

ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969

volume nomor

07-02
Desember 2021

Life is sad. If death
is like sleep, it might
be better to die.

JURNAL SENI NASIONAL
CIRIKINI

AND BY A SLEEP
TO SAY WE END THE
HEADACHE AND THE
THOUSAND NATURAL
SPOOKS THAT FLESH
IS HEIR TO;

'TIS A
CONSUMMATION
DEVOUTLY TO BE
WISHED

TO DIE,
TO SLEEP,

**Komik, Ilustrasi,
dan Dunianya**

ISSN (Print) 2580-2860
E-ISSN (Online) 2715-7482
DOI 10.52969

volume nomor
07-02
Desember 2021

CIKINI
JURNAL SENI NASIONAL

Komik, Ilustrasi, dan Dunianya

Diterbitkan oleh:
Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian Kepada
Masyarakat) Institut Kesenian Jakarta

Jurnal Seni Nasional Cikini

Jurnal Seni Nasional Cikini adalah jurnal ilmiah di Institut Kesenian Jakarta di bawah pengelolaan Rektorat Bidang III (Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat). Menghimpun berbagai topik kajian seni yang memuat mengenai gagasan, penelitian, atau pandangan tentang perkembangan dan fenomena seni serta berbagai permasalahannya. Jurnal ilmiah ini ditujukan sebagai media pembahasan ilmiah dalam penelitian seni, mengembangkan pemahaman tentang seni di Indonesia dalam perspektif yang lebih luas dan bermanfaat secara global.

Susunan Dewan Redaksi

Penanggung Jawab

Dr. Indah Tjahjaulan, M. Sn.

Ketua Redaksi

Dr. Madia Patra Ismar, S.Sn., M. Hum.

Sekretaris Redaksi

Romauli Fiorentina Sianipar, S. Sn.

Editor

Dr. Indah Tjahjaulan

Dr. Zulfa, M.Pd., M.Hum.

Eric Sasono, Ph.D.

Mitra Bebestari

Drs. Bramantijo, M.Sn.

Drs. Husen Hendriyana, S.Sn., M. Ds.

Desain dan Layout

Carolline Mellania, M.Sn.

Desain Layout

Hafizh Al Fikri, M.Sn.

Desain Cover

Redi Murti

Copyeditor

Chusnul Chotimah, S.Hum.

Proofreader

Chusnul Chotimah, S.Hum.

Romauli Sianipar, S.Sn.

Keterangan Sampul:

Kolase dan gambar ulang ilustrasi komik berdasarkan gambar di artikel

Alamat Redaksi

Rektorat Bidang III
(Riset, Inovasi, dan Pengabdian kepada Masyarakat)
Institut Kesenian Jakarta
Jalan Cikini Raya No. 73
Cikini, Menteng, Jakarta Pusat 10330, DKI Jakarta
Email: jurnalcikini@ikj.ac.id
Website OJS: jurnalcikini.ikj.ac.id

DOI 10.52969

ISSN 2580-2860

e-ISSN 2715-7482

Daftar Isi

- 63** Editorial: Komik, Ilustrasi, dan Dunianya
Madia Patra Ismar
- 65** Hamlet dalam Komik: Enam Kasus Intermediasi
Seno Gumira Ajidarma
- 97** Jejak Gaya Ilustrasi Hergé dalam Komik dan Seni Visual di Indonesia
Bambang Tri Rahadian
- 105** Gerakan “Tjergam Medan” dalam Wacana “Kepribadian Nasional”
Iwan Gunawan
- 129** TRADISI GAMBAR TANGAN GUA PRASEJARAH
R. Cecep Eka Permana
- 139** Representasi Suara Para Guru sebagai Kelompok Subaltern dalam Komik “The Real Lesson”
Samuel Christian
- 147** Potensi Komik untuk Edukasi Pengetahuan kekayaan Tradisi Lisan Minangkabau studi kasus Musik Talempong dan Dendang Ratok
Zulfa, Madia Patra Ismar, Arison Ibnur, Anusirwan, Wili Sandra
- 156** Panduan Penyusunan Artikel Penulisan Jurnal Seni Nasional CIKINI

Editorial

Komik, Ilustrasi, dan Dunianya

Tema kali ini mengangkat komik. Komik merupakan suatu ekspresi yang mengandung kombinasi ilustrasi teks dan gambar. Ada beberapa pendapat seperti yang disampaikan Jesper dan Sarah Weichman yang melihat bahwa keberadaan ekspresi seperti komik sudah ada semenjak peradaban manusia kuno seperti di zaman Mesir kuno melalui gambar hieroglyph, Mesopotamia melalui tenunan-tenunannya, Mexico pada zaman Maya kuno dan lainnya. (Anne Magnussen, Hans-Christian Christiansen, 2000: 59-60).¹ Pendapat lain mengatakan bahwa komik dalam bentuknya yang kuno tersebut, hieroglyph misalnya, mengandung unsur religi, berhubungan dengan ritual serta merupakan alat membantu ingatan sebagai *mnemonic* untuk merekam alam pikiran dan kearifan lisan dalam bentuk tulisan yang diyakini merupakan hadiah sakral dari Dewa Thoth sang penyembuh, sang arif, dan penulis para Dewa. Awal mulanya orang Mesir kuno menggunakan hieroglyph untuk akuntansi kemudian alat birokrasi, kemudian berembang menjadi inskripsi yang menghiasi peti mati dan makam dengan visual yang merupakan simbol binatang, burung, dan manusia untuk menghidupkan adegan-adegan tersebut. Gambar ilustrasi kuno yang dilengkapi dengan simbol-simbol phonetic menceritakan suatu narasi budaya pada masanya sehingga menjadi suatu komunikasi untuk generasi di masa depan², seperti kita di saat ini di tahun 2021.

Dari narasi dalam ekspresi komik maka kita dapat melihat perubahan sosial dari masa ke masa dan adanya konteks berhubungan dengan historisitas sosial, ekonomi, politik, sastra dan seni. Para penulis dalam edisi ini yang terdiri dari para pakar di bidangnya masing-masing, memaparkan pemikiran-pemikirannya berhubungan dengan komik dengan segala spektrumnya, seperti; Seno Gumira Ajidarma yang menulis artikel berjudul **Hamlet dalam Komik: Enam Kasus Intermediasi** yang melihat *difference* antara pendekatan realisme dan karikatural yang menjadi konstruksi budaya melalui komik berupa intermediasi dari karya William Shakespeare. Dunia lakon dan interplay antara penulis naskah dan gambar komikus dan imajinasi pembaca menjadi suatu wahana ruang fisik, psikis dan imajinatif; Iwan Gunawan penulis artikel berjudul **Gerakan “Tjergam Medan”; dalam Wacana “Kepribadian Nasional”** mengangkat interelasi komik yang di Indonesia semula dinamakan Tjergam dengan politik berkepribadian Indonesia di masa Sukarno sehingga identitas dan lokalitas menjadi inti gerakan politik budaya sebagai usaha penyeimbangan terhadap budaya asing. R. Cecep Eka Permana pakar arkeologi mengangkat pandangan dari hasil penelitiannya dalam tulisannya **Gambar Tangan Gua Prasejarah: Religi Atau Seni**, terhadap gambar tangan di gua-gua di situs-situs prasejarah di Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, Maluku dan Papua Barat.

Ilustrasi-ilustrasi kuno tersebut berupa gambar tangan mengandung pesan-pesan kehidupan dan kematian, teknik menggambar, lambang kepemilikan, tolak bala, kesaktian dalam peperangan, dimana penggunaan warna juga mengandung makna-makna spiritual. Dari artikelnya pembaca akan mengalami perjalanan ke alam pikiran orang purba nenek moyang orang Indonesia. Bambang Tri Rahadian mengangkat judul **Jejak Gaya Ilustrasi Herge dalam Komik dan Seni Visual di Indonesia**, menuliskan pendapat adanya patronase estetika komik dari Barat dan Timur yang sangat mempengaruhi sejarah perjalanan komik populer Indonesia semenjak masa kolonial. Perjalanan komik dalam artikel ini diuraikan dalam pemaparan bagaimana seni visual ini menjadi bagian sejarah pergulatan identitas diri bangsa Indonesia.

¹ Lihat Anne Magnussen, Hans-Christian Christiansen. 2000, *Comics & Culture, Analytical and Theoretical Approaches To Comics*, https://www.google.co.id/books/edition/Comics_Culture/cil7W bXg8BkC?hl=en&gbpv=1&dq=ancient+comics&pg=PA59&printsec=frontcover

² Baca lebih lanjut Thobin Nellhaus (2016) *Theatre Histories An Introduction*, hal 37-43, Routledge, Taylor and Francis Group. London and New York.

Samuel Christian penulis muda yang menuliskan artikel berjudul **Representasi Suara Para Guru sebagai Kelompok Subaltern dalam Komik “The Real Lesson”**, mengulas bagaimana komik dapat menjadi media menyuarakan ketertindasan yang dialami para guru. Dengan demikian, komik dapat menjadi suatu kampanye sosial untuk hak asasi manusia dan menunjukkan keberpihakan pada masyarakat yang perlu perwakilan suara agar nasibnya dapat didengar dan dilihat oleh masyarakat umum sehingga peroleh perhatian sebagaimana semestinya oleh otoritas pendidikan. Menariknya isu antagonisme feminisme digunakan sebagai alat pisau untuk melakukan perundungan terhadap guru, menjadi suatu perspektif yang belum banyak dilihat. Zulfa, Madia Patra Ismar, Anusirwan, Arison Ibnur & Wily Sandra yang berlatar belakang kajian tradisi lisan dan praktisi seni pertunjukan, mengangkat judul **Potensi Komik untuk Edukasi Pengetahuan kekayaan Tradisi Lisan Minangkabau studi kasus Musik Talempong dan Dendang Ratok**, menawarkan pemikiran dan usulan agar komik dapat berkembang lebih banyak lagi menjadi media edukasi pengetahuan tradisi sehingga dapat menarik generasi muda. Ajakan tersebut diharapkan memperoleh respons lintas disiplin antara praktisi seni menjalin kerjasama menciptakan komik-komik baru dalam hal ini genre music comics dan mungkin genre komik lainnya. Artikel yang ditulis bersama oleh para pemerhati tradisi Minangkabau ini diharapkan dapat menjadi suatu kontribusi pemikiran bagi komik Indonesia mengingat begitu banyak dan kayaknya tradisi lisan Nusantara di Indonesia.

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 pengubahan 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.¹

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 Pangerannya 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

¹Rendra 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 dipertanyakan, 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...*

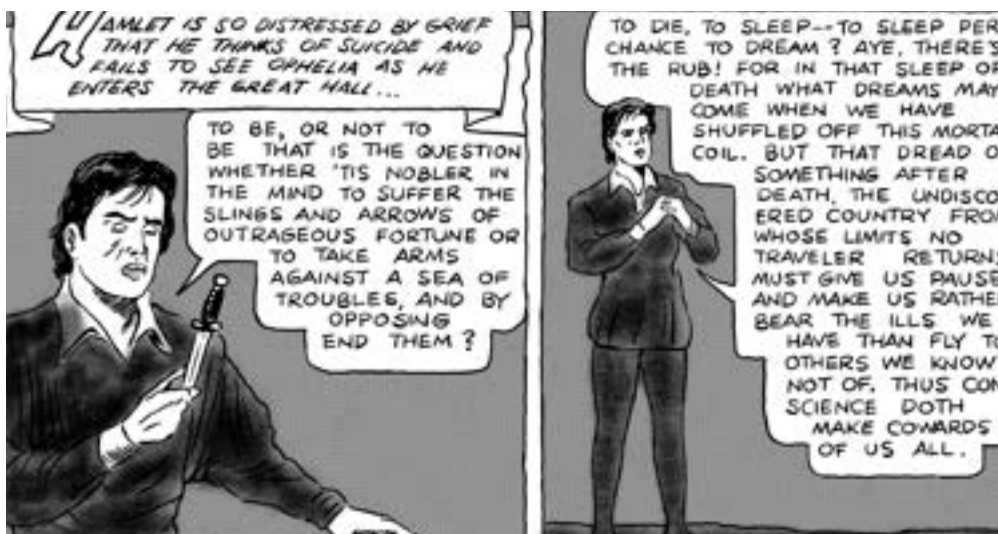
Teks seperti ini mengandaikan, seorang aktor atau sutradara akan menafsirkan solilokui tersebut sebagai pergulatan pemikiran dan kejiwaan—tetapi bagaimana menjadi pengadeganan di panggung, adalah suatu proses intermediasi dari naskah drama ke panggung.

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.

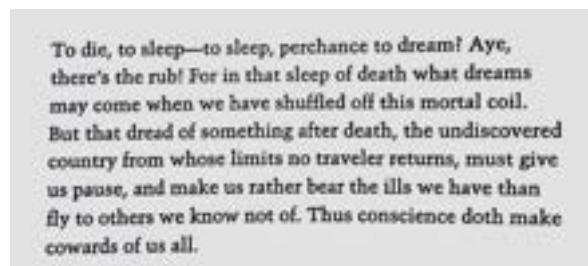
Menjelang solilokui Bab III Adegan 1 B itu hanya ditulis: *Hamlet begitu tertekan oleh duka yang membuatnya berpikir tentang bunuh diri.* Tiada agitasi memikat yang memberi kehidupan kepada panil-panil ini. Satu-satunya gerakan adalah lintasan airmata di pipi Hamlet; dan sedikit gerak tangan pada belatinya, 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.



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.

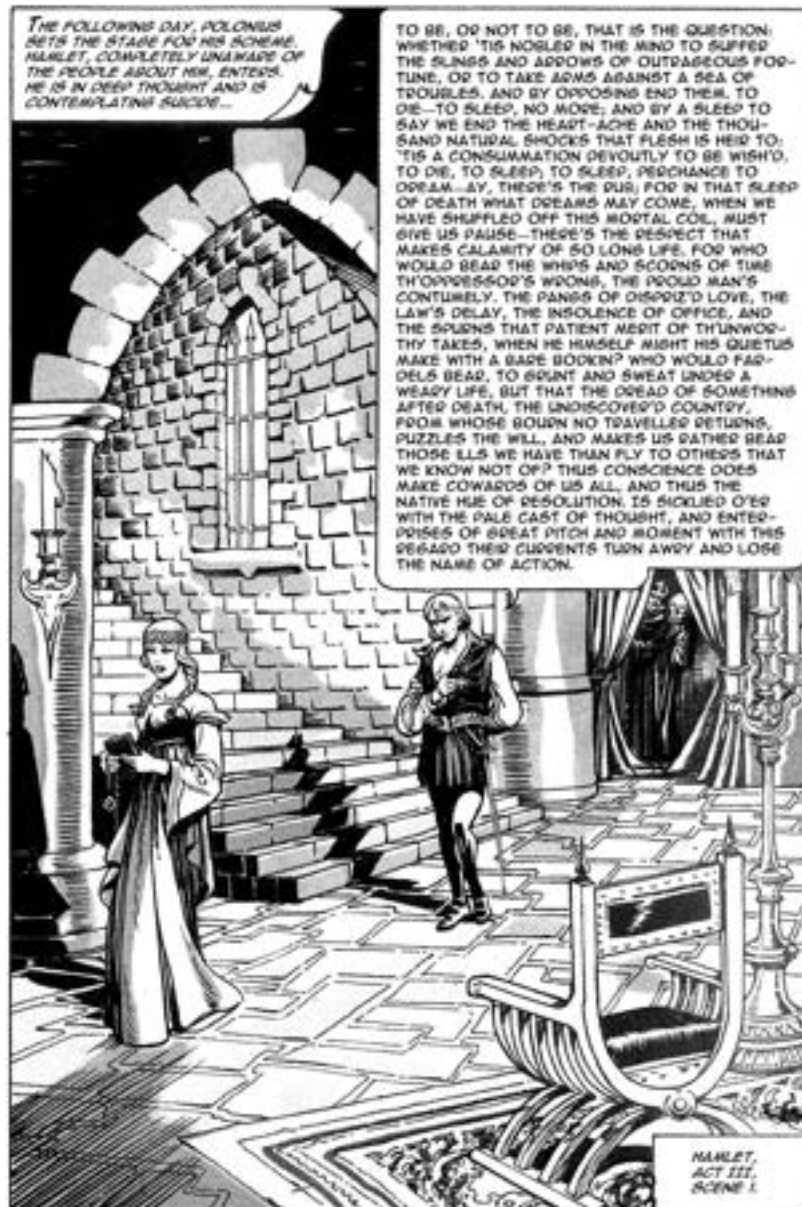
Blum (1952) sebagai seri Gilberton’s Classic Illustrated, melakukan hal yang sama: mengalihkan perhatian untuk menjauh dari solilokui—bukan dari kata-kata ke gambar-gambar yang bertentangan dengan kata-kata, melainkan dari kata-kata ke gambar-gambar yang tidak ada hubungannya dengan kata-kata.

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:

Annoyed, the man
slapped the fly on
his bald head with
his open palm



AN ILLUSTRATION

© 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:



A VISUAL

© 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.*)



The language of posture is universal and interchangeable — the application is not.

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 terpahami.

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 solilokuinnya.

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 kebingungan 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
Hercuba! 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)

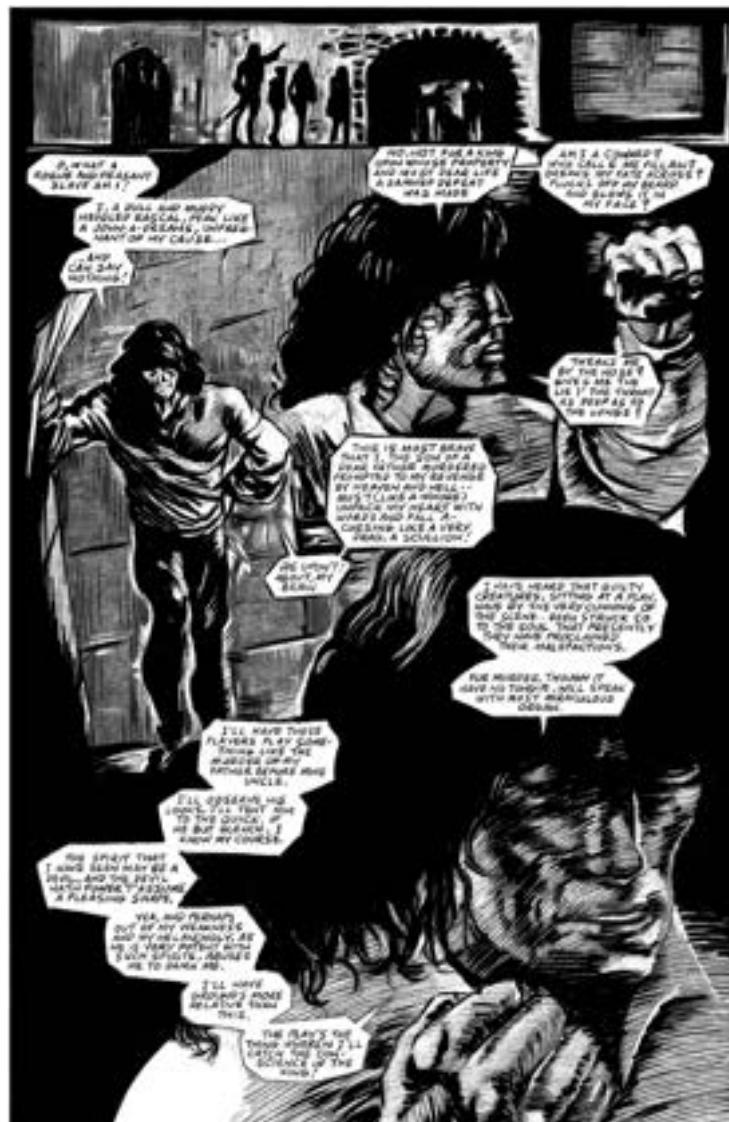
Ih! Ayo kerja, otakku (9).

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) Mepedaya 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).²



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

²Shakespeare 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 perihwal perasaan 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 “makhluk 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*.³

³Mitologi 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 padan 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 pembacaan 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.

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 sebelahny 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 penggubahan 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 penggubahan-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 penggalian 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.

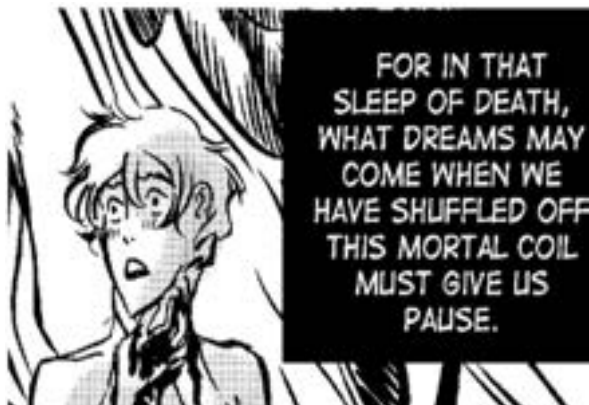
Hamlet mengidentifikasi dirinya dengan Claudius, karena Claudius melakukan sesuatu yang secara tak sadar ingin dilakukan Hamlet, yakni membunuh ayahnya—kesamaan ini membuat rencana yang didorong Arwah Raja terhenti, sebab membunuh Claudius artinya membunuh dirinya sendiri.

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 dipertainkan,

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 menggecut.

Dalam psikoanalisa Lacan yang menyandarkan diri pada tekstualitas, tempat ketaksadaran tersembunyi, 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.

Jejak Gaya Ilustrasi Hergé dalam Komik dan Seni Visual di Indonesia

Bambang Tri Rahadian

Desain Komunikasi Visual - Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Kesenian Jakarta

ABSTRAK: Perkembangan komik di Indonesia mengadopsi pengaruh gaya visual dari Barat seperti Amerika dan Eropa. Sampai sekarang komik Indonesia malah berpengaruh gaya visual Jepang dan Korea. Salah satu yang kuat pengaruh gaya komik Eropa adalah Tintin karya Hergé sejak tahun 1980-an. Salah satu dari pengaruh yang kuat itu adalah gaya komik Eropa pada seri Tintin karya Hergé yang mulai masuk sejak tahun 1980-an.

Tulisan ini akan menelusuri jejak pengaruh gaya Hergé ke dalam komik-komik di Indonesia serta seni visual yang masih beredar hingga saat ini, baik dari teknik ilustrasi, artistik maupun komunitas berbasis penggemar. Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif dengan studi pustaka menggunakan *sampling* dari komik dan karya seni visual serta wawancara dengan pembuat karya, pembahasan disusun mengikuti linimasa sejak tahun 1995 hingga kini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan aspek-aspek yang dianggap sebagai penentu dalam melihat pengaruh Hergé serta relasinya dengan perkembangan keragaman gaya dalam dunia komik dan seni visual di Indonesia terkini.

Kata kunci: *Hergé, Ligne Claire, Tintin, Ilustrasi, Komik Indonesia*

ABSTRACT: *The Indonesian Comic has been developed by adopting the visual style influences from different sources. One of the sources was the Western style coming from America and Europe, which are now still strongly influencing the Indonesian comic visual style, the much Japanese and Korean styles affected. One of the influences is the European comic style of Tintin series by Hergé since it was published in Indonesia back in the 1980's. This article will trace back the Hergé style influences in the Indonesian comics and other visual arts nowadays, from the illustration technique, artistic to the fanbase community perspectives. The methodology research used is qualitative method with literature review, using comics and visual arts work sampling, along with the artist interview. It will be discussed chronologically, from 1995 until now. This research aims to find the determinant aspects in seeing Hergé influences with its relation to the diversity styles development in the latest Indonesian comic world and visual arts.*

Keywords: *Hergé, Ligne Claire, Tintin, Ilustrasi, Komik Indonesia*

Pendahuluan

Pengaruh Barat (Eropa) dalam komik Indonesia

Komik Indonesia tumbuh produk dalam hibriditas budaya yang telah mengalami pergulatan ideologis yang panjang sejak kolonialisme membawa pengaruh barat hingga pbumihian atas nama nasionalisme. Perbincangan terkait patron estetika (barat dan timur) telah menemukan ruang baru yang disebut komik Indonesia kini. Meskipun Indonesia mengenal komik dari barat, namun ciri-ciri komik sebagai seni sekuensial yang memosisikan gambar-gambar secara berturutan dengan maksud menyampaikan cerita telah ada sejak lama sebelum modernisme berkembang, yakni relief-relief pada candi Borobudur dan gambar dalam gulungan Wayang Beber; tulisan ini akan menunjukkan bagaimana

pengaruh komik dari Eropa memengaruhi estetika pada beberapa komik yang terbit di Indonesia.

Komik yang disebut berasal dari "barat" ini tentu tertuju pada komik-komik asal Amerika yang justru terbit di masa kolonialisme Belanda melalui sisipan di harian *De Java Bode* pada tahun 1938 yang memuat komik berjudul *Flippie Flink* karya Clinge Doorenbos, juga komik *Flash Gordon* yang dimuat di mingguan *De Orient*. Komik dari Eropa sendiri termasuk komik dari Belanda sendiri datang belakangan setelah Indonesia merdeka tepatnya pada masa orde baru yakni tahun 70-an melalui penerbitan majalah sebagai sisipan komik serial bersambung. Di Eropa komik berkembang setelah perang dunia kedua berakhir di tahun 1945, namun tidak langsung masuk ke Indonesia karena pada saat itu pemerintah Indonesia

di bawah kepemimpinan Sukarno mengusung ideologi anti barat. Maka, saat Sukarno digantikan oleh Soeharto yang sangat terbuka pada ideologi Barat di tahun 1965, industri budaya di Indonesia berkembang pesat dalam pengaruh Barat (Bonneff, 19:2008).

Majalah Bobo yang merupakan *franchise* dari perusahaan penerbitan Belanda sejak tahun 1973, menjadi salah satu agen yang menjadikan estetika komik barat semakin kuat menjadi referensi menggambar bagi anak-anak Indonesia, di antaranya dengan komik strip serial Bobo, Serial Bona dan Rong Rong (Pingkie & Purr) dan pada tahun 1980-an Bobo memuat serial "Petualangan Pak Janggut" (Douwe Dabbert) karya Piet Wijn. Lantas Pada tahun 1975 terbit majalah komik Eppo yang masih merupakan *franchise* dari Belanda, Majalah ini hanya bertahan dalam 54 edisi dari tahun 1978 hingga 1980, namun isi serial komik di dalamnya adalah komik yang populer secara global seperti Storm karya Don Lawrence dan Roel Dijkstra yang diciptakan oleh Jan Steeman dan Andrew Brandt. Serial Roel Dijkstra yang bercerita tentang petualangan seorang pesepakbola fiksi ini kemudian diteruskan penerbitannya di majalah remaja Hai pada tahun 1977, yang juga menerbitkan komik karya Don Lawrence yang lain yaitu "Pendekar Trigan". Tak lama setelah itu, memasuki tahun 1980-an komik-komik yang semula terbit serial sebagai sisipan mulai terbit dalam bentuk buku mulai beredar di toko dan pesewaan buku atau taman bacaan, dalam era penerbitan buku ini termasuk komik Tintin yang terbit tanpa menjadi sisipan serial di majalah terlebih dahulu.

Metodologi dan Kajian Teoritis

Ilustrasi dalam penelitian ini digunakan sebagai batasan untuk memahami gaya, corak dan teknik yang dipopulerkan Hergé dalam komik Tintin. Pengertian Ilustrasi secara umum dapat ditelusuri dari KBBI yaitu sebagai gambar termasuk foto dan lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain atau diagram untuk penghias seperti halaman sampul. Pada komik, ilustrasi adalah bentuk karangan itu sendiri, yang yang dibuat menjadi gambar-gambar berurutan untuk menceritakan sesuatu. Sebagai bentuk dari seni ilustrasi komik memiliki beragam gaya, corak dan teknik dalam menggambarnya, seperti gaya Hergé yang dikenal dengan nama *Ligne Claire* atau *Clear Line*, gaya ini secara teknis menggunakan satu garis yang minimalis tanpa arsir. Garis minimalis ini merupakan teknik yang cukup sulit sebab dengan hanya menggunakan satu garis saja ilustrator komik harus benar-benar menguasai perspektif,

komposisi, menempatkan pusat perhatian sehingga pembaca komik dapat memahami langsung gambar yang dimaksud. Definisi di atas tidak dapat dilepaskan dari asal penamaan istilah yang ditujukan pada karya Hergé di komik Tintin.

Ligne Claire adalah kosa kata dalam Bahasa Perancis yang kemudian lebih dikenal dalam bahasa internasional yaitu Bahasa Inggris menjadi *Clear Line*. Komik-komik yang populer di Perancis, meskipun berasal dari luar Perancis maka akan menjadi bahasan intelektual sehingga literasi terkait komik banyak menggunakan Bahasa Perancis, seperti sebutan untuk komik adalah *Bandes Dessinées* atau biasa disingkat BD, dan istilah *Le Neuvième Art* yang berarti Seni Kesembilan, adalah peringkat yang menyebut komik berada dalam urutan kesembilan setelah seni-seni arus utama lainnya seperti Seni Rupa, Musik, Teater, Tari, Film dll. Istilah Seni Kesembilan dipopulerkan oleh seorang jurnalis bernama Francis Lacassin di majalah *Pour Un Neuvième Art* pada tahun 1971 setelah terdapat perkembangan pemikiran yang menempatkan posisi komik dalam wacana kesenian sejak tahun 1957.

Teknik *clear line* atau dalam terjemahan Bahasa Indonesia berarti garis bersih adalah teknik membuat bentuk gambar menggunakan garis tunggal, tanpa menebalkan dan menggelapkan bayangan pada objek atau arsir yang biasa digunakan untuk membentuk volume benda. Teknik *clear line* yang digunakan oleh Hergé merupakan keunikan di antara komikus-komikus Franco-Belgian lainnya yang banyak menggunakan teknik garis tipis tebal (Beaty, 1990). Sebelum gaya *clear line* Hergé menyebar ke seluruh dunia dan menginspirasi banyak ilustrator, di Eropa sendiri gaya ini telah marak sejak komik Tintin diciptakan, Bahkan di Majalah *Tintin Weekly* Hergé bertindak seperti *Art Director* saat mengelola redaksi di mana banyak ilustrator yang mengikuti gaya yang sama, Pada tahun 1951 aktivitas mereka kerap disebut *D'École d'Hergé* (Sekolah Hergé) yang kemudian dikenal dengan nama Sekolah Brussels, di antaranya adalah Egar P. Jacobs yang menciptakan karakter Blake & Mortimer, kemudian Jacques Martin dengan karakter Alix serta banyak nama lainnya (Gravett, 2008).

Bahasan

Popularitas Hergé dan Komik Tintin di Indonesia

Komik Tintin diciptakan oleh Georges Prosper Remi yang memiliki nama pena Hergé, nama ini awalnya dari sebutan inisial namanya yang dibalik RG dalam pelafalan Bahasa

Perancis. Tintin muncul pertama kali melalui komik strip sebagai sisipan untuk anak-anak di surat kabar "*Le Petit Vingtième*", pada 10 Januari 1929 dengan judul "Tintin Di Tanah Sovyet". Demikian populernya hingga diterbitkan dalam bentuk buku. Bersamaan dengan Tintin, Hergé juga menciptakan seri '*Quick dan Flupke*', seri '*Yo, Susi dan Yokko*' untuk *Le Vingtième Siècle*. Setelah pendudukan Jerman di Belgia pada tahun 1940, koran *Le Vingtième Siècle* ditutup, Hergé lalu bekerja untuk koran *Le Soir*, dan tetap melanjutkan membuat seri Petualangan Tintin di koran itu sampai tahun 1944 (Ajidarma, 2021).



Gambar 1. Sampul komik Tintin Di Tanah Sovyet dalam versi buku dari tahun ke tahun (Sumber: www.tintin.com)

Komik Tintin telah mendunia dan diterjemahkan ke dalam hampir 50 bahasa termasuk Indonesia. Di Indonesia, komik Tintin populer sejak terbit pada tahun 1975 melalui penerbit Indira yang setelah itu meraih banyak keuntungan dari penjualannya. Tintin sangat berpengaruh pada mereka yang membacanya di tahun 1980-1990-an, pada masa di mana komik masih didistribusikan melalui kios-kios pesewaan buku atau Taman Bacaan selain dijual di toko buku. Sebagian dari generasi pembaca Tintin setelah dewasa dan mapan berubah menjadi penggemar yang bertindak sebagai kolektor, kemudian berkumpul dan membentuk kelompok penggemar yang biasa disebut komunitas. Saat ini Komunitas Tintin di Indonesia merupakan salah satu dari sekian banyak komunitas *hobby* yang paling aktif, berdiri sejak 13 Juni 2003 hingga kini masih melakukan aktivitas yang bermacam-macam dan multiplatform, berawal dari grup *mailing-list* di *yahogroups*, kemudian *twitter*, *facebook* dan *Instagram* hingga pertemuan luring. Saat pandemi melanda di

tahun 2020 Komunitas Tintin kerap melakukan diskusi daring setiap bulannya dengan topik yang berbeda menyesuaikan tema-tema dalam cerita di komik Tintin, seperti pengetahuan dunia astronomi yang mengambil dari judul Tintin "Bintang Jatuh" dengan menghadirkan salah satu pembicaranya adalah direktur Observatorium Boscha yaitu Premana W. Premadi, Ph.D.

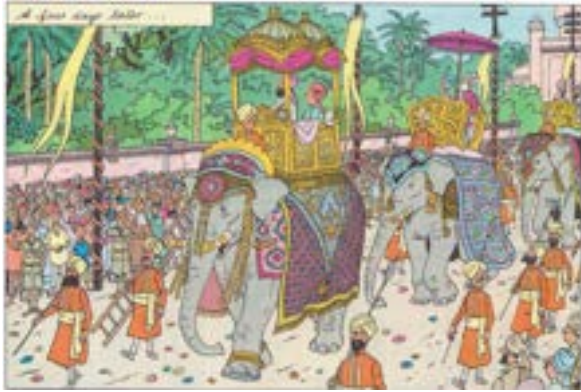


Gambar 2. Publikasi acara Diskusi Santai bertema "Tintin Bintang Jatuh & Dunia Astronomi"

Sumber: akun Instagram @komunitastintin.id

Gaya komik Hergé di Indonesia

Indikator yang dilihat untuk menelusuri jejak pengaruh Hergé di komik Indonesia dapat dilihat dari empat hal, yaitu teknik *clear line*, format panil 4 baris dalam satu halaman, desain karakter yang bercorak kartun namun mendekati realis termasuk bentuk mata yang hanya digambarkan titik, serta warna yang dibuat dengan teknik blok. Menilai keempat aspek ini dapat diterapkan bersamaan atau minimal terdapat tiga aspek dalam melihat jejak itu, meskipun jejak dapat terlihat jelas pada salah satu karya namun bisa juga samar karena sudah termodifikasi.

