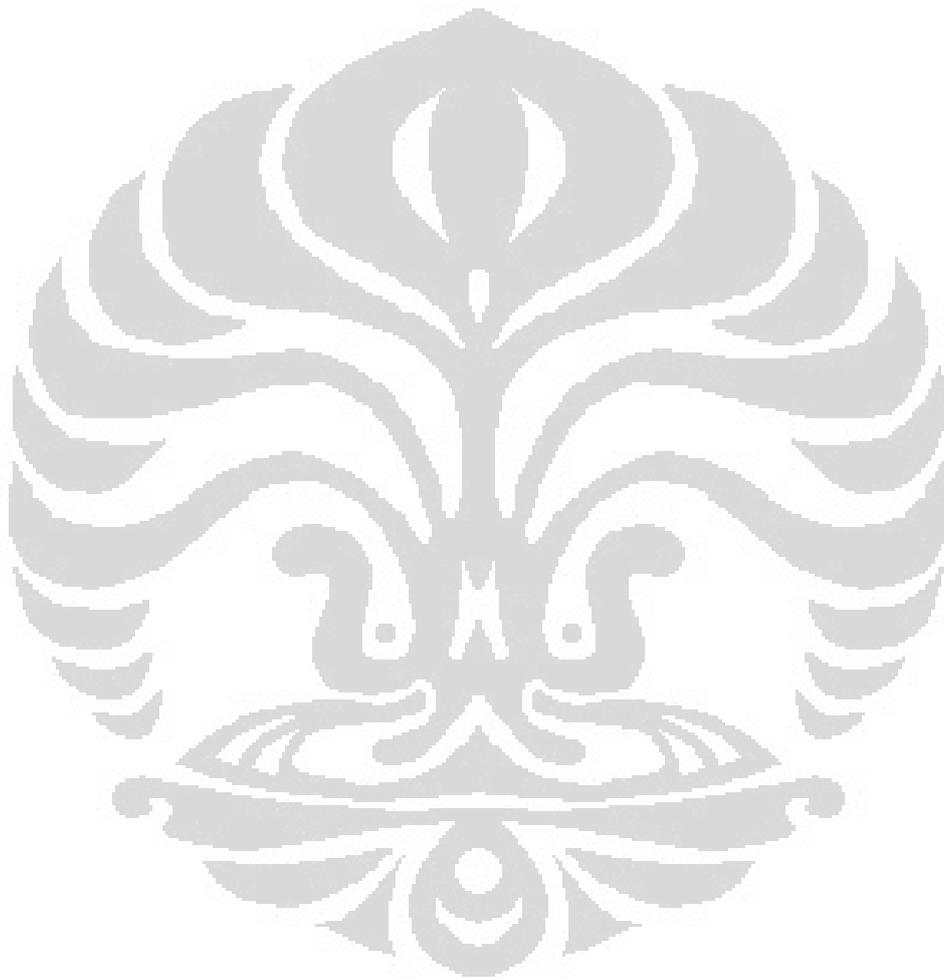
Objek: Barong mengejar kupu-kupu.

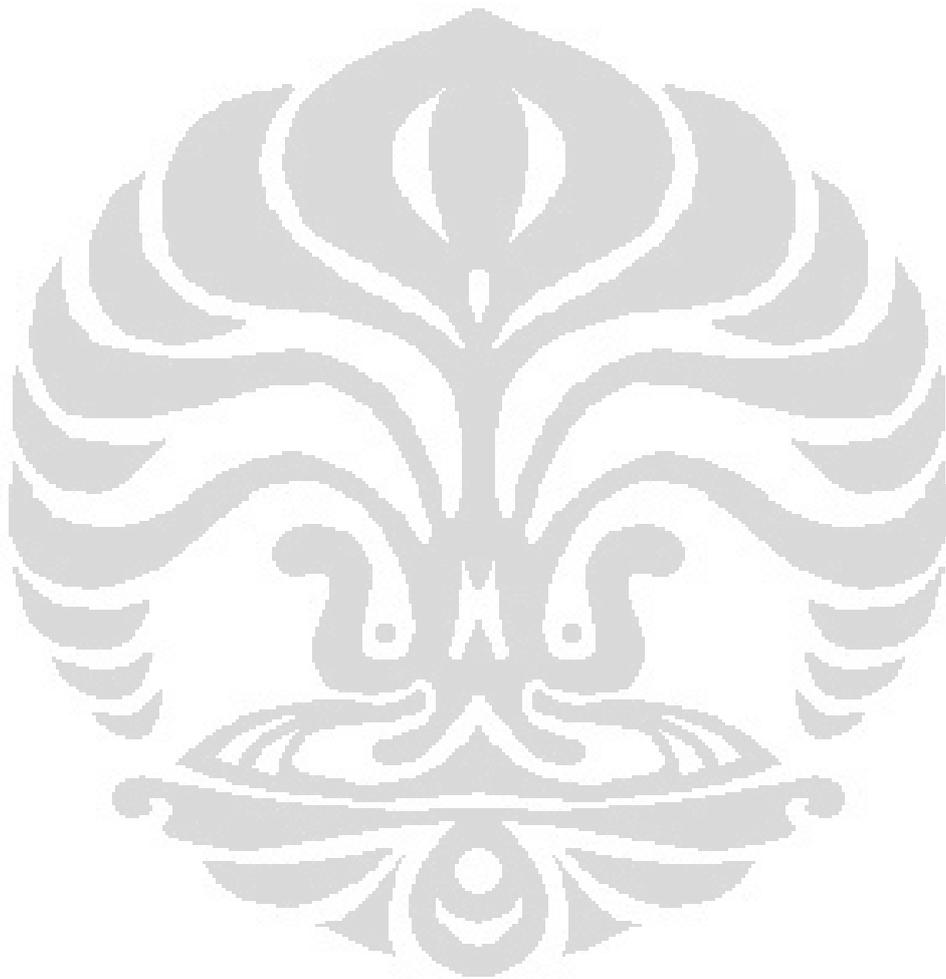
Interpretant: Barong adalah roh yang melambangkan kebaikan dan menyukai keindahan oleh karena itu ia mengejar kupu-kupu yang merupakan perwujudan dari keindahan. Garis-garis visual *manga* bermain dengan sangat tegas disini untuk menunjukkan gerakan, gestur, dan ekspresi dari Barong.

Pada konteks intertekstualitas penulis menemukan bahwa komik *Barong dan Putri Bunga* yang juga dikarang oleh Is Yuniarto membawa muatan nilai-nilai kebudayaan lokal yang dalam hal ini direpresentasikan oleh sosok Barong sebagai makhluk atau roh yang melambangkan kebaikan yang menjadi mitos masyarakat Bali. Sosok atau karakter dari tokoh Barong ini menjadi lebih hidup dengan didukung oleh gaya gambar *manga*. Sehingga walaupun tanpa balon dialog pun, Is dapat membangun karakter tersebut dengan sangat baik dan kuat yang mana hal ini juga sesuai dengan ciri khas atau kekuatan dari *manga*. Penulis juga menemukan sosok Barong yang biasanya dalam legenda-legenda cerita rakyat Bali digambarkan begitu menyeramkan, dalam komik *Barong dan Putri Bunga* ini digambarkan lucu dan menarik secara kartunis.

Merujuk akan hal ini penulis melihat bahwa gaya gambar *manga* sangat mungkin digunakan dalam mengubah tokoh atau karakter yang nampak kaku, menyeramkan dan membosankan menjadi lebih hidup, luwes dan menarik. Dalam hasil intertekstualitas ini pun penulis mengamati bahwa dengan menggunakan gaya gambar *manga* sekalipun, nilai-nilai kebudayaan lokal yang disampaikan

komikus pun tetap akan dapat berhasil disampaikan (bahkan dengan cara yang lebih baik lagi) ke dalam benak khalayaknya.





BAB 6

DISKUSI HASIL PENELITIAN

Dari keseluruhan hasil penelitian pada tiga level analisis mengacu pada model Fairclough maka penulis menemukan hal-hal sebagai berikut:

Pada level teks, melalui analisis semiotika, penulis mendapatkan banyak temuan berupa **tanda-tanda (*sign*)** yang mengarahkan pada **ciri-ciri *manga*** baik dari **alur ceritanya, pola perilaku tokoh-tokoh** dalam cerita dalam hal ini cerita pewayangan, sampai pada **gestur** atau **gerak tubuh**. Hasil analisis semiotika tersebut ketika bersinergi dengan hasil analisis pada level konsumsi teks, diperoleh temuan yang sama.

Dari hasil wawancara dengan tiga orang informan pada level konsumsi teks, ketiganya mempunyai pendapat yang sama bahwa komik *Garudayana* yang sepenuhnya memiliki nilai-nilai identitas lokal, dalam hal ini mengambil cerita pewayangan, namun ketika mereka mengikuti ceritanya, mereka merasakan ada nuansa yang berbeda dari cerita komik lokal pada umumnya. Mereka merasakan sesuatu yang asyik, sama seperti yang mereka rasakan ketika mengkonsumsi komik-komik produk Jepang. Hal ini membuat cerita pewayangan yang menjadi konten lokal dari komik *Garudayana* menyatu dalam penghayatan mereka. Tokoh-tokoh wayang sebagaimana yang diperankan sesuai ceritanya tidak lagi sebagai tokoh wayang yang selama ini mereka kenal dan rasakan sangat berbau tradisional.

Ketika hal ini dikonfirmasi pada level produksi teks, komikus *Garudayana* membenarkan bahwa dengan memasukan unsur-unsur *manga* dalam komik *Garudayana* merupakan salah **satu trik** yang **ampuh** untuk membuat cerita wayang menjadi **menarik** dan mampu menjangkau pembacanya secara luas. Adapun tujuan utama komikus *Garudayana* bukan saja supaya nilai jual *Garudayana* cukup tinggi dan mendapatkan pasar yang luas, namun sekaligus juga berhasil **mensosialisasikan nilai-nilai positif** dari **cerita pewayangan** melalui tokoh-tokohnya yang digambarkan dalam bentuk *manga*. Dengan demikian secara

bertahap orang akan mulai mencintai hasil karya seni budaya sendiri yaitu wayang yang selama ini seakan-akan menjadi anak tiri di dalam masyarakatnya sendiri, dengan mendominasinya komik-komik produk Jepang versi *manga*.

Lebih jauh lagi komikus *Garudayana* menegaskan bahwa ide awal untuk membuat komik *Garudayana* dalam kemasan *manga* adalah berdasarkan pengamatannya secara umum terutama dari hasil penjualan komik-komik produk Jepang yang mencapai jumlah eksemplar yang luar biasa tingginya. Di sisi lain komik-komik dengan konten lokal itu sangat jauh dibawah standar penjualan. Hal ini mencerminkan bahwa posisi komik Jepang di antara komik-komik produk yang lain termasuk produk lokal di masyarakat kita masih dominan berada di rangking teratas (berdasarkan data penerbitan bulan Mei tahun 2012, dari daftar komik baru yang dicetak *m&c*, unit Komik dan Majalah dari Gramedia Majalah, terdapat 23 judul komik Jepang atau sekitar 67,64% dari total komik yang diproduksi oleh perusahaan percetakan itu).

