

Identitas Keindonesiaan dalam Komik Wayang Epik Mahabharata Karya R.A Kosasih

I Wayan Nuriarta^{1*}

¹Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia

*nuriarta@isi-dps.ac.id

ABSTRAK

Komik sebagai budaya populer sangat mudah ditemukan di toko-toko buku hari ini, padahal di tahun 1954 keberadaan komik pernah dilarang peredarannya di Indonesia. Pelarangan tersebut karena alasan komik tidak sesuai dengan identitas budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan struktur bentuk komik dan konstruksi identitas keindonesiaan dalam komik wayang epik Mahabharata. Metode penelitian menggunakan rancangan kualitatif, sumber data penelitian berupa komik wayang. Pengumpulan data dilakukan dengan studi Pustaka dan wawancara. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komik, teori artikulasi, dan teori hermeneutika. Hasilnya menunjukkan bahwa komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih menggunakan ilustrasi dengan representasi wayang golek, beberapa teks verbal komik menggunakan bahasa Sunda, dan narasi cerita yang disesuaikan dengan budaya Indonesia. Identitas visual, identitas verbal, dan identitas narasi adalah konstruksi keindonesiaan dalam komik wayang Mahabharata karya R.A Kosasih

Kata Kunci: Identitas, Kajian Budaya, Mahabharata, Struktur Visual Komik, Wayang

1. PENDAHULUAN

Komik wayang epik Mahabharata menempati posisi penting dalam sejarah seni komik dan budaya populer di Indonesia. Sebagai bagian dari budaya populer, kehadiran komik lazimnya dianggap sebagai bacaan hiburan dan pencarian nilai-nilai moral bagi kebanyakan penggemar komik, terutama pada cerita-cerita Mahabharata dan Ramayana. Akan tetapi, lebih dari sekadar hiburan, komik sebetulnya juga mengandung berbagai gagasan, aspirasi, ideologi, atau apa yang dalam penelitian ini disebutkan sebagai identitas, topik yang jarang dibahas secara serius dalam sejarah studi komik yang relatif jarang di Indonesia.

Secara historis, epik Mahabharata yang berasal dari India sudah hadir sebagai tema cerita komik di Indonesia sejak tahun 1955 (Ismono, 2016, p. 31 dan Bonneff, 2008, p. 28). Kehadiran komik wayang epik Mahabharata mewarnai kehadiran komik populer Barat di Indonesia. Meski bersaing dengan komik Barat dengan cerita-cerita tokoh komik yang pernah memukau masyarakat Amerika tahun 1940-1950-an seperti *Rip Kirby* karya Alex Raymond, *Phantom* karya Wilson Mc Coy, *Johnny Hazard* karya Frank Robbins (Bonneff, 1998, p. 22), namun komik wayang epik Mahabharata mampu hadir dan diterima masyarakat sebagai komik Indonesia.

Keindonesiaan sebagai wacana yang terus didengungkan untuk menentukan identitas bangsa. Di bawah pemerintahannya, Soekarno terus berusaha membebaskan diri dari pengaruh nilai-nilai Barat. Beliau menegaskan kepribadian nasional dalam identitas budaya Nusantara dengan menyatakan sikap anti kebudayaan Barat. Pengaruh kebudayaan asing seperti musik rock n roll, termasuk komik turut menjadi perhatian. Hal ini berpengaruh juga pada kreator komik dalam tuntutan memilih tema. Kisah Mahabharata yang hidup berabad-abad di Indonesia merupakan cerminan sejati dari gagasan mentalitas nasional yang mampu menjawab tuntutan tersebut. Mulai tahun 1955 muncul komik jenis baru yang disebut komik wayang (Bonneff, 2008, p. 28). Komik wayang epik Mahabharata sebagai komik Indonesia populer di masyarakat.

Komik wayang epik Mahabharata adalah peleburan dua perkara yang sepiantas lalu paradoks: komik sebagai seni populer yang komersial dan bersifat massal, dengan naratif yang tersesuai dengan latar belakang komik; dan wayang sebagai seni adiluhung yang semula muncul dalam sastra, ditafsirkan dalam senirupa dan tari, populer sebagai teater wayang kulit, dan tetap populer dalam seni wayang orang yang spektakuler. Namun, komikus mampu mengemas kedua aspek tersebut sebagai penjelmaan seni visual naratif baru. Komik wayang epik Mahabharata hadir sebagai komik dengan identitas tersendiri, re-kreasi dari budaya Barat (komik Amerika) dan cerita Mahabharata dari budaya Timur (India) dalam visual wayang Indonesia.

Epik Mahabharata berasal dari India sebagai budaya luar, impor, atau bahkan asing, tetapi telah diciptakan dan ditafsirkan kembali sebagai adaptasi yang dinegosiasikan dari sumber aslinya selama ratusan tahun. Cerita ini mendapatkan artikulasi identitas bagi komikus Raden Ahmad (R.A) Kosasih untuk menjadi Indonesia. Dalam hal adaptasi grafis dari epik ini, terutama dalam bentuk buku komik, ada beberapa alternatif untuk dirujuk sebagai pilihan visual: relief candi, teater wayang kulit, dan drama tari.

Keberadaan epik Mahabharata dalam kultur masyarakat sangat besar peranannya di dalam menanamkan ajaran dan nilai-nilai kemanusiaan dan *karma pala* (hukum karma).

Komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapan atau pun keterangan komik, dalam pengertian sebagai bahasa yang sedang berjuang membentuk dirinya, ketika wacana wayang hanya dikenal dalam bahasa Sansekerta, melalui pertunjukan wayang kulit atau wayang orang. Faktor ini penting karena dengan demikian wayang kemudian dikenal secara luas tanpa harus mengikuti wayang kulit semalam suntuk, yang bagi kanak-kanak (bahkan juga bagi banyak orang dewasa) secara ironis terasa “asing”.

