

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **2.1 Wayang**

Wayang merupakan salah satu warisan budaya dari nenek moyang. Wayang memiliki arti kata bayang, yang artinya sesungguhnya adalah bayangan atau penerawangan untuk masa yang akan datang (Djojopadmo M S : 1978 : 13).

#### **2.1.1 Pengertian Wayang**

Wayang dipandang sebagai suatu bahasa simbol dari hidup dan kehidupan yang lebih bersifat rohaniah daripada lahiriah. Orang melihat wayang seperti halnya melihat kaca rias. Jika orang melihat pagelaran wayang, yang dilihat bukan wayangnya melainkan masalah yang tersirat di dalam (*lakon*) wayang itu. Seperti halnya kalau kita melihat ke kaca rias, kita bukan melihat tebal dan jenis kaca rias itu, melainkan melihat apa yang tersirat di dalam kaca tersebut. Kita melihat bayangan di dalam kaca rias itu. Oleh karenanya, kalau kita melihat wayang dikatakan, bahwa kita bukan melihat wayangnya, melainkan melihat bayangan (*lakon*) diri kita sendiri (Djojopadmo M S : 1978 : 15). Dan dalam bukunya yang berjudul “Sebuah Tinjauan Filosofis Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang”, beliau juga mengatakan bila berbicara mengenai wayang hampir selalu dikaitkan dengan kata-kata filsafat, mitos, religi, magi, mistik dan lain sebagainya. Apabila pengertian masing-masing itu tidak kita pahami, niscaya penangkapan kita akan terkacaukan. Oleh karenanya penting sekali mempersatukan paham dan pengertian kita secara singkat persoalan filsafat itu.

Wayang adalah sebuah kata Bahasa Indonesia (Jawa) asli yang berarti “bayang” atau bayang-bayang yang berasal dari akar kata “yang” dengan mendapat awalan “wa” menjadi kata “wayang”. Kata-kata didalam Bahasa Jawa yang mempunyai akar kata “yang” dengan berbagai variasi vikalnya antara lain adalah: “*laying*”, “*dhoyong*”, “*puyeng*”, “*reyong*”, yang berarti: selalu bergerak, tidak tetap, samar-samar dan sayup-sayup. Kata “wayang”, “*hamayang*” pada waktu dulu berarti: mempertunjukkan “bayangan”. Lambat

laun menjadi pertunjukan bayang-bayang. Kemudian menjadi seni pentas bayang-bayang atau wayang (Djojopadmo M S : 1978 : 51).

Dalam seni budaya, wayang ini termasuk kedalamnya, seperti yang tertulis dalam buku “Wayang Golek Sunda Kajian Estetik Rupa Tokoh Golek” sebuah kebudayaan biasanya menunjuk jenis-jenis kesenian, seperti seni rupa, tari, musik, sastra, dan drama. Maka wayang adalah seni budaya yang didalamnya terkandung tiga unsur kebudayaan yakni: (1) himpunan ide atau gagasan, (2) kompleks kegiatan, (3) benda hasil karya manusia yang meujuk seperti apa yang di definisikan dan dikemukakan oleh Honingman dalam *Teh World of Man* (1959) (Suryana J : 2002 : 21).

Sejarah wayang sudah amat panjang, hampir sulit dirunut. Sejarah wayang tidak lain juga sejarah budaya manusia. Perjalan historis wayang merupakan ekspresi *cultural* manusia. Wayang banyak dipandang sebagai *cultur* Jawa. Orang Jawa yang kaya imajinasi dan simbol, sering kali memanfaatkan boneka wayang sebagai ekspresi keinginannya. (Endraswara S : 2017 : 5).

### **2.1.2 Pengenalan Wayang**

Wayang merupakan salah satu jenis kesenian peninggalan masa lalu yang hingga kini masih hidup dan mendapat dukungan sebagian masyarakat. Berbagai jenis wayang tersebar di tengah masyarakat tetapi sebagian besar di antaranya sudah punah. Jenis wayang yang masih dikenal namanya dan masih ada tinggalannya, sebagian terkumpul di Meseum Wayang Jakarta Kota. Jenis-jenis wayang yang masih tumbuh dan didukung oleh masyarakat pencintanya antara lain wayang kulit purwa, wayang golek purwa, dan wayang wong. Jenis wayang lain seperti wayang beber, wayang klitik, wayang dangkluk, wayang golek menak, wayang pakuan, wayang dupara, wayang kulit menak, wayang madya, dan banyak lagi yang lain, sebagian besar sudah tidak dipertunjukan lagi (Suryana J : 2002 : 9).

Drs. Jajang Suryana M.Sn. menuliskan dalam bukunya yang berjudul “Wayang Golek Sunda Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek”, bahwa usia wayang sudah lebih dari seribu tahun dan sudah selama itu pula tercatat dalam

sejarah Nusantara. Di dalam buku yang sama dituliskan bahwa dalam prasasti Tembaga (840 M/726 Caka), disebut-sebut ada jenis pekerjaan yang mengandung arti “tukang wayang”, “dalang” (aringgit). Begitu juga dalam prasasti Ugraena (896 M), tercatat kelompok kesenian yang disebut “pembayang” (pertunjukan wayang), dan dalam prasasti Balitung (907 M/829 Caka) tertera kalimat Sigaligi mawayang buat Hyang macarita Bhima Kumara (Panduan Pameran Wayang Kulit Koleksi Museum Bali, 1979). Kata “Bhima Kumara” bisa dijadikan sebagai kunci bahwa cerita Mahabharata telah dimainkan dalam pertunjukan wayang sejak awal 900-an Masehi, atau lebih awal. Juga dalam Kakawihan Arjunawiwaha gubahan Mpu Kanwa sekitar abad ke-11 yang terkenal itu, tercatat adanya pertunjukan wayang kulit yang berhasil menggugah penontonnya (Wibisono, 1983; Metroseono, 1990; dan LRKN-LIPI, 1986).

