

# Hamlet dalam Komik: Enam Kasus Intermediasi

**Seno Gumira Ajidarma**

Fakultas Film dan Televisi  
Institut Kesenian Jakarta

**ABSTRAK:** Penelitian ini memeriksa kasus-kasus intermediasi atau alih wahana, yang berlangsung dari naskah drama "Hamlet" (1602) gubahan William Shakespeare, khususnya soliloqui "To be or not to be", menjadi komik melalui adaptasi Dana E. Dutch/Henry Kiefer (1950), Sam Willinsky/Alex A. Blum (1952), Naunerle Farr /E. R. Cruz (1980), Will Eisner (1985), Steven Grant/Tom Mandrake (1990), dan Adam Sexton/Tintin Pantoja (2008). Lima kasus pertama terdapat dalam tinjauan pustaka atas penelitian Marrion D. Perret tahun 2001, sedangkan kasus keenam diungkap dalam analisis peneliti, yang membandingkannya dengan penelitian Perret tersebut. Merujuk teori pengucapan grafik Philippe Marion dan psikoanalisa Jacques Lacan, terungkap perbedaan antara pendekatan realisme dan karikatural, sebagai perbedaan cara pandang tentang dunia, yang kemudian menunjukkan konstruksi budaya, tempat yang nyata (*the real*) tidak diketahui manusia.

**Kata kunci:** intermediasi, konstruksi budaya, realitas.

**ABSTRACT:** This research examines intermediation cases, from the theatre drama's script "Hamlet" (1602) by William Shakespeare, specifically the well known soliloquy "To be or not to be", into the comics adapted by Dana E. Dutch/Henry Kiefer (1950), Sam Willinsky/Alex A. Blum (1952), Naunerle Farr/E. R. Cruz (1980), Will Eisner (1985), Steven Grant/Tom Mandrake (1990), dan Adam Sexton/Tintin Pantoja (2008). The first five cases are contained in the literature review based on Marrion D. Perret's research in 2001, whereas the sixth case emerges from this researcher's analysis compared to Perret research mentioned above. Referring to the graphic enunciation theory by Philippe Marion and Jacques Lacan psychoanalysis theory, this paper reveals the difference between realism and cartooning methods, as the difference of the world views, which then shows a cultural construct, where 'the real' is unknown to human being.

**Keywords:** intermediation, cultural construct, reality.

## Pendahuluan

### 1.1 Intermediasi sebagai Manipulasi

Intermediasi atau alih wahana antarmedia berlangsung setiap saat. Pikiran dalam kepala dan perasaan dalam hati, yang belum dapat diketahui wujudnya, melebur dan dapat terungkap dalam kalimat-kalimat lisan maupun tertulis. Pada yang pertama, pengucapan lisan bermediakan suara manusia, dengan intonasi dan diksi yang merujuk kepada konvensi bahasa. Pada yang kedua, kata-kata tertulis bermediakan aksara, dengan pengkalimatan bernuansa yang merujuk aturan berbahasa.

Dalam intermediasi, dengan segala kekurangan maupun kelebihan bahasa, tidak terjamin bahwa ucapan lisan maupun kata-kata tertulis telah mengungkap setepat-tepatnya pikiran dan perasaan, tanpa selisih sama sekali. Kiranya ini juga terjadi dengan intermediasi yang manapun. Ini berarti bahwa setiap peristiwa intermediasi merupakan suatu kasus.

Peristiwa intermediasi yang sering terdengar diperbincangkan adalah ekranisasi atau adaptasi gubahan susastra ke media film, alih wahana ayat suci yang terasalkan dari keberlisanan ke bentuk tulisan dalam aksara dan bahasa berbeda, maupun seperti yang berlangsung selama masa pandemi sejak awal 2020, bahwa segenap bentuk komunikasi, termasuk ungkapan kesenian, sedapat mungkin dilakukan secara daring.

Dengan jaminan bahwa akan selalu terdapat selisih, betapapun sedikitnya, antara makna pesan dalam media asal dengan makna pesan dalam medianya yang baru, dapatlah dipastikan betapa diperlukan kreativitas dan keterampilan tertentu, agar suatu pesan tersampaikan dengan makna yang sedikit banyak tetap seperti maksud dan tujuannya.

Kenyataan ini sebetulnya juga membuka kemungkinan, bahwa makna pesan dalam intermediasi tentu dapat ditambah atau dikurangi, diluruskan atau dibelokkan, dikembangkan atau diputarbalikkan, sesuai dengan

kepentingan, dalam arti menjadi lebih baik maupun lebih buruk. Dengan kata lain, kerja intermediasi sebetulnya adalah kerja manipulasi, demi suatu tujuan, yang agar dapat memergoki, memeriksa, dan menilainya, diperlukan pula pemahaman yang didapatkan dari berbagai kasus intermediasi.

Sapardi Djoko Damono dalam bukunya, *Alih Wahana* (2012), menuliskan, alih wahana dalam kesenian berarti perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain; mencakup penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan antarjenis kesenian. Namun dalam arti yang luas, alih wahana juga berlangsung dari ilmu pengetahuan menjadi gubahan seni, fakta menjadi fiksi, laporan penelitian menjadi film, wawancara lisan menjadi laporan jurnalistik, dan banyak lagi.

Disebutkan, (1) wahana adalah medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan sesuatu; (2) wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari suatu tempat ke tempat lain. 'Sesuatu' yang bisa dialih-alihkan dapat berwujud gagasan, amanat, perasaan, atau 'sekadar' suasana.

Selama ini dianggap masing-masing media berdiri sendiri, bisa dipisah-pisahkan, meski dalam kenyataannya media selalu hadir bersama-sama (Elleström, 2010: 11-2). Setiap media adalah kumpulan wahana. Dalam pengertian intermedialitas, yang penting memahami apa saja yang berbeda dalam berbagai media itu, dan bagaimana perbedaan-perbedaan itu dijumpai.

Semua teks kultural adalah *mixed media* dan dalam konteks itu media berada dalam konstelasi modalitas (cara sesuatu mengada, dialami, atau diungkapkan) sebagai hubungan-hubungan tensional. Percampuran modalitas, dan tentu media, merujuk ke konteks historis dan ideologis yang lebih luas. Modalitas tidak bisa dipisahkan dari pembicaraan tentang intermedialitas. Cara mengerjakan sesuatu disebut *mode*, yang membawa multimodalitas sebagai cara serempak dalam mengerjakan sesuatu.

Multimodalitas kadang mengacu ke kombinasi teks, imaji, dan bunyi, maupun kombinasi indera seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan sebagainya. Ini membuat *mode* dipahami sebagai sumber semiotik, memproduksi makna dalam konteks sosial, apakah itu verbal, visual, bahasa, imaji, musik, bunyi, sikap tubuh, naratif, warna, cecapan, tuturan, rabaan, dan sebagainya (Kress dan Van Leeuwen dalam Elleström, *ibid*).

Sebuah teks, lebih dari sekadar teks tertulis, adalah himpunan teks teks lain yang ada sebelumnya. Kaitan

antara teks-teks itulah yang disusun menjadi makna oleh penerimanya: pembaca atau penonton. Artinya, dalam alih wahana, pengambilan satu jenis kesenian sebagai sumber atau acuan jenis kesenian lain, yang diambil bukan wahana itu sendiri, tetapi apa yang dikandung di dalamnya (Damono, 2012: 1-5).

Dalam kasus intermediasi berikut ini, akan ditengok bagaimana intermediasi diberlangsungkan, dari naskah drama "Hamlet" (1602) gubahan William Shakespeare (1564-1616) ke media komik, yang juga disebut cerita gambar atau novel grafis, seperti digubah oleh—penulis teks lebih dulu, kemudian ilustratornya—Dana E. Dutch/Henry Kiefer (1950), Sam Willinsky/Alex A. Blum (1952), Naunerle Farr /E. R. Cruz (1980), Will Eisner (1985), Steven Grant/Tom Mandrake (1990), dan Adam Sexton/Tintin Pantoja (2008).

Pembahasan atas strategi representasi lima komik pertama terdapat dalam Perret (Varnum dan Gibbons, 2001: 123-44), dan diuraikan sebagai tinjauan pustaka. Adapun karena perbincangan ini menggunakan bahasa Indonesia, naskah "Hamlet" terjemahan Rendra digunakan sebagai acuan bahasa Indonesia untuk mendampingi teks aslinya.<sup>1</sup>

## 1.2 Tentang "Hamlet" dan Bab III Adegan 1 B.

"Hamlet" disebut sebagai drama terbaik dalam tradisi balas dendam. Juga disebut yang paling serius, karena mengajukan banyak pertanyaan; selain yang paling bisa dipahami. Karakter-karakter Shakespeare bagaikan sosok dari dunia nyata—manusia hari ini—meskipun kejadian dalam drama berlangsung jauh di masa lalu. Disebutkan betapa penulis-penulis sesudahnya berusaha mencontoh Shakespeare, menjiplak pendahulunya itu. Namun tidak satu pun—bahkan sampai sekarang—dapat meniru karakter Pangeran-nya Shakespeare ini. Hamlet adalah unik (Roma, 2009: vi).

Saat cerita dibuka, Raja Hamlet dari Denmark yang sudah sebulan meninggal, melakukan penampakan, seperti disaksikan Horatio, sahabat Pangeran Hamlet. Sementara itu, Raja Claudius, paman Pangeran Hamlet, yang naik takhta menggantikannya, menikahi Gertrude, ibu Hamlet—artinya istri kakaknya, yang dengan begitu tetap menjadi Ratu. Suatu keadaan yang merawankan jiwa Hamlet, dan menjadi makin rawan ketika akhirnya Hamlet pun menyaksikan penampakan ayahnya, yang kali ini menyatakan dirinya mati diracun Claudius.

Namun, karena yang menyatakannya Arwah (Raja), Hamlet menjadi bimbang. Betapapun jiwanya terguncang

<sup>1</sup>Rendra tidak menerjemahkan sololokui keempat, yang dibahas dalam tinjauan pustaka, maka bagian itu menggunakan terjemahan Landung Simatupang.

oleh pemberitahuan itu, meski penalarannya tetap bertahan. Bukan hanya kemungkinan pembunuhan ayahnya, tetapi perkawinan ibunya hanya dalam sebulan setelah ayahnya meninggal, yang dianggapnya perzinahan (pada masa cerita dibuat bahkan disebut *incest*), pun telah menjadi persoalan kejiwaan. Lapis-lapis kegalauan memenuhi kepala dan hatinya.

Setidaknya dua persoalan cukup jelas sebagai penyebab: (1) Benarkah ayahnya dibunuh oleh pamannya? Sedangkan jika benar, (2) Beranikah ia membalas dendam seperti ditugaskan (arwah) ayahnya?

Hamlet akan menemukan jalan keluar, dengan mempertontonkan adegan peracunan yang sama di depan Raja, melalui acara hiburan sandiwara, agar dapat melihat reaksinya—tetapi itu belum terjadi.

Babak III Adegan 1 B, tempat ungkapan “To be or not to be” yang terkenal itu terucap, adalah adegan solilokui, percakapan dengan diri sendiri, yang dimaksud untuk menunjukkan kegalauan Hamlet.

Dari naskah drama, tentu ini sebuah adegan panggung, dengan kalimat-kalimat yang diucapkan peran Hamlet, yang pada adegan ini situasinya seperti berikut:

Sebelum Hamlet masuk panggung, sudah terdapat peran Raja, Ratu, Polonius penasehat Raja, Ophelia puteri Polonius kekasih Hamlet, Rosencrantz dan Guildenstern kawan-kawan Hamlet. Mereka bicarakan kegilaan Hamlet yang membingungkan, dan usul kedua kawan itu untuk menghiburnya dengan pertunjukan sandiwara. Raja setuju dan kedua kawan itu keluar.

Kemudian Raja pun meminta Ratu keluar, karena Raja dan Polonius akan bersembunyi untuk mengintai, apakah kegilaan Hamlet hanya disebabkan oleh masalah cintanya kepada Ophelia, yang diminta menjauh oleh ayahnya, atau sebab-sebab lain yang tidak dikehendaki—maksudnya tentu apakah Hamlet tahu ayahnya dibunuh. Berikut inilah solilokui Hamlet:

*To be, or not to be, that is the question:  
Whether 'tis nobler in the mind to suffer  
The slings and arrows of outrageous fortune,  
Or to take arms against a sea of troubles*

*And by opposing end them. To die—to sleep,  
No more; and by a sleep to say we end  
The heart-ache and the thousand natural shocks  
That flesh is heir to: 'tis a consummation  
Devoutly to be wish'd. To die, to sleep;*

*To sleep, perchance to dream—ay, there's the rub;  
For in that sleep of death what dreams may come,  
When we have shuffled off this mortal coil,*

*Must give us pause—there's the respect  
That makes calamity of so long life.*

*For who would bear the whips and scorns of time  
Th'oppressor's wrong, the proud man's contumely,  
The pangs of dispriz'd love, the law's delay,  
The insolence of office, and the spurns*

*That patient merit of th'unworthy takes,  
When he himself might his quietus make  
With a bare bodkin? Who would fardels bear,  
To grunt and sweat under a weary life,  
But that the dread of something after death,*

*The undiscover'd country, from whose bourn  
No traveller returns, puzzles the will,  
And makes us rather bear those ills we have  
Than fly to others that we know not of?  
Thus conscience does make cowards of us all,  
And thus the native hue of resolution*

*Is sicklied o'er with the pale cast of thought,  
And enterprises of great pitch and moment  
With this regard their currents turn awry*

*And lose the name of action.*

*(Mengada atau tidak mengada : itulah soalnya;  
manakah yang lebih mulia: rela menderita  
dihujani batu dan panah oleh nasib buruk yang ganas,  
ataukah memberontak menantang ujian kesukaran  
dan mengakhirinya.*

*Mati adalah tidur ----- tak lebih dari itu.  
Dan dengan tidur kita mengakhiri pusing kepala  
dan beribu bencana lainnya;  
-- yang sudah menjadi derita warisan jasad kita.  
Inilah akhir yang dengan suci kita dambakan.*

*Mati, tidur - tidur - barangkali bermimpi.  
Wah, itulah perintangnya. Sebab di dalam tidur itu,  
bila kita sudah lepas dari ikatan dunia fana,  
mimpi yang datang menjadi unsur pengganggu.  
Merenung menyebabkan hidup penuh derita:  
sebab siapakah yang tahan dera dan pukulan waktu,  
kejahatan tiran, penghinaan orang jumawa,  
kepedihan asmara gagal, hukum yang dikhianati,  
kepongahan para pembesar dan keadilan yang dipermainkan,  
apabila ia membebaskan diri dengan pisau belati?*

*Kita sungkan mati dan lebih suka memikul beban,  
hidup berat dalam keluh dan keringat,  
sebab kita tak tahu pasti:  
sesudah mati itu apa?  
Begitulah: merenung menyebabkan kita mengecut.*

*Kesegaran ketetapan hati menjadi kendor oleh pemikiran.  
Rencana besar dan penting sifatnya,  
karena terlalu hanya ditimbang,  
bisa menjadi tak keruan arahnya,  
dan tak pernah menjadi tindakan --- )*

Dalam solilokui ini Hamlet berdebat dengan dirinya sendiri, apakah daya tahan kesabaran yang keliru lebih terhormat daripada perlawanan yang berani. Baris-baris ... rela menderita dihujani batu dan panah oleh nasib buruk yang ganas, atautkah memberontak menantang

ujian kesukaran dan mengakhirinya...disebut sebagai metafor campuran yang mengungkapkan rasa kesia-siaan, dan kegagalannya. Sedangkan...mimpi yang datang menjadi unsur pengganggu. Merenung menyebabkan hidup penuh derita...adalah ungkapan betapa nasib malang bertahan begitu lama (*ibid.*, 66).

Ungkapan...*mati, tidur, tidur—barangkali bermimpi* menunjuk penanda kegamangan jiwa, sementara gagasan bertubi-tubi dari ... *siapakah yang tahan dera dan pukulan waktu, kejahatan tiran, penghinaan orang jumawa, kepedihan asmara gagal, hukum yang dikhianati, kepongahan para pembesar dan keadilan yang dipermainkan, apabila kita membebaskan diri dari pisau belati?... menghasilkan kesimpulan tak pasti seperti... kita sungkan mati dan lebih suka memikul beban, hidup berat dalam keluh dan keringat, sebab kita tak tahu pasti: sesudah mati itu apa?*

Usaha menjawabnya pun hilir mudik dalam ruang tertekan: ... *Sesudah mati adalah rimba gelap yang belum dikenal, pengembara yang ke sana belum pernah kembali; yang kembali berakhir dalam kegamangan: Inilah rahasia yang membuat orang bimbang untuk mati. Orang lebih suka menderita daripada lari ke daerah yang belum dikenalnya.*

Penyimpulannya merupakan dikotomi yang belum dipilih: ... *merenung membuat kita mengecut/rencana besar dan penting sifatnya, karena terlalu hanya ditimbang, bisa menjadi tak keruan arahnya, dan tak pernah menjadi tindakan...*

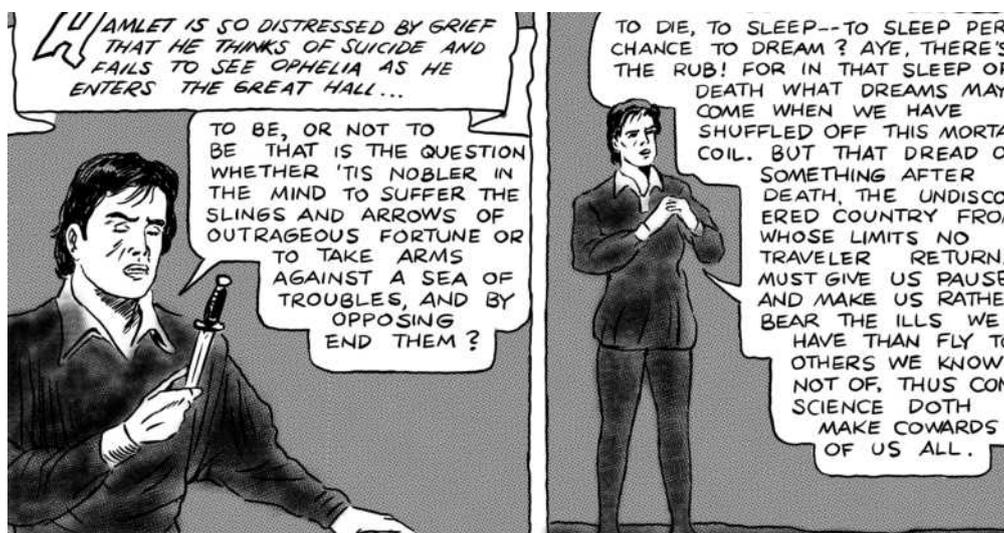
Teks seperti ini mengandaikan, seorang aktor atau sutradara akan menafsirkan solilokui tersebut sebagai pergulatan pemikiran dan kejiwaan—tetapi bagaimana menjadi pengadeganan di panggung, adalah suatu proses intermediasi dari naskah drama ke panggung.