Kosasih adalah komikus pertama yang membuat komik wayang dengan epik Mahabharata. Pada tahun 1950-an, dengan kesetiaan kepada *parwa* India, Kosasih (1919-2012) mengalami sukses besar dan berperan penting dalam memperkaya wacana wayang. Acuan yang digunakan dari negeri asalnya, yang dalam hal ini sumbernya buku *Mahabharata* tulisan M. Saleh terbitan Balai Pustaka tahun 1949. Sukses besar Kosasih ditandai dengan diterimanya komik wayang Mahabharata di masyarakat. Komik ini dicetak berulang dari tahun 1955 dengan *cover* biasa sampai tahun 2010 dengan tampilan *hard cover* berwarna. Upaya mengartikulasikan identitas keindonesiaan lewat komik epik Mahabharata menjadi menarik dikaji karena Mahabharata berasal dari luar, dalam hal ini India. Internalisasi atau rekreasi identitas India ke dalam identitas Indonesia ini memberikan dimensi semakin menarik dalam pembahasan identitas dalam konteks budaya populer komik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sejarah komik Indonesia sudah terbentang lebih dari 90 tahun mulai 1930-an, namun dalam kurun waktu tersebut belum banyak penelitian yang mengkaji komik, padahal kehadiran komik tidak pernah lenyap dalam dinamika budaya populer. Sementara itu, penelitian tentang identitas banyak dilakukan para peneliti, namun belum ditemukan yang menggunakan komik sebagai unit analisis, dengan perkecualian pada karya Ajidarma (2017). Kedua gap inilah yang hendak dijembatani dalam penelitian ini, dengan menjadikan beberapa riset sebelumnya sebagai titik tolak.

Tulisan berkaitan dengan komik dan identitas ditulis oleh Ajidarma. Ajidarma menulis artikel yang berjudul *Politics of Identity in the Indonesian Wayang Comics* (2017). Ajidarma membahas identitas komik wayang Mahabharata dan Ramayana yang dibuat oleh para komikus dari tahun 1955 sampai komik wayang bernuansa manga. Posisi komik wayang dipaparkan sebagai komik yang bersumber dari wayang kulit dan wayang orang untuk menunjukkan identitas Indonesia. Komik wayang dituliskan sebagai arena perjuangandari berbagai kelompok dengan kepentingan politik identitas bagi gagasan Indonesia.

Penelitian Ajidarma memiliki keterhubungan yang erat dengan penelitian ini terkait artikulasi identitas keindonesiaan komik wayang. Metode analisis komik tentang wacana identitas dan proyek identitas yang dilakukan oleh Ajidarma digunakan sebagai rujukan penelitian ini. Meskipun tulisan-tulisan Ajidarma digunakan sebagai rujukan penelitian, namun penelitian Ajidarma berbeda dengan penelitian ini. Tulisan Ajidarma tidak ada membahas bentuk artikulasi identitas keindonesiaan komik wayang Mahabharata yang secara khusus memaparkan posisi karya komikus terkemuka Indonesia R.A Kosasih yang menjadi fokus penelitian ini. Lebih jauh, teori yang digunakan oleh Ajidarma dalam membahas identitas adalah teori wacana dan konsep Hegemoni Gramsci, sedangkan penelitian ini menggunakan teori komik, teori artikulasi, dan teori hermeneutika.

Penelitian tentang komik juga dilakukan oleh Mataram dan Sunarto yang memfokuskan kajian tentang struktur visual komik dalam sejarah komik dan tidak menyentuh persoalan identitas keindonesiaan dalam komik. Sementara, penelitian ini membahas bentuk konstruksi artikulasi identitas komik wayang karya komikus R.A Kosasih dengan terori teori komik, teori artikulasi, dan teori hermeneutika.

Kajian-kajian di atas menjadi referensi dalam membahas identitas keindonesiaan dalam komik wayang epik Mahabharata karya komikus R.A Kosasih. Pustaka di atas jelas sangat berbeda dengan yang dikerjakan penulis yang fokus membahas bentuk artikulasi identitas komik wayang epik Mahabharata karya komikus R.A Kosasih.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif untuk mengeksplorasi wacana identitas keindonesiaan dalam karya atau praktik budaya komik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan wacana identitas keindonesiaan dalam komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih dengan teori komik, teori artikulasi, dan teori hermeneutika. Teori komik menunjukkan bahwa bahasa visual komik menghadirkan gambar-gambar dalam panel dengan alur cerita yang terjumpa posisi atau posisi bersebelahan/berdekatan. Komik terdiri dari elemen ilustrasi, teks verbal, panel, balon kata, dan narasi. Ada lima pilihan yang dipergunakan oleh komik dalam berkomunikasi. Kelima pilihan tersebut adalah (1) Pilihan Momen yang bertujuan untuk “menghubungkan titik” menunjukkan momen-momen penting dan

membuang momen yang tidak penting dengan melihat transisi panel yang terdiri dari momen ke momen, aksi ke aksi, subyek ke subyek, lokasi ke lokasi, aspek ke aspek dan non sequitur. (2) Pilihan Bingkai yang bertujuan untuk menunjukkan hal penting yang harus dilihat pembaca, menciptakan gambaran tempat, posisi dan pusat perhatian. Pilihan bingkai membahas tentang ukuran dan bentuk bingkai, sudut kamera, jarak, tinggi, keseimbangan dan pemusatan. (3) Pilihan Citra yang bertujuan untuk membuat penampilan karakter, objek, lingkungan dan simbol dengan jelas dan tepat. (4) Pilihan Kata yang bertujuan untuk mengkomunikasikan gagasan, percakapan dan suara secara jelas dan persuasif serta menyatu dengan citra dan (5) Pilihan Alur yang bertujuan untuk menuntun pembaca untuk menyusuri panel (McCloud, 2001, p. 8).