### **2.1.3 Apresiasi Terhadap Wayang**

Apresiasi secara antropologi, adalah upaya memahami hidup manusia lewat wayang. Wayang itu menurut antropologi interfretif (antropologi tafsir), merupakan simbol kehidupan. Maka mengapresiasi wayang secara antropologis, akan membuka tabir hidup manusia. Budaya manusia terpampang dalam wayang. Mulai soalan pakeliran, pemilihan lakon, gerak-gerik tokoh, dan sebagainya adalah gambaran hidup manusia. Manusia adalah makhluk estetik dan sekaligus makhluk simbolis (Endraswara S : 2017 : 1).

Secara makna lesikal, apresiasi (*aprrpreciation*) wayang mengacu pada pengertian (1) pemahaman dan pengenalan lakon wayang, cerita, isi atau pesan, (2) penilaian secara objektif tanpa dilandasi sentiment dan kepentingan tertentu, (3) pertimbangan berdasarkan pengalaman yang dapat dipertanggung jawabkan, dan (4) penghargaan berupa pernyataan yang memberikan penilaian terhadap karya cipta wayang (Endraswara S : 2017 : 3).

### 2.1.4 Jenis-jenis Wayang

Dalam wayang ada beberapa jenis wayang yang pernah di publikasikan. Berdasarkan cerita yang dibawakan, cara mementaskan, dan bahan pembuatannya, di Indonesia, terutama di Pulau Jawa terdapat sekitar 40 jenis wayang yang sebagian di antaranya sudah punah (Suryana J : 2002 : 60). Jenis-jenis wayang dapat dikelompokkan dengan dibagi berdasarkan cerita yang dibawakan, cara mementaskan, dan bahan pembuatannya. Bisa dilihat dalam table pengelompokan wayang.

Tabel 2.1 Jenis-jenis Wayang

Cerita (Bahasa)	Jenis Wayang	Bahan
Kisah-kisah Panji (Jawa)	Wayang Beber	Kertas
Kisah-kisah Panji (Jawa)	Wayang Gedog	Kulit
Kisah-kisah Panji (Bali)	Wayang Gambuh	Kulit
Kisah Panji (Jawa)	Wayang Klitik	Kayu Pipih dan Kulit
Bagian Kisah Panji (Bali)	Wayang Cupak	Kulit
Ramayana (Bali)	Wayang Ramayana	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Jawa – Sunda)	Wayang Purwa	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Betawi)	Wayang Betawi	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Banjar)	Wayang Banjar	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Palembang)	Wayang Palembang	Kulit
Ramayana-Mahabharata (Sunda)	Wayang Golek Purwa	Kayu Bulat – Torak
Ramayana-Mahabharata (Jawa – Sunda)	Wayang Orang	-
Ramayana-Mahabharata (Jawa)	Wayang Jemblung (Orang)	-
Mahabharata (Bali)	Wayang Ramayana	Kulit
Kisah-kisah Islam (Jawa)	Wayang Doble	Kulit
Kisah Amir Hamzah (Jawa)	Wayang Kulit Menak	Kulit
Kisah Amir Hamzah (Sasak)	Wayang Sasak	Kulit
Kisah Raja Menak dan Babad Tanah Jawi (Jawa – Sunda)	Wayang Golek Cepak (Papak)	Kayu Bulat – Torak
Kisah Amir Hamzah (Jawa)	Wayang Golek Menak	Kayu Bulat – Torak
Kisah-kisah Injil (Jawa)	Wayang Wahyu	Kulit
Babad Pasundan (Sunda)	Wayang Pakuan	Kayu Bulat – Torak
Babad Mataram II (Jawa)	Wayang Dupara	Kulit
Kisah Sesudah Zaman Purwa (Jawa)	Wayang Madya	Kulit
Kisah Galuh – Daha (Bali)	Wayang Dangkluk	Kayu

Kisah Damarwulan (Jawa)	Wayang Legendari (Penari)	-
Kisah Zaman Airlangga (Bali)	Wayang Calonarang	Kulit
Cerita Diponegoro (Jawa)	Wayang Jawa	Kulit
Cerita Semi – Sejarah (Bali)	Wayang Babad	Kulit
Cerita Manusia dan Binatang (Bali)	Wayang Tantri	Kulit
Cerita Arja (Bali)	Wayang Arja	-
Fragmen Mahabarata (Bali)	Wayang Lemah	Kulit
Cerita Gajah Mada (Bali)	Wayang Golek Gede	Kayu Bulat – Torak
Pojok Si Cepot (Jakarta)	Wayang Golek Purwa	Kayu Bulat – Torak
Wayang Modern (Jakarta)	Wayang Golek Purwa	Kayu Bulat – Torak

*\*Sumber dari buku “Wayang Golek Sunda Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek : table 1 : 62”.*

Dan yang akan menjadi pembahasan mendalam dari penulis adalah mengenai Wayang Golek yang terkenal di tatar Sunda.

## 2.2 Wayang Golek

Wayang Golek, disebut “golek” saja, adalah salah satu jenis seni tradisi yang hingga sekarang masih tetap bertahan hidup di daerah Tatar Sunda. Berbeda dari Wayang Kulit yang dwimatra, golek adalah salah satu jenis wayang trimatra. Berbeda dengan Wayang Kulit, Golek ini terbuat dari kayu bulat torak dengan cara di raut dengan pisau. Dari latar belakang cerita pementasan Wayang Golek ini sama seperti Wayang Kulit, yakni berlatar belakang cerita Ramayana dan Mahabharata, yang disebut Golek Purwa. Walaupun sebenarnya, kita mengenal pula latar belakang cerita lainnya, yaitu cerita Raja Menak atau Wong Agung, yang disebut golek menak.