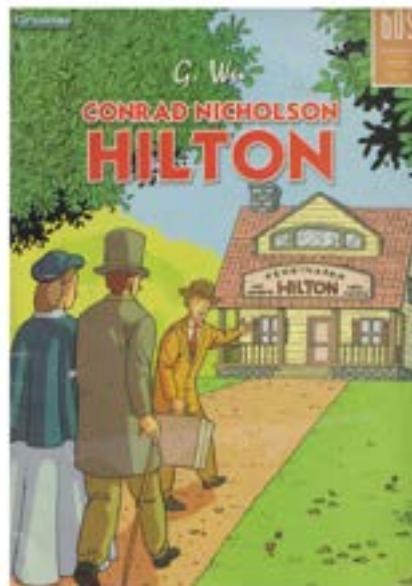
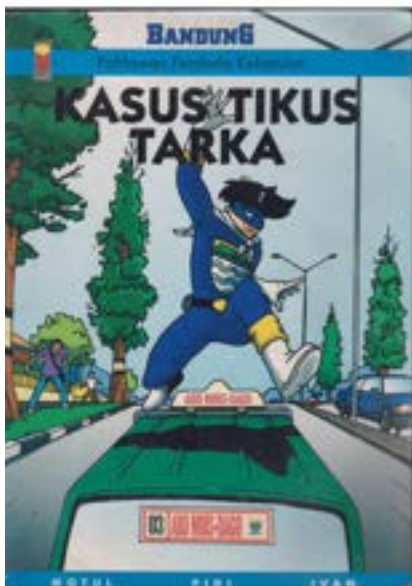


Gambar 3. Panil dalam komik Tintin yang menggambarkan perspektif dan komposisi
 Sumber: Tintin "Cigars of The Pharaoh"



Gambar 4. Ciri visual dari aspek gaya khas Hergé di komik Tintin
 Sumber: tintin.com dan komik "Cigars Of The Pharaoh"

Jejak gaya Hergé di komik Indonesia dapat ditelusuri sejak awal maraknya komik Indonesia pada awal tahun 90-an, di saat komik-komik Jepang mulai diterbitkan dalam terjemahannya oleh penerbit Indonesia, yang pada saat itu referensi format komik Indonesia masih berpatron pada komik Barat (Amerika dan Eropa), sehingga kemunculan komik Indonesia yang bergaya Hergé seolah menjadi resistensi dari penggemar dan pelaku komik yang menolak pengaruh gaya komik Jepang, mereka adalah generasi yang tumbuh dimana referensi bacaan komiknya adalah komik Eropa dan Amerika. Tidak banyak komikus yang benar-benar membuat komiknya dengan gaya Hergé atau Tintin di Indonesia, namun penting dicatat dalam penelitian ini bahwa sebagai sebuah teknik dan gaya yang terjadi secara global telah memengaruhi gaya menggambar komikus Indonesia yang masih bertahan hingga saat ini. Gaya menggambar Hergé merupakan salah satu gaya yang menambah keragaman dunia komik di Indonesia. Berikut adalah contoh dari komik dan karya seni visual termasuk ilustrasi sebagai contoh yang dapat dibahas sebagai penanda.



Gambar 5. Contoh komik – komik Indonesia yang dapat dikenali memiliki jejak gaya Hergé, Dari kiri ke kanan: komik Kapten Bandung, Komik seri BOS dan komik Goresan Dody
 Sumber: Dokumentasi Bambang, 2021

Komik Kapten Bandung

Komik Kapten Bandung adalah salah satu komik yang dapat dilihat jejak visualnya, komik ini pertama kali dikenal pada medio 1995 saat perhelatan Pasar Seni ITB yang dibuat oleh Anto Motul, Pidi Baiq dan Ivan yang berasal dari studio Bernama QN (Qomik Nasional), judul pertamanya adalah Tikus-Tikus Tarka. Kapten Bandung merupakan komik laga dengan kemasan humor yang beraksi di kota Bandung. Komik ini berukuran 21,5 x 29,5 cm, tebal 30 halaman cerita tanpa keterangan penerbitan. Aspek yang dapat dilihat sebagai pengaruh Hergé adalah gaya *clear line*, raut muka pada desain karakter dan beberapa halaman dalam penyusunan panil.



Gambar 6. Halaman dalam komik Kapten Bandung "Tikus-Tikus Tarka"
Sumber: dok. pribadi

Salah satu ciri gaya Hergé yang nampak dalam visualisasi desain karakter di komik Kapten Bandung selain dari *clear line* adalah proporsi yang tidak deformatif, namun cenderung minimalis, pada beberapa tokoh terlihat dengan cara menggambarkan mata yang hanya berupa titik, seperti halnya di komik Tintin yang hampir semua mata tokoh dibuat dalam bentuk titik, hanya dalam

beberapa gerak seperti mata yang terpejam digambarkan dalam bentuk lengkung dan bulat putih dengan titik hitam di dalamnya, namun ini hanya pada tokoh-tokoh pendukung saja. Komik Bandung menggunakan format 4 baris panil pada beberapa halaman namun juga menerapkan format 3 baris panil sebagai variasi.



Gambar 7. Halaman dalam komik serial Biografi Orang Sukses berjudul "Hilton"
Sumber: Dok. Pribadi

Komik Serial Biografi Orang Sukses

Komik ini digagas oleh seorang *enterprenur* bernama Gatot Wuryanto (G-Wu) yang mulai terbit sejak tahun 2005 konsisten menerbitkan komik dengan tema kisah biografi orang-orang sukses di dunia, komik ini dikerjakan secara berkelompok yang berbeda-beda dalam beberapa judul, G-Wu bertindak sebagai pemimpin proyek yang sekaligus menguasai hak cipta komiknya. Jejak ilustrasi Hergé nampak jelas terlacak, seperti teknik *clear line*, desain karakter yang menggambarkan mata dengan titik, susunan panil yang dibuat 4 baris dan teknik warna yang solid. Komik ini menggarap *background* di setiap panil dengan baik, seperti halnya komik Tintin. Berbeda

dengan komik Kapten Bandung yang kerap membuat panil dengan *background* kosong. Di komik ini semua *background* tergarap dengan baik seperti halnya komik Tintin. Salah satu kelebihan Tintin adalah pendekatan visual yang identik dengan lokasi petualangan dalam ceritanya yang merujuk pada lokasi geografis yang nyata.

Komik Goresan Dody

Komik ini merupakan karya komik strip dari Dody Yudo Winarto (Dody YW) yang menggunakan *platform* media sosial (*instagram*, *facebook* dan *twitter*) dan *startup crowd funding* untuk *content creator* bernama Karyakarsa sejak tahun 2020, Dody YW bahkan menawarkan jasa lukis ilustrasi karikatur wajah dengan menulis “gaya Tintin”. Dody YW beranggapan bahwa istilah gaya Tintin sudah dipahami oleh sebagian orang calon pengguna jasanya, kalau pun tidak Dody YW sudah menyiapkan satu contoh karya karikatur wajah seperti yang dimaksud dengan gaya Tintin. Sehingga dapat dikatakan tidak semua pengguna jasanya mengetahui Komik Tintin. Dody YW tidak menggunakan istilah gaya Hergé sebab tidak ingin bermasalah dengan nama komikusnya dan dirasa nama Tintin lebih dikenal daripada Hergé.



Gambar 8. Tangkapan layar dari *E-flyer* jasa menggambar karikatur wajah dengan gaya Tintin.
Sumber: Instagram/goresan.dody

Dody YW mengetahui komik Tintin sejak TK yakni pada tahun 1987, *Judulnya Prisoner of The Sun*, komik itu berbahasa Inggris sehingga Dody saat itu hanya mengamati gambarnya saja. Meskipun menjadi komik pertama yang dia lihat dan sukai, Dody tidak pernah melakukan cara “*copy the master*” yaitu salah satu metode dalam pendidikan seni rupa yang meniru satu karya dari seniman yang sedang dijadikan referensinya (YW. Dody, Komunikasi Pribadi, Juni 17, 2021). Dody menggambar secara intuitif yang akhirnya membentuk sebuah gaya yang kini melekat dan khas Dody. Dari 4 aspek yang berciri gaya Hergé, hanya format panil 4 baris saja yang tidak ada jejaknya, selain tidak menggunakan format 4 baris juga komik dicetak dalam tampilan hitam putih/ *grayscale*.

Mengenal gaya Hergé dalam seni visual di Indonesia

Dalam konteks definisi jeneral seni visual dapat mencakup komik yang bisa dilihat atau memiliki rupa, namun untuk membagi koridor pengertian terkait tulisan ini, maka komik dikhususkan dalam pengertian yang lebih spesifik mengacu pada bentuk dan cara membuatnya yaitu seni sekuensial, sementara sebutan seni visual di sini digunakan untuk menunjuk pada seni rekayasa visual dan ilustrasi yang bersifat naratif. Contoh karya seni visual dan ilustrasi dalam tulisan ini dimaksudkan untuk menunjukkan bahwa pengaruh gaya Hergé tidak hanya berjejak pada komik saja.

Indieguerillas

Pada tahun 2012, *Indieguerillas* nama dari dua seniman Yogyakarta pernah membuat karya visual bergaya Tintin untuk memperingati *Marcel Duchamp in Southeast Asia*, yang dipamerkan di Equator Art Projects, Gillman Barack, Singapura. Karya yang berjudul “*This Hegemony Life*” ini memplesetkan lukisan Raden Saleh yang berjudul Penangkapan Pangeran Diponegoro buatan tahun 1857. Namun meskipun karya ini sangat terasosiasi dengan gaya komik Tintin tidak berarti bahwa indieguerillas menggemari komik Tintin, Santi Ariestyowanti salah satu dari dua personel indieguerillas menyampaikan jika penggunaan gaya Tintin hanya sebatas pertimbangan estetika:

“Kami terinspirasi oleh karya2 Marcel Duchamp yang berupaya mengaburkan batas-batas antara Seni Tinggi (*High Art*) dan Seni Rendah (*Low Art*). Karya Lukisan Raden Saleh berjudul Penangkapan Diponegoro kami pilih sebagai wakil dari Seni

Tinggi dan kami benturkan dengan Komik yang merupakan seni masal. Pilihan jatuh ke gaya komik Herge yang penggambaran suasananya sangat detail, banyak menggambarkan suasana kumpulan orang² dan penuh warna, dan kebetulan kami pun mengidolakan Herge dan Raden Sale, seperti proporsi karakter yang sesuai dengan konsep karya, karena meskipun bergaya kartun, namun proporsi dan antomi penggambaran karakter dalam komik Tintin mendekati pada gaya realis” (S. Ariestyowanti, komunikasi personal, Juni 18, 2021).

Karya ini menggunakan gaya Hergé sebagai simbol yang satir bagaimana modernisme Eropa begitu hegemonik dalam dunia seni visual (seni rupa) di Indonesia sejak jaman Raden Saleh hingga era digital, dari jaman seni yang dianggap tinggi hingga seni pop yang dianggap rendah.



Gambar 9. Karya “*This Hegemony Life*” yang memplesetkan lukisan Raden Saleh
Sumber: indieguerillas.com

Demokreatif

Hari Prasetyo (Hari Prast) memulai kegiatan demokreatif dari karya-karya ilustrasi yang mendukung calon presiden Joko Widodo (Jokowi) saat itu yang berkontestasi dalam Pemilihan Presiden RI tahun 2014, Hari Prast bersama agensi periklanan tempatnya bekerja yaitu Berakar Komunikasi yang berbasis di Jakarta, mulanya sebagai simpatisan lantas berubah menjadi partisipan bahkan tim sukses kampanye Joko Widodo. Gaya *clear line* dan gambar bola mata yang hanya berupa titik karya Hari Prast ini mengingatkan sebagian orang pada gaya Tintin, bahkan beberapa media hingga kini masih menyebut dengan istilah gaya Tintin. Pada Tahun 2015 Hari Prast turut serta ke acara Leipzig Book Fair di Jerman oleh Komite Buku Indonesia untuk mempresentasikan kontribusi ilustrasinya dalam kampanye pemenangan Joko Widodo, banyak pertanyaan dari audiens diskusi yang terkesan oleh fenomena ini yakni bagaimana ilustrasi atau komik digunakan dalam meraih suara di Pemilu dan mendapat banyak nominasi penghargaan dalam dunia periklanan di dalam dan luar negeri, tahun 2014 program kampanye Jokowimania “Kisah Blusukan Jokowi-Jk” memenangkan penghargaan di ajang Citra Pariwisata Jakarta, Phinastika Yogyakarta di beberapa kategori hingga di tahun berikutnya menjadi pemenang *The Shorty Awards* di New York untuk Kategori pemerintahan dan politik, *Summit Creative Award*, Portland serta *Adstars* Busan.



Gambar 10. Poster kampanye blusukan Jokowi yang diasosiasikan dengan Petualangan Tintin
Sumber: medcom.id

Poster kampanye yang dibuat mendekati sampul komik Tintin yang bertema petualangan diasosiasikan dengan citra Jokowi yang kerap blusukan sehingga terkesan sebanding antara visual dan konten.

Simpulan

Jika melihat perkembangan saat ini, sekadar gaya *clear line* saja kini telah digunakan oleh sebagian besar ilustrator yang dengan sadar atau tidak mengetahui definisi dan sejarah istilah *clear line*, itu pun jika penilaian kita hanya tertuju pada bentuk garis yang bersih saja, namun jika menambahkan kata gaya Hergé, maka penilaian harus menyeluruh dengan pandangan yang dilebarkan pada referensi karya Hergé di komik Tintin, yakni kemampuannya menggambar perspektif, komposisi yang menonjolkan obyek, latar belakang lokasi cerita dan pewarnaan tanpa bayangan dalam garis-garis yang bersih, efektif dan tanpa arsir. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak semua komik di Indonesia yang menggunakan teknik *clear line* adalah jejak dari pengaruh Hergé.

Tulisan ini setidaknya dapat menjadi catatan bahwa seni visual dan komik di Indonesia telah menemukan ruang dalam pergulatannya menemukan identitas diri, tentu pengaruh gaya ini merupakan cara kerja kebudayaan yang saling mempengaruhi, dan pengaruh Eropa yang dibawa oleh komik Tintin nyatanya masih terlihat bahkan tercatat sebagai referensi, ini adalah tanda bahwa kita tetap memiliki kesadaran dalam literasi.

Daftar Referensi

- Gumira, Seno Ajidarma. (2021). *Ngobrolin Komik*. Yogyakarta: Pabrik Tulisan
- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- P. Hari & Y. Adhitisna. (2019). *Karya Adalah Doa Untuk Nusantara*. Jakarta: Elexmedia Komputindo

Beaty, Bart. (1990). *Unpopular Culture; Transforming The European Comic Book In The 1990*. Toronto: University Of Toronto Press.

<http://berakar.com/award-list/> Diakses 18 Juni 2021

<http://www.tintin.com/en>

“Paul Gravet: Herge and The Clear Line (part 2)”.

http://www.paulgravett.com/articles/article/herge_the_clearline diakses 18 Juni 2021.

“A Brief History Of Franco-Belgian Comics : Learn The History Of Franco-Belgian Comics” oleh Edward Diep, 2016. dalam

<https://medium.com/mrcomics/an-introduction-to-comics-in-the-west-part-2-franco-belgian-d8b017087848>

<https://www.medcom.id/rona/rileks/MkM3l0xN-kisah-blusukan-jokowi-raih-mobile-marketing-award>

Biografi Penulis

Bambang Tri Rahadian, akrab disapa Beng Rahadian, dosen dan praktisi komik Indonesia (Cergam) yang berkarya sejak tahun 1900-an. Alumnus Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia, Yogyakarta. Meraih gelar magister di Kajian Seni Urban dan Industri Budaya, Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta. Beng aktif sebagai pengajar dan menjabat sebagai Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Kesenian Jakarta. Beberapa karyanya telah diterbitkan dan saat ini aktif di bidang kepenulisan dan masih seputar dunia komik. Saat ini Beng sedang menempuh Program Doktorat di Institut Seni Indonesia, Denpasar.

Gerakan “Tjergam Medan” dalam Wacana “Kepribadian Nasional”

Iwan Gunawan

iwangunawan@ikj.ac.id

Sekolah Pascasarjana IKJ

Abstrak: Komik Indonesia di tahun 1950-an disebut dengan istilah “Tjergam” (Cergam). Pada masa itu, industri cergam menjanjikan suatu keuntungan yang besar. Secara umum, baik penerbitan cergam, baik di Medan maupun Jawa Barat, bersiasat memanfaatkan genre yang populer di dunia. Tekanan pemerintah, visi Presiden Soekarno tentang nasionalisme dalam kebudayaan Indonesia membuat penerbit mencari lokalitas. Mengadaptasi cergam-cergam bergenre “universal” dengan mengganti tokoh-tokoh dan latar dengan karakter dan nuansa Indonesia, dirasa belum cukup. Penerbitan Medan kemudian menerbitkan cergam-cergam, yang bukan hanya mengadaptasi cerita rakyat, namun cerita-cerita baru roman, petualangan, dan aksi yang dibungkus dengan latar serta tokoh yang mengesankan suatu cerita rakyat. Mereka secara naluriah mengikuti kecenderungan genre universal, yang akan memudahkan menjadi populer. Sementara itu, pemerintah menciptakan suatu arah kebijakan yang justru membuat para kreator Cergam Medan menjadi lebih kreatif, menjiwai semangat nasionalisme yang saat itu meliputi Indonesia, dengan mendeklarasikan istilah “Tjergam” (Cergam) sebagai istilah untuk identitas Komik Indonesia, dan menjadikannya sebagai titik bertahan dari budaya asing.

Kata Kunci: Cergam, Kebudayaan Nasional, Polemik Kebudayaan, Wacana

Abstract: Cergam was the term given to Indonesian Comics in the 1950s. The comic book industry promised a lot of money at the time. In general, both Medan and West Java comic publishing companies intend to exploit internationally recognized genres. The government’s pressure, as well as President Soekarno’s sense of nationalism in Indonesian culture, pushed publishers to seek out new territories. Converting “universal” genre comics to “Indonesian” isn’t enough to localize them. Medan Publishing has made comics that not only translate folklore, but also tell fresh stories set in folklore-like settings with folklore-like characters. They have a natural inclination to follow popular genre trends, making it simple for them to gain popularity. Meanwhile, the limitations imposed by the government encouraged Cergam Medan’s developers to be more inventive. They also enliven the spirit that pervaded Indonesia at the time by establishing the name “Tjergam” (Cergam) as a phrase for Indonesian comics identity and making it a point of cultural survival.

Keywords: Cergam, National Culture Strategy, Cultural Polemic, Discourses

Pendahuluan

Setelah masa penerbitan komik strip di koran dan majalah, industri komik Indonesia mengalami masa kesuburan, khususnya ketika sudah mulai diterbitkan dalam format buku di sekitar tahun 1950-an. Setelah penerbit Bandung, Melodi berhasil menerbitkan banyak judul yang populer, para Seniman Medan pun di tahun 1950-an mulai mengikuti jejaknya. Pada kenyataannya, mereka memang kemudian menjadi salah satu tonggak sejarah yang selalu disebut dalam setiap pembahasan tentang komik Indonesia. Marcel Bonnef, peneliti awal komik Indonesia menjelaskan bahwa, para komikus Medan pada awalnya mengikuti penerbitan di Jawa yang saat itu sedang banyak menerbitkan genre Wayang. Dirasakan tidak berhasil, maka mereka mulai menggali

cerita-cerita legenda Minangkabau, Tapanuli atau Deli Kuno (Bonneff, 2001:31)

Penelitian ini ingin menunjukkan faktor pembentukan nasionalisme melalui produk seni populer yaitu komik yang sering dianggap rendah. Di sisi lain ingin melihat bagaimana wacana-wacana yang dikembangkan sejak Polemik kebudayaan, Presiden Soekarno dan Lekra mendorong munculnya kreativitas dan produktivitas yang pada akhirnya semua itu menciptakan suatu keuntungan ekonomi. Dunia komik di Indonesia khususnya kelompok Cergam Medan masuk kedalam pusaran wacana tentang “Kebudayaan Nasional” tersebut.

Para seniman Cergam Medan bertahan dengan menanggapi wacana “Kebudayaan Nasional” dan

dilakukan dengan menginterpretasi pemahaman "karakter nasional" dan menerapkannya dalam konsep Tjergam. Di sisi lain, upaya tersebut menjadi kekuatan sehingga mengalami keberhasilan dalam penerbitan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan ilmu Sejarah. Dokumen utama dari penelitian ini adalah teks dari kata pengantar majalah Tjergam bulan Desember tahun 1961 yang merupakan deklarasi para seniman komik Medan tentang karakter bangsa dan identitas nasional yang diwujudkan dalam membuat karya seni komik dan diberikan penanda suatu istilah pengganti dari kata "komik (Indonesia)" yaitu "Tjergam" (Cergam, kependekan dari Cerita-Gambar). Arsip berupa Cergam-cergam yang dihasilkan para seniman Medan masa itu (1955-1965), sebagai dokumen pendukung diteliti secara umum, apa saja genre dan tema yang digunakan dengan menelusuri 191 judul komik yang diterbitkan di Medan pada tahun 1954 hingga 1966. Tujuan dari penelusuran cergam-cergam tersebut adalah untuk melihat bagaimana para seniman tersebut memraktekkan visi mereka terkait kepribadian atau kebudayaan nasional. Hasil yang didapatkan dari teks-teks tersebut dikategorikan ke dalam beberapa pendekatan yang mengarah pada upaya pelokalan Cergam Medan, upaya untuk mencari ke-Indonesia-an dalam komik Indonesia.

Untuk kebutuhan penelitian, penulis mengumpulkan data dari majalah Tjergam, komik-komik yang diterbitkan di Medan pada sekitar tahun 1954-1966. Data dianalisis dengan melihat pendekatan topik cerita, latar dan tokoh dari komik. Juga menelusuri sumber wacana tentang Kebudayaan Nasional yang relevan dengan konteks saat itu, buku-buku yang memuat pidato presiden Soekarno dan arsip-arsip lain yang membicarakan seputar Identitas dan Kebudayaan Nasional.

Untuk memahami proses yang terjadi penulis menggunakan teori relasi Wacana dan Kuasa dari Foucault:

"Kuasa bukanlah milik melainkan strategi,...Biasanya kuasa disamakan dengan milik. Kuasa dianggap sebagai sesuatu yang dapat diperoleh, disimpan, dibagi, ditambah, atau dikurangi. Tetapi dalam pandangan Foucault kuasa tidak dimiliki tetapi dipraktikkan dalam suatu ruang lingkup dimana ada banyak posisi yang secara strategis berkaitan satu sama lain dan senantiasa mengalami penggeseran." (K. Bertens, 1985: 487)

"Kuasa tidak destruktif melainkan produktif....Kuasa tidak menghancurkan tetapi menghasilkan sesuatu. Tidak jarang ditemui pendapat bahwa kuasa itu sendiri

sesuatu yang jahat dan harus ditolak. Tetapi menolak kuasa termasuk strategi kuasa itu sendiri. Tidak mungkin memiih tempat di luar kawasan strategi itu. Kuasa itu produktif, kuasa memungkinkan segala sesuatu." (K. Bertens, 1985: 490)

Wacana, menurut Foucault merupakan cara-cara membentuk pengetahuan, bersama dengan praktik-praktik sosial, bentuk-bentuk subjektivitas dan hubungan-hubungan kekuasaan yang melekat dalam pengetahuan-pengetahuan dan hubungan-hubungan itu di antara mereka. Wacana lebih dari sekadar cara berpikir dan menghasilkan makna. Mereka membentuk 'sifat' tubuh, pikiran bawah sadar dan sadar, dan kehidupan emosional dari subjek yang ingin mereka atur (Weedon, 1987: 108).

Teori tersebut menurut penulis dapat menjelaskan proses terjadinya konsep yang menjiwai tema-tema komik yang dibuat oleh seniman Medan. Analisis dimulai dari suatu pernyataan redaktur yang juga para komikus tentang "komik Indonesia" dan kebudayaan nasional, mendata sebagian besar judul-judul dan tema komik Medan, dan meletakkan wacana dari kelompok "Cergam Medan" tersebut dalam wacana kekuasaan saat itu. Para seniman komik Medan melakukan beberapa pendekatan dalam upaya menemukan kepribadian nasional dalam karya-karya mereka.

Penelitian ini menelusuri, bagaimana secara umum produk-produkkelompok Cergam Medan ini menghasilkan karya-karya komik yang memiliki semangat "kebudayaan nasional" atau "kepribadian nasional", suatu konsep yang menjadi perdebatan ketika Republik Indonesia belum lama merdeka, dan tengah mencari identitas resmi lewat kebudayaan. Mereka "menyerap" dan menginterpretasi nilai-nilai yang diyakini sebagai suatu kebenaran karena diwacanakan dalam tingkatan "kekuasaan" yang tinggi disampaikan oleh pemimpin bangsa, para pemikir dan otoritas kebudayaan.

"Kebudayaan Nasional" ini menjadi ajang pertempuran wacana (dan politik) dari tokoh-tokoh dan lembaga-lembaga resmi yang berkepentingan, termasuk juga Soekarno sendiri sebagai pemimpin bangsa saat itu.

Foucault mengartikan Kekuasaan sebagai sesuatu yang terakumulasi lewat pengetahuan, dan pengetahuan selalu punya efek kuasa. Penyelenggara kekuasaan selalu memproduksi pengetahuan sebagai basis kekuasaannya.

Pembahasan

Pada majalah Tjergam nomor 1, bulan Desember 1961, para redaktur yang dipimpin oleh komikus Zam Nuldyn bersepakat memberikan pernyataan resmi tentang sikap dan idealisme mereka dalam bekerja di bidang komik, yang mereka berikan nama khas "Tjergam" kependekan dari Tjerita dan Gambar. Perumus utama dari deklarasi tersebut yaitu Zam Nuldyn, tokoh komik Medan senior saat itu. (Lubis, 2021: 91). Berikut adalah salinan dari teks tersebut:

"Tjergam jang mendjadi nama berkala ini adalah singkatan dari pada kata2 TJERita-GAMbar, jang kami pilih djustru karena istilah ini kami anggap sangat sesuai dan tepat sekali dengan kenjataanja. Lagi pula istilah TJERGAM ini begitu dinamis dan revolusioner, karena fungsi-nja tidak hanja terbatas sebagai nama berkala ini sadja, akan tetapi adalah lebih djauh dari itu. Kami maksud istilah TJERGAM dapat digunakan oleh masjarakat setjara luas dan umum, sebagai pengganti istilah "KOMIK" jang bersifat Barat jang sudah barang tentu tidak sesuai lagi dengan kepribadian kita. Semoga ia dapat merupakan sekelumit sumbangsih kami bagi perkembangan tata-bahasa (budaja) Indonesia." Sekapur Sirih, (Berkala Tjergam, 11 Desember 1961)

Dari pengantar ini, ada dua hal yang penting. Pertama adalah penamaan komik Indonesia, khususnya yang mereka buat, menjadi Tjergam (Cergam). Penamaan ini dalam suatu proses penciptaan identitas sangat penting untuk membedakan diri dari sejenisnya. Komik adalah istilah hasil adaptasi dari Comics, yang lafalnya mirip. Sementara, bangsa Jepang menamai komiknya sebagai "Manga" yang diyakini sudah digunakan sejak abad ke-12 atau 13. Dalam konteks akademis dan keilmuan, istilah komik yang makna awalnya terkait dengan sesuatu yang lucu, sekarang disepakati menggunakan istilah "Seni Sekuential" (Sequential Art) yang diangkat oleh Will Eisner dan lebih dipopulerkan oleh Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics*.

'Sequential art' has been a successful label for these texts, apparently for two related reasons. On the one hand, it connects the world of comic books with the sequential narratives of the cinema, thus profiting from the huge popularity that the latter has achieved in recent years. On the other hand, the label relates the term 'art' to a field that has been usually considered a peripheral manifestation of a certain 'subculture' for children (Sabin 2001: 157).

Istilah tersebut merujuk pada teknik penyampaian Kata dan Gambar yang dilakukan dengan penyusunan panel-panel gambar. Istilah CerGam tampaknya diciptakan dengan melihat esensi dari komik yang terdiri dari perpaduan Cerita (Kata-kata) dan Gambar. 'Sequential art' telah menjadi label yang sukses untuk teks-teks ini, tampaknya karena dua alasan terkait. Di satu sisi, ini menghubungkan dunia buku komik dengan narasi berurutan yang ada dalam sinema, sehingga mendapat untung dari popularitas besar yang telah dicapai oleh dunia sinema dalam beberapa tahun terakhir. Di sisi lain, label menghubungkan istilah 'seni' dengan bidang yang selama ini dianggap sebagai perwujudan hal-hadi sekitar 'subkultur' tertentu yang ditujukan untuk anak-anak (Sabin 2001: 157).

Masih tentang penamaan alternatif untuk "Comics", William Eisner¹ juga memunculkan istilah Graphic Novel (Novel Grafis) yang bertujuan selain untuk meninggalkan penggolongan komik ke dalam produk anak-anak, penggunaan kata "Novel" dalam "Novel Grafis" memberikan imaji tentang suatu bacaan (komik) yang lebih panjang (tebal), untuk pembaca dewasa dengan tema-tema seperti buku-buku sastra pada umumnya dan gambar yang berkualitas seperti suatu karya seni. Istilah yang akan lebih jauh membedakan produk "komik biasa" yang sudah terlanjur memiliki stigma negatif seperti "Graphic Novel" juga sudah dilakukan oleh salah satu komikus Medan Taguan Hardjo dengan menyantumkan istilah "Sebuah Nopel Bergambar" pada cergam Morina yang dibuatnya tahun 1962.

Dengan penamaan tersebut, sudah terjadi perbedaan dengan "produk sejenis" dan secara tidak langsung penggunaan kata "CerGam" akan menunjukkan identitas bangsa, membentuk imaji identitas dari Komik (karya) Indonesia yang bukan "Barat".

Yang kedua, pernyataan dilanjutkan dengan uraian singkat tentang "kepribadian kita" yang membuka wacana tentang kepribadian seperti apa dan siapa "kita" yang dimaksud. Dengan mengasumsikan kita adalah bangsa Indonesia, yang bukan bangsa (berkebudayaan) Barat. Sebagai bangsa yang baru lepas dari penjajahan, segala hal yang berkaitan dengan kebudayaan Barat seperti ingin dihapuskan jejaknya.

Komik, khususnya pada masa itu, dianggap sebagai produk budaya yang kurang memiliki nilai positif, hanya dianggap hiburan yang cenderung membuat semangat belajar anak menurun, belum lagi kontennya yang sebagian berisi kekerasan dan cerita-cerita tidak berbobot. Secara politis,

¹Will Eisner (1917-2005), komikus Amerika, juga seorang pemikir dalam bidang seni sequential. Ia mengembangkan pemahaman Graphic Novel dan Sequential Art. Pada tahun 1978, karya komiknya "A Contract With God" ia selalu menuliskan frasa "Graphic Novel" pada sampul buku. Ia juga menulis buku berjudul "Comics and Sequential Art" di tahun 1985. Namanya kemudian diabdikan dalam Award untuk komik-komik terbaik.

karena (media) komik datang ke Indonesia dari Amerika, maka dengan mudah dilabel sebagai “produk kapitalis-liberal, khususnya di tengah suasana anti Amerika pada masa tahun 1950-an. Sementara, Amerika sendiri, negara tempat berkembang dan menyebarnya budaya media komik tersebut, pernah dilakukan kebijakan yang ketat dalam membatasi penerbitan komik di sana. Gerakan ini diinisiasi oleh Fredric Wertham pengkritik produk budaya massa khususnya komik. Ia menulis buku *The Seduction of the Innocent* di tahun 1954 yang berisi kritik terhadap komik. Karena buku tersebut, sub komite senat Amerika kemudian meneliti permasalahan itu. Akhirnya, komik yang diterbitkan harus melalui pemeriksaan dan mendapatkan semacam meterai persetujuan yang bertuliskan “*Authorized by the Comics Code*” dari Comics Magazine Association of America. Di Indonesia sendiri komik pernah dianggap berbahaya bagi moral juga kebudayaan nasional sehingga mengalami nasib yang hampir sama dengan komik Amerika. Setelah Ikatan Tjergamis Indonesia menghadap kepolisian tahun 1967, barulah cergam bisa lebih leluasa terbit. Ada kesepakatan bahwa cergam bisa terbit setelah diperiksa lebih dahulu di pihak Kepolisian setempat.

Apa yang dilakukan Zam Nuldyn dan rekan-rekannya mirip dengan William Eisner dalam hal “penciptaan istilah atau nama” untuk menempatkan karya komik mereka dalam posisi dan tingkatan tertentu. Lebih jauh Zam mengungkapkan bahwa “Komik Medan adalah satu karya seni yang terus berkembang. Penuh mosaik dan kesederhanaan. Komik di Medan lahir karena dorongan besar daripada kebudayaan. Para komikusnya giat mencipta, karena memang pada dasarnya, pelukis komik tidak bisa diam.” (Lubis, 2021:91)

Dengan penggunaan istilah “Kepribadian Indonesia”, Zam Nuldyn menarik komik ke dalam wacana kebudayaan nasional yang pada saat itu banyak dibahas. Belum terfikirkan oleh para pemikir budaya atau cendekia saat itu (1961) bahwa Komik yang selalu dianggap sebagai produk hiburan, yang jelas-jelas bukan seni “tinggi”, digolongkan sebagai produk dari Kebudayaan, apalagi “Kebudayaan Nasional”. Dalam hal ini yang ingin dinyatakan dari Zam dan kawan-kawan adalah bahwa komik merupakan produk kebudayaan dan mengemban misi untuk turut menemukan dan menyebarkan: “kepribadian Indonesia”. Ia secara sadar menyatakan bahwa “komik adalah produk Kebudayaan”. Belum terfikirkan juga saat itu bahwa komik yang dibuat oleh komikus Indonesia bisa melengkapi perangkat identitas kebangsaan Indonesia.