Penelitian ini menggunakan teori artikulasi. Secara metodologis, artikulasi muncul dalam pengalaman (*experience*). Pengalaman merupakan kunci utama dalam *Cultural Studies* dan demikian halnya dalam artikulasi. Adapun, cara kerja artikulasi terbagi dalam tiga level: epistemologis, politis, dan strategis (Slack, 2005). Level epistemologis adalah gambaran fragmen-fragmen dari sebuah kesatuan, yaitu setiap bagian terkecil (subordinat) dari sebuah tatanan sosial adalah penting dan diakui keberadaannya dalam sebuah tatanan yang lebih besar lagi (ordinat). Level politis adalah cara mengedepankan tatanan kekuatan (dalam ranah sosial) yang bertanggung jawab atas munculnya relasi antara bagian kecil (subordinat/rakyat jelata/proletar/kelas bawah) dan bagian utama (subordinat/penguasa/kelas atas). Pada level strategis, artikulasi merupakan sebuah mekanisme untuk menajamkan keikutsertaan di dalam formasi sosial khusus, serangkaian kejadian, ataupun konteks. Artinya, upaya-upaya strategis yang bagaimana, yang kemudian ditempuh oleh kelompok subordinat sehingga tetap menjadi bagian dari sebuah tatanan formasi sosial yang dominan, utama (Hall, 2005, p. 113).

Penelitian ini juga menggunakan teori hermeneutika Ricoeur, berpijak pada titik berangkat yang sama dengan Betti bahwa hermeneutika adalah kajian yang menyingkapkan makna objektif dari teks-teks yang memiliki jarak ruang dan waktu dari pembaca. Namun di sisi lain, ia juga seperti Gadamer yang menganggap bahwa seiring perjalanan waktu, niat awal dari penulis sudah tidak lagi digunakan sebagai acuan utama dalam memahami teks. Ricoeur menempatkan hermeneutika sebagai kajian terhadap ekspresi-ekspresi kehidupan yang terbakukan dalam bahasa. Ricoeur menyatakan bahwa bahasa selalu mengatakan sesuatu sekaligus tentang sesuatu. Hermeneutika dipahami sebagai teori penafsiran. Tugas penafsir membantu menguak makna teks. Teks adalah wacana yang sudah terpatri di dalam tulisan (Haryatmoko, 2016, pp. 87-89).

Berdasarkan rancangan penelitian, jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa teks visual dan teks verbal komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih. Sumber data primer penelitian ini adalah komik wayang *Mahabharata* karya R.A Kosasih. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menganalisis data berdasarkan teori yang telah dirumuskan, yakni menganalisis teks pada tingkat bentuk artikulasi identitas keindonesiaan. Metode analisis data menggunakan metode hermeneutika dengan Betti bahwa hermeneutika adalah kajian yang menyingkapkan makna objektif dari teks-teks yang memiliki jarak ruang dan waktu dari pembaca. Namun di sisi lain, ia juga seperti Gadamer yang menganggap bahwa seiring perjalanan waktu, niat awal dari penulis sudah tidak lagi digunakan sebagai acuan utama dalam memahami teks. Ricoeur menempatkan hermeneutika sebagai kajian terhadap ekspresi-ekspresi kehidupan yang terbakukan dalam bahasa. Ricoeur menyatakan bahwa bahasa selalu mengatakan sesuatu sekaligus tentang sesuatu. Hermeneutika dipahami sebagai teori penafsiran. Tugas penafsir membantu menguak makna teks. Teks adalah wacana yang sudah terpatri di dalam tulisan (Haryatmoko, 2016, pp. 87-89).

Berdasarkan rancangan penelitian, jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa teks visual dan teks verbal komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih. Sumber data primer penelitian ini adalah komik wayang *Mahabharata* karya R.A Kosasih. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menganalisis data berdasarkan teori yang telah dirumuskan, yakni menganalisis teks pada tingkat bentuk artikulasi identitas keindonesiaan. Metode analisis data menggunakan metode hermeneutika.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada komik wayang epik Mahabharata karya Kosasih ini menggunakan komik terbitan tahun 1966 dengan pertimbangan komik tersebut masih merupakan cetakan oleh penerbit Melodi sebagai penerbit pertama. Teks verbal dalam komik juga masih menggunakan ejakan lama seperti tahun terbit pertamanya. Berikut pembahasan terkait pengenalan singkat Komikus R.A Kosasih dan karya komiknya yang memuat identitas visual, identitas verbal, serta identitas narasi yang mengkonstruksi keindonesiaan dalam komik.

Komikus R.A Kosasih

R.A Kosasih (4 April 1919 – 24 Juli 2012) adalah seorang pembuat komik termasyhur di Indonesia. Kosasih patut disebut sebagai perintis komik Indonesia, sebagai pencipta komik wayang. Karirnya berhubungan dengan kegiatan penerbit Melodi yang merekrutnya, melalui iklan kecil ketika ia masih

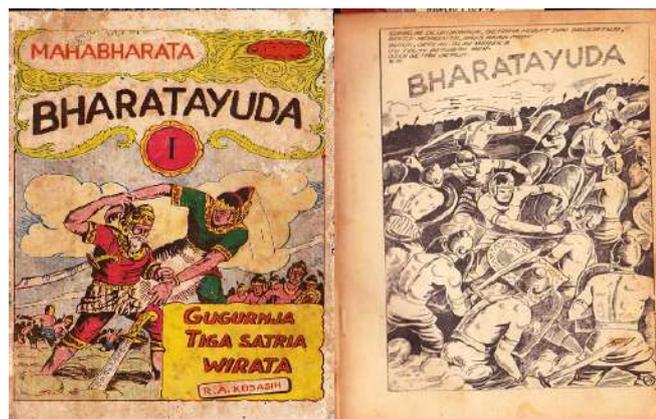
menjadi pegawai di Kebun Raya Bogor. Kosasih mendapat pengalaman menggambar karena ia dipekerjakan sebagai tukang gambar binatang dan tanaman. Penerbit itu yang ingin mengkhususkan diri dalam bidang perkomikan, semula mengarahkan R.A Kosasih untuk membuat komik dengan referensi superhero Amerika yang melahirkan tokoh Sri Asih. Selanjutnya Kosasih membuat komik wayang (wawancara Rahardian, 2023).