Hal ini juga sekaligus menggambarkan bagaimana situasi *social cultural* masyarakat pembaca komik di Indonesia sampai saat ini. Bahwa komik Jepang dengan gaya *manga*-nya masih merajai industri komik di Indonesia hingga saat ini dan mengalahkan komik-komik lokal. Ini sangat dimungkinkan karena gaya *manga* dalam komik Jepang memiliki kekuatan atau ciri khas yang membedakannya dengan komik lainnya. Salah satu yang menjadi kekuatan dari komik *manga* adalah dari aspek **ekspresi tokoh, garis-garis gerak yang dinamis** yang menguasai hampir seluruh tokoh dan **latar belakang** serta **lokasi yang detail**, sehingga seolah-olah tempat itu memang nyata.

Kondisi *social cultural* industri komik di Indonesia juga memunculkan perdebatan mengenai permasalahan identitas. Serbuan komik impor yang dipelopori *manga* membuat industri komik lokal kita tergerus dan hal ini menimbulkan kekhawatiran akan adanya ancaman hilangnya identitas lokal budaya bangsa. Beberapa komikus lokal mencoba bertahan dengan gaya gambar realis seperti pada komik-komik cergam pada tahun 70-an, namun tidak sedikit

juga komikus yang begitu terpengaruh dengan *manga*, dari mulai konten cerita dalam komik yang erat dengan kebudayaan Jepang, gaya gambar, hingga sampai pada taraf mengganti nama penanya menjadi nama yang ke-Jepang-jepangan. Konten dalam komik lokal tentunya juga tidak luput menjadi sasaran perdebatan. Apakah konten tersebut bermuatan nilai-nilai lokal atau tidak. Akhirnya isu nasionalisme menjadi hal yang signifikan dalam permasalahan mengenai identitas ini karena komik pun menjadi sebuah ranah dari kontestasi kebudayaan. Permasalahan inilah yang coba dijawab dengan kemunculan komik *Garudayana*.

Merujuk pada pandangan Hoed (2011: 259) mengenai **identitas lokal** yang dipahami sebagai bagian dari proses interaksi budaya serta terbentuk saat terjadi interaksi antarbangsa dan budaya, maka kemunculan komik *Garudayana* yang diciptakan oleh Is Yuniarto merupakan sebuah bagian dari dinamika proses tersebut. Pada konteks *socio cultural* dimana terjadi benturan antara **kebudayaan populer** yang diusung oleh *manga* bertemu dengan nilai-nilai identitas lokal seperti wayang yang menjadi *subculture* dalam industri komik Indonesia, maka dari interaksi itulah komik *Garudayana* lahir. Komikus *Garudayana* dengan cerdasnya membungkus nilai-nilai identitas lokal melalui gaya *manga*. *Manga* yang sarat dengan muatan simbol-simbol yang dipahami sebagai bentuk representasi kebudayaan populer, oleh komikus *Garudayana* dipertukarkan dengan nilai-nilai lokal yang kemudian dijual sebagai satu kemasan baru yang merupakan gabungan nilai lokal dan kebudayaan populer, sebagai komoditas.

Dengan adanya komik *Garudayana* sebagai sebuah kemasan baru antara budaya populer dan identitas lokal sekaligus menunjukkan bahwa eksistensi komik ini bukan merupakan budaya tandingan (*counter culture*). Hal ini mengingatkan munculnya komik *Garudayana* bukan sebagai produk budaya baru melainkan sebagai bauran antara dua budaya yang saling mengisi.

Komikus *Garudayana* mengembangkan identitas lokal yakni identitas Indonesia dengan menggunakan cerita pewayangan yang selama ini diabaikan karena keberadaan komik-komik impor khususnya *manga*. Namun penulis tidak

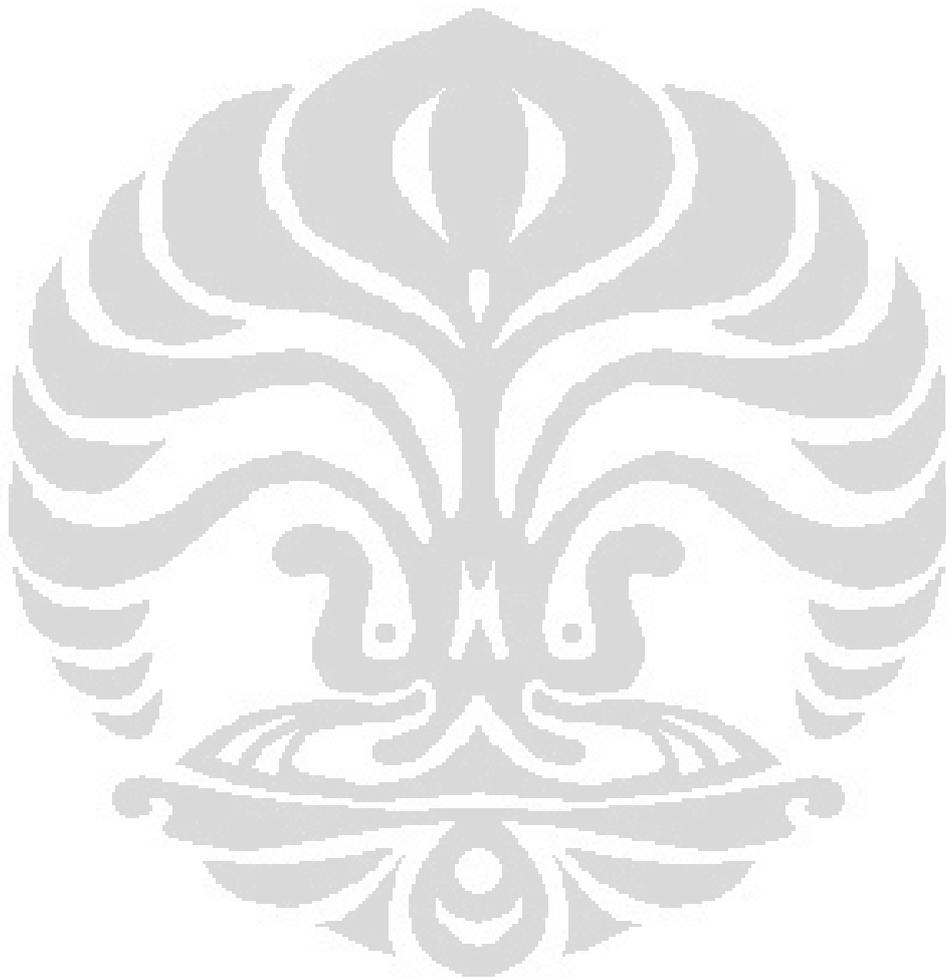
melihat *Garudayana* sebagai sebuah bentuk perlawanan (*counter culture*) terhadap komik Jepang (*manga*) sebagai kebudayaan populer (*popular culture*) dikarenakan komik *Garudayana* masih menggunakan nilai-nilai yang ada pada *manga* dalam menyampaikan identitasnya sendiri.

Identitas lokal yang muncul dalam komik *Garudayana* dengan wujud cerita wayang merupakan sebuah bentuk **representasi** dari nilai-nilai kebudayaan lokal yang menjadi bagian dari komikus itu sendiri. Bila merujuk pada apa yang dikatakan Barker (2000) mengenai bagaimana representasi diproduksi, ditampilkan, digunakan dan dipahami dalam konteks sosial tertentu, maka kemasan identitas lokal komik ini diproduksi, ditampilkan, digunakan, dan dipahami dalam konteks sosial kultural dimana mayoritas pembaca komik Indonesia saat ini terpapar dominasi *manga*. Dalam penelitian ini, wacana mengenai konten pewayangan yang terepresentasi dalam komik turut membentuk pemahaman yang holistik terkait dengan nilai-nilai budaya lokal.

Keseluruhan hasil penelitian pada tiga level analisis tersebut sekaligus menggiring pemikiran penulis bahwa faktor **persepsi** yang melekat dalam benak pikiran pembaca dan pemerhati komik terhadap khalayak sangat kuat dipengaruhi oleh proses persepsi yang ada yaitu salah satunya stereotype. Contohnya temuan yang penulis peroleh dari hasil konsumsi teks melalui wawancara mendalam dengan informan yang menegaskan bahwa cerita pewayangan adalah identik dengan kuno dan membosankan. Namun garis-garis dinamis yang dimunculkan dalam komik *Garudayana* berhasil menghidupkan cerita pewayangan yang tadinya kuno dan kaku menjadi suatu cerita yang dinamis dan seru.

Dinamis dan serunya cerita dalam komik *Garudayana* merupakan salah satu temuan yang menarik baik dari hasil analisis pada jenjang teks, produksi teks dan konsumsi teks. Temuan ini didukung oleh hasil wawancara dengan tiga informan dimana mereka tampak mengapresiasi komik *Garudayana*. Hal ini sekaligus mempertegas pendapat dua orang tokoh komik dunia yaitu Will Eisner dan Scott McCloud.

Menurut Will Eisner (1985: 7-16 dalam Ajidarma 2011:21), **komik adalah cara bertutur** melalui gambar. Sebagai cara bertutur, komik *Garudayana* telah berhasil mengundang minat khalayak dengan mengaplikasikan pengalaman dan kehidupan keseharian pembaca dalam bentuk gambar yang mereka kenal selama ini, yaitu *manga*. Pendapat Will Eisner ini diperkuat oleh McCloud (2000 dalam Ajidarma 2011: 22) yang mengatakan bahwa **komik sebagai komik**. Merujuk pada pendapat McCloud, komik *Garudayana* yang diciptakan oleh komikus Is Yuniarto memiliki kemampuan untuk dapat memberikan sentuhan personal (*manga* yang dikenal pembaca), unik (kisah pewayangan) serta menciptakan hubungan yang akrab dengan para pembacanya dengan mengangkat kebudayaan Indonesia sehingga mampu menghadirkan rasa nasionalisme yang kuat. Pernyataan McCloud ini sekaligus menyimpulkan adanya hubungan tarik menarik antara komik sebagai cara bertutur dan komik sebagai komik. Hasil analisis ini menunjukkan adanya kebebasan yang seluas-luasnya bagi komikus dalam mengekspresikan konten komik sesuai dengan kebutuhan dan minat masyarakat pembacanya, tentunya tanpa mengabaikan nilai-nilai lokal yang menjadi ciri budaya bangsa.