Dari segi teknik media, komik memang berasal dari Barat (Amerika), menggunakan panel-panel gambar, dengan sedikit narasi dan balon kata (dialog). Sebagai suatu media, komik bermula dari suatu tehnik penyampaian cerita yang menggunakan gambar dan tulisan (kata-kata). Biasanya menggunakan panel-panel gambar yang disusun berurutan. Pembaca dapat memahami alur lewat susunan gambar tersebut. Sebagian peneliti menarik sejarah komik Indonesia jauh ke belakang, ke tradisi penggambaran narasi pada relief candi. Namun, sebenarnya para pembuat komik di Indonesia lebih terinspirasi dari komik-komik strip Amerika terjemahan. Sosok Flash Gordon, Tarzan, Superman sudah masuk ke dalam benak pembaca Indonesia lewat harian atau majalah sejak tahun 1920-an. Oleh karena itu, gaya gambarnya pun sebagian sangat dekat dengan komik Amerika yang sudah populer di dunia. Bukan hanya ke Indonesia, komik-komik Amerika sudah mendunia. Tokoh-tokoh komik, alur cerita dan format komik seolah sudah menjadi satu kesatuan terminologi. Akhirnya dimengerti masyarakat umum bahwa sosok-sosok karakter yang ada di dalamnya pun adalah komik itu sendiri. Komik, selain identik dengan cerita lucu, juga menyiratkan sisi fantasi yang ada di dalam cerita, sosok pahlawan, petualangan, roman, misteri dan lain-lain yang ditujukan untuk pembaca semua umur.

Komik *Sri Asih* karya R.A. Kosasih yang populer di tahun 1954 yang bergenre Superhero, ditentang oleh para pendidik (Bonneff 1997). Selain formatnya yang sangat memudahkan untuk dibaca anak-anak dan dianggap membuat semangat belajar menurun, komik menjadi identik dengan “Amerika” yang sangat mudah untuk diberi label “imperialis”, “kapitalis” dan lain sebagainya, label-label negatif yang sering dilontarkan ketika sedang membangunkan semangat nasionalisme rakyat Indonesia. Adanya label-label negatif tersebut tertanam di benak masyarakat sangat dipengaruhi oleh situasi politik Indonesia di awal kemerdekaan.

Dalam pidato presiden Soekarno Res Publica 22 April tahun 1959 disebut-sebut tentang perlunya kepribadian Indonesia:

“Marilah kita dalam memikirkan dan memajukan norma-norma baru itu, tidak selalu mendjplak dan membuntut sadja. Marilah kita mentjari dan menemukan kepribadian kita sendiri!” (Balai Pustaka, 1964:15)

Juga, dalam Pola Pembangunan Nasional Semesta Berencana yang disusun MPRS tahun 1960 dirumuskan bahwa kepribadian Indonesia dapat dirusak oleh:

Faktor-faktor dari luar:

- a. *Propaganda, budjukan, lektur, film, tari, musik dari luar negeri, kalau kita tidak kritis menghadapinja.*
- b. *Pengaruh uang dari luar negeri : hilang pantang oleh uang, lenjap achlak, moral, susila oleh pengaruh tak baik dari luar.*
- c. *Pengaruh kebendaan jang lain.*

(Balai Pustaka, 1964:17)

Dalam naskah Pola Pembangunan Nasional Semesta Berentjana itu juga tercermin semangat untuk menolak "kebudayaan" asing namun juga tidak ingin meneruskan sifat feodalisme. Semua bentuk kesenian dan kebudayaan harus memihak kepada kepentingan Rakyat: "*Seni dan sastera kita harus mempunyai gaja baru jang tidak berbau feodal dan kolonial, serta mampu memadukan diri dengan segala bidang penghidupan dan kehidupan menuju kesosialisme Indonesia.*" (Balai Pustaka, 1964: 22)

Ki Hadjar Dewantara dalam *Kebudajaan*, R.R.I. 21-7-1950, memasukkan unsur cerita keagamaan, mitos, legenda dan dongeng ke dalam daftar hal-hal yang bisa digunakan untuk mengisi pengajaran dan kesusilaan. Menurutnya, kitab "Babad" dan "Wayang" dianggap sebagai kitab pengajaran adab dan kesusilaan serta membangkitkan rasa kebudayaan. Untuk membangun Sejarah Kebangsaan Ki Hadjar Dewantara menyarankan menggunakan bahan-bahan dari daerah-daerah seluruh Indonesia, dengan catatan: "yang pokok-pokok diajarkan pada semua perguruan di seluruh Indonesia, sedangkan bagian-bagian yang khusus hanya untuk daerah masing-masing". (Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa, 1967, h. 81).

Reaksi dari penerbit atas penolakan terhadap genre komik yang identik dengan Amerika adalah menerbitkan komik bergenre Wayang. Budaya "wayang"; sastra, tari, pertunjukan boneka bertema Mahabharata dan Ramayana dianggap sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia yang hidup sejak masa lampau. Komik wayang pertama diterbitkan tahun 1954 dan 1955 dengan judul *Lahirnya Gatotkatja* (Keng Po), Raden Palasara karya John Lo dan seri Ramayana dan Mahabharata karya R.A. Kosasih. Bandung kemudian menjadi pusat kegiatan penerbitan komik. (Bonnett 1997). Perlu dicatat juga bahwa keberhasilan penerbitan komik wayang ini kemudian diikuti oleh penerbit Medan dan komikus Bahzar yang menerbitkan komik Wayang walaupun daerah di Sumatera sebenarnya didominasi

budaya Minang, Melayu, Aceh, Batak dan Deli yang tidak memiliki akar tradisi wayang yang kuat.

Wacana atau diskursus ini oleh Foucault disebutkan sebagai "pengelompokan ucapan atau pernyataan (*statement*) yang diatur dengan kaidah internal yang sangat spesifik bagi diskursus tersebut". (Sara Mills, 1997). Perbincangan mengenai Kepribadian Nasional yang didasari oleh konsep Kebudayaan Nasional menjadi suatu wacana yang dikembangkan sejak sebelum Indonesia merdeka secara resmi tahun 1945. Dimulai dengan diskusi para pemikir nasional tentang kebudayaan Indonesia seperti apa yang sebaiknya dilangsungkan dalam apa yang disebut sebagai "Polemik Kebudayaan" tahun 1938 (Achdiat Kartamihardja, 1986) Kemudian Soekarno sendiri dengan semangat nasionalisme yang cenderung ingin menghilangkan jejak nilai-nilai yang ditinggalkan penjajahan Barat di Indonesia memberikan arahan tentang Kepribadian Nasional dalam pidato-pidatonya dan dipraktikkan oleh aparat pemerintah dengan sensor dan regulasi. Lekra, suatu lembaga kebudayaan yang cukup kuat dan berpengaruh di tahun 1960-an merumuskan suatu konsep terkait "Kepribadian Nasional" tersebut.

Polemik Kebudayaan

Sutan Takdir Syahbana dalam tulisan yang dikenal sebagai "Polemik kebudayaan" mengajukan konsep tentang Kebudayaan Indonesia yang harus terlepas dari kebudayaan "prae-Indonesia" yaitu kebudayaan yang berasal dari etnis atau daerah-daerah di wilayah Indonesia sebelum kemerdekaan.

"Menurut susunan pikiran ini, kebudayaan Indonesia pun tidak mungkin merupakan kelanjutan kebudayaan Jawa, kelanjutan kebudayaan Melayu, kelanjutan kebudayaan Sunda, atau kebudayaan yang lain. Pekerjaan Indonesia muda bukanlah merestorasi Borobudur dan Prambanan,[4] bukan pula mendirikan bangunan lain yang serupa dengan itu. Pekerjaan yang pertama dapat kita serahkan kepada para ahli purbakala, yang akan mencari batu yang telah dimakan zaman, yang akan membalik buku-buku tua untuk mengetahui bagaimana bentuk asli bangunan-bangunan itu. Sementara, pekerjaan yang kedua (mendirikan bangunan lain yang serupa dengan yang sebelumnya, *cat.peny.*) ialah pekerjaan mereka yang kepandaianya hanya mengulang dan meniru. Indonesia Muda yang kuat degup jantungnya, yang darah mudanya deras mengalir, hanya akan membuka mata, membuka telinga, membuka pikiran, untuk segala

hal yang diterimanya. Dengan jalan demikian, informasi dari seluruh dunia kemudian dicerna di dalam jiwanya. Dan ia akan menciptakan sesuatu yang dimilikinya sendiri, cap Indonesia.”

Dalam polemik tersebut juga, Sanusi Pane dan rekan-rekan yang lain berseberangan pendapat dengan Sutan Takdir Alisjahbana mengajukan konsep Kebudayaan Indonesia sebagai kelanjutan dari kebudayaan daerah sebelum Indonesia merdeka. (Achdiat K. Miharja, 1986).

Kehidupan penerbitan di Medan pada periode cukup maju menghasilkan produk-produk yang disukai masyarakat, produk-produk budaya populer. Barus Siregar dalam artikel Marije Plomp tentang Roman Picisan di Medan menyampaikan data bahwa sekitar separoh semua terbitan di seluruh Indonesia pada 1950-an dicetak di Medan. (Lindsay 418). Di dalam penerbitan yang banyak tersebut, jenis bacaan yang disebut sebagai Roman Picisan, novel-novel yang berisi cerita pop menjadi label kota Medan. Label lain yang dilekatkan pada kota Medan yaitu “Sastra Medan”, label untuk karya-karya Hamka dan pengarang-pengarang muslim lain, asal Medan, yang dianggap lebih nasionalis daripada karya Jakarta. (Lindsay, hlm. 420). Sementara komik-komik strip Amerika pun sudah populer di Medan tahun 1950-an. *Waktu* memuat seri komik strip Amerika, Flash Gordon karya Dan Barry, demikian juga dengan tokoh-tokoh komik Amerika lain yang dikelola King Features Syndicate seperti Rip Kirby karya Alex Raymond, Phantom karya Wilson McCoy dan Tarzan. Kondisi tersebut sangat mungkin menjadi pendorong bagi penerbit dan seniman Medan untuk turut menciptakan komik.

“Setelah 1958, panggung budaya di Medan semakin terpolitisasikan. Kerjasama antara para anggota LEKRA dan LKN dan organisasi-organisasi budaya lain secara bertahap akhirnya terhenti. Surat-surat kabar yang merupakan corong PKI secara terbuka mengecam para pengarang dan aktor yang mereka anggap borjuis, dan spanduk-spanduk yang berisi nama-nama pengarang yang mereka kecam itupun muncul di jalan-jalan. Pada tahun 1964, banyak pengarang/jurnalis Medan kehilangan pekerjaan mereka, karena mereka tidak mendukung kebijakan Persatuan Wartawan Indonesia (PWI), yang waktu itu telah diambil alih kelompok kiri. (Lindsay. 436)

“...pada 1955 Lekra merumuskan kembali ideologi kebudayaannya dengan tujuan yang tidak terlalu politis dan lebih dengan cara yang idealis. Elemen

ideologi kebudayaannya tetap sama, yaitu nasionalisme dan antiimperialisme yang digabungkan dengan modernisasi dengan landasan kerakyatan, tetapi karena telah kehilangan landasan politik dan ekonominya dalam naskah 1950, Mukadimah mengambil karakter yang lebih voluntaris, yang lebih mudah digunakan untuk pengambilan keputusan sehari-hari pada level praktis. Kemudian terdapat kesan persaingan yang jelas untuk memenangkan kepemimpinan kebudayaan nasional yang sudah dalam proses pembentukan...” (Foulcher, hlm. 38)

Rujukan Mukadimah 1955 terhadap warisan kebudayaan daerah sebagai sumber pengaruh yang kaya dan beragam untuk membangun kebudayaan nasional mencerminkan perhatian Lekra terhadap kebudayaan daerah, termasuk bentuk-bentuk seni nasional dan pemajuan kebudayaan. Dalam pertukaran teoretis dan media publikasinya, masalah kebudayaan nasional mendominasi kegiatan awal Lekra, tetapi begitu laporan kegiatan cabang mulai bermunculan, jelas bahwa pelestarian dan regenerasi bentuk kebudayaan lokal menjadi penting dalam agenda kegiatan Lekra secara praktis dan pada tingkat daerah. Pada awal 1952, Lekra berpartisipasi dalam eksperimentasi yang dirancang untuk “memodernisasi” bentuk-bentuk kesenian tradisional, (Foulcher, 2021: 42).

Wacana untuk mengembangkan sastra daerah pun semakin menyebar, seperti salah satu temuan yang didapat dari konferensi Nasional I Lembaga Sastra Indonesia di Medan, yaitu bahwa belum pernah dilakukan pengajaran sastra yang menggunakan komparasi, baik di bidang tema, plot gaya bahasa, irama, dan seterusnya dengan kekayaan sastra setempat atau sastra daerah.²

Sikap kebudayaan Rakyat terhadap kebudayaan asing atau luar Negeri sama sekali tidak bersikap bermusuhan. Kebudayaan Asing yang progresif sudah tidak bersikap bermusuhan. Kebudayaan Asing yang progresif akan diambil sarinya sebanyak-banyaknya untuk kemajuan perkembangan gerakan kebudayaan rakyat Indonesia. Tetapi dalam hal mengambil sari ini, kita tidak akan menjiplak secara membudak.

Kebudayaan asing akan diambil sarinya dengan cara kritis atas dasar kepentingan praktis dari Rakyat Indonesia. Demikian pula kebudayaan Indonesia kuno tidak akan dibuang seluruhnya, tetapi juga tidak akan ditelan mentah-mentah. Kebudayaan kuno akan diterima dengan kritis untuk meninggikan tingkat kebudayaan Indonesia baru yaitu Kebudayaan demokrasi Rakyat.³

²Yuliantri, Rhoma Dwi Aria, Muhidin (2008). Dahlan hlm. 157

³Manifesto Lekra 1950, dari Foulcher hlm. 223

Pramoedya Ananta Toer, sastrawan tokoh Lekra dalam Harian Rakjat 12 April 1964 menguatkan sikap Lekra yang anti kebudayaan asing dan menghargai kebudayaan daerah:

Kebudayaan nasional tidak mungkin ada tanpa iuran yang diberikan oleh kebudayaan daerah, disamping media baru yang diberikan oleh dunia modern. Kebudayaan daerah merupakan voedingsboedem, atau bumi kehidupan kebudayaan nasional, (Yuliantri, 2008: 157).

Berbagai pendapat tentang Kebudayaan Nasional atau Kepribadian Nasional tersebut ditangkap oleh kelompok seniman komik Medan. Sebagian karya-karya mereka selama kurun waktu sekitar tahun 1954-1968 antara lain sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Cergam Medan 1954-1966 yang Diteliti

Sumber data: Henry Ismono, Koko Hendri Lubis dan cergam koleksi pribadi.

No.	Judul	Komikus	Penerbit	Tahun	Genre
1	Detektif Bahtar	Zam Nuldyn		1954	Detektif
2	<i>Mala di Kota Berlian</i>	A. Bakti	Casso	1955	Petualangan Rimba
3	<i>Rimba Pringga</i>	Bahzar	Casso	1955	Wayang
4	<i>Mala ke Kota Berlian</i>	Bahzar	Casso	1955	Petualangan Rimba
5	<i>Luana</i>	Zam Nuldyn	Casso	1956	Petualangan Rimba
6	<i>Diana Cindo Mato</i>	Zam Nuldyn		1956	Cerita Rakyat
7	<i>Bharatayuda</i>	Bahzar, Dvi Ilustrator Studio	Casso	1956	Wayang
8	<i>Dt. Seruai</i>	Zam Nuldyn	Casso	1960	Legenda
9	<i>Mentjari Setangkai Daun Surga</i>	Taguan Hardjo	Berkala Pembangunan / Pempend- dam II Sumut	1960	Roman Timur Tengah
10	<i>Dajang Suara</i>	Zam Nuldyn	Patriot	1961	Cerita Rakyat
11	<i>Ratu Karimata</i>	Zam Nuldyn	Harris	1961	Cerita Rakyat
12	<i>Panglima Denai</i>	Zam Nuldyn	Harris	1961	Cerita Rakyat
13	<i>Si Untung di Keradjaan Api</i>	Taguan Hardjo	Harris	1966	fantasi
14	<i>Mala di Pulau Iblis</i>	A. Bakti	Casso	1961	Petualangan Rimba
15	<i>Mala di Keradjaan Dasar Laut</i>	A. Bakti	Casso	1961	Petualangan Rimba
16	<i>Kapten Halilintar</i>	Bahzar	Casso	1961	Superhero
17	<i>Dahlia</i>	Bahzar	Casso	1961	Superhero
18	<i>Kapten Amad dengan Tamu dari Angkasa</i>	Sigajo	Casso	1961	Superhero
19	<i>Awang Sulung Merah Muda</i>	M. Ali S.	Gembira	1961	Cerita Rakyat
20	<i>Rimba Raja-raja</i>	Bahzar	Casso	1961	Petualangan Rimba
21	<i>Mala di Gunung Maut</i>	Bahzar	Casso	1961	Petualangan Rimba
22	<i>Mala di Istana Chandor</i>	Bahzar	Casso	1961	Petualangan Rimba
23	<i>Mala Pahlawan Rimba</i>	M. Kelana	Casso	1961	Petualangan Rimba
24	<i>Mala di Rawa-rawa Turdon</i>	Bahzar, Luthfy Asmoro	Casso	1961	Petualangan Rimba
25	<i>Yimbo si Radja Hutan</i>	Bahzar	Casso	1961	Petualangan Rimba
26	<i>Malim Dewa</i>	Bahzar			Cerita Rakyat
27	<i>Teruno Djojo: Menggegerkan Mataram</i>	M. Ali S.	Harris	1961	Sejarah
28	<i>Laila Madjnun</i>	M. Ali S.	Harris	1961	Roman
29	<i>Kisah Pertempuran Sungai Ular</i>	Edisaputra, M. Ali S.		1961	Perjuangan Kemerdekaan
30	<i>Puteri Hidjau</i>	M. Ali S.	Harris	1961	Cerita Rakyat

No.	Judul	Komikus	Penerbit	Tahun	Genre
31	<i>Perompak Helang Laut</i>	M. Ali S.	Harris	1961	Petualangan
32	<i>Malin Kundang</i>	M. Ali S.	Majalah Putera Madju	1961	Cerita Rakyat
33	<i>Si Dago: Anak Didikan Rimba</i>	M. Ali S.	Casso	1961	Petualangan Rimba
34	<i>Si Dago: Petualangan jang Penuh Bahaja</i>	M. Ali S.	Casso	1961	Petualangan Rimba
35	<i>Si Dago: membunuh Kadal Raksasa</i>	M. Ali S.	Casso	1961	Petualangan Rimba
36	<i>Tun Tuah di Madjapahit</i>	M. Ali S.	Casso	1961	Sejarah
37	<i>Dewi Krakatau</i>	Zam Nuldyn	Harris	1961	Cerita Rakyat
38	<i>Hikajat Putih Runduk</i>	Dada Meuraxa, Zam Nuldyn	Majala Tjergam	1961	Cerita Rakyat
39	<i>Kisah Gunung Toba</i>	Zam Nuldyn	ATB	1961	Cerita Rakyat
40	<i>Detektip Nekad: Membasmi Komplotan Buaja Gigi Mas</i>	Zam Nuldyn		1961	Detektif
41	<i>Merak Djingga</i>	Zam Nuldyn	Harris	1961	Cerita Rakyat
42	<i>Sri Putih Tjerman</i>	Zam Nuldyn	Casso	1961	Cerita Rakyat
43	<i>Ketjak Mendai</i>	Zam Nuldyn	Harris	1961	Cerita Rakyat
44	<i>Kisah Pulau Batu</i>	Zam Nuldyn		1961	Cerita Rakyat
45	<i>Dja Ultop</i>	Djas	Casso	1961	Humor
46	<i>Bang Miun Mengadjar si Tamak</i>	Djas	Majalah Tjergam	1961	Humor
47	<i>Tiga Pentjuri Jang Sial</i>	Djas	Majalah Putera Madju	1961	Humor
48	<i>Pak Bual Mendapat Udjian</i>	Djas	Majalah Putera Madju	1961	Humor
49	<i>Piet Ontjol dan Jaan Lontong</i>	Djas	Majalah Putera madju	1961	Humor
50	<i>Sampuraga</i>	Loethfi AS	Majalah Tjergam	1961	Cerita Rakyat
51	<i>Mawar</i>	Djas	Harris	1961	Horor "Cerita Rakyat"
52	<i>Pak Lokot dengan Setan Gundul</i>	Loethfy Asmoro		1961	Humor
53	<i>Puteri Qamariah</i>	M. Yunan D.	Patriot	1961	Roman/Drama
54	<i>Radja Yaman</i>	M. Yunan	Harris	1961	1001 malam
55	<i>Panglima Kuala Serapuh</i>	Masdar	Harris		Cerita Rakyat
56	<i>Panah Dendam</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Kisah Kerajaan-Fantasi
57	<i>Kapten Yani: Dengan Rahasia Sinar Pembelah</i>	Taguan Hardjo	ATB	1961	Petualangan
58	<i>Kapten Yani Dengan Misteri Lakadewa</i>	Taguan Hardjo	ATB	1961	Petualangan
59	<i>Kapten Yani: Dengan Peristiwa di Selat Melaka</i>	Taguan Hardjo	ATB	1961	Petualangan
60	<i>Kapten Yani: Dengan harta Karun Barong Segara</i>	Taguan Hardjo	ATB	1961	Petualangan
61	<i>Kapten Yani: Dengan perompak Lautan Hindia</i>	Taguan Hardjo	Semesta		Petualangan
62	<i>Pangeran Sulong</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Petualangan
63	<i>Buluh Perindu Malim Deman</i>	M. Ali S.	Harris	1961	Cerita Rakyat
64	<i>Pemberontakan diatas Kapal Bounty</i>	Taguan Hardjo, Sjariful Anwar	Dian		Roman Sejarah Eropa

No.	Judul	Komikus	Penerbit	Tahun	Genre
65	<i>Putri Bunian</i>	Bahzar	Harris	1961	Cerita Rakyat
66	<i>Memperebutkan Selembar Peta Harta</i>	Myn'S	Peperdam Kodam II Sumut	1961	Kerajaan Masa Silam
67	<i>Pelarian dari Pagar Maut</i>	Myn'S	Patriot-CAsso	1961	Roman-Perjuangan Kemerdekaan
68	<i>Biduk lalu Kiambang Bertaut</i>	Myn'S	Peperdam Kodam II Sumut	1961	
69	<i>Pahlawan Muda</i>	M. Ali S.	Casso	1961	Cerita Rakyat Eropa
70	<i>Bajo Djambu, Asal Marga Nasution</i>	Si Gajo	Casso	1961	Legenda
71	<i>Putri Danau</i>	Tara Sida	Casso	1961	Fantasi
72	<i>Arena Mata-mata</i>	Utji	Casso	1961	Detektif
73	<i>Karim Pengembara</i>	Utji	Gembira	1961	Petualangan
74	<i>Pahlawan Samudera Hindia</i>	Utji	Harris	1961	Petualangan
75	<i>Sepatu Sial</i>	Utji	Al Almy	1961	HMumor
76	<i>Pengorbanan</i>	Si Gajo	Casso	1962	Roman-Perjuanagn Kemerdekaan
77	<i>Dajang Putjuk Klumpang</i>	Zam Nuldyn		1962	Cerita Rakyat
78	<i>Api di Utara</i>	Ana, Zam Nuldyn	Musi	1962	
79	<i>Putra Mahkota Pati Sumus</i>	Rasinta Tr	Gembira	1962	Kerajaan Masa Lalu
80	<i>Kelelawar dan Udjung Bambu</i>	Bahzar	Ros	1962	Horor
81	<i>Panglima Berbulu Besi</i>	Dada Meuraksa, M. Ali S.	Al Ilmy	1962	Cerita Rakyat
82	<i>Tudung Sadji</i>	M. Ali S.	Casso	1962	Cerita Rakyat
83	<i>Tun Tedja Dilarikan</i>	M. Ali S.	Harris		Sejarah
84	<i>Tudung Periuk</i>	M. Ali S.	Casso	1962	Cerita Rakyat
85	<i>Danjang Putjuk Kelumpang</i>	Zam Nuldyn	Majalah Putera Madju	1962	Cerita Rakyat
86	<i>Djaka Lasak di Keradjaan Gendut</i>	Djas	ATB	1962	Humor "Cerita Rakyat"
87	<i>Kisah si Nasib</i>	Djas	Harris	1962	Petualangan "Cerita Rakyat"
88	<i>Wak Bendil</i>	Djas	Harrus	1962	Horor" Cerita Rakyat
89	<i>Putera Serodja</i>	Aldyn	Casso	1962	Cerita Rakyat
90	<i>Puteri Sarinande</i>	Arry Darma	Asia Tenggara	1962	Cerita Rakyat
91	<i>Si Pentjuri</i>	Bismo Hardjo	Harris		Humor
92	<i>Bujung Rantau</i>	Bogak	Gembira	1962	
93	<i>Si Titung ke Kota</i>	Bujung Gandrung dan Irwansjah	Deli Putera		Fabel
94	<i>Kisah si Beruang Ketjil</i>	A. Malik Nasution	Harris		Fabel
95	<i>Teungku Tjik Di Tiro</i>	Dada Meuraxa, MJ Effendy	Musi	1962	Pahlawan Nasional
96	<i>Spartacus</i>	Taguan Hardjo	Harris	1962	
97	<i>Djajaprana dan Lajonsari</i>	Arry Darma	Hassir	1962	Cerita Rakyat
98	<i>Dolores</i>	Taguan Hardjo	Al Ilmy	1962	Petualangan
99	<i>Luana: Di Benua jang Hilang</i>	Bahzar	Casso	1962	Petualangan rimba
100	<i>Putra Angkasa</i>	Seriaman ST	Casso		Petualangan Ant- tariksa
101	<i>Gerilja Menjerah</i>	Seriaman ST	Casso		Perjuangan Ke- merdekaan

No.	Judul	Komikus	Penerbit	Tahun	Genre
102	<i>Aksi di Perbatasan</i>	Seriaman ST	Casso		Perjuangan Kemerdekaan
103	<i>Mas Merah</i>	Seriaman ST, Adam	Hassir		Roman
104	<i>Indra Manusia Adjaib</i>	Si Gajo	Semesta		Superhero
105	<i>Pendekar Setan Belang</i>	Si Gajo	Casso	1962	Silat
106	<i>Pak Plongoh Menangkap Pentjuri Ulung</i>	Utji	Gembira	1962	Humor
107	<i>Zubaidah di Telaga Ratjun</i>	Nila Kasna, Taguan Hardjo	Dahlia	1962	1001 malam
108	<i>Udin Pelor</i>	Miswar	Harris	1962	Perjuangan
110	<i>Harimau Gadungan</i>	Tino S.	Hassir	1962	Fantasi
109	<i>Aduh Nasibku</i>	Utji	Gembira	1962	Roman
111	<i>Halim Ketjil</i>	Utji	Majalah Putera Madju	1962	Humor
112	<i>Keris dari Riau</i>	Utji	Musi	1962	Legenda
113	<i>Sebuah Kisah Pada Tahun 2000: Si Gura-gura</i>	Zam Nuldyn	Suluh Massa	1963	Roman-Fantasi
114	<i>Gua Al Kahfi</i>	Musry	Ros	1963	Agama Islam
115	<i>Radja Sehari</i>	M. Ali S.	Bintang	1963	Dongeng 1001 malam
116	<i>Pendjual Tjendol dengan Dua Saudagar</i>	Djas	Harris	1963	Humor
117	<i>Melati di Tapal Batas</i>	Arry Darma	Musi	1963	Perjuangan Kemerdekaan
118	<i>Pak Pelit</i>	Taguan Hardjo	Bintang	1963	Humor
119	<i>Pendekar Muda (Kembalinja Pendekar jang Hilang)</i>	Masdar	Harris	1963	Silat
120	<i>Puteri Intan Baiduri</i>	Utji	Harris	1963	Cerita Rakyat
121	<i>Kutukan</i>	Bahzar	Harris		Fantasi
122	<i>Kisah Gunung Toba</i>	Zam Nuldyn	Bendera Revolusi	1964	Fantasi-Legenda
123	<i>24.000 Tahun Danau Toba</i>	Zam Nuldyn	Bendera Revolusi	1964	Fantasi-Legenda
124	<i>24.000 Tahun Danau Toba, Bagian II: Putri Kajangan</i>	Zam Nuldyn	Bendera Revolusi	1964	Fantasi-Legenda
125	<i>24.000 Tahun Danau Toba, Bagian III: Melaju Utama</i>	Zam Nuldyn	Bendera Revolusi	1964	Fantasi-Legenda
126	<i>Mas Merah</i>	Zam Nuldyn	Mimbar Umum	1964-1966	Cerita rakyat
127	<i>Lang-lang Buana</i>	Bahzar	Semesta	1964	Silat
128	<i>Aiga</i>	M. Ali S.	Luhur	1965	Roman
129	<i>Iskandar Zulkarnaen</i>	M. Ali S.	Luhur	1965	Sejarah
130	<i>Intan Dirdja Lela</i>	Taguan Hardjo	Harris	1965	Roman
131	<i>Telandjang Ujung Karang</i>	Taguan Hardjo	Harris	1965	Roman
132	<i>Humor dan Emas Satu Kendi</i>	Taguan Hardjo	Harris	...	Humor
133	<i>Alang Bubu</i>	Zam Nuldyn	Mimbar Umum	1966	Roman
134	<i>Namanja Manusia</i>	Taguan Hardjo	Harris	1966	Roman
135	<i>Dora: Dara Asmara di Lembah Chajal</i>	Zam Nuldyn		1967	Fantasi
136	<i>Si Balga</i>	Zam Nuldyn		1968	
137	<i>Panglima Taring dengan Pedang jang Hilang</i>	Zam Nuldyn	Sinar Revolusi	1968	Roman

No.	Judul	Komikus	Penerbit	Tahun	Genre
138	<i>Enggano</i>	Zam Nuldyn			
139	<i>Mr. X Melawat ke Planet Zeta</i>	M. Ali S.	Semesta	1968	Petualangan Angkasa
140	<i>Jam 5 Sore</i>	Zam Nuldyn			
141	<i>Ratu Tandjung Selamat</i>	A. Fuad Said, Bahzar	Al Ilmy		Cerita Rakyat
142	<i>Panglima Najan</i>	Bahzar	Arry Darma		Cerita Rakyat
143	<i>Malelo</i>	Bahzar	Majalah Putera Madju		Fantasi
144	<i>Lima pendekar</i>	M. Ali S.			Legenda-Sejarah
145	<i>Malem Bunga</i>	M. Ali S.	Harris		Asal-usul daerah
146	<i>Desingan Peluru di Bukit Kering</i>	AM Kelana	Casso		
147	<i>Keulana</i>	Taguan Hardjo	Harris		Roman
148	<i>Putera Radja Hindi: Kisah Anak Jatim jang MUDjur</i>	Taguan Hardjo	Harris		
149	<i>Mentjari Musang Berdjanggut: Bapak2 jang Lupa Daratan</i>	Taguan Hardjo	Harris		Roman
150	<i>Sekali Tepuk Tudjuh Njawa</i>	Taguan Hardjo	Harris	...	Humor
151	<i>Singa Teruna</i>	Sjariful Anwar, Taguan Hardjo	Arry Darma		
152	<i>Selendng Sutera</i>	Tino S.	Hassir		Roman Perjuangan
153	<i>Aku jadi Gorila</i>	Tino S.	Arry Darma		Fiksi Ilmiah
154	<i>Merah Insun</i>	Bahzar	Harris		Drama Horor
155	<i>Abu Nawas: Dengan Pikiran Sultan</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Humor Adaptasi cerita Timur Tengah
156	<i>Abu Nawas: Membalas Perbuatan Sultan dan Mentjukur Tiga Kambing Tolol</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Humor Adaptasi cerita Timur Tengah
157	<i>Abu Nawas: Mengelak Hukuman Sultan dan Pantji Beranak</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Humor Adaptasi cerita Timur Tengah
158	<i>Abu Nawas: Pundi emas jang Hilang</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Humor Adaptasi cerita Timur Tengah
159	<i>Serba Sial</i>	Taguan Hardjo	Bintang	1962	Humor
160	<i>Kelowor: Mentjari Menantu</i>	Arry Darma	Harris	1961	Humor
161	<i>Si Perkis Tjutju Kelowor</i>	Arry Darma	Harris		Humor
162	<i>Daud dan Goliat</i>	M. Ali S.			Adaptasi
163	<i>Benhur</i>	Taguan Hardjo	Harris		Adaptasi film
164	<i>Bran Djasa: Pemerax Litjik</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Detektif
165	<i>Batas Firdaus</i>	Taguan Hardjo	Harris	1962	Roman
166	<i>Lampu Sorot</i>	Gwen Marini, Taguan Hardjo	Daya Nusa	1966	Roman Remaja
167	<i>Morina: Kisah Api, Asap, dan Tjinta</i>	Taguan Hardjo	Harris	1962	Roman
168	<i>Bentjah Menggelegak: Epos Perdjungan dari Dataran Irian Barat</i>	Taguan Hardjo			Roman
169	<i>Dikau Pemimpin</i>	Taguan Hardjo	Daya Nusa	1966	Roman
170	<i>Djaka Rawit Pergi Merantau</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Humor
171	<i>Djaka Rawit Diistana Radja</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Humor

No.	Judul	Komikus	Penerbit	Tahun	Genre
172	<i>Djaka Djadi Penasehat Radja</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Humor
173	<i>Djaka Djadi Pulang Kampung</i>	Taguan Hardjo	Harris	1961	Humor
174	<i>Membajar Hutrang</i>	Taguan Hardjo	Harris		Roman
175	<i>Pak Kikir</i>	Taguan Hardjo	Muda Karya		
176	<i>Garuda Hitam: Gangster Intelek</i>	Bahzar	Casso		Detektif
177	<i>Sri Langkat</i>	A. Fuad Said, Bahzar			Cerita Rakyat
178	<i>Ratu Tandjung Selamat</i>	Bahzar			Cerita Rakyat
179	<i>Kumbang Cari</i>	Bahzar			Cerita Rakyat
180	<i>Jam 5 Sore</i>	Zam Nuldyn			Roman Remaja
181	<i>Dajang Putjuk Kelumpung</i>	Zam Nuldyn	Putera Madju	1962	Cerita Rakyat
182	<i>Detektif Nekad Membasmi Komplotan Buaja Gigi Mas</i>	Zam Nuldyn	Waspada	1961	Detektif
183	<i>Kelowor dan Rumah Tangganja</i>	Arry Darma	Harris	1961	Humor
184	<i>Kelowor Gara-gara Tjelana Buntung</i>	Arry Darma	Harris	1961	Humor
185	<i>Kelowor: Tape Manis, Tape Ubi</i>	Arry Darma	Harris	1961	Humor
186	<i>Kelowor Djadi Hantu</i>	Arry Darma	Harris	1962	Humor
187	<i>Selendang Delima</i>	Arry Darma	Asia Tenggara	1962	Cerita Rakyat-kreasi
188	<i>Mawar Rimba</i>	Arry Darma	Harris		Roman
189	<i>Ali Baba dengan 40 Perampok</i>	Hentardjo		1961	1001 Malam
190	<i>Kisah Pulau Batu</i>	Zam Nuldyn			
191	<i>Memperebutkan Selembar Peta Harta</i>	Masdar			

Tidak terlalu mudah mengkategorikan Cergam Medan ke dalam genre-genre yang baku, yang biasa dipakai dalam kategorisasi komik atau sastra pada umumnya. Banyak judul-judul yang beririsan dalam kategori yang berbeda. Sebagian cerita bisa dimasukkan ke dalam dua *genre* misalnya antara roman atau petualangan. Atau, menggunakan selubung latar dan karakter yang mengesankan cerita rakyat namun kisahnya merupakan ciptaan murni dari komikus. Taguan Hardjo misalnya, memasukkan unsur fantasi dan fiksi ilmiah ke dalam cerita *Si Untung di Keradjaan Api* yang berjudul dan berlatarkan “mirip cerita rakyat”. Secara umum, hanya genre petualangan rimba, dan petualangan antariksa yang sulit untuk memunculkan lokalitas. Nama-nama tokoh dari petualangan antariksa masih memiliki kelokalan yang menggunakan nama berkesan khas lokal: Djohan Teruna, Atma, dan lain-lain, sementara tokoh-tokoh dari “petualangan rimba” sangat dekat dengan gaya penamaan dari serial Tarzan: Mala, Yimbo, Luana, dan lain-lain.

