

KEBUDAYAAN LOKAL DALAM KOMIK *SUPERHERO* INDONESIA

Rendya Adi Kurniawan

UPN Sebelas Maret Surakarta

mydiabloisred@gmail.com

Abstrak

Komik merupakan suatu bacaan yang populer di Indonesia. Terdapat beragam *genre* komik yang dapat kita nikmati. Mulai komik dalam *genre* wayang, silat, roman remaja sampai komik dengan *genre superhero*. Komik *superhero* Indonesia sendiri sudah mulai berkembang, hingga saat ini komik *superhero* Indonesia menjadi populer di masyarakat. Beberapa diantaranya adalah Sri Asih karya Kosasih, Gundala karya Hasmi, hingga yang terbaru adalah *Volt* karya Marcelino Lefrant. Terlepas dari nama-nama besar komikus pada eranya, kini komikus-komikus muda mulai bermunculan. Berbagai *genre* pun kembali dimunculkan. Namun tetap yang menonjol adalah *genre superhero*. Namun dibalik banyaknya bentuk komik *superhero* yang tak bisa diragukan lagi, sangat terpengaruh oleh gaya Barat dan Jepang, terdapat satu kesamaan yang coba diangkat oleh komikus-komikus muda ini, yaitu kebudayaan lokal. Penelitian ini akan mencoba mengaplikasikan metodologi visual dari Gillian Rose untuk melihat hubungan antara kebudayaan lokal dengan komik *superhero* Indonesia.

Kata kunci: komik, *superhero* Indonesia, kebudayaan lokal, metodologi visual

Pendahuluan

Komik mempunyai sejarah panjang di Indonesia dan merupakan suatu media komunikasi yang cukup populer di Indonesia. Hal itu bisa kita lihat dari fakta bahwa sejarah komik Indonesia yang sudah terentang selama 70 tahun lebih dimulai dari komik Put-On yang muncul pada tahun 1931 dan hingga kini muncul komik yang terbit secara digital di media sosial.

Topik dari penelitian ini bisa dianggap cukup berguna karena komik mempunyai sejarah panjang di Indonesia. Namun kajian tentang komik Indonesia sangatlah sedikit. Hal ini merupakan suatu kontradiksi, karena komik adalah suatu media komunikasi yang cukup populer di Indonesia. Hal ini bisa kita lihat dari fakta bahwa sejarah komik Indonesia yang sudah terentang selama 70 tahun lebih namun hanya sedikit karya ilmiah yang mengkaji komik Indonesia (Ajidarma, 2011:2). Berangkat dari hal itulah, maka penelitian ini berguna untuk menambah wawasan kita dalam kajian tentang komik Indonesia.

Penelitian ini menitik beratkan tentang unsur kebudayaan Indonesia yang banyak muncul dalam komik *superhero* Indonesia. Penelitian ini mencoba menerangkan bagaimana unsur lokal tersebut bisa masuk ke dalam komik dan apa yang mendasari komikus Indonesia untuk memasukkan unsur kebudayaan lokal tersebut ke dalam

komiknya. Penelitian ini nantinya dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai bentuk acuan bagi penelitian-penelitian lain tentang komik *superhero* Indonesia.

Pengumpulan Data

Komik *superhero* adalah salah satu *genre* komik yang cukup berkembang di dunia, termasuk di Indonesia. Komik *superhero* adalah sebuah komik yang menceritakan perjalanan seorang *superhero* atau lebih, dalam menjalankan misinya memperjuangkan nilai-nilai kebaikan bagi kepentingan umum. Karena dalam penelitian ini difokuskan pada komik *superhero* Indonesia, maka yang akan menjadi bahan penelitian adalah komik-komik *superhero* yang berasal dari Indonesia.

Komik *genre* ini mulai berkembang pada era tahun 50an. “[...], misalnya Sri Asih. Komik yang diterbitkan sejak tahun 1954, [...], melukiskan petualangan perempuan super [...] dan dianggap sebagai komik Indonesia pertama.” (Bonneff, 2008:24). Bila komik Sri Asih ciptaan Kosasih ini dijadikan patokan bagi awal pertumbuhan komik Indonesia, maka tak salah bila Sri Asih juga dikatakan sebagai pelopor munculnya komik dengan *genre superhero*.