BAB 7

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berlandaskan pada teori yang digunakan dan dari analisis serta diskusi, maka penulis membuat beberapa kesimpulan dengan rumusan permasalahan yang telah diungkapkan sebelumnya. Kesimpulan penulis tersebut antara lain:

1. *Manga* secara perlahan tapi pasti dan terus menerus menjadi komik *mainstream* yang menguasai industri komik di Indonesia. Gempuran *manga* yang kini telah menjadi kebudayaan populer dalam fenomena industri komik di Indonesia menimbulkan reaksi dari kelompok *subculture* yang kemudian melahirkan hasil karyanya yaitu komik *Garudayana*.
2. Hasil penelitian ini menemukan bahwa komikus *Garudayana* berhasil membaca situasi pasar terutama terkait dengan komik produk lokal kemudian kemudian berusaha menghadirkan sebuah komik baru namun pengemasannya dilakukan dengan warna *manga* dimana bukan sesuatu yang asing bagi para khalayak pembacanya. Munculnya komik *Garudayana* yang merupakan komik Indonesia dengan kemasan baru tersebut sekaligus mensahkan *Garudayana* sebagai suatu produk *subculture* yang mulai diminati khalayak pembaca secara luas. Kehadiran komik *Garudayana* sebagai *subculture* tidak bisa dilepaskan dari keterlibatan komikus *Garudayana* yang secara kreatif berusaha memadukan dua budaya populer dan lokal dalam satu kemasan. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa komikus *Garudayana* memanfaatkan kemasan *manga* ke dalam komik dengan konten lokal, mengingat *manga* selama ini merupakan *trendsetter* bagi pembaca komik di Indonesia.
3. Eksistensi *Garudayana* sebagai komik dengan konten lokal namun dengan kemasan *manga* telah berhasil mengundang minat khalayak para pembacanya terutama melalui garis-garis dinamis yang ekspresif yang

menguasai hampir semua garis-garis wajah dari tokoh-tokoh yang ditampilkan. Garis-garis dinamis yang ekspresif tersebut ditunjang oleh gestur atau gerakan tubuh lainnya yang diperlihatkan melalui mata yang disesuaikan dengan bentuk wajah serta gerakan tubuh lainnya yang disesuaikan dengan konten cerita. Secara keseluruhan garis-garis wajah dan gerakan tubuh mampu menghidupkan gambar yang kemudian secara emosional diterima pembacanya sebagai bagian dari kehidupan keseharian mereka.

4. Keberhasilan komikus *Garudayana* dalam mengaplikasikan garis-garis *manga* ke dalam konten lokal itu tidak lepas pula dari kepedulian komikus terhadap fenomena perkembangan komik di Indonesia. Temuan ini diperoleh dari hasil wawancara di jenjang produksi teks yang diperkuat lagi dengan hasil temuan pada jenjang teks. Kesesuaian hasil analisis teks dan produksi teks secara jelas ditunjukkan melalui hasil wawancara mendalam dengan informan pada jenjang konsumsi teks dimana ketiga informan penelitian sama-sama menyukai dan menyenangi komik *Garudayana* yang merupakan komik Indonesia versi baru.
5. Kesuksesan komikus *Garudayana* dalam memadukan nilai-nilai budaya populer dan nilai-nilai konten lokal sekaligus juga menunjukkan keberhasilan mensosialisasikan wayang sebagai warisan budaya. Hal ini jug menunjukkan bahwa fungsi media dalam mensosialisasikan nilai-nilai budaya terpenuhi melalui komik *Garudayana*.
6. Dari hasil analisis pada jenjang teks penulis menemukan bahwa garis-garis yang dinamis dan gerakan-gerakan tubuh atau emosi yang ekspresif yang dilekatkan oleh komikus *Garudayana* pada setiap panelnya, sangat cocok diplikasikan pada konten pewayangan dimana cerita wayang itu sendiri mencerminkan sesuatu yang dinamis.
7. Dari keseluruhan analisis pada tiga jenjang: teks, produksi teks dan konsumsi teks, serta *sociocultural*, penulis menyimpulkan bahwa komikus

Garudayana telah mampu menjawab kebutuhan pembaca komik di Indonesia dengan menampilkan warna budaya populer namun tetap memperhatikan kepentingan warisan budaya lokal.

8. Nilai-nilai identitas lokal yang terdapat dalam komik *Garudayana* sebagai sebuah representasi dari kelompok *subculture* dapat diterima oleh ketiga informan pada level konsumsi teks hanya bila nilai-nilai lokal tersebut menyerap dan menyatukan *manga* sebagai sebuah kebudayaan populer dalam teks komik tersebut.

7.2 Implikasi Penelitian

7.2.1 Implikasi Akademis

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu representasi, identitas lokal dan *subculture* sudah sangat sesuai ketika diterapkan pada teks yang mengandung nilai-nilai budaya populer.

7.2.2 Implikasi Praktis

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini dengan cara menggunakan tiga level analisis Fairclough sudah cukup sesuai untuk melihat sejauh mana komik dengan konten lokal mampu menyingi nilai-nilai budaya populer dalam hal ini yang diwakili oleh komik *manga*.

7.3 Rekomendasi

7.3.1 Rekomendasi Akademis

Untuk penelitian selanjutnya penulis menyarankan untuk menggunakan teori hegemoni budaya untuk melihat sejauh mana individu menggunakan media yang bersal dari budaya populer sebagai bagian dari pola perilaku mengkonsumsi media. Sedangkan untuk metodologi dalam penelitian selanjutnya, penulis menyarankan untuk menggunakan paradigma kritis dengan pendekatan kualitatif mendalam.

7.3.2 Rekomendasi Praktis

Penulis merekomendasikan agar hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi bagi para komikus lokal dan komunitasnya agar terus berusaha melestarikan budaya bangsa melalui media komik sebagai sebuah wacana kultural. Penulis juga berharap semoga penelitian ini dapat setidaknya memberi inspirasi bagi para komikus lokal yang hendak, tengah berkarya atau bahkan telah menelurkan karyanya agar sama-sama belajar dari apa yang telah dicapai oleh komik *Garudayana*, yakni memperkenalkan kembali kebudayaan Indonesia kepada generasi muda. Maju terus komik Indonesia!

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta : KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Anderson, Benedict R. 2000. *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa*. Yogyakarta: Qalam.
- Appadurai, Arjun. 1990. *Disjuncture and Difference in Global Cultural Economy in Theory Culture Society*. Nottingham Trent University: Sage Publications.
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies Teori dan Praktik*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG.
- Boyd-Barrett, Oliver and Chris Newbold. 1995. *Approaches to Media Reader*. London: Gray Publishing.
- Burton, Graeme. 2007. *Memperbincangkan Televisi ; Sebuah Pengantar kepada Studi Televisi*. Yogyakarta : Jalasutra
- Creswell, John C. 2002. *Desain Penelitian Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta : KIK Press.
- Darmawan, Hikmat. 2005. *Dari Gatot Kaca Hingga Batman: Potensi-potensi Naratif Komik*. Yogyakarta: Orakel.
- Eriyanto. 2001. *Analisis Wacana Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta.
- _____. 2002. *Analisis Framing, Konstruksi, Ideologi, dan Politik Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Fairclough, Norman. 1995. *Media Discourse*. New York: Edward Arnold, a Division of Holder Headline PLC.
- Fiske, John. 2004. *Cultural and Communication Studies : Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra.

- Hall, Edward T. 1994. *West of The Thirties: Discoveries among The Navajo and Hopi*. New York: Double Day/Anchor Books.
- Hamad, Ibnu. 2004. *Konstruksi Realitas Politik dalam Media Massa – Sebuah Studi Critical Discourse Analysis terhadap Berita Politik*. Granit: Yayasan Obor Indonesia.
- Hasan, Sandi Suwardi. 2011. *Pengantar Cultural Studies*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hebdige, Dick. 1979. *Subculture: The Meaning of Style*. London: Routledge.
- Heiner, R. 2006. *Social Problems*. New York : Oxford University Press.
- Hoed, Benny H. 2011. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Jati, Widodo. 1996. *Karakter Tokoh Pewayangan Mahabharata Seri II*. Jakarta: Putra Sejati Raya.
- Katzstein, Peter. 1997., et al.. *Network Power: Japan and Asia*. Ithaca: Cornell University Press.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lasing, Stephen J. 1995. *The Balinese*. San Diego: Hartcourt Brace College.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Martabak. 2005. *Keliling Komik Dunia*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- McLoud, Scott. 2001. *Understanding Comic: Memahami Komik*. Jakarta: KPG.
- _____. 2008. *Reinventing Comis: Mencipta Ulang Komik, Bagaimana Imajinasi dan Teknologi Merevolusi Seni Komik*. Jakarta: KPG.
- _____. 2008. *Membuat Komik: Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: KPG.
- Middleton, Richard. 2002. *Studying Popular Music*. Phlidaelphia: Open University Press.
- Moleong, Lexy J. 1990. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Mulyana, Deddy. 2006. *Mengapa dan Untuk Apa Kita Mempelajari Komunikasi Antar Budaya? ; Suatu Pengantar* dalam Deddy Mulyana dan Jalaluddin Rakhmat. *Komunikasi Antar Budaya; Panduan Berkomunikasi dengan Orang-orang Berbeda Budaya*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nazir, Muhammad. 1998. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Neuman, W Lawrence. 2003. *Social Researches Methods Qulaitative and Quantitative Approaches Fifth Edition*. Boston: Allyn and Bacon.
- Patton, Michael Quinn. 2002. *Qualitative Research and Evaluation Methods 3rd Edition*. California : Sage Publications.
- Poerwandari, Kristi. 2005. *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Depok : LPSP3 UI.
- Rakhmat, Jalaludin. 2000. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Ruben, Brent D, Lea P Stewart. 2006. *Communication and Human Behavior*. Boston: Pearson Education.
- Sabin, Roger. 1996. *Comics, Comix & Graphic Novels: A History of Comic Art*. London : Phaidon Press.
- Smith, Anthony. 1991. *National Identity*. London: Penguin.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Storey, John. 1996. *Cultural Studies & The Study of Popular Culture*. Edinburg: Edinburg University Press.
- _____. 2004. *Teori Budaya dan Budaya Pop*. Yogyakarta: Penerbit Qalam.
- Strinati, Dominic. 2003. *Popular Culture*. Yogyakarta: Bentang.
- Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sunarjo, Nikmah. 1991. *Hikayat Wayang Arjuna dan Purusara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra.

Yuliman, Sanento. 2001. *Dua Senirupa*. Jakarta: Kalam.

Skripsi

Putu Muka, Dewa. 1980. *Barong Ketet di Denjalan Masa Kini Suatu Pendekatan Antropologis*. Depok: Departemen Antropologi FIB Universitas Indonesia.

Saputra, Endang K (1995). *Penggambaran Stereotip Orang Asia, Afrika dan Amerika Latin dalam Komik Barat : Studi Analisis Isi pada Komik Tintin*. Depok: Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia.

Sodikin (2008). *Aku Juga Komik Indonesia. Sebuah Perjuangan Komikus Bergaya Manga dalam Membangun Identitas Komik Indonesia*. Depok: Departemen Antropologi FISIP Universitas Indonesia.

Jurnal

Jurnal Thesis 2005. *Jurnal Penelitian Ilmu Komunikasi*. Volume VII / No.3 September-Desember 2008.

Shahab, Yasmine Z (2004). *Seni Sebagai Ekspresi Eksistensi Tantangan Kebijakan Multikulturalisme dalam Antropologi Indonesia* Edisi 75, hal 6. Depok : Antropologi FISIP Universitas Indonesia.