### 2.2.1 Kemunculan Wayang Golek

Munculnya Wayang Golek Purwa di Priangan secara pasti berkaitan dengan Wayang Golek Menak Cirebon yang biasa disebut “Wayang Golek Papak” atau “Wayang Golek Cepak”. Kaitan antara kedua jenis wayang itu hanya sebatas kesamaan raut golek yang trimatra (tiga dimensi), sementara unsur cerita golek yang secara langsung akan menentukan raut tokoh golek, dari segi cerita pun sangat berbeda. Cerita golek menak yang berunsur cerita Islam,

sedangkan golek purwa bercerita tentang kisah yang bersumber dari agama Hindu, yaitu Mahabharata dan Ramayana (Suryana J : 2002 : 60).

Jenis wayang trimatra ini merupakan hasil paduan antara gagasan Dalem Karang Anyar, pada masa akhir jabatannya sebagai Bupati Kabupaten Bandung pada 1840-an, dengan Ki Darma, seorang juru (pembuat) wayang kulit asal Tegal yang tinggal di Cibiru, tepi timur Kota Bandung. Awalnya, hasil ciptaan Ki Darma berupa golek gepeng meniru pola raut wayang kulit (Somantri, 1989 dan Drs. Jajang Suryana, 2002). Dalem Karang Anyar, Wiranata Koesoemah III, berperan menyempurnakan raut golek awal itu hingga bulat torak seperti yang ada pada masa kini.

Giriharja (kelompok dalang-keluargayang tinggal di Jelesong dan Ciparay) pun menjadi kiblat kedua setelah Cibiru, yang kemudian melahirkan gaya “Giriharjan”. Terjadi khususnya setelah “Gebrakan tahun 1980-an”, yang menurut ‘motor’ kelompok dalang Giriharja – Ade Kosasih Sunarya – adalah upaya para dalang Giriharja dalam menghadirkan pola dan isi pertunjukan golek yang berbeda dengan pola pertunjukan yang sudah mapan tetapi mulai kurang disukai masyarakat pada saat itu. Gaya Giriharjan tetap mengindik pada gaya Cibiruan, namun dengan memperketat upaya meniru setepat-tepatnya raut yang ada dalam wayang kulit.

Wayang golek, seperti jenis wayang lainnya, adalah alat komunikasi yang lengkap, yaitu alat komunikasi pandang-dengar, yang telah akrab sejak lama dengan audiensnya. Semua jenis wayang, sejak awal berfungsi sebagai wahana penyampaian tuntunan disamping sebagai tontonan. Karena itu, audiens pertunjukan wayang golek bisa menikmati dua sajian: sajian yang berupa nilai-nilai (tuntunan) dan hiburan (tontonan).

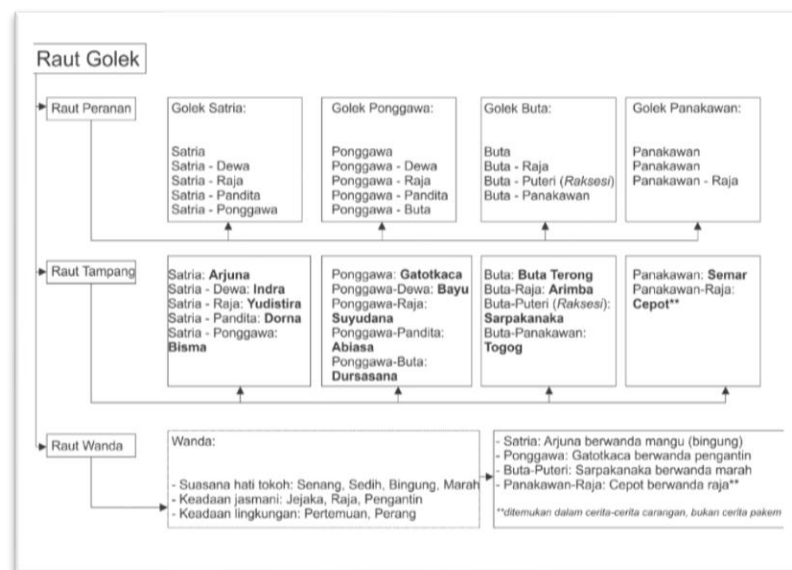
### **2.2.2 Visualisasi Karakter Wayang Golek**

Raut golek yang secara visual melambangkan watak para tokoh cerita belum bisa dinikmati oleh penontonnya. Hanya segolongan penonton tertentu saja yang bisa menikmatinya. Sikap kepala, warna wajah, polagaris alis, pola

mata, pola hidung, pola garis kumis, dan pola mulut, pada dasarnya menunjukkan watak dan ciri golongan golek tertentu (Sunarya J : 2002 : 12 dan 27).

Raut golek dapat dipilah berdasarkan tiga hal: peranan tokoh (raut peranan: *satria*, *ponggawa*, *buta*, dan *panakawan*); tampang tokoh (raut tampang: Arjuna, Gatotkaca, Arimba, Semar, dan sebagainya); *wanda* tokoh (raut *wanda*: yaitu raut peranan dan raun tampang yang secara khusus menggambarkan suasana hati, keadaan jasmani, atau lingkungan tokoh tertentu yang populer, banyak ditampilkan dalam aneka cerita).