Superhero Indonesia adalah tokoh komik pahlawan super yang diciptakan dan diterbitkan di Indonesia. Secara umum, *superhero* bisa diartikan sebagai pahlawan super. Artinya adalah karakter yang mempunyai kekuatan super, dan memanfaatkan kekuatan tersebut untuk menolong yang membutuhkan. Namun, menurut Peter Coogan dalam artikelnya yang berjudul “*The Definition of Superhero*” (2007), karakter tersebut layak dianggap sebagai seorang *superhero* jika memenuhi beberapa kriteria. Menurut Coogan, “*a superhero is “a heroic character” with a mission, super powers and a specific, recognizable identity*” (Coogan, 2007:21). Dalam Bahasa Indonesia dapat diterjemahkan sebagai misi, kekuatan dan identitas yang spesifik dan mudah dikenali.

Secara garis besar definisi *superhero* Indonesia adalah karakter pahlawan yang memiliki misi untuk melindungi kepentingan orang banyak dan tanpa pamrih, memiliki kekuatan super, memiliki identitas rahasia untuk melindungi jati dirinya serta merupakan hasil kreasi asli dari Indonesia.

Adapun contoh komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik Nusantaranger dan komik Titisan Gatotkaca. Pemilihan tersebut berdasarkan satu alasan pokok yaitu komik Nusantaranger dan Titisan Gatotkaca merupakan dua komik yang mengedepankan penggunaan kebudayaan lokal sebagai ide besar untuk mengerjakan konsep cerita dan desain karakternya. Bila komik Nusantaranger menggunakan kebudayaan lokal dari berbagai daerah di Nusantara yang kemudian dijadikan satu dalam komik tersebut, maka komik Titisan Gatotkaca memilih menggunakan kebudayaan lokal yang lebih spesifik, yaitu wayang.

Dalam penelitian ini, akan digunakan pendekatan *visual methodologies* dari Gillian Rose (2001). Metode ini dipilih setelah menelaah dalam penelitian visual, penelitian visual dibagi menjadi tiga sudut pandang area yang dapat diambil oleh peneliti. Ketiga sudut pandang tersebut adalah *the site of the production of an image, the site of image itself*, dan *site where it is seen by various audience*. Jika diterjemahkan dalam penelitian

ini maka yang dimaksud adalah sisi produksi komik *superhero* Indonesia, sisi komik *superhero* Indonesia itu sendiri dan sisi masyarakat yang mengkonsumsi komik tersebut.

Munculnya kebudayaan nasional dalam komik *superhero* di Indonesia sangat dipengaruhi oleh bagaimana kondisi sosial, budaya, politik dan ekonomi masyarakat pada waktu itu. Jadi, *the site of the production of a comic* dan *the site of comic itself* sangat dipengaruhi oleh *the site where it is seen by various audience*. Hal itu menyebabkan teori metodologi visual dari Gillian Rose menjadi teori besar dalam penelitian ini.

Dari sudut pandang komik itu sendiri, komik dapat dikaji secara tekstual dan kontekstual. Dalam penelitian ini, komik akan dikaji secara kontekstual, menggunakan persepektif komik menurut Will Eisner. Ia mengungkapkan bahwa komik merupakan media tutur. Dalam media tutur tersebut, terdiri dari elemen visual dan elemen non-visual. (Eisner, 1985: 139-146). Elemen non-visual adalah elemen yang tak terlihat oleh mata, namun tetap menjadi koridor yang menjaga struktur visual agar tidak terlepas dari cerita atau pesan yang akan disampaikan. Sedangkan elemen visual adalah elemen yang terlihat oleh mata, yang berfungsi untuk memvisualisasikan cerita berdasarkan unsur non-visual. (Mataram, 2015: 15).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kajian pustaka melalui website resmi komik Nusantaranger yaitu di www.nusantaranger.com dan melakukan wawancara dengan *story writer* dari komik Titisan Gatotkaca, yaitu Febrian Eryanto. Dalam wawancara, diperlukan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada narasumber. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terdapat pada daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Daftar pertanyaan tersebut memuat pertanyaan-pertanyaan yang dikembangkan dari pertanyaan penelitian tentang kebudayaan lokal dalam komik *superhero* Indonesia.