Namun dalam catatan ini, yang akan diperiksa adalah bagaimana naskah “Hamlet”, khususnya Bab III Adegan 1 B, telah mengalami alih wahana ke media komik.

## 2. Lima Kasus dalam Tinjauan Pustaka

2.1 “Hamlet” adaptasi Dana E. Dutch/Henry Kiefer (1950), Seperti terdapat pada komik seri Famous Authors Illustrated, memperlihatkan bagaimana drama itu banyak disunting, bahkan empat solilokui dihapus. Untuk memasuki kehidupan-dalam (*inner life*) Hamlet, pembaca lebih sering membacanya lewat narasi, yang merupakan parafrase atau pengkalimatan kembali penyunting atas tulisan Shakespeare.

Menjelang solilokui Bab III Adegan 1 B itu hanya ditulis: *Hamlet begitu tertekan oleh duka yang membuatnya berpikir tentang bunuh diri.* Tiada agitasi memikat yang memberi kehidupan kepada panil-panil ini. Satu-satunya gerakan adalah lintasan airmata di pipi Hamlet; dan sedikit gerak tangan pada belatinya, yang tidak terperhatikan, karena sosoknya menjauh dalam perpindahan panil, sementara pembesaran balon mengalihkan perhatian. Kata-kata semakin menekan gambar, ketika balon kata-kata ukurannya tumbuh membesar.



Dalam panil pertama, dengan komposisi segitiga yang seadanya, kata-kata terlihat seimbang. Dalam segitiga di kiri bawah, terlihat Hamlet dari pinggang ke atas, menggenggam belati pada sisi tajam; di kanan atas, balon berisi kalimat pertama dari solilokunya.

Dalam panil kedua, sosok Hamlet terlihat utuh, terdesak kerumunan kata-kata ke kiri, ditelan balon yang nyaris memenuhi seluruh halaman panil. Seluruh tubuh mengambil ruang lebih banyak, dibanding hanya paruh atas pada panil sebelumnya. Sambungan kata-kata dari solilokui itu berjejal dalam ruang yang lebih kecil, sehingga panil kedua sepenuhnya terdominasi kata-kata.

Pada versi ini, teks verbal jelas penting. Dana E. Dutch telah banyak menyunting, tapi dengan sangat hati-hati, untuk menghadirkan langkah-langkah pokok yang secara logis membuat Hamlet mencapai konklusi berdasarkan emosi. Betapapun penyuntingan itu mengubah pembobotan dan perpanjangan berbagai alternatif sang filsuf, sehingga menjadi pertimbangan tergesa.

**To die, to sleep—to sleep, perchance to dream? Aye, there's the rub! For in that sleep of death what dreams may come when we have shuffled off this mortal coil. But that dread of something after death, the undiscovered country from whose limits no traveler returns, must give us pause, and make us rather bear the ills we have than fly to others we know not of. Thus conscience doth make cowards of us all.**

Mati, tidur—tidur—barangkali bermimpi. Wah, itulah perintangnya! Sebab di dalam tidur itu, bila kita sudah lepas dari ikatan dunia fana, sebab kita tak tahu pasti: sesudah mati itu apa? Sesudah mati adalah rimba gelap yang belum dikenal, pengembara yang ke sana belum pernah kembali. Menjadi unsur pengganggu. Membuat orang bimbang untuk mati. Orang lebih suka menderita daripada lari ke daerah yang belum dikenalnya. Begitulah: merenung menyebabkan kita mengecut.

Mengurangi 222 kata bagi panil itu menjadi 76, mempercepat keputusan Hamlet untuk tetap hidup sebagai pengecut. Sedangkan 76 kata itu secara visual mengintimidasi, karena memaksa Hamlet dan pembaca; ketimbang membaca teks, pembaca komik menatap gambar untuk melihat apa yang dikatakannya.

Mengabaikan teks membuat perasaan lebih mudah yakin tentang apa yang disampaikan kata-kata, ketika gambar-gambar Henry Kiefer tidak mengikuti kecepatan teks. Walaupun di panel kedua Hamlet telah mendapatkan kembali kecerdasan yang cukup untuk memindahkan tangannya, dari sisi tajam pisau ke pangkalnya, sekarang ia mengarahkan ujungnya ke jantung (tak jelas dalam gambar—sga).

Untuk melambangkan isi emosional dari solilokui, pegambar melukiskan momen paling dramatik, momen perpanjangan pikiran abstrak Hamlet yang berubah sederhana, menjadi ide konkret untuk bertindak: “Apabila ia membebaskan diri dengan pisau belati.”

Hamlet-nya Kiefer tampak mencapai kesimpulan berbeda dari Hamlet-nya Shakespeare, yang bahkan “menjadi tindakan” pun “tak pernah”—Hamlet-nya Shakespeare menyisihkan belati karena kata hati menakutkannya; Hamlet-nya Kiefer, karena Ophelia muncul, yang seperti tertulis sebagai narasi “memutus renungan tak warasnya”.

Gambar-gambar Hamlet dengan belatinya yang nyaris statis, jelas menghadirkan gagasan umum tentang meditasi kompleks ini, tetapi kata-kata dan gambar memberi Hamlet motivasi-motivasi berbeda untuk membuang pikiran bunuh diri.

Petunjuk-petunjuk visual atas latar dan perspektif seperti berselisih dengan kata-kata. Pidato terkenal “To be or nor to be” yang telah mendunia itu tercerabut dari konteks visual yang mapan, yakni dinding tembok ruangan luas Elsinore.

Panil pertama memperlihatkan Hamlet memikirkan bunuh diri, tetapi latar belakangnya hijau musim semi, dan warna menghijau menyarankan kehidupan.

Panil kedua memperlihatkan dirinya menolak kematian, yang lebih dalam, tetapi latar belakang prem (*plum*) menyarankan perkabungan. Potensi memperkaya ambiguitas mungkin luput dari perhatian, karena panilnya tidak mendorong pengamatan dari dekat.

Meski versi Famous Authors Illustrated ini memberi lebih dari sekadar dimensi visual, tidaklah membawa pembaca menukik ke dalam tindakan intelektual solilokui, karena gambarnya tidak cukup mengganti (kata-kata yang hilang dalam suntingan—sga).

Tampak Hamlet berpikir, tapi gagal mencerminkan perkembangan pemikirannya dengan akurat maupun sepenuhnya.

Tantangannya begitu kompleks, sehingga dapat dimengerti betapa pegambar, setelah bergulat menggambarkan monolog-interior abstrak, memutuskan bahwa satu-satunya cara bijak untuk berurusan dengan “To be or not to be” adalah dengan masuk akal tidak usah berurusan dengan itu (Perret dalam Varnum dan Gibbons, 2001: 131-33).

Ikhtisar: Penyuntingan kata-kata mengurangi bobot kebimbangan Hamlet, sementara narasi dan gambar tak mampu menggantikannya.

## 2.2 "Hamlet" dalam adaptasi Sam Willinsky/Alex A.

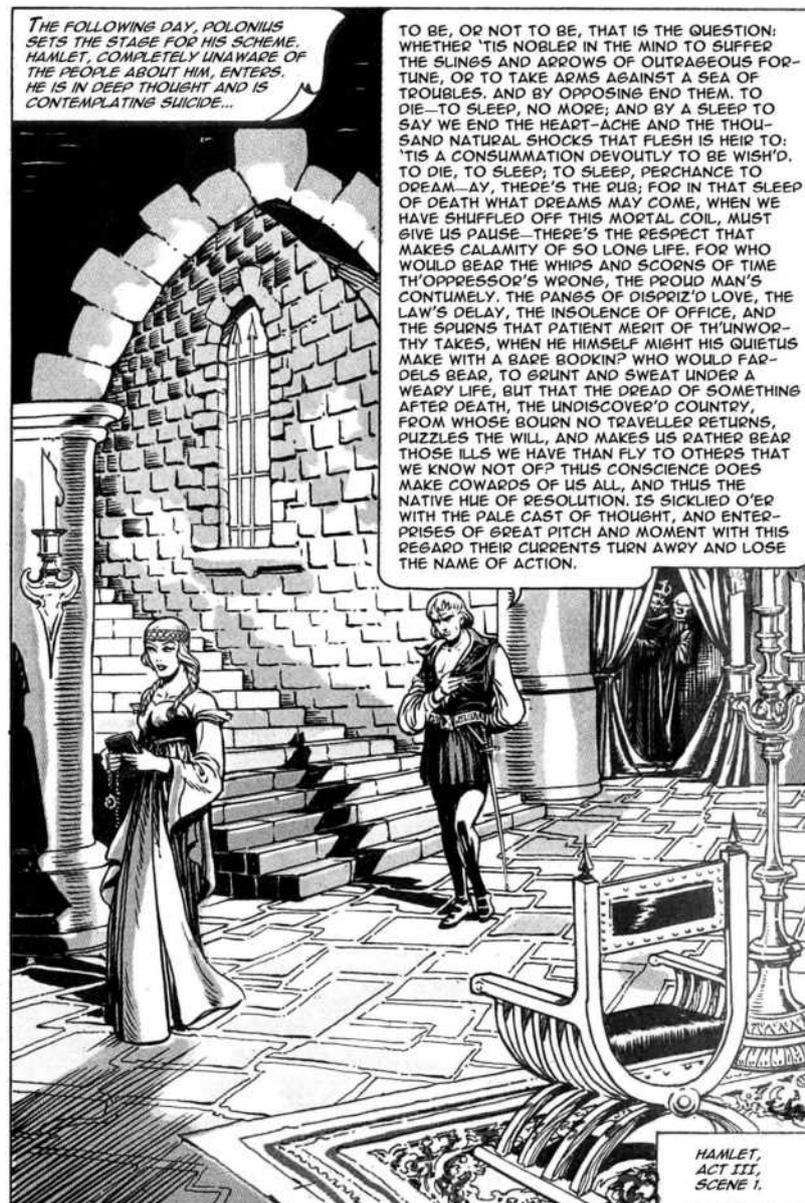
Blum (1952) sebagai seri Gilberton's Classic Illustrated, melakukan hal yang sama: mengalihkan perhatian untuk menjauh dari solilokui—bukan dari kata-kata ke gambar-gambar yang bertentangan dengan kata-kata, melainkan dari kata-kata ke gambar-gambar yang tidak ada hubungannya dengan kata-kata.

Sebagian besar dari panil tunggal yang menggambarkan adegan biara (*nunnery*) berfokus pada jajaran diagonal pengintaian-atas-pengintaian merentang melintasi halaman: Ophelia diawasi Hamlet, yang diawasi Claudius dan Polonius. Teks lengkap "To be or not to be"

dipindahkan ke perempat bagian di kanan atas halaman (seperti panil berikut).

Adapun karena adegan ini berlangsung sebelum Hamlet berkata-kata dengan kejam kepada Ophelia, dalam pemanggungan solilokui mengambil tempat di pentas kosong, supaya perhatian penonton terpaku pada kata-kata Hamlet.

Namun sebaliknya, panil komik ini memberikan gambar seluruh adegan, yakni memperpendek tiga tindak sekuensial menjadi tindakan sewaktu: pertemuan Hamlet dan Ophelia, reaksi mencuri-dengar yang dilakukan Claudius dan Polonius; dan monolog laku-dalam Hamlet

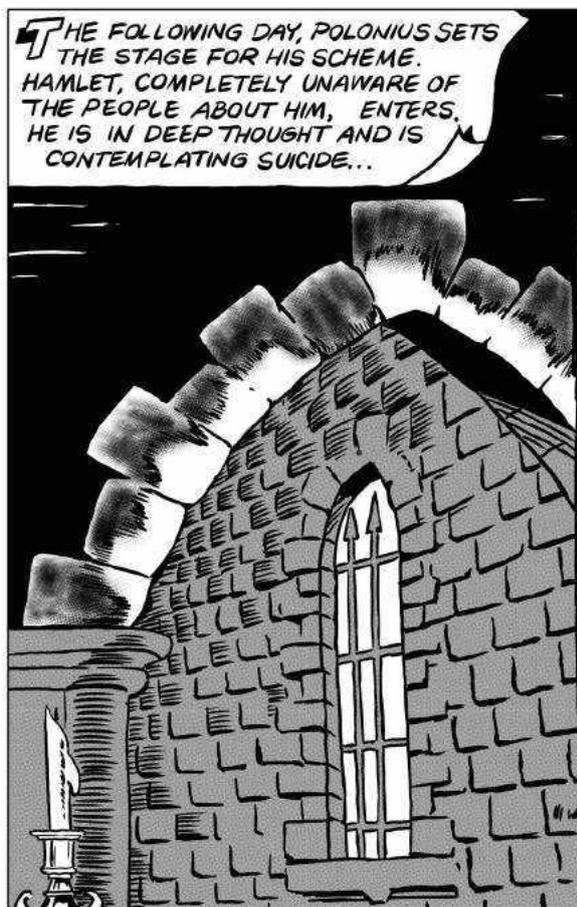


pada solilokui, yang balonnya menggantung seperti awan di latar belakang. Hanya setelah mata menangkap situasi, barulah akan terangkat ke balon besar yang dipadati kata-kata.

Solilokuinya yang diringkas, dikontekstualisasi, dan ditafsir sesuai suasana hati Hamlet pada narasi pengganti (gambar bawah—sga) telah mengundang efek: “Pada hari berikutnya, Polonius mengatur pentas seperti rencananya. Hamlet, sama sekali tidak mengetahui (rencana) orang-orang terhadap dirinya, masuk. Ia tenggelam dalam renungan dan mempertimbangkan bunuh diri.”

Dalam gambar, Hamlet seperti lebih merenungkan Ophelia. Teks berjubel dalam balon, yang tampak menjadi berat itu, membuat pembaca cenderung malas mencocokkan, apakah sebetulnya yang menjadi pikiran. Ini juga kasus yang terjadi dengan versi Famous Authors.

Sebagai gantinya, karena panil sebelumnya mengungkap rencana Polonius, pembaca menggunakan informasi tersebut untuk memperhitungkan makna panil ini, yang menunjukkan rencana aksi pengintaian Polonius dan Claudius atas Hamlet.



© 1952 Willinsky-Blum /Gilberton's Classic Illustrated / remaster: Erwin Prima Arya

Dengan merasakan apa yang dicermati, pembaca akan mengenali bahwa panil ini latarnya menghadirkan kembali dunia lakon. Seperti situasinya yang spesifik, ke mana pun pembaca melihat, akan diakrabkan dengan jebakan: bentuk-bentuk yang mengingatkan ujung senjata mengintai di ujung-ujung tajam kursi, tempat lilin di dekat Ophelia, dan terali besi di jendela Gothic.

Ketegangan meningkat, isyarat-isyarat visual mengarahkan pembaca sama waspadanya seperti Hamlet, maupun sama curiganya seperti Claudius. Jika pembaca mengamati dengan seksama, akan mencatat bahwa objek-objek yang menyarankan spiritualitas terasosiasikan dengan Hamlet, sedangkan objek-objek yang menyarankan kebendaan, bagian dari Raja.

Suatu lengkungan Gothic membingkai Hamlet dan Ophelia, yang berbusana putih serta membawa buku misa dan tasbih. Sebaliknya, tirai merah tua membingkai Claudius dan Polonius ketika mereka mengamati bukan saja kedua orang di depan mereka, tetapi juga kursi emas yang menguasai ornamen dan karpet warna-warni.

Kesan atas agama dan kemurnian terhubungkan kepada Hamlet dan Ophelia; kesan atas kekayaan dan kekuasaan terhubungkan kepada Claudius dan Polonius. Kesan-kesan ini tetap tinggal pada pembaca, ketika perhatian akhirnya bergerak ke atas, tempat balon berisi solilokui.

Mengambil tempat seluruh perempat atas bagian kanan dari halaman, pidato soliter itu seperti memberat ke bawah oleh ketebalan mengerikan dari kata-kata, yang dalam konteks ini menyarankan hakikat dan sesuatu yang penting, seperti empat catatan kaki yang menawarkan definisi-definisi.