Berikut adalah contoh bagan penggunaan istilah “Raut Golek” dalam memvisualisasikan karakter golek didalam sebuah cerita:

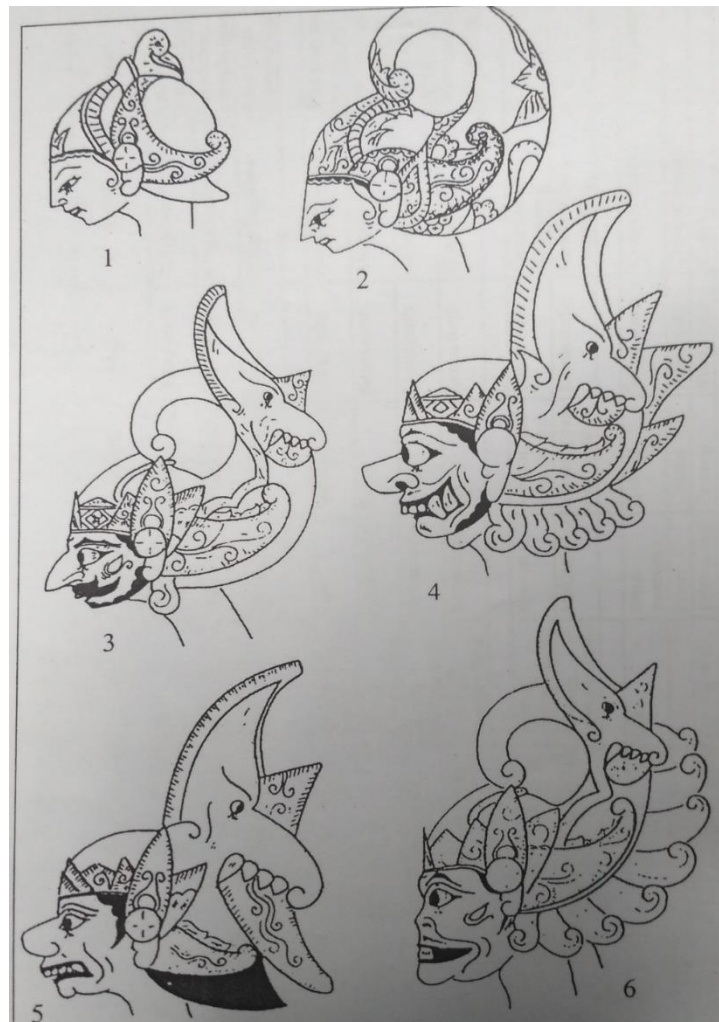


Gambar 2.1 Contoh bagan penggunaan istilah “Raut Golek”

(Suryana J : 2002 : 28)

Mang Duyeh mengakui bahwa wayang kulit menjadi sumber pakem raut, terutama dalam menentukan ciri-ciri raut yang telah disepakati. Dalam wayang golek bagian kepala adalah bagian yang sangat khas, meskipun terikat pakem bahwa pembentukan raut golek ini berdasarkan dari wayang kulit, namun beberapa pengrajin golek memberikan tambahan hiasan pada bagian mahkota golek (Suryana J : 2002 : 124 dan 125).

Berikut ini adalah contoh visualisasi dari wayang golek:



Gambar 2.2 Enam raut peranan: 1) Puteri, 2) Satria, 3) Punggawa, 4) Buta, 5) Raseksi, 6) Panakawan (panakawan berwanda raja), merupakan gambaran umum golongan golek. [Buurman (1984), Suryana J (2002)]

Berikut ini adalah Raut Golek menurut Hendi juru golek yang biasa memenuhi pesanan kelompok Giriharja, berikut tablenya:



Tabel 2.2 Raut Golek menurut Hendi

<b>Golek</b>	<b>1 Sikap Kepala</b>	<b>2 Warna Wajah</b>	<b>3 Alis</b>	<b>4 Mata</b>	<b>5 Hidung</b>	<b>6 Kumi s</b>	<b>7 Mulut</b>	<b>8 Hiasan</b>
Satria lungguh	Tungkul	Bodas	Satriaan	Sipit, jaitan, tulis	Alit tungkul	Tanpa kumis	Biasa	Pelengkungan
Satria ladak tungkul	Tungkul	Gading tulang	Satriaan	Sipit jaitan, tulis	Alit tungkul	Kumis tulis	Biasa	Makuta sekar kluih
Satria ladak dangah	Dangah	Kayas	Satriaan	Sipit, jaitan, tulis	Bangir	Kumis tulis	Biasa	Makuta sekar kluih
Ponggawa alit	Tungkul	Ros ngora	Ponggawa tanpa rerengon	Kedongdong	Bangir	Kumis tulis	Biasa	-
Ponggawa sembada	Tungkul	Ros	Ponggawa rerengon tulis	Kedongdong	Bangir	Kumis turih	Biasa rada ageung	-
Ponggawa ageung	Dangah	Beureum	Ponggawa rerengon tulis	Kedongdong	Bangir	Kumis turih	Biasa ageung	-
Ponggawa badag	Tanggah	Beureum ati	Ponggawa rerengon turih	Kedongdong	Bangir	Kumis turih	Sihungan	-
Buta biasa	Dangah	Beureum	Ageung, rerengon turih	Molotot	Medang, panjang, gendul	Kumis turih	Guseng, sihung, ranggeteng	-
Buta garang	Tanggah	Beureum kolot	Ageing, rerengon turih	Molotot	Medang, panjang, gendul	Kumis turih	Guseng, sihung, ranggeteng	-
Panakawan: Semar	Dangah	Bodas	Tulis	Biasa, rembesan	Gendul	Tanpa kumis	Cameuh mesem	Kukuncungan
Panakawan: Cepot	Dangah	Beureum	Tulis	Peten	Gendul	Kumis tulis	Cameuh mesem	-