Temuan dan Pembahasan

Munculnya komik *superhero* di Indonesia sangat dipengaruhi oleh terutama kondisi sosial dan budaya masyarakat pada waktu itu. Jadi, *the site of the production of a comic* dan *the site of comic itself* sangat dipengaruhi oleh *the site where it is seen by various audience*. Kekuatan *audience* menjadi semacam penggerak arah kemana komik *superhero* ini akan dibawa.

Sekitar tahun '70-an, komik Indonesia mengalami puncak kejayaan. Namun setelah itu mengalami kemerosotan dengan minimnya jumlah komik karya komikus lokal yang diterbitkan dan dikonsumsi secara massal. Komik Indonesia terpuruk, kalah bersaing dengan komik-komik dari luar negeri seperti Jepang, Korea, Hong Kong dan Amerika. Peredaran komik-komik impor ini tentu akan berpengaruh terhadap pola pikir pembacanya, terutama *manga* yang merupakan sebutan untuk komik Jepang yang sangat digemari oleh sebagian besar remaja, sehingga apa yang disebut sebagai identitas bangsa mulai berkurang.

Banyak komikus muda mulai terpengaruh dengan gaya *manga* Jepang. Banyak diantara mereka akhirnya mulai membuat komik dengan gaya Jepang tanpa menggunakan kebudayaan lokal sebagai inspirasi dari komik mereka. Komik-komik

Indonesia justru sangat berbau Jepang. Suatu pergeseran kebudayaan yang justru dapat menyebabkan hilangnya unsur kebudayaan lokal dalam komik.

Hal ini tentunya juga dipengaruhi oleh minat pasar terhadap komik. Komik merupakan suatu hasil kebudayaan manusia yang berasal dari pengamatan fenomena budaya. Jadi bukan suatu yang mustahil jika komik memuat berbagai macam kebudayaan. Hal itu juga tentunya terjadi pada komik-komik terjemahan yang secara tidak langsung memuat nilai-nilai kebudayaan yang dianut oleh komikusnya, yang kadang justru tidaklah sesuai dengan nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Jika hal ini dibiarkan tanpa ada tindakan pencegahan, maka lama-kelamaan nilai-nilai kebudayaan asing itu akan terserap oleh pembaca dan akan mempengaruhi pola pikir serta perilakunya. Pembaca yang sudah terbiasa dengan gaya komik Jepang akan lebih memilih membaca komik dengan gaya Jepang, walaupun di dalamnya sangat minim terdapat kebudayaan lokal.

Memasuki tahun 2014, para seniman muda komik Indonesia yang peduli mulai memasukkan nilai-nilai budaya lokal dalam komik mereka, dengan mengadaptasi gaya *manga* yang diminati oleh para remaja. Beberapa komik yang mengusung nilai-nilai budaya lokal adalah Nusantaranger dan Titisan Gatotkaca. Kedua komik ini berani mencampur dan menampilkan produk budaya Nusantara di dalam komiknya, seperti rumah adat tiap daerah di Indonesia, kendaraan, hingga tokoh-tokoh yang ada dalam cerita rakyat. Ia juga memasukkan proses inkulturasi kebudayaan Jepang ke dalam komiknya, namun hanya sebatas pada elemen-elemen visualnya saja.

Kedua komik ini dapat dikatakan sebagai penanda perubahan kebudayaan karena merupakan suatu hasil dari perubahan dinamika komik Indonesia dan pembacanya. Perubahan kebudayaan melalui proses inkulturasi dalam kedua komik ini sangatlah penting untuk mendongkrak penjualan komik Indonesia agar bisa bersaing dengan komik terjemahan. Selain itu proses inkulturasi ini penting karena mengenalkan kembali kebudayaan lokal sebagai potensi lokal dalam berkomik.