Cergam Medan, selain mengangkat cerita rakyat juga membuat kisah yang memberi kesan seperti cerita rakyat misalnya *Keulana* yang juga dibuat oleh Taguan Hardjo. Terlepas dari apakah judul tersebut benar cerita rakyat-sejarah atau bukan, dari segi rancangan sangat jelas memunculkan karakter etnis Nusantara. Pola penceritaan pun menunjukkan ciri lokalitas yang kuat, menceritakan roman yang menggunakan latar “masa Lalu” dengan tokoh yang menggunakan kostum khas Melayu-Aceh dan alur cerita yang mengikut sertakan konteks kedatangan bangsa Portugis ke nusantara.

Dari daftar tersebut, untuk melihat bagaimana para seniman Cergam Medan “melakukan praktik” melokalkan karya mereka, Cergam yang diterbitkan dikategorisasi ke dalam pemilihan tema. Ada yang menggali cerita rakyat untuk mendapatkan kelokalan, ada yang sama sekali hanya mengadaptasi sepenuhnya film Barat menjadi komik. Mereka mewujudkan ke-Indonesia-an melalui beberapa pendekatan yaitu: (1) mengadaptasi cerita rakyat, cerita wayang, legenda nusantara, asal usul suatu daerah di Indonesia (2) mengadaptasi biografi tokoh pejuang, sejarah dan kisah

perjuangan kemerdekaan (3) merancang latar dan tokoh yang berciri khas Indonesia atau Nusantara (4) Mengangkat permasalahan masyarakat yang khas Indonesia/daerah sebagai tema (5) Menggarap komik dari imajinasi pribadi sepenuhnya (6) Merupakan adaptasi dari konten asing.

Pendekatan Tema 1

Dalam pendekatan ini, cerita dan latar didasarkan oleh Cerita Rakyat. Cerita, Desain pakaian, Latar tempat kebudayaan Melayu dan latar waktu “masa lampau”.

Tabel 2. Pendekatan Tema 1

No.	Judul	Komikus	Tahun
1	<i>Diana Cindo Mato</i>	Zam Nuldyn	1956
2	<i>Bharatayuda</i>	Bahzar, Dvi Ilustrator Studio	1956
3	<i>Dt. Seruai</i>	Zam Nuldyn	1960
4	<i>Dajang Suara</i>	Zam Nuldyn	1961
5	<i>Ratu Karimata</i>	Zam Nuldyn	1961
6	<i>Panglima Denai</i>	Zam Nuldyn	1961
7	<i>Awang Sulung Merah Muda</i>	M. Ali S.	1961
8	<i>Malim Dewa</i>	Bahzar	
9	<i>Puteri Hidjau</i>	M. Ali S.	1961
10	<i>Malin Kundang</i>	M. Ali S.	1961
11	<i>Dewi Krakatau</i>	Zam Nuldyn	1961
12	<i>Hikajat Putih Runduk</i>	Dada Meuraxa, Zam Nuldyn	1961
13	<i>Kisah Gunung Toba</i>	Zam Nuldyn	1961
14	<i>Merak Djingga</i>	Zam Nuldyn	1961
15	<i>Sri Putih Tjermin</i>	Zam Nuldyn	1961
16	<i>Ketjak Mendai</i>	Zam Nuldyn	1961
17	<i>Panglima Kuala Serapuh</i>	Masdar	
18	<i>Buluh Perindu Malim Deman</i>	M. Ali S.	1961
19	<i>Putri Bunian</i>	Bahzar	1961
20	<i>Biduk lalu Kiambang Bertaut</i>	Myn'S	1961
21	<i>Bajo Djambu, Asal Marga Nasution</i>	Si Gajo	1961
22	<i>Putri Danau</i>	Tara Sida	1961
23	<i>Dajang Putjuk Klumpang</i>	Zam Nuldyn	1962
24	<i>Tudung Sadji</i>	M. Ali S.	1962
25	<i>Tudung Periuk</i>	M. Ali S.	1962
26	<i>Putera Serodja</i>	Aldyn	1962
27	<i>Puteri Sarinande</i>	Arry Darma	1962
28	<i>Djajaprana dan Lajonsari</i>	Arry Darma	1962
29	<i>Mas Merah</i>	Seriaman ST, Adam	
30	<i>Keris dari Riau</i>	Utji	1962
31	<i>Sebuah Kisah Pada Tahun 2000: Si Gura-gura</i>	Zam Nuldyn	1963
32	<i>Kisah Gunung Toba</i>	Zam Nuldyn	1964
33	<i>24.000 Tahun Danau Toba</i>	Zam Nuldyn	1964
34	<i>24.000 Tahun Danau Toba, Bagian II: Putri Kajangan</i>	Zam Nuldyn	1964
35	<i>24.000 Tahun Danau Toba, Bagian III: Melaju Utama</i>	Zam Nuldyn	1964
36	<i>Mas Merah</i>	Zam Nuldyn	1964-1966
37	<i>Ratu Tandjung Selamat</i>	A. Fuad Said, Bahzar	

No.	Judul	Komikus	Tahun
38	<i>Panglima Najan</i>	Bahzar	
39	<i>Mentjari Musang Berdjanggut: Bapak2 jang Lupa Daratan</i>	Taguan Hardjo	
40	<i>Sri Langkat</i>	A. Fuad Said, Bahzar	
41	<i>Ratu Tandjung Selamat</i>	Bahzar	
42	<i>Kumbang Cari</i>	Bahzar	

Contoh Cergam Medan dengan Pendekatan Tema



Gambar 1. *Panglima Denai* karya Zam Nuldyn. Koleksi Pribadi.

Diangkat dari cerita rakyat, cergam *Panglima Denai* mengisahkan tentang kepahlawanan Tumbara. Bercerita tentang awal mula berdiri dan berakhirnya Kerajaan Barhalla (Berhala) dan Kerajaan Petani di wilayah Sumatra Timur. Di masa itu telah berdiri kerajaan kecil di daerah hilir Sungai Ular yang dinamai Denai. Denai berarti kompleks perkampungan binatang-binatang raksasa.

Pendekatan Tema 2

Dalam pendekatan ini, cerita dan latar didasarkan oleh data sejarah. Cerita, Desain pakaian, Latar tempat dan waktu menggunakan lokasi dan kebudayaan di mana peristiwa tersebut berlangsung. Cerita bisa berfokus pada tokoh fiktif yang membawa pada kisah sejarah atau secara langsung menceritakan tokoh sejarah faktual.

Tabel 3. Pendekatan Tema 2

No.	Judul	Komikus	Tahun
1	<i>Teruno Djojo: Menggegerkan Mataram</i>	M. Ali S.	1961
2	<i>Kisah Pertempuran Sungai Ular</i>	Edisaputra, M. Ali S.	1961
3	<i>Tun Tuah di Madjapahit</i>	M. Ali S.	1961
4	<i>Pelarian dari Pagar Maut</i>	Myn'S	1961
5	<i>Pengorbanan</i>	Si Gajo	1962
6	<i>Api di Utara</i>	Ana, Zam Nuldyn	1962
7	<i>Tun Tedja Dilarikan</i>	M. Ali S.	
8	<i>Teungku Tjik Di Tiro</i>	Dada Meuraxa, MJ Effendy	1962
9	<i>Gerilja Menjerah</i>	Seriaman ST	
10	<i>Aksi di Perbatasan</i>	Seriaman ST	
11	<i>Udin Pelor</i>	Miswar	1962
12	<i>Melati di Tapal Batas</i>	Arry Darma	1963
13	<i>Lima pendekar</i>	M. Ali S.	
14	<i>Malem Bunga</i>	M. Ali S.	
15	<i>Desingan Peluru di Bukit Kering</i>	AM Kelana	
16	<i>Selendang Sutera</i>	Tino S.	

Gambar 2. *Teruno Djojo* karya M. Ali. S. Koleksi Andy Wijaya

Cergam *Teruno Djojo* merupakan kisah berlatar sejarah, tentang perjuangan pahlawan nasional Trunajaya melawan Amangkurat II dan Belanda. Latar belakang sejarah dibawakan melalui roman *Tirto* dan *Pontjowati*.

Pendekatan Tema 3

Dalam pendekatan ini, cerita dan latar fiktif, karangan komikus, namun cerita, desain pakaian, Latar tempat dan waktu dirancang seolah-olah merupakan cerita rakyat atau menggunakan ciri-ciri etnis tertentu.

Tabel 4. Pendekatan Tema 3

No	Judul	Komikus	Tahun
1	<i>Perompak Helang Laut</i>	M. Ali S.	1961
2	<i>Kisah Pulau Batu</i>	Zam Nuldyn	1961
3	<i>Sampuraga</i>	Loethfi AS	1961
4	<i>Mawar</i>	Djas	1961
5	<i>Pendekar Muda (Kembalinja Putera jang Hilang)</i>	Masdar	
6	<i>Memperebutkan Selebar Peta Harta</i>	Myn'S	1961
7	<i>Pahlawan Samudera Hindia</i>	Utji	1961
8	<i>Putra Mahkota Pati Sumus</i>	Rasinta Tr	1962
9	<i>Panglima Berbulu Besi</i>	Dada Meuraksa, M. Ali S.	1962
10	<i>Kisah si Nasib</i>	Djas	1962
11	<i>Wak Bendil</i>	Djas	1962
12	<i>Bujung Rantau</i>	Bogak	1962
13	<i>Dolores</i>	Taguan Hardjo	1962
14	<i>Putra Angkasa</i>	Seriaman ST	
15	<i>Pendekar Setan Belang</i>	Si Gajo	1962
16	<i>Harimau Gadungan</i>	Tino S.	1962
17	<i>Selendang Delima</i>	Arry Darma	1962
18	<i>Pendekar Muda (Kembalinja Pendekar jang Hilang)</i>	Masdar	1963
19	<i>Puteri Intan Baiduri</i>	Utji	1963
20	<i>Kutukan</i>	Bahzar	
21	<i>Lang-lang Buana</i>	Bahzar	1964
22	<i>Aiga</i>	M. Ali S.	1965
23	<i>Panglima Taring dengan Pedang jang Hilang</i>	Zam Nuldyn	1968
24	<i>Enggano</i>	Zam Nuldyn	
25	<i>Malelo</i>	Bahzar	
26	<i>Keulana</i>	Taguan Hardjo	
27	<i>Singa Teruna</i>	Sjariful Anwar, Taguan Hardjo	
28	<i>Aku jadi Gorila</i>	Tino S.	
29	<i>Merah Insun</i>	Bahzar	
30	<i>Morina: Kisah Api, Asap, dan Tjinta</i>	Taguan Hardjo	1962
31	<i>Dikau Pemimpin</i>	Taguan Hardjo	1966
32	<i>Mawar Rimba</i>	Arry Darma	
33	<i>Si Untung di Keradjaan Api</i>	Taguan Hardjo	1966



Gambar 3. *Pendekar Setan Belang*. Karya Sigajo. Koleksi Pribadi.

Pendekar Setan Belang menceritakan perjalanan si Djapa, seorang anak yang wajahnya cacat (*belang*) berpetualang belajar ilmu silat pada pertapa di gua. Ia kemudian masuk ke peradaban kembali dan melawan kejahatan sampai akhirnya menemukan jati diri dan asal usulnya.

Pendekatan Tema 4

Kategori 4 mengelompokkan tema-tema cerita yang bernuansa lokal namun bukan cerita rakyat. Latar waktu lebih kontemporer, karakter masyarakat urban dan pedesaan. Umumnya cerita-cerita yang bergenre Humor masuk ke dalam kategori ini. kategori ini banyak membahas persoalan ekonomi, adat pernikahan dan lain-lain yang lebih menceritakan fakta kehidupan. Dalam pendekatan ini, cerita dan latar bergaya kehidupan modern-kontemporer namun diberikan konteks lokal. Permasalahn yang diangkat khas lokal. Cerita, Desain pakaian, Latar tempat dan waktu kontemporer (saat itu). Genre bisa bervariasi, komedi, superhero, detektif roman, dan lain-lain.

Tabel 5. Pendekatan Tema 4

No.	Judul	Komikus	Tahun
1	Detektif Bahtar	Zam Nuldyn	1954
2	Kapten Halilintar	Bahzar	1961
3	<i>Detektif Nekad: Membasmi Komplotan Buaja Gigi Mas</i>	Zam Nuldyn	1961
4	<i>Dja Ultop</i>	Djas	1961
5	<i>Bang Miun Mengadjar si Tamak</i>	Djas	1961
6	<i>Tiga Pentjuri Jang Sial</i>	Djas	1961
7	<i>Pak Bual Mendapat Udjian</i>	Djas	1961
8	<i>Piet Ontjol dan Jaan Lontong</i>	Djas	1961
9	<i>Pak Lokot dengan Setan Gundul</i>	Loethfy Asmoro	1961
10	<i>Arena Mata-mata</i>	Utji	1961
11	<i>Karim Pengembara</i>	Utji	1961
12	<i>Sepatu Sial</i>	Utji	1961
13	<i>Kelelawar dan Udjung Bambu</i>	Bahzar	1962

No.	Judul	Komikus	Tahun
14	<i>Djaka Lasak di Keradjaan Gendut</i>	Djas	1962
15	<i>Si Pentjuri</i>	Bismo Hardjo	
16	<i>Indra Manusia Adjaib</i>	Si Gajo	
17	<i>Pak Plongoh Menangkap Pentjuri Ulung</i>	Utji	1962
18	<i>Aduh Nasibku</i>	Utji	1962
19	<i>Halim Ketjil</i>	Utji	1962
20	<i>Pendjual Tjendol dengan Dua Saudagar</i>	Djas	1963
21	<i>Pak Pelit</i>	Taguan Hardjo	1963
22	<i>Jam 5 Sore</i>	Zam Nuldyn	
23	<i>Serba Sial</i>	Taguan Hardjo	1962
24	<i>Kelowor: Mentjari Menantu</i>	Arry Darma	1961
25	<i>Kelowor dan Rumah Tangganja</i>	Arry Darma	1961
26	<i>Kelowor Gara-gara Tjelana Buntung</i>	Arry Darma	1961
27	<i>Kelowor: Tape Manis, Tape Ubi</i>	Arry Darma	1961
28	<i>Kelowor Djadi Hantu</i>	Arry Darma	1962
29	<i>Si Perkis Tjutju Kelowor</i>	Arry Darma	
30	<i>Lampu Sorot</i>	Gwen Marini, Taguan Hardjo	
31	<i>Djaka Rawit Pergi Merantau</i>	Taguan Hardjo	1961
32	<i>Djaka Rawit Diistana Radja</i>	Taguan Hardjo	1961
33	<i>Djaka Djadi Penasehat Radja</i>	Taguan Hardjo	1961
34	<i>Djaka Djadi Pulang Kampung</i>	Taguan Hardjo	1961
35	<i>Sekali Tepuk Tudjuh Njawa</i>	Taguan Hardjo	...
36	<i>Membajar Hutang</i>	Taguan Hardjo	
37	<i>Pak Kikir</i>	Taguan Hardjo	
38	<i>Garuda Hitam: Gangster Intelek</i>	Bahzar	
39	<i>Detektip Nekad Membasmi Komplotan Buaja Gigi Mas</i>	Zam Nuldyn	1961



Gambar 4. *Kelowor: Mentjari Menantu* karya Arry Darma. Koleksi Pribadi.

Kelowor adalah tokoh yang diciptakan Arry Darma, menjadi serial yang berpusar di kejenakaan dalam kehidupan. Kelowor yang sudah berkeluarga, memiliki anak bernama Kampret. Orang tua dari perempuan yang ditaksir Kampret mensyaratkan calon menantu yang baik dan lucu. Dibuatlh sayembara. Kampret kemudian mengajak orang tuanya untuk menampilkan drama komedi.

Pendekatan tema 5

Dalam pendekatan ini, cerita dan latar fiktif, Cerita, Desain pakaian, Latar tempat dan waktu menggunakan lokasi dan kebudayaan yang "bukan Indonesia" tidak terlalu jelas dasar etnis yang digunakan. Permasalahan yang diangkat pun lebih universal sifatnya.

Tabel 6. Pendekatan Tema 5

No.	Judul	Komikus	Tahun
1	<i>Panah Dendam</i>	Taguan Hardjo	1961
2	<i>Pangeran Sulong</i>	Taguan Hardjo	1961
3	<i>Si Titung ke Kota</i>	Bujung Gandrung dan Irwansjah	
4	<i>Kisah si Beruang Ketjil</i>	A. Malik Nasution	
5	<i>Intan Dirdja Lela</i>	Taguan Hardjo	1965
6	<i>Telandjang Ujung Karang</i>	Taguan Hardjo	1965
7	<i>Humor dan Emas Satu Kendi</i>	Taguan Hardjo	...
8	<i>Alang Bubu</i>	Zam Nuldyn	1966
9	<i>Namanja Manusia</i>	Taguan Hardjo	1966
10	<i>Dora: Dara Asmara di Lembah Chajal</i>	Zam Nuldyn	1967
11	<i>Si Balga</i>	Zam Nuldyn	1968
12	<i>Batas Firdaus</i>	Taguan Hardjo	1962
13	<i>Bentjah Menggelegak: Epos Perjuangan dari Dataran Irian Barat</i>	Taguan Hardjo	



Gambar 5. *Batas Firdaus* karya Taguan Hardjo. Koleksi Pribadi.

Batas Firdaus merupakan salah satu karya Teguh Santosa yang dianggap setara dengan novel sastra. Mengisahkan drama seorang laki-laki dengan putrinya di masa setelah perang nuklir yang hanya menyisakan mereka berdua. Konflik yang dimunculkan sekitar etika pernikahan antara ayah dan putrinya untuk mendapatkan keturunan dengan pertimbangan "meneruskan kesinambungan umat manusia". Solusi muncul setelah terdampar kemudian anak yang awalnya diduga laki-laki berkulit hitam ternyata perempuan.

Pendekatan Tema 6

Dalam pendekatan ini, cerita dan latar menggunakan genre, pola cerita, tokoh, latar yang sama sekali "bukan Indonesia". Merupakan adaptasi cerita asing, baik yang sepenuhnya mengadaptasi cerita film Barat, adaptasi kisah Timur Tengah atau menciptakan tokoh, cerita, latar yang persis dengan komik-komik asing hanya diubah nama tokoh misalnya.

Tabel 7. Pendekatan Tema 6

No.	Judul	Komikus	Tahun
1	<i>Mala di Kota Berlian</i>	A. Bakti	1955
2	<i>Rimba Pringga</i>	Bahzar	1955
3	<i>Mala ke Kota Berlian</i>	Bahzar	1955
4	<i>Mentjari Setangkai Daun Surga</i>	Taguan Hardjo	1960
5	<i>Detektif Nekat Membasmi Komplotan Buaja Gigi Mas</i>	Zam Nuldyn	1961
6	<i>Mala di Pulau Iblis</i>	A. Bakti	1961
7	<i>Mala di Keradjaan Dasar Laut</i>	A. Bakti	1961
8	<i>Dahlia</i>	Bahzar	1961
9	<i>Kapten Amad dengan Tamu dari Angkasa</i>	Sigajo	1961
10	<i>Rimba Raja-raja</i>	Bahzar	1961
11	<i>Mala di Gunung Maut</i>	Bahzar	1961
12	<i>Mala di Istana Chandor</i>	Bahzar	1961
13	<i>Luana: Di Benua jang Hilang</i>	Bahzar	1961
14	<i>Mala Pahlawan rimba</i>	M. Kelana	1961
15	<i>Laila Madjnun</i>	M. Ali S.	1961
16	<i>Si Dago: Anak Didikan Rimba</i>	M. Ali S.	1961
17	<i>Si Dago: Petualangan jang Penuh Bahaja</i>	M. Ali S.	1961
18	<i>Si Dago: membunuh Kadal Raksasa</i>	M. Ali S.	1961
19	<i>Puteri Qamariah</i>	M. Yunan D.	1961
20	<i>Radja Yaman</i>	M. Yunan	1961
21	<i>Kapten Yani: Dengan Rahasia Sinar Pembelah</i>	Taguan Hardjo	1961
22	<i>Kapten Yani Dengan Misteri Lakadewa</i>	Taguan Hardjo	1961
23	<i>Kapten Yani: Dengan Peristiwa di Selat Melaka</i>	Taguan Hardjo	1961
24	<i>Kapten Yani: Dengan harta Karun Barong Segara</i>	Taguan Hardjo	1961
25	<i>Kapten Yani: Dengan perompak Lautan Hindia</i>	Taguan Hardjo	1961
26	<i>Pahlawan Muda</i>	M. Ali S.	1961
27	<i>Luana: Di Benua jang Hilang</i>	Bahzar	1961
28	<i>Abu Nawas: Dengan Pikiran Sultan</i>	Taguan Hardjo	1961
29	<i>Abu Nawas: Membalas Perbuatan Sultan dan Mentjukur Tiga Kambing Tolol</i>	Taguan Hardjo	1961
30	<i>Abu Nawas: Mengelak Hukuman Sultan dan Pantji Beranak</i>	Taguan Hardjo	1961
31	<i>Abu Nawas: Pundi emas jang Hilang</i>	Taguan Hardjo	1961
32	<i>Bran Djasa: Pemerias Litjik</i>	Taguan Hardjo	1961
33	<i>Spartacus</i>	Taguan Hardjo	1962
34	<i>Mala di Rawa-rawa Turdon</i>	Bahzar, Luthfy Asmoro	1962

No.	Judul	Komikus	Tahun
35	<i>Yimbo si Radja Hutan</i>	Bahzar	1962
36	<i>Gua Al Kahfi</i>	Musry	1963
37	<i>Radja Sehari</i>	M. Ali S.	1963
38	<i>Iskandar Zulkarnaen</i>	M. Ali S.	1965
39	<i>Mr. X Melawat ke Planet Zeta</i>	M. Ali S.	1968
40	<i>Zubaidah di Telaga Ratjun</i>	Nila Kasna, Taguan Hardjo	
41	<i>Putera Radja Hindi: Kisah Anak Jatim jang Mudjur</i>	Taguan Hardjo	
42	<i>Pemberontakan diatas Kapal Bounty</i>	Taguan Hardjo, Sjariful Anwar	
43	<i>Benhur</i>	Taguan Hardjo	
44	<i>Daud dan Goliat</i>	M. Ali S.	
45	<i>Code Rahsia Planet X</i>	Bahzar	1964
46	<i>Ali Baba dengan 40 Perampok</i>	Hentardjo	1961



Gambar 6. *Mala: Pahlawan Rimba* karya AM Kelana dan Bahzar Koleksi Andy Wijaya

Mala merupakan jawaban Medan atas tokoh Tarzan. Bayi Mala anak pemburu diculik dan dibesarkan ibu gorila Goro. Seperti Tarzan ia pun disebut Monyet Putih. Bersahabat dengan binatang lain, Mala berpetualang di hutan melawan kejahatan.

Setelah dilakukan kategorisasi, didapat data sebagai berikut:

Dari 191 Judul yang ditelusuri, cergam yang menggunakan Pendekatan 1 berjumlah 42, Pendekatan 2 berjumlah 16, Pendekatan 3 berjumlah 33, Pendekatan 4 berjumlah 39, Pendekatan 5 berjumlah 13, Pendekatan 6 berjumlah 46.

Sebagai catatan sebagian karya Taguan Hardjo merupakan imajinasi sepenuhnya dari dirinya, dengan menggunakan latar fantasi seperti misalnya *Pangeran Sulong* yang mengambil latar kerajaan fiktif dengan rancangan visual yang mirip budaya Muangthai masa lalu, atau merupakan penggabungan berbagai gaya genre. Taguan Hardjo juga mengangkat tema-tema filosofis dengan tokoh dan latar yang tidak spesifik Indonesia. Taguan Hardjo, juga komikus lain cukup banyak mengambil cerita dari film atau adaptasi kisah luar. Judul-judul tersebut dimasukkan ke kategori 6.

Berikut adalah bagan yang menggambarkan bagaimana respon kreativitas Cergam Medan dalam menanggapi permasalahan identitas, kepribadian dan kebudayaan nasional.

Bagan di atas menunjukkan berbagai nuansa Wacana dari pemerintah, MPRS, dan para cendekia dipraktikkan oleh para komikus Medan. Cergam Medan menjadi medan dari pendekatan-pendekatan dalam menafsirkan tentang Kepribadian Bangsa. gagasan mendasar yang memiliki daya dorong sangat kuat saat itu dilontarkan presiden Soekarno dalam banyak pidato (blok merah) mempengaruhi cergam-cergam kategori 1-5. Sebagian besar Cergam Medan

merespon dengan berbagai pendekatan melokalkan tema-tema dari segi penceritaan, rancangan penokohan serta latar. Ada 46 Cergam yang menggunakan tema-tema berkonten asing atau universal, baik secara mentah mengadaptasi karakter dan cerita Amerika yang sudah populer sebelumnya maupun yang relatif original. Soekarno pada pidato-pidatonya awal terkait kebudayaan tahun tidak cukup tegas merumuskan bagaimana Kebudayaan atau Kepribadian Nasional itu harus dilaksanakan. Pada prinsipnya menentang semua jang datang dari kebudayaan luar, namun juga menolak hal-hal jang bersifat feodal. Sifat jang menentang feodalisme tersebut dalam praktiknya bisa ditafsirkan juga sebagai menentang kebudayaan bentukan pusat-pusat kebudayaan masa lalu seperti keraton, walaupun Soekarno sendiri sebagai pribadi masih mendukung kesenian-kesenian tradisional seperti wayang dan lain-lain.

Namun, dari aksi-aksi yang dilakukan pemerintahan di tahun 1962, terlihat sikap bagaimana pemerintahan saat itu menerjemahkan konsep Kebudayaan nasional, khususnya terhadap masuknya musik Barat. *Band* Indonesia yang



Bagan 1. Pemetaan Wacana dan Tema Cergam Medan

membawakan lagu dan jenis musik yang populer di Barat saat itu, rock and roll dan jenis musik dari Barat lainnya diberi teguran bahkan band Koes Bersaudara dipenjara karenanya. Wacana Kebudayaan atau Kepribadian Nasional dari Soekarno kemudian dilanjutkan oleh Lekra (blok gradasi dari merah tua ke putih) yang tercermin dalam Mukadimah dan program Lekra.

Pandangan yang sangat keras menyatakan bahwa Kebudayaan Nasional harus dibentuk dengan belajar dari negara-negara yang sudah maju datang dari Sutan Takdir Alisjahbana. Dalam wacana yang disebut sebagai Polemik Kebudayaan tahun 1938 - Sutan Takdir Alisjahbana menyebutkan bahwa Kebudayaan Nasional merupakan konstruksi baru terlepas dari kebudayaan prae-Indonesia:

"Sesungguhnya kemauan bersatu yang dikandung semangat Indonesia bukan sekali-kali berurat akar di masa yang silam, tetapi sebaliknya di masa yang akan datang dalam harapan akan bersama-sama berdiri di sisi bangsa-bangsa yang lain di meudian hari, yang berdasar atas keyakinan, bahwa yang diharapkan dan dicita-citakan itu hanya mungkin tercapai dengan pekerjaan bersama-sama, dengan bersatu. ...Maka telah sepatutnya pula alat untuk menimbulkan masyarakat yang *dynamisch* yang teristimewa sekali kita cahari di negeri yang *dynamisch* pula susunan masyarakatnya. Bangsa kita perlu alat-alat yang menjadikan negeri-negeri yang berkuasa di dunia yang dewasa ini mencapai kebudayaannya yang tinggi seperti sekarang. Eropah, Amerika, Jepang." (Achdiat K. Mihardja 1986 hal. 18).

Ki Hadjar Dewantara, salah satu tokoh Polemik Kebudayaan yang berbeda pandangan dari Sutan Takdir Alisjahbana pada tahun 1953 dalam harian Kedaulatan Rakjat merumuskan Kebudayaan Nasional Indonesia, yang juga pernah disampaikan pada Kongres Kebudayaan, sebagai berikut:

- a) *kebudajaan nasional kita ialah segal puntjak-puntjak dan intisari kebudajaan daerah diseluruh kepulauan Indonesia, baik jang lama maupun jang baru jang berdjiwa nasional :*
- b) *perkembangan kebudajaan nasional kita harus mealalui djalan (jang saja sebut „tri - kon“) : kontinuu dengan apa jang telah silam, konvergen dengan djalannja kebudajaan-kebudajaan lainnja dan achirnja konsentris dalam persatuan jang besar (jaitu bersatu namun tetap mempunjai : sifat kepribadian).* (Taman Siswa 1967: 100)

Wacana-wacana yang dibuat oleh pihak pemegang kekuasaan, disampaikan dalam forum yang penting, dicatat dan disebarkan media menjadi "kebenaran" dan kewajaran yang disadari atau tidak, diyakini masyarakat. Zam Nuldyn sendiri sebagai seorang seniman senior yang disegani, pelopor dan akhirnya menjadi otoritas yang kuat di lingkungan cergam Medan, kemudian pun menyampaikan wacana ini (Lubis 2021: 91), didukung oleh lingkungannya, yang juga sudah terpapar oleh wacana tersebut dari otoritas yang lebih besar. Wacana yang disebarkan Zam Nuldyn tersebut kemudian memengaruhi tema-tema cergam yang dibuat saat itu. Di satu kutub ada yang benar-benar melakukan adaptasi dari naskah cerita lama ke dalam cergam, di kutub yang berseberangan para seniman menciptakan karya yang sama sekali baru, dengan filosofi yang universal. Di antara kedua kutub tersebut tercipta cergam-cergam dengan nuansa interpretasi yang beragam, seolah-olah menginterpretasi berbagai argumen tentang Kebudayaan Nasional di Indonesia.

Simpulan

Pembicaraan tentang komik sebagai produk budaya yang rendah atau memiliki nilai sudah menjadi wacana sejak komik Indonesia mulai diterbitkan. "Komik" adalah istilah yang merujuk pada suatu bentuk media tertentu sehingga yang turut memengaruhi kadar nilai tadi adalah isi dari komik, termasuk bagaimana isi tersebut disampaikan melalui narasi, cerita dan gambar. Kelompok Cergam Medan memiliki idealisme berkarya yang dipengaruhi oleh semangat bangsa saat itu yaitu "menjadi Indonesia" dengan berbagai perangkat identitas, termasuk komik, satu produk budaya yang luput dibicarakan oleh pemikir bangsa saat itu ketika berbicara tentang "Kesenian Indonesia".

Berbagai interpretasi tentang Kebudayaan Nasional atau Kepribadian Nasional diuraikan oleh MPRS, Lekra, dan para cendekiawan kebudayaan. Polemik Kebudayaan yang menawarkan dua pendekatan kemudian dilanjutkan oleh presiden Soekarno yang mengembangkan isu "kepribadian nasional". Wacana tersebut diterjemahkan oleh lembaga-lembaga baik pendidik, maupun lembaga kebudayaan seperti Lekra. Pendekatan yang ditawarkan Polemik kebudayaan tidak secara tegas diacu baik oleh Presiden maupun pendidik dan Lekra.

Cergam Medan mengangkat wacana kepribadian Indonesia dalam komik Indonesia dengan menamakan secara khusus, Komik Indonesia sebagai Cergam. Secara tegas penamaan baru tersebut menunjukkan

semangat pembentukan Kepribadian yang khas. Pada pelaksanaannya, Cergam Medan mengadaptasi cerita rakyat dari kawasan sekitar Sumatera bagian tengah dan Utara, Batak, Aceh, Deli, dan Minang sebagai pernyataan bahwa menjadi Indonesia adalah mempertahankan etnisitas masing-masing daerah. Di samping itu dari kisah-kisah yang dibuat menjadi Cergam, juga banyak yang bertemakan kisah kontemporer, kehidupan kota, humor, roman dan petualangan yang menggunakan latar kehidupan dan permasalahan masyarakat khas kota Medan dan sekitarnya. Walaupun tindakan kelompok Cergam Medan ini bisa dilihat sebagai suatu upaya untuk *survive* dalam suatu situasi politik dan kebangsaan serta industri saat itu, tidak bisa dipungkiri bahwa mereka sudah mengangkat komik Indonesia ke dalam tingkat yang lebih tinggi dari sebelumnya. Cergam Medan memiliki idealisme kebangsaan, menggunakan wacana kepribadian nasional dan diterapkan dengan baik dalam karya. Karya mereka, pun termasuk juga idealisme di dalamnya secara tidak langsung diserap dengan meluas, ke kota-kota di Indonesia selain Medan.