Panakawan: Dawala	Dangah	Beureum ngora	Ageung tulis	Peten juling	Panjang	Kumis tulis	Cadok	-
Panakawan: Gareng	Tungkul	Gading	Tulis	Juling	Benguk	Kumis tulis	Gusen mesem	-

Sumber : Tabel golek Hendi “Wayang Golek Sunda Kajian Estetika Rupa Tokoh Golek” (Suryana J : 2002 : 139)

### 2.3 Pandangan Terhadap Wayang Golek

Dalam hal ini pandangan penulis terhadap wayang golek adalah termasuk kedalam penyuka wayang golek mulai dari tokoh dan juga cerita yang dibawakan oleh para dalang kawakan seperti Ade Kosasih Sunarya maupun Asep Sunandar Sunarya. Dari banyaknya karakter yang telah ditampilkan dalam berbagai pertunjukan, penulis sangat mengagumi salah satu karakter dari Pandawa yaitu Bima beserta keluarganya yang dimana istrinya yang bernama Arimbi yang di ketahui bukan dari bangsa manusia serta ketiga putranya yakni Anterja, Jakatawang, serta yang paling populer adalah Gatotkaca. Yang diceritakan bahwa Bima memiliki keistimewaan dari segi fisik serta sifatnya, dan para putranya pun memiliki keistimewaan tersendiri mulai dari fisik sampai kehebatannya pun terbilang memukau para pencinta wayang termasuk penulis.

Cerita-cerita dalam wayang golek yang pernah di tonton oleh penulis selalu memberikan sebuah kesan tersendiri sehingga penulis memiliki pemikiran bahwa tokoh-tokoh wayang golek ini bisa bersaing dengan tokoh-tokoh hero dari luar dengan cerita-cerita yang sangat fantastis diselingi guyonan-guyonan yang disesuaikan dari era kerajaan sampai era modern seperti saat ini dan terkadang menghilangkan batasan hubungan antara pemimpin dan bawahan.

Aksi patriotik yang ditampilkan pun selalu menunjukkan bahwa sebagaimana hebatnya sang kesatria seperti Gatotkaca atau Bima sekalipun selalu didampingi oleh para panakawan dalam melawan pasukan musuh yang menyerang. Namun penulis saat ini memiliki kendala dalam menikmati cerita dan tokoh wayang golek, masalah yang hampir sama dengan para remaja saat ini tidak lain adalah kurangnya publikasi dari tokoh dan cerita wayang golek. Adapun media yang mempublikasikan cerita dan tokoh wayang golek ialah pagelaran atau bentuk

pertunjukan, sehingga jika ingin menikmati wayang golek ini diharuskan meluangkan waktu dan menonton atau mendengarkan wayang golek ini dalam sekali jalan.

## **2.4 Komik**

Komik merupakan media komunikasi yang populer, sebagai bentuk dari kebudayaan populer (*pop culture*). Istilah populer mengacu pada fakta bahwa komik sebagai produk yang beredar massal, mudah dimengerti dan diterima segala lapisan masyarakat dan karena sifatnya yang diproduksi massal, tentu jauh lebih murah dibandingkan karya seni lain yang bersifat eksklusif seperti lukisan, patung dan sebagainya. Kepopuleran inilah yang membuat komik diterima di segala lapisan masyarakat (Ajidarma : 2011: 25). Oleh karena itu, penulis menggunakan media komik sebagai sarana pendidikan karakter bagi anak remaja.

Komik juga dapat digunakan sebagai media berkomunikasi karena dalam komik terdapat sebuah pesan (cerita) yang harus disampaikan kepada pembaca agar memperoleh pemahaman akan suatu hal. Pesan yang disampaikan melalui perpaduan gambar dan tulisan dalam panel. Dibanding media komunikasi yang lain, pesan yang ada dalam komik lebih mudah dimengerti pembaca karena disampaikan dengan media gambar sebagai ilustrasi yang diikuti teks (tulisan) sebagai penjelas. Selain itu, pesan yang dibawa media komik berdurasi lebih panjang / banyak dibanding karya seni lain karena dalam komik terdapat banyak panel yang berisikan gambar dan teks yang mengandung pesan. Penggunaan gambar dalam komik berfungsi sebagai penarik perhatian bagi anak-anak, karena pada umumnya anak-anak menyukai gambar sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam komik akan lebih efektif dan mudah diterima oleh anak-anak (McCloud : 2008: 3)

### **2.4.1 Teori-teori Komik**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 583), komik adalah cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dalam Ajidarma (2011: 36), istilah komik berasal dari kata *comic* yang maksudnya adalah lucu, karena narasi seperti baris komik

(*comic strip*) ataupun komik satu panel (*single panel cartoon*) terdapat dalam edisi khusus akhir pekan dalam surat kabar yang disebut *the funnies* (yang lucu-lucu). Di Inggris, tradisi ini dimulai sejak tahun 1884 dan tercatat baru dibukukan pada tahun 1934 di Amerika Serikat yang kemudian dikenal sebagai buku komik (*comic book*).

Selanjutnya Masdiono (dalam Muharrar, 2003) mengartikan komik sebagai tutur gambar, suatu rentetan gambar yang bertutur menceritakan suatu kisah. Membaca gambar ini “nilai” nya kira-kira sama dengan “membaca” peta, simbol-simbol, diagram dan sebagainya (Widyatama R : 2013 : 11).

McCloud (2001: 9) berpendapat bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan / bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik didasarkan pada medium sederhana, yakni penempatan sebuah gambar setelah gambar lain, untuk menunjukkan perjalanan waktu.