Majalah

Comicalmagz Majalah Komik terbit bulanan vol 011 November 2011.

Conceptmagz Majalah Desain Grafis terbit bulanan vol 04 edisi 20 tahun 2007.

Darmawan, Ade dan Ardi Yunanto. 2005. *Cerita dalam Komik, Mata Baca*, Volume 3 No. 11 Juli, Gramedia, Jakarta.

Universitas Indonesia

Lampiran I

Pedoman Wawancara

Latar belakang informan:

1. Sudah berapa lama membaca komik?
2. Apakah juga mengkoleksi komik?
3. Komik apa saja yang dibaca?
4. Pernahkah membaca *manga*?
5. Komik *manga* apa saja yang pernah dibaca?
6. Pernahkah membaca komik lokal?
7. Komik lokal apa saja yang pernah dibaca?

Formula Laswell digunakan dalam merumuskan pertanyaan dalam pedoman wawancara mendalam: “**Who** says **what** to **whom** in what **channel** with what **effect**”.

Aspek *who* disini merupakan pertanyaan yang ditujukan kepada komikus dari *Garudayana*.

1. Bagaimana latar belakang komikus *Garudayana*?
2. Bagaimana pandangan komikus terhadap komik lokal?
3. Apa motivasi komikus membuat komik *Garudayana*?
4. Riset apa saja yang dilakukan sebelum membuat komik *Garudayana*?
5. Bagaimana konten pewayangan yang terdapat dalam komik *Garudayana*?
6. Apa usaha-usaha lain yang dilakukan terkait dengan memasarkan komik *Garudayana*?

Sedangkan untuk aspek-aspek lainnya ditanyakan pada informan pada level konsumsi teks.

Aspek *say what*.

1. Mengapa menyukai *manga*?
2. Apa yang menjadi kekuatan dari *manga*?
3. Bagaimana anda melihat komik *Garudayana*?
4. Apa cerita yang disampaikan dalam komik *Garudayana*?
5. Apa saja nilai-nilai yang diperoleh ketika membaca komik *Garudayana*?
6. Bagaimana anda melihat identitas lokal dalam komik *Garudayana*?

Aspek *to whom* adalah karakteristik dari informan.

1. Apa profesi anda?
2. Apa hobi anda?
3. Seberapa sering anda membaca komik *manga*?
4. Apakah anda melakukan pengeluaran tersendiri untuk mengonsumsi komik *manga*?

Aspek *in what channel*.

1. Selain komik *manga*, apakah anda juga mengonsumsi media lain dimana terdapat karakter favorit anda?
2. Apa saja media tersebut?

Aspek *with what effect*.

1. Apa efek yang anda rasakan terkait hobi membaca *manga*?
2. Apakah sebelumnya anda menyukai kisah pewayangan?
3. Hal apa saja yang membuat anda menyukai komik *Garudayana*?
4. Bagaimana anda melihat kisah pewayangan dalam komik *Garudayana* ini?
5. Apa efek yang anda rasakan setelah membaca komik *Garudayana*?

Lampiran II

Transkrip Wawancara Produksi Teks

Nama: Is Yuniarto

Tanggal: 18 April 2012

Tempat: Goethe Institute

Waktu: 13.15 WIB

Whisnu Prabowo (WP): Bagaimana awal perkenalan Is dengan komik?

Is Yuniarto (IY): Saya sejak kecil suka menggambar komik, tapi keluarga saya bukan keluarga yang dekat dengan literatur. Jadi ketika saya kecil sebenarnya jarang baca komik, tapi lebih sering melihat animasi di TV, film kartun, berawal dari situ, jadi ketika kecil saya banyak menonton film kartun. Lalu saya mencoba membuat episode versi saya sendiri dari film tadi dengan gambar. Jadi kalau belum bisa bikin film, jadi bikin gambarnya dulu, gambar yang bercerita, jadilah komik.

WP: Bagaimana ceritanya Is sampai bisa terjun ke industri komik?

IY: Tahun 2001, 2004 itu kompilasi karya-karya saya dalam bentuk fotokopian, jadi masih kuliah. Lalu ketika selepas lulus kuliah tahun 2005 mulai debut dengan komik *mainstream* judulnya *Wind Rider*. Lalu tahun 2007 hingga 2009 itu karya saya *Knight of Apocalypse* judulnya. Kalo karya pertama *mainstream* terbit melalui penerbit besar Elex Media. Tahun 2007 sampai 2009 saya memutuskan untuk *go indie*, jadi melakukan *self publishing*, jadi mulai dari menggambar, mencari percetakan dan yang lainnya hingga akhirnya bisa terbit. Jadi meskipun sebenarnya saya bukan orang yang mengerti banyak tentang manajemen dan ekonomi, istilahnya karena nekat, karena bingung harus ngapain, tidak ada istilahnya penyalur yang tepat jadi pada akhirnya mencoba nekat jalan sendiri.

Lalu tahun 2009 saya kembali ke *mainstream*. Banyak yang tanya juga, kok sudah ke *indie* lalu kembali lagi ke *mainstream*. Karena ketika saya terjun di dunia *publishing* awalnya cukup nyaman. Awalnya bisa dikendalikan, tapi ketika masuk ke tahun ketiga saya tidak mampu lagi mengendalikan penerbitan yang *indie* tadi. Salah

satunya karena ada beberapa sistem penerbitan yang berubah. Jadi sistem distribusi. Dimana saya kesulitan untuk menyesuaikan dengan sistem tersebut. Lalu tahun 2009, 2010 hingga sekarang saya konsentrasi di karya saya yang serial, berjudul *Garudayana*.

WP: Bagaimana Is melihat industri komik di Indonesia?

IY: Oke. Saya setiap minggu kurang lebih dua kali ke toko buku. Ga harus beli tapi lebih banyak observasi. Liat-liat. Buku apa aja yang muncul, terbit, tren apa aja yang sedang laku sekarang atau buku-buku apa aja sih yang terbit sekarang. kurang lebih saya menemukan bahwa dalam sebulan itu bisa terbit 200 buku komik impor, sebagian besar komik Jepang memang. Komik lokal hanya 2 – 5. Sebenarnya 2 ini sudah cukup bagus. Kadang-kadang kebetulan tidak muncul sama sekali. Lalu saya mendapati kurang lebih minimal ada 200.000 pembeli potensial. Saya melihat itu berdasarkan *print* penjualan dari komik yang paling populer saat ini. yang paling laris, yakni komik *Naruto*. Dibaca dari anak-anak hingga dewasa.

Naruto vol 1 dicetak hingga 10.000 tapi sampai vol 37, sekarang sudah kalau ngga salah sudah sampai vol 50-an, itu cetakan awalnya mencapai 100.000 lebih, dan itu habis dalam dua minggu. Artinya akan dicetak ulang lagi. Jadi akan diminati kurang lebih 200.000 pembeli potensial. Itu *background* industri komik di Indonesia, kurang lebih seperti itu.

WP: Bagaimana Is melihat tantangan terhadap industri komik Indonesia?

IY: Ada beberapa yang menurut saya, apa sih tambahannya, apa sih masalahnya sebenarnya. Yang pertama memang *lack of international exposure* saya tulis. Meskipun banyak dari anak Indonesia sendiri atau *professional comic artist* dari Indonesia banyak yang sudah mengerjakan karya di luar negeri. Tapi sayang sekali itu adalah karya luar, meskipun kita boleh berbangga dengan talenta mereka. Lalu *lack of specific educations* juga masih kurang, meskipun sekarang sudah banyak nih kelas-kelas komik, di universitas banyak kelas komik yang muncul, tapi itu baru beberapa tahun belakangan, jadi belum cukup untuk membangun industri yang baru. Lalu *lack of national identity and positioning*, jadi seringkali berkaitan dengan identitas gaya gambar atau *style visual* dari komik yang dihasilkan di Indonesia.

Banyak sekali perdebatan yang muncul mengenai hal ini. Lalu *lowtrust from local market about it's own local products*, pasar kita sendiri lebih percaya kepada, apa namanya, barang luar. Jadi meskipun secara kualitas kita bisa, kita mampu. Lalu *lack of public awareness about the careers in this industry*, komiknya ada, di internet ada, promosinya jalan, tapi ketika dicari di toko buku, seperti barang langka. Lalu yang terakhir *high piracy habit*, pembajakan.

WP: Bagaimana dengan keuntungan industri komik Indonesia?

IY: *Opportunity* nya, kita punya pasar yang besar Indonesia, dunia internet yang berkembang, *show media*. Lalu harga yang kalau kita mau bersaing secara internasional kita bisa. Bisa bersaing dengan harga yang mungkin lebih terjangkau. Lalu kita secara Indonesia punya banyak sekali hal terutama di bagian budaya atau keseharian multikultur *diversity* yang bisa dieksplor. Kalo yang terakhir, *enthusiasted talented young generations*, kita punya banyak sekali generasi yang membaca komik. Generasi yang sejak kecil bisa mendapatkan komik dengan mudah.

WP: Apa misi yang ingin dicapai oleh Is?

IY: Beberapa misi yang ingin kami capai bersama teman-teman, apa sih yang harus kita arahkan untuk industri kita ini. *Finding a new audience for comic industry*, mungkin kita perlu mencapai sebuah *audience* yang baru. Seperti yang dikatakan Sasha Hommer (Komikus Jerman), *graphic novel* membuka mata bahwa komik bukan hanya media yang diperuntukkan untuk anak-anak atau hal yang lucu saja. Tapi ternyata dengan adanya *graphic novel*, komik mempunyai posisi yang baru terutama di mata *audience* yang baru juga. Lalu *expanding the boundaries*, maksudnya apa sih hal yang lebih dari sekedar komik? Misalkan apakah bisa berkembang menjadi media lain. Menjadi *games*. Menjadi industri yang baru. Kemudian *changing the culture of comic industry*. Mengubah budaya tentang industri komik di Indonesia, tentang bagaimana komik lokal biasanya dipandang sebelah mata baik oleh pembelinya, baik oleh penerbitnya sekalipun, dan bahkan dari tokonya.

WP: Apa saja usaha-usaha yang dilakukan oleh Is?

IY: Ada lima industri yang saling berkaitan dalam hal ini, yaitu komik. Saya belajar banyak dari industri komik di Amerika terutama dan di Jepang karena mereka menampilkan sebuah industri komik yang saling berkaitan satu sama lainnya hingga masing-masing punya sinergi dan punya basis massa yang kuat dan saling melengkapi. Dari komik, buku komik itu sendiri ada animasinya atau film, film bioskop. Lalu jadi *game*. Ada *toys*. Lalu yang terakhir adalah *cosplay*. Ini mungkin juga *cosplay* baru muncul sekitar 5 tahun belakangan baru populer.

WP: Bisa ceritain sedikit tentang *Garudayana*?