Gambar 1. Komikus R.A Kosasih
Sumber: Kompas.com

Dinamika komik Indonesia memiliki komikus dengan genre wayang yang diawali serta dipopulerkan oleh R.A Kosasih sejak periode 1950-an. Kosasih mengawali karya komiknya pada genre superhero dengan karya Sri Asih dan Siti Gahara yang merupakan arketipe dari karakter komik superhero Barat (Gambar 4.9). Kondisi masyarakat yang menentang penetrasi budaya Barat, kecaman dari LEKRA, serta didukung oleh kondisi politik era Soekarno membuat para komikus dan penerbit beralih pada cerita yang bersumber dari budaya lokal, salah satunya adalah wayang (Mataram, 2015, p. 17).

Komik wayang karya R.A Kosasih diciptakan dengan inspirasi dari epos India serta cerita wayang Nusantara. Kosasih adalah penggubah komik Mahabharata yang telah mengakrabkan suatu mitologi vital kepada seluruh bangsa Indonesia. Pembaca komik selalu diandaikan sebagai pembaca kanak-kanak, tetapi pada tahun 1950-1960-an yang tidak memiliki alternatif hiburan dalam komunikasi massa sekarang, yang lebih dari kanak-kanak pun membacanya. Sehingga setidaknya dalam satu dasawarsa terciptalah generasi yang memiliki kekayaan Mahabharata dalam kepalanya melalui komik berbahasa Indonesia. Komik yang terbit tahun 1955-1966 masih menggunakan bahasa Indonesia ejaan lama (Gambar 2).



Gambar 2. Komik Mahabharata dengan ejaan lamakarya R.A Kosasih, terbitan Melodi tahun 1966 Sumber: Kosasih, 1966

4.1 Identitas Visual

Level epistemologis pada ciri identitas Indonesia dalam komik wayang Kosasih tampak secara visual menggunakan pilihan momen bercerita dengan pilihan subjek ke subjek dan pilihan lokasi ke lokasi. Pilihan

momen ini artinya ada transisi panel komik dalam serangkaian perubahan subjek dalam lokasi serta perubahandari satu lokasi ke lokasi yang lainnya. Ilustrasi tokoh-tokoh dalam komik wayang Mahabharata yang diacu oleh Kosasih adalah ikonografi wayang orang. Tampilan tiap panel tersusun dari sudut pandang Kosasih sebagai penonton adegan wayang, sehingga perspektif yang dimunculkan adalah perspektif “tradisional” dari satu sudut pengambilan gambar yaitu sejajar mata manusia. Kosasih sangat tertib dalam memanfaatkan pilihan bingkai komik, hal ini ditunjukkan dengan bentuk komiknya yang menggunakan panel-panel berbentuk persegi panjang sangat rapi. Secara dominan pilihan bingkai tiap halaman komiknya berisi enam panel. Pola penyusunan ini menunjukkan bahwa Kosasih sangat ketat dalam memanfaatkan elemen komik.

Komik wayang epik Mahabharata karya Kosasih paling banyak menggunakan penggambaran duo-spesifik dan kata-spesifik. Duo-spesifik artinya kata dan gambar bersama-sama menyampaikan pesan, contohnya saat tokoh Bhishma menemui Dewi Setyawati. Dalam perjalanan Bhishma, adegan-adegan ini digambarkan dengan duo-spesifik. Sementara kata-spesifik didefinisikan sebagai kata yang menyediakan semua keperluan pembaca untuk diketahui, sementara gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan. Kata-spesifik ini tampak pada penggambaran kisah lahirnya seratus Kurawa yang membuat bahagia tokoh Drestarata dan Gandari. Gabungan kata dan gambar dalam tiap panel memberikan gambaran kisah pada waktu tertentu. Susunan panel-panel dalam komik menunjukkan adanya transisi panel. Dalam penggalan kisah pernikahan Drupadi menunjukkan transisi panel subjek ke subjek yang digunakan untuk menceritakan kisah ini. Transisi panel jenis ini (dari subjek ke subjek) banyak digunakan oleh komikus karencerita dapat disampaikan dengan lebih cepat jika dibandingkan dengan transisi aksi ke aksi ataupun momen ke momen. Transisi panel dari subjek ke subjek juga berperan untuk menjaga alur cerita lebih mudah dipahami.

Pilihan citra pada komik Kosasih menggunakan tampilan karakter tokoh tiga dimensional. Gambar initeracu dari gambar-gambar komik yang masuk ke Indonesia sejak sebelum kemerdekaan tahun 1930-an. Pilihan citra seperti ini sangat mempengaruhi cara komikus membuat gambar, tidak aneh jika Kosasih kemudian menggubah Mahabharata juga ke dalam gambar tiga dimensi. Ilustrasi yang menghadirkan tokoh-tokoh cerita Mahabharata dibuat berdasarkan tubuh manusia secara proporsional manusia Indonesia, dan bukan bentuk wayang kulit yang menghadirkan tubuh simbolik atau visualisasi pipih. Ilustrasi ini dibuat dengan tampilan hitam putih, tertegaskan sebagai figur dan latar belakang komik dengan memanfaatkan *outlines* saja ditambah arsiran yang sangat sederhana. Selain arsiran sederhana, juga terdapat blok-blok hitam untuk menunjukkan dimensi ruang. Blok-blok hitam juga digunakan untuk membuat latar belakang, namun ruang yang dihitamkan hanya menempati bidang-bidang kecil atau tidak diblok secara keseluruhan.