Garis-garis yang saling menjepit membentuk massa visual padat, membuat pembaca akan lebih tergoda untuk membaca narasinya, melewatkan solilokuinya, dan menggunakan gambarnya sebagai terjemahan (dari kata-kata), membiarkan pikiran-pikiran terbawa menjadi masa lalu dan masa depan tindakan (*ibid.*, h. 133-6).

Ikhtisar: Meskipun gambar dengan baik menghadirkan lingkungan secara fisik maupun simbolik, tetapi menghindari penggambaran realitas mental Hamlet, dan menyerahkan tugas itu sepenuhnya kepada kata-kata. Betapapun, penataan bagaimana kata-kata ditempatkan pada halaman, justru tidak membuat pembaca terarah untuk membacanya, sehingga akan mendapat simpulan yang keliru.

2.3 “Hamlet” dalam adaptasi Naunerle Farr /E. R. Cruz (1980).

Dalam seri Pendulum Illustrated Classics, para pengubahnya meringkas adegan solilokui “To be or not to be” menjadi pernyataan pendek dalam panil kecil.

Sebagai seri pendidikan, Pendulum jelas mencoba untuk tidak membuat komik biasa, tetapi bacaan klasik bergambar, dengan perhatian pada kata-kata yang berbeda buku-buku komik, tempat kata dan gambar “bekerjasama demi mempercepat arus dan menariknya cerita” (Fago, 1980: 20).

Namun walau ilustrasi bagus dirancang “untuk menarik mata pembaca kepada teks” (Oliphant, 1980: i), yang perbendaharaan bahasanya sederhana dan bermakna tetap, sehingga murid Sekolah Dasar (SD) kelas IV pun dapat menangkapnya, pegambar E. R. Cruz tampak tidak memahami solilokui yang telah mengalami reduksi dalam penyuntingan Naunerle Farr.



© 1980 Cruz-Farr / Pendulum Illustrated Classics / remaster: Erwin Prima Arya

Solilokui “To be or not to be” di sini lebih seperti bisikan singkat daripada monolog interior. Hamlet tidak sendiri dan bukan sosok dominan di dalam panil (meski ini masih bisa diperdebatkan).

Seperti terlihat, yang pertama kali diperhatikan pembaca adalah sosok setengah badan Ophelia, khusyuk membaca buku di latar depan, lupa akan sekitar, termasuk Hamlet, dalam sosok utuh yang agak berjarak di belakangnya.

Tidak seperti berbagai versi komik “Hamlet” lain, seri Pendulum secara tematik menekankan pentingnya kesadaran atas ancaman perang. Jadi, Hamlet-nya Cruz, seperti lebih aktif secara fisik, daripada berurusan dengan filsafat. Bermantel dan berotot seperti adipahlawan (*superhero*), postur Hamlet yang tinjunya terkepal, mengangkat lengan kanan seperti mengancam.

Betapapun, komposisi panil tetap mengalihkan perhatian pembaca dari tinju teracung Hamlet ke kata-katanya. Tergantung di atas kepala Hamlet, dan menguap ke udara, kata katanya adalah pengurangan Farr yang aneh atas solilokui Shakespeare: “Hidup itu menyedihkan. Jika mati seperti tidur, barangkali lebih baik mati.” (*Life is sad. If death is like a sleep, it might be better die.*)

Kata-kata tertegaskan oleh garis horizontal, menandai dasar dari balon lain yang tak kelihatan, “lebih baik mati” meringkas derita emosional dari sebagian besar ujaran yang dihilangkan.

Panil ini seperti menghadirkan dua pikiran: pegambar, berkonsentrasi pada aktivitas visual; dan penulis, yang berkonsentrasi pada aksi di ruang dalam pikiran Hamlet. Walau gambarnya bisa ditafsirkan melawan keringkasan solilokui, penggunaan terang dan gelap dalam panil hitam-putih mengarahkan perhatian kepada kata-kata, yang isinya pengalihan diri. Kebalikan dari sikap menantang Hamlet yang dramatik.

Pada perempat bagian kanan bawah dari panil, Ophelia diterangi dengan baik, di atas perempat bagian kiri atas, kata-kata tampil dingin melawan latar belakang putih. Di tengah panil, kaki Hamlet yang bertenaga terlihat jelas, tubuh bagian atas kurang dapat dipisahkan dari gorden gelap di belakangnya.

Penginderaan pembaca atas kegiatan mental menjadi lebih kuat, baik karena keberototan tubuh sebagian tergelapkan, maupun karena panil penyorotan pada Ophelia membaca juga mendorong pembaca—atas kata-kata dalam wilayah lain yang terlihat terang.

Garis diagonal pada komposisi itu membujur, terutama dari tindak pembatinan (*interior action*) Ophelia yang membaca, melalui tindak kekerasan yang dijanjikan pose mengancam Hamlet, sampai kepada kata-kata yang melibatkan pembaca ke dalam pembatinan Hamlet. Begitu urutannya.

Jika ditujukan kepada murid SD kelas IV, kiranya keseimbangan kata dan gambar bisa diterima, yang pada kilas tatapan pertama seperti terpadu, dan memberat ke aksi fisik pada pusat kegelapan panil. Namun saat mata dan mata-pikiran tergiring kepada kata-kata, akan jadi terguncang, dan tidak akan bertahan untuk dapat melampauinya.

Sangat menarik untuk melihat ketidaksesuaian ini sebagai kompleksitas memikat, tetapi apakah pegambar dan penulis-penyadur bekerja pada silang-tujuan gambar dan kata kata, atau bekerja sama untuk mengarahkan kesan Hamlet yang lebih kompleks, panilnya tidak secara efisien terfokus pada solilokui (*ibid.*, h. 130-1).

Ikhtisar: Dalam analisis ini ditunjukkan bagaimana kata kata dan gambar tidak melebur, tidak juga saling melengkapi, melainkan berjalan sendiri-sendiri, dan gagal menghadirkan kembali gagasan kegalauan psikis maupun filosofis adegan "To be or not to be" dalam naskah drama "Hamlet".

#### 2.4 "Hamlet" dalam adaptasi Will Eisner (1985).

Eisner, perintis novel grafis, dalam kerja teoritisnya, *Comics and Sequential Art* (1985) memilih "To be or not to be" sebagai kasus uji coba untuk menguji situasi klasik "penulis vs. pegambar".

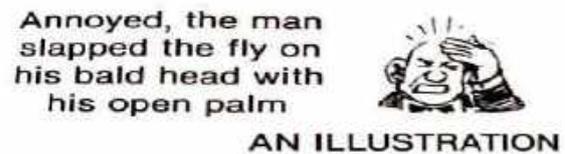
Adaptasi grafik Eisner atas solilokui tersebut "Hamlet on a Rooftop", disiapkan bagi diskusinya atas hubungan antara kata dan gambar, tempat dibedakannya antara dua jenis gambar, 'visual' dan 'ilustrasi':

Suatu 'visual' adalah suatu seri atau sekuen gambar gambar pengganti bagian deskriptif yang diceritakan hanya dengan kata-kata.

Suatu 'ilustrasi' memperkuat (atau menghias) suatu bagian deskriptif. Sekadar mengulang teks.

Contoh yang diberikan Eisner membuat pembedaannya jelas.

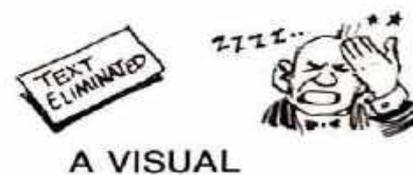
Untuk mengilustrasikan 'ilustrasi', ia memperlihatkan gambar berikut:



© 1985 Will Eisner / Comics & Sequential Art

Bisa disaksikan, gambar ditemani kata-kata yang mengubah gambarnya sendiri: "Terganggu, lelaki itu menepuk lalat pada kepala dengan telapaknya yang terbuka" (Eisner, 1985: 153).

Untuk menjelaskan 'visual' secara visual, Eisner memperlihatkan gambar ini:



© 1985 Will Eisner / Comics & Sequential Art

Contoh-contoh ini begitu teoretis, terlalu teoretis untuk menjadi berguna secara praktis. Gunanya terbatas sebagai cara penjelasan, pada titik ekstrem dari wilayah kemungkinan kemungkinan, tempat baik kata maupun gambar mendominasi.

Dalam komik, ekstrem lainnya, "suatu bagian deskriptif diceritakan hanya dalam kata-kata" sangatlah tidak biasa. Elaborasi Eisner atas definisi dari pengertian-pengertian ini, justru menjadi tidak membantu.

Pernyataannya, "dalam komik gambar-gambarnya adalah visual; dalam buku teks adalah ilustrasi" (*ibid.*, 153) membuka kemungkinan bahwa satu dasar yang jelas bagi pembedaan (apakah gambarnya mengulang teks) akan bertentangan dengan yang lain (apakah sumbernya buku komik atau buku teks). Saat ini terjadi, hasilnya adalah paradoksal dan membingungkan.

Sebagai bagian dari bab suatu pelajaran, contoh Eisner atas gambar visual, orang menepuk lalat di kepalanya tanpa teks, secara paradoksal lebih menjadi ilustrasi dari komentar Eisner daripada hilangnya teks verbal.

Adapun karena pegambar tidak dapat memperlihatkan bagaimana teks telah diganti tanpa teks yang diganti, "Hamlet on a Rooftop" mestinya juga disebut ilustrasi, meski berlaku lebih dari ilustrasi (seperti yang didefinisikan Eisner).

Gubahan Eisner melampaui teoretisasinya dalam "Hamlet on a Rooftop", tempat inti solilokui bukanlah yang dipikirkan sang pangeran filosofis, melainkan apa yang dirasakannya. Dengan memusatkan perhatian pada subteks (teks yang sama dengan pemaknaan berbeda) emosional daripada teks filosofis, Eisner mengubah suatu tokoh berorientasi laga, yang mengungkapkan gerak dari pemikiran abstrak Shakespeare, melalui reaksi bersifat kinetik (seperti dalam ilmu gerak).

Komentar pada tepi halaman, seperti gambarnya, bagai dirancang untuk menggugah empati kepada Hamlet. Dari enam komentar pada lima panil, sebagai misal, lima

bukan hanya memberitahu pembaca, tetapi langsung menanggapi:

- Kelelahan – terpukul oleh besarnya masalah (*Exhaustion— beaten by the enormity of his problems*)
- Mencari kenyamanan ia membiarkan tubuhnya merosot ke bawah sepanjang tembok (*Seeking comfort he lets his body slide down along the wall*)
- Mengasingkan diri ... ke dalam tempat perlindungan ... tidur (*Retreat ... into his refuge ... sleep*)
- Berharap dengan sepenuh daya [.....] (*Wishing with all his might [.....]*)
- Menarik diri ke dalam tidur atau pelupaan, ia terlihat mirip postur sebuah janin (*Withdrawing into sleep or oblivion, he assumes an almost fetal posture.*)



Sementara postur-postur mencolok mengungkap emosi-emosi yang bisa dikenali nyaris oleh siapapun, kata-kata puitik Elizabethan, yang sering mempersyaratkan penjelasan, mungkin menjadi tulisan tak dipahami.

Meskipun balon-balonnya penting secara visual, pembaca mulai mengabaikan teks dan sebagai gantinya menatap (dan membaca) penjelasan-penjelasan di sisi halaman.

Tanpa komentar-komentar penggambar, apa yang dilihat pembaca tampak aneh (*grotesque*): perjuangan filosofis Hamlet nya Shakespeare seketika itu juga disederhanakan dan dibesar-besarkan oleh perubahan bentuk fisik dalam gambar-gambar Eisner.

Mengandalkan “bahasa postur” (*ibid.*, h.115), ilustrasi-ilustrasi sangat memberi Hamlet lebih banyak bahasa tubuh, daripada yang tersarankan oleh solilokunya.

Di atap, Hamlet mencengkram cerobong asap, menggeliat di sekitarnya, dan merosot ke bawah di sampingnya. Kesulitan menggambar “anatomi ekspresif” dengan “nuansa kedalaman makna” jauh lebih besar, ketika pegambar berurusan dengan kerincian pengkalimatan maupun emosi mentah (*ibid.*, h. 111).

Fakta bahwa berfilsafat itu secara visual tidak menarik, membuat pegambar menggantinya dengan ungkapan ketubuhan, yang ternyata berlebihan. Di sini sikap tubuh bernafsu, menggelembungkan kata-kata yang dimaksud untuk menjelaskan. Intensitas desakan Eisner, dengan memberikan aksi fisik, secara ironis memberi kesan adanya ketakpercayaan, bahwa pidatonya sendiri bisa menyentuh perasaan.

Cara Eisner menyelenggarakan eksperimennya, telah menghakimi lebih dulu siapa yang akan menang dalam pertarungan “penulis versus pegambar”.

Eisner memperkenalkan “Hamlet on a Rooftop” sebagai perwujudan pilihan artistik: “Pegambar harus menentukan dari awal apakah yang akan menjadi ‘masukan’-nya; seperti budak mengubah visual yang berada dalam pikiran penulis, atau menaiki rakit kata-kata penulis di atas lautan visual dari pemetaannya sendiri” (*ibid.*, 112).

Istilah “seperti budak”, membuat pegambar yang mengutamakan gambar lebih dulu daripada kata-kata, menjadi tidak mungkin keliru.

Secara teknis merupakan ilustrasi, “Hamlet on a Rooftop” menafsir sama banyak dengan memberi ilustrasi.

Walaupun untuk separuh bagian pertama dari solilokui, Eisner hanya menguatkan ekspresi fisik dari pemikiran, pada paruh kedua, melalui bahasa tubuh dan komentar-komentar, ia mendorong pemahaman yang menyangkal kata-kata dalam balon ujaran.

Saat Hamlet bicara tentang bunuh diri (“apabila ia membebaskan diri dengan pisau belati”/“*when he himself might his quietus make with a bare bodkin*”), ia meletakkan belatinya, mengepalkan tinju, dan komentar di tepi panil menyampaikan kepada pembaca, “mulai membuat masalah untuk menunjang tumbuhnya penyelesaian” (*ibid.*, 117).

Ekspresi kegeraman mengungkap kemarahan kepada “kepongahan” dan “keadilan yang dipertainkan” (“*spurns*”) yang disebutnya—dan kepada Claudius, yang ke-diam-annya ia pertimbangkan (*ibid.*, 120).



© 1985 Will Eisner/ Comics & Sequential Art

Sosok tinggi Hamlet menguasai adipanil (*superpanel*) ketika ia mengacungkan belatinya, pada baris terakhir yang dialamatkan hanya kepada dirinya sendiri. Memberi tahu pembaca bahwa “Rencana besar dan penting sifatnya ... tak pernah menjadi tindakan.” (“*enterprises of great pitch and moment ... lose the name of action.*”)

Sebagai penekanan, “lose” (“tak pernah menjadi”) ditulis besar, dalam huruf-huruf gelap; “the name of action” (“tindakan”) bahkan dalam huruf-huruf yang lebih besar dan lebih gelap lagi. Kata-kata itu menjadi panggilan bagi tindakan, meskipun kata-kata Shakespeare adalah panggilan untuk menyurut tidak melakukan apapun. Komentar Eisner dalam permainan gambar melawan kata sekadar “RESOLVE!” (“PUTUSKAN!”).



© 1985 Will Eisner / Comics & Sequential Art

Suatu panil sisipan (*inset*) sudut kanan bawah menggambarkan Hamlet merunduk, terlihat giginya, berkata, "... soft you now!" ("hentikan renunganmu ...") sementara belati terhenti, ia membuka pintu tangga ke bawah. Bahkan pembaca yang tidak akrab dengan makna Elizabethan dari kata-kata ini ("Wait a minute"/"Tunggu sebentar") bisa melihat ironi di sini, karena suasana hati Hamlet dalam solilokui tiada lain selain jinak.

Betapapun, komentar "SERANG... ia sekarang bergerak untuk melaksanakan keputusannya" ("ATTACK ... he now moves to act upon his" ujaran Hamlet (oleh Shakespeare) dimaksudkan sebagai ironi.

Terjebak dalam emosi-emosi yang ia tanam untuk membangkitkan pembaca, Eisner sekarang memberi ilustrasi naskahnya sendiri menggantikan Shakespeare.

Komentar terakhir dalam "Hamlet on a Rooftop", memberi kesan: pegambar dengan sadar melakukan sesuatu yang lain daripada yang dilakukan sumbernya—lain pula dari apa yang dijelaskannya dengan memberi ilustrasi.

Perhatiannya bergeser dari masalah "penulis vs. pegambar", kepada kemampuan medium untuk mengomunikasikan emosi: "Percobaan ini membantu demonstrasi potensi medium, karena isi emosionalnya begitu universal" (*ibid.*, 121). Sayangnya, usaha sangat berlebihan untuk membuktikan, bahwa seni komik

dapat memperjelas tragedi Shakespeare, menunjukkan kesulitan tersembunyi yang sama besar dengan potensinya.

Pengarahan perhatian Eisner lebih kepada subteks emosional daripada teks verbal. Memberi kesan bahwa kriteria untuk melakukan analisis, tentang bagaimana seni komik terbaca, khususnya dalam konteks suatu teks yang sudah dikenal, derajat penafsiran mungkin lebih berguna, daripada persentase teks visual dan teks verbal.

Dalam menggunakan komentar-komentar untuk memanipulasi tanggapan pembaca, Eisner membangun suatu kebenaran yang diskusi teoretisnya sendiri tidak mengakui: (1) bahwa makna yang dilihat pembaca datang dari sinergi konsepsi pegambar, seperti terungkap dalam komentar-komentar yang sama dengan gambarnya, dan (2) persepsi emosi pembaca, di sini teridentifikasi—dengan emosi—diri Eisner sendiri (sebagai pegambar).