Keragaman pendekatan dalam kreasi cergam Medan mencerminkan berbagai interpretasi tentang kepribadian nasional.

Dari penelitian ini juga ditemukan bahwa beberapa komikus seperti Taguan Hardjo membuktikan bahwa nilai suatu karya tidak melulu pada konteks ke-Indonesiaan. Zam Nuldyn banyak menciptakan cergam dengan latar cerita rakyat atau cerita karangannya sendiri yang bercorak lokal. Namun pada beberapa judul Zam Nuldyn menarik fakta-fakta masa lalu ditarik ke imajinasi masa depan. Taguan Hardjo lebih banyak cergam dengan tema dan topik yang tidak memanfaatkan konteks nusantara atau budaya lokal, melainkan sepenuhnya imajinasi dengan pikiran-pikiran yang modern. Polemik kebudayaan pun ternyata masih berlanjut dalam Cergam. "Kepribadian" Cergam akan masih terus berubah dan berkembang sesuai dengan tarikan-tarikan kebudayaan dari berbagai fihak dan regulator kebudayaan yang dominan di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Alam, Wawan Tunggul, SH. (2001). *Bung Karno: Demokrasi Terpimpin Milik Rakyat Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Balai Pustaka. (1964). *Kebudayaan dan Pendidikan Nasional: Pola Pembangunan Nasional Semesta Berentjana*. Jakarta: P.N. Balai Pustaka
- Bertens, K. (1985). *Filsafat Barat Abad XX*. Jakarta: Gramedia.
- Bonneff, Marcell. (1997). *Komik Indonesia*. Jakarta: Gramedia
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS
- Foulcher, Keith. (2021). *Komitmen Sosial dalam Sastra dan Seni: Sejarah Lekra 1950-1965*. Bandung: Pustaka Pias
- Ismono, Henry. (2016). *Lintasan Cergam Medan*. Jakarta: Kelompok Kaji Cergam
- Lindsey, Jennifer, Maya H.T. Liem (ed.) (2001). *Ahli Waris Budaya Dunia: Menjadi Indonesia 1950-1965*. Jakarta: KITLV
- Lubis, Koko Hendri. (2021) *Zam Nuldyn: Menemukan (Kembali) Nusantara*. Jakarta: Creativ Media.
- Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa. (1967) *Karja Ki Hadjar Dewantara, bagian Kedua: Kebudayaan*. Yogyakarta.
- Soyomukti, Nurani. (2020). *Soekarno: Visi Kebudayaan & Revolusi Indonesia*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thomas, P.L. (29 November 2011). *Adventures in Genre!: Rethinking Genre Through Comics/Graphic Novels* (pdf). *Journal of Graphic Novels and Comics*. London: Routledge.
- Yuliantri, Rhoma Dwi Aria, Muhidin M. Dahlan. (2008). *Lekra tak Membakar Buku*. Yogyakarta: Merakesumba.

Biografi Penulis

Iwan Gunawan, alumnus Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta, Magister di Kajian Wilayah Amerika dan Doktoral di program Ilmu Sejarah Universitas Indonesia. Selain mengerjakan desain dan gambar, meneliti dan menulis tentang komik, ilustrasi, dan tema lain yang terkait dengan naratif visual, Ia mengajar di Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta dan Sekolah Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta.

TRADISI GAMBAR TANGAN GUA PRASEJARAH

R. Cecep Eka Permana

rcecep.ekapermana@gmail.com

(Departemen Arkeologi FIB UI)

ABSTRAK: Artikel ini mendeskripsikan bahwa tangan merupakan bagian penting dari organ tubuh manusia dan memiliki fungsi vital dalam aktivitas sehari-hari khususnya pada awal kebudayaan manusia pada masa prasejarah. Selain memegang peran utama dalam membuat alat-alat batu dan/atau tulang untuk berburu, tangan juga sering ditemukan sebagai objek gambar pada dinding-dinding gua prasejarah tempat hunian mereka saat itu. Tradisi gambar tangan pada gua prasejarah ini bersifat universal, karena terdapat hampir di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Bahkan, penelitian termutakhir menunjukkan bahwa gambar tangan prasejarah Indonesia tertua di dunia. Pendeskripsikan gambar tangan prasejarah ini bersumber dari penelitian lapangan dan studi pustaka. Analisis data menggunakan pendekatan kualitatif untuk memaparkan bentuk dan teknik pembuatan gambar tangan. Sementara itu, untuk menjelaskan fungsi dan makna gambar tangan digunakan analogi etnografi. Kesimpulan dari kajian ini adalah ambar-gambar tangan pada gua prasejarah dapat dipandang sebagai tinggalan ekspresi manusia prasejarah. Tradisi pembuatan gambar tangan secara umum berkaitan dengan aspek religi sebagai tanda kekuatan keberhasilan, kepemilikan, dan penolak mara bahaya.

Kata Kunci: gambar tangan, gua prasejarah, religi

***ABSTRACT:** This paper described the hands as important part of the human organ and as vital function on daily activities especially at the dawn of human culture in prehistoric times. In addition of their leading role in making stone and bone tools for hunting, the hands are also often found so objects on the walls of the prehistoric caves where they lived at the time. The tradition of the hand paintings on these prehistoric caves is universal, as they are found practically all over the world, including Indonesia. In fact, recent research suggests that Indonesia's oldest prehistoric hand picture in the world. The descripti on of this prehistoric hand is based on field research and library studies. Data analysis uses a qualitative approach to describe the shape and technique of hand painting. In the meantime, illustrating the function and meaning of the hand pictures is used by ethnographic analogies. The conclusion of this study is that the hand-drawn echoes of prehistoric caves can be viewed as a mere prehistoric human expression. Handwritten tradition generally deals with aspects of religion as a sign of the power of success, possession, and repellent of disaster.*

***Keywords:** hand drawn, prehistoric cave, religious*

Pendahuluan

Tangan adalah alat gerak pada tubuh manusia yang fungsinya sangat vital untuk aktivitas sehari-hari. Tangan juga memiliki struktur yang cukup unik dan berbeda dengan bagian tubuh lainnya. Gerakan pada tangan dapat digunakan untuk motorik kasar dan motorik halus. Setiap bagian dari tangan juga memiliki fungsi masing-masing yang berbeda. Tangan dirancang untuk menggenggam agar gerakan yang dilakukan tepat dan organ ini juga dapat berfungsi sebagai sentuhan atau rabaan. Bagian depan atau sisi telapak tangan disebut sebagai sisi palmar, sementara itu bagian belakang tangan disebut sisi punggung. Tangan harus dikoordinasikan untuk melakukan tugas motorik yang halus dengan presisi. Struktur yang membentuk dan menggerakkan tangan juga

memerlukan pelurusan dan kontrol yang tepat agar fungsi tangan berjalan normal. Pada gerakan motorik kasar, seseorang dapat mengambil benda besar atau melakukan pekerjaan yang berat, sementara pada gerakan motorik halus memungkinkan seseorang melakukan tugas-tugas yang rumit, seperti melakukan pekerjaan detail.

Selain secara struktur anatomis, tangan juga memiliki makna dalam gerakannya. Tangan kanan yang didekapkan ke dada memiliki makna 'saya'. Tangan kanan dilambai-lambaikan ke atas bermakna 'selamat tinggal'. Tangan kanan dengan telapak diluruskan ke depan berarti 'berhenti'. Tangan dengan sisi palmar (telapak) menyatu dapat menyatakan 'maaf'. Kedua tangan dengan telapak menengadahkan ke atas berarti 'berdoa'. Banyak lagi gerakan dan posisi tangan menyiratkan fungsi dan makna tertentu.

Makna tangan juga tercermin dari beberapa ungkapan seperti tanda tangan, buah tangan, ringan tangan, dan kerajinan tangan. Tanda tangan sebagai lambang nama yang dituliskan dengan tangan oleh orang itu sendiri sebagai penanda pribadi. Dari tanda tangan itu dapat pula mencerminkan karakter seseorang dan dapat mengenal type kepribadian seseorang. Buah tangan berarti hasil pekerjaan, atau dapat juga bermakna barang yang dibawa dari bepergian. Ungkapan “ringan tangan” berarti suka menolong (membantu); lekas berbuat sesuatu; bahkan dapat juga berarti suka memukul. Sementara itu, “kerajinan tangan” dapat berarti dibuat sepenuhnya dengan tangan atau dengan menggunakan alat sederhana.

Pentingnya tangan sejatinya sudah disadari oleh manusia sejak awal. Tanpa peran dan bantuan tangan, manusia akan mendapat kesulitan dalam aktivitasnya sehari-hari. Pada awal perkembangan budaya manusia, alat-alat batu dibuat dengan tangan mulai dari yang sederhana. Melalui tangannya, manusia menorehkan bukti komunikasi dan jati dirinya berupa gambar-gambar tangan pada dinding gua, ceruk, atau tebing prasejarah.

Permasalahan yang diangkat dalam artikel ini berkaitan dengan deskripsi temuan gambar tangan dalam tradisi prasejarah di dunia dan Indonesia, bentuk dan teknik penggambarannya, serta fungsi dari gambar tangan tersebut. Pemaparan dan analisis bentuk, sebaran, dan teknik penggambaran dilakukan secara kualitatif berdasarkan data penelitian lapangan dan studi pustaka. Sementara itu, berkaitan dengan eksplanasi fungsi dan makna dari tradisi gambar tangan dilakukan menggunakan analogi etnografi.

Hasil dan Pembahasan

Sebaran dan Riwayat Penelitian Gambar Tangan Prasejarah

Temuan berupa gambar tangan yang ditemukan di gua-gua prasejarah merupakan salah satu bukti budaya adanya penghunian manusia. Budaya gambar tangan itu dapat dikatakan bersifat universal karena terdapat hampir di seluruh dunia, seperti di Eropa, Amerika, Afrika, Australia, dan Asia. Tinggalan budaya gambar tangan di Eropa terutama ditemukan di Eropa Barat, misalnya di Prancis pada gua Lascaux dan di Spanyol pada gua Altamira (Grand, 1967:14-47; Howell,1980: 148-151), di Afrika ditemukan di Afrika Utara yang dikaitkan dengan budaya Caspia di Gurun Sahara (Oakley, 1972: 64-70), serta di Afrika Selatan berkaitan dengan suku Bushmen (Fagan, 1978: 142-

143) dan Suaka Alam Kamberg (Willcox, 1984:189-203). Budaya gambar tangan di Australia berkaitan dengan suku Aborigin dengan lokasi tersebar luas baik di wilayah New South Wales, Australia Selatan, Australia Utara, Kepulauan Dampier, Teluk Carpentaria, maupun Pulau Tasmania (Mc Carthy, 1979:7-9). Sementara itu, budaya gambar tangan di Kawasan Asia terdapat di Asia Selatan seperti di wilayah Uttar Pradesh, Bihar, Madhya Pradesh, Orissa, dan Karnataka (Neumayer, 1983), dan di wilayah Asia Tenggara terdapat di Thailand, Malaysia, Filipina dan Indonesia (Harrison, 1958; Peralta *et.al.*, 1985; Arifin, 1992; Kosasih, 1995). Bukti budaya gambar tangan di Indonesia terbanyak ditemukan di kawasan situs gua prasejarah di Kalimantan Timur, Sulawesi Selatan, Maluku, dan Papua Barat (lihat peta berikut).



Peta Sebaran Temuan Gambar Tangan pada Situs Gua Prasejarah di Indonesia
(Sumber: Arifin dan Delanghe, 2004:36 dengan modifikasi oleh R. Cecep Eka Permana)

Penelitian awal tentang gambar tangan di Indonesia antara lain diperoleh dalam tulisan Röder berjudul “*Die Felsbilder in Flussgebiet des Tala (Sud West Ceram)*”, yang dimuat dalam buku *Paideuma I* (1938:19-28). Röder dalam tulisannya menyampaikan bahwa memperoleh informasi dari penduduk setempat mengenai gambar tangan yang disebutnya dengan istilah “lukisan siluet”. Menurut cerita rakyat di sekitar Seram yang diperoleh oleh Röder, gambar tangan tersebut berkaitan dengan asal-usul mereka. Dikisahkan bahwa dahulu pernah terjadi perang besar antara orang Sawai dan orang Hatue di daerah Teluk Seleman (Pulau Seram). Seorang pendekar dari Sawai berhasil memenggal beberapa kepala orang Hatue dan darah korban membasahi tangannya. Untuk menghilangkan darah tersebut ia menapakkan tangannya pada batu karang sehingga meninggalkan jejak cap tangan warna merah. Pada buku yang sama, Röder juga melaporkan tentang gambar tangan warna merah di Papua Barat pada artikelnya yang berjudul “*Felsbildforschung auf west Neuguinea*” (1938:75-88), dan menyinggung sedikit

mengenai gambar tangan di Papua. Röder berpendapat bahwa warna merah lebih tua dari warna hitam. Sementara itu, makna dari gambar tangan itu adalah sebagai lambang kepemilikan atau penolakan bala.

Peneliti lain bernama K.G. Heider dalam tulisannya berjudul *"The Dugum Dani: a Papuan Culture in the Highland of Wes New Guinea"* (1970) menyinggung mengenai teknik buat gambar tangan di daerah dataran tinggi Papua. Heider menceritakan bahwa gambar tangan dibuat dengan cara melumuri telapak tangan dengan pewarna merah lalu menempelkannya ke permukaan batu (*hand print*). Namun demikian, gambar tangan terbanyak dibuat dengan menyemprotkan warna merah ke atas tangan yang ditempelkan pada dinding (*hand stencil*). Dilaporkan pula oleh Heider bahwa semua cap tangan yang ditelitinya berasal dari orang dewasa, baik tangan kanan maupun tangan kiri. Di sini tidak ditemukan jari-jari yang terpotong, meskipun masyarakat Dani pada masa lalu melakukan mutilasi jari-jari tangan, terutama bagi kaum wanitanya sebagai tanda duka cita.

W.J. Gruyter dan G.L. Tichelman dalam bukunya *Nieuw-Guinea Oerkunst*, (1944) menyatakan gambar tangan di Papua berkaitan dengan mitos yang berkembang pada masyarakat setempat. Dikisahkan bahwa pada jaman dahulu ada seorang laki-laki dan dua orang wanita (berkulit hitam dan berkulit putih) datang dari arah matahari terbit. Mereka semuanya buta dan mencari jalannya dengan meraba-raba dinding karang yang mereka lalui berjalan ke arah matahari terbenam. Semakin dekat ke matahari terbenam, mata mereka semakin terbuka, dan akhirnya mereka dapat melihat. Pada suatu hari kedua wanita itu terjadi perselisihan yang menyebabkan perpisahan, wanita berkulit hitam tetap tinggal di tempat itu dan menjadi nenek moyang orang Papua dan yang berkulit putih meneruskan perjalanannya

ke tempat matahari terbenam dan menjadi leluhur orang-orang kulit putih. Jejak gambar tangan mereka yang tertera pada dinding-dinding gua/ceruk diyakini sebagai tanda kepemilikan nenek moyang yang datang pertama kali ke daerah tersebut.

Di wilayah lain di Indonesia tidak dijumpai catatan tentang kisah dibalik gambar tangan dari masyarakatnya. Di wilayah lain di Indonesia laporan awal tentang gambar tangan diperoleh dari tulisan H.R. van Heekeren berjudul *The Stone Age of Indonesia* (1957) tentang gambar tangan di Sulawesi Selatan. Di sini ia melaporkan penemuan tujuh cap tangan yang terdapat pada langit-langit setinggi kira-kira 2 meter dari permukaan lantai gua. Gambar tangan yang dibuat termasuk langsing dengan bentuk jari-jari yang baik dan berukuran normal. Semua cap tangan berasal dari tangan kiri, kecuali satu yang berupa tangan kanan.

Bentuk dan Teknik Buat Gambar Tangan Prasejarah

Gambar tangan merupakan fenomena budaya berupa gambar pada dinding gua yang dibentuk oleh tangan manusia mulai dari telapak dengan jari-jarinya hingga pergelangan dan lengan. Dalam penelitian gua prasejarah di Indonesia, istilah yang biasa digunakan untuk hasil budaya gambar tangan ini adalah 'gambar cap tangan', 'lukisan cap tangan', 'cap tangan', 'lukisan telapak tangan', 'siluet tangan', dan 'lukisan siluet tangan'. Gambar tangan yang dimaksud di sini adalah gambar cetakan tangan yang dibuat dengan cara merentangkan jari-jari tangan pada permukaan dinding gua, kemudian disemprot dengan pewarna tertentu. Bahan semprotan pewarna menutupi sekitar tangan, sementara bagian yang tertutup tangan tidak terwarnai, dan membentuk cetakan tangan. Teknik membuat gambar tangan tersebut biasanya disebut



Ilustrasi Cara Membuat Gambar Tangan Hand Stencil

(Sumber 1: <https://www.news-leader.com/story/entertainment/things-to-do/2016/05/03/library-exhibit-explore-human-origins/>)

(Sumber 2: <https://www.history.com/news/prehistoric-ages-timeline>)

sebagai stensil tangan negatif (*negative hand stencil*), atau biasa disebut dengan *hand stencil* saja. Selain itu terdapat pula stensil tangan positif (*positive hand stencil*), yakni gambar tangan yang dibuat dengan teknik membubuhkan cat pada tangan yang kemudian ditempelkan (*imprint*) pada permukaan dinding gua atau pada permukaan media lainnya. Hasil gambar tangan positif ini ada yang menyebutnya dengan disebut *hand print* (Maynard, 1977: 391-401; Clegg, 1983: 94-95; Lewis-Williams, 2002: 216-218). Gambar tangan negatif umum ditemukan daripada gambar tangan positif. Bentuk gambar tangan negatif dan positif biasanya sesuai dengan bentuk dan ukuran tangan manusia pembuatnya.

Selain pembuatan seperti yang telah diuraikan di atas, terdapat pula penggambaran tangan dengan cara yang disebut *painting* dan *drawing*, namun kedua cara itu tidak banyak ditemukan tinggalannya. Untuk teknik *painting* dilakukan dengan cara melukis bentuk tangan pada permukaan dinding gua menggunakan kuas atau sejenisnya dan bahan warna yang bersifat cair. Adapun untuk teknik *drawing* dibuat dengan cara menggambar bentuk tangan pada permukaan dinding gua menggunakan pewarna yang bersifat kering seperti arang, batuan, atau bahan warna kering lainnya (Maynard, 1977: 391-401; Clegg, 1983: 90, 94-95). Baik teknik *painting* maupun *drawing*, dihasilkan gambar tangan yang bentuk dan ukuran tidak sama persis dengan tangan manusia sesungguhnya.

Pada beberapa gambar tangan, ada dijumpai gabungan teknik antara *stencil* dan *painting*. Pada mulanya gambar tangan dibuat dengan teknik *stencil*, kemudian hasil cetakannya diisi dengan hiasan garis, titik, atau lainnya. Gambar tangan dengan teknik gabungan ini disebut *decorated hand stencil* (Clegg, 1983: 94-95). Diduga, *hand*

stencil pada awalnya sebagai tanda tangan atau tanda kenal diri si pembuatnya. Ketika pemilik gambar tangan tersebut meninggal, maka diberi gambar tambahan berupa garis-garis atau titik-titik pada bagian tengah 'cetakan' gambar tangan tersebut. Tujuan dari pemberian gambar tambahan tersebut adalah untuk 'menghidupkan' dan memberikan kekuatan kepada roh menjalani kehidupan di dunia barunya (McCarthy, 1979: 80-82).

Gambar tangan berupa *decorated hand stencil* di Indonesia ditemukan di situs Gua Tewet dan Gua Ilas Kenceng, Kalimantan Timur. Tidak diketahui pasti alasan dan arti gambar tangan seperti itu. Namun, dari data etnografi berkenaan dengan pembuatan tato di telapak tangan suku Dayak laki-laki menunjukkan bahwa orang tersebut banyak berjasa dalam tolong menolong. Sementara itu tato pada tangan perempuan berfungsi sebagai penjaga dari roh-roh jahat dan dijauhkan dari bala dan malapetaka (<https://www.kompasiana.com>). Budaya tato pada masyarakat Dayak merupakan bagian dari kehidupan mereka yang terkait dengan simbol religiusitas, simbol siklus kehidupan dan kematian, serta sebagai simbol eksistensi bagi manusia Dayak (Driyanti, 2011: 81). Mungkin pembuatan tato tersebut merupakan bagian dari tradisi yang masih berlanjut dari makna hiasan pada gambar tangan prasejarah. Berikut adalah bentuk-bentuk cap tangan yang dihasilkan dari berbagai teknik yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Bentuk gambar tangan yang umum dijumpai pada situs gua prasejarah di dunia, termasuk di Indonesia adalah yang dibuat dengan teknik *stencil*. Bentuk ekspresi dari gambar tangan itu terlihat tidak ada bedanya, apalagi dibuat menggunakan teknik yang sama dengan media tangan si pembuatnya sendiri. Berikut beberapa contoh bentuk gambar tangan di berbagai situs prasejarah tersebut.



Stencil



Imprint



Painting/ Drawing



Stencil + Painting

Teknik Pembuatan Beberapa Bentuk Cap Tangan
(Foto dan Gambar oleh R. Cecep Eka Permana)



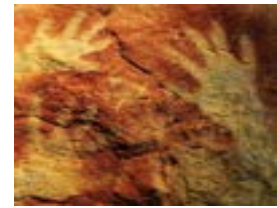
El Castillo Prancis



De las Manos Argentina



Baloon Cave Australia



Altamira Spanyol



Sulawesi Selatan



Kalimantan Timur



Maluku



Papua Barat

Beberapa Bentuk Gambar Tangan di Dunia dan Indonesia

(sumber gambar tangan luar Indonesia: https://www.bradshawfoundation.com/chauvet/hand_mammoth.php,
Gambar tangan Indonesia: koleksi pribadi)

Permana (2008) dalam kajiannya tentang cap tangan di wilayah Maros-Pangkep Sulawesi Selatan terbanyak ditemukan dalam bentuk “jari-jari dan bagian telapak”. Selain itu, bentuk gambar lain ditemukan, namun tidak banyak adalah dalam bentuk “jari-jari, bagian telapak

hingga pergelangan”, serta paling sedikit dalam bentuk “jari-jari, bagian telapak, pergelangan hingga lengan” (lihat gambar di bawah).



Jari-jari dan telapak



Jari-jari, telapak hingga pergelangan



Jari-jari, telapak, pergelangan hingga lengan

Bagian Tangan
(Gambar oleh R. Cecep Eka Permana)

Dalam kajian gambar tangan juga dapat diidentifikasi tangan kanan atau tangan kiri. Gambar tangan kanan dapat dikenali dari posisi ibu jari (jempol) berada di sebelah kiri atau jari kelingking di sebelah kanan, sedangkan tangan kiri diketahui dari posisi jempol di sebelah kanan atau kelingking berada di sebelah kiri. Pada setiap situs tidak sama dalam hal penggambaran tangan kanan dan tangan kiri. Menurut Ucko dan Rosenfeld berdasarkan kajiannya

di Eropa, khususnya di gua Gargas dan El Castillo diketahui bahwa gambar tangan kiri lebih sering muncul daripada gambar tangan kanan (Ucko dan Rosenfeld, 1967:99). Sementara itu, penelitian di Sulawesi Selatan menunjukkan bahwa jumlah tangan kanan dan kiri relatif sama atau berimbang (Permana, 2008).



Tangan kiri (sebelah kiri) dan Tangan kanan
(sebelah kanan)

(Foto oleh R. Cecep Eka Permana)

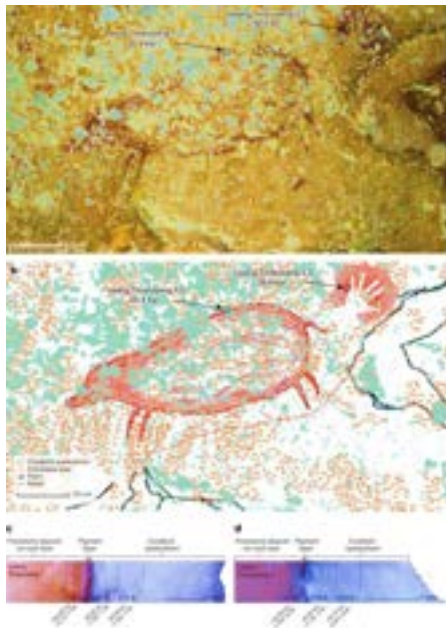
Secara teknis, jika seseorang ingin membuat gambar tangan kiri, maka penyemprotan warna dilakukan dengan menggunakan bantuan tangan kanan. Sebaliknya, untuk gambar tangan kanan berarti pemberian warna dilakukan dengan menggunakan bantuan tangan kiri. Gambar tangan kanan atau kiri mungkin dapat menunjukkan kebiasaan tangan yang 'tidak aktif'. Jika tergambar tangan kiri, berarti tangan yang aktif dan biasa melakukan aktivitas adalah tangan kanan, demikian pula sebaliknya.

Dari segi ukuran, gambar tangan dapat pula diduga merupakan milik atau dibuat oleh orang dewasa atau anak-anak. Ukuran gambar yang besar (panjang sekitar 18-22 cm dan lebar 10-12 cm) umumnya tangan orang dewasa, sedangkan anak-anak berukuran kecil (panjang sekitar 10-12 cm dan lebar 6-8). Secara umum dalam penggambaran telapak tangan pada gua prasejarah terdapat dalam ukuran orang dewasa. Dari berbagai kajian, tidak ditemukan gambar tangan anak-anak dengan jumlah jari yang tidak lengkap (kurang dari lima jari). Kenyataan ini juga berarti tidak ada tradisi pemotongan jari ketika masih kecil atau untuk anak-anak. Kendati demikian, mengingat adanya gambar tangan anak-anak ini diduga penggambaran tangan anak-anak juga memiliki arti dan tujuan tertentu. Menurut Röder berdasarkan temuannya di gua-gua Teluk Berau (Papua), adanya gambar tangan anak-anak adalah sesuai dengan tradisi setempat yang mengatakan bahwa para leluhur datang bersama dengan anak-anak mereka. Selain itu, Röder juga menyimpulkan lebih jauh bahwa adanya gambar tangan besar dan kecil menjelaskan "prinsip hubungan antara pendahulu dan para keturunan" yang sudah ditetapkan oleh nenek moyang mereka sejak dahulu kala (Röder, 1938:79).

Fungsi dan Makna Gambar Tangan Prasejarah

Saat ini ada satu tonggak penting dalam perkembangan penelitian gambar cadas prasejarah di Indonesia. Tonggak penting gambar cadas Indonesia itu adalah temuan gambar cadas di situs Leang (gua) Timpuseng, Maros, Sulawesi Selatan pada 2014 berupa motif telapak tangan berusia 39,9 ribu tahun lalu. Hasil temuan ini dipublikasikan oleh Maxime Aubert dkk. pada *Nature* volume 514, halaman 223-227 berjudul "*Pleistocene cave art from Sulawesi, Indonesia*". Dalam publikasi itu dinyatakan bahwa usia gambar tangan tersebut merupakan tertua di dunia. Usia ini lebih tua dibanding gambar yang sama yang ditemukan di situs El Castillo (Spanyol) yang sebelumnya dinyatakan tertua di dunia (37.300 tahun lalu). Leang Timpuseng pertama kali ditemukan oleh masyarakat pada tahun 1989 dan dilaporkan kepada Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala (SPSP) Sulawesi Selatan dan Sulawesi Tenggara serta pada tahun 1992 dilakukan pendataan. Pada tahun 2004 Pusat Penelitian Arkeologi Nasional (Puslit Arkenas) melakukan penelitian di gua ini dengan hasil data distribusi gua dan lukisan yang ada di Kawasan Maros-Pangkep. Penelitian kemudian dilanjutkan pada tahun 2012-2013 bekerjasama dengan Universitas Wollongong, Australia. Gambar cap telapak tangan tersebut berada di langit-langit gua pada ketinggian 4 meter dari dasar gua. Di sebelah kiri gambar tangan itu terdapat gambar babirusa yang usianya tak kalah tua, 35.400 tahun. Gambar tangan yang juga tidak kalah tuanya ditemukan di situs Leang JariE berusia 39.400 tahun lalu (Aubert dkk., 2014).

Tim arkeolog gabungan Puslit Arkenas dan Universitas Wollongong yang dipimpin oleh Maxime Aubert menentukan usia gambar gambar cadas itu menggunakan metode penanggalan uranium-thorium. Cara ini dinyatakan lebih akurat dari penanggalan karbon, dilakukan dengan mengukur perbandingan isotop uranium dan thorium. Sampel-sampel yang digunakan adalah deposit dinding gua yang disebut "popcorn" (mengandung kalsium karbonat) yang menutupi sebagian gambar. Hasil analisis menunjukkan bahwa gambar cadas di situs gua kawasan Maros berusia antara 17.400 - 39.900 tahun (Aubert dkk., 2014).



Gambar Cap Telapak Tangan dan Gambar Babi di Leang Timpuseng
(Sumber: Aubert dkk., 2014)

Usia tradisi gambar tangan yang sudah sangat lama itu sering sulit untuk menafsirkan fungsi dari budaya tersebut. Dalam upaya memahami fungsinya, para ahli sering mendasarkannya dari beberapa konsep atau pendekatan. Sejatinya gambar cadas prasejarah pada umumnya dan gambar tangan khususnya sulit untuk begitu saja dianggap sekadar sebagai hasil kreasi gambar yang sembarang atau diasosiasikan dengan *l'art pour l'art* atau disebut juga *art for art's sake* (seni untuk seni). Konsep 'seni untuk seni' tersebut lebih mementingkan nilai estetis daripada simbolis atau religius yang ada dalam suatu masyarakat. *L'art pour l'art* atau *art for art's sake* dianggap sebagai seni murni yang dimaknai sebagai karya seni yang diciptakan untuk keindahan semata (Ucko and Rosenfeld, 1967: 117-118). Meskipun berdasarkan nilai seni pada masa kini gambar cadas menunjukkan aspek-aspek estetis seni, namun dari aspek kajian prasejarah memperlihatkan keterkaitan antara objek yang digambarkan di cadas dengan kehidupan masyarakat pada masa itu.

Kehidupan masyarakat pendukung budaya gambar cadas dilatarbelakangi oleh tradisi berburu hewan. Dalam kaitan itu, gambar-gambar pada dinding cadas prasejarah itu berhubungan dengan ritual perburuan hewan yang disebut *sympathetic magic* atau *hunting magic*. Penggambaran jenis hewan buruan pada dinding gua atau tebing prasejarah dimaksudkan sebagai pengharapan akan mendapatkan hasil berburu. Gambar hewan buruan juga dapat dimaknai sebagai simbol kemenangan atau

sebagai trofi hasil berburu. Sebaliknya, penggambaran hewan juga dapat dikaitkan dengan bentuk penghormatan terhadap hewan tersebut dan dengan menggambar hewan tersebut juga berefek melindunginya (Halverson, 1987:63). Di sisi lain, gambar tangan merepresentasikan kepemilikan dan eksistensi, serta pengharapan kelompok penghuni gua. Sebagai representasi kepemilikan dan eksistensi kelompok penghuni gua, gambar tangan pada dinding gua secara tegas menyatakan "ini (milik kami)". Selain itu, gambar tangan pada dinding gua berfungsi pula sebagai penolak bala atau menangkis pengaruh kurang baik dari luar.

Pada perkembangan berikut, David Lewis-Williams berpendapat lain bahwa pada prinsipnya gambar cadas, seperti gambar hewan dan gambar tangan berhubungan dengan kepercayaan, ritual, dan pengalaman yang terkait langsung dengan konteks Shamanistik (perdukunan). Lewis-Williams percaya bahwa gambar cadas Masyarakat San di Afrika umumnya sangat berkaitan erat dengan aktivitas shaman (disebutnya dengan istilah *medicine men*), khususnya aktivitas *trance* dimana seorang shaman menjelajahi dunia supranatural (Lewis-Williams, 2002: 136-140). Dalam hal gambar tangan dianggap sebagai media supranatural (nenek moyang) untuk mengusir mara bahaya dan melindungi mereka dari ancaman dari luar. Sementara itu, menurut Garfinkel, dkk. (2009: 5-6) praktik shaman diperlukan untuk meminta ijin kepada penguasa kekuatan gaib agar hewan yang dimaksud dapat dan berhasil diburu. Hal ini sering dinyatakan gambar hewan-hewan buruan bersamaan dengan gambar-gambar tangan. Pada kelompok etnis tertentu diperoleh pandangan bahwa hewan buruan terlahir kembali setelah tulang mereka dirawat dengan baik. Adapun lewat gambar tangan diyakini bahwa kekuatan supernatural (nenek moyang) dapat peningkatan perburuan berikutnya.

Pandangan baru menyatakan bahwa gambar-gambar cadas pada umumnya dan gambar hewan khususnya tidak semata berhubungan dengan perburuan atau shamanisme. Menurut Sauvet *et al.* (2009: 319) gambar-gambar pada dinding gua prasejarah itu merupakan suatu *cultural context* yang memiliki hubungan antara aspek perilaku, budaya material, dan sistem gagasan yang menjadi ciri khas suatu komunitas. Dalam hal ini penggambaran hewan dapat berkaitan dengan shamanisme (perdukunan), totemisme (penggunaan simbol kekuatan hewan, tanaman, atau benda lainnya), atau sekuler (menggambarkan aktivitas kehidupan sehari-hari). Identifikasi penggambaran hewan baik dalam kaitannya dengan shamanisme, totemisme,

maupun sekuler di berbagai belahan dunia umumnya diketahui melalui penelitian etnografi.