Para tokoh wayang di dalam komik digambarkan di dalam ruang yang memiliki perspektif. Maka tidak terlalu aneh jika dari tiga medium wayang sebelumnya, yakni relief pada candi, wayang kulit, dan wayang orang maka kepada wayang oranglah komik wayang gubahan Kosasih dapat dirunut asal-usul inspirasinya. Selain penggambaran tokoh dengan bentuk tiga dimensional, kostum tokoh-tokohnya pun seperti wayang orang di atas panggung. Tokoh Yudistira (ditulis ejaan lama Judistira dalam komik) adalah saudara tertua dari Pandawadigambarkan dengan hiasan kepala dengan bentuk yang lebih sederhana, melengkung polos. Tokoh Bima digambarkan dengan ukuran yang lebih besar jika dibandingkan saudara-saudaranya. Bentuk hiasan kepala dibuat serupa menggunakan *supit urang*. Hiasan kepala, hiasan leher, gelang dan pakaian dibuat dengan gambaran yang sederhana.

Kosasih membuat gambar-gambar pada panel dengan perspektif sejajar pandangan mata manusia. Kosasih melihat panel-panel komik sebagai layar tempat dimainkannya wayang pada pertunjukan wayang kulit, ia memandang dirinya sebagai penonton wayang dalam komiknya, sehingga tampilan tokoh-tokoh dalam panel-panel komiknya hanya menggunakan perspektif tradisional. Tampilan wayang dalam komik wayang tetap dipandang sebagai sesuatu yang tradisional oleh Kosasih, meskipun budaya komik masuk dalam pembagian seni budaya populer Barat.

Artikulasi pada tataran politis, Kosasih mengacu pada wayang golek untuk menghadirkan tokoh Kurawa yang membedakannya dengan tokoh Kurawa di daerah lain di Indonesia. Pemilihan acuan wayang golek membuat posisi komik R.A Kosasih secara visual memiliki artikulasinya yang berbeda dengan tampilan visual komik karya Teguh Santosa maupun Gun Gun. Dengan gambar realisme tiga dimensional pada ikon wayang yang tidak bisa dilepaskan dari nuansa kedaerahan yang tertegaskan perbedaannya dengan komik wayang, dan tersahihkan sebagai bentuk keindonesiaan. Tampilan tokoh-tokoh komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih mengacu pada wayang orang dan wayang golek (gambar 3). Tokoh Pandawa dan tokoh lainnya mengacu pada wayang orang di Jawa Barat. Tokoh-tokoh Kurawa tampil dengan rupa realistik yang teracu pada wayang golek, yaitu jenis wayang khas Jawa Barat tempat tinggalnya komikus (R.A Kosasih). Adanya rupa realistik yang mengacu pada wayang golek merepresentasikan habitus tempat komikus tumbuh.



Gambar 3. Gambar tokoh Duryadana karya Kosasih (kiri) dan tokoh Duryodana wayang Golek Sunda (kanan) Sumber: Kosasih, 1966

Tokoh-tokoh wayang tidak lagi hadir sebagai tokoh simbolik, tetapi telah hadir sebagai tokoh realis sesuai anatomi manusia. Hiasan busana tiap tokoh dibuat dengan sangat sederhana yang berbeda dengan wayang kulit ataupun wayang orang yang dibuat rumit dan detail. Meski dengan gaya penggambaran yang sangat sederhana, karakter tokoh dan latar belakang peristiwa masih sangat kuat dipengaruhi upaya untuk menghadirkan realisme pada tiap panel komik.

Ekspresi tiap tokoh dalam cerita komik wayang epik Mahabharata karya Kosasih tidak tampak sama sekali. Semua tokoh dihadirkan dengan wajah ekspresi biasa. Tokoh yang sedang marah, sedih, ataupun galaknya bisa 'dibaca' melalui teks verbal, bukan ekspresi atau mimik visual tokoh. Tampilannya sama seperti wayang kulit yang tentu saja tidak ada ekspresi wajah saat dalang memainkannya. Ekspresi seperti kemarahannya bisa ditangkap saat suara dalang menyampaikan pesan marah tersebut. Kosasih melihat wayang dalam komik sama dengan wayang pada pementasan, dengan ekspresi wajah yang sama dalam tiap adegan.

Bangunan-bangunan dan patung-patung yang menghiasi kerajaan dibuat dengan nuansa candi di Jawa. Setting peristiwa juga dibuat mendekati realis. Penggambaran gunung, pepohonan, dan kerajaan juga dibuat mendekati realis. Dengan pendekatan seperti itu, pembuatan latar belakang peristiwa terasa seperti penggambaran *backdrop* dalam pertunjukan Wayang Orang atau Sandiwara. Referensi komikus Kosasih adalah pertunjukan Wayang Golek berbahasa Sunda, Wayang Wong Priangan yang berbahasa Sunda, Wayang Orang berbahasa Jawa (Mataram, 2015, p. 20). Dalam komiknya, R.A Kosasih juga menggambarkan Meru sebagai tempat pemujaan umat Hindu. Pada beberapa panel, R.A Kosasih tidak menggambarkan latar belakang peristiwa secara khusus, namun dibiarkan kosong putih untuk memfokuskan tokoh yang sedang berdialog. Secara visual, dalam beberapa panel sebagai awal pembukaan sub-bab baru, R.A Kosasih selalu menghadirkan rangkaian pengantar untuk cerita yang dibuatnya dalam rangkaian gambar dan kata.

Artikulasi pada tataran strategis menampilkan visualisasi tokoh Gatotkaca (anaknya Bima) yang seharusnya digambarkan sebagai raksasa dalam cerita India, namun tampilan pada komik wayang Mahabharata Kosasih divisualisasikan sebagai seorang tokoh yang tampan, bisa terbang, dan di dadanya terdapat tanda bintang. Penggambaran tokoh Gatotkaca ini mirip dengan penari wayang orang Sriwedari.