Komik juga dianggap merupakan suatu produk budaya yang dapat membawa nilai-nilai kebudayaan yang dianut oleh komikusnya. Dalam hal ini adalah kebudayaan lokal Indonesia. Dalam metodologi visual, bagaimana bentuk kebudayaan lokal yang nampak dalam komik tersebut ditinjau dari *the site of an image itself*.

Dalam penelitian ini ditemukan suatu analisis bahwa kebudayaan lokal bisa masuk ke dalam komik *superhero* melalui bentuknya yang diadaptasi dari wayang dan kebudayaan lokal lainnya. Segala hal tentang wayang bisa dimasukkan ke dalam komik, mulai dari nama tokoh, karakteristik tokoh maupun cerita wayang dimana tokoh tersebut berasal. Wayang sering dimasukkan ke dalam komik karena tingkat kepopulerannya di masyarakat. Tokoh-tokohnya yang heroik dan mitologi-mitologi yang melingkupinya seakan menjadi sumber inspirasi bagi komikus maupun daya tarik tersendiri bagi pembaca komik. Selain wayang, kebudayaan-kebudayaan lokal lain juga sering dimasukkan ke dalam komik. Seperti senjata adat atau ornamen-ornamen dari daerah tertentu.

Kebudayaan lokal dalam komik *superhero* Indonesia secara umum bisa dilihat dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut. Kebudayaan lokal bisa menjadi tema yang mendasari cerita komik tersebut terbentuk, bisa juga menjadi suatu cerita sampingan yang

berguna untuk mempermanis alur cerita utama. Sebagai tema, kebudayaan lokal bisa dieksplorasi dengan sangat luas.

Selain diadaptasi dalam penggambaran cerita, kebudayaan lokal juga dapat diadaptasi ke dalam penokohan karakter yang terdapat di dalam komik tersebut. Penokohan dalam hal ini adalah tentang nama, kepribadian atau kekuatan yang dimiliki oleh karakter-karakter yang terdapat dalam komik tersebut. Sebagai contoh adalah karakter utama dalam komik *Titisan Gatotkaca* yang bernama Tetuko Aji Nugroho. “[...] Tetuko nama kecilnya Gatotkaca, Aji kan kekuatan, Nugraha itu Anugerah. Jadi seorang yang mempunyai anugerah kekuatannya Gatotkaca itu.” (wawancara 02, 5, 31-33).

Gaya gambar dalam komik *superhero* juga bisa menjadi peluang bagi komikus untuk memasukkan unsur kebudayaan lokal dalam komik ciptaannya. Unsur kebudayaan lokal dalam gaya gambar dapat dilihat dari bentuk ornamen-ornamen yang terdapat dalam desain karakter dari tokoh tersebut. Selain ornamen, bisa juga dilihat dari keseluruhan atau sebagian dari bentuk tubuh tokoh dalam komik tersebut yang sesuai dengan unsur kebudayaan lokal yang ada.

Terlepas dari bagaimana kebudayaan lokal itu dimasukkan ke dalam komik *superhero* Indonesia, peran komikus sangatlah penting disini. Penelitian ini juga mencoba menjabarkan apa motivasi bagi komikus untuk memasukkan unsur kebudayaan lokal ini di dalam komiknya. Dalam metodologi visual, motivasi komikus dalam proses memasukkan unsur kebudayaan lokal ini ditinjau dari *the site of the production of an image*.

Motivasi yang pertama adalah adanya keinginan dari si komikus untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi tertentu kepada pembacanya. Terkadang seorang komikus mempunyai suatu pemikiran-pemikiran yang secara tersurat ia sampaikan melalui *scene-scene* yang terdapat dalam komiknya. Terkadang pemikiran-pemikiran tersebut didasari oleh kebudayaan lokal yang selama ini ia anut.

Motivasi yang kedua adalah bahwa kebudayaan lokal dapat digunakan untuk menarik minat *target audience*. Masyarakat Indonesia, walaupun tidak semua, adalah golongan masyarakat yang mencintai budayanya sendiri, sehingga dengan memasukkan unsur kebudayaan lokal yang dipadukan dengan kebudayaan luar, diharapkan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi *target audience* dari komik tersebut.