IY: *Garudayana* artinya *The Tale of Garuda*. Garuda sendiri menurut saya, anak-anak di Indonesia pasti tau Garuda, karena lambang negara kita. Istilah aslinya dari Ramayana sebenarnya, dari susunan kata Ramayana, cerita klasik dari India. Yang sebenarnya aslinya punya nya India, tapi karena sudah masuk ke Indonesia beratus tahun yang lalu dan mengalami akulturasi, sehingga kita bisa bangga dan dapat bercerita tentang kisah pewayangan, meskipun aslinya dari india.

Beberapa komik wayang yang ketika saya kecil sempat baca, meskipun bukan koleksi saya, jadi saya, orang tua saya sempat meminjamkan dari rekannya, dan saya sempat melihat beberapa komik wayang. Jadi saya mulai kenal wayang sebenarnya bukan dari nonton wayang kulit semalam suntuk, bukan dari televisi, bukan dari cerita orang lain, tapi justru dari komik.

Beberapa komik wayang yang istilahnya jadul atau kuno, misalnya Bharatayudha oleh Panuluh, Gatotkaca Gandrung, Gatotkaca Raabi oleh Tatang S, dan Gatotkaca Sewu. Ini adalah komik wayang yang tokohnya Gatotkaca. Disini komik wayang gambarnya lebih mendekati realis. Beberapa ada yang lebih simple, lebih kartun.

Nah inilah awalnya bagaimana komik wayang mencoba, meskipun saya sudah kenal wayang dari komik, tapi saya merasa perlu mendalami lebih detil, jadi saya coba, belajar tentang wayang kulit seperti apa. Lalu ternyata wayang kulit, itu populer di Jawa Tengah terutama. Lalu kalo di Jawa Barat ada wayang golek, puppet show, bentuknya boneka terbuat dari kayu. Lalu wayang beber, yang paling

dejet dengan komik sebetulnya, jadi bentuknya gulungan (*scroll*), yang menceritakan sebuah adegan.

Di *Garudayana* memang tokoh utamanya bukan Gatotkaca tapi maksudnya sebagai tokoh pendukung yang perannya cukup vital, karena saya tahu bahwa kalo menggunakan karakter orisinil, mungkin orang akan kurang perhatiannya. Tapi ketika saya memasukkan tokoh pewayangan yang paling populer yaitu salah satunya gatotkaca atau mungkin hanoman, orang akan melihat bahwa, oh ternyata gatotkaca bisa keren. Itu tujuannya. Jadi misi bikin komik tentang wayang jadi ingin bikin komik bisa dinikmati oleh anak-anak muda. Sama ketika saya kecil menikmati komik wayang.

Gatotkaca gambaran realis selalu digambarkan dengan kumis yang tebal, yang bikin anak kecil takut. Matanya mendelik. Nah jadi saya bikin kumisnya tipis supaya anak kecil ngga takut lagi. Tapi tetep secara detil pakaiannya saya mencoba menyesuaikan dengan wayang yang ada sebelumnya. Termasuk di wayang kulit. Logo bintang versi pewayangan jawa.

Dalam *Garudayana* saya mencoba mengeksplor tentang wayang, tentang batik, tentang karakter mitologi Indonesia, *local legend*, senjata, lalu mungkin di *background* nya, lalu *ancient place*.

WP: Mengapa Is tiba-tiba bikin komik wayang?

IY: Umumnya komik saya berupa fantasi, fiksi fantasi, yang mana lebih banyak ke *science fiction*, kendaraan canggih, tiba-tiba ke antah berantah, ke wayang. Ga nyambung sebenarnya. Salah satunya muncul karena saya sering ditanya berkaitan dengan *style* gambar saya. Saya memilih menggunakan gaya gambar *manga* atau gaya gambar Jepang karena alasan saya begini, sederhana karena ketika saya mulai belajar menggambar, literatur yang ada adalah komik jepang. Jadi saya termasuk generasi *lost generation*. Kelahiran tahun 80, 81. Dan saya ngga punya sosok mentor komikus yang bisa saya lihat dan saya contoh atau yang bisa saya belajar. Ketika saya tumbuh saya tidak mendapatkan semua itu. Jadi ketika saya ke toko buku tidak ada komik Indonesia. Jadi saya tidak mengenal. Jadi istilahnya seperti anak yang hilang. Dan saya menemukan keasyikan dari membaca komik

baik dari Amerika, dari hongkong, dari jepang, bahkan dari eropa, asterix dan obelisk sekalipun. Tintin dan smurf. Itu semuanya masuk sebagai pelajaran buat saya. Jadi pergantian *style* komik yang populer saat itu. Dan terus akhirnya merasa cocok dengan gaya gambar *manga*.

WP: Bagaimana Is melihat identitas komik Indonesia?

IY: Salah satu hal yang paling sering dibicarakan adalah komik manga lokal itu identik dengan tidak nasionalis. Tidak punya *style* sendiri. Plagiat dan seterusnya. Tapi saya mau mengatakan bahwa komik dengan gaya gambar apapun kalo dibuat oleh orang Indonesia dan tentunya muatan Indonesia, itu sudah cukup untuk menjadi atau sudah dapat dikatakan sebagai identitas dari buku komik Indonesia. Karena itulah saya angkat wayang yang sebetulnya terang sekali (motivasi). Karena ketika saya bikin komik wayang, pertanyaan jadi muncul yang lain lagi. Bikin komik lokal kok selalu wayang sih? Padahal kalo boleh diteliti, berapa banyak sih komik wayang yang terbit sekarang ini? memang ketika tahun 50 hingga 60 itu masa populer sekali komik wayang. RA Kosasih, Urip lalu Aji Soma itu sangat populer sekali komik wayang. Tapi ketika tahun 1980,1990, 2000, nyaris tidak ada komik wayang yang mungkin tampil di toko buku dan tidak ditemukan. Jadi ketika pertanyaan itu muncul, bikin komik Indonesia kok selalu komik wayang? Yaah salah pertanyaannya.

WP: Kembali lagi tentang *Garudayana*, bagaimana Is sendiri melihat proyek ini?

IY: Dalam *Garudayana* tokoh utamanya bukan Gatotkaca tapi tokoh utamanya cewek, perempuan, jadi kenapa perempuan? Karena saya melihat, mencoba masuk ketika penelitian, komik wayang, Mahabharata, Ramayana, itu tokohnya sebagian besar laki-laki. Apalagi misalkan Mahabharata tu pandawa lima, lalu kurawa seratus cowok semua. Sangat maskulin. Jadi saya coba mengimbangi dengan karakter utama perempuan atau cewek.

Kalo tadi dikatakan wayang berasal dari india, maka saya (lewat *Garudayana*) ingin mencoba mengatakan bahwa wayang juga berasal dari Indonesia, ada karakter-karakter yang khas. Punakawan, semar, itu adalah karakter yang khas. Bahkan gatotkaca sendiri, sekalipun di versi aslinya ada gatotkaca versi india, tapi

dari segi penampilan dan karakter itu berbeda. Sangat berbeda. Lalu di dalam buku komik bagian tengah, saya selipkan informasi bahwa wayang tu aslinya seperti ini, bahwa wayang juga bisa keren. *Background* nya juga bisa mendalam. Lalu selaen wayang dia juga coba istilahnya, menampilkan bagian-bagian dari kekhasan Indonesia, baik itu dari rumah adat.

WP: Bagaimana respon pembaca terhadap *Garudayana*?

IY: Jadi ternyata komik yang seharusnya targetnya adalah remaja. Ternyata bisa dinikmati oleh anak-anak hingga orang tua. Ketika ada orang tua yang menikmati komik *manga*, yang bergenre wayang, itu mereka mendapati sebuah nostalgia. Karena orang tua ini misalkan berumur 50-60 tahun, mereka sudah pernah baca komik itu ketika kecil, jadi ketika muncul komik wayang generasi baru, mereka senang sekali. Senang sekalinya bukan karena untuk mereka sendiri, tapi mereka bisa menceritakan kepada anak-anak mereka, dengan cara atau bahasa yang pas dengan anak-anak jaman sekarang. Beberapa rekan-rekan di Bandung juga memperagakan kostum beberapa tokoh atau karakter di *Garudayana* dengan *cosplay*. Kemudian ada juga *stage performment* di Bandung dimana *Garudayana* dimainkan secara teatrikal. Seperti bikin film dia.

WP: Usaha-usaha apa aja yang udah dilakukan Is terkait *Garudayana*?

IY: Sekarang saya mencoba bikin animasinya karena saya mendapati bahwa meskipun ternyata *Garudayana* responnya bagus sekali, setidaknya bisa terjual dan dicetak ulang, tapi ternyata masih sulit ditemukan di toko buku. Jadi saya masih bingung ni, masalahnya sebenarnya apa? Apakah tempat? Tempatnya terbatas? Atau karena *oversupply*? karena ketidakpedulian dari masing-masing pihak? Saya mencoba bahwa, ketika ada animasinya, ketika tampil di televisi, ketika secara massal ditampilkan.. seharusnya akan lebih banyak orang lagi yang mencari ke toko buku, akan lebih banyak orang lagi yang akan tau. Jadi saya mencoba mulai mendesain animasi *Garudayana*. Ini beberapa contohnya. Ini desain karakternya. Ini sebenarnya desain mainan tapi saya tampilkan disini. Ini disain karakter animasi.

Ini tokoh utamanya Garu (Is menunjukkan kepada saya gambar dari karakter seekor burung kecil berwarna kuning di layar laptopnya), Garuda kecil, jadi Garuda,

bisa berubah jadi anak kecil. Nah ini ceritanya superman nya Indonesia. Sebelum ada superman. Sebelum ada tradisi *superhero*, kita punya terrnyata. Kita punya karakter mitologi yang mirip sekali dengan superman. Kuat, tebal dan otot kawat, tulang besi, bisa terbang. Bahkan punya logo kan, itu ada logonya juga.

Ini storyboard-nya (Is memperlihatkan coretan-coretan disainnya), beberapa langsung dicomot dari komik karena komik bentuknya udah *storyboard*. Ini pengembangan dari *website*-nya bagaimana mencoba keluar dari medium komik. Apa aja yang bisa kita tampilkan baik itu berupa produk, seperi ini (Is memperlihatkan produk-produk mainan yang menjadi karakter dalam komik *Garudayana*), ini bukan iklan loh ya? Terlanjur ya.. hahahaha. (sambil bercanda kepada saya lalu kemudian ia tertawa), *papercraft* (Is menunjukkan mainan yang terbuat dari kertas yg dibuat dengan cara diguntin atau dilipat), boneka (Is menunjukkan boneka Garuda kecil yang juga berfungsi sebagai gantungan kunci), ini *statue*-nya tingginya 46 cm (Is menunjukkan sebuah *figure toys* atau patung gatotkaca yang terbuat dari *vinyl*, yang merupakan sejenis plastik bahan dasar membuat mainan).

WP: Apa yang menjadi ideologi Is dalam membuat *Garudayana* ini?