Mengikuti pandangan terakhir ini, gambar-gambar tangan yang ditemukan lebih cenderung berkaitan dengan perdukunan. Dari kajian etnografi di Sulawesi Selatan, gambar-gambar tangan dibuat dalam ritual *mabedda bola*, yakni upacara membuat cap telapak tangan ketika menaiki rumah baru di wilayah Barru, Soppeng, Maros, dan Bone (Sulawesi Selatan). Pada ritual itu dibuat cap-cap tangan pada tiang-tiang atau bagian rumah yang menghadap ke depan (arah jalan/arah masuk). Cap tangan itu dimaksudkan untuk menangkal bala/marabahaya

atau maksud kurang baik dari luar ke arah rumah. Ritual *mabedda bola* merupakan tradisi berlanjut dari gambar tangan prasejarah berupa pembuatan cap telapak tangan pada tiang-tiang dan dinding rumah tradisional Bugis-Makassar. Analogi ini dapat digunakan karena ada beberapa kesamaan gejala budaya, yakni (1) gua dan rumah memiliki fungsi sama sebagai tempat hunian pada masanya, (2) cap tangan pada tradisi *mabedda bola* bentuknya sama dengan gambar tangan pada gua prasejarah, dan (3) terdapat dalam wilayah budaya yang sama, yaitu budaya Bugis-Makassar, Sulawesi Selatan (Permana, Pojoh, Arifin, 2017).



Cap Telapak tangan pada rumah tradisional (kiri) dan Gambar Tangan pada gua prasejarah (paling kanan)
(Sumber: Permana, Arifin, dan Pojoh, 2017)

Gambar tangan kadang ada yang ditemukan dengan kondisi jari yang tidak utuh. Beberapa kajian menunjukkan bahwa gambar tangan yang memiliki jari-jari yang tidak lengkap atau terpotong pada dinding gua prasejarah melambangkan tanda berkabung. Bentuk cap tangan dengan jari terpotong sebagai simbol berkabung diperoleh dari kepercayaan masyarakat Suku Dani Papua. Informasi kepercayaan itu terdapat dalam laporan K.G. Heider berjudul *"The Dugum Dani: a Papuan Culture in the Highland of Wes New Guinea"* tahun 1970. Pada

masyarakat Dani pada masa lalu (bahkan ada yang masih berlanjut hingga saat ini) melakukan mutilasi jari-jari tangan, terutama bagi kaum wanitanya sebagai tanda duka cita bagi anggota keluarganya meninggal dunia. Laporan ini memperkuat Röder yang melaporkan dalam tulisannya berjudul *"Felsbildforschung auf west Neuguinea"* tahun 1938 yang menunjukkan adanya cap tangan di Papua dengan jari yang terpotong. Gambaran cap tangan yang merupakan simbol duka dan simbol kekuatan dapat dilihat pada gambar di bawah ini



Jari Tangan yang terpotong sebagai simbol duka
(Sumber: <https://lontar.id/suku-dani-papua-dan-tradisi-potong-jari/>)

Simpulan

Gambar tangan sudah dikenal sejak dahulu kala yang ditemukan pada gua-gua prasejarah. Tradisi gambar tangan itu dapat dikatakan bersifat universal karena terdapat hampir di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Menurut penelitian termutakhir diketahui bahwa gambar tangan prasejarah tertua di dunia saat ini ditemukan di Leang (gua) Timpuseng (Maros, Sulawesi Selatan) yang berasal dari sekitar 40.000 tahun lalu. Gambar tangan sering digambarkan karena memiliki peran dan makna yang penting dalam aktivitas dan kehidupan manusia.

Dalam bentuknya sebagai gambar, budaya gambar tangan di gua-gua prasejarah sering dikaitkan antara karya seni atau religi purba. Dari kalangan seni rupa tentunya sering dianggap sebagai salah satu cikal bakal karya seni. Anggapan ini muncul karena gambar tangan merupakan bentuk ekspresi manusia yang dituangkan dalam bentuk gambar yang indah. Namun di sisi lain, gambar tangan pada gua-gua prasejarah banyak dikaitkan dengan aspek religi karena konteksnya di masa lalu muncul pada kehidupan berburu. Selain itu, data etnografi banyak pula mendukung ke arah peran gambar tangan berkaitan dengan aspek religi. Adapun fungsi dari gambar-gambar tangan pada gua prasejarah itu umumnya sebagai tanda kekuatan keberhasilan, kepemilikan, dan penolak mara bahaya.

Daftar Pustaka

- Arifin, Karina. (1992). Lukisan Batu Karang di Indonesia: Suatu Evaluasi Hasil Penelitian. Laporan Penelitian DPP UI. Depok: Lembaga Penelitian Universitas Indonesia
- Arifin, Karina dan Philippe Delanghe. (2004). *Rock Art in West Papua*. Paris: UNESCO.
- Aubert, M., et.al., (2014). "Pleistocene cave art from Sulawesi, Indonesia", dalam *Nature: Research Letter*, 9 October, Vol 514: 223-228
- Clegg, John. (1983). "Recording Prehistoric Art", dalam Graham Connah (ed.) *Australian Field Archaeology a Guide to Techniques*. Canberra: Australian Institute of Aboriginal Studies.
- Driyanti, R. (2011). Makna Simbolik Tato bagi Manusia Dayak dalam kaitan Hermeneutika Paul Recouer. Tesis FIB UI.
- Fagan, Brian M. (1978). *Archaeology. An Brief Introduction*. Boston-Toronto: Little, Brown and Company.
- Forge, Anthony. (1991). "Handstencils: Rock Art or Not Art", dalam Paul Bahn dan Andrée Rosenfeld (ed.), *Rock Art and Prehistory*. Oxford: Oxbow Book, Park and Place, hlm. 39-44.
- Garfinkel, Alan P., et al. (2009). "Myth, Ritual and Rock Art: Coso Decorated Animal-Humans and The Animal Master", *Rock Art Research* Vol. 26, NO. 2.
- Grand, M.P. (1967). *Prehistoric Art: Palaeolithic Painting and Sculpture*. New York Graphic Society, Greenwich-Connecticut.
- Halverson, John. (1987). "Art for Art's Sake in the Paleolithic", *Current Anthropology*, Vol. 28, No. 1:63-89.
- Harrison, Tom, (1958). "The Cave of Niah: A History of Prehistory", *The Sarawak Museum Journal*, vol. VIII, no. 12 (New Series)/no. 27 (old Series): 549-595.
- Heekeren, H.R. van (1957). "Rock-Paintings and Other Prehistoric Discoveries Near Maros (South West Celebes)", dalam *Laporan Tahunan 1950 Dinas Purbakala Republik Indonesia: Archaeological Service of Indonesia*. Djakarta, hlm. 22-35.
- Heider, K.G. (1970). *The Dugum Dani: A Papuan Culture in the Highlands of West New Guinea*. Chicago: Adline Publishing Company.
- Howell, F. Clark et.al. (1982). *Manusia Purba*. (Pustaka Alam Life). Jakarta: Tira Pustaka
- Kosasih, E.A. (1989). "Sumbangan data seni lukis bagi perkembangan arkeologi di kawasan Asia Tenggara (Suatu studi analisis persebaran)", *PIA V*. Jakarta: Ikatan Ahli Arkeologi Indonesia, hlm. 29-53.
- Kosasih, E.A. (1999). "Notes on Rock Paintings in Indonesia", dalam *Aspek-Aspek Arkeologi Indonesia*. No.23. Jakarta: Pusat Penelitian Arkeologi Nasional.
- Lewis-William, David. (2002). *The Mind in the Cave: Consciousness and the Origins of Art*. London: Thames & Hudson Ltd.

- Maynard, L. (1977). "Classification and terminology in Australian rock art", dalam P.J. Ucko (ed.) *Form in Indigeneous Art: Schematisation in the art of Aboriginal Australia and Prehistoric Europe*. Canberra: Australian Institute of Aboriginal Studies.
- McCarthy, Frederick D. (1979). *Australian Aboriginal Rock Art*. Sydney: The Australian Museum.
- Newmayer, Erwin. (1983). *Prehistoric Indian Rock Paintings*. Oxford, New Delhi: Oxford University Press.
- Oakley, Kenneth P. (1972). *Man the Tool-maker*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Peralta, Jesus T. *et al.* (1985). Petroglyphs and Petrographs of the Philippines. Spafa Personnel Exchange Programme on Rock Arts. The Philippines Spafa Subcentre, hlm. 1-13.
- Permana, R. Cecep Eka, Pojoh, I.H.E., dan Arifin, K. (2017). "Mabedda bola ritual in South Sulawesi: the relationship between handprints in traditional houses and hand stencil in prehistoric caves", *Jurnal Wacana*, Volume 18 (3) /2017: 692-717.
- Permana, R. Cecep Eka. (2015). *Etnoarkeologi Gambar Tangan*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Permana, R. Cecep Eka. (2014). *Gambar Tangan Gua-Gua Prasejarah Pangkep-Maros Sulawesi Selatan*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Permana, R. Cecep Eka. (2008). Pola Gambar tangan Pada Gua-Gua Prasejarah di Wilayah Pangkep-Maros Sulawesi Selatan. Disertasi Universitas Indonesia
- Röder, Josef. (1938). "Felsbilder auf Ceram", dalam *Paideuma* 1:19-28.
- Rosenfeld, Andrée. 1988. Rock Art in Wester Oceania", dalam *IPPA Bulletin* 8:119-138.
- Sauvet, Georges, *et al.* (2009). "Thinking with Animals in Upper Palaeolithic Rock Art". *Cambridge Archaeological Journal* 19 (3): 319-336.
- Ucko, Peter J. (1969). "Ethnography and Archaeological Interpretation of Funerary Remains". *World Archaeology* Vol. 1 (2): 262-280.
- Whitley, David S. (2005). *Introduction to Rock art Research*. Walnut Creek, California: Left Coast Press, Inc.
- Wilcox, A.R. (1984). *The Rock Art of Africa*. London & Canberra: Croom Helm.
- <https://www.kompasiana.com/mariusgunawan/5d292b9b097f363b34528264/tato-dayak-bukan-sekedar-fesyen?page=all>, 14 Juli 2019 (diakses 19 Desember 2020). 14 Juli 2019 (diakses 19 Desember 2020)..

Biografi Penulis

Lahir di Kepahiang (Bengkulu) 1965, Dosen tetap Departemen Arkeologi FIB UI sejak 1991. Saat ini, aktif melakukan penelitian dalam bidang kajian Prasejarah, khususnya gambar cadas (*rock art*). Beberapa karya ilmiah diantaranya adalah: (1) "Tanda Tangan dari Gua Prasejarah", dalam *Semiotika: Mencerap Tanda, Mendedah Makna*. Penerbit: Wedatama Widya sastra berkeja sama dengan Departemen Linguistik FIB UI, Januari 2021: 379-397; (2) "Boat as Decipted in Rock Art in Sulawesi, Indonesia" (sebagai penulis pertama bersama Ingrid HE Pojoh) (Part 1: Rock art and History). *Archaeology in Malay Archilepago and Beyond* (Editor: Eng Ken Khong), Penerbit: USM Press Malaysia 2020: 26-40; dan (3) "A Reflection of Painting tradition and culture of the Austronesian based on the rock art in Misool, Raja Ampat, West Papua", *JATI-Journal of Southeast Asian Studies* (Web of Science), Volume 24 (1)/ 2019: 220-242

Representasi Suara Para Guru sebagai Kelompok Subaltern dalam Komik “The Real Lesson”

Samuel Christian

samuel.christian2511@gmail.com

Institut Kesenian Jakarta

ABSTRAK: Komik “The Real Lesson” merupakan sebuah komik yang cukup terkenal yang diterbitkan oleh Line Webtoon. Di dalamnya terdapat berbagai cerita yang membuat para pembaca ingin terus membacanya. Salah satunya dalam komik ini yang memperlihatkan kasus guru yang mendapat perundungan oleh siswi. Dalam tulisan ini, penulis menggunakan teori subaltern Gayatri Spivak. Berdasarkan hasil analisis cerita dalam komik memperlihatkan bahwa para guru ingin menyuarakan keberatan atas tindakan murid-murid perempuan yang menyalahgunakan pemahaman tentang ‘feminisme’ dalam membenarkan semua tindakan mereka.

Kata kunci: feminisme, guru-guru, komik, murid-murid perempuan, subaltern

ABSTRACT: “The Real Lesson” is a comic that is quite famous published by Line Webtoon. Inside of it, there are a lot of stories that make people want to keep reading it. One of them, there is a representation of teachers who are bullied by the female students in this comic. In this paper, the author uses subaltern theory from Gayatri Spivak. The result of this analyze of comics shows that the teachers want to voice out their objection for the act of female students who using their misunderstanding ‘feminism’ in justifying all their actions.

Keywords: comic, female students, feminism, subaltern, teachers

Pendahuluan

Karya seni adalah buah tangan dari seniman. Proses penciptaannya dapat dilakukan oleh seorang seniman maupun melibatkan beberapa seniman. Akan tetapi, sebuah karya seni yang baik harus berada pada salah satu poros berkesenian.

Dalam kehidupan seni, terdapat dua poros berkesenian: poros ekspresi dan poros terapan. Karya-karya seni dalam poros ekspresi adalah karya-karya yang merupakan respons seorang seniman terhadap semua kebudayaannya. Hal ini yang akan dituangkan seniman ke dalam karya seninya melalui media-media seni. Lain halnya dengan karya seni dalam poros terapan. Seni dalam poros terapan cenderung dibebani tugas-tugas tertentu. Misalnya dalam penciptaannya seniman terikat suatu kewajiban dalam melaksanakan norma-norma di masyarakat, yaitu menjalankan sebuah fungsi komersial, fungsi ekonomis, dan lain sebagainya.

Salah satu karya seni dalam poros ekspresi adalah komik “The Real Lesson”. Komik ini adalah sebuah komik digital

yang diterbitkan oleh penerbit Line Webtoon. Komik ini berasal dari Korea Selatan yang diciptakan oleh Chae Yongtaek dan Han Garam. Komik ini diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa. Hal ini dilakukan agar para pembaca dari seluruh dunia dapat membaca komik ini. Dalam tulisan ini, penulis hanya memfokuskan diri dalam versi bahasa Indonesia.

Dalam versi bahasa Indonesia, episode perdana komik “The Real Lesson” diterbitkan pada 5 Januari 2021. Penambahan episodenya terus dilakukan satu minggu sekali dan diterbitkan setiap hari Rabu. Sampai pada 29 Juni 2021, komik ini sudah memiliki 27 episode. Jika kita menggunakan fitur *coin*, kita dapat membeli episode tambahan sampai episode 34. Jumlah episode tambahan ini dihitung pada 29 Juni 2021.

Komik “The Real Lesson” dapat dikategorikan sebagai komik yang terkenal. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pembaca dan rating dari para pembacanya. Komik ini memiliki 524.800 ribu pembaca dan ratingnya sebesar 9,91 dari 10,00. Kedua aspek ini dihitung pada 29 Juni 2021 pukul 15:05 WIB.



Gambar 1. Gambar sampul komik "The Real Lesson"
Sumber: www.webtoons.com karya Chae Yongtaek/Han Garam



Gambar 2. Logo Webtoon

Sumber: www.webtoons.com oleh Naver Corporation/Line Corporation

Dalam alur cerita penindasan guru oleh murid pada episode 15-21, memperlihatkan representasi suara guru-guru ketika ditindas oleh seorang siswi bernama Han Yeri. Han Yeri adalah seorang siswi kelas 2 di SMA Putri Soyeon.



Gambar 3. Han Yeri
Sumber: "The Real Lesson" www.webtoons.com

Han Yeri adalah tokoh antagonis utama dalam episode 15-21. Ia digambarkan dengan sangat cantik. Akan tetapi, tingkah lakunya tidak mencerminkan kecantikannya. Salah satu tingkah lakunya yang penulis soroti adalah menindas guru-gurunya di SMA Putri Soyeon.

Untuk menangani Han Yeri, Badan Perlindungan Hak Pendidik akhirnya dikerahkan. Hal ini dikarenakan para guru sudah tidak mampu lagi untuk menangani Han Yeri. Badan Hak Pendidik akhirnya mengutus Lim Halim untuk menangani kasus ini.



Gambar 4. Lim Halim

Sumber: www.webtoons.com "The Real Lesson" episode-18

Lim Halim memiliki karakter yang kuat dan tangguh. Ia tidak akan segan-segan untuk menghadapi kenakalan Han Yeri. Semua kenakalan Han Yeri mampu ia tangani dengan baik. Alhasil, kenakalan guru-guru menjadi aman dan nyaman ketika mengajar.

Metode Penelitian

Dari pemaparan yang disampaikan, dapat dilihat bahwa ada suara guru yang terepresi dalam komik ini. Untuk mengkaji suara terepresi tersebut, penulis menggunakan metodologi *culture studies*. Untuk menspesifikannya, penulis menggunakan metode subaltern oleh Gayatri Chakravorty Spivak. Metode ini merupakan salah satu metode dalam ruang lingkup postkolonial.

Menurut McHale (dikutip dalam tanggal, 2016), kata poskolonial (*postcolonialism*) terdiri dari awalan *post-*, kata dasar koloni; dan akhiran-isme. Awalan *post-* sebagai

penanda waktu yang berarti setelah; tetapi, post-bukan hanya menyangkut waktu. Dari dua kata tersebut, dapat diartikan bahwa poskolonial bukan kelanjutan dari kolonialisme secara rentang waktu. Akan tetapi, ia adalah sebuah kajian sangat erat kaitannya dengan kolonialisme.

Menurut Aschroft (dikutip dalam tanggal, 2016), objek kajian poskolonial menyangkut aneka jenis pengalaman seperti migrasi, perbudakan, penekanan, resistensi. Kajian ini juga membahas perbedaan, ras, gender, tempat, dan respons-respons terhadap wacana agung. Semua objek kajian poskolonial tersebut terpengaruh dari kekuasaan imperial Eropa, sejarah, filsafat, linguistik, dan pengalaman dasar dalam berbicara dan menulis.

Salah satu pemikir dalam poskolonial adalah Gayatri Chakravorty Spivak. Pemikir yang berasal dari India tersebut, memfokuskan permasalahan poskolonial pada subalternitas. Secara terminologis subaltern pada dasarnya merujuk pada perwira junior dalam konteks militer Inggris, yang secara harfiah berarti bawahan. Selain itu, kata ini juga sering digunakan untuk menggambarkan petugas yang berpangkat rendah atau di bawah pangkat kapten (Setiawan, 2018).



Gambar 5. Gayatri Chakravorty Spivak
Sumber: www.kyotoprize.org

Akan tetapi, subaltern tidak hanya berlaku pada konteks militer Inggris. Ia merujuk pada semua kelompok sosial subordinat yang menjadi subjek hegemoni kelas-kelas penguasa di seluruh tempat. Karena tekanan dari kuasa kelompok dominan itulah, mereka hidup dalam penderitaan.

Segala tekanan yang dialami kelompok subaltern (dalam konteks di India), membuat Spivak mau mengangkat cerita-

cerita subaltern tersebut. Spivak selalu mempertanyakan sebuah pertanyaan: apakah subaltern ini dapat berbicara? Oleh karena itu, Spivak banyak membantu perempuan-perempuan dari kelompok paling rendah di masyarakat India. Ia membantu dengan cara menuliskan cerita-cerita kelompok rendah tersebut. Hal ini dilakukan agar cerita-cerita kelompok tersebut terdengar hingga permukaan. Selain itu, penulisan cerita-cerita tersebut diharapkan dapat membantu menyelesaikan permasalahan kelompok tertindas tersebut.

Saat menyuarakan suara kelompok subaltern, Spivak menyadari sesuatu. Suara-suara subaltern tetap saja yang dibaca, didengar, dan dipahami oleh orang-orang yang membaca adalah suara Spivak (bukan suara subaltern). Ini yang menjadi dilema yang menunjukkan problematika masalah kajian poskolonial.

Seringkali para antropolog, sosiolog banyak menuliskan cerita kelompok subaltern. Akan tetapi, tulisan tersebut dianggap sebagai suara sang sosiolog, aktivis, dan bukan suara kelompok subaltern sendiri. Alhasil, permasalahan yang dialami oleh kelompok tersebut tidak semuanya dapat terselesaikan.

Lantas bagaimana supaya kelompok subaltern benar-benar dapat berbicara? Mereka harus menulis cerita mereka sendiri. Dengan menuliskan cerita mereka sendiri, maka suara yang timbul adalah suara yang benar-benar murni dari kelompok mereka. Inilah teori subaltern yang dikemukakan oleh Spivak. Tentunya, hal ini dapat dikaitkan dengan keadaan di Korea Selatan.

Korea Selatan adalah negara bekas jajahan Jepang. Setelah kekalahan Jepang pada perang dunia II, Korea Selatan memperoleh kemerdekaan pada tahun 15 Agustus 1945. Walaupun sebagai bekas jajahan Jepang, Korea Selatan tetap menjalin hubungan bilateral dengan Jepang (Fiqri, 2016).

Hubungan bilateral dengan Jepang tidak dapat meredakan kebencian masyarakat Korea Selatan terhadap Jepang. Hal ini terkadang muncul jika terjadi beberapa kasus yang menyinggung perasaan Korea Selatan secara historis (Fiqri, 2016), salah satunya adalah kuil Yasukoni.

Menurut masyarakat Korea Selatan, kuil Yasukoni dianggap sebagai bentuk sikap Jepang yang tidak menghargai para korban ekspansi Jepang pada era peperangan. Hal ini dikarenakan dalam kuil tersebut beberapa penjahat perang yang dihukum oleh pengadilan Internasional sebagai penjahat perang disemayamkan dan dihormati di kuil tersebut. Bahkan para penjahat perang tersebut merupakan kategori penjahat perang

kelas A atau yang paling berat melakukan kejahatan "crime against peace". Kemudian faktor lain yang menjadi sumber kebencian Korea Selatan adalah Kuil ini kerap kali mendapat kunjungan dari para pejabat tinggi bahkan hingga Perdana Menteri Jepang (www.korea.net, 2013, dikutip dalam Fikri, 2016).

Kebencian masyarakat Korea terhadap Jepang merupakan sebuah perlawanan mereka sebagai kelompok subaltern. Mereka berusaha untuk keluar dari posisi terpinggirkan dengan usaha-usaha mereka. Posisi terpinggirkan tersebut tidak hanya berlaku pada kondisi politik saja, melainkan semua aspek kehidupan. Dalam komik "The Real Lesson", kita dapat melihat suara guru yang tertindas akibat murid perempuannya.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum kita masuk pada hasil dan pembahasan, penulis akan mencantumkan kejahatan-kejahatan Han Yeri terhadap para gurunya. Kejahatan ini terlihat pada episode 15-21. Berikut adalah kejahatan Han Yeri:

Melakukan Perundungan dengan Cara Mencukur Rambut Bapak Nam Sang Wook

Perundungan ini dilakukan oleh Han Yeri dapat kita lihat pada episode 15 dan 16. Di episode 15, Han Yeri mengetahui 3 temannya saat melakukan perundungan terhadap Bapak Nam Sang Wook. Yeri dan teman-temannya memojokkan Bapak Nam serta menertawakannya. Pada episode 16, kita bisa melihat rambut Bapak Nam sudah dicukur dengan asal-asalan. Kejadian tersebut sontak mengagetkan seisi ruang guru.

Ketika rambut Bapak Nam hendak dicukur, tentu Bapak Nam melakukan perlawanan (terlihat di episode 15). Akan tetapi, ketika Bapak Nam hendak menghentikan aksi Yeri, Yeri berkata: "Oh, Pak guru memegang tanganku? *Gimana nih. Pak Guru bakal kena masalah nggak ya? Bapak tau sendiri kan? Kalau guru laki-laki sembarangan memegang murid bakal jadi gimana?"* Dari kalimat tersebut, dapat kita lihat bahwa Yeri melakukan kejahatannya dengan berlindung di balik feminisme.

Melakukan Permainan Angin dengan Wali Kelasnya serta Lim Halim

Menurut Lim Halim pada episode 16, permainan angin adalah sebuah metode penindasan keji. Metode tersebut mengabaikan targetnya seperti udara, baik dalam bentuk kata-kata maupun tindakan. Yang menakutkan dari permainan ini adalah jika ada yang melanggar

dan mengajak bicara target, dia akan menjadi target berikutnya. Walaupun begitu, jika ada yang mengajak target bicara, dia adalah pemimpinya.

Han Yeri dan teman-temannya dengan tega melakukan permainan angin kepada wali kelasnya dan Ibu Lim Halim. Tentunya, tindakan ini tidak bisa ditolerir walaupun ia murid perempuan sekalipun.

Menjatuhkan Sebuah Pot Hingga Hampir Mengenai Kepala Wali Kelasnya

Kejahatan Han Yeri ini dapat dilihat di episode 17. Di saat itu, wali kelas Han Yeri sedang memperingatkan Ibu Lim Halim seberapa jahat dan liciknya anak zaman sekarang. Akan tetapi, di tengah perbincangan wali kelas Yeri dan Ibu Lim Halim, tiba-tiba ada sebuah pot jatuh. Pot tersebut nyaris mengenai kepala wali kelas Yeri karena Ibu Lim Halim berhasil menyelamatkan wali kelas tersebut. Setelah itu, dari jendela lantai dua, Yeri berkata: "*kyaaa gimana nih? Bu guru nggak apa-apa? Kayaknya vasnya terbawa angin deh*".

Dari perkataan Yeri, terlihat bahwa ia berpura-pura tidak bersalah. Selain itu, dengan senyuman palsu, ia mencoba menutupi kesalahannya. Akan tetapi hal itu, tidak berpengaruh pada Ibu Lim Halim dan wali kelas Yeri. Mereka sudah paham betul bagaimana jahatnya Han Yeri.

Mengepalai Rencana untuk Melukai Wajah Ibu Lim Halim

Rencana ini terdapat di episode 17. Yeri melakukan kejahatan ini setelah ia menjatuhkan pot yang hampir mengenai kepala wali kelasnya.

Rencana ini berkedok dengan perayaan penyambutan Ibu Lim Halim di SMA Putri Soyeon. Semua anak-anak di kelas Yeri berpura-pura sangat senang dan bahagia ketika menyambut Ibu Lim Halim. Bahkan, mereka menyediakan kue dan lilin untuk Ibu Lim Halim. Seketika Ibu Lim Halim hendak meniup lilin di atas kue tersebut, seorang murid langsung menemplokkan kue penyambutan tersebut ke wajah Ibu Lim Halim. Untungnya, Ibu Lim Halim dapat menghindari kue tersebut.

Secara sekilas, kita dapat melihat bahwa rencana ini layak kenakalan anak-anak biasa. Akan tetapi, ternyata kue yang disiapkan untuk Ibu Lim Halim sudah dimasukkan dengan beberapa mata pisau *cutter*. Tentu kejahatan ini bukanlah kenakalan anak-anak biasa.

Memfitnah Ibu Lim Halim

Rencana jahat Han Yeri dapat dilihat di episode 18. Awalnya ia memukul temannya bernama Sohyeong hingga berdarah. Setelah itu, Yeri menyuruh Sohyeong untuk menelepon orang tuanya yang menjabat sebagai ketua komite sekolahnya. Anehnya, Sohyeong malah menuruti Han Yeri dan ia akhirnya menelepon orang tuanya. Orang tuanya pun datang dengan marah dan memukul Ibu Lim Halim. Namun, di ujung rencana ini, Ibu Lim Halim dapat menyelesaikan masalahnya dengan orang tua Sohyeong.

Memfitnah Bapak Go Young Soo

Kejahatan Han Yeri ini dapat dilihat pada episode 17. Saat itu, Yeri kedatangan membawa rokok elektrik oleh Bapak Go Young Soo. Dengan penuh kasih sayang, Bapak Go Young Soo menegur Yeri dan memperingatkannya tentang bahaya rokok elektrik. Akan tetapi, Yeri tidak menerima nasihat dari gurunya tersebut, ia malah berpura-pura menerima kesalahannya.

Setelah berpura-pura, Yeri memfitnah Bapak Go Young Soo dengan tuduhan bahwa ia telah dilecehkan. Alhasil, kepala sekolah langsung menghampiri Bapak Go Young Soo dan akhirnya ia dipecat dari pekerjaannya sebagai guru. Setelah itu, Bapak Go Young Soo menerima tatapan jijik dan penuh kebencian dari orang sekitarnya. Karena tidak tahan dengan kondisinya, Bapak Go Young Soo bunuh diri.

Rencana pemfitnahan Bapak Go Young Soo sudah dirancang dengan baik. Ternyata Sohyeong yang membuat laporan pelecehan Yeri ke badan pengawas SMA Putri Soyeon. Ia beralasan karena ia mendengar Yeri berkata: "Ini pelecehan!". Saat Yeri ditanya, Yeri berkata: "Oh itu. Itu *cuma* bercanda, *kok*. *Kan* Pak Youngsoo juga suka bercanda!" Dari sini bisa kita lihat bahwa Yeri berusaha menutupi kejahatannya dengan alasan bercanda. Ia juga berkata bahwa tragedi ini hanya salah paham.

Yeri juga ditanyai bagaimana perasaannya tentang kematian Bapak Go Young Soo. Tanpa ada perasaan bersalah, ia berkata: "Kasihannya juga sih, dia jadi begitu gara-gara salah paham. Tapi kan banyak juga orang yang mati karena kecelakaan! Berhubung dia yang menghilangkan nyawanya sendiri, bukannya itu lebih baik daripada mati karena kecelakaan?"

Membuat Rencana untuk Memboikot Sekolahnya

Rencana pemboikotan ini dapat dilihat pada episode 19. Rencana ini muncul saat Ibu Lim Halim melakukan sidak di sekolah Han Yeri. Saat itu, Ibu Lim Halim melarang seluruh siswi sekolah tersebut menggunakan ponsel selama pengawasan dari badan pendidik. Alhasil, Yeri

melakukan cara cerdik untuk berkomunikasi dengan teman-temannya.

Yeri berkomunikasi dengan cara surat. Pertama ia menuliskan pesan pada secarik kertas yang kemudian dioperkan ke temannya. Pengoperan surat tersebut dilakukan secara sembunyi-sembunyi agar tidak terdeteksi oleh Ibu Lim Halim.

Suatu hari, Ibu Lim Halim berhasil memergoki Yeri saat mengoperkan surat tersebut. Ketika membaca surat Yeri, ia menemukan bahwa Yeri berencana mengajak teman-temannya untuk memboikot sekolah. Pemboikotan tersebut dilakukan dengan cara menyuruh teman-temannya untuk tidak masuk sekolah. Setelah itu, Ibu Lim Halim langsung menghukum Yeri dan seluruh siswi kelas 2 SMA Puteri Soyeon.

Memasuki Rumah Waki Kelasnya dan Berniat untuk Melukainya

Kejahatan ini dapat dilihat pada episode 19-20. Awalnya, Han Yeri mendatangi kediaman wali kelasnya. Ketika, wali kelasnya pulang ke rumahnya pada malam hari, ia melihat Yeri sedang duduk sambil menangis di depan pintu rumahnya. Ia menangis karena semua temannya dan para guru menyalahkan dirinya atas kedatangan badan Hak Pendidik. Dengan iba, ibu wali kelasnya mempersilahkan Yeri untuk masuk ke rumahnya dan menceritakan semua masalahnya.

Ternyata, semua hal yang dilakukan Yeri adalah sandiwara! Setelah pintu dibuka oleh wali kelasnya, Yeri langsung mendorong wali kelas tersebut sampai terjatuh. Yeri juga langsung mengambil pisau *cutter* yang ada di tangan salah satu temannya dan berniat melukai wali kelasnya. Untung saja, salah satu teman Yeri yang lain berhasil menghentikan kejahatan Yeri. Namun, nahas, Yeri malah melukai temannya yang menghentikan tindakannya tersebut. Kejahatan ini diakhiri dengan dipergokinya Yeri oleh Ibu Lim Halim.

Memfitnah Ibu Lim Halim dan Memukulnya Hingga Babak Belur

Kejahatan ini merupakan kejahatan terakhir yang diperlihatkan pada episode 20-21. Ketika Yeri sudah dipergoki oleh Ibu Lim Halim (episode 20), ia langsung melarikan diri. Saat dikejar oleh Ibu Lim Halim untuk dihukum, Yeri bertemu dengan 2 orang polisi. Yeri langsung berpura-pura menangis dan berkata: "Cewek gila itu (Ibu Lim Halim) berusaha membunuhku!". Sungguh, ini adalah tindakan manipulatif dari Han Yeri.

Kejadian berpindah saat Han Yeri dan Ibu Lim Halim jatuh dari atap gedung (episode 21). Ketika Ibu Lim Halim tidak sadarkan diri, Yeri langsung memukulnya dengan sadis. Bahkan Yeri berniat untuk memukul Ibu Lim Halim dengan sebuah batu bata. Untungnya, wali kelas Yeri berhasil menghentikannya.

Ketika Ibu Lim Halim sadar, ia langsung memukul wajah Yeri. Dengan perasaan takut, ia berpura-pura menyadari kesalahannya dan meminta ampun. Setelah itu, ia melihat dua orang polisi yang ia jumpai sebelumnya. Yeri langsung berlari ke arah mereka berdua dan mengatakan: "Tolong aku! Cewek gila itu terus berusaha membunuhku! Lihat memar di wajahku!"

Semua kejahatan Yeri dilandaskan pada penyalahgunaan feminisme dalam tindakannya. Hal ini dapat dibuktikan ketika Yeri menindas Bapak Nam Sang Wook dengan berkata: "Oh, Pak guru memegang tanganku? *Gimana* nih. Pak Guru *bakal* kena masalah *nggak* ya? Bapak *tau* sendiri kan? Kalau guru laki-laki sembarangan memegang murid *bakal* jadi *gimana*?" Selain itu penyalahgunaan feminisme dapat dilihat saat Yeri berpura-pura menangis dan meminta perlindungan dari polisi. Padahal, gerakan feminisme tidaklah seperti itu!

Menurut Fakhri (1999: 79, dikutip dalam Prameswari, 2019), gerakan feminisme muncul sebagai gerakan sosial yang pada mulanya berangkat dari asumsi bahwa pada dasarnya kaum perempuan ditindas dan dieksploitasi. Melalui feminisme, perempuan berusaha untuk mengakhiri penindasan dan eksploitasi tersebut. Terdapat gerakan feminis yang melihat posisi dua perempuan dan pengalamannya dalam kebanyakan situasi berbeda dengan laki-laki.

Salah satu gerakan feminis diinisiasikan oleh Simone de Beauvoir dalam pemikirannya mengenai feminisme eksistensial. Penggambaran feminisme eksistensial melalui marginalisasi perempuan sebagai liyan (ada untuk yang lain) dalam kultur yang diciptakan laki-laki serta mengasumsikan laki-laki sebagai subyek, sementara perempuan adalah objeknya. Feminisme eksistensial ini merupakan perjuangan perempuan melalui gerakan individual di ranah domestik dan cenderung berbeda dari aliran feminisme lainnya yang melakukan perjuangan di ranah publik.