Sebagai percobaan akademik, "Hamlet on a Rooftop" kurang memperlihatkan bahwa seni komik yang begitu berdaya menggambarkan, dapat membuat kata-kata tak perlu. Sebaliknya, justru memperlihatkan bahwa melebihi aksi-aksi fisik, tidak akan mengundang aktivitas mental dalam diri pembaca.

Komentar-komentar tafsiran Eisner terletak di antara kata kata dan pembaca. Pendekatan Eisner membangkitkan bukan hanya kesadaran akan teknik artistik, tetapi juga pertanyaan pertanyaan tentang bagaimana komik dapat menghadirkan proses panjang pemikiran abstrak (Perret, *op.cit.*, 125-30).

Ikhtisar: Dalam pembacaan solilokui "Hamlet", sangat penting untuk menafsirkannya sebagai percakapan batin, dalam kebimbangan dan kegalauan yang tidak menemukan jalan keluar, tetapi berlangsung dalam ketenangan pendalaman—yang sebagai monolog interior membuat ketertataan kata-kata sangat penting, baik oleh aktor di panggung, maupun pegambar pada halaman komik.

## 2.5 "Hamlet" dalam adaptasi Steven Grant/Tom Mandrake (1990).

Tom Mandrake, pegambar "Hamlet" versi baru dari seri Classic Illustrated, memungkinkan pembaca menjadi bagian proses kreatif, dengan membuat pembaca waspada, bahwa kata-kata dan tindakan tidak selalu merupakan kategori-kategori yang berbeda.

Kata-kata sendiri bisa bertindak (*active*), bukan hanya di dalam pikiran Hamlet, melainkan juga secara visual di atas bidang gambar.

Inilah fakta dari panil “To be or not to be”, tempat kuasa kata-kata yang menggerakkan itu, datang dari interaksi pembaca, baik dengan teks visual maupun teks verbal.

Efeknya kuat, tetapi lebih halus dan tak kentara ketimbang dramatik, karena kesadaran yang segera atas teknik akan membuat pembaca berjarak dari kata-kata. Supaya solilokui ini bisa dimengerti dalam sebuah buku komik, pembaca mesti bisa menghayati kata-kata itu sama seperti terhayati oleh Hamlet.

Untuk mencapai ini, Mandrake membuat pembaca peka sampai kepada cara pembagian sekaligus penempatan teks verbal di dalam teks visual, yang melibatkan pembaca sebagai subjek penggubah bersama, maupun dalam pembacaan makna objektif.

Pembaca dibimbing untuk mengambil peran interaktif, sebagai pembaca imajinatif, tempat balon-balon hadir dan hidup, mencerminkan agitasi pemikiran-pemikiran Hamlet, yang melompat-lompat dari gagasan ke gagasan ketika berlangsung perubahan-perubahan emosionalnya.

Dengan banyaknya perubahan arah emosional maupun intelektual, solilokui keempat, “Betapa diriku hanyalah budak petani kasar!” (“*O, what a rogue and peasant slave am I!*”), menawarkan kepada pegambar komik suatu tantangan kompleks, bahwa dalam satu panil besar terjelaskan diskontinuitas logis maupun konsistensi psikologis Hamlet yang kata-katanya berbalik melawan dirinya sendiri. Namun sebelum sampai kepada bagaimana solilokui keempat itu ditata kembali dalam penggambaran, dapat diketahui asalnya yang seperti berikut:

*O what a rogue and peasant slave am I!  
Is it not monstrous that this player here,  
But in a fiction, in a dream of passion,  
Could force his soul so to his own conceit  
That from her working all his visage wann'd,  
Tears in his eyes, distraction in his aspect,  
A broken voice, and his whole function suiting  
With forms to his conceit? And all for nothing! For  
Hecuba! What's Hecuba to him, or he to her,  
That he should weep for her? What would he do  
Had he the motive and the cue for passion  
That I have? He would drown the stage with tears,  
And cleave the general ear with horrid speech,  
Make mad the guilty and appal the free,*

*Confound the ignorant, and amazed indeed  
The very faculties of eyes and ears.  
Yet I, A dull and muddy-mettled rascal, peak  
Like John-a-dreams, unpregnant of my cause,  
And can say nothing—no, not for a king,  
Upon whose property and most dear life  
A damn'd defeat was made. Am I a coward?  
Who calls me villain, breaks my pate across,  
Plucks off my beard and blows it in my face,  
Tweaks me by the nose, gives me the lie i'th' throat  
As deep as to the lungs—who does me this?  
Ha!*

*'Swounds, I should take it: for it cannot be  
But I'm pigeon-liver'd and lack gall*

*To make oppression bitter, or ere this  
I should ha'fatted all the region kites  
With this slave's offal. Bloody, bawdry villain!  
Remorseless, treacherous, lecherous, kindless villain!  
Why, what an ass am I! This is most brave,*

*That I, the son of a dear father murder'd,  
Prompted to my revenge by heaven and hell,  
Must like a whore unpack my heart with words  
And fall a-cursing like a very drab,  
A scullion! Fie upon't! Foh!*

*About, my brains. Hum—I have heard  
That guilty creatures sitting at a play  
Have, by the very cunning of the scene,  
Been struck so to the soul that presently  
They have proclaim'd their malefactions.*

*For murder, though it have no tongue, will speak  
With most miraculous organ, I'll have these players Play  
something like the murder of my father  
Before mine uncle. I'll observe his looks;  
I'll tent him to the quick. If'a do blench,*

*I know my course. The spirit that I have seen  
May be a devil, and the devil hath power  
T'assume a pleasing shape, yea, and perhaps,  
Out of my weakness and my melancholy,  
As he is very potent with such spirits,*

*Abuses me to damn me. I'll have grounds  
More relative than this. The play's the thing  
Wherein I'll catch the conscience of the king.*

(Oh alangkah pendusta dan pengecut hina aku ini!  
 Tidakkah dahsyat bahwa aktor tadi  
 Hanya dalam fiksi, dalam impian tentang gelegak rasa  
 Dapat memaksa jiwanya menuruti anganannya  
 Begitu rupa sampai wajahnya pucat pasi,  
 Berurai air mata, penampilannya nelangsa  
 Suaranya pecah, dan seluruh bahasa tubuh  
 Sesuai dengan anganannya? Dan semuanya tak untuk apa-  
 apa! Untuk Hecuba! Apalah Hecuba baginya, atau ia bagi  
 Hecuba

Maka ia harus meratapinya? Apa yang akan dia lakukan  
 Andai dia punya alasan dan isyarat untuk berkelam duka  
 Yang aku punya? Akan dia genangi panggung dengan air  
 mata, Dia belah gendang telinga penonton dengan ucapan  
 mengerikan, Yang bersalah dia jadikan gila dan yang tak  
 berdosa digoncangkan

Akan dia bingungkan mereka yang tak tahu menahu, dan dia  
 takjubkan Segenap yang melihat dan mendengar.  
 Tetapi aku,  
 Pecundang tumpul berjiwa lumpur ini, lunglai  
 Bagi pengelamun dogol, tak tergerak bertindak

Dan tak bisa berkata apa-apa - tidak, demi nama seorang raja  
 Yang harta milik dan kehidupannya yang tercinta  
 Dirampas secara keji dan terkutuk. Aku pengecut?  
 Siapa menyebutku budak tanpa harga, menempeleng aku,  
 Mencabuti jenggotku dan meniupnya ke wajahku,

Memencet memuntir hidungku, mengatakan aku  
 Pembohong besar - siapa berbuat ini padaku?  
 Wah!

Sialan, mesti kuterima: pastilah demikian halnya  
 Sebab aku berhati merpati, tanpa empedu

Yang bisa menjadikan aniaya tercecap pahit,  
 Atau tentu sudah kukenyangkan semua burung bangkai  
 di langit Dengan isi perut budak itu. Budak kejam dan  
 menjijikkan!

Biadab, khianat, bejat, bangsat yang tiada duanya!  
 Oh, tolongnya aku! Sungguh gagah dan mengesankan  
 Bahwa aku, putra ayahanda tercinta yang terbunuh,  
 Yang didorong menuntut balas oleh surga dan neraka,  
 Mesti mengoceh seperti lonte mengumbar kata  
 Dan memaki-maki layaknya sundal gombal,  
 Babu yang bawel! Ih!

Ayo kerja, otakku. Hm - pernah kudengar  
 Orang bersalah yang sedang nonton drama  
 Saat menyaksikan adegan yang seperti sungguh nyata,  
 Jiwanya begitu terpukul sehingga seketika  
 Terkuakkanlah kejahatannya

Karena pembunuhan, meski tak punya lidah, akan bicara  
 Dengan sarana sakti tak terkira, akan kuminta para aktor  
 itu Memainkan sesuatu yang menyerupai pembunuhan  
 ayahanda

Di hadapan pamanku. Akan kuamati mukanya;  
 Akan kuperiksa cermat wajah itu. Jika dia tersentak,

Tahulah aku bagaimana bertindak. Penampakan yang kulihat  
 Mungkin setan, dan setan punya kemampuan  
 Untuk mengambil bentuk yang menyenangkan, ya, dan  
 barangkali Itu karena kelemahan dan kemurunganku,  
 Sebab atas yang lemah dan murung setan sangat perkasa,

Mempedaya untuk mencelakakan aku. Nanti aku punya dasar  
 Yang lebih kokoh dari ini. Permainan drama, itu dia  
 Di situ akan kutangkap suara hati sang raja.)

Adapun solilokui ini ketika dihadirkan di dalam  
 balon komik, dikelompokkan kembali berdasarkan  
 kesatuan logis dan emosionalnya, yang di sini akan  
 diperlihatkan asal baitnya dengan penomoran dalam  
 kurung.

Oh alangkah pendusta dan pengecut hina aku ini! (1)  
 Akan dia bingungkan mereka yang tak tahu menahu,  
 dan dia takjubkan Segenap yang melihat dan  
 mendengar.

Tetapi aku,  
 Pecundang tumpul berjiwa lumpur ini, lunglai  
 Bagi pengelamun dogol, tak tergerak bertindak (4)  
 Dan tak bisa berkata apa-apa (5)

Tidak, demi nama seorang raja  
 Yang harta milik dan kehidupannya yang tercinta  
 Dirampas secara keji dan terkutuk (5)

Aku pengecut?  
 Siapa menyebutku budak tanpa harga, menempeleng  
 aku,  
 Mencabuti jenggotku dan meniupnya ke wajahku (5)

Memencet memuntir hidungku,  
 mengatakan aku pembohong besar –  
 siapa berbuat ini padaku? (6)

Sungguh gagah dan mengesankan (8)  
 Bahwa aku, putra ayahanda tercinta yang terbunuh,  
 Yang didorong menuntut balas oleh surga dan neraka,  
 Mesti mengoceh seperti lonte mengumbar kata  
 Dan memaki-maki layaknya sundal gombal,  
 Babu yang bawel! (9)

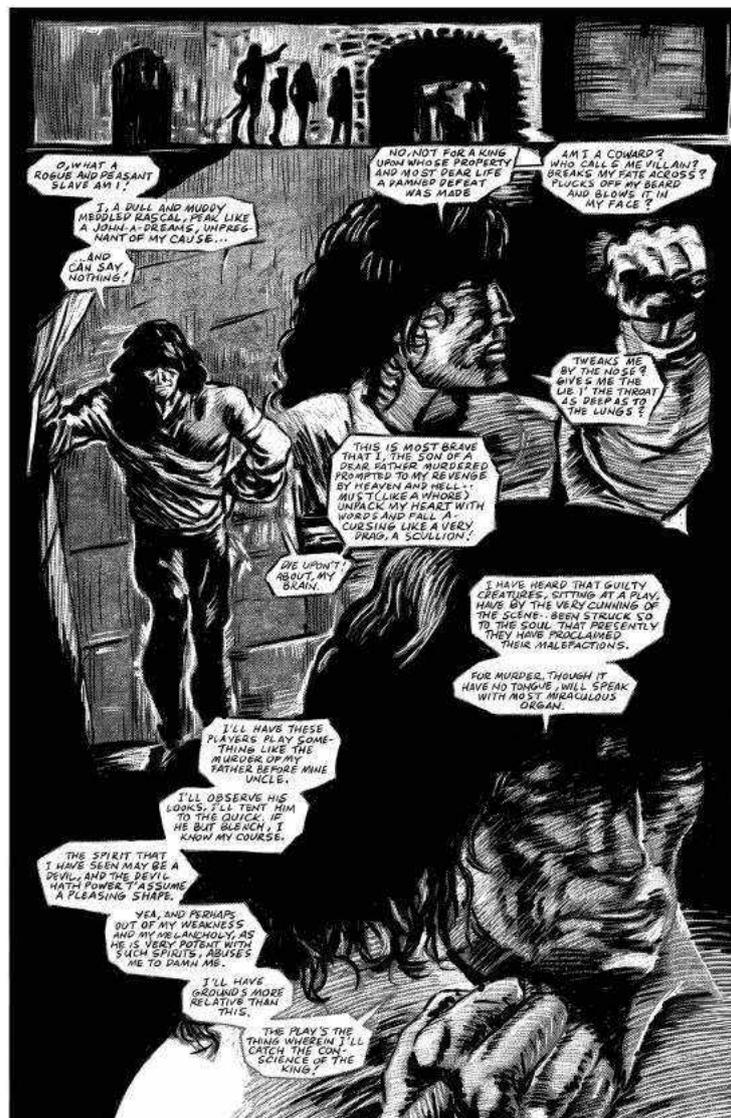
Ih! Ayo kerja, otakku (9).

Hm - pernah kudengar  
 Orang bersalah yang sedang nonton drama  
 Saat menyaksikan adegan yang seperti sungguh nyata,

Jiwanya begitu terpukul sehingga seketika  
Terkuakkanlah kejahatannya (9)  
Karena pembunuhan, meski tak punya lidah,  
akan bicara dengan sarana sakti tak terkira (10)  
akan kuminta para aktor itu  
Memainkan sesuatu yang menyerupai pembunuhan  
ayahanda  
Di hadapan pamanku (10)  
Akan kuamati mukanya;  
Akan kuperiksa cermat wajah itu. Jika dia tersentak  
(10)  
Tahulah aku bagaimana bertindak (11)  
Penampakan yang kulihat

Mungkin setan, dan setan punya kemampuan  
Untuk mengambil bentuk yang menyenangkan (11)  
ya, dan barangkali  
Itu karena kelemahan dan kemurunganku,  
Sebab atas yang lemah dan murung setan sangat perkasa  
(11) Mempedaya untuk mencelakakan aku (12)  
Nanti aku punya dasar  
Yang lebih kokoh dari ini. Permainan drama, itu dia  
Di situ akan kutangkap suara hati sang raja (12)

(Bait 2, 3, dan 7 tidak digunakan; penyuntingan  
seperti ini tidak dilakukan bagi pengelompokan  
ke dalam balon-balon komik bagi solilokui 5 di  
halaman sebelumnya—sga).<sup>2</sup>



Gambar 9. © 1990 Grant-Mandrake / Classics Illustrated 5

<sup>2</sup>Shakespeare sendiri tidak menuliskannya sebagai "bait-bait", ini merujuk penomoran/pembagian per 5 baris naskah "Hamlet" dalam buku pelajaran Oxford School Shakespeare (2009), untuk menunjukkan bagaimana solilokui keempat itu telah disunting.

Kembali kepada tantangan kompleks, bahwa dalam satu panil besar terjelaskan diskontinuitas logis maupun konsistensi psikologis Hamlet yang kata-katanya berbalik melawan dirinya sendiri, Mandrake mengatasi masalah dengan membelak belokkan mata rantai balon dalam suatu kurva, masing masingnya terdiri dari suatu unit logis atau emosional dari monolog interior.

Jadi dibuat tiga perspektif berbeda yang terpisah-pisah atas monolog interior Hamlet, sementara pembaca terpandu untuk melalui argumen demi argumen.

Balon-balon yang berkisar sekitar Hamlet menekankan perpindahan, dari kemarahan tak terkendali yang tidak berguna untuk dirinya sendiri, sampai perencanaan matang langkah pertamanya, atas pembalasan dendam kepada Claudius.

Dalam balon-balon pertama berisi bagian-bagian solilokui keempat dari matarantai yang banyak itu, yang terakhir, balon terkecil, menyatakan bahwa Hamlet: "tak bisa berkata apa apa" ("*can say nothing*").

Adapun karena lebih dari tiga belas balon ujaran mengikuti satu balon yang mengisolasi fragmen ini, penegasan bahwa Hamlet berada dalam keadaan kehilangan kata-kata semestinya mengingatkan pembaca untuk mempertimbangkan "tak bisa apa-apa" ("*nothing*") yang mengikutinya: Hamlet "mengumbar kata" ("*unpack [his] heart with words*") yang tampak sebagai "liar dan berpusing" ("*wild and whirling*") seperti perubahan suasana hatinya.

Namun setelah "Ayo kerja, otakku" ("*About, my brain*"), terisolasi dalam balon kecil, yang melengkapi perputaran bak jarum jam balon-balon dari tempat berdiri Hamlet, sekitar close up wajah, lantas balik ke tempat berdiri Hamlet, baris-barisnya dengan cermat dipilah, dan secara strategis ditempatkan untuk mencitrakan gerak pikiran Hamlet yang logis, dengan tujuan baru. Secara mencolok, pada sekuen balon-balon selanjutnya, berlawanan dengan arah jarum jam sekitar close up wajah yang lebih besar, dua balon yang pertama secara visual terkumpul dalam pikirannya—menentang rambut hitam yang jatuh di dahi Hamlet.