Kata *manga* dalam bahasa Jepang bisa berarti karikatur, kartun, komik strip, buku komik, atau animasi. Pelopor *manga*, Osamu Tezuka setelah perang dunia II membuat *manga* pertamanya (*New Treasure Island, 1947*) dengan teknik bercerita yang baru, yakni mengadopsi bahasa-bahasa film animasi Amerika Serikat, yang kemudian disebut dengan gaya sinematik (*cinematic style*).

Penggambaran manga seolah-olah melalui lensa kamera, semacam *close-up*, *long-shot* dan *montase* dengan variasi sudut pandang yang dinamis. Dengan teknik seperti ini, yang mengandalkan gambar untuk menceritakan peristiwa, buku komik Jepang (*manga*) menjadi tebal, untuk menggambarkan adegan yang sekejap diperlukan halaman yang berlembar-lembar. Sementara itu, narasi verbal nyaris tidak ada digantikan oleh narasi visual dan kata-kata yang ada dalam balon kata tidak pernah panjang bahkan berkurang apabila dibanding dengan komik Amerika Serikat.

Gaya sinematik ini memungkinkan *manga* menjadi jauh lebih *ikonografis* dari pada komik Amerika Serikat ataupun Eropa. Gambar-gambar dalam *manga* menjadi lebih kartun, atau suatu representasi visual dari realitas.

Dalam *manga*, terdapat lebih banyak keberagaman visual dibanding komik dengan gaya Amerika Serikat, yang masih terbelenggu tradisi Yunani dalam penggambaran manusia. Meskipun cara bercerita *manga* telah diadopsi sejumlah pengubah komik Amerika Serikat sehingga perbedaan komik Amerika Serikat dan *manga* tampak mengabur, namun tetap saja sampai sekarang bisa disebutkan bahwa arus besar komik Amerika mengingatkan kepada konsep cerita bergambar (*illustrated narratives*), sedangkan *manga* kepada konsep cerita gambar (*visualized narratives*) (Ajidarma dan Widyatama R : 2011 dan 2013: 517 dan 13, 14).

#### 2.4.2 Jenis-jenis Komik

Komik memiliki jenis dan rupa yang beragam, berikut adalah beberapa jenis rupa komik beserta dengan penjabarannya (Micha N.D.S : 2011) antara lain:

- **Kartun (*Cartoon*)/Karikatur atau Komik Satu Panel (*Single Panel Cartoon*)**

Biasanya komik kartun/karikatur ini berisi humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran). Jenis komik kartun/karikatur atau komik satu panel (*single panel cartoon*) biasa dilihat dalam surat kabar ataupun majalah, jenis komik ini menampilkan gambar kartun/karikatur dari tokoh tertentu yang mempunyai fungsi sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur.

- **Komik Baris (*Strip Comic*)**

Komik baris (*strip comic*) berisi penggalan-penggalan gambar yang disusun / dirangkai menjadi sebuah alur cerita pendek. Komik baris biasanya terdiri dari 3 hingga 6 baris panel, namun ceritanya tidak hanya terpaku dan harus selesai di situ saja bahkan bisa juga dijadikan suatu cerita bersambung / berseri. Jenis komik ini disodorkan dengan tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun *tabloid / bulletin*.

- **Buku Komik (*Comic Book*)**

Buku komik (*comic book*) merujuk pada alunan gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku komik dapat disebut juga sebagai komik cerita pendek maupun cerita bersambung yang terbit setiap bulannya.

Dalam (Micha N.D.S : 2011), buku komik (*comic book*) itu sendiri terbagi dalam 2 jenis, antara lain:

- **Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*)**

Komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu besar dan tebal. Walaupun berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik, dengan kualitas gambar dan warna yang cantik membuat penampilan buku ini terlihat menarik, sehingga buku komik ini sangat digemari. Beberapa contoh komik yang termasuk buku komik kertas tipis antara lain: komik-komik serial Jepang, komik wayang karya R.A. Kosasih.

- **Komik Majalah (*Magazine Comic*)**

Di Indonesia, buku komik jenis ini seukuran majalah (ukuran besar) biasanya mempunyai 32-38 halaman baik cerita putus maupun bersambung. Sedangkan di Jepang komik Majalah (*Magazine Comic*) adalah komik yang berisi kumpulan beberapa komik yang berisi hingga 40 cerita yang berbeda dengan ukuran komik biasa. Komik Majalah (*Magazine Comic*) di Indonesia, berukuran seperti majalah atau ukuran A5+, menggunakan jenis kertas yang lebih tebal untuk sampulnya, dengan gambar hitam putih maupun berwarna. Beberapa contoh Komik Majalah diantaranya: (1) kumpulan komik KOSMIK (2) kumpulan komik Re:On *Comic*.

- **Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*)**

Komik novel grafis adalah bentuk novel yang berbentuk komik, menggunakan gambar sebagai narasi dan visualisasi cerita. Komik novel grafis biasanya membutuhkan tingkat berfikir yang lebih dewasa untuk pembacanya, karena dalam komik novel grafis ceritanya lebih panjang dan kompleks dengan cerita berseri maupun cerita putus.

- **Komik Tahunan (*Annual Comic*)**

Komik yang diterbitkan secara berkala, dalam hal ini diterbitkan setiap tahun. Penerbit akan menerbitkan buku-buku komik baik yang berbentuk cerita putus maupun serial.

- **Album Komik (*Comic Album*)**

Album komik adalah komik baik karikatur maupun komik strip yang merupakan hasil guntingan dari berbagai sumber media masa yang dikumpulkan dan disusun rapi (pengklipingan) menjadi sebuah bundelan / album bacaan.