IY: yang saya harapkan dari karya saya. Jadi bukan sekedar media hiburan, tetapi saya pengen bahwa karya yang saya bikin bisa punya *impact* buat sosial atau buat komunitas, terutama generasi muda. Saya ingin menceritakan kembali kisah wayang secara keren pada generasi anak muda. Bahwa wayang itu bisa dianggap *cool*. *Impact* nya ingin anak muda mencintai pewayangan. Karena dengan stereotip mereka terhadap pewayangan saat ini, maka hal itu harus diruntuhkan terlebih dahulu, harus didobrak. Karena targetnya adalah anak muda, bukan generasi tua, maka ketika ada generasi tua yang nikmatin maka saya menganggap itu sebagai bonus.

WP: Bagaimana Is melihat pembaca yang menjadi target *market* dari *Garudayana* ini? apakah ada batasan usia?

IY: Bukan masalah usianya tapi, seringkali saya takut, bikin komik wayang dengan gaya anak muda sekarang yang paling saya takutkan adalah generasi tua. Karna

kadang, wayang itu seharusnya tidak boleh keluar dari pakem, harus strict, tapi karena saya bikinnya untuk anak muda, ketika dibikin keluar dari pakem, dan ketika ada (generasi tua) yg mengapresiasi, menurut saya itu luar biasa.

Ini dari guru sekolah (Is menunjukkan sms yang berasal dari seorang guru sekolah yang mengapresiasi *Garudayana*). Ini menurut saya mengharukan sekali. Kenapa? Soalnya ketika saya masih sekolah, itu kita dilarang membawa narkoba, pisau dan komik. Komik dianggap sebagai barang terlarang di sekolah. Namun ketika tiba-tiba ada guru yang mempromosikan sebuah komik, ah hal itu *something*.

Nah ini dari target utamanya yaitu anak remaja (Is menunjukkan sms dari seorang remaja yang juga mengapresiasi komik *Garudayana*). 13 tahun ini. Dan ini yang terakhir (Is menunjukkan sms kiriman dari seorang buruh bangunan yang juga ingin bercita-cita menjadi komikus), ini sama sekali di luar apa namanya pemikiran saya bahwa ternyata pembaca komik itu sangat luas sekali. Tidak sekedar dari target yang utama aja.

WP: Selain dari respon positif yang diterima Is, adakah kritik dari pembaca terkait *Garudayana*?

IY: Karena sebagian besar yang membaca adalah anak muda yang tidak mengenal wayang maka biasanya mereka tidak mengerti, mereka cenderung menerima saja. Masih sedikit sekali generasi tua yang membaca *Garudayana*. Orang yang paham betul tentang pakem wayang, mereka mungkin tidak membaca komik ini. respon negatif biasanya ada seperti pertanyaan tentang karakter, kenapa arjuna rambutnya putih? Bila sudah begitu baru saya jelaskan secara filosofis. Kemudian bila dari generasi tua, kritik biasanya datang mengenai *style* atau gaya gambar *manga* yang saya gunakan, karena tidak seperti gaya gambar wayang lain yang realis. Selain itu dari generasi mudanya biasanya komik ini diibaratkan mirip dengan komik lain yang pernah mereka baca sebelumnya. Misalnya penyatuan atau gabungan karakter Kinara (tokoh utama perempuan dalam *Garudayana*) dan Garu ketika menembakkan senjata mirip dengan tokoh Jinx dalam komik King of Baandits. Sebenarnya hal itu sah-sah saja, karena ketika berkarya kita tidak terlepas dari pengaruh karya atau seniman lain.

WP: Bagaimana Is melihat peran penerbit dalam hal ini?

IY: Sejauh ini belum ada dukungan dari penerbit, karena penerbit *Garudayana* adalah penerbit terbesar di Indonesia, dimana komik lokal langsung dibandingkan dengan komik impor yang berasal dari Jepang. Berarti secara langsung secara penjualan *Garudayana* langsung dibandingkan dengan *Naruto*. Katakanlah *Garudayana* berhasil menjual 5000 kopi maka akan langsung dibandingkan dengan *Naruto* yang terjual lebih dari 100.000 kopi.

Tapi ketika kita membicarakan sebuah industri dimana penerbit memprioritaskan produk yang laku, itu adalah hal yang wajar. Karena itulah saya mencoba beberapa cara yang menurut saya bisa dilakukan secara pribadi, yaitu misalkan membuat karya-karya lainnya, yang dimana menurut saya produk-produk tersebut tidak ada hubungannya dengan penerbit tapi keuntungan lain memberi masukkan penghasilan saya jadi bisa saling melengkapi, seperti itu kurang lebih.

WP: Terima kasih Is atas waktunya.

IY: Yap sama-sama, semoga sukses penelitiannya.

Lampiran III

Transkrip Wawancara Konsumsi Teks

Nama : Ikin

Tanggal: 20 April 2012

Tempat: Pojok Komik, Toko dan Rental Komik di bilangan Bekasi.

Waktu: 22.20 WIB

Ikin adalah seorang konsumen pembaca *manga*. Ikin juga mengikuti komik *Garudayana* karangan Is Yuniarto. Selain itu Ikin mempunyai toko dan rental komik di daerah di bilangan Bekasi. Hal ini membuatnya tetap dekat dan mengikuti perkembangan komik hingga hari ini. Ikin adalah seorang pemuda berusia 28 tahun, sudah berkeluarga dan menggantungkan hidupnya dari usahanya di bidang komik. Ikin dibesarkan di tengah-tengah pasar komik Indonesia digempur komik impor khususnya *manga*. Namun kini Ikin mulai kembali tertarik mengoleksi komik-komik Indonesia lawas seperti Wiro Anak Rimba maupun cergam-cergam wayang lainnya. Hal ini ia lakukan agar pengetahuan komiknya bertambah sekaligus memperkenalkan pada pembaca generasi muda tentang komik Indonesia di era kejayaannya, juga untuk menggaet para pembaca dari generasi 70-an.

Whisnu (W): Bagaimana pendapat lo tentang *Garudayana*?

Ikin (I): *Garudayana* bagus. Sangat kental nilai lokalnya. Bisa gabungin gaya *manga* dan wayang., bisa lebih masuk ke generasi sekarang. dengan dia menggambar dengan gaya gambar *manga*, jagoan-jagoan lokal yang dianggap kuno jadi dipandang keren. Masuk ke anggapan “keren” anak sekarang. dari segi cerita juga bagus.

W: keberhasilan *manga* kan harus diliat dari satu paket, menurut lo apa yang jadi skala prioritas *manga* yang lo suka/baca?

I: cerita, sebagus apapun gambar, cerita tetep nomer satu. Kedua baru gaya gambar. Yah gaya gambar kan juga beda-beda ya selera tiap orang. Kelebihan *manga* itu pembaca ikut terbawa ke dalam cerita. Ide *manga* ceritanya adalah

tentang kehidupan sehari-hari, misalnya *Sailormoon*. Tetap ngerjain pee r. jadi dekat sama pembaca. *Son go ku* (salah satu tokoh utama di dalam komik *Dragon ball-red*), dari kecil sampai dia sudah punya cucu. Tokoh-tokoh ini tumbuh bersama para pembacanya. Komik amerika juga gitu. Kalo komik Eropa humor *satire* nya kuat, terus gambarnya detil dengan petualangan yang panjang (*epic*). Kemudian jumlah komik *manga* tuh ratusan, ribuan bahkan.

Garudayana tu artinya perjalanan si Garuda. Jadi di komik itu tokoh atau karakter utamanya si Garu kayanya juga bakal tumbuh bersama pembaca. Gimana tokoh ini berkembang jadi lebih kuat dalam perjalanannya. Kelebihan *Garudayana* itu di sela-sela halaman komiknya ada penjelasan tentang tokoh wayang nya. Jadi ada referensi tokohnya gitu. Jadi pembaca tau. Kelemahannya itu stereotip wayang di *cover*nya sebelum baca. Jadi calon pembaca uda keburu males duluan ngeliat di *cover* nya ada tokoh karakter Gatotkaca terbang. Tapi biasanya sih kalo mereka uda ngelewatin itu, terus maksain buat baca mereka jadinya malah suka. Yang penting ngeliewatin itu dulu. Dari segi *cover*. (pendapat ini dari kaca mata ikin sebagai pengusaha rental komik - red).

Terus gaya gambar Is tu konsisten, ga berubah-ubah. Kan ada tu komik Indonesia yang pas awalnya aja gambarnya bagus tapi terus uda-udahannya pas uda mau keburu dateline, nguber ceritanya, gaya gambarnya malah jadi ancur brantakan. Tp kalo Is (*Garudayana – red*) ngga gitu, gambarnya konsisten.

Menurut gue tandingan itu dimaknai bagaimana dia diterima oleh khalayak, balik lagi ke identitas komik Indonesia. Kelemahan *Garudayana* bagi sebagian pembaca usia tua, mungkin 40 sampe 50 tahun keatas, mereka yang merasakan jaman emas komik Indonesia periode 70-an, merasa bahwa gaya gambarnya yang *manga* ga cocok. Kemudian ya itu tadi, masalah *cover*, abis itu ya baru gimana komikus ngembangin cerita. Harus diruntuhin dulu stereotip wayang kuno.

Garudayana tu *manga* rasa lokal. Ibarat dodol dibungkus *silverqueen*. Identitas itu kembali lagi masalah mengakui dan diakui. *Garudayana* adalah salah satu bentuk komik dengan jagoan lokal, agar bisa diterima di pembaca muda.

W: gimana menurut lo *Garudayana* kalo dibandingin sama *manga*?

I: Jadi ya menurut gue ya kehidupan si Garuda dari blom jadi apa-apa sampe terakhirnya jadi penguasa langit itu juga bakal diceritain disitu kan perjalanannya, kaya gitu. Terus muncul beberapa tokoh pewayanga kaya setingannya tuh kaya pandawa ada disitu, terus ya musuhnya kurawa ada disitu. Yah pokoknya karna itu kisah perjalanan sih miriplah kaya *manga* kehidupan sehari-hari juga ini.

I: Kelebihan dari Is itu dia di komiknya itu referensi wayangnya itu dia selaen dia bikin versi *manga*. Dia itu selalu ada penjelasan arjuna ini siapa. Ini siapa. Jadi anak-anak jaman sekarang yang ga gitu akrab sama tokoh wayang tuh jadi ini ini... bahkan tuh gue lebih ngeliat gambar arjuna nya versi Is itu agak-agak mirip bangsa elf di Lord of The Rings sih.

W: itu dia ngaku juga tuh..

I: ya rambut putih, ganteng, itu sih kelebihanannya yang bikin *Garudayana* beda dari komik laen. Kentel konten ini (lokal) nya tapi dia bisa masuk ke generasi sekarang.

Cuma ada sih halangan dari *Garudayana* buat sukses juga ada, embel-embel wayangnya itu, ya apa ya.. beberapa pengalaman sini aja (rental – red), misalnya kalo ada orang, ‘mau baca komik ini ngga *Garudayana*? Bagus..’ pasti awalnya pada, ‘ah ogah ah’, ‘males wayang, udah kuno’, karena mereka ngga tau isinya gimana, tapi setelah baca mereka bilang ‘oh keren ternyata’.

W: ooh mungkin apa ya? Stereotip nya ya?