Balon-balon ini menceritakan sumber dari rencananya: ingatan bahwa sandiwara memiliki daya menggerakkan "orang bersalah" ("*guilty creatures*") untuk menyatakan "pembunuhan" ("*malefactions*").

Dalam dua balon berikutnya, Hamlet menerapkan pengetahuan ini kepada masalah yang sedang

dialaminya. Lantas perhatian baru tentang apa yang telah direncanakannya menyambar: "Penampakan yang kulihat mungkin setan," ("*That spirit that I have seen maybe a devil*").

Pada titik balik ini balon-balon berbalik arah, untuk mengantre dalam suatu mata rantai diagonal dari empat unit ujaran yang berdekatan, tertata oleh perkembangan argumen yang berbalik menjadi rencana tindakan: Hamlet menyimpulkan bahwa "Permainan drama, itu dia/ Di situ akan kutangkap suara hati sang raja" ("*the play's the thing wherein [he'll] catch the conscience of the king*") dan, bukan kebetulan, menguji moralitas Arwah.

Sementara mata pembaca menyapu panil sebelum merenungkan kata-kata, kesan keseluruhan adalah ketakterpisahan yang tertetapkan menjadi tertata.

Ini karena penempatan balon-balon dan pembagian kata kata di antara balon-balon itu, memperjelas pikiran-pikiran yang dikandungnya, dan karena perspektif visual pembaca pada Hamlet berubah, sementara Hamlet sendiri berubah-ubah perspektif atas diri dan tugasnya (sehingga ia) melepaskan emosi dan menerapkan kecerdasannya.

Komposisi dari panil ini membuat pembaca sulit melewati pengarahannya kembali energi Hamlet, dan mudah mengamati bagaimana gambar-gambar bekerja untuk menekankan perubahan ini.

Mengenali teknik-teknik yang digunakan untuk menghadirkan solilokui keempat, membuat pembaca bersiap untuk menanggapi secara lebih penuh, atas struktur yang lebih subtil, yakni halaman berisi solilokui paling termasyhur, solilokui kelima.

Pembentukan lebih jauh dari tanggapan pembaca terhadap panil "To be or not to be" datang dari tata letak halaman halaman. Panil ini tidaklah mengada dalam isolasi. Latar yang segera muncul adalah lingkungan fisik pada halaman, tetapi posisi di dalam arus naratif menggubah latar emosional, yang mempengaruhi penafsiran pembaca lebih jauh.

Bagaimana pembaca menanggapi solilokui Hamlet terkenal ini, sebagian tergantung apa yang diberikan pembaca: pertama, suatu pengertian atas kebutuhan Hamlet untuk mengatasi keragu-raguan tentang balas dendam, sebelum Raja menjadi waspada bahwa Hamlet bisa berbahaya; kedua, suatu kesadaran baru dari dimensi spiritual dalam diri Claudius, yang membuat tanggapan pembaca terhadap solilokui "To be or not to be" menjadi rumit.

Dalam sekuen tiga halaman dari "Oh alangkah pendusta dan pengecut hina aku ini!" ("*O, what a rogue and peasant*

*slave am I!*”) ke “To be or not to be”, penempatan solilokui-solilokui Hamlet dan Claudius tentang pemeriksaan-diri, pada halaman-halaman yang berdampingan, menekankan meningkatnya urgensi bagi Hamlet untuk mengubah cara dari pikiran ke tindakan.

Bagian kiri dari dua halaman ini, tidak segera memperlihatkan Hamlet membuka jalan ke suatu rencana, dibanding bagian kanan yang memperlihatkan Claudius segera bertindak.

Pada halaman Claudius, ketegangan meningkat oleh penyuntingan Steven Grant pada naratif: karena pembaca tidak melihat Polonius mengusulkan kepada Claudius untuk mengintai Hamlet dan Polonia, Claudius seperti (masih) memikirkan rencananya, bahkan ketika melangkah maju untuk melaksanakannya.

Bahwa Raja muncul dengan seketika, menemukan sekaligus menentukan, meningkatnya pengertian pembaca atas tekanan dramatik kepada Hamlet; dan bahwa halaman-halaman ditata berdampingan, juga mendorong pembaca untuk membandingkan cara kedua orang itu berperan.

Adapun karena pembaca lebih melihat yang dilakukan Claudius daripada Hamlet, pembaca tidak akan berharap orang yang tergesa dan kurang pikir akan mengkhianati dirinya pada saat pertunjukan, dengan kehilangan kendali-diri.

Pembaca akan mulai bertanya-tanya apakah Hamlet memahami karakter “lawan tangguh” (“*mighty opposite*”)—nya, dan karena itu apakah ia mampu menunaikan tugas yang diberikan oleh Arwah—untuk membalas dendam, (dan karenanya) sangatlah membantu untuk mengenal musuh sama baiknya dengan mengenal diri.

Lebih jauh lagi, sebagai hasil penjajaran panil-panil Mandrake, pembaca—seperti juga Hamlet—akan terkacaukan oleh keraguan-keraguan atas keputusannya. Sementara di halaman kiri Hamlet memutuskan bagaimana untuk “kutangkap suara hati sang raja” (“*catch the conscience of the King*”), di halaman kanan kata hati Claudius terpergok dalam pemasangan jebakannya sendiri.

Meskipun Hamlet menganggap Raja adalah pembunuh, Raja Claudius memperlihatkan kesanggupan merasa, yang tidak biasanya terdapat pada pembunuh; apa yang dirasakan begitu salah tentangnya tidak terbenarkan, mungkin saja yang terlihat itu sebetulnya kemunafikan yang disebutkan Polonius, ketimbang pembunuhan—suatu suara hati yang kepekaannya tidak bisa menyenangkan (ketika) terjebak dalam kepura-puraan.

Kebulatan tekad Hamlet untuk bergerak melawan pamannya, yang tiga panil sebelumnya seperti mengagumkan, menjadi sesuatu yang mengganggu, ketika pembaca kurang pasti apakah Claudius pantas mati.

Halaman-halaman yang berurusan dengan Claudius membuat pembaca takut kepada Hamlet dan merasa, setidaknya sejenak, lebih menghargai Raja yang bermasalah. Tanggapan seperti ini berfungsi merumitkan pendekatan pembaca terhadap solilokui terkenal itu. Menilai kembali Raja, menggiring pembaca untuk juga menilai kembali Hamlet—mencari bukti bahwa Hamlet telah menimbang dengan tepat. Namun panil “To be or not to be” tidak dengan mudah menentramkan pembaca yang memandang positif sang tokoh dan kata-katanya.

Untuk membuat solilokui ini menjadi fokus halamannya, Mandrake menata kebergandaan lapisan-lapisan pada bidang bidang perhatian: halaman, panil di dalamnya, kata-kata di dalam panil, dan sosok di dalam kata-kata.

Efeknya adalah suatu persegi panjang konsentrik, yang menjerat maupun mengarahkan perhatian kepada sosok Hamlet.

Mata pembaca pertama kali akan melihat halaman secara keseluruhan, lantas bergerak ke dalam panil, ke bawah melalui sekuen balon-balon, dan lebih jauh ke dalam kepada sosok Hamlet.

Komik menuntut jenis pembacaan yang berbeda dari sekadar pembacaan tata letak suatu halaman tercetak, yang membawa mata dari kiri ke kanan, baris demi baris, dari atas ke bawah: seperti ditunjukkan Ronald Schmitt, “Pembermaknaan dan makna tetap terus-menerus tertunda ketika mata... melompat di antara kata-kata dan gambar-gambar, melingkar-lingkar, berzigzag, dan sering menyela segenap proses untuk meninjau ulang informasi dengan cara baru” (Schmitt, 1991/2: 158).

Dalam medium ini, bersama dengan Bergeraknya mata, pikiran juga bergerak, menetapkan dan menafsirkan kembali dengan gesit. Gambar-gambar Mandrake membuat pembaca tetap menakar teks verbal melawan konteks visual, merenungkan analisis Hamlet: mengapa manusia tak bertindak dan bagaimana kebenaran berlaku kepada dirinya.

Terutama dalam solilokuinnya, berpikir *adalah* berperan dan mengarah kepada tindakan lebih jauh. Pikiran Hamlet adalah panggung tempatnya berlatih.

Panggung bagi panil—yang memungkinkan pembaca memandang ke dalam pikiran Hamlet—adalah halaman itu sendiri, yang berfungsi sebagai adipanil (*superpanel*).

Parapet atau dinding Elsinore di latar belakangnya, mengingatkan kembali pembaca akan beban yang ditimpakan Arwah ketika muncul di sini.

Pada kaki halaman, laut yang mengempas tampak biru tak alamiah, bertentangan dengan warna-warna netral halaman itu. Secara visual, “Denmark adalah penjara” (“Denmark’s a prison”) bagi Hamlet, yang terkurung oleh tebing dan kastil dan laut—oleh rumah.

Panil-sisipan (*inset*) memperlihatkan Hamlet berjalan di suatu serambi, yang tiang-tiang dan lengkungan membuat susunan bayangan diagonal, seperti jeruji, melintasi lantai. Tembok hitam, yang tampak berat menekan ke

bawah pada tiang-tiang ramping, menambah pengertian pembaca atas terdapatnya jebakan dan bahaya.

Suatu lintasan gelap bayangan, menggemakan lereng tebing pada adipanil, secara diagonal menyayat ke bawah menuju laut. Seluruh panil sisipan menusuk dengan kuat ke bawah dan seolah meluncur ke dalam laut.

Tanpa penahan apapun pada batas putih, panil-dalam (*inner panel*) ini tampak seperti mau menyelam. Secara ironis, pada momen itu, teks menyampaikan kepada pembaca bagaimana “merenung menyebabkan kita mengecut” (“conscience doth make cowards of us all”), memalingkan pembaca dari kematian yang nyaman.



Meskipun kata-kata penuh risiko menjerumuskan Hamlet dalam lautan berpijar yang asing dan mengganggu, balon terakhir lolos dan bebas dari panil ke dalam selingkung laut, seperti mau mengatakan kepada pembaca bahwa “rencana besar dan penting [...] tak pernah menjadi tindakan” (“*enterprises of great pith and moment [.....] lose the name of action*”).

Pergerakan balon-balon itu ke bawah, yang mencerminkan semakin gelapnya renungan Hamlet, tertahan, secara visual memberi kesan terdapatnya kuasa pemikiran perihalnya atas rasa itu sendiri: balon-balon yang menurun dengan kasar menyudut berdampingan.

Itulah saat pertimbangan Hamlet berbalik, dari alasan alasan manusia dapat bunuh diri, ke alasan berlebihan bahwa manusia tidaklah melakukannya. Balon-balon ujaran yang mengikuti Hamlet berubah saat pikiran-pikirannya berubah. Dari balon ke balon, pembaca menjejaki langkah-langkah logis dalam argumen internal, mengikuti gerak kembali dan maju lagi dari perubahan-perubahan keputusannya. Balon-balon itu terbagi ke dalam tiga mata rantai.

(1) Dalam enam balon pertama, di belakangnya, Hamlet mempertimbangan apakah jadi atau tidak, masih melekat pada alternatif kedua.

(2) Terdiri dari tiga balon, datang dari belakang ke samping Hamlet, menguraikan secara agak terperinci transisi logis: dari membayangkan siksaan yang akan dihadapi setelah mati karena bunuh diri, sampai menyeimbangkan derita itu dengan derita sepanjang hidup.

(3) Tujuh balon, bergerak mendahului Hamlet, ke bawah panel menuju ke laut, sampai Hamlet mengenali bahwa “kita tak tahu pasti: sesudah mati itu apa?” (“*dread of something after death [...] puzzles the will*”). Balon-balon kemudian belok melintas di dasar panil-sisipan sampai, akhirnya, balon kecil yang melambangkan renungan Hamlet (“merenung menyebabkan kita mengecut”/“*Thus conscience does make coward of us all*”) melampaui panil dan tercebur ke laut, dengan “tak pernah menjadi tindakan” (“*lose the name of action*”)—ironisnya, bunuh diri adalah suatu tindakan.

Tidak semua pembaca yang melihat panil ini akan berpikir, bahwa balon terakhir dari solilokui melakukan apa yang tak dapat dilakukan Hamlet.

Namun yang menghargai bagaimana pembagian teks dan penempatan balon-balon memperjelas tahap tahap argumen Hamlet, akan setuju dengan Greg Cwiklik bahwa “Adalah sangat naif untuk memandang balon kata-kata sekadar penyampai netral dari teks” (Cwiklik, 04/1999: 64).

Dalam versi ini, solilokui terkenal Hamlet muncul bukan dalam balon dengan gelembung, yang biasa disebut balon renungan, tetapi dengan balon berekor, atau balon kata-kata, yang menampung ucapan lisan, yang dalam hal ini ditujukan kepada pembaca.

Daniel Seltzer menunjuknya sebagai efek permainan aktor Shakespearean di panggung, untuk penonton, ketika membawakan solilokui itu: “Karena aktor biasanya menggarap ujaran untuk penonton, yang mungkin mendapat respon langsung, bahkan pada masanya penonton bisa membentuk hubungan yang sungguh-sungguh kreatif dengan aktor.” (Seltzer dalam Muir dan Schoenbaum, 1971: 49).

Untuk menghasilkan interaksi sejenis, penempatan balon kata-kata, dan pembagian gagasan di antaranya, melibatkan pembaca sebagai ko-kreator dari makna panil itu. Peran itu dapat diambil pembaca secukupnya saja, karena panil-panil ini tertata dengan pembalikan halaman yang bagus sekali, sehingga solilokui mashur ini membawa kejutan, yang membuat pembaca mempertanyakan apa yang terlihat: seseorang “dalam tindakan sebagaimana malaikat, dalam pengertian sebagaimana dewa” (“*in action how like an angel, in apprehension how like a god*”), yang dalam penampakannya tampak seperti makhluk buas.

Dalam panil “To be or not to be” ini ujarannya jelas, tetapi pengujarnya tetap merupakan misteri.

Pada momen yang paling cerdas dari sandiwara ini, sosok tragik digambarkan tidak sepenuhnya sebagai manusia, “binatang teladan” (“*the paragon animals*”), tetapi sebagian sebagai “mahluk buas yang menghendaki perbincangan bernalar” (“*a beast that wants discourse of reason*”).

Kaki Hamlet di sini terkesan seperti kaki dan kuku kambing, dan wajahnya memberikan suatu penampakan bermulut dan hidung binatang, dengan potongan kecil bayangan di bawah dagunya.

Efek visualnya berguna untuk menggarisbawahi ironi struktural sandiwara tersebut; ketika Hamlet melakukan imitasi atas dalih dan rencana jahat Claudius, Hamlet tumbuh lebih seperti manusia yang terbandingkan dengan *satyr*.<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Mitologi Yunani: manusia bertelinga dan berekor kuda; mitologi Romawi: manusia dengan telinga, ekor, kaki, dan tanduk kambing—keduanya penggambaran hantu hutan yang penuh nafsu.

Penampakan seperti binatang, juga mempersiapkan pembaca untuk mengenali, bahwa meski pikirannya tajam, Hamlet sang cendekiawan halus ini, yang terakhir kali terlihat mendera dirinya sendiri, sampai (merasa harus) membunuh, bersikap seperti orang kejam terhadap Ophelia.

Penglihatan yang mengganggu dari tokoh Shakespeare paling falsafi ini, mengingatkan pembaca bahwa setiap orang memiliki sifat ganda, dengan kualitas malaikat maupun binatang, yang mengundang refleksi.

Pemikiran pembaca berpindah dari Hamlet kepada dirinya sendiri, dan kepada apakah atau bagaimana pembaca akan mempertimbangkan yang disaksikannya.

Saat abstraksi dan generalisasi menjauhkan Hamlet dari masalah-masalah yang menyiksanya, pembaca juga terjauhkan dari Hamlet oleh perspektif visualnya. Suatu pemandangan jarak jauh yang mengingkari keakraban dan menuntut analisis.

Berbagi pemikiran pribadi, yang menarik pembaca ke dalam hubungan personal dengan pembicara, perspektif yang lebih ketat pada Hamlet akan tampak lebih alamiah, tetapi dalam panil solilokui Mandrake, pembaca, seperti dewa-dewa, melihat ke bawah, pada yang fana (ketika) menghadapi kefanaan.

Kata-kata Hamlet tidak menggambarkan situasi yang terbatas pada Elsinore, atau kepada penderitaannya; seperti diucapkan Silvira, "Ujarannya hadir bebas dari waktu dramatik. Bagaikan melayang-layang sepanjang keseluruhan tindakan (Silvira, 1985: 195).

Apa yang melayang-layang di sekitar Hamlet dalam panil ini, di atas suatu dataran antara Hamlet dan pembaca, terdapatlah kata-kata Shakespeare.

Dalam medium ini, tempat suara terlihat, perspektif pandangan dari atas membuat pembaca melihat—secara harfiah—melalui ujaran kepada pengujar, dan melalui kata-kata pengujar ke kondisi manusia.

Gambar-gambar secara paradoksal mengasingkan pembaca dari manusia-binatang, yang mungkin menjadi artikulasi perasaan pembaca (Perret, op.cit., h. 136-44).