4.2 Identitas Bahasa

Bentuk artikulasi bahasa level epistemologis komik wayang epik Mahabharata karya Kosasih menggunakan pilihan kata dengan menghadirkan teks verbal sebagai narasi awal dalam menceritakan kisah Mahabharata di setiap sub babnya. Komik Kosasih secara dominan menggunakan bahasa Indonesia. Pilihan teks verbal menggunakan huruf dengan tipe vernakular sans serif, baik untuk dialog pada balon kata maupun narasi sebagai *caption*. Teks verbal sebagai dialog antar tokoh pada tiap balon kata sangat menyesuaikan dengan posisi tokoh. Jika tokoh berada dalam posisi memotong balon kata, maka teks verbal juga terpotong sesuai posisi tokoh komik. Dalam panel-panel komik menunjukkan adanya dominasi narasi dibandingkan dialog, hal tersebut disebabkan karena Kosasih tidak berperan langsung dalam pertunjukan wayang dan hanya sebagai pengamat (penonton), informasi tentang wayang juga diperoleh dari pustaka, sehingga terkesan seolah Kosasih menuturkan kembali pengalamannya berdasarkan tafsiran. Narasi yang ditampilkan dalam *caption* meliputi tipe narator orang ketiga tahu segalanya serta tipe narator orang ketiga fokus pada karakter.

Komikus R.A Kosasih menggunakan bahasa Indonesia dalam komik wayang epik Mahabharata. Penggunaan bahasa Indonesia ini adalah pencapaian penting sebagai politik artikulasi, karena sebelum itu dalam budaya Indonesia modern Mahabharata adalah bagian kebudayaan daerah yang terungkap melalui sendratari, wayang orang, wayang kulit yang menggunakan bahasa daerah. Komik yang digubah Kosasih menjadikan komik bersifat massal dan memungkinkannya dibaca semua lapisan meskipun bahasa daerah masih tetap terselipkan dalam dialog tokoh maupun *caption* pada panel-panel komik. Pada komik juga terdapat peran balon kata yang menentukan cara berdialog tokoh (Eisner, 1985, p. 27). Pembacaan terhadap posisi balon kata dalam dialog antar tokoh komik sama seperti membaca tulisan. Balon kata paling kiri atas adalah balon kata yang pertama 'dibaca' dan balon kata yang berada di posisi kanan bawah adalah yang 'dibaca' paling terakhir, karena membacanya dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Kesalahan cara membaca balon kata menyebabkan terjadinya gangguan dialog tokoh, sehingga terjadi kesalahan dalam membaca alur cerita.

Balon kata biasanya menunjukkan emosi tokoh seperti marah, sedih, berkata biasa bahkan sampai pada bermakna bahwa tokoh sedang berbicara dalam hati atau dalam pikiran saja (Gambar 4). R.A Kosasih dalam membuat komik wayang epik Mahabharata juga memanfaatkan balon kata untuk menunjukkan dialog tokoh-tokoh dalam cerita. Dalam komik wayang epik Mahabharata, R.A Kosasih menggunakan dua jenis balon kata. Balon kata biasa yang menunjukan perbincangan atau dialog tokoh. Namun jenis balon kata biasa ini jugaternyata digunakan oleh R.A Kosasih untuk menunjukkan bahwa tokoh sedang dalam posisi marah, kesal, dan membentak. Meski secara umum ada banyak jenis pilihan balon kata, namun R.A Kosasih tidak menggunakan itu. Kemarahan tokoh tidak ditunjukkan oleh balon kata, tetapi ditunjukkan oleh pilihan kalimat, seperti saat tokoh berucap kurang ajar.



Gambar 4. Jenis balon kata pada komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih yang diterbitkan penerbit Melodi, Bandung.
Sumber: Kosasih 1966

Balon kata yang lainnya, R.A Kosasih menggunakan jenis balon kata dengan bentuk lingkaran-lingkaran yang mengecil menuju arah tokoh yang berbicara. Balon kata ini berarti tokoh sedang berdialog dalam hati atau dalam pikiran. Jenis balon kata ini untuk menyampaikan pesan yang tidak terucapkan oleh tokoh dalam komik, namun pesan tersebut mampu diketahui oleh pembaca.

Meski secara umum komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih menggunakan Bahasa Indonesia, namun dalam cetakan pertamanya tetap memasukan kata-kata yang bernuansa kedaerahan. Kata-kata tersebut seperti Jaji yang dibaca *Yayi* yang artinya saudara, *biyung* yang artinya ibu, dan *kandjeng eyang* yang artinya kakek. R.A Kosasih menggunakan bahasa-bahasa Sunda seperti kata *sampurasun* sebagai artikulasi identitas verbal dalam komiknya (Gambar 5). Penggunaan bahasa Sunda dalam komik wayang epik Mahabharata bertujuan untuk memasyarakatkan atau memfamiliarisasi cerita luar dari India tersebut agar terasa dekat dengan pembaca nasional dan lokal. Nilai-nilai kedaerahan dimasukan sebagai bagian dari dialog antar tokoh dalam komik.



Gambar 5. Artikulasi verbal penggunaan bahasa daerah Jawa Barat (Sunda) dalam komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih
 Sumber: Kosasih, 1966

Bentuk artikulasi bahasa level politis tampak dalam penggunaan bahasa daerah yang digunakan Kosasih dalam komik wayang Mahabharata sebagai strategi kreatif untuk mendekatkan pembaca dengan cerita. Dengan memanfaatkan bahasa daerah, pembaca akan merasa semakin dekat dengan cerita Mahabharata yang sesungguhnya cerita yang bersumber dari India. Kata-kata dalam komik masih menggunakan ejaan lama seperti kata ajak ditulis adjak, kebanyakan ditulis kebanjakan, kakaknya ditulis kakaknja, ayo ditulis ajo, Yudistira ditulis Judistira, pengecut ditulis pengetjut, dan maju ditulis madju. Kata pengulangan ditulis dengan angka dua, seperti putra-putra ditulis putra2, lebih-lebih ditulis lebih2, tiba-tiba ditulis tiba2, dan urat-uratnya ditulis urat2nja. Kata pengulangan ditulis sekali ditambahkan angka 2 yang berarti dibaca dua kali. Beberapa kata disingkat, seperti kebun buah ditulis kb. buah, kata jang ditulis jg dibaca yang (dalam kalimat hawa nafsu jg kotor dibaca hawa nasfu yang kotor), Raden Harjuna ditulis Rd. Hardjuna, pandita Drona ditulis P. Dorna.

