

Komik Mahabharata Karya Gun Gun dan Identitas Bali

I Wayan Nuriarta
Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
email: iwayannuriarta@gmail.com

Abstrak

Tulisan ini dibuat untuk membaca tanda visual dan tanda verbal yang terdapat pada komik Mahabharata karya Gun Gun. Pembacaan terhadap tanda tersebut akan digunakan untuk mendeskripsikan teks visual dan teks verbal komik sebagai identitas budaya Bali. Dari sejumlah 18 buku komik yang diobservasi, komik Gun Gun dalam cerita Aswamedha Parwa dipilih dalam pembahasan ini karena pada Parwa ini bercerita tentang kehidupan setelah perang Bharatayudha yang sarat akan makna yadnya dan kesucian jagat. Dalam komik termuat identitas Bali. Komik karya Gun Gun terungkap bahwa ada persoalan politik identitas budaya Bali dihadirkan. Komik adalah media komunikasi yang populer, tetapi yang paling sedikit diperbincangkan sebagai suatu gejala kebudayaan. Komik Mahabharata karya Gun Gun pada tampilan visual dan cara tokoh berbicara dalam balon kata menunjukkan adanya politik identitas. Identitas mendapatkan sebuah perumusan sebagai suatu produksi, bukan esensi yang tetap dan menetap. Dengan begitu identitas selalu berproses, selalu membentuk, di dalam sebagai representasi. Ini juga berarti bahwa otoritas dalam keaslian identitas dalam konsep “identitas kultural”, identitas merupakan konstruksi. Identitas hanya bisa ditandai dengan perbedaan, sebagai suatu bentuk representasi dalam sistem simbolik maupun sosial untuk melihat dirinya sendiri. Tampilan secara visual simbolik, komik Mahabharata karya Gun Gun menghadirkan arsitektur yang menunjukkan representasi bangunan Bali. Dialog-dialog dengan bahasa Indonesia juga diisi dengan selipan-selipan bahasa Bali.

Kata Kunci: *komik Mahabharata, identitas budaya Bali, kajian budaya*

PENDAHULUAN

Buku komik merupakan sesuatu yang populer di masyarakat. Dalam Ensiklopedi Indonesia, komik diartikan sebagai cerita berupa rangkaian gambar yang terpisah-pisah, tetapi berkaitan dalam isi; dapat dilengkapi dengan ataupun tanpa naskah. Komik biasanya berupa rangkaian gambar dan dilengkapi dengan teks, yaitu narasi yang berfungsi sebagai penjelasan dialog. Penggunaan gambar dan teks yang berupa narasi memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas sehingga komik bisa digunakan sebagai media penyampaian pesan yang efektif. Sebagai media komunikasi yang populer, komik paling sedikit diperbincangkan sebagai suatu gejala kebudayaan.

Dengan kata lain, sejarah komik di Indonesia sudah terbentang selama 70 tahun lebih. Namun, dalam kurun waktu itu, terlalu sedikit karya ilmiah yang mengkaji komik Indonesia. Meski sejak tahun '80-an terdapat sejumlah kajian ilmiah, tetap belum sebanding dengan keberadaan komik Indonesia itu sebagai gejala kebudayaan. Komik Indonesia yang menarik untuk dibongkar secara tuntas adalah komik Mahabharata karya Gun-Gun karena peluangnya untuk memberi bahan perbincangan ke berbagai arah.

Cerita Mahabharata yang bersumber dari India telah diterjemahkan ke dalam bahasa rupa komik. Apakah komik dengan identitas Bali masih bisa dimunculkan? Serta dengan keberadaan komik hari ini yang cenderung mengarah pada komik Manga Jepang. Atas dua persoalan tersebut, Gun Gun tetap dapat menunjukkan komik yang dibuatnya sebagai 'komik Bali'. Ada persoalan identitas yang diperjuangkan dalam cerita komik wayang 18 Parwa karya Gun Gun. Identitas tersebut dihadirkan secara visual dan verbal yang dapat diamati dengan jelas. Keterbacaan atas identitas bisa dijelaskan dengan mendeskripsikan identitas formal komik yang merupakan identitas terhadap dirinya sendiri (komik Gun Gun) dan identitas substansial yang menunjukkan identitasnya jika dibandingkan dengan komik lain (bukan Komik Mahabharata Gun Gun).