Ikhtisar: Pembahasan yang rinci ini bermaksud menunjukkan, bahwa komik sebagai paduan gambar dan kata-kata mampu menerjemahkan suasana hati dan lintas pikiran Hamlet yang serba halus, rumit, sekaligus menekan perasaan, dalam suatu paduan yang seimbang dengan sumber asalnya, yakni susastra drama. Dalam dominasi pendekatan seni teater, sebagaimana naskah itu

ditujukan, baik pemanggungan maupun pemeranannya, versi Grant-Mandrake ini dalam perbandingan dengan empat versi komik "Hamlet" lain dianggap sebagai pencapaian terbaik dalam penataan kata-kata sebagai bagian dari naratif cergam (cerita gambar)—yang merupakan bukti keberdayaan komik.

## 2.6 Segi Tiga Permainan-Antara: Pembaca Sebagai Ko-Kreator

Meletakkan muatan teks yang benar di tempat yang tepat di dalam gambar itu "lebih kimiawi ketimbang ilmiah" (McCloud, 1993: 161).

Berpuluh tahun, komikus telah bereksperimentasi dengan cara-cara menghadirkan solilokui Shakespeare paling terkenal: meningkatnya (Kiefer, 1950), memadatkannya (Blum, 1952), mengganti dengan teks lain (Cruz, 1980), menekankan subteks emosional (Eisner, 1985), membagi di antara sejumlah balon (Mandrake, 1990).

Para komikus ini, dengan berbagai cara, berusaha menambahkan daya tarik visual kepada laku statis bersolilokui, tetapi hanya Mandrake membuat teks sebagai kehadiran yang hidup dalam adegan.

Pembaca tidak hanya membaca melalui balon, tetapi berpikir melalui pembagian logis dari perenungan Hamlet, seolah bersamanya melangkah maju; seperti penggubah, pembaca secara sadar bekerja untuk membuat makna dari kata dan gambar.

Panil "To be or not to be", yang mencerminkan perenungan Hamlet atas berpikir tentang berpikir, mengungkapkan bahwa Tom Mandrake—setidaknya sebagian—merancang bagi teater dari pikiran.

Solusi elegannya kepada masalah kehadiran solilokui ini, dalam pemahaman visual mungkin akan menyenangkan Shakespeare, yang dalam prolog dramanya, "Henry V", meminta penonton menambahkan "daya imajiner" bagi gubahannya. Berarti memang tiada jawaban pasti, manakah pendekatan yang paling efektif atas cara komik membuat solilokui filosofis ini menjadi hidup.

Pembaca yang menganggap ketubuhan intensif Eisner menarik, tidak akan terpesona ataupun tertantang oleh bentukan subtil "To be or not to be" Mandrake.

Menghidupkan pikiran abstrak, idealnya lahir dari permainan-antara (*interplay*) dari (1) kata-kata penulis naskah, (2) gambar-gambar komikus, serta (3) imajinasi dan keterlibatan pembaca. Walaupun pada umumnya

dipercaya bahwa “komik itu visual, bukan medium kerja otak” (McKenzie, 1993: 50), sinergi yang menghidupkan “Hamlet”-nya Mandrake datang dari interaksi kata dan mata pikiran (*mind's eye*) sama besarnya dengan yang datang dari gambar (Perret, op.cit., 144).

Apabila pencapaian Mandrake dapat dianggap sebagai kemungkinan tafsir terjauh dibanding Kiefer, Blum, Cruz, dan Eisner, akan ditemukan bahwa tantangan menerjemahkan meditasi Hamlet ke dalam gambar-gambar dapat dilakukan, jika perkembangan pemahaman Hamlet digambar bukan oleh pegambarnya, melainkan dari pembaca.

Disadari atau tidak, ketika membaca cenderung terdapat pemertalian (*attribution*) sebagian dari aktivitas berpikir pembaca, terhadap inspirasi visual bagi aktivitas tersebut. Kalau buku membolehkan pembacaan di antara baris, buku komik mewajibkan pembacaan di antara panil.

Saat pegambar memanipulasi keterlibatan imajinatif pembaca secara efektif, pembaca melakukan lebih dari sekadar mengisi jarak antara aksi tergambar: pembaca menjadi ko-kreator dari makna cerita, yang memang relevan dalam aktivitas membaca komik (*ibid.*, 136).

### 3.1 “Hamlet” Gaya Manga: Masalah

Pada “Hamlet” versi Sexton dan Pantoja (2008) yang bergaya manga, suatu genre komik yang berasal dari Jepang, terdapat sebuah argumen dalam pengantarnya. Pokok-pokok pikirannya sebagai berikut:

- Naskah-naskah drama Shakespeare mencapai keabadian, antara lain karena kemungkinan teradaptasinya yang tidak terbatas.
- Dalam berbagai hasil akhir, naskah-naskah itu telah ditambah ataupun dipotong, dalam adaptasinya ke berbagai media.
- Manga dianggap sebagai medium yang secara alamiah cocok untuk gubahan Shakespeare, bukan sekadar karena visual, melainkan lebih visual dari produksi panggung. Dengan tidak terikat oleh realitas fisik panggung, komik manga dapat menggambarkan situasi apapun.
- Dalam komik manga, aspek verbal gubahan Shakespeare dapat dipertahankan, dan sebagai kelebihan dari panggung, dapat dibaca berulang-ulang. Terutama untuk solilokui solilokui yang

panjang rumit dan tidak selalu dapat langsung dipahami. Di panggung, kata-kata yang sulit cenderung lewat tak terserap.

- Khusus untuk “Hamlet”, disebutkan sangat cocok karena penuh aksi, mulai dari adegan hantu sampai pertarungan anggar; dan untuk solilokui disebutkan tentang kesempatan membaca dan membaca kembali dalam konteks kehadiran visual yang telah disebutkan (Sexton, 2008: 1-4)

Untuk ini dapatlah dicatat, apa yang disebutkan sebagai kekhususan manga sebenarnya merupakan kekhususan media komik pada umumnya. Berarti yang mesti ditambahkan adalah kekhususan manga, yang membedakannya dengan komik biasa—tetapi ini tidak akan diuraikan tersendiri, melainkan diimbuhkan dan digunakan sebagai acuan yang ditunjukkan.

Sedangkan yang menjadi masalah, bagaimanakah dengan keunikannya itu komik manga akan mengalihwahkan “Hamlet” secara berbeda dari komik biasa?

## 4. Teori dan Metode

### 4.1 Teori Pengucapan Grafik

Dalam teori ini komik disebut grafiasi, dan pegambarnya grafiator. Dalam grafiasi, yang terdiri dari (1) gambar, (2) narasi, dan (3) tanda, terdapat jejak-jejak (*‘trace’*) yang disebut (1) refleksi, (2) gejala, dan (3) indeks dari narator (bukan grafiator), sebagai naratif yang akan diterima oleh narati (*narratee*) di dalam ruang naratif.

Pengertian “di dalam ruang naratif” ini memerlukan sedikit imajinasi, bahwa ini merupakan dimensi lain dalam konteks pemberi dan penerima pesan. Di dalam ruang naratif itulah berlangsung dialog antara narator dan narati, sorotan dilakukan kepada proses saat kehadiran gubahan fiksional dan saat membacanya.

Proses ini membuat grafiasi tidak dapat diamati secara langsung, karena logikanya apa yang terlihat adalah hasil dari tindak pengucapan, bukan pengucapan itu sendiri.

Namun proses dialog itu masih bisa dilacak jejaknya dari garis, kontur, warna, aksara, dan kata-kata, yang merupakan ciri minimal setiap gambar. Di sinilah tempat jejak-jejak grafiasi, atau aksi pengucapan spesifik, diujarkan penulis-pegambar, ketika menggubah gambar atau aksara dalam panil. Grafiasi terkuat dalam menggambar berada dalam kopi kasar atau sketsa.

Semakin mendekati sketsa, semakin pembacanya mendapat kesan dapat menemukan sesuatu dari grafiasi awal—bukan dari sosok aktual penulis-pegambar, melainkan dengan agen dan fungsi—yang berlaku adalah kesan yang dirasakan pembaca, bukan teknik yang digunakan oleh pegambar aktualnya. Pendekatan ini merujuk konsep grafiasi, dalam kerangka pengucapan naratif yang lebih luas.

Grafiasi mengadaptasi naratologi ke bidang komik. Pembaca pemandang komik diundang untuk mencapai suatu koinsidensi atas hasrat dan gerak kreatif grafiator; hanya dengan mengetahui dan mengenali jejak grafik atau indeks pegambar, maka pembaca akan memahami sepenuhnya pesan dari gubahan. Dari sudut pandang ini, grafiasi mencerminkan dan merujuk kepada diri (pembaca).

Dalam komik, materi grafik (gambar dan aksara) melawan transparansi figuratif, dengan menggubah semacam berlangsungnya penggelapan dan mencegahnya untuk menjadi transparan dan teralihkan sepenuhnya.

Hubungan antara komik dan pembaca adalah hubungan pragmatik. Pertama, adalah bagi pembaca suatu gubahan ditujukan; kedua, bahwa adalah juga pembaca yang menggubah-ulang hasil kerja grafiator—setidaknya mengulang pengalaman membaca, dari pemahaman bahwa gubahan berdasar sikap dan mekanisme yang telah dikenal pembaca semasa kecil, tetapi dilupakan setelah dewasa. Ini adalah model teoretis global inspirasi psikoanalitik, yang mengambil sudut pandang pembaca—dan Marion mengacu teori Jacques Lacan.

Di sini pembaca diandaikan mengenali gerakan grafiator, dan karenanya mampu me-rekreasi cerita dan secara empatik menyingkap misteri-misteri produksi grafiator, (Baetens dalam Varnum dan Gibbons, op.cit., h. 145-55).

#### 4.2 Psikoanalisis Lacan

Bagi Lacan, yang nyata (*the real*) bukanlah realitas, padahal itulah yang diberikan kebudayaan. Sebaliknya, yang nyata adalah keberadaan organik di luar pembermaknaan, yang tidak dapat diketahui, karena tidak berpenanda di dunia nama-nama yang didiami subjek.

Yang nyata tertekan karena tidak mempunyai jalan untuk membuat dirinya dikenali dalam kesadaran manusia, kembali untuk mengganggu dan mengacau keterlibatan dengan realitas yang terbayangkan diketahui.

Tak dapat menggunakan bahasa yang ada, nyata yang hilang itu terasa berakibat dalam mimpi, kelatahan, permainan kata, lelucon atau gejala yang menandai tubuh, sakit maupun kelumpuhan tanpa penyebab fisik.

Akibat keseluruhan dari yang hilang, tetapi selalu berulang, dari keberadaan organik manusia adalah ketidakpuasan tak terjelaskan. Terdapat jarak antara organisme dan subjek yang menandai, dan dalam jarak itulah hasrat dilahirkan.

Hasrat, menurut Lacan, tidak untuk sesuatu yang bisa bernama, karena tak sadar, bukan bagian yang diberikan bahasa kesadaran kepada manusia—yang tetap struktural adanya, sebagai konsekuensi jarak yang menandai hilangnya yang nyata, menjadikannya kondisi yang berlangsung terus-menerus.

Walau hasrat itu tak sadar, manusia menemukan penggantian atas objek-cinta, dan mempererat hasrat mereka, seolah dapat membuatnya utuh kembali, menyembuhkan keretakan antara subjek dan yang nyata (tetapi) tiada itu. Meskipun tentu tidak berhasil, masih mungkin menjadi proses yang menyenangkan ketika melakukannya.

Cinta, termasuk cinta romantik, dan kesenangan pun bersekutu, sebagai bentuk sublimasi, terpisah dari hasrat itu sendiri. Apabila pada Freud, seni adalah efek sublimasi sebagai jalan keluar dari tekanan peradaban, yang akan diterima kebudayaan; pada Lacan sublimasi adalah batas 'sebenarnya' antara manusia dan kehancuran absolut, yang lebih diinginkan bagi yang baik, karena keindahan 'mendekat' kepada Sesuatu (*the Thing/das Ding*).

Apa yang tertekan ibarat biji ('inti'—sga) keras yang tidak dapat dimasuki. Selalu terdapat inti kenyataan yang hilang dari yang simbolik dan segenap representasi lain, gambaran dan penanda tidak lebih dari usaha untuk mengisi jarak ini. Elemen tertekan ini adalah representatif dari representasi atau Sesuatu itu sendiri.

Prinsip kesenangan menghadirkan keindahan sebagai mampu melakukan alusi terhadap Sesuatu, mengungkap sifat dorongannya, dan dalam proses menawarkan kesenangan dari hasrat yang berbeda dari tujuannya.

Dalam pertimbangan atas tragedi seperti Hamlet, Lacan menyatukan kesenangan dan kematian, dan kematian itu menyusun paradoks hadir-tidak hadir dalam kebertataan simbolik (Belsey, 2002: 57-9; 2005: 163, 165-6, 175; Homer, 2005: 84).

#### 4.3 Metode

Sampai di sini dapatlah disampaikan, bahwa dari tinjauan pustaka yang merupakan analisis Marion D. Perret tentang lima komik "Hamlet" dalam "And Suit the Action

to the Word': How a Comic Panel Can Speak Shakespeare" (2001), dapat diketahui metode pemeriksaannya, ketika mengevaluasi keberhasilan pegambar setiap kali menemukan perpadanan visual bagi kata-kata Shakespeare. Segegap contohnya dimulai dengan teks sebagai sesuatu yang terberi; gambar-gambarnya adalah sekaligus ilustrasi dan interpretasi. Ditunjukkan bahwa rancangan halaman dan penataan balon kata-kata dapat membawa kata dan gambar bersama. Ketika kemungkinan bentuk komik tersadari sepenuhnya, teks melakukan suatu "kehadiran yang hidup" dan berfungsi sama banyak seperti dilakukan gambar (Varnum dan Gibbons, *op.cit.*, xvii).

Sebegitu jauh, jika ditelusuri kembali caranya melakukan analisis, pendekatan Perret memang sepintas lalu berada dalam perspektif pendekatan Marion, yakni bahwa pembaca terlibat dalam penggubahan kembali naratif. Namun ini tidak berarti pendekatannya sama.

Perret membahas dari sudut pandang kreativitas penggubah, bagaimana caranya menggiring pembaca agar bersetuju, menerima, dan tersentuh oleh pengungkapan solilokui "To be or not to be" Hamlet, yang rumit sekaligus sulit. Dengan pendekatan ini, Perret dapat menguraikan suatu jenjang gradasi dalam berbagai variasi, bahwa dalam lima kasus intermediasi solilokui tersebut, kombinasi gambar dan kata-kata sebagai ciri komik tidak sepenuhnya berhasil menerjemahkan gagasan kebimbangan dan kegalauan verbal Hamlet, yang semula ditujukan untuk dimainkan aktor di panggung.

Adapun ukuran keberhasilan Perret, adalah seberapa jauh kreativitas dalam kerjasama penggubah (penulis-pegambar), dapat menyentuh dan menggugah pembaca dalam kesatuan gambar-tulisan sebagai komik yang utuh. Artinya, peran pembaca sangat ditentukan oleh strategi naratif penggubah, yang mempertimbangkan segegap kemungkinan dalam tanggapan pembaca.

Dalam pembahasannya, Perret selalu mengatasmakan pembaca sebagai "kita" (dalam terjemahan ke bahasa Indonesia, peneliti menyadurnya sebagai "pembaca"), yang menjadi klaim membenaran terselubung atas pernyataan-pernyataannya, apakah penggubah itu berhasil atau gagal.

Ini berbeda dengan peran pembaca dalam teori Marion yang telah diungkap di atas, yang memperlakukan pembaca komik sebagai proses psikoanalitik.

Dalam pendekatan ini, pembaca menjadi narasi, penerimaan naratif di dalam naratif, yang terandaikan tidak akan menggubah ulang berdasarkan penggiringan

narator, melainkan berdasarkan pengalamannya sendiri atas garis, kontur, warna, aksara, kata dalam grafiasi, yang telah dilupakannya.

Artinya pembaca, naratif, dalam fungsinya juga menjadi penggubah—tetapi yang tidak terarah kepada kesatuan penafsiran dengan narator. Disebutkan dengan sudut pandang pembaca ini, secara empatik misteri gubahan akan tersingkap, karena perbedaan dalam pemilahan aspek justru akan menyatukan teks dan gambar yang terpisah.

Dengan begitu, metode yang digunakan adalah menghadapkan gubahan Mandrake dengan gubahan Pantoja, dalam arti menghadapkan konsep-konsep yang melatarbelakanginya: pendekatan komik realis, yang mengandaikan keutuhan ruang dalam kepaduan gambar, kata-kata, kontur dan ruang; terhadapkan dengan pendekatan karikatural komik manga, yang mengadopsi gaya sinematik, membuang struktur seperti-panggung yang datar, dengan mengoperasikan bahasa dan teknik film (Palmer dalam Steiff dan Barkman, 2010: 18).

Penghadapan ini akan menemukan perbedaan komik manga, dan bagaimanakah kiranya perbedaan itu akan berbicara dalam pendekatan teori pengungkapan grafik.

## 5. Analisis: "Hamlet" versi Adam Sexton dan Tintin Pantoja (2008)

### 5.1 Pembacaan Tahap Pertama: Gambar, Narasi, Tanda

Solilokui "To be or not to be" gaya manga ini dilihat per dua halaman, karena dua halaman inilah yang tampak dalam lintas tatapan pertama pembaca. Dapat dicatat sebelumnya, manga non-Jepang berbahasa Inggris dan beraksara Latin ini, tidak mengikuti cara pembacaan manga Jepang beraksara Kanji, yang tulisannya dibaca dan halamannya ditelusuri, dari arah kanan ke kiri, melainkan dari kiri ke kanan.