Pada level epistemologis, penggunaan bahasa Indonesia tertegaskan sebagai bahasa Nasional yang membedakannya dari identitas bahasa India maupun bahasa Inggris (Barat). Penggunaan bahasa Sunda dalam komik juga menempati posisi pembeda cara ungkap komik dalam tataran artikulasi bahasa yang membedakannya dengan India dan Barat.

4.3 Identitas Narasi

Artikulasi narasi pada tataran strategis menunjukkan Kosasih menjadikan cerita Mahabharatanya sebagai identitas Indonesia. Panel difungsikan seperti *viewfinder* kamera, sehingga pembaca seolah sedang dihadapkan dengan potongan-potongan momen dari film, namun pengolahan sudut pandang dan pengambilan gambar banyak yang menggunakan medium *shoot*, *long shoot*, serta *close up*. Perspektif pengambilan gambar pada komik wayang epik Mahabharata karya Kosasih menggunakan sudut pandang sejajar mata manusia. R.A Kosasih menghadirkan panel-panel yang 'rapi', teratur dengan ruang dibagi menjadi enam panel dalam tiap halaman. Meski pada beberapa halaman tertentu menghadirkan panel dengan ukuran yang lebih besar dari panel lainnya. Teks visual dan teks verbal sangat teratur disusun dalam panel. Tidak ada gambar maupun tulisan dibuat di luar panel-panel. 'Kedisiplinan' R.A Kosasih dalam menyusun panel menjadikan komiknya tampak lebih statis jika dibandingkan dengan komik-komik generasi berikutnya.

Transisi panel komik wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih menggunakan transisi subyek ke subjek. R.A Kosasih secara sadar menyebutkan dalam pengantar komik Mahabharata bahwa ia akan menceritakan kisah "tanpa fantasi atau tambahan", karena didasarkan pada parwa Hindu. Hal ini menunjukkan bahwa adanya hegemoni cerita India dalam komik dan adanya cara bercerita hegemoni cara bercerita komik (Barat) yang tetap menjadi pedoman R.A Kosasih dalam menghadirkan komik wayang Mahabharata. Namun, di beberapa episode R.A Kosasih juga menyatakan kesediaannya untuk berkompromi jika menyangkut karakter familiar seperti Dewi Setyawati yang berkata jujur pada Raja Sentanu bahwa dirinya pernah menikah dengan Bagawan Palasara yang melahirkan Begawan Wyasa. Artikulasi narasi lainnya, R.A Kosasih menceritakan bahwa tokoh Drupadi yang diubah alur ceritanya dari

menikah dengan lima Pandawa menjadi hanya satu yaitu menikah dengan Yudistira. Tokoh Drupadi tidak hadir sebagai tokoh yang poliandri, tetapi tokoh yang bersuamikan Yudistira saja.

Dalam komik Mahabharata karya R.A Kosasih seri fragmen III (1966: 6) *Pernikahan Pandawa* diceritakan bahwa Drupadi menikah hanya dengan Yudistira. Melalui sayembara yang diumumkan oleh Raja Drupada (ayah Drupadi) untuk mencari jodoh bagi putrinya, diumumkan kepada semua raja untuk datang mengikuti sayembara. Sayembara tersebut memberikan tantangan bagi siapa saja yang mampu membentangkan busur panah dan memanah mengenai sasaran yang telah ditentukan, maka dia dianggap sebagai pemenang dan berhak menikahi putrinya, Drupadi.

Dalam sayembara, Arjunalah pemenangnya. Arjuna disilakan untuk menikahi Drupadi, putri Raja Drupada, namun Arjuna menyampaikan bahwa Drupadi diserahkan kepada kakak tertuanya yaitu Yudhistira. Yudistira mengatakan bahwa kalau melihat berlangsungnya sayembara, idealnya Drupadi menikah dengan Pandawa Lima (5 satria) atau Panca Pandawa. Akan tetapi, dalam cerita ini Kosasih membuat bahwa Drupadi akhirnya hanya menikah dengan Yudistira saja (Gambar 6). Dengan kepekaan sosial budayanya, Kosasih menghindari narasi poliandri.



Gambar 6. Pernikahan Drupadi dalam komik wayangepik Mahabharata karya R.A Kosasih
Sumber: Kosasih, 1966

Narasi yang dimunculkan menunjukkan cerita Mahabharata pada kisah perjalanan Pandawa (Arjuna) yang memenangkan sayembara, dan berhak mendapatnya Drupadi sebagai istri. Sesuai dengan naskah asli India, seharusnya Drupadi menikah dengan lima laki-laki, namun dalam komik Kosasih membuatnya menjadi Drupadi hanya menikah dengan Yudistira saja. Alasan Drupadi menikah dengan Yudistira karena Yudistira adalah saudara tertua Pandawa. Narasi ini menunjukkan identitas

keindonesiaan karena di Indonesia tidak mengenal poliandri, maka tokoh Drupadi hanya menikah dengan satu laki-laki saja.

5. KESIMPULAN

Pertama, komikus R.A Kosasih melakukan konstruksi identitas keindonesiaan dalam komik wayang epik Mahabharata lewat tiga bentuk, yaitu konstruksi bentuk identitas visual, bentuk identitas verbal, dan bentuk identitas naratif. Dalam melakukan konstruksi bentuk itu, Kosasih melakukan dengan kekhasan sesuai dengan pandangan dunia (*world view*) dan latar belakang budayanya yaitu Sunda. Teks verbalnya menggunakan Bahasa Indonesia dan memasukan unsur bahasa daerah dalam komiknya, seperti penggunaan istilah Sunda untuk bertegur-sapa, *sampurasun*. Konstruksi narasi keindonesiaan hadir dengan memunculkan Drupadi sebagai perempuan yang hanya memiliki seorang suami yaitu Yudistira. Drupadi tidak dimunculkan sebagai perempuan yang melakukan poliandri seperti narasi versi India.