Dunia pewayangan begitu luas sehingga setiap orang dapat mengambil manfaat darinya sesuai dengan tingkat kemampuan dan minatnya. Implikasi filsafat dari suatu lakon dapat dirasakan oleh cendikiawan, para penganut kebatinan mulai meminati dunia mistik, atau kaum wanita meneladani Srikandi dan Subadra, para istri Arjuna. Demikian pula anak-anak, mereka menyukai adegan perang.

PEMBAHASAN

Aswamedha Parwa adalah salah satu cerita dalam 18 komik wayang yang dibuat oleh Gun Gun yang menceritakan upacara Aswamedha setelah perang Bharatayudha. Buku komik ini adalah seri ke-14. Diterbitkan oleh ESBE buku yang beralamat di Jl. Padma 30, Penatih, Denpasar Timur. Sampul buku komik dibuat berwarna, tetapi cerita dalam gambar ilustrasi pada isi buku dibuat dengan hitam putih. Panel-panel komik secara umum dibuat dengan bentuk persegi panjang, ada dua panel untuk tiap halaman dalam mengilustrasikan tiap adegan cerita Aswamedha Parwa. Cerita ini disampaikan pada baris komik sampai 118 halaman. Komik Gun Gun menjadi salah satu wujud kebudayaan dalam perkembangan komik Bali maupun komik Indonesia.

Adapun pertumbuhan komik Bali ataupun Indonesia sendiri juga terhubungkan dengan momen-momen pertumbuhan komik di berbagai belahan bumi. Para pelopor komik Indonesia misalnya, tidak akan pernah membuat komik seperti yang telah mereka hasilkan tanpa mempelajari gagasan, cara bertutur, dan tentu juga teknik menggambar dari berbagai macam komik yang memasuki Indonesia. Komik karya Gun Gun ini memiliki bentuk negosiasi dalam pertarungan ideologi di wilayah komik, dengan hasil yang menunjukkan suatu kepercayaan diri, karena bentuk yang memperlihatkan kemandirian dalam identitas.

Komik adalah sebuah bahasa, perbendaharaannya adalah segenap kemampuan simbol visual, termasuk kemampuan untuk menjadikannya gambar realis. Jantung sebuah komik terletak di antara panel-panelnya, tempat imajinasi pembaca membuat gambar-gambar yang diam menjadi hidup. Sebuah proses yang mungkin diukur, digolong-golongkan, dan bahkan dapat diatur—meskipun akan tetap saja misterius dalam caranya melukiskan gambar-gambar kejiwaan. Dalam pengendalian pada

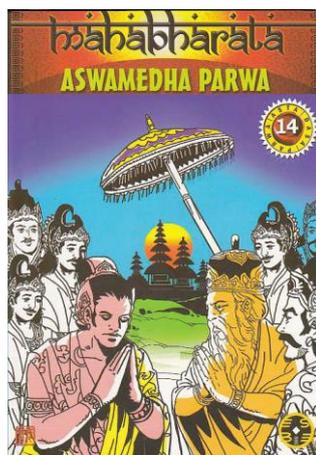
sekuen visual, komik menggantikan waktu dengan ruang, meskipun tidak ada yang tampak tertukar dan waktu mengalir melalui komik dengan berbagai cara.