- **Komik Maya (*Online Comic / Webcomic*)**

Selain media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan buletin, media internet juga dapat dijadikan sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menggunakan media internet jangkauan pembacanya menjadi lebih luas daripada media cetak. Selain itu, dengan media *online* komik dapat dipublikasikan dengan biaya relatif lebih murah dibandingkan dengan media cetak. Komikus tidak membutuhkan penerbit untuk mempublikasikan komiknya dan pembaca dapat membaca komik tanpa harus membeli komik. Beberapa laman internet yang menampilkan komik maya antara lain: [onemanga.com](http://onemanga.com), [bacacomik.com](http://bacacomik.com), [bacamanga.com](http://bacamanga.com), *WEB TOON*, dan sebagainya.

- ***Instruksional Comic* (buku instruksi dalam format komik)**

Banyak panduan / instruksi atas sesuatu kegiatan dikemas dalam format komik, bisa dikemas dalam bentuk buku, poster, atau tampilan lainnya. Pengguna / pembaca instruksi akan lebih mudah dan cepat mengerti jika sebuah instruksi dilengkapi dengan alunan gambar dibandingkan jika harus membaca prosedur-prosedur dalam bentuk tulisan. Selain itu, penggunaan komik dalam sebuah panduan / *instruksional* akan membuat panduan lebih menarik dan menyenangkan apabila dibaca.

- **Rangkaian Ilustrasi (*Storyboard*)**

Biasanya dalam dunia perfilman maupun periklanan, sebelum melangkah dalam pembuatan film ataupun iklan, untuk mempermudah pembuatan film ataupun iklan dibuatkan terlebih dahulu rangkaian ilustrasi (*storyboard*) yang disusun menjadi sebuah rangkaian gambar. Juga dalam pembuatan komik, para komikus biasanya membuat rangkaian ilustrasi (*storyboard*) terlebih dahulu dalam mengawali pembuatan komiknya sebelum masuk pada proses penataan tampilan (*layout*).

- **Komik Ringan (*simple comic*)**

Komik jenis ini terbuat dari hasil cetakan fotokopian dan penjilidan manual (buatan tangan). Cara ini digunakan oleh para komikus pemula untuk mengantisipasi biaya yang terbatas sehingga mereka dapat menciptakan komik. Hal ini merupakan cara alternatif yang dapat dijadikan langkah awal bagi para komikus pemula.

### 2.4.3 Gaya Gambar Dalam Komik

Dalam gaya gambar komik diketahui ada beberapa gaya gambar, diantaranya:

- **Bentuk Kartun**

Gambar kartun merupakan sebuah gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku. Selain itu



biasanya gambar-gambar kartun adalah gambar-gambar yang disederhanakan yang bertujuan untuk mencari kegembiraan. Hal-hal kecil yang tidak penting dibesar-besarkan agar terlihat lucu dan menggelikan. Kartun adalah gambar yang dibuat secara representatif atau hanya simbolis dengan maksud melucu dan membuat orang tertawa.



Gambar 2.3 Mighty Mouse (Amerika), Crayon Shinchan (Jepang), Si Juki (Indonesia)

- **Semi Kartun / Semi Gaya Realis**

Gaya gambar gabungan semi realis dan kartun yang menggabungkan antara gaya gambar lucu dan gaya gambar realis. Tetapi ada banyak pula gaya-gaya lainnya tergantung dari kemampuan menggambar realis dan kartun yang digabungkan. Aliran semi realis / semi kartun ini juga banyak sekali variasinya.



Gambar 2.4 Teen Titan (Amerika), One Piece (Jepang), Flick Royal (Indonesia)

- **Bentuk Realis (*Realism Style*)**

Realis adalah gambar yang dibuat sesuai dengan bentuk sebenarnya baik proporsi postur tubuh, anatomi maupun bentuk

wajah bahkan pada *background* gambar komik dibuat menyerupai dengan objek aslinya. Pada gaya realis, penggambaran karakter wajah akan disesuaikan dengan ciri khas bentuk wajah darimana komik tersebut berasal, misalnya komik Jepang (*manga*), maka gambar wajah yang digambar cenderung dengan wajah khas Jepang, sedangkan di Amerika Serikat atau Eropa, maka cenderung untuk menggambar wajah khas orang barat. Demikian juga negara kita, penggambaran wajah akan disesuaikan dengan ciri khas wajah orang Indonesia.



Gambar 2.5 Justica League (Amerika), City Hunter (Jepang),  
Manungsa (Indonesia)

Dalam proyek studi ini, penulis menggunakan corak yang tergolong corak komik semi kartun / semi realis sebagai gaya menggambar komik *Ulun Umbul*. Penulis berasumsi bahwa komik dengan corak/gaya bentuk semi kartun sangat sesuai digunakan untuk pembaca anak-anak dan remaja. Hal ini sesuai dengan sasaran komik *Ulun Umbul*, yang memang diperuntukkan untuk pembaca anak-anak remaja di era moderenisasi, sebagai sarana pengenalan karakter dan cerita dari wayang golek yang diambil dari salah satu karya alm. K.H. Ade Kosasih Sunarya. Walaupun demikian tidak menutup kemungkinan untuk dibaca oleh kalangan dewasa dan penikmat komik lainnya.

Corak komik semi kartun dengan penampilan gambar yang sederhana dan familiar dimata para penikmat komik yakni gaya *manga* bertujuan untuk mencari kegembiraan dan kepuasan dari tokoh golek dan ceritanya. Dengan gaya semi kartun dan *super hero* dengan penyesuaian dari wayang golek itu sendiri yang menggunakan konsep *manga* atau komik Jepang.