I: iya, stereotip wayang tuh udah kuno, udah, ‘ah ngga seru’. Bahkan ada yang komentar: ‘pertarungan gatotkaca sama kakaknya keren’. Setelah baca. Karna ya setelah dia baca dia bilang ya gambarnya juga keren. Tapi awal halangan itu embel-embel wayang tu ngaruh, ngalangin banget. Itu diakuin kok sama yang udah pada baca sampe akhirnya ngoleksi. Ngakuin: ‘ah awalnya gue males, wayang apaan’. Tapi pas ngeliat ceritanya, ‘yaa bagus’ kata dia.

W: dia bisa sampe taraf menandingi ngga sih?

I: menandingi apa?

W: menandingi yaa.. mendekati *manga*?

I: sebenarnya ngga mendekati sih cuman muncul rasa baru, warna baru. Karna dia baru sampe tiga jilid, jadi kita belum tau. Terbit juga baru taun kapan ya, kemaren kalo ngga salah. Kalo dari sekedar membaca gue nikmatin aja karna ya gue kalo baca komik sih skarang akhirnya semua komik gue baca. Ya gue nikmatin semua sih pada akhirnya.

Wayang kan kebudayaan jawa ya.. tapi iniloh kadang disain-disainnya disetingannya wilayahnya ada rumah toraja, jadi-jadi ibaratnya apa ya, dia lebih, keindonesiaannya lebih diisi lagi ngga sekedar di Jawa.

Komik *Garudayana* muncul di tengah-tengah ini, jadi dia muncul bawa jagoan lokal tapi dengan kemasan sekarang. tapi kalo diliat dari semua yang baca mereka bilang itu bagus. Mereka setuju pertarungannya ngga kalah, jurus-jurusnya pada bilang kok 'bagus jurus-jurusnya'. Disain senjatanya semua sih bagus.

Biarpun ini kental, biarpun ini wayang kan harus diperkuat lagi. Gimana caranya biar keIndonesiaannya lebih kuat ya dengan cara ini... pake ornamen rumah-rumah yang ada di Indonesia. Jadi misalnya kalo wayang doang kan cuma jawa doang, nah si Is tuh kayanya sih kalo gue liat dari gue baca sama gue iniin, dia tuh kayanya pengen lebih universal aja. Disitu settingan dunia wayangnya ada rumah adat karo ornamennya. Trus kaya ada batu-batu menhir yang ada di nusa tenggara itu. Nah ini ni fungsinya ini ni kaya setting cerita ini untuk menguatkan aja.

W: tapi kan wayang tuh Jawa, kin.. sementara ini Sumatra, menurut lo gimana?

I: dia pengen lebih ini, ke Indonesia, bukan cuma ke Jawa, jadi dia tu....

W: ngangkat indonesianya?

I: ngangkat indonesianya. Wayang doang kan akhirnya yang diangkat cuma budaya Jawanya. Kalo dia kayanya pengennya indonesianya, jadi akhirnya settingnya tu negaranya bukan kaya negara... jadi walaupun itu astina atau negara dunia pewayangan tapi seolah-olah tu negara astina tu, biarpun ini khayalan yak, adanya di Indonesia gitu. Karena ini budaya Indonesia kan... gitu. Jadi ya itu, kehidupan masyarakat ininya tu di daerah-daerah, pakainannya juga kan, beda.. kaya gitu-gitu.

Nama: Septia

Tanggal: 20 April 2012

Tempat: Kampus FISIP UI

Waktu: 11.00 WIB

Whisnu (W): oke ti, kita mulai yaa.. Jadi pertama komik apa aja yang udah pernah lo baca, ti?

Septia (S): wah banyak ya. Hahaha. Banyak banget. Apa ya. Ngga keitung deh. Sailormoon sih yang mpe gila. Terus kalo yang homo...hahaha yang *bishonen* gue suka *Ghost*. Terus kalo misalnya *Bleach* gitu apa sih genre-nya? Oh gue lebih suka *Kyo*, *Samurai Deeper Kyo*. Trus *W Juliet*, *Dragon Ball*, *Half Prince*, *Ranma ½*, *Dream Saga*, *Doraemon*. Banyak deh...banyak banget !

W: hahahaha yang homo dia bilang..

S: iya ada loh yang transeks gitu-gitu. Eh transgender ya. Bishonen. Cowok-cowoknya cantik. Kalo serial cantik sih rata-rata gue banyak ngoleksi.

W: hehe oke-oke. Terus sebelumnya pernah baca komik Indonesia ngga? Komik bikinan orang Indonesia gitu?

S: oh itu ada tu bikinannya, ada cewe namanya...aduh gue lupa. Judulnya tu *White Feather*. Dia genre-nya tu serial cantik, serial cantik, cuman eee..sinetron banget, cuman gambarnya bagus dan agak jijay. Serial cantik satu-satunya yang gue punya, bikinan orang Indonesia. Dia orang Animonster (majalah *manga* dan *anime*) kalo ngga salah.

W: Oh dia orang Indonesia?

S: iya. Jadi bikinan mnc gitu juga. Kalo ini kan bikinan apa sih ni? Koloni ya. Mnc juga bukan?

W: iya sekarang kayanay mnc itu dia kaya ngeluarin koloni yang khusus buat komik Indonesia gitu deh.

S: oh gitu. Okee.. nah si white feather itu gambarnya bagus. Mungkin karna manga juga kali ya. Iya pokoknya bagus deh. Tapi emang baru itu doang sih komik Indonesia yang gue baca. Baru si white feather doang. Oh yang sama ini si *garudayana* ini. ya itu si *White Feather* itu. Terus.. ada lagi ngga ya.. Kalo misalnya bentuknya *manga* gini baru baca itu aja '*White Feather*', sama *Garudayana*... iya dia (*White Feather*) *manga* juga. *Manga* banget. Dengan matanya yang gede. Cewenya juga yang kehidupan sekolah. Ternyata si cowonya itu dia punya sayap. Jadi dia kaya yang ngejauhin cewek gitu soalnya kalo misalnya dia kesentuh cewek, sayapnya keluar 'bwoosh' gitu. Pokoknya ini banget deh, cewe cantik banget deh, yang matanya biru waahahaha... namanya Adrian tuh masih inget kan gue. Nama tokohnya tu Indonesia, Adrian.

W: berarti lo emang suka ya gaya gambar *manga* gini?

S: iya. Kan gue emang sukanya komik Jepang gini. Eh suka jepang sih gue emang pada dasarnya.

W: kalo menurut lo ti, kenapa sih lo suka komik jepang? Ada pesen apa disitu yang bisa lo tangkep?

S: emm.. kalo menurut gue sih yaaa... di manga Kemampuannya u/ ekspresif yg ga tebatanaas. Karna mereka kan mengeksplor semua ekspresi kan. Mereka orangnya datar kan. Orang jepang tu datar. Minim ekspresi. Jadi mereka menuangkannya di gambar. Ampun-ampunan. Itu mereka loh yang bikin *trendsetter* kaya gitu.

W: oh iya ya.. bener-bener... eh iya trus-trus kalo selaen komik ada media laen ga yang lo ikutin misalnya kalo lo uda suka sama satu karakter ni? Apa gitu film ato apalah..

S: wah apa ya.. banyak sih.. Klo dulu zamannya sega iya. Gw main dragon ball ma sailormoon. Poster, kartu, Buku sampe albumnya gw punya. Filmnya. Mangascan.. Komik. Soundtrack. Kaosnya kayaknya punya dah dulu gue. Kotak pensil, Tas, Bed cover, Dulu gw punya tiara NYa usage. Gw punya seragam sekolahnya sailor Uranus. Beli dulu. Mainan gituuu. Plastik..

W: hahahaha ya ampun sampe segitunyaaa...

S: kebayang kan gue se-freak apa.

W: hahahaha iya kebayang.

S: okeh lanjuuuut....

W: oke lanjut! Oh iya ini, apa efek dari manga yang segitunya mempengaruhi elo? Misalnya karna lo suka manga lo jadi apa gitu?

S: Gw jadi memutuskan u/ blj ttg jepang. Itu sejak gw petamaa kali baca komik. Sama pengen ke jepang. Pengen hidup disana. Ngerasain jadi orang jpg. Hahahay.. Ya paling ga keliling2 lahh liburan

W: hihhi keliling-keliling liburan. Kan biaya hidup di jepang kan tinggi.

S: iya emang.

W: lalu-lalu, menurut lo komik ini gimana ti? Si garudayana ini? bagus ngga? Suka ngga?

S: bagus, ya *overall* sih bagus...dari segi ceritanya sih bagus. Sekarang kan blom ada kan yang ngangkat tema wayang. Walaupun ada, ngga ada yang sampe *full* begini. Paling terinspirasi. Kalo gue liat sih ya.. ini si komikusnya tu gaya gambar nya kuat banget dipengaruhi sama mangaka. Liat nih dari gambar tokohnya. Sorot matanya. Ini tu manga banget.

W: Karakternya gitu?

S: iya karakternya. kalo karakternya sih gue melihat sangat banyak *influence*-nya dari *mangaka*

W: trus-trus apalagi?

S: oh ini, kalo gue liat tu disisni ada sedikit bedanya ya tokoh gatotkacanya. Selama ini gue taunya Gatotkaca dia emang dateng ketika ada masalah doang kan.. tapi ngga untuk bersosialisasi, maksudnya dia lebih, ya kaya kalo di persepsi gue di yang kaya dia dingin tapi nolong. Kalo disini (dalam komik *Garudayana*) kan kaya *welcome* banget.

W: haha lebih ramah ya maksud lo?

S: terlalu ramah. Jadi dia kaya pake ngajak ngobrol segala. Hai nona pemberani. Gitu kan?

W: oh gitu ya. Hehehehe. Trus-lo ngeliat ada nilai-nilai lokal ngga disini?

S: kalo nilai lokalnya lebih kaya lebih non fisik misalnya kaya gotong royong, membela yang lemah. Kebersamaan, punakawan mereka selalu bersama kan... ada. Trus kaya angkara murka, kaya itu melawan ini. itu ada.

W: kalo nilai fisiknya ada? Amksudnya yang Indonesia banget gitu?

S: ini nih oke nih, ini Indonesia banget nih... tapi sayang dibikin lucu. Harusnya bisa lebih serius lagi. Ini ngebuka cerita. Gunungan itu kan ngasi tau tempat sama waktu. Oh ini ni, jelas kan nilai lokalnya. Dia pake batik... kalo menurut gue nilai-nilai kaya gini emang harus ada kan kalo kita mau ngangkat kebudayaan sebagai *main idea* di suatu komik. Iya kan?

W: iya iya.. bener2...

Kaya itu aja tuh komik yang jadi bahan intertekstualitas gue, dream saga. Dia juga ngangkat kebudayaan, kebudayaan jepang di komik.

W: oh iya ya gue baca tuh.

W: trus lanjut lagi nih. Garudayana tu gimana lagi menurut lo dari segi gaya gambarnya?