Melalui gambar yang cukup diserap dengan satu indra, komik merepresentasikan semua indra, dan melalui karakter garis-garis itu komik Mahabharata karya Gun Gun merepresentasikan dunia emosi yang tak terlihat. Seperti media lain, komik hanyalah sebuah gagasan sederhana, dalam pencarian aplikasi yang kompleks. Komik masih juga direndahkan sebagai bukan seni oleh kearifan konvensional. Suatu status yang berusaha diperangi meskipun banyak juga dalam komunitas itu yang menikmatinya. Dengan kehadiran komik wayang karya Gun Gun, posisi komik dapat dipandang sebagai sebuah karya 'tinggi' hari ini. Perjuangan identitas yang bisa kita baca dari Komik Mahabharata cerita Aswamedha Parwa karya Gun Gun adalah adanya kehadiran tokoh yang menggambarkan wujud realistik yang sangat berbeda dari tokoh wayang yang selama ini kita kenal. Wayang sebagai simbol tokoh pada wayang kulit jelas hadir dalam wujudnya yang pipih dan datar.

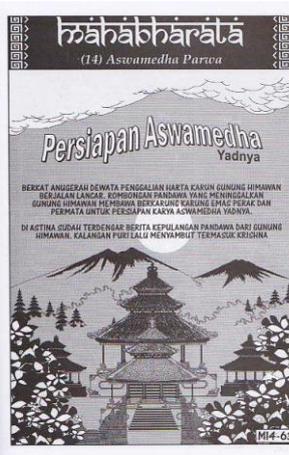
Pada penggambaran tokoh-tokoh dalam komik Mahabharata cerita Aswamedha Parwa, tiap tokoh digambarkan dengan bentuk manusia dalam kemiripan wujud manusia tiga dimensi. Latar belakang cerita digambarkan dengan sangat memperhatikan kebudayaan Bali. Representasi visual latar cerita sangat tampak kebudayaan Bali dengan adanya penggambaran *wantilan* (gambar 1b) yang merupakan bangunan khas Bali dan juga pura (pada gambar 1c) sebagai tempat ibadah umat Hindu di Bali pada halaman 1, halaman 8, halaman 17, halaman 18, halaman 19, halaman 29, halaman 42, halaman 48, halaman 53, halaman 57, halaman 58, halaman 60, halaman 63, halaman 71, halaman 77, halaman 83, halaman 87, halaman 102, halaman 109, halaman 111, halaman 116, halaman 117 dan halaman 118. Contoh penggambaran tersebut dapat kita lihat pada gambar di bawah.

Dengan adanya latar belakang *wantilan* dan pura dalam panel yang menjelaskan cerita Aswamedha Parwa dalam cerita komik Mahabharata merupakan bentuk perjuangan atas identitas Bali dalam cerita ini. Tampilan visual akan memberikan makna bahwa cerita ke-Bali-an sangat kuat dihadirkan. Narasi Aswamedha Parwa

dengan membawa budaya Bali akan memberikan pandangan bagi pembaca yang sasaran utamanya adalah masyarakat Bali. Masyarakat yang beragama Hindu akan memiliki ketertarikan emosional tersendiri dalam membaca, mengamati serta memahami isi cerita. Unsur emosional yang dibangun akan membuat pembaca semakin larut dalam berbagai adegan cerita yang memiliki pesan filosofi yang kuat tentang Dharma atau ajaran kebenaran. Melalui tampilan visual tersebut, strategi penyampaian pesan akan lebih dinikmati pembaca. Pesan akan tersampaikan dengan lebih efektif.