#### 2.4.4 Fungsi Komik

Dalam jagoan *comic* (Micha N.D.S : 2011), terdapat beberapa fungsi komik yang diterapkan dalam komik wayang *Ulun Umbul*, antara lain:

1. Memberikan kenikmatan bagi pembaca.

Komik merupakan karangan yang dikemas dalam wujud wacana cerita narasi yang dapat memberikan kenikmatan bagi pembaca.

2. Komik sebagai media komunikasi.

Komik sebagai penyampaian pesan dari pengenalan karakter dan cerita bagi pembaca.

3. Memberikan hiburan.

Dalam komik berisi hal-hal yang dapat menyenangkan / lucu, sehingga memberikan hiburan tersendiri bagi pembacanya.

4. Sebagai selingan.

Dalam komik mengandung nilai-nilai hiburan sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dari aktivitas sehari-hari.

5. Sebagai penerawang budaya.

Komik sebagai sarana menambah pengetahuan bagi pembacanya.

6. Sebagai sarana pendidikan.

Dalam cerita komik dapat diisi muatan informasi yang mengandung nilai-nilai edukasi (pendidikan) sehingga komik dapat digunakan sebagai media pendidikan, dalam hal ini pendidikan karakter.

#### 2.4.5 Unsur-Unsur Komik

Dalam sebuah komik terdapat unsur-unsur yang membedakan komik dengan karya seni rupa lain, antara lain:

##### a) Halaman Pembuka

Dalam komik terdapat bagian halaman pembuka yang terdiri berbagai macam unsur, antara lain: *cover* komik, judul, *credits* dan *indica*.

Brikut adalah susunan yang terdapat dalam halaman pembuka :

- **Cover komik**

*Cover* komik adalah bagian terluar komik yang menunjukkan identitas komik.

- **Judul Komik**

Judul komik adalah nama yang dipakai untuk buku yang menyiratkan isi buku.

- **Credits**

*Credits* adalah keterangan pengarang, penulis dan sebagainya. Pada bagian *credits* terdapat ucapan terimakasih penulis, pengenalan karakter yang terdapat dalam cerita, daftar isi komik, biodata penulis pada bagian belakang komik dalam cerita tamat atau selesai, dan jika cerita bersambung atau seri ditulis *synopsis* cerita selanjutnya.

- **Indicia**

*Indica* adalah keterangan tentang penerbit, waktu terbit, pemegang hak cipta dan sebagainya apabila komik diterbitkan dalam bentuk *comic book*.

## b) Halaman isi

Dalam komik terdapat bagian halaman isi yang terdiri dari berbagai unsur. Selain ilustrasi dari isi komik tersebut terdapat beberapa unsur yang menjadi cirikhas pada isi komik.

Berikut adalah penjelasan bagian-bagian komik dalam halaman isi komik:

- **Panel**

Ada 2 jenis panel dalam komik, yakni panel terbuka dan panel tertutup. Penggunaan kombinasi panel tertutup dan panel terbuka sebagai variasi dan aksentuasi, agar komik berkesan lebih dinamis, yaitu:

- Panel tertutup

Panel tertutup yaitu panel yang menggunakan garis pembatas pada setiap sisinya yang membentuk bidang yang di dalamnya berisi gambar komik.



Gambar 2.6 Komik Shaman King (panel tertutup)

- Panel terbuka

Panel terbuka yaitu panel tanpa garis batas yang mengelilingi gambar komik pada panel.

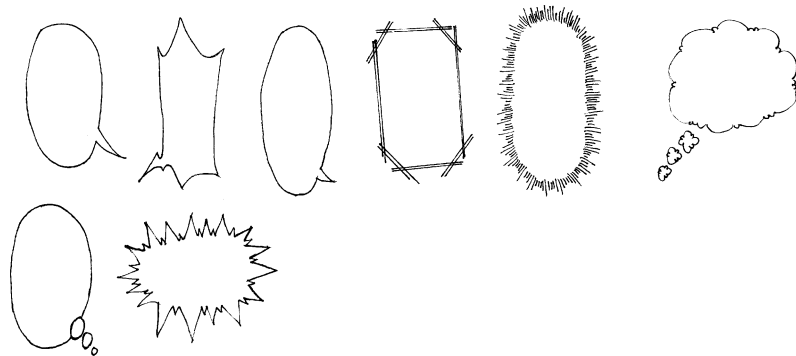


Gambar 2.7 Komik imodoki - karakter perempuan yang tidak terhalang palen dengan gambar belakangnya (panel terbuka)

- **Balon Kata / Balon Ucapan**

Balon kata / balon ucapan yaitu teks yang terdapat dalam balon yang menunjukan percakapan dalam komik. Ukuran dan *font* pada teks serta bentuk balon kata / balon ucapan sangat bervariasi sesuai gaya komikus dan penggunaannya, sehingga

tidak heran apabila balon kata yang digunakan setiap komikus berbeda-beda.



Gambar 2.8 Variasi balon kata / balon ucap yang digunakan

- **Narasi**

Narasi yaitu keterangan yang menerangkan tentang waktu dan tempat.

- **Efek suara (*Sound Effect/Sound Lettering*)**

Efek suara (*Sound Effect/Sound Lettering*) yaitu kata yang menggambarkan suara atau berbagai macam efek suara, antara lain: “DUAG”, ”DAK”, “DUG”, “BUM”, “WUSH” dan sebagainya.



Gambar 2.9 contoh sound effect

- **Sela / spasi (gang)**

Sela / spasi (gang) yaitu jarak antar panel satu dengan panel yang lainnya.