Motivasi yang ketiga adalah semata bahwa si komikus senang terhadap hal-hal yang berhubungan dengan kebudayaan lokal. Berkaitan dengan kesenangannya tadi, komikus merasa bahwa kebudayaan lokal bisa menjadi suatu lahan inspirasi yang bisa dieksplorasi lebih dalam lagi. Selain itu, karena rasa senangnya tersebut, komikus memiliki suatu kesadaran untuk melestarikannya dengan cara membagikan kebudayaan lokal tersebut ke dalam komiknya.

Kesimpulan

Komik adalah media bertutur yang berfungsi untuk menyampaikan suatu cerita atau informasi kepada *audience* komik tersebut. Komik mampu menjadi sarana untuk mengenalkan, mengembangkan dan melestarikan kebudayaan lokal di Indonesia. Salah

satu *genre* komik yang menonjol di Indonesia adalah komik dengan *genre superhero*, dan beberapa diantaranya sangat kental dengan muatan kebudayaan lokalnya. Komik tersebut adalah komik Nusantaranger dan Titisian Gatotkaca.

Kedua komik ini mampu mengangkat kebudayaan lokal Indonesia sebagai dampak dari mulai beralihnya konsumen komik ke komik terjemahan. Hal ini mengakibatkan para komikus muda untuk berlomba-lomba berinovasi dalam menciptakan komik yang menghibur, sesuai dengan kemauan pasar namun juga tetap membawa nilai-nilai kebudayaan lokal.

Adapun kebudayaan lokal dapat diadaptasi ke dalam komik *superhero* Indonesia melalui bentuk-bentuk kebudayaan tersebut yang dapat ditangkap secara visual maupun lisan. Bentuk kebudayaan yang paling sering diadaptasi adalah wayang. Selain itu, kebudayaan lokal dapat diadaptasikan paling banyak melalui cerita, penokohan dan gaya gambar dalam suatu karya komik *superhero* Indonesia.

Selain penerimaan masyarakat, kemunculan kebudayaan lokal pada komik *superhero* Indonesia juga dikarenakan adanya faktor motivasi dari komikusnya. Motivasi dari komikus ini yang pertama bisa dikarenakan si komikus ingin menyampaikan suatu pesan tertentu kepada pembacanya. Yang kedua, karena komikus ingin menarik *target audience*, dan yang ketiga adalah karena komikus senang akan hal-hal yang berhubungan dengan kebudayaan lokal.

Kepustakaan

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Ariesta, Olyyanda. 2013. Kebudayaan Lokal Sebagai Potensi Dalam Berkarya Komik. *Bercadik*. 01, (01), 95-110.
- Bayly, Heather Jane. 2013. *Professional Wrestling and Contemporary Photography: The Case of DulcePrinzon's The Real Story of Superheroes*. *Revue de Recherche en Civilisation Americaine*. 4, 1-11.
- Bonnet, Marcel. 2008. *Komik Indonesia*. Cetakan III. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Eisner, Will. 1985. *Comic and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Enlivena, Dhevi. 2016. *Gaya Manga dalam Komik Garudayana Karya Is Yuniarto*. Dewa Ruci. 8, 3, 412-425.
- Hafiar, Hanny dan Oji Kurniadi. 2008. "Geliat Komik Indonesia". *MediaTor*.09, 359-364.
- <https://www.nusantaranger.com>
- <https://www.facebook.com/TitisianGatotkaca>
- McCloud, Scott. 2011. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nuswantoro, Aloysius Ranggabumi. 2014. Konservasi Media: Memori Kultural pada Media Media Lama. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 11, 2, 111-120.
- Putra, R. Masri Sareb. 2011. Komik Indonesia dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Tetap Berkebangkitan di Era the new Media. *Ultimart*. 4, 2, 146-154.

- Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies: An Introduction to Interpreting Visual Material, second edition*. London: Sage Publication, International Education and Profesional Publisher.
- Soedarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*. 6, 4, 496-506.
- Widi, Mikha dkk. 2011. Kajian Visualisasi Karakter Dalam Seri Komik Garudayana Wimba. 5, 2, 55-72.