Kedua, terjadinya konstruksi identitas keindonesiaan dalam komik wayang epik Mahabharata karya Kosasih karena adanya kesadaran pentingnya penguatan identitas budaya daerah dan faktor nasionalisme. Faktor kesadaran pentingnya penguatan identitas budaya daerah dalam komik berlangsung dalam proses negosiasi budaya untuk mendapatkan makna Indonesia. Meskipun hegemoni kebudayaan Amerika Serikat dalam media komik, dan kebudayaan India sebagai sumber naratifnya, komik wayang epik Mahabharata karya Kosasih, Teguh Santosa, dan Gun Gun justru menunjukkan ilustrasi atau visual tanda-tanda kebudayaan daerah masing-masing (Indonesia). Faktor nasionalisme dan jangkauan pembaca menjadi penyebab artikulasi identitas keindonesiaan pada komik wayang. Bahasa Indonesia tidak dapat dipisahkan dari sejarah munculnya paham kebangsaan (nasionalisme) di Indonesia.

Ketiga, konstruksi identitas dalam komik wayang Mahabharata berdampak pada lahirnya re-kreasi komik, diterimanya komik sebagai budaya Indonesia, terjadi *counter* hegemoni terhadap dominasi identitas komik sebagai budaya Barat dengan munculnya komik wayang dalam sepanjang sejarah kemunculannya dari tahun 1955 sampai tahun 2015, dan lahirnya genre-genre baru komik di Indonesia.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada Program Studi Doktor Kajian Budaya, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana yang telah memberikan layangan sumber-sumber referensi yang mendukung data penelitian, serta tim promotor saya (I Nyoman Darma Putra, I Nyoman Suarka, dan Ida Ayu Laksmitha Sari) yang telah banyak memberikan saran dalam penulisan artikel ini. Terima kasih juga saya ucapkan kepada Institut Seni Indonesia Denpasar karena telah memberikan dukungan terhadap kelancaran penulisan artikel ini.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, S. G. (2017). "Politics of Identity in the Indonesian Wayang Comics", *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32(3). DOI: <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i3.183>
- Ajidarma, S.G. (2021). *Ngobrolin Komik*. Yogyakarta: Pabrik Tulisan.
- Ajidarma, S.G. (2011). *Panji Tengkorak; Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Ajidarma, S. G. (2000). "Menjual Komik Indonesia: Paham dan Salah Paham", *Kompas*, 5 November 2000.
- Barker, C. (2021). *Kajian Budaya Teori dan Praktik* (Terj. Erika Setiyawati). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia* (Translated by Rahayu S. Hidayat). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Budiharjo, E. (1997). *Preservation and conservation of cultural heritage in Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Creswell, J W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.
- Geertz, C. (2017). *Negara Teater*. Yogyakarta: Basa Basi.
- Gramsci, A. (2013). *Prison Notebooks: Catatan-catatan dari Penjara*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gun. G. (2014). *Mahabharata; Adi Parwa*. Denpasar: Penerbit ESBE.
- Hall, S. (2005). "Cultural Studies and the Centre: Some Problematics and Problems", in: Stuart Hall, dkk. (Eds.), *Culture, Media, Language*, pp. 23-24. New York: Routledge.
- Hayati, I. N. (2018). "Hikmah Dilarangnya Poliandri (Kajian Normatif Yuridis, Psikologis dan Sosiologis)", *Qolamuna*, 3(2), 181-206. [<https://ejournal.stismu.ac.id/ojs/index.php/qolamuna/article/view/89>].

- Holt, C. (2000). *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Bandung: Arti Line.
- Kosasih, R.A. (1966). *Mahabharata*. Bandung: P.T. Melodi.
- Lubis, K.H. (2014). *Komik Medan: Sejarah Perkembangan Cerita Bergambar di Indonesia*. Medan: Permata MitraSari.
- Marinus. (2022). *Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Poliandri; Suatu Penelitian di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Aceh Jaya*. [<https://jim.usk.ac.id/pidana/article/viewFile/20462/9621>].
- Mataram, S. (2015). "Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A Kosasih." [<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/gelar/article/view/1537>].
- McCloud, S. (2007). *Memahami Komik, Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Moleong, L.J. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuriarta, I., Suarka, I., Sari, I., & Suryadi, S. (2024). *Articulation of Indonesian Identity in Mahabharata Epic Puppet Comics by Sundanese, Javanese, and Balinese Comic Artists*. *Jurnal Kajian Bali (Journal Of BaliStudies)*, 14(1), 19-44.
DOI:10.24843/JKB.2024.v14.i01.p02
- Putra, IN. D. dkk. (2023). *Identitas Lintas Budaya: Puisi Haiku Jepang Berbahasa Bali*. [<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/2334>]. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v33i2.2334>
- Ricoeur, P. (2021). *Hermeneutika dan Ilmu-Ilmu Humaniora*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Santosa, T. (2009). *Riwayat Pandawa; Mahabharata, Bharatayudha, Pandawa Seda*. Jakarta: Pluz+.
- Siswati, E. (2018) "Anatomi Teori Hegemoni Antonio Gramsci", *Translitera : Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media*, 5(1), 11-33.
DOI: <https://doi.org/10.35457/translitera.v5i1.355>
- Slack, J.D. (2006). "The Theory and Method of Articulation in Cultural Studies", in: David Morley & Kuan-Hsing Chen (Eds.). *Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies*, pp. 124-140. London and New York: Routledge.
- Soedarso, N. (2015). "Komik: Karya Sastra Bergambar", *Humaniora*, 6(4), 496-506. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>