Gambar 1a. Cover Komik



Gambar 1b. Wantilan



Gambar 1c. Pura

Ciri identitas pada komik Aswamedha Parwa ini tidak saja ditunjukkan dari pemilihan latar belakang yang menghadirkan *wantilan* dan *pura*, tetapi komik ini juga menghadirkan kata-kata yang merupakan tanda orang Bali. Kata-kata tersebut ditunjukkan pada percakapan para tokoh. Kata-kata dengan ciri identitas Bali tersebut terbaca pada balon kata komik ataupun sebagai penjelasan peristiwa tertentu. Kata-kata tersebut seperti kata *Kerahayuan Jagat* pada halaman 4 yang dituliskan “Upacara untuk Kerahayuan Jagat, ini pernah dilakukan Ramawijaya dan Sang Bharata”. Kata itu menunjukkan makna supaya terjadi keselamatan dunia. Pada halaman yang sama juga terdapat kata *arta brana*. Dalam kalimat dijelaskan; “Jangan Khawatir! Datanglah kalian ke Gunung Himawan, di sana ada sisa *arta brana* para pandita yang dulu melakukan yadnya!”. *Arta berana* berarti kekayaan yang berupa harta benda. Halaman yang lainnya yaitu pada halaman 8 dihadirkan kata *Muput*. Dalam penggalan kalimatnya berbunyi “..., namun ia tetap ingin agar Rsi Wraspati *Muput* Aswamedha Yadnya yang dilaksanakan. ...”. *Muput* diartikan

sebagai melaksanakan tugas menyelesaikan upacara suci untuk kedamaian dan keselamatan dunia. Selanjutnya contoh yang lain pada halaman penutup 118 terdapat kalimat '*Ngastitiang*', dalam kalimat; "*Para Pandita dengan khusuk menguncarkan mantra, menghaturkan puja puji ngastitiang yadnya berjalan sekala niskala*". *Ngastitiang* berarti mendoakan secara tulus ikhlas supaya upacara berjalan dengan lancar (gambar 2).



Gambar 2. Kata yang menunjukkan identitas Bali "Ngastitiang"

Dengan membaca teks visual yang menunjukkan bangunan dengan ciri identitas budaya Bali dan teks verbal yang berupa kata-kata khas Bali, maka dapat dimaknai bahwa peristiwa Aswamedha Parwa ini adalah kisah atau peristiwa yang berlangsung ada di Bali. Upacara besar dilaksanakan setelah perang besar selesai. Perang Bharatayudha yang telah menimbulkan banyak kematian. Bali yang identik dengan upacara keagamaan untuk menjaga keseimbangan alam supaya masyarakat hidup secara tentram dan *rahayu* terepresentasikan dalam komik ini, atau sebaliknya.

PENUTUP

Komik Mahabharata cerita Aswamedha Parwa karya Gun Gun adalah sebuah karya komunikasi visual yang mempertemukan budaya populer komik dengan cerita yang memiliki ajaran luhur tentang filosofi Dharma melawan Adharma. Dalam tiap panel-panel komik menjelaskan alur cerita upacara Aswamedha dengan menunjukkan visualisasi identitas budaya Bali. Tanda-tanda secara visual yang menunjukkan identitas budaya Bali diperlihatkan dengan penggambaran bentuk bangunan *wantilan* dan pura dengan meru bertumpang. Selain latar belakang gambar tersebut,

identitas ke-Bali-an juga ditunjukkan dengan kata yang diucapkan oleh tokoh dalam cerita. Kata-kata tersebut seperti *kerahayuan jagat*, *arta brana*, *muput*, dan juga kata *ngastitiang*.

DAFTAR PUSTAKA

Ajidarma, Seno Gumira. (2021). *Ngobrolin Komik*. Yogyakarta :Pabrik Tulisan

_____ (2011). *Panji Tengkorak, Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Kaelan. 20015. *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Filsafat*. Yogyakarta:Paradigma.

McCloud, Scott. (2007). *Memahami Komik, Rahasia Ber cerita Dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia.

Moleong, Lexy J. (2001). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nuriarta, I. W., & Bayu Artha, I. G. A. I. (2017). Bahasa Rupa Kartun Konpopilan Pada Koran Kompas Tahun 2016. *Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Institut Seni Indonesia Denpasar*, 5. Retrieved from <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/191>

Piliang, Yasraf Amir. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung : Matahari

Suseno, Franz M. (1992). *Filsafat sebagai Ilmu Kritis*. Yogyakarta: Kanisius