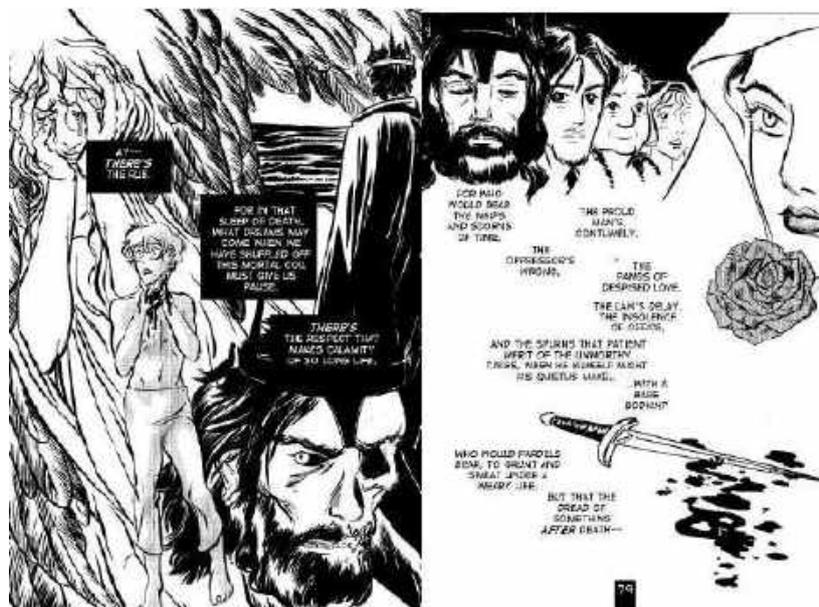
Dengan segera terlihat bahwa halaman kanan lebih mengundang perhatian dari yang kiri, artinya akan dibaca lebih dulu, meski dalam urutan waktu hadir lebih kemudian. Ini disebabkan jenis tipe gambar, yang jika menggunakan penamaan sinematografi disebut *medium shot*, yang membuat tubuh Hamlet setengah badan itu lebih mencolok dibanding keutuhan tubuh Hamlet di sebelah kiri dalam tipe *long shot*. Betapapun, teks solilokui terkenal itu dimulai dari kiri, dengan penempatan aksara putih besar pada latar hitam, yang akan membuat pembaca mengikutinya dari kiri ke kanan.



© 2008 Sexton-Pantoja/Hamlet Manga

Tipe-tipe gambar dan permainan kontras hitam-putih membuat jalur pembacaan kedua halaman berlangsung dari kiri atas ke kanan atas, turun ke kanan bawah, dan kembali ke kiri bawah: berputar seperti jarum jam. Dalam sekali tatap, terpancang dalam urutan teks solilokui, saat kritis Hamlet dengan pisau belatinya, pisau belati yang tak lagi dipegangnya dengan darah berceceran—dan baru kemudian tersadarkan kembali betapa ini hanya terjadi dalam kepala Hamlet yang duduk di depan perapian.

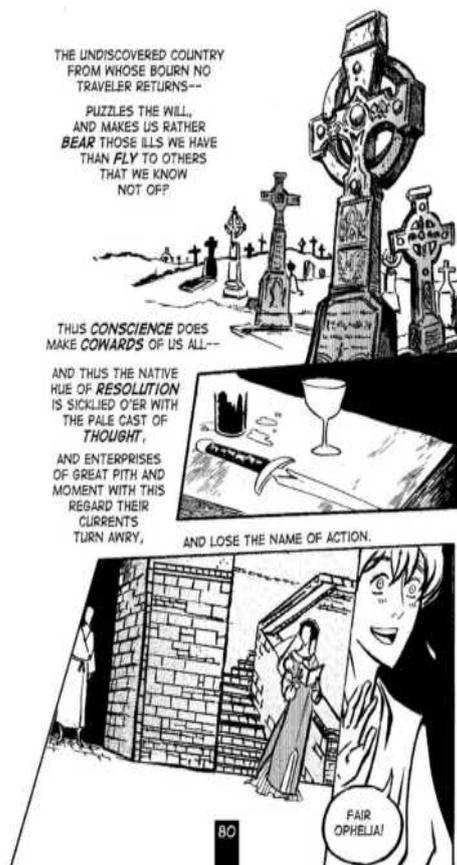
Jadi dua halaman ini bukanlah sambungan dimensi realitas halaman sebelumnya, tempat Ophelia menanti kedatangan Hamlet yang sedang berjalan, serta Claudius dan Polonius siap mengintip, melainkan dimensi realitas Hamlet yang sedang duduk—bukan yang berjalan. Teks solilokui tidak berada dalam balon berekor, seperti sedang diucapkannya; tidak pula dalam balon berbusa, seperti sedang direnungkannya. Ini sebuah situasi dalam dimensi lain lagi, tempat kelebat pembayangan tak dapat disiasatinya, selain mengikutinya dengan serpih-serpih kesadaran yang paling dimungkinkan.



© 2008 Sexton-Pantoja/Hamlet Manga

Dalam dua halaman selanjutnya, kesatuan ruang semakin terpecah, bahkan hubungan gambar dengan teks merupakan penafsiran seutuhnya, ketika kata yang terbendakan hanyalah “belati”. Di antara semua kata lain, “mimpi” yang paling mungkin terlacak, karena bisa menjadi apa saja yang mungkin terhubung, seperti wajah-wajah yang hadir dalam hidup Hamlet.

Belati dan darah, leher dan darah, mawar dan Gertrude—dua Gertrude, yang satu hancur luluh menangis dan di arah berlawanan tampil tenang percaya diri, laut dan punggung Raja Hamlet, bulu sayap burung yang menyorakan kepergian ke dunia lain, semuanya adalah tafsiran bebas yang mengikatkan diri pada naratifnya.



© 2008 Sexton-Pantoja/Hamlet Manga

Pada satu saja halaman terakhir, saat solilokui berakhir, diperlihatkan perpindahan dimensional, kembali ke dimensi realitas menjelang pertemuan Hamlet dan Ophelia. Namun sebelum panil terakhir, kembali terlihat belati itu, kini tanpa darah, melainkan gelas anggur—tentunya dimaksud sebagai gelas racun yang ditujukan untuk membunuh Hamlet, tetapi diminum oleh Gertrude. Jadi yang di sebelahnyanya lagi botol racun.

Mengingat panil sebelumnya adalah gambar kuburan, sebagai gambaran dunia orang mati, tentulah terhubung dengan kalimat “Sesudah mati adalah rimba gelap yang belum dikenal, pengembara yang ke sana belum pernah kembali.” (“*the undiscovered country from whose bourn no traveler returns*”). Artinya yang terhubung dengan Hamlet adalah juga masa depan, yang mesti diandaikan belum diketahuinya.

Dihadapkan kepada “Hamlet” saduran Grant-Mandrake, dalam realisme yang menata paduan gambar-tulisan untuk mencapai kesatuan ruang-waktu, tampak perbedaan orientasi pada “Hamlet” saduran Sexton-Pantoja.

Kesatuan yang juga dituju oleh Sexton-Pantoja bukan kesatuan ruang-waktu fisik, melainkan psikis: teracu kepada situasi kejiwaan Hamlet, sebagai solilokui mandiri. Sangat jelas pada gambar Mandrake, meski kesadaran atas kompleksitas solilokui terlihat dari pemotongan dan penataan bait-baitnya, orientasi visualnya terujukkan kepada seni panggung.

Mandrake bersetia kepada latar kepanggungan, seperti menyerahkan teks solilokui kepada seorang aktor, dan baru kemudian ketika sang aktor memainkannya, digambarnya sendiri. Realisme Mandrake adalah mengadaptasi panggung ke dalam dunia sehari-hari yang historis.

Pada Pantoja, yang dimainkannya adalah seni komik, adaptasinya tentu dari naskah yang sama, tetapi tanpa beban untuk mempertahankan sifat kepanggungan sama sekali. Panil tidak mewadahi panggung, melainkan panggung itu sendiri, tetapi bukan panggung teater—panil, seperti telah digambarkan, adalah representasi dunia, dalam hal ini dunia dalam Hamlet.

Dalam adaptasi Pantoja, ketiadaan panil dan gutter (jalur pemisah antarpanil), menjelmakan panil-panil menjadi adipanil (super-panel) yang saling menampung, dalam kebertumpangtindihan yang disengaja, untuk menunjukkan keberlapisan pemikiran Hamlet.

Pada akhir solilokui, sebuah transisi perpindahan dimensional diperlihatkan, melalui keberurutan dua panil menyerong dari dua dimensi berbeda, sebelum kembali ke dimensi realitas di luar kepala Hamlet—ketika ruang-waktu terberi mempertemukannya dengan Ophelia, kembali ke dimensi sebelum solilokui “To be or not to be” dimulai.

Apakah solilokui ini berada di antara dua adegan, di antara adegan Polonius dan Claudius bersembunyi dan adegan Hamlet bertemu Ophelia? Dalam realisme Mandrake,

itulah yang terjadi, karena solilokui itu berlangsung saat Hamlet sedang berjalan sendirian.

Namun jika ini memang harus dilakukan, agaknya bukan sekadar karena kehendak mempertahankan idiom seni teater dalam komik, sehingga Hamlet dimainkan aktor-dalam-komik yang mengucapkan teks dalam balon sebagai monolog-interior; melainkan disiplin realisme yang logikanya teracu kepada kausalitas hukum alam, sehingga terandaikan solilokui itu hanya mungkin berlangsung oleh keberadaan materi otak di kepala Hamlet—seolah Hamlet-nya Shakespeare adalah sosok aktual historis.

Sudut pandang pengubahan manga yang karikatural, memberikan peluang mengembalikan Hamlet sebagai sosok dalam gubahan susastra, tanpa harus membuat kebingungan dan kegalauan Hamlet menjadi riang gembira. Pencapaiannya adalah pembebasan dari keterikatan logis dalam ruang-waktu fisika, yang melahirkan imajinasi jauh berbeda. Awal solilokuinnya bukan Hamlet yang berjalan, atau setidaknya berdiri, seperti semua komik “Hamlet” yang lain, melainkan duduk dalam kamar sebagai bukan-sambungan adegan sebelumnya.

Apabila logika realisme memaksa solilokui “To be or not to be” berada di satu panil saja, dengan segala ketersebaran kata berasal dari satu sumber, pendekatan manga mencabut semua balon, membebaskan kata dari keterkungkungan di dalam kepala Hamlet, menjadi bagian dari adipanil, yang dengan begitu juga telah membebaskan panil-panil lainnya.

Perbedaan-perbedaan ini menjadi faktor perubahan dimensional, ketika bait-bait dalam permainan hitam-putih, kadang dalam kotak tak bersumber, tersebar ke lima halaman, karena bebas pula dari kepemilikan suara hati Hamlet. Suara hati Hamlet itu menghadirkan di segala dimensi, bukan secara tersirat ataupun tersurat, melainkan sebagai keber-ada-an. Kiranya ungkapan “To be or not to be” di sini menemukan makna dalam alih wahananya yang setimpal.

## 5.2 Pembacaan Tahap Kedua: Refleksi, Gejala, Indeks

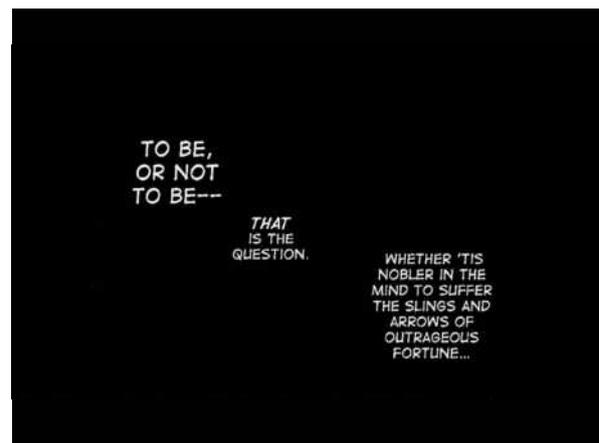
“Hamlet” manga ini segera tertandai mampu melepaskan diri dari sindrom pengucapan teater, yang setiap kali menghubungkan ruang dengan panggung, solilokui dengan monolog, dan sikap tubuh yang tersesuaikan dengan wacana seni peran; dalam komik manga ini

Hamlet duduk merenung, memunggungi pembaca, meski posisinya—tidak tergambar—merupakan bentuk penggelapan, karena adegan sebelumnya jelas



menyarankan saat-saat menjelang perjumpaan dengan Ophelia, yang jika disambung tidak menandakan kontinuitas: saat Polonius mengatakan, “Saya dengar dia datang.”, gambar selanjutnya adalah Hamlet duduk.

Balon ujaran maupun balon renungan yang tidak diterapkan bagi Hamlet, membuat teks tidak menjadi bagian Hamlet seorang, seperti misteri yang diungkapkan, tanpa harus menjadi transparan, karena teks solilokui itu dari baris ke baris, sementara terus mengalir, setiap kali hampir menjelaskan menolak ketunggalan makna.



Tanpa balon komik, berlangsung transformasi dimensional, dari dalam kepala Hamlet ke semesta dalam naratif.



*Mengada atau tidak mengada: itulah soalnya;  
manakah yang lebih mulia:  
rela menderita dihujani batu dan panah oleh nasib buruk  
yang ganas ...*

Hamlet duduk tanpa terlihat wajahnya, di depan belati yang terletak di meja. Namun dalam komik gambarnya tidak segamblang ini, karena sebenarnya gambar memperlihatkan Hamlet dalam high angle *long shot* di ruangan yang luas, dengan banyak benda-benda lain. Sahihkah pembacaan ini?

Jika pembacaan tersahihkan sebagai pengubahan-ulang, kiranya tersahihkan pula pembacaan gambar dengan pendekatan *zoom in-zoom out*, maupun potong-sambung; dan kiranya sahih pula diandaikan betapa ketika menatap halaman komik, pembaca sebagai pemandang akan berkali-kali mengembarai semesta gambar dalam proses penafsiran.

Itulah yang membuat pembacaan menjadi kerja melacak jejak dalam penggalan makna. Dalam gambar ini, bahwa Hamlet membelakangi pemandang, sembari menatap pisau belati, menjadi unsur terpenting kehadiran misteri yang lapis demi lapis diharapkan akan terbuka bersama mengalirnya solilokui.



*ataukah memberontak menantang ujian kesukaran dan mengakhirinya. Mati adalah tidur - tak lebih dari itu. Dan dengan tidur kita mengakhiri pusing kepala dan beribu bencana lainnya; - yang sudah menjadi derita warisan jasad kita. Inilah akhir yang dengan suci kita dambakan. Mati, tidur*

Dapatlah diandaikan belati yang dipegang itu tidak ada, karena Hamlet tidak berjalan-jalan membawanya, melainkan berada dalam benaknya, dan itulah yang disebut solilokui. Betapapun belati itu sudah digambarkan sebelum kata itu diucapkan, jadi sudah direncanakan—tapi fakta ini mengembalikan gejala aktor yang membawa pisau ke panggung, kalau saja ruang tidak dipecah-pecah, dalam dua panil bertumpuk (bukan panil di dalam panil, sehingga yang satu menjadi adipanil bagi yang lain), yang memainkan kontras warna hitam-putih.

Teks solilokui memberikan kontras antara “mati adalah tidur—tak lebih dari itu” dan kematian sebagai “akhir yang dengan suci kita dambakan”, yang dipertajam oleh kontras hitam-putih, meski penggambaran pisaunya adalah cerita lain: bukan kontradiksi, melainkan dialektik. Pisau yang semula teracung ke atas, tertuju ke lehernya sendiri, lantas bergerak menusuk dan menyipratkan darah—yang terhubung dengan teks “tidur-barangkali bermimpi”.



*tidur-barangkali bermimpi*

Dalam pendekatan psikoanalitik, mimpi adalah gejala bawah sadar. Apabila gambar-gambar dalam solilokui ini terandaikan sebagai mimpi dengan isi manifes, karena terlihat jelas, sebagai mimpi dengan isi laten terhubung dengan apa? Belati yang teracung seperti menantang siapapun yang menghalangi, ternyata ditusukkan ke lehernya sendiri!

Namun perhatikanlah Freud yang berteori tentang mimpi itu: mimpi kadang merupakan kebalikan pikiran yang tersembunyi, seakan-akan hendak menghindarkan jejak dari usaha pelacakan, dengan memindahkan tekanan mimpi dari titik terpenting dan nyata ke titik yang paling tidak ada artinya, bahkan paling berlawanan (Milner, 1992: 28). Konteks ini terhubung dengan gambar Hamlet yang lain.



*Wah, itulah perintangnya*

Dalam gambar selanjutnya, dengan teks “Wah, itulah perintangnya.”, bulu-bulu sayap burung mewakili bawah sadar Hamlet yang merasa tak mampu melampaui kekuasaan Raja, jika memang harus membalas dendam—yang tampak wajib karena ayahnya, Raja sebelumnya, yang dibunuh. Gambar perempuan tentunya Gertrude, yang dalam psikoanalisa menjadi faktor penentu kegamangan Hamlet.

Dalam analisis Jacques Lacan, tertandai bahwa Hamlet sering terobsesi oleh seks. Perkawinan ibu dengan paman, yang pada masa cerita tergolong incest, meruapkan kejijikan Hamlet, dengan permainan kata (*word-play*), seputar status ganda Gertrude: ibunya, isteri pamannya.