Menurut Beauvoir, perlawanan perempuan bukan ingin memiliki penis tersebut sebagai penis, tetapi perempuan ingin memiliki keuntungan material dan psikologis yang diperoleh dari pemilik penis. Perempuan adalah

liyan bukan karena mereka tidak memiliki penis, tetapi karena tidak memiliki kekuasaan. Selanjutnya, Beauvoir mengkritik pernyataan mengenai jenis pekerjaan akan dibagi bukan berdasarkan jenis kelamin jika kapitalisme dijatuhkan. Akan tetapi, perubahan kapitalisme ke sosialisme tidak akan secara otomatis mengubah relasi perempuan dan laki-laki. Materialisme sejarah tidak mampu memberikan jawaban dari keliyasan perempuan karena hanya menekankan kepemilikan yang dominan pada laki-laki (Prameswari, 2019). Beauvoir juga mengungkapkan fakta-fakta di belakang penindasan perempuan dalam sejarah. Hierarki jenis kelamin telah ditegakkan dengan melihat kembali data penelitian pra-sejarah serta etnografi yang dihasilkan filsafat eksistensial (Beauvoir, 2016: 87, dikutip dalam Prameswari, 2019). Dimulai pada masa kaum pengembara, pengolah tanah di masa 6 lampau, zaman patriarkal dan purbakala klasik, dari abad pertengahan hingga abad ke delapan belas di Prancis, sampai dengan setelah Revolusi Prancis yang menggambarkan situasi perempuan sebagai liyan yang mengalami penindasan hingga mendapatkan kesempatan untuk bebas.

Perjuangan perempuan di abad ke-21 masih tetap berjalan. Pertama, adalah Kevin Liliana, seorang Miss International 2017 yang kerap mengalami *catcalling* (istilah pelecehan verbal untuk perempuan) ketika sendiri di jalanan. Salah satunya terjadi pada saat ia keluar dari apartemennya dan mendapati laki-laki yang tiba-tiba menggodanya. Kevin kemudian melawan pelakunya secara langsung dengan mengetuk pintu mobil pelaku dan mengatakan bahwa pelaku tersebut tidak sopan dan Kevin tidak takut atas perlakuan pelecehan verbal tersebut. Sebagai perempuan yang mengalami pelecehan verbal di jalan, ia berani untuk melawan pelaku dengan tatap muka secara langsung dan termasuk dalam kontekstualisasi perjuangan feminisme eksistensial. (Prameswari, 2019).

Di Indonesia sendiri, terdapat kasus perempuan yang melawan pelaku pelecehan di lingkungan kerjanya. Baiq Nuril, seorang mantan guru honorer di SMAN 7 Mataram NTB, kerap mengalami pelecehan verbal melalui percakapan bersama kepala sekolah tersebut. Pada saat Baiq Nuril menerima telpon dari kepala sekolah yang bertujuan untuk membahas pekerjaan, namun yang didapatkannya adalah cerita mengenai pengalaman seks kepala sekolah dengan perempuan lain yang bukan istrinya. Percakapan tersebut juga menyinggung ke arah pelecehan verbal pada Baiq Nuril. Mendengar hal tersebut, Baiq Nuril kemudian merekam percakapan tersebut guna untuk melaporkannya. Kemudian yang

melaporkan rekamannya bukanlah Baiq Nuril, tetapi salah satu rekan kerjanya. (Bunga, 2019). Meskipun hal tersebut malah menjadi bumerang bagi Baiq Nuril yang terjatuh UU ITE dan terancam dipenjara, ia tidak ingin terbelenggu atas pelecehan yang dialaminya. Hal tersebut termasuk pada kontekstualisasi perjuangan feminisme eksistensial Simone de Beauvoir dengan melakukan pilihan bebasnya untuk menghindari dari tirani laki-laki yang membelenggunya (Prameswari, 2019).

Melalui perjuangan tersebut, dapat dilihat bahwa perempuan tidak ingin diperlakukan semena-mena oleh kaum patriarki. Bahkan, menurut Tashandra (2018, dikutip dalam Prameswari, 2019), sebagai perempuan, kita harus melakukan apa yang kita inginkan dan jangan selalu berpikir untuk disamakan dan disetarakan. Pendapat-pendapat seperti Tashandra inilah yang seringkali disalah artikan oleh para perempuan yang tidak bertanggung jawab di luar sana.

Melakukan apa yang kita inginkan bukan berarti kita dapat merugikan orang lain. Berdasarkan komik ini, dalam konteks hubungan guru dan murid, murid perempuan tidak boleh bertindak yang merugikan orang lain. Termasuk mengganggu guru-gurunya. Hal ini juga terlihat dalam komik "The Real Lesson", Chae Yongtaek dan Han Garam berusaha menyuarakan suara guru-guru yang ditindas oleh murid perempuannya. Penindasan tersebut membuat guru-guru menjadi takut dan pasrah ketika ditindas oleh murid perempuannya. Bahkan pada episode 19, wali kelas Han Yeri mengatakan bahwa *Han Yeri dan teman-temannya sudah tidak bisa dianggap manusia lagi!*

Han Yeri merupakan penggambaran perempuan yang menyalahgunakan arti feminisme yang sebenarnya. Ia berpikir bahwa dengan adanya feminisme, ia dapat berbuat kejahatan terhadap siapa saja dengan mengobjektifikasi diri sebagai perempuan yang tertindas. Ia juga beranggapan bahwa kejahatan yang dilakukan akan segera dimaafkan karena adanya feminisme.

Komik "The Real Lesson" memberi pelajaran berharga bagi para perempuan. Feminisme bukanlah alasan bagi seorang perempuan untuk menindas orang lain. Ia juga bukan merupakan tameng bagi seorang perempuan untuk berlindung di belakangnya dari tindakan yang tidak bertanggungjawab. Sehingga, mengatasnamakan feminisme sebagai pembenaran atas tindak kejahatan adalah ketidakpahaman atas makna feminisme.

Dalam konteks hubungan guru dan murid perempuan, dalam komik diperlihatkan bahwa guru harus berani untuk bersikap tegas dan bijak. Mereka harus bijak dalam membela kebenaran. Hal ini karena, apabila mereka takut maka mereka akan selalu diinjak-injak oleh murid perempuan yang tidak bertanggung jawab. *"Belajarlah seperti Ibu Lim Halim yang berani untuk mendirikan kebenaran. Dengan begitu, maka tidak ada lagi murid perempuan yang menyalahgunakan arti feminisme yang sebenarnya..."*.

Ketika akan menghukum muridnya, para guru juga harus berhati-hati ketika menghukum. Komik ini juga memberi nilai reflektif terhadap tindakan para guru. Seperti halnya guru di Indonesia, mereka harus menghindari penghukuman dengan melakukan kekerasan. Hal ini tertera pada UU no 35 tahun 2014 pasal 54 ayat 1 dan 2 yang berbunyi (Sovia, 2017):

- (1) *Anak di dalam dan di lingkungan satuan pendidikan wajib mendapatkan perlindungan dari tindak kekerasan fisik, psikis, kejahatan seksual, dan kejahatan lainnya yang dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, sesama peserta didik, dan/atau pihak lain.*
- (2) *Perlindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, aparat pemerintah, dan/atau Masyarakat.*

Dengan adanya UU no.35 tahun 2014 pasal 54 ayat 1 dan 2, guru di Indonesia harus melakukan penghukuman tanpa melalui kekerasan. Salah satunya adalah dengan pemanggilan orang tua sang anak yang bermasalah. Dengan demikian, guru-guru akan terhindar dari penghukuman secara kekerasan.

Simpulan

Sebagaimana karya lainnya, komik "The Real Lesson" bukan sekedar komik biasa karena membicarakan isu yang dekat dengan pembacanya. Berdasarkan hasil pembacaan dan pengkajian secara mendalam, terdapat gambaran sosial mengenai suara guru yang terpresif. Para guru menjadi ketakutan karena murid-murid perempuan yang menyalahgunakan arti feminisme dalam tindakannya.

Feminisme adalah sebuah perjuangan perempuan untuk mendapatkan kesetaraan dalam berbagai aspek, terutama dalam memperoleh haknya sebagai insan manusia. Mereka tidak ingin dilecehkan, diperlakukan semena-

mena, dan mendapat perlakuan secara tidak adil dalam masyarakat. Gagasan dengan adanya feminisme ialah perempuan dapat hidup lebih layak dan setara dalam berbagai aspek kehidupan.

Persoalan kuasa dan pemahaman feminisme yang keliru ditampilkan sebagai unsur pembangun konflik, yaitu pembenaran atas seluruh tindakan dengan mengatasnamakan gerakan feminisme. Selain itu, kedewasaan dan sikap bijaksana guru menegaskan kebenaran dan menangani kenakalan murid juga menjadi penekanan sebagai jalan keluar mengatasi konflik. Ketika akan bertindak, para guru juga harus mengambil sikap hati-hati agar tidak melanggar undang-undang yang melindungi hak para murid. Dengan demikian, komik "The Real Lesson" telah memberi manfaat kepada pembaca melalui peringatan atas penyalahgunaan feminisme. Pemahaman akan feminisme yang tidak utuh akan mengakibatkan pergeseran makna sebagai gagasan dan fungsi sosialnya.

Daftar Referensi

- Ashcroft, Bill. (1998). *Postcolonial Transformation*. London and New York: Routledge Tylor and Francis Group.
- Beauvoir, Simone de. (2016). *Second Sex: Fakta dan Mitos*. (Toni B. Febrianto, Penerjemah). Yogyakarta: Narasi.
- Fakih, Mansour. (1999). *Analisis Gender & Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Figri, Harry. (2016). "Perbandingan Kebijakan Korea Selatan Era Lee Myung Bak Dan Park Geun Hye Terhadap Jepang Terkait Isu Kuil Yasukuni Sebagai Simbol Kejahatan Perang". *Journal of International Relations* 2(4). Diunduh tanggal 2 Agustus 2021.
- McHale, Briant. (2004). *Postmodernist Fiction*. London and New York: Manchester University Press.
- Prameswari, Ni Putu Laksmi Mutiara, et al. (2019). "Feminisme Eksistensial Simone De Beauvoir: Perjuangan Perempuan Di Ranah Domestik". *Jurnal Ilmiah Sosiologi (Sorot)* 1(2). Diunduh tanggal 10 Agustus 2021.

Setiawan, Rahmat. (2018). "Subaltern Politik Etis, dan Hegemoni dalam Perspektif Spivak". *Poetika* VI(1). Doi: <https://doi.org/10.22146/poetika.v6i1.35013>. Diunduh tanggal 27 Juli 2021.

Talanggal, Breyvi. (2016). "Unsur Poskolonial Dalam Novel "Matahari Terbit Di Utara" Suatu Tinjauan Sosiologi Sastra". <https://media.neliti.com/>. Diunduh tanggal 27 Juli 2021.

Hasanah, Sovia. "Langkah Hukum Jika Anak Ditempeleng Guru". Diakses pada 12 Agustus 2021 melalui www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt50fe23b4b6afa/

langkah-hukum-jika-anak-ditempeleng-guru,

Tashandra, Nabilla. "Menteri Susi: Jika Ingin Setara, Perempuan Harus Berhenti Mempersalahkan Soal 'Perempuan'". Diakses pada 6 Juli 2019 melalui <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/03/16/192315220/menteri-susi-jika-inginsetara-perempuan-harus-berhentimempersalahkan>

Biografi

Samuel Christian lahir di Jakarta, 25 November. Ia lulus dari program sarjana Fakultas Seni Pertunjukan Institut Kesenian Jakarta tanggal 12 Desember 2021. Sekarang ini, ia sedang menjalani program penciptaan dan pengkajian seni magister di sekolah pascasarjana Institut Kesenian Jakarta.

Potensi Komik untuk Edukasi Pengetahuan Kekayaan Tradisi Lisan Minangkabau Studi Kasus Musik Talempong dan Dendang Ratok

Zulfa¹

Zulfaeva75@gmail.com

Universitas PGRI Sumatera Barat

Madia Patra Ismar², Arison Ibnur³ Anusirwan⁴

madiapatraismar@ikj.ac.id⁵

Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Kesenian Jakarta

Wili Sandra⁶

Program Pendidikan Vokasi, Universitas Indonesia

ABSTRAK: Budaya Minangkabau merupakan sumber yang menarik untuk terus digali potensinya agar terus berkelanjutan, hidup serta berkembang bertahan dalam dinamika zaman. Salah satu media yang dapat menjadi wadah edukasi untuk mewariskan pengetahuan tradisi Minangkabau adalah komik. Artikel ini akan membahas pertanyaan bagaimana komik memiliki potensi untuk turut berperan dalam pelestarian pengetahuan tradisi dan lebih khusus lagi, mengambil contoh ekspresi musik tradisi Minangkabau. Metode Penelitian untuk memperoleh data sebagai sumber penulisan artikel ini, dilakukan dengan melakukan penelusuran literatur, teori yang berkaitan dan sumber-sumber primer yang diperoleh langsung di lapangan.

Kata kunci: komik, edukasi, tradisi lisan, musik, Minangkabau

ABSTRACT: *Minangkabau culture is an interesting source of knowledge for a continuing endeavor to safeguard its sustainability and delve further into its further potentials to live on and develop through the dynamic of cultures. One media that has the potential as an educational platform for passing down Minangkabau traditional knowledge are comics. This article will address the question on how comics have the potential to contribute to the conservation and sustaining of traditional knowledge, specifically focusing on the example of traditional Minangkabau music. Research methods done for this article was to peruse relevant literature and theories, and based on field research ethnographically done by the writers to obtain primary data.*

Keywords: *comics, educate, oral tradition, music, Minangkabau*

PENDAHULUAN

Melalui komik, sebagaimana disebutkan dalam buku-buku yang mengulas Comics Theory, bahwa ada lapis dan irisan yang signifikan dengan filosofi komik seperti studi ontologinya, epistemologi serta estetika dari komik, relasi antara komik dan bentuk seni lainnya, serta relasi antara teks dan visual dalam komik.⁷

Menurut pendapat penulis seperti Hans Cristian Christiansen dan Ann Magnussen (2000) dalam pengantar buku *Comics and Culture; Analytical and theoretical Approach to Comics*, definisi komik masih

dalam perdebatan terlebih di masa kini muncul berbagai media gambar baru yang interaktif. Selanjutnya dalam pengantar buku tersebut disebutkan bahwa, penelitian komik adalah disiplin ilmu yang sulit untuk dikategorikan. Komik bersifat *hybrid* antara gambar dan teks tulisan, dan adanya relasi kesejarahan komik dengan karikatur, serta pandangan bahwa komik adalah sastra untuk anak-anak. Karakteristik yang disepakati oleh para ahli yang menjadi ciri khas komik adalah, adanya panel, konten dan fungsi, serta unsur produksi dan pemasaran.

¹Penulis pertama

²Penulis ke dua

³Penulis ke tiga

⁴Penulis ke empat

⁵koresponden

⁶Penulis ke lima

⁷Comics studies - FreeJournal." <https://amp.freejournal.info/25151891/1/comics-studies.html>. Accessed 30 Nov. 2021.

Artikel ini akan membahas pertanyaan bagaimana komik memiliki potensi untuk turut berperan dalam pelestarian pengetahuan tradisi dan lebih khusus lagi, mengambil contoh ekspresi musik yang merupakan ekspresi seni dari tradisi lisan Minangkabau. Selain melestarikan pengetahuan tradisi lisan, komik memiliki potensi untuk mengedukasi nilai-nilai karakter. Perbedaan antara karakter pribadi seseorang dan edukasi atau pendidikan karakter dijelaskan Refni Yulia, Zulfa dan Kaksim (2019) bahwa;

*Character is nature or personality that distinguishes an individual from other individuals. On the other hand, character can be said also as the actual situation of an individual, which distinguishes between himself and other individuals. While, character education is a system that instills the values of character to an individual, which includes: science, awareness, willingness and action to be able to carry out these values both towards the Almighty God, himself, others, the environment and the nation and country.*⁸

Metode Penelitian untuk memperoleh data sebagai sumber penulisan artikel ini, dilakukan dengan melakukan penelusuran literatur dan sumber-sumber primer. Sumber-sumber primer yang dimaksudkan dalam hal ini adalah hasil observasi, wawancara dan kerja di lapangan (*field work*) yang telah dilakukan para penulis dalam kerja penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Kerja penelitian sebelumnya adalah yang seperti yang dilakukan Ismar dalam penelitiannya mengenai tari galombang di Lintau Lubuk Jantan, Zulfa mengenai budaya Minangkabau di Padang dan William Sanders di Payakumbuh serta Arison Ibnur di Solok. Sumber lain adalah pengetahuan empiris Anusirwan dan Arison Ibnur sebagai praktisi seni pertunjukan. Belum begitu banyak peneliti atau praktisi komik di Indonesia yang mengembangkan komik yang bersumber dari musik tradisi dan menampilkannya secara visual dengan demikian diharapkan melalui tulisan ini akan ada pengembangan selanjutnya.

Hubungan musik dan komik dapat dibaca dalam buku yang ditulis antara lain oleh Ian Shirley (2005) berjudul *Can Rock and Roll Save The World? An Illustrated History of Music and Comics*. Ian Shirley memberi contoh klip dari Archie Comic Publications yang memperlihatkan tokoh yang akrab bagi penggemarnya. Ilustrasi dalam series Komik *Laugh* memperlihatkan Betty dan Veronica sedang menikmati musik Beatles dengan balon yang berisi pikiran mereka membayangkan gambar

tokoh grup musik Beatles, lucunya ada sebuah kursi besar yang memperlihatkan sosok orang tua Veronica yang kesal mendengarkan musik Beatles dan balon pikirannya memperlihatkan gambar serangga kumbang yang merupakan arti dari nama Beatles. Adegan kecil tersebut merepresentasikan adanya generation gap antar pendengar musik. Betty dan Veronica juga diperlihatkan sedang duduk di karpet mendengarkan musik yang diputar dari alat record player sehingga pembaca dapat melihat zaman atau era kapan musik tersebut menjadi populer. Notasi musik ditampilkan sehingga pembaca dapat menyerap dan ikut menikmati suasana bahagia mendengarkan musik sebagaimana digambarkan dalam ekspresi wajah Betty dan Veronica. (Shirley, 2005: 80).

Armelle Blin-Rolland (2019) berpendapat tentang genre *music comic* sebagai berikut;

"Taking music-comics interactions as its impetus, this article will investigate intermediality and audiovisuality through the concept of 'resonance', which will be understood as the triggering, through medial dissemination ('dissemediation') and the explosive potential of sound and image, of a process of reassembling into a heterogeneous, dynamic and transient whole (the 'musicomic')" (hal 2)

Mengambil interaksi komik-musik sebagai dorongannya, artikel ini akan menelusuri keterhubungannya dengan ke audiovisualan nya, melalui konsep 'resonansi' yang akan dipahami sebagai pemicu diseminasi yang menjadi perantara, dan potensi yang meledak-ledak dari bunyi dan gambar melalui merekacipta atau merekayasa ulang menjadi suatu keutuhan yang heterogen, dinamis dan *transient* (terj; MPI) dan selanjutnya Blin- Rolland mengatakan bahwa

*"Mapping music-comics relations Comics have long engaged in a productive dialogue with music, which we can situate in the broader movements of modal and medial border crossings through which both artforms have developed. Cross-pollination has arisen out of dynamics ranging from practices of commercialisation to experimentation, from R. F. Outcault's popular comic strip character The Yellow Kid's 'medial transgressions' into music, but also theatre, advertising, or toy manufacturing in the late nineteenth century (Meyer 2016), to the exploration of the 'space between music and graphic art' in Cathy Berberian's 1966 Stripsody, whose comics-inspired score '[requires] the singer to effectively sing drawings' (Shaw-Miller 2015: 481-2)."*⁹

⁸Baca lebih lanjut SUMATERA, S. P. W. (2019). Education Values of Arat Sabulungan Tradition in Matotonan Mentawai, Atlantis Press

⁹"Eye Ear The Visual in Music: Shaw-Miller, Simon - Amazon.com." <https://www.amazon.com/hEar-Visual-Music-Simon-Shaw-Miller/dp/1409426440>. Accessed 30 Nov. 2021.

Memetakan relasi musik dan komik, Komik telah lama berhubungan erat dalam dialog dengan musik, sehingga kita dapat mensituasikannya dalam pergerakan modal dan media lintas batas yang lebih luas dimana kedua bentuk seni tersebut berkembang. Lintas penyerbukan tersebut telah bangkit dari dinamika ruang praktik komersialisasi dan eksperimentasi, dari karakter komik The Yellow Kid 'medial transgressions' ke dalam musik, namun juga teater, atau manufaktur mainan di abad akhir ke-19, (Meyer 2019) hingga eksplorasi ruang antar musik dan gambar grafis dalam Stripsody karya Cathy Berberian 1966, yang komiknya terinspirasi *musical score* membutuhkan kemampuan pembaca menyanyikan musik dari gambar (Shaw-Miller 2015;481-2).

Menurut pendapat FreeDMA, K. (2019) yang mengatakan bahwa komik, baik komik Amerika, Manga, Novel grafis dan lainnya, telah berkembang menjadi bentuk seni populer dan menjadi generator bentuk seni lainnya di abad 21. Selanjutnya menurutnya, komik mempengaruhi yang memandangnya di skala lokal dan global melalui proses-proses seni visual. Dengan demikian, komik merupakan bentuk visual dari budaya dan bagian dari budaya visual global. Budaya visual melingkupi gagasan manusia, identitas, kapasitas dan kritik yang secara langsung atau tidak langsung memberi pengaruh melalui indera visual manusia atau visualisasinya termasuk fine art, seni populer dan variasi bentuk-bentuk desain. Aspek-aspek dalam seni pertunjukan seperti teater, musik dan tari, tergantung pada bentuk budaya visual seperti desain panggung, konstruksinya, kostumnya dan aspek-aspek visual lainnya dalam pertunjukannya.

Bagaimanakah menurutnya musik mungkin dibunyikan dalam bentuk visual? Musik bersuara sedangkan gambar bersifat tanpa suara atau hening. Ada istilah *onomatopoeia* yang disebutkan FreeDMA, K yaitu;

"It's a term for a word that represents a sound. Onomatopoeias show up a lot in comics, though they're most well-known by their appearance in the Batman tv series from the '60s, or from the 2010 film, Scott Pilgrim vs The World"

Istilah tersebut adalah kata yang merepresentasikan bunyi atau suara. Onomatopoeia sering muncul dalam komik, dan lebih terkenal dalam seri Batman di Televisi di tahun 60-an, atau dari film 2010, Scott Pilgrim vs The World.

Penjelasan FreeDMA selanjutnya mengenai ciri khas elemen-elemen komik adalah bahwa;

The key elements of comic books include panels, balloons (speech bubbles), text (lines), and characters. Balloons are usually convex spatial containers of information that are related to a character using a tail element. Key elements of a comic strip include character, setting, and plot — all conveyed in a few frames through a combination of pictures, captions, and dialogue. Due to its condensed format, a comic strip highlights only the most important elements of its targeted topic.

Elemen-elemen kunci dari buku komik termasuk panel, balon (yang berisi ujaran atau tuturan), garis teks, dan karakter. Balon biasanya berisi informasi yang ingin disampaikan yang berhubungan dengan sebuah karakter tokoh komik tersebut menggunakan elemen selanjutnya. Elemen-elemen kunci dari komik termasuk karakter (tokoh), setting, dan plot yang berisi jalan cerita yang semuanya tersebut disampaikan dalam format padat melalui kombinasi gambar, caption (keterangan) dan dialog. Dikarenakan bentuknya yang padat, komik memberi highlight yang hanya menyoroti elemen-elemen yang paling penting dari topik yang ingin diangkat. Dari pendapat FreeDMA tersebut, bagian dialog tokoh yang masukkan ke bagian balon yang berisi ujaran atau tuturan apabila dalam konteks bahasa tradisi lisan yang merupakan lirik yang mengandung bahasa tradisi yang merupakan ungkapan pepatah -petitih, peran melestarikan pengetahuan tradisi dapat dijalankan. Di masa dulu pepatah-petitih digunakan untuk menasehati dan meneruskan kearifan untuk menjalankan kehidupan, namun seiring berjalannya zaman masyarakat umum Minangkabau apalagi generasi muda sudah tidak lagi mengenal pepatah-petitih tersebut (Farma Yessi, Aninditya Sri Nugraheni. 2020: 1416-1419)¹⁰ Seringkali nasehat dalam wujud pepatah-petitih tersebut muncul dalam nyanyian-nyanyian dendang dengan pola bahasa khas asal *kanagariannya*. Pendapat beberapa penulis seperti Amran et.al (2020) bahwa dendang merupakan sastra lisan yang memiliki pola-pola yang mengandung bentuk, fungsi dan makna yang di masa sekarang yang disebut era 4.0, sebagaimana seni tradisional lainnya yang merupakan tradisi lisan, mengalami stagnasi sehingga terancam punah dengan demikian memerlukan stimulus untuk senimannya agar jenis pengetahuan ini tidak lebur termakan zaman (Amran 2020: 65-79)¹¹. Kekhasan lain musik tradisional Minangkabau khususnya musik talempong pacik, tidak ada kesamaan tangga nada antar kelompok musik talempong di setiap kenagarian di Minangkabau, sedangkan Talempong pacik merupakan

¹⁰<http://www.ijstr.org/paper-references.php?ref=IJSTR-1019-23033>

¹¹https://www.researchgate.net/publication/340982432_MAINTENANCE_OF_FORM_MEANING_AND_FUNCTION_MINANGKABAU_ORAL_LITERATURE_IN_DENDANG_DAREK_ON_INDUSTRIAL_ERA_40_PEMERTAHANAN_BENTUK_MAKNA_DAN_FUNGSI_SASTRA_LISAN_MINANGKABAU_DALAM_DENDANG_DAREK_DI_ERA_INDU

kesenian tradisional Minangkabau dimana susunan tangga nada atau nada-nada setiap daerah mempunyai frekuensi dan karakter musikal yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan dimana talempong itu tumbuh dalam kehidupan masyarakatnya¹² (Wimbrayardi & Bambang Parmadi.2021p 135 - 139).

Dari penelusuran literatur tersebut di atas maka artikel ini melihat adanya potensi komik sebagai media edukasi pengetahuan seni berfokus pada salah satu mata budaya musik tradisi di Indonesia berfokus pada talempong dan dendang ratok dari Minangkabau. Seiring berjalannya dinamika zaman dan mudahnya akses media digital dari berbagai budaya global, terdapat suatu gap dalam ingatan generasi muda akan kekayaan tradisi Nusantara yang dapat dibanggakan. Perlu ada suatu upaya yang semakin banyak untuk meneruskan ingatan dan pengetahuan mengenai keberagaman seni tradisi Nusantara di Indonesia menggunakan media yang digemari generasi milenial dan z.

Pembahasan

Tradisi Lisan Minangkabau

Pudentia pakar tradisi lisan di Indonesia, mengatakan dalam pengantar buku Nyanyi Sunyi Tradisi Lisan, bahwa 'tradisi lisan tidak hanya mencakup dongeng, legenda, mite, mantra dan cerita lain seperti yang banyak diartikan orang, tetapi termasuk berbagai hal yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui tuturan yang non beraksara'¹³ Melalui kepemimpinannya dalam membangun Asosiasi Tradisi Lisan, Pudentia Mpss Telah menggandeng para peneliti pakar tradisi lisan sehingga suatu metodologi penelitian disusun sebagai panduan bagi peneliti muda agar dapat berdaya untuk turut serta memberi kontribusinya dalam menyelamatkan, pelestarian, dan penjagaan ragam tradisi lisan Nusantara (ed. Pudentia, 2008) hingga memperjuangkan berbagai tradisi lisan tercatat sebagai Memory Of The World Unesco.¹⁴ Melalui ekspresi menggunakan instrumen musik dan vokal, berbagai kearifan diteruskan melalui tuturan-tuturan para maestro membentuk watak dan kepribadian generasi penerusnya, seringkali berupa pantun yang pada tahun 2020 telah dicanangkan sebagai warisan budaya tak benda dunia¹⁵ Tuturan-tuturan yang diwariskan pengetahuan tradisi secara lisan juga seringkali mengandung makna-makna budaya dalam bunyi nyanyian dan musik yang menjadi simbol-simbol yang tidak hanya untuk kepuasan estetika saja melainkan

juga narasi berkenaan dengan produktivitas magis yang menjadi akar yang bukan hanya artistik namun juga spiritual, yang dapat bermanfaat bagi generasi berikutnya yang telah melupakan makna-makna sebenarnya, (Lord, 2000: 67). Dengan demikian sebagaimana dituturkan Datuk Simarajo dan Datuk Bijayo bahwa:

Guru dah mati surek dah hilang. Jadi kalo umpamo disiko, Lubuak Jantan ado tu...sia nan manyuruah sia nan datang secara tu jadi pokok ompek badasakan silek sajo, langkah silek sadonya. Bisa perubahan macam sekarang tu indak bisa, indak dapek. Sampai ka lagu-lagunya. Lagu Fatimah, Singgah Tak Jadi, Siang Malam Tagagau diketahui dan dipegang niniak mamak dahulu-dahulunyo"¹⁶(Ismar. 1998: 82).

Meskipun demikian, seiring zaman dan berbagai dinamika perubahan budaya yang menerpa warisan tradisi lisan, di masa kini ingatan generasi muda mengenali, mengetahui apalagi memahami tradisi lisan dalam berbagai ekspresi seninya mengalami masa pudar. Oleh karena demikian diharapkan melalui tulisan ini dapat dibuka suatu diskusi kemungkinan baru agar menimbulkan daya tarik bagi generasi muda di masa kini dan di masa depan. Kegelisahan para pimpinan adat Minangkabau yang disampaikan Azmi Ak Dt. Bagindo (ed. Yos Magek Bapayuang dan Dr. Edwar Djamaris St. Palimo.2021) merefleksikan suatu rasa gundah bahwa generasi penerus budaya Minangkabau tidak lagi memahami makna makna budaya, sehingga melahirkan tulisan berisi pengetahuan adat Minangkabau. Menurutny "nasib adat Minangkabau pada saat ini menyedihkan adat Minangkabau *bak Karakok mamanjek batu, hiduik susah mati tak mau, bak maeto kain bakarung, tambah di calah tambah kabua.*" Apabila diterjemahkan secara umum artinya ungkapan ini adalah adat Minangkabau saat ini seperti diumpamakan memanjat batu dengan segala kesulitannya.

Musik Talempong

Menurut pendapat peneliti talempong seperti Jennifer Fraser yang mengatakan bahwa "*Compared to its more famed gong ensemble cousins in Java and Bali, talempong has received little international scholarly attention*" yang berarti dibandingkan dengan alat musik ansambel seperti yang di Jawa dan Bali, talempong belum menarik perhatian peneliti internasional.¹⁷

Phillip Yampolsky dalam catatan pendamping koleksi rekaman-rekamannya menyebutkan talempong termasuk kategori gong chimes, juga menyatakan bahwa instrumen ini merupakan alat penentuasi menandakan tempo

¹² <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/mudra/article/view/1438>

¹³ Lihat lebih pendapat Roger Tol dan Pudentia .1992, mengenai batasan tradisi lisan "Two Directions of Oral Traditions Studies", Warta ATL No 1.

¹⁴ <https://ich.unesco.org/en-state/indonesia-ID?info=accredited-ngos>

¹⁵ <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/12/unesco-tetap-kan-pantun-sebagai-warisan-budaya-dunia-takbenda>

¹⁶ Wawancara Madia Patra Ismar dengan Datuk Simarajo dan Datuk Bijayo dengan Madia Patra di Rumah Tobiang, Nagari Lubuk Jantan, Lintau tahun 1996

¹⁷ <https://asia.si.edu/essays/article-fraser/#audio1>

dan ritme, disebut *talempong*, *cilempong*, *tilempong*, *celempong* dan lain-lain sesuai dengan dialek masing-masing daerah.¹⁸

Margaret. J. Kartomi (2017)¹⁹ mengategorikan musik ini termasuk salah satu strata musik yang paling tua di Sumatera Barat. Pendapat Mahdi Bahar (2016) bahwa musik talempong tidak memiliki sistem nada yang menetap. Nada-nada yang digunakan merupakan tradisi kebiasaan saja yang tidak menjadi konsep musikal dengan demikian setiap daerah menunjukkan keberagamannya. Talempong itu sendiri ditampilkan dalam acara-acara adat dan digunakan mengiringi tari dan pertunjukan randai (Bahar 2016: 168-169).