S: kalo misalnya dari gaya gambarnya mungkin lebih spesifik dia terinspirasi sama siapa mungkin...karna kan garis-garis bikinan si ini beda sama si itu kan. Kalo kaya teknik gambarnya sih, dia *manga*. Cuman bukan kaya *manga-manga* serial cantik. Karna dia berusaha untuk segmennya cewek cowok kan... jadi ngga terlalu yang 'heee'. Lo inget ngga *Patlabor*? Kaya gitu, ini kaya gitu. Ini gambarnya lebih kaya *Patlabor* daripada eee serial cantik *Sailormoon* yang lebih banyak *tone*-nya. Kaya *Patlabor*, kaya komik-komik yang jaman dulu. Soalnya kalo misalnya *manga* tu dia *even* yang uda diIndonesiakan tulisannya ngga gini. Kalopun yang kaya gini ya dia bener-bener *manga* yang buat segmen remaja dewasa, bukan buat kaya yang tadi gue bilang serial cantik. Karna kan hurufnya beda *font*-nya.

W: aaah iyaaa gue inget patlabor. Bagus tuh. Iya ya mirip si garudayana ini.. berate dia emang manga banget ya?

S: iya. Tapi nih dia si komikus ini dia sekolah gambar manga ngga?

W: engga setau gue deh.. kenapa emang?

S: engga soalnya gue ngeliat beberapa aga ganggu, eh bukan aga ganggu, dia tu aga bahaya waktu si Garudanya berubah jadi gede, ini gue pikir tu paruhnya kebelah, jadi kaya balonnya itu, kalo misalnya Jepang itu dia ati-ati banget sama garis-garis kaya gini. Dia lebih akan memotong. Misalnya kaya gini ni, dia ngga bakal memotong paruhnya dia. Dia tuh lebih ati-ati banget, jadinya ketika orang ngeliat akan ada persepsi. Ketika lo belajar, sekolah lah di Machiko School misalnya, warna lo, itu akan *manga* banget. *Manga* yang *se-manga-manga*-nya, dari yang lo peletakan balon, trus yang kontak mata, sudut yang lo bikin, *outline*

W: oohh gitu yaaa...

S: iya, kalo setau gue sih gitu.

W: hehehe iyia kayanya dia belajar sendiri deh.. berate dia musti banyak belajar kali ya... trus jalan ceritanya gimana? Humor-humornya gitu?

S: iya tapi bodonya sih dapet...beberapa hal yang kaya *joke-joke manganya* tu dapet. Dodol-dodolnya tu ya dia dapet. Dapet. Kalo buat gue sih dapet. Kalo menurut gue sih sebenarnya iya. Karna kan pertama *manga* itu dia ekspresif di gambar. Cuma ada di *manga*.

W: hehehe iya lucu ya? Gue juga suka ngakak tuh.

S: hahahahay ini manga banget tapi joke-joke nya.

W: oke ti. Tengkyu yaa.. ntar diterusin lagi ya kalo masi ada yang mau gue tanyain

S: siiip... kabarin saya saja..

Nama: Gani

Tanggal: 24 April 2012

Tempat: sebuah rumah di jalan kunang-kunang C.184

Waktu: 13.00 WIB

Whisnu (W): hey gimana abis baca komiknya? Bagus?

Gani (G): wah seru mas!

W: kamu baca komik tu apa aja sih dek?

G: dulu aku baca *Nube*, mas..trus aku juga baca *Doraemon*, *Red*, *Vagabond*, *Death Note*, ya banyakan sih ya komik Jepang aja. Tapi sekarang yang kuikutin palingan cuma *Naruto* sama *One Piece*, dia kan masih tu sampe sekarang. temen-temen aku juga banyak yang ngikutin itu..Kadang aku beli di toko buku kalo lagi nongol barunya, pake duit sendiri ato minta beliin mama. Tapi enakan baca di Internet, dia keluarnya lebih cepet.kalo nunggu bukunya mah lama...

W: kamu suka juga y abaca di internet gitu?

G: iya lah mas, lebih cepet. Gratis lagi.

W: kamu udah pernah baca komik Indonesia belum selaen komik ini?

G: ngga tuh, aku blom perna baca komik Indonesia. Paling papa tu yang suka komik-komik gitu. Gambarnya bosen banget, aku ngga suka. Aku sih baca komik-komik sekarang aja kaya *Naruto*, *One Piece*... Baru ini, ya *Garudayana* ini. Aku malah ngga tau sebelumnya kalo ini (*Garudayana*) tu ada.

W: kenapa emang ngga baca komik Indonesia?

G: aku ngga tau kalo ada yang bagus. Yah komik wayang apaan sih mas.. paling juga goreng petruk, ah bête banget. Ceritanya ngga jelas lagi.

W: oh gitu. Kamu ngga suka gara-gara dia ngga bagus ya?

G: iya. Kalo bagus kaya gini sih aku mau aja baca.

W: trus kenapa kamu suka komik manga?

G: manga itu ceritanya macem-macem, mas. Dari mulai sekolah, ninja sampe bajak laut. Aku suka karna ceritanya ngga bosenin, ngga superhero mulu. Trus uda gitu gambarnya lucu kan, dia suka ada kaya versi *chibi*-nya gitu. Kaya ekspresi yang ga mungkin ada (di kehidupan nyata), *lebay* tapi malah jadi lucu.

W: jadi ekspresi-ekspresinya ya kamu suka juga.

G: iya, sama jalan ceritanya seru.

W: selaen manga kamu eh komik, kamu mgikutin apa lagi? Games2? Gitu gitu ngga?

G: aku paling maen *game* aja, mas. Kumasukin aja PS-ku *game-game* one piece, naruto. Seruan di *game* tau, mas. Kita bisa maenin jagoan kita. Trus sama apa ya, ya paling kartunnya kalo Naruto ada di Animax.

W: kamu suka ya games gitu-gitu?

G: sukalah. Kan enak seru.

W: hehe tapi belajarnya kapaaaan...?

G: ya aku belajar kok kalo malem, beresin buku.

W: haha cuma beresin buku doang..

G: hahaha....

W: oke, terus kalo kamu baca manga gitu, kamu tau kan disitu ada budaya jepang nya? Itu kamu suka juga tuh?

G: iya gimana ya. Wajar kan mas. Namanya juga bikinan orang jepang. kalo aku sih ngeliatnya ini ya sama aja gitu mas, ini komik gitu, yang bwat bacaan ringan. Karna ini dari Jepang ya wajar dong kalo ada kebudayaan Jepangnya. Aku sih nikmatin aja. Paling apa ya, gambarnya sih terutama, aku jadi suka nyari gambar-gambar nya gitu di Internet buat aku liat-liat lagi ato aku jadiin *wallpaper* di BB ato leptopku.

W: oh sampe kamu cari gambarnya gitu hahaha

W: oke.. terus ini komik gimana? Tadi katanya suka?

G: suka! Aku suka banget.. bagus kok.. gambarnya bagus, ceritanya seru! Taunya wayang bisa seru juga ya..aku baru tau. Aku jadi penasaran sama lanjutannya yang no 4. Abis ini aku mau *googling* ah! Mau nyari tau Pandawa tu siapa aja... Mau liat gambar-gambarnya sama pengen tau cerita Mahabharata juga.

W: loh emangnya kamu ngga tau cerita Mahabharata sebelumnya? Dari papa gitu? Papa kan juga suka wayang tuh kayanya...

G: engga, papa ngga pernah cerita ke aku soal Mahabharata gitu-gitu.. ya aku tau sih wayang, tapi ya cuma gitu aja, ada Gatotkaca, Arjuna, tapi yauda aku cuma tau itu aja. Aku ngga tau kalo ternyata Gatotkaca tu punya kakak. Aku juga jadi tau kalo ternyata Pandawa tu ditipu sama Kurawa. Taunya baru abis baca ini (komik *Garudayana*). Hehe...

W: oh gitu...trus gara-gara baca komik ini kamu jadi tau gitu sekarang? apa aja yang kamu jadi tau selaen si cerita Mahabharata itu?

G: Trus aku juga jadi tau dari *Garudayana* juga, kalo ternyata tu Pandawa yang baiknya trus Kurawa yang jahatnya. Apalagi di komiknya suka ada selipan halaman yang ngasi tau cerita Mahabharata gitu kan. Ada juga karakter dari tokoh-tokohnya, siapa itu Arjuna, Yudhistira, senjata apa yang dipake, jurus-jurusnya...malah kadang ada juga seting tempatnya yang taunya ada di sini (Indonesia), ruma-rumah di desanya juga disainnya rumah adat kan, penduduknya juga malah ada yang pake baju adat. Lagian ini kan senjata pistol panahnya Kinara bentuknya mirip keris kan ya...*cool!*

W: iya bener, itu emang sengaja di desain gitu kayanya sama komikusnya. Mantep ya?

G: hehe iya keren

W: trus-trus apalagi dong? Masa cuma itu doang? Tokoh-tokohnya giaman menurutmu? Gatotkacanya gitu?

G: Gatotkacanya kalo menurutku tu kaya tokoh Nobunaga (karakter pemimpin Jepang), soalnya dia ada jenggot sama kumis tipisnya, bagus sih aku lebi suka yang gini daripada kumisnya tebal hehe. Punakawannya aku ngeliat malah kaya Anbu (tokoh ninja dewasa dalam *manga*) *Naruto*. Garengnya mirip Kakashi soalnya, rambutnya hehehe... tapi aku suka kok. Desainnya bagus menurutku. Masuk di aku. Mungkin karna aku juga suka *manga* kali ya..

W: iya mungkin karna itu juga, jadi itu yang bikin kamu suka sama si komik ini...

G: iya, mas. Gitu kayanya. Gambarnya bagus...

W: kamu suka gambar bagus tu gambar yang kaya gini ya? Yang jepang-jepang gini ya?

G: aku sih suka gaya gambar komik Jepang yang kaya gini ini (di dalam komik *Garudayana*), menurutku tu ngga mbosenin, mas. Serunya apa ya.. gambar pertempurannya tu jadi kegambar jelas. Gerakannya cepet kita jadi tau kalo itu dia lagi gerak cepet apa lagi ngeluarin jurus gitu.. kaya beneran aja. Serulah pokoknya! Kaya misalnya senjatanya Arjuna tu Gandeva... trus ternyata Gatotkaca punya jurus tinju Brajamusti.. serulah! Pertarungannya Arjuna lawan Antareja juga seru, kaya di *Naruto*.

W: iya ya, uda gitu ekspresinya kan juga lucu tuh si garuda nya. Ya kan? Kerasa ya manganya?

G: Garunya lucu! Mukanya lucu banget, gemuk gimana gitu.. apalagi pas dia mau berubah jadi anak kecil tapi malah *poop*. Hahaha itu kocak banget, trus dia dicekik Kinara. Aku suka sih yang lucu-lucu gitu. Emang kalo *manga* gitu kali ya ciri gambarnya, pasti dia ada yang lucu gitu, mukanya kartun banget pas lagi becanda. Hehehe

W: oke deh gendut.. makasi ya da nemenin, ntar kita cerita-cerita lagi..

G: oke mas. Ni kapan ni yang nomer empatnya keluar?

W: hahaha gatau. Mas juga lagi nungguin.