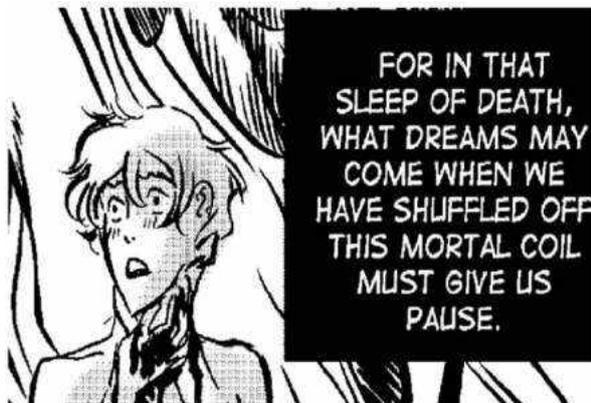
Hamlet mengidentifikasi dirinya dengan Claudius, karena Claudius melakukan sesuatu yang secara tak sadar ingin dilakukan Hamlet, yakni membunuh ayahnya—kesamaan ini membuat rencana yang didorong Arwah Raja terhenti, sebab membunuh Claudius artinya membunuh dirinya sendiri.

Namun melalui teks sajalah, dan bukan spekulasi psikologis, Lacan menunjuk gejala Oedipal-nya Hamlet, ketika mendudukan ibunya pada “isteri saudara suamimu”; yang juga terpadankan dengan ujaran terbuka Claudius tentang Gertrude, “kadang saudara perempuan, sekarang ratu” (Selden, 1989: 82, 85).

Di kiri dan kanan bulu-bulu burung dari potongan sayap itu terlihat Gertrude, dan hanya mungkin Gertrude, menangis—apakah ia menangis karena kepergian Raja Hamlet, yang membelakanginya?

Dalam naskah, terdapat kalimat pemeran Gertrude dalam adegan sandiwara: “Cinta suci terjadi sekali saja/maka kalau aku sampai kawin pula/tentulah itu didorong nafsu semata/kurasa seperti membunuh suami yang sudah mati/bila nanti aku dicium berkali-kali” (“*The instances that second marriage move/Are base respect of thrift, but none of love./A second time I kill my husband dead/When second husband kisses me in bed*”)—yang berarti realitasnya terambangkan, karena yang berbicara bukan Gertrude sendiri.

Lacan memisahkan ‘gambaran’ (*‘imaginary’*) dan perlambangan (*‘symbolic’*), dalam ‘gambaran’ tiada pembedaan jelas antara subjek dan objek: tidak ada diri-pusat yang hadir untuk memisahkannya; sejak fase cermin pra-linguistik, diri memproduksi cita-cita ‘fiksional’, suatu ‘ego’—yang masih berlangsung sebagian pada tahap selanjutnya, sebagai sesuatu ‘yang lain’ (Selden dan Widdowson, 1993: 139). Seperti bekerjanya mimpi, ini menjadi pekerjaan ketaksadaran, yang berlangsung dalam gambar Hamlet terbelalak memegang leher berdarah.



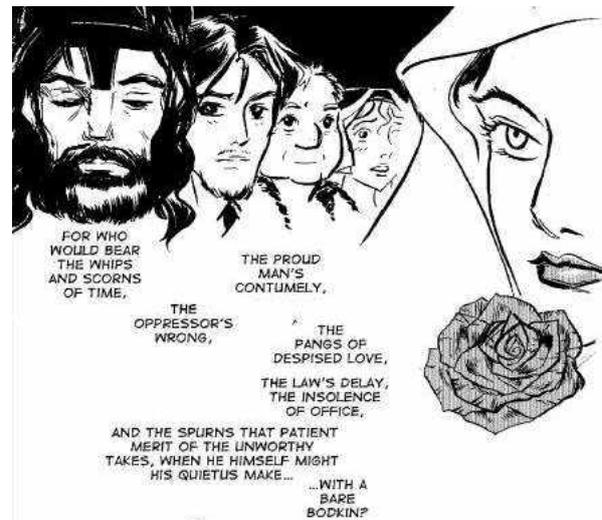
*Sebab di dalam tidur itu, bila kita sudah lepas dari ikatan dunia fana, mimpi yang datang menjadi unsur pengganggu.*

Kemudian pembaca akan sampai kepada gambaran arwah Raja yang bermata satu. Mahkotanya bagaikan balon, yang membuat teks solilokui Hamlet, “merenung menyebabkan hidup penuh derita” terbaca jelas. Apakah Raja menderita dalam hidupnya? Berlangsung dalam kepala Hamlet, tanpa adanya gambar kehidupan Raja, tentu akan berkonteks dari kehidupan Hamlet sendiri.



*Merenung menyebabkan hidup penuh derita*

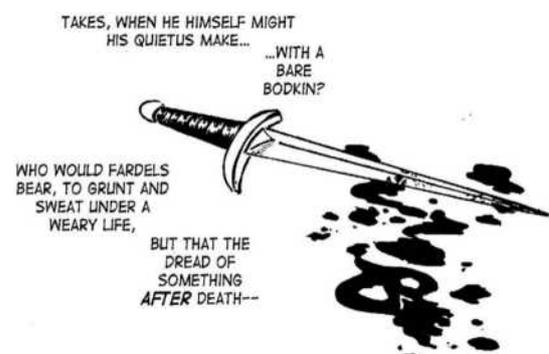
Namun gambar menggandakan makna, bahkan lubang hitam pada mata bagaikan lubang hitam pada semesta yang menarik keluar segala penafsiran—dan karenanya, dengan segala pembermaknaan, misteri tidak akan pernah tertuntaskan. Betapapun lubang hitam pada mata itu mengukuhkan padan kata “derita”, yang kemudian mengembangkan dan memperdalam makna “derita”.



*sebab siapakah yang tahan dera dan pukulan waktu, kejahatan tiran, penghinaan orang jumawa, kepedihan asmara gagal, hukum yang dikhianati, kepongahan para pembesar dan keadilan yang dipermainkan,*

Gambar wajah Raja Hamlet, Raja Claudius, Polonius, dan Ophelia, yang matanya juga hanya tergambar satu, dan tampak khawatir akan sesuatu—apa yang mengkhawatirkannya? Ophelia manga meski jauh lebih kecil, mengundang perbincangan sama banyak dengan wajah Gertrude yang berkesan selesai, bahkan sempurna.

Genre membedakannya, Ophelia manga dengan kekuatan bergoresan jenaka dan Gertrude realis tanpa distorsi yang tidak terpisahkan dengan bunga, hadir sebagai wanita tercantik nan pantas dicintai—tetapi di sinilah teks memberatkan dunia fana dengan berbagai beban dosa, dengan Gertrude sebagai pemeran utama. Bunga mawar di hadapannya mengingatkan manusia akan yang tak terlihat: durinya! Padahal menurut Lacan, realitas itu memang tidak terlihat.



*apabila ia membebaskan diri dengan pisau belati? Kita sungkan mati dan lebih suka memikul beban, hidup berat dalam keluh dan keringat, sebab kita tak tahu pasti: sesudah mati itu apa?*

Maka, kemudian, pisau belati yang tergeletak dengan darah Hamlet itu menjadi penggambaran terbaik dari gagasan "sungkan mati", lebih baik hidup menderita daripada menghadapi kematian yang belum jelas. Demikianlah gambar pisau itu dapat menjadi representasi niat membunuh dan bunuh diri yang silih berganti.



Sesudah mati adalah rimba gelap yang belum dikenal, pengembara yang ke sana belum pernah kembali. Inilah rahasia yang membuat orang bimbang untuk mati. Orang lebih suka menderita daripada lari ke daerah yang belum dikenalnya. Begitulah: merenung menyebabkan kita mengecut.

Dalam psikoanalisa Lacan yang menyandarkan diri pada tekstualitas, tempat ketaksadaran tersembunyikan, perwujudannya terlacak dalam bentuk-bentuk distortif. Hamlet menekan kehendak, tapi yang ditekan mewujud dalam solilokunya, melalui apa yang disebut gejala-gejala linguistik (Selden, *op.cit.*, h. 86-7). Dalam komik, sebagai grafiasi, pelacakan jejak dilakukan pada gejala linguistiknya dalam gambar, narasi, dan tanda.

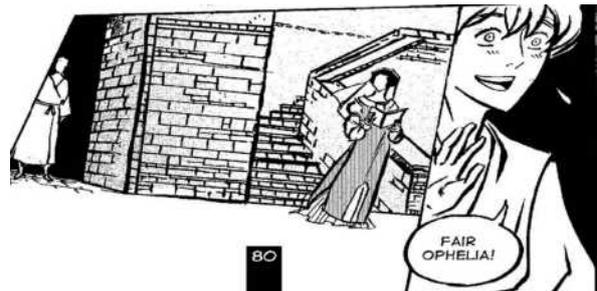
Apakah gambar kuburan membentuk ruang naratif baru? Selain 'gambaran', Lacan menyebut pula 'perlambangan' ('symbolic'), sebagai padanannya, yang berkorespondensi kepada padan Kristeva, yakni 'semiotik' dan 'perlambangan' juga (Selden dan Widdowson, *op.cit.*, h. 139). Artinya, apabila 'gambaran' menjadi ungkapan yang mengundang penafsiran sistematis, 'perlambangan' menjadi usaha pembakuan makna—seperti dengan gambar kuburan, yang menutup imajinasi bagi "the undiscovered country" dari dunia setelah mati.



Kesegaran ketetapan hati menjadi kendor oleh pemikiran. Rencana besar dan penting sifatnya, karena terlalu hanya ditimbang, bisa menjadi tak keruan arahnya, dan tak pernah menjadi tindakan---

Perlambangan seperti gambar belati, gelas anggur, dan botol racun, bukanlah padan bagi buyarnya daya dendam kesumat Hamlet pada akhir solilokui, karena benda-benda itulah yang sungguh akan berperan dalam akhir cerita nanti.

Setelah gambar ini solilokui berakhir, dan panil selanjutnya memperlihatkan Hamlet menjelang pertemuan dengan Ophelia.



*Ophelia yang cantik!*

Panil ini tidak menyisakan nuansa apapun dari panil-panil sebelumnya, selain latar hitam di belakang Hamlet, yang hanyalah dimaksud menunjukkan kegelapan alamiah. Bahkan wajah Hamlet yang kekanak-kanakan begitu ceria—seperti tidak tenggelam dalam renungan solilokui itu sebelumnya. Namun justru ekspresi khas komik manga yang kontradiktif ini sangat berdasar, dan membuka perbincangan dalam penghadapannya dengan ekspresi Hamlet realis dalam grafiasi gubahan Mandrake.



Hamlet dalam Enam Tafsir

### Simpulan: Kebudayaan Bukanlah yang Nyata

Lakon “Hamlet” Babak III Adegan I B yang berisi solilokui “To Be or Not to Be” telah digambarkan sebagai grafiasi dengan konsep realisme, sebagaimana terujuk dari tinjauan pustaka, berturut-turut dari tahun 1950, 1952, 1980, 1985, dan mencapai bentuk yang dalam analisis Perret dianggap sebagai bentuk intermediasi terbaik pada 1990.

Penilaian Perret didasarkan kepada hubungan antara teks solilokui dan gambarnya, seberapa jauh penggambaran komik memperlihatkan suasana hati Hamlet, yang terbelah antara balas dendam dan bunuh diri. Pencapaian Steven Grant/Tom Mandrake—untuk mengikuti teori Marion—sebagai paduan gambar, narasi, dan tanda, dihubungkan dengan daya penggambaran, penyuntingan narasi, penataan balon-balon ujaran, maupun susunan panil yang membentuk dunia batin Hamlet.

Dalam penilaian Perret, dengan dorongan panil bagi solilokui sebelumnya, adegan solilokui Hamlet ini mampu melibatkan penonton ke dalam pergulatan renungan Hamlet. Adapun cara unsur-unsur itu tersusun teracu kepada realisme, yang dalam hal ini mengandalkan pendekatan pada keseimbangan dan keutuhan ruang fisik dalam penggambaran naratif.

Sedangkan dalam pendekatan karikatural manga Sexton/Pantoja, tempat dunia tidak dipandang dalam keutuhan, melainkan keterpecahannya, selain penggambaran ruang fisik terdapat pula penggambaran ruang psikis yang imajinatif, dan dengan pendekatan ini pencapaian atas keterbelahan jiwa Hamlet juga dimungkinkan.

Mengikuti pendekatan Marion, yang merujuk psikoanalisa

Lacan, keterpecahan ruang adegan solilokui “Hamlet” manga itu menutup pengungkapan realitas dalam realisme “Hamlet” sebagai konstruksi ilusi, karena jejak yang terlacak adalah penggambaran dunia-dalamnya sebagai kebertataan simbolik (*symbolic order*): ‘simbolik’ karena penanda-penanda adalah lambang-lambang; ‘bertata’ karena bahasa—tempat jejak terlacak—adalah disiplin yang merekrut dan melarang dalam satu tarikan nafas (Belsey, 2002: 59).

Maka hubungan yang tergambar (*imaginary*) dan yang simbolik dengan yang nyata, yang paradoksal seperti dalam “Hamlet” manga, menjadi representasi dunia manusia yang disebut kebudayaan—bukan pada yang dapat diketahui, justru sebaliknya yang tak ternamakan, sehingga menjadi misteri yang menerbitkan obsesi tanpa akhir untuk membongkarnya.

Dapatlah diajukan di sini, bahwa manusia memahami kebudayaan dalam hubungan dengan yang nyata—adapun “nyata” dalam konteks Lacan adalah untuk menetapkan yang tidak diketahui manusia. Yang nyata bukanlah kenyataan (*the real is not reality*), yakni yang tidak diketahui, gambar dunia yang dihadirkan kembali oleh kebudayaan kepada manusia. Sebaliknya, yang nyata, sebagai ketetapan perbedaan dalam kebudayaan, tidaklah membentuk sebagian dari pengetahuan yang diperoleh manusia, tetapi bahkan mengerjakan sendiri faktor-faktor penentu kemerdekaannya (Belsey, 2005: 16).

Ini membuat misteri tidak menjadi mitos yang ketika dibongkar dapat digugurkan, dan karenanya melahirkan obsesi mengetahui dan penggambaran kembali yang kreatif, sebagaimana tafsir intermediasi solilokui “To be or not to be” dalam lakon “Hamlet” Shakespeare, yang tidak seperti akan pernah final.

## Daftar Pustaka

- Baetens, Jan. (2001). "Revealing Traces: A New Theory of Graphic Enunciation", dalam Robin Varnum dan Christina T. Gibbons (peny.), *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Belsey, Chaterine. (2002). *Poststructuralism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- (2005). *Culture and the Real*. London and New York: Routledge.
- Blum, A. (1974). *William Shakespeare Hamlet*. Les Classiques Illustres No. 10, 1974.
- Damono, Sapardi Djoko. (2012). *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Eisner, Will. (1985). *Comics & Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.
- Grant, Steven., Tom Mandrake. (2009). *Hamlet by William Shakespeare. Classics Illustrated #5*. New York: Papercutz Comics.
- Homer, Sean. (2005). *Jacques Lacan*. London dan New York: Routledge.
- Milner, Max. (1992). *Freud dan Interpretasi Sastra*. Diterjemahkan dari bahasa Perancis oleh Apsanti Ds., Sri Widaningsih, Laksmi. Jakarta: Intermasa.
- Palmer, Ada. (2010). "You, God of Manga, Are Cruel!", dalam Josef Steiff dan Adam Barkman (peny.), *Manga and Philosophy*. Chicago and La Salle, Illinois: Open Court.
- Perret, Marion D. (2001). "And Suit the Action to the Word: How a Comic Panel Can Speak Shakespeare", dalam Robin Varnum dan Christina T. Gibbons (peny.), *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Selden, Raman. (1989). "Section 11. Text: William Shakespeare, Hamlet. Theory: Psychoanalytic Criticism", dalam Raman Selden, *Practicing Theory and Reading Literature*. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky.
- Sexton, Adam. (2008). *Tintin Pantoja. Shakespeare Hamlet*. Hoboken: Wiley Publishing Inc.
- Shakespeare, William. *Tragedi Hamlet Pangeran Denmark*. Diterjemahkan oleh Rendra. Manuskrip tanpa tahun.
- Shakespeare, William. (2009). *Hamlet*. Edited by Roma Gill. Oxford: Oxford University Press.
- Shakespeare, William. (2016). *Hamlet: Tragedi Pangeran Denmark*. Diterjemahkan oleh Santiko Budi. Penyunting Sandiantoro. Surabaya: Stomata Publishing.
- Simatupang, Landung. (2021). "Terjemahan solilokui keempat dan kelima dalam 'Hamlet'".
- Widdowson, Peter. (1993). "Psychoanalytic Theories. Jacques Lacan: Language and The Unconscious", dalam Raman Selden dan Peter Widdowson, *A Reader's Guide to Contemporary Literary Theory*. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky.
- Varnum, Robin., Christina T. Gibbons. (2001). "Introduction", dalam Robin Varnum dan Christina T. Gibbons (peny.), *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: University Press of Mississippi.

## Biografi Penulis

**Seno Gumira Ajidarma**, Sastrawan dan budayawan Indonesia. Alumnus jurusan Sinematografi Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (LPKJ) tahun 1977 (Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta). Menyelesaikan studi magister di Universitas Indonesia dan meraih gelar doktoral di Departemen Susastra Universitas Indonesia. Saat ini tercatat sebagai pengajar Fakultas Film dan Televisi dan Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta. Selain di bidang akademis, masih aktif di bidang penelitian dan kepenulisan, khususnya di bidang seni, budaya, komik, dan sastra. Karya-karyanya telah meraih banyak penghargaan dari dalam maupun luar negeri.