Nilai-nilai dalam Musik Talempong

Secara umum jenis musik tradisi seperti talempong pacik berfungsi sebagai musik arak-arakan atau untuk memeriahkan iring-iringan rombongan dalam sebuah ritual atau upacara adat bagi masyarakat minangkabau, seperti *maarak marapulai* mengantar pengantin wanita atau pria ke tempat pernikahan maupun ke tempat upacara dimana tempat itu dilakukan, dan juga *maarak anak laki-laki khitanan*, *batagak pangulu* memilih pimpinan adat yang disebut dengan *pangulu* atau yang disebut dengan *Datuak*, adalah seseorang yang sangat dihargai dan dihormati dalam sebuah kampung / suku. Dan ada juga dipergunakan sebagai hiburan bagi masyarakat ketika mereka melakukan gotong royong dalam *manaruko* (pembukaan kembali sawah atau ladang yang sudah lama tidak berfungsi). *Talempong* juga menjadi bagian tidak terpisahkan dari pertunjukan randai sebagaimana diceritakan Almika berusia 83 tahun dalam sebuah wawancara mengenai seni pertunjukan yang diingat pernah dilihat ketika remaja di Sawahlunto dekat Silungkang tahun 1950 an;

Peristiwa di gelanggang lebih menarik malam, lihat silat randai bercerita. Penerangan ketika itu menggunakan listrik dan dimainkan di atas lantai semen. Penonton di lapangan tenis, Oma saja (ibunya narasumber) sudah main tenis, dan badminton di rumah orang-orang Belanda. Penonton ada yang berdiri, atau duduk dimana saja, dan terdiri dari penonton apa saja. Pemain berkeliling melingkar, menariknya di teriakan hepta! Sambil memegang celana, kaki membuka, dan pemain diiringi nyanyian dan musik saluang, talempong. Grup keliling dulu pakai talempong”²⁰

Di masa lalu talempong dipercaya memiliki kekuatan magis dan istilah *pitunang* diperuntukkan untuk orang yang dipercaya menjaga atau *mamamiaro* talempong tersebut. Ritual yang dijalankan *pitunang* untuk merawat daya magis talempong dalam pelaksanaannya memandikan instrumen musik tersebut dengan mandi limo, yaitu memandikan dengan jeruk nipis sebulan sekali. Dengan demikian pesona bunyi talempong dapat dirawat kesaktiannya bahkan ada kepercayaan bahwa *pitunang* dapat membuat talempong demikian mempesonakan hingga orang atau wanita dapat ditarik dalam keadaan tidak sadar hingga datang. Di daerah Lubuk Jantan ada pendapat masyarakat bahwa bunyi talempong lebih nikmat terdengar dari jarak yang jauh dan semakin jauh dan sayup-sayup semakin mempesona. Sebaliknya ada *pitunang* yang dapat memberi *posu*, yaitu membuat talempong tidak dapat bunyi bagaimanapun usaha untuk memukulnya. Ungkapan lain mengenai pentingnya talempong dalam masyarakat Minangkabau adalah bahwa ada hubungan silat dan talempong dalam seni pertunjukan yang saling menopang dan melekat seperti punggung dan perut atau *silek jo talempong bak punggung jo poruik*²¹. (Ismar 1998:129)

Peralatan musik talempong yang terdiri dari tujuh buah talempong dimainkan dengan cara menggantungnya pada jari tengah, manis dan kelingking tangan kiri. Hal ini dimaksud agar talempong tersebut bebas bergaung. Adapun menurut diskusi dengan beberapa pemain talempong di Lubuk Jantan dalam penelitian yang pernah dilakukan Madia Patra Ismar tahun 1996 talempong dimainkan menurut pembagiannya yaitu 1. *Ujung* satu buah dimana talempong tersebut memberi patokan pukulan lagu mana yang akan dimainkan, 2. *Polongan* dua buah, 3. *Tingkah dua buah*, 4. *Panujuhan* satu buah yang berperan sebagai pemukul irama ketujuh talempong 5. *Gung-gung* satu buah. Alat musik lainnya yang merupakan satu kesatuan dalam ansambel talempong adalah *gandang* (gendang). Peralatan musik termasuk idiofon menggunakan alat pukul dari kayu. Motif pukulan berupa pukulan yang saling mengisi irama satu dengan yang lainnya yang disebut *jawek manjawek*. Nada yang dihasilkan sesuai judul reptoar lagu yang mengandung makna ungkapan alam takambang jadi guru yang mengandung nada-nada yang terdengar dalam alam seperti lagu; Hujan Labek Diatah Daun yang menggambarkan lebatnya hujan yang menimbulkan bunyi pada daun, 2. Asal Siang Malam Tagagau mengungkapkan bunyi kera siamang di gunung 3. Kereta Mandaki menggambarkan nafas yang sesak ketika mendaki seperti bunyi kereta dan lain sebagainya (Ismar 1998: 128).

¹⁸https://media.smithsonianfolkways.org/liner_notes/smithsonian_folkways/SFW40428.pdf

¹⁹ Koleksi musik tradisi Minangkabau Prof. Dr. Margaret Kartomi dari rekaman lapangannya dapat di dengarkan di https://bridges.monash.edu/articles/media/Sumatra_24_Padang_Panjang_Batipuh_Tanah_Datar_and_Kampung_Minang_Matur_West_Sumatra/5064421

²⁰Wawancara oleh Madia Patra Ismar dengan Almika binti Tartusi keturunan Rajo Mulia usia 83 tahun di Bekasi tahun 2016

²¹Wawancara dengan Datuk Bijayo dan Datuk Simarajo di Lintau nagari Lubuk Jantan Sumatra Barat tahun 1996

Ratok Bawak Di Bukit Limbuku²²

Arison Ibnur (1979) menuliskan bahwa dendang atau lagu – lagu orang Minangkabau banyak bernada lirih bila dibandingkan dengan lagu – lagu bernada gembira. Lirih disini diartikan bersifat “*ratok*” (meratapi nasib) berisikan ucapan – ucapan atau kata – kata yang dilagukan dalam ungkapan kemalangan, percintaan yang patah, perpisahan, kerusuhan hidup dan berbagai kesedihan lainnya. Beberapa ratok yang ada di Minangkabau selalu dikaitkan dengan nama nagari. Diperkirakan lahirnya dari tempat – tempat tersebut seperti : Ratok Koto Gadang, Ratok Kurai, Ratok Baliek, Ratok Talu, Ratok Koto Tuo, Ratok Baso, Ratok Lawang dan lain sebagainya. Tetapi ratok yang jelas isinya berhubungan dengan kematian hanya sedikit sekali yaitu : Ratok Suayan, dikenal pula dengan nama lain Ratok Main Ka Turun (ratap mayat akan turun) dan Ratok Bawak yang terdapat di bukit Limbuku.

Ratok Bawak bukan hanya sekedar lagu atau dendang yang lirih, tetapi diikuti dengan ungkapan gerak. Inilah yang membedakan dengan ratok – ratok lainnya. Sekelompok perempuan berdendang dengan kata – kata berisikan kesedihan sambil menari diatas kulit kerbau, kulit sapi atau kulit kuda yang disebut “*bawak*”. Kaki menghentak diatas bawak di halaman rumah gadang, sementara di atas rumah terbaring mayat seorang penghulu. Ketika Arison Ibnur menelusuri Ratok Bawak belum banyak yang membicarakan seni nyanyian ini sebagai fokus penelitian. Di masa kini sudah ada beberapa yang membahas dan menjelaskan perubahan-perubahan yang telah terjadi.²³

Letak dan Sejarah Singkat Desa Bukit Limbuku

Bukit Limbuku sebuah desa di dalam nagari Koto Malintang, termasuk kecamatan Harau-kabupaten Lima Puluh Kota-Sumatera Barat. Tetapi dalam perkembangannya, sekarang bukan seperti desa yang kita bayangkan sebelumnya. Berbagai sarana sudah dapat dikatakan cukup memadai untuk jumlah masyarakatnya yang tidak begitu padat. Tanahnya yang rata dan disana – sini bermunculan bukit – bukit kecil yang terjal dimanfaatkan untuk bertani dan berladang sebagai mata pencaharian masyarakatnya. Jalan besar beraspal melintasi tengah – tengah desa berfungsi sebagai sarana perhubungan yang sangat penting. Penting bukan saja sebagai memperlancar jual beli hasil tani, tetapi juga penting dalam peningkatan pendidikan, dimana dengan lancarnya hubungan komunikasi ini menyebabkan meningkatnya jumlah anak – anak untuk melanjutkan sekolah mereka ke tingkat lebih tinggi.

Bukit Limbuku menurut keterangan masyarakatnya berasal dari kata “*bukit lembu aku*”, dimana dulunya adalah sebuah bukit untuk pemeliharaan lembu. Enam macam suku yang mendiami daerah ini yaitu : Supanjang, Payobada, Pitopang, Piliang Bukit, Piliang Baruah dan Bodi. Beberapa penghulu atau datuk yang pernah memimpin daerah ini adalah : Datuk Rangkaya Aba, Datuk Rangkayo Putih, Datuk Panghulu Basa Nan Panjang, Datuk Panghulu Basa Nan Karuk, Datuk Marajo Kampuang Nan Putih dan sekarang kembali gelar Datuk Penghulu Basa Nan Karuk diturunkan kepada penghulu baru.

Upacara Kematian dan Pelaksanaannya

Upacara yang diterangkan disini adalah upacara kematian untuk seorang penghulu. Syarat – syarat adat dan agama untuk suatu kematian berbaur dan saling mengisi. Karena itu segala upaya dikerahkan untuk upacara yang besar ini dan tentu saja dengan biaya yang tidak kecil. “*Nak kayo badikik – dikik, nak tuah baserak urai*” (hendak kaya berhemat, hendak tuah tebarkan emas) pepatah yang dikaitkan untuk pelaksanaan upacara ini.

Peralatan :

1. *Aguang* (gong) yang ada di rumah gadang,
2. *Tabuah* (beduk) biasanya sudah diletakkan di langgar,
3. *Dipan* untuk pembaringan mayat,
4. *Tilam* yang berfungsi sebagai Kasur, dibuat dari kain yang dilipat – lipat,
5. Selendang atau sapu tangan untuk pengikat dagu mayat.,
6. Baju untuk mayat,
7. Kain penutup mayat,
8. Perlengkapan mandi untuk mayat, yaitu : air, sabun, jeruk nipis, kapur barus, air mawar dan dipan tempat mandi,
9. Perlengkapan pembungkus mayat, yaitu : kain putih, kapas, kembang kenanga, mawar, melati, daun kembang pacar, bubuk cendana,
10. *Keranda* mayat untuk usungan,
11. Kain *jajapan* yaitu kain putih yang digelar dari pintu rumah gadang sampai ke kuburan,
12. *Payuang ubua – ubua*, payung yang dibuat dari kain putih mempunyai tali – tali yang diikat pada pinggirannya (seperti ubur – ubur). Ditancapkan di tanah sebelah kiri tangga bila kita turun dari rumah gadang,
13. *Tombak gumbalo*, ditancapkan di depan payuang *ubua – ubua*.
14. *Padang janawi*, pedang yang digantungkan pada tombak gumbalo.
15. *Payuang kuniang*, payung yang dibuat dari kain kuning. Ditancapkan di tanah sebelah kanan tangga bila kita turun dari rumah gadang.
16. *Bawak*, dibentangkan di halaman rumah gadang.
17. Air minyak wangi, air yang dicampur dengan minyak wangi digunakan untuk penari di atas bawak yang dipercikkan oleh seseorang.
18. Uang logam, ditaburkan waktu mayat

²² Bagian ini dari penelitian Arison Ibnur yang belum diterbitkan, yang merupakan bagian dari ujian tugas akhirnya di LPKJ-Fakultas Kesenian, Jurusan Tari, Institut Kesenian Jakarta berjudul Ratok Bawak, tari Dalam Upacara Kematian Seorang Penghulu di Bukit Limbuku.

²³ Baca lebih lanjut tulisannya Angraini Oktari, Indra Utama dan Erlinda mengenai Tari Rantak Bawak dari Ritual ke Seni Pertunjukan di <https://journal.uir.ac.id/index.php/koba/article/view/1356>

turun dari rumah gadang. 19. *Talempong pacik*, untuk pengiring galombang yang mengangkat keranda mayat ke kubur. 20. Peti kayu untuk penguburan.

Pelaksanaan upacara :

Aguang dipukul tiga –tiga kali sebagai tanda bahwa telah meninggal seorang penghulu di dalam kampung. *Tabuah* pun menyahuti dengan bunyi yang sama dari langgar setelah hari pagi bila penghulu meninggal pada malam hari. Ruang besar di rumah gadang digelar tikar dan di ujung ruangan terletak dipan pembaringan mayat beralas tilam. Mayat dipakaikan baju yang biasa dipakainya, dagu diikat dengan selendang atau sapu tangan sampai ke atas kepala. Tangan kanan diletakkan diatas tangan kiri yang melipat di dada seperti posisi berdiri waktu melakukan sholat. Dalam posisi kepala, tubuh dan kaki yang lurus, ditutupkan kain keseluruhan bagian itu.

Dihalaman, diatas *bawak* perempuan - perempuan menari sambil menghentak – hentakkan kakinya. Iramanya ritmis dan akhir kalimat syair diikuti tepuk tangan dan teriakan nyaring berbunyi “*tija*” dari semua yang mengikuti tarian tersebut. Seorang perempuan membawa air minyak wangi di dalam gelas turun dari rumah gadang untuk mengelilingi penari di atas *bawak*. Tangannya dicelupkan ke dalam air minyak wangi dan dipercikkan air minyak wangi dari tangannya itu kepada penari – penari di atas *bawak*.

Memandikan mayat biasanya dilakukan setelah semua sanak family berkumpul. Mayat diletakkan di atas dipan kecil yang di alas tilam. Disiram dengan air, mulai dari kepala sampai ke kaki. Setelah basah lalu disabuni dan dibilas kembali dengan air. Pekerjaan ini diulang tiga kali. Setelah itu baru dilakukan pengambilan wudhuk seperti orang akan melaksanakan shalat. Setelah wudhu disiramkan air jeruk nipis dan kapur barus yang dihancurkan dengan air. Terakhir disiram dengan air mawar. Untuk memandikan mayat penghulu ini hanya diperbolehkan kaum laki – laki saja.

Mayat yang sudah selesai dimandikan diletakkan di atas kain putih (kafan) yang dilapisi kapas dan ditaburi kembang – kembang dan bubuk cendana. Kembang dilepas dari tangkainya dan diambil hanya kelopak bunganya saja, sedangkan daun kembang pacar dilepaskan tulang – tulang daunnya. Lalu mayat dibungkus rapat dengan mengikat di ujung kepala dan kaki serta bagian tengah badan. Dimasukkan ke dalam keranda untuk diusung. Tetapi sebelum diusung diletakkan di tengah – tengah rumah untuk disembahyangkan.

Sekarang *aguang* dipukul satu – satu, mayat diusung dalam keranda dengan gerak pencak (galombang). *Talempong pacik* pun ditabuh saat usungan dengan barisan galombang berjalan di atas kain jajapan, perempuan – perempuan di atas *bawak* menghentikan tariannya dan pindah ke atas rumah gadang. Saat keranda usungan meninggalkan tangga terakhir dari rumah gadang, ditaburkanlah uang logam dan boleh dipungut oleh siapa saja. Penaburan ini disebut “*baserak pitih*” atau “*kacang pali*”.

Sesampai dikuburan diturunkanlah mayat kedalam liang lahat dengan membuka mukanya dan menempelkan pipi kanannya di tanah menghadap kiblat (arah sembahyang). Selesai penguburan barulah dilaksanakan upacara pengangkatan penghulu yang baru sebagai pengganti penghulu yang meninggal. Upacara ini dilakukan dengan pepatah – petitih dari ninik – ninik mamak kaum, serta memperkenalkan langsung siapa orang yang menggantikannya. Upacara seperti ini disebut dengan “*batungkek budi*”. Biasanya yang diangkat untuk pengganti adalah kemenakan kandung dari penghulu yang mati, dan gelar yang dipakai diambil dari gelar datuk – datuk yang telah terdahulu.

Sementara upacara dilakukan di pekuburan, di atas rumah gadang, perempuan – perempuan yang menari di atas *bawak* berselonjoran, melingkar di tengah ruang rumah gadang. Disini ratapan lebih terasa daripada di halaman rumah. Sambal menepuk – nepuk kaki dan paha semuanya bertangis – tangisan sambil mengucapkan syair – syair tentang biografi si mati. Biasanya ratapan – ratapan ini sulit untuk diberhentikan dan semakin lama semakin tinggi emosinya.

Tiga hari setelah hari kematian penghulu diadakan upacara “*manigo hari*” (meniga hari). Upacara dilakukan pada malam hari setelah sembahyang maghrib. Malam ini hanya diisi dengan pembacaan – pembacaan ayat – ayat suci Al-qur’an dan doa – doa sehingga upacara ini disebut dengan “*malam salawat*”, dan tidak dihidangkan minum atau makan. Tetapi pada hari ketujuh yang disebut dengan “*manujuah hari*”, selain dari pembacaan doa – doa juga diadakan sedekahan dan makan serta minum. Begitu pula untuk upacara dua kali tujuh hari.

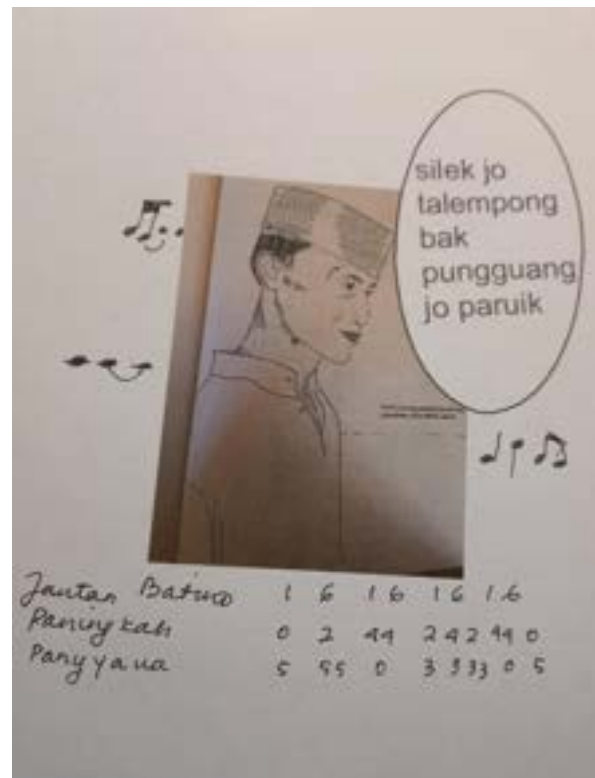
Pada hari ke empat puluh, disebut “*ampek puluah hari*”, upacara lebih ditingkatkan dengan jamuan – jamuan makan dan sembelihan hewan ternak. Biasanya disembelih seekor kambing. Sedangkan untuk seratus hari atau “*saratuih hari*” sembelihan ternak ditukar dengan

kerbau atau sapi. Sembelihan ini tergantung dari bawak yang dipakai untuk menari oleh perempuan – perempuan waktu hari kematian penghulu.

Dari upacara kematian yang telah kita ketahui ini, jelaslah suatu pembauran adat dan agama menjadi satu. Beberapa aturan agama kelihatan sedikit mengalah oleh kekuatan aturan adat yang masih mau dipertahankan.

Simpulan

Uraian pembahasan artikel ini berupa deskripsi musik *talempong* dan *ratok bawak*, merupakan upaya para penulis untuk menawarkan potensi komik sebagai salah satu wahana untuk membantu merawat ingatan terhadap tradisi lisan dalam konteks edukasi budaya Minangkabau. Nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi musik Minangkabau berupa (1)gotong-royong, (2) estetika tradisi, (3) agama, (4) menghormati kematian, (5) adat, (6) menghargai kepemimpinan, (7) mengambil inspirasi dari alam, (8) bahasa lokal. Nilai-nilai karakter tersebut hanyalah beberapa saja dari sejumlah makna yang terkandung dalam kekayaan tradisi. Apabila ada suatu penelitian lanjut melingkupi semua tradisi lisan Nusantara tentunya akan mengemukakan kekayaan pengetahuan yang begitu beragam untuk menguatkan karakter generasi muda. Di masa era globalisasi dan digital saat ini dimana tradisi lisan Nusantara yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia semakin memudar dari ingatan para penonton di masa kini salah satunya eskalasinya disebabkan pandemi yang menerpa seluruh dunia. Wabah yang juga mengakibatkan kesulitan hidup bagi para maestro tradisinya, semakin berjaraknya generasi muda dengan pengetahuan tradisi, menghilangkan panggung-panggung pertunjukan seni dapat menyebabkan pengetahuan ini hilang sama sekali. Cara visual menggunakan komik dapat menjadi suatu upaya agar menarik minat dan perhatian generasi muda dan anak-anak, setidaknya memperkenalkan mereka terhadap kearifan lokal. Music Comics adalah genre komik yang belum sepenuhnya tergarap atau dikembangkan dan ada potensi untuk dikembangkan untuk memperkenalkan berbagai khasanah dan nilai serta makna budaya. Dengan demikian masih ada peluang baru untuk kolaborasi lintas disiplin seni dan peneliti sehingga dapat menambahkan khasanah ekspresi seni baru dan manuskrip komik yang mengangkat kekayaan dan keragaman tradisi Indonesia.



Gambar eksperimen membuat prototipe hasil sketsa goresan tangan Madia Patra Ismar menggunakan data lapangan dari penelitian yang dilakukannya tahun 1996-1998

Daftar Pustaka

- Amran, Amran (2020) *Maintenance Of Form, Meaning, And Function Minangkabau Oral Literature In Dendang Darek On Industrial Era 4.0*, Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Vol. 6 No. 1. April 2020 (65-79)
- Azmi, AK Dt. Bagindo (2021) *Dasar-dasar Adat Minangkabau*, editor Yos Magek Bapayuang dan Dr. Edwar Djamaris St. Palimo, Jakarta, Citra Harta Prima
- Blin-Rolland, A. (2019). Becoming musicomic: Music and Comics in Resonance. *Modern Languages Open*, 1(2), 1-25.
- FreeDMaN, K. (2019). Viewing Comics as education through art. *Lessons Drawn: Essays on the Pedagogy of Comics and Graphic Novels*.
- Bahar, M. (2011). Musik Perunggu Nusantara: Perkembangan Budayanya Di Minangkabau. *Bandung: Bumi Gravika Utama*.

- Bahar, M (2016) *Menyiasati Musik dalam Budaya, Manifestasi Masyarakat Minangkabau Tanah Datar*, Penerbit Kabarita
- Fraser, Jennifer. The Sustainability and Evolution of Talempong: Pluralism in Minangkabau Gong Practices, <https://asia.si.edu/essays/article-fraser/#audio1>
- Ismar, Madia Patra (1998) *Religi Pada Silek dalam Tari Galombang Lintau Di Nagari Lubuk Jantan; Studi Kasus Perwakilan Kecamatan Lintau Buo II Kanagarian Lubuk Jantan Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat* (Skripsi)
- Kartomi, Margaret J. (2017): Sumatra. 24, Padang Panjang, Batipuh, Tanah Datar and Kampung Minang, Matur, West Sumatra. Monash University. Media. <https://doi.org/10.4225/03/5976c-43d1837a>
- Lord, A (2000) *The Singer Of Tales, Second Edition*, Stephen Mitchell & Gregory Nagy, editors, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, London, England
- Oktari, A., Utama, I., & Erlinda, E. (2016). TARI RANTAK BAWAK DARI RITUAL KE SENI PERTUNJUKAN. *KOBA*, 3(2), 9-9. <https://journal.uir.ac.id/index.php/koba/article/view/1356>
- Seno Gumira Ajidarma. (2011). *Panji tengkorak, kebudayaan dalam perbincangan / Seno Gumira Ajidarma*. Jakarta;: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia);.
- Wimbrayardi & Bambang Parmadi (2021), Variabilitas Tangga Nada Talempong Pacik Dalam Konteks Kesenian Tradisi Minangkabau, *MUDRA Jurnal Seni Budaya* Volume 36, Nomor 2, Mei p 135 - 139
- Pudentia (2008) *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*, Jakarta, Asosiasi Tradisi Lisan
- Yulia, Refni, Zulfa & Kaksim (2019) Education Values of Arat Sabulungan Tradition in Matotonan Mentawai, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 178, dalam prosiding 1st International Conference of Innovation in Education (ICoIE 2018)
- <https://www.amazon.com/hEar-Visual-Music-Simon-Shaw-Miller/dp/1409426440>
- <http://www.ijstr.org/paper-references.php?ref=IJSTR-1019-23033>
- <https://asia.si.edu/essays/article-fraser/>

PANDUAN PENYUSUNAN ARTIKEL Jurnal Seni Nasional Cikini

Jurnal Seni Nasional CIKINI menerima artikel Anda secara *Open Journal Systems* (OJS). Artikel yang dikirim ke Jurnal Seni Nasional CIKINI belum pernah dipublikasikan di mana pun dan sedang direview untuk dipublikasikan ke jurnal lain. Silakan penulis mengikuti kriteria publikasi berikut ini.

Pengiriman secara Online/ *Online Submission*

Penulis harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu dan dilanjutkan login. Registrasi dan login diperlukan untuk mengirimkan artikel secara online dan untuk memeriksa status pengiriman saat ini. Silakan mengunjungi tautan OJS Jurnal Seni Nasional CIKINI di jurnalcikini.ikj.ac.id dan kunjungi menu **Author Guideline**.

Registrasi Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/user/register>

Login Tautan: <https://jurnalcikini.ikj.ac.id/index.php/jurnalcikini/login>

Syarat Umum Penulisan Jurnal Cikini:

1. Artikel yang dikirimkan harus merupakan karya penulis sendiri, bukan hasil plagiarisme, dan belum pernah dipublikasikan di jurnal lain.
2. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa tulisan yang diterbitkan adalah hasil plagiarisme tanpa sepengetahuan Jurnal Seni Nasional CIKINI, maka penulis bertanggung jawab penuh atas segala sanksi yang dijatuhkan kepada penulis.
3. Artikel yang dikirimkan harus berupa jurnal penelitian/kajian yang berkaitan dengan seni budaya, silahkan menuju lama Focus and Scope pada tautan jurnal.
4. Jurnal Seni Nasional CIKINI, hanya menerima tulisan dalam bentuk *softcopy* yang dikirim melalui sistem OJS.

Bahasa:

1. Artikel dapat ditulis dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.
2. Jika artikel ditulis dalam bahasa Indonesia, harus mengikuti kaidah Ejaan yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).
3. Jika artikel ditulis dalam bahasa Inggris, silakan mengikuti ejaan menurut American English.

Panjang Artikel

1. Panjang artikel sebaiknya antara 15 sampai 20 halaman kertas ukuran A4; tidak termasuk Abstrak, Kata Kunci, dan Bibliografi. Artikel diketik dalam font Times New Roman, 12 poin, dengan spasi antarbaris 1,5 dalam format Microsoft Word (.doc atau docx).
2. Margins 2,5 atas dan bawah.

Sistematika Penulisan

Artikel tersusun atas Judul; nama penulis beserta institusi dan alamat email; Abstrak (dalam bahasa Indonesia dan terjemahan dalam Bahasa Inggris); kata kunci; konten artikel (Pendahuluan, Pembahasan, dan Simpulan); Daftar Referensi/Bibliografi; serta sertakan Biografi Penulis.

Judul

Judul harus ringkas dan informatif, maksimum terdiri atas 15 kata.

Abstrak/Abstract

Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan diterjemahkan dalam bahasa Inggris, format font Times New Roman/ Calibri, 10 pt, spasi tunggal. Abstrak disusun ringkas dan faktual tidak lebih dari 150 kata. Abstrak harus menyatakan secara singkat tujuan penelitian, hasil utama, dan kesimpulan utama. Abstrak bukan merupakan ringkasan, tetapi lebih mengungkapkan inti dari penelitian yang disajikan dalam tulisan/artikel. Kata kunci disusun berdasarkan urutan alfabet dan diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris, terdiri atas 3-5 kata.

Ilustrasi, Foto, Tabel, Skema, Diagram

Ilustrasi, foto, Tabel, Skema, Diagram sebaiknya dikirimkan secara terpisah dalam format JPEG ukuran 300 DPI, dan dilengkapi keterangan/*caption* serta sumber.

Biografi Penulis

Sertakan biografi penulis sekitar 2-5 kalimat di akhir artikel.

Cetak Miring

1. Judul buku dan nama jurnal harus dicetak miring.
2. Semua kata asing harus dicetak miring.
3. Nama diri tidak perlu dicetak miring meskipun dalam bahasa asing.

Singkatan

1. Penulis tidak disarankan menggunakan singkatan, seperti (dst, dll), sebaiknya ditulis secara utuh, yaitu (dan seterusnya; dan lain-lain).
2. Penulisan singkatan, seperti LIPI, Kemendikbud, LSM, TNI digunakan apabila muncul lebih dari satu kali. Namun, pada penulisan pertama harus ditulis secara lengkap dengan menambahkan singkatannya. Sebagai contoh, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI)

Bibliografi/Referensi/Daftar Pustaka

1. Sumber yang dicantumkan hanya yang dikutip dalam teks. Pengutipan sumber menggunakan sistem APA (*American Psychological Association*).
2. Sumber rujukan minimal berupa pustaka terbitan 10 tahun terakhir. Rujukan diutamakan berupa sumber primer, seperti artikel, buku, laporan penelitian atau jenis publikasi lain yang dirujuk dalam badan manuskrip.

Contoh:**BUKU**

Nama Belakang penulis, Nama Depan. (Tahun Publikasi). *Judul Buku: Subjudul*. Kota Terbit: Penerbit.

Buku dengan pengarang tunggal

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku dengan dua pengarang

Calfee, R. C., & Valencia, R. R. (1991). *APA guide to preparing manuscripts for journal publication*.

Washington, DC: American Psychological Association.

Buku yang diedit dengan penulis atau penulis

Plath, S. (2000). *The unabridged journals*. K. V. Kukil (Ed.). New York, NY: Anchor.

Buku oleh Editor/Anonim

Duncan, G. J., & Brooks-Gunn, J. (Eds.). (1997). *Consequences of growing up poor*. New York, NY: Russell Sage Foundation.

Artikel Jurnal atau Book Chapter

Author, A. A., & Author, B. B. (Tahun Terbit). Judul Artikel . In A. A. Editor & B. B. Editor (Eds.), *Judul Buku* (halaman). Kota: Penerbit.

O'Neil, J. M., & Egan, J. (1992). Men's and women's gender role journeys: A metaphor for healing, transition, and transformation. In B. R. Wainrib (Ed.), *Gender issues across the life cycle* (pp. 107-123). New York, NY: Springer.

Bujono, B. (2020). Setelah yang Terserak Dikumpulkan: Sejarah Seni Rupa Indonesia. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 6(1), 7 - 14. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v6i1.89>

Buku dalam Volume

Wiener, P. (Ed.). (1973). *Dictionary of the history of ideas* (Vols. 1-4). New York, NY: Scribner's.

Webpage atau Konten Online

Author, A. A. & Author B. B. (Date of publication). Title of page [Format description when necessary]. Retrieved from <https://www.someaddress.com/full/url/>

Eco, U. (2015). How to write a thesis [PDF file]. (Farina C. M. & Farina F., Trans.) Retrieved from https://www.researchgate.net/...How_to_write_a_thesis/.../Umberto+Eco-How+to+Write+... (Original work published 1977). (Diakses/diunduh pada hari, tanggal/bulan/tahun/ pada pukul: ...WIB/WITA/WIT

Artikel Online

Brownlie, D. (2007). Toward effective poster presentations: An annotated bibliography. *European Journal of Marketing*, 41, 1245-1283. doi:10.1108/03090560710821161

Kenneth, I. A. (2000). A Buddhist response to the nature of human rights. *Journal of Buddhist Ethics*, 8. Retrieved from <https://www.cac.psu.edu/jbe/twocont.html>

Abstrak

Paterson, P. (2008). How well do young offenders with Asperger Syndrome cope in custody?: Two prison case studies [Abstract]. *British Journal of Learning Disabilities*, 36(1), 54-58.

Video dalam Youtube

Author, A. A. [Screen name]. (tanggal, bulan, tahun). *Judul Video* [Video file]. Diakses melalui <https://www.someaddress.com/full/url/>.

Makalah Seminar, Tesis, dan Manuskrip yang belum diterbitkan

Hoed, Benny H. (2013). "Semiotik Disiplin Yang Terbuka" [Makalah Seminar Nasional, Semiotik, Pragmatik, dan Budaya, Depok, 30 Mei 2013].

Hasil Wawancara

Wawancara: sertakan semua nama-nama yang diwawancarai dan disertkna usia di dalam kurung (usia tahun), tempat serta tanggal wawancara.

Wawancara dengan Peter Carey (70 tahun), Bintaro, 10 Mei 2020.

Catatan Kaki dan Referensi

1. Letakkan nomor catatan kaki sesudah tanda baca.
2. Referensi yang mengacu pada satu pada satu atau dua tulisan ditempatkan dalam kurung teks (...)
3. Lebih dari satu tulisan oleh penulis yang sama dipisahkan dengan tanda koma (Jones, 1998: 66, 2013:23, 2017: 55).
4. Tulisan yang belum terbit sebaiknya ditambah keterangan 'akan terbit'.

Bagi penulis yang menggunakan Mendeley dalam menuliskan daftar pustaka atau bibliografi serta sitasi, dapat digunakan cara sebagai berikut ini: (1) Jalankan Mendeley Desktop, (2) Klik menu Tools >> Install Microsoft Office Plugin, (3) Jalankan Microsoft Office Word, lalu buka bagian Tab *References* dan akan muncul toolbar Mendeley, (4) Buka dokumen yang akan diberikan sitasi, (5) Mulai memberikan sitasi dengan klik toolbar "Insert Citation", ketikkan nama referensi pada jendela kecil yang muncul atau klik "Go to Mendeley", (6) Lanjutkan dengan memilih referensi yang dikutip, klik "Cite" pada toolbar Mendeley, (7) Lihat kembali pada Microsoft Office Anda, secara otomatis referensi sudah ditambahkan, (8) Untuk menambahkan bibliografi atau daftar pustaka, klik "Insert Bibliography" pada toolbar Microsoft Office, dan (9) Selesai.

Apabila mengalami kendala berupa kerusakan sistem OJS dan sebagainya, silakan menghubungi redaksi melalui email jurnalcikini@ikj.ac.id. Jurnal Seni Nasional CIKINI hanya menerima artikel dalam bentuk *softcopy*.

A few days later ...

USAHA
PENERBIT
HARRIS
MEDAN

Hamlet dalam Komik: Enam Kasus Intermediasi
Seno Gumira Ajidarma

Jejak Gaya Ilustrasi Hergé dalam Komik dan Seni Visual di Indonesia
Bambang Tri Rahadian

Gerakan "Tjergam Medan" dalam Wacana "Kepribadian Nasional"
Iwan Gunawan

Gambar Tangan Gua Prasejarah
R. Cecep Eka Permana

Representasi Suara Para Guru sebagai Kelompok Subaltern dalam
Komik "The Real Lesson"
Samuel Christian

Potensi Komik untuk Edukasi Pengetahuan Kekayaan Tradisi Lisan
Minangkabau Studi Kasus Musik Talempong dan Dendang Ratok
Zulfa, Madia Patra Ismar, Anusirwan, Arison Ibnur, Wili Sandra

Kelwor

mentari menantu
OR N
TO BE



Institut
Kesenian
Jakarta

QUESTION.

Riset, Inovasi, dan PKM - Institut Kesenian Jakarta
Gedung Rektorat Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya No. 73
Telp/Fax : 021 230 6106
e-mail : jurnalcikini@ikj.ac.id

WHETHER 'TIS
NOBLER IN THE

THE GIGLES AND
ARROWS OF
TRAGEDIOUS
FORTUNE...

ALAA.. KARANG TARUNA AJA DIPKIRIN.
KEGIATANNYA AJA CUMAN AGUSTUSAN

BUKAN...
BUKAN... YAT



9 772580 286006

CUKLIP BU... AKU AKAN
SEGERA TIDUR.