

PENDEKATAN TEORI KOMIK PADA ADEGAN RELIEF KRESNAYANA CANDI WISNU

oleh : Yohanes Sambodo

Instansi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRACT

Reliefs and comic have a connection in context of research just because of the presence of panel. The Kresnayana Relief of Visnu Temple in Prambanan Yogyakarta is considerably an interesting object of research. The relief itself is a story of The God Visnu who reincarnates to be a human named Kresna. Because such relief has a story, the research is set forth about the identification of comic elements that contained in the reliefs using comic theories.

Various comic elements could be learned as theories wrote by Scott McCloud. It is not likely all the elements could be found in it though, mainly caused by two different medium. Only couple can become essential such as panels, characters and panel transition. The other elements of comic are also useful for examining the object, except any part of words. As the results, Kresnayana reliefs and comic are indicates some similarities as well as dissimilarities in their elements. A panel is completely joint up from square stone pieces. Also, the gutter is unique, it is shown with two columns that enclose both of the panel sides. The panel transition on the Kresnayana relief is following the standard as the way of pradaksina.

ABSTRAK

Relief dan komik memiliki hubungan yang dapat diteliti oleh karena adanya panel. Relief Kresnayana yang berada di Candi Wisnu Prambanan adalah suatu objek penelitian yang menarik. Relief itu menceritakan kisah Dewa Wisnu yang menjelma menjadi manusia bernama Kresna. Oleh sebab adanya suatu narasi di dalamnya, penelitian ini mengetengahkan pengidentifikasian unsur-unsur komik yang terdapat pada relief tersebut menggunakan teori komik.

Berbagai unsur dalam komik dapat dipelajari dari teori yang ditulis oleh Scott McCloud. Memang tidak semua unsur komik terdapat pada relief itu, khususnya disebabkan oleh medianya. Beberapa unsur yang terpenting di antaranya adalah panel, pertokohan dan transisi antarpanel. Unsur komik lainnya juga dapat digunakan untuk membedah relief Kresnayana, kecuali yang termasuk kata-kata.

Sebagai hasilnya, relief Kresnayana dan komik menunjukkan adanya beberapa kesamaan maupun ketidaksamaan dalam unsur-unsurnya. Semua panelnya ternyata merupakan gabungan pecahan-pecahan batu. Kemudian, parit (gutter) dalam relief ini juga unik, yaitu berupa dua pilar yang mengapit panel. Transisi antarpanel dalam relief Kresnayana berpatokan pada cara pradaksina.

Kata kunci: *komik, relief Kresnayana, panel, parit, transisi antarpanel*

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemunculan komik di Indonesia dipicu oleh beredarnya komik-komik dari luar negeri. Dalam perkembangannya, komik dari Amerika dan Cina mendominasi penerbitan dan peredaran komik di Indonesia pada tahun 1930-an, dan pada tahun 1980-an, booming komik domestik mampu bertahan di tanah air. Secara visual komik yang berkembang di Indonesia figur-figurnya komunikatif, baik visual maupun narasinya terkesan populer sehingga mudah diterima pada waktu itu.

Sifat komik yang demikian akhirnya dapat diterima oleh masyarakat meskipun awalnya dalam bahasa asing dan muncul dalam media massa masih berbentuk strip (komik bersambung). *Put On* adalah komik strip pertama yang diterbitkan melalui surat kabar *Sin Po* pada tahun 1930 di Indonesia (Bonneff, 1998: 19), disusul dengan penerbitan komik-komik lokal yang tidak kalah menarik dengan kehadiran pendekar, wayang atau superhero lokal. Banyak faktor yang memengaruhi laju perkembangan komik Indonesia setelahnya, termasuk salah satunya faktor budaya baca masyarakat yang meningkat dan munculnya percetakan-percetakan. Komik adalah hasil kebudayaan impor dari luar negeri yang selanjutnya menjadi tren. Di Indonesia, komik pun telah masuk dalam wilayah akademis, melalui penelitian-penelitian yang dilakukan di dalam kampus. Penelitian mengetengahkan anatomi dan pembentukan dalam banyak karakter tokohnya, bahkan budaya tersebut dapat diacu untuk meneliti struktur pada artefak budaya yang ada di Indonesia. Artefak budaya Indonesia seperti Candi Borobudur atau Prambanan, Wayang Beber dan Wayang Kulit; dapat dianggap sebagai cikal bakal komik dalam negeri. (Bonneff, 1998: 19).

Pada dasarnya, komik tidak harus berwujud buku. Hal ini telah dikatakan oleh Marcell Bonneff bahwa relief candi

pun dapat dikategorikan salah satu bentuk dari komik. (Bonneff, 1998: 17) Secara umum, dalam komik terdapat tulisan yang bisa langsung dibaca sedangkan relief membutuhkan seorang pemandu/penerjemah cerita relief itu sendiri. Berhubungan dengan hal penerjemahan, relief juga dikatakan mengandung unsur atau struktur seperti panel dan urutannya. Unsur ini dapat diterjemahkan dengan suatu pendekatan yang mendukung. Ini merupakan satu hal yang menarik, bahwa struktur visual relief dapat diamati, diteliti dan dikaitkan seperti struktur visual yang ada dalam komik modern.

Sering kali pemahaman tentang arti komik didasarkan pada citra visualnya. Visualisasi yang kaya gambar dan tulisan adalah aspek penting dalam komik. Panel-panel umumnya ditengarai sebagai ciri khasnya. Berdasarkan ini, penulis berniat untuk melakukan pengamatan bahwa relief candi dapat diidentifikasi. Pengamatan atau penerjemahan visualisasi relief yang berkaitan dengan komik membutuhkan suatu teori. Dalam penelitian ini, teori komik Scott McCloud akan dipakai dalam mengurai relief pada candi. Scott telah menjelaskan berbagai aspek dalam komik dengan sangat lengkap. Ada banyak aspek atau unsur dalam sebuah komik. Mulai dari panel, perwatakan hingga komposisi yang relevan dipakai dalam meninjau relief Candi Wisnu.

Relief Candi Wisnu memiliki potensi dalam kajian teori komik. Mengenai relief yang akan diteliti, perlu diketahui bahwa lokasinya berada di wilayah Yogyakarta. Relief ini berada di Candi Wisnu dalam sekomples Candi Roro Jonggrang di Prambanan. Di Candi Wisnu tersebut terdapat relief Kresnayana yang mengisahkan dewa yang menjelma menjadi manusia.

Relief kisah Kresnayana akan dipilih sebagai objek penelitian karena masih dapat dilacak keberadaannya. Relief kisah ini belum begitu dikenal sebagaimana kisah Ramayana. Moertjipto dan Bambang Prasetya, 1997: 5) Namun, buku yang membahas tentang relief tersebut sudah

ada, berjudul “The Kresnayana Reliefs of The Wisnu Temple”. Dalam buku itu terdapat foto-foto relief pada Candi Wisnu. Setiap foto relief ada keterangan tentang adegannya. Detil cerita tentang Kresnayana dapat disimak pada setiap panel adegan dalam buku tersebut.

Aspek visual cerita Kresnayana dikupas dengan pendekatan teori komik milik Scott McCloud. Apa yang dilakukan penulis dalam penelitian ini menjadi menarik dengan “menyatukan” antara artefak klasik dengan teori modern komik.

B. Rumusan Masalah

Unsur-unsur komik ada banyak, namun jika digunakan untuk membahas relief Kresnayana belum tentu bisa dikaitkan semuanya. Sebab tidak semua unsur komik dapat diterapkan dalam relief. Dengan berbekal latar belakang di atas, penulis akan meninjau dan merumuskan dua masalah yang terkait, yaitu:

- a. Apa saja teori komik Scott McCloud yang relevan untuk meninjau relief Kresnayana Candi Wisnu Prambanan?
- b. Bagaimana mengidentifikasi relief Kresnayana di Candi Wisnu Prambanan menggunakan teori komik tersebut?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Dapat mengidentifikasi teori komik pada relief Kresnayana Candi Wisnu.
- ### 2. Manfaat Penelitian
- a. Sebagai sarana memelajari hubungan relief dengan komik yang pada awalnya penulis sangat penasaran.
 - b. Sebagai suatu cara untuk menyumbangkan pemikiran atau kepedulian dalam kancah perkomikan di Indonesia.

D. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

Penelitian ini akan memakai pendekatan kualitatif. Pendekatan ini digunakan sebab kajian ini akan mengungkap suatu fenomena yang sifatnya deskriptif. Relief dan komik adalah fenomena yang dapat dideskripsikan dengan alamiah, mendalam dan terbatas. Selanjutnya, kesimpulan akan diketahui dengan penerapan pola pikir induktif.

2. Populasi dan Sampel

Populasi untuk penelitian ini adalah relief-relief yang terdapat di Candi Wisnu, Prambanan. Relief-relief yang diselidiki dikhususkan pada relief kisah Kresnayana yang mempunyai jalan cerita. Panel relief yang berjumlah 30 biji terlihat hampir sama dalam visualnya. Oleh sebab itu, untuk kepentingan kelengkapan pembahasan dan runtutnya cerita pada relief, semua panel akan diteliti satu per satu.

3. Metode Pengumpulan Data

a) Observasi

Observasi akan dilakukan untuk mendapatkan informasi, gambaran serta mengetahui keadaan terkini dari relief Kresnayana di Candi Wisnu. Jenis observasinya adalah observasi langsung, supaya bisa melihat langsung dari pengalaman melihat dan mengamati relief tersebut.

b) Studi Pustaka dan Dokumentasi

Buku-buku dan foto-foto tentang relief kisah Kresnayana dan komik akan digunakan untuk menambah data yang dibutuhkan lainnya. Khususnya bacaan teoretis tentang komik yang ditulis oleh Scott McCloud.

4. Metode Analisis Data

Data-data yang ada akan dijelaskan dengan analisis deskriptif analitis. Hubungan-hubungan yang terkait dalam relief Kresnayana akan diuraikan dengan jelas. Dengan menggunakan analisis tersebut, berbagai aspek visual komik dalam hubungan itu dapat diterangkan dengan jelas pula.

2. LANDASAN TEORI

Candi di Indonesia, khususnya di Jawa, dibangun bertujuan untuk kepentingan spiritualitas. Dikatakan oleh Soekmono, bahwa candi berfungsi sebagai tempat penanaman abu jenazah (makam) seorang raja dan sebagai kuil pemujaannya. (1974, \: 19) Di sini, raja dianggap keturunan dari dewa, maka dari itu dibuatkan patung sebagai sasaran pemujaan di dalam sebuah candi. Sebagaimana dengan sebuah artefak, candi merupakan sebuah bukti adanya suatu peradaban yang berbudaya. Dalam hubungannya dengan eksistensi kebudayaan, maka candi adalah suatu 'catatan' dalam wujud monumen yang dapat dipelajari. Di dalam candi, bisa dijumpai unsur-unsur perlengkapannya seperti pintu gerbang, bilik candi, patung dewa dan hiasan dalam bentuk relief.

Relief termasuk seni patung yang menampilkan gambar semi tiga dimensional. Objek-objeknya dibuat menonjol lebih ke muka dan masih menyertakan bagian alasnya di belakang. Relief naratif yang ada di Candi Wisnu Prambanan jenisnya bas relief. Relief semacam ini mengurangi $\frac{1}{2}$ sampai $\frac{3}{4}$ dari ketebalan batu untuk menonjolkan objek-objeknya ke muka

sehingga terdapat relung-relung yang cukup dalam. Komik dan relief dapat disebut sebuah wujud teks. Keduanya dapat berfungsi untuk menerangkan informasi kepada pembaca dengan kandungan estetisnya masing-masing. Pembaca dapat menentukan sendiri cara untuk menyerap informasinya. Relief narasi digunakan untuk menggambarkan suatu kisah yang secara verbal dilakukan oleh seorang pemandunya. Komik dapat lebih komplis karena selain terdapat gambar, tampak pula kata-kata yang tertulis.

Relief Kresnayana di Candi Wisnu Prambanan mengisahkan Dewa Wisnu yang berinkarnasi atau menjelma menjadi manusia yang bernama Kresna. Secara umum, relief Kresnayana ini mengisahkan masa sebelum Kresna turun ke dunia; masa kanak-kanak, masa remaja dan masa dewasa Kresna. (Moertjipto dan Bambang Prasetya, 1997" 12) Relief tersebut berada di Candi Wisnu karena Kresna merupakan avatara (jelmaan dewa yang turun ke bumi, inkarnasi) yang ke-8 dari dewa Wisnu.

Dewa Wisnu dalam kitab Bhagawatapurana mempunyai banyak avatara, namun yang dikenal luas hanya ada 10 avatara. Dari kesepuluh avatara, salah satunya adalah Kresna avatara. Oleh



Gb. 1. Persamaan panel komik dengan relief (Sumber gambar: Scott McCloud dan dok. penulis)

karena dewa Wisnu adalah pemelihara bumi, maka Ia turun ke bumi pada saat bumi terancam bahaya dari kekuatan jahat. Wisnu berinkarnasi menjadi manusia dan menyelamatkan bumi. Dalam cerita Kresnayana, dewa Wisnu menjelma menjadi Kresna yang berjuang menumpas kejahatan yang dikuasai oleh tokoh yang bernama Kamsa dan Yawana. Ia dibantu oleh saudara laki-lakinya yang disebut Balarama.

Setelah mengetahui relief yang akan dikaji dengan teori komik, hal yang diperhatikan selanjutnya adalah aspek-aspek yang berhubungan. Dalam pandangan Scott McCloud, panel merupakan suatu unsur yang penting. Panel dalam komik berfungsi sebagai ruang penyimpanan suatu adegan. Hal ini berhubungan dengan penggambaran ruang dan waktu. Ruang dan waktu dalam komik dapat diukur oleh sebuah panel saja ataupun lebih. Satu panel menampung satu adegan yang difragmentasi, jadi bersifat penggalan atau cuplikan.

Kemudian, panel yang berturut-turut dapat membentuk peristiwa yang kronologis. Sebagai contoh, membaca panel pertama adalah membaca adegan saat ini, panel selanjutnya adalah adegan yang nanti atau masa depan, dan seterusnya. Urutan waktunya dapat dimengerti dengan mengetahui aksi-aksi atau adegan-adegan yang tergambarkan, tak jarang bila dalam satu panel saja terdapat banyak adegan. Penggambaran satu panel dengan banyak adegan di dalamnya akan terasa kompleks untuk dibaca, dikarenakan masing-masing objek memiliki waktunya sendiri. Namun, apabila satu panel itu dibagi menjadi panel-panel atau pecahan yang lebih kecil, maka dapat meringankan maksud turutannya. Satu panel dapat bekerja sebagai beberapa panel. (McCloud, 1993: 97) Hal ini seperti pada relief yang pecahan-pecahan di dalam satu panel saling bersandingan.

Perlu dicatat bahwa satu panel pun bisa disebut sebagai komik. Scott McCloud menerangkan bahwa panel tunggal mungkin bisa digolongkan sebagai "seni komik" karena menggunakan sebagian perbendaharaan visual komik. (McCloud,

1993: 20-21



Gb. 2. Satu panel yang dapat terbagi dalam beberapa pecahan panel (Sumber gambar: Scott McCloud dan dok. penulis)

Gambar dan kata-kata merupakan sebagian perbendaharaan komik. Satu panel berisi gambar tanpa kata-kata bukan komik, kecuali panel-panel bergambar itu memiliki perbedaan yang berhubungan dan saling bersebelahan, berdekatan. Disamping itu, Scott juga mendefinisikan komik sebagai seni berturutan; yaitu gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (bersebelahan dan berturutan) dalam turutan tertentu. (McCloud, 1993: 9)

Sebuah panel yang berisi peristiwa tertentu, pastinya menampilkan unsur-unsur yang menarik perhatian. Ada kalanya ketika dalam panel ditampilkan sesuatu yang menghebohkan. Mata pembaca akan terpaku pada suatu objek yang sangat menarik perhatian. Namun, unsur penyngatan (intensity) ini tidak berada dalam semua panel. Ini hanya untuk

menimbulkan sensasi emosional pembaca saat mendapatkan alur panel yang statis. Penyangatan visual bisa didapatkan dengan adanya perbedaan kedalaman antarobjek, bentuk dan ukuran bingkai, kontras grafis, penyangatan pose dan ekspresi, teknik drawing virtuoso, objek yang menembus batas panel, kemiringan dengan permainan sudut pandang, dsb.

Penggambaran komik diwujudkan dengan panel yang lebih dari satu, ada teknik yang disebut transisi antarpanel. Teknik tersebut antara lain:

1. Momen ke momen
2. Aksi ke aksi
3. Subjek ke subjek
4. Adegan ke adegan
5. Aspek ke aspek
6. Tak berhubungan (non-sequitur)

Momen ke momen hanya membutuhkan sedikit sekali pergeseran antarpanel. Dalam momen ke momen, pembaca akan melihat adegan yang runtut dalam penggambarannya. Panel pertama dan seterusnya menunjukkan adanya pergeseran sedikit waktu jeda saja. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa momen ke momen hanya menggambarkan satu adegan dengan satu urutan waktu. Seperti adanya pergerakan layaknya pemotretan yang begitu lambat di panel- panelnya.



Gb. 3. Transisi momen ke momen (Sumber gambar: Scott McCloud)

Aksi ke aksi adalah cara menggambarkan satu tokoh yang berhubungan antarpanelnya. Panel pertama dan seterusnya berisi satu objek atau lebih yang berpose atau menggambarkan urutan aksi. Aksi ke aksi ditunjukkan tanpa adanya waktu yang jelas, namun adanya aksi-aksi yang berkaitan. Satu aksi tertentu dimasukkan dalam satu panel yang dapat dilengkapi pada panel-panel berikutnya, akhirnya dapat ditangkap maknanya.

Subjek ke subjek ditandai dengan adanya figur disetiap panelnya. Figur itu memengaruhi plot dalam cerita. Figur itu dapat berupa manusia atau benda hidup maupun mati. Dalam suatu adegan, pembaca harus mencoba mengerti maksud satu figur pada antarpanelnya. Panel pertama dan selanjutnya mungkin tidak ada ketetapan waktu yang jelas. Walaupun begitu, pergeseran (transisi) adegan antarpanelnya pasti menandakan adanya hubungan tertentu dalam figur-figurnya. Sedikit banyaknya keterlibatan pembaca dibutuhkan untuk mengerti transisinya agar bisa dimaknai. (McCloud, 1993: 71)

Jarak waktu antarpanel memang kasat mata. Adegan ke adegan membantu mengkompres jarak waktu antarpanel. Cara ini digunakan pada saat membuat perbedaan ruang dan waktu tetapi masih dalam plot cerita tertentu. Pembaca dapat menempatkan diri pada ruang dan waktu yang berbeda dalam ketersambungan panel. Suatu penanda yang biasa dipakai untuk menunjukkan adegan ke adegan adalah persilangan konten antara panel satu dengan berikutnya. Setelah panel pertama menggambarkan suatu adegan, pada panel berikutnya bisa jadi ditandai dengan caption yang menerangkan waktu, pergatian adegan dan lokasi.

Berikutnya adalah aspek ke aspek yang digunakan agar pembaca merasa tertegun. Dengan teknik ini, pembaca akan seperti menyatu dengan suasana dalam panel. Panel satu dengan lainnya tidak runtut, namun dalam pemahamannya, pembaca dapat menelusuri maknanya per panel sehingga bisa bersambungan.

Imajinasi pembaca akan "menggeluyur" jika menemukan panel-panel yang berisi tentang penggambaran suasana tertentu. Aspek yang dimaksud di sini adalah pengambilan dan penggambaran suatu suasana tertentu yang saling berhubungan dalam beberapa panel. Bedanya dengan subjek ke subjek adalah adanya tekanan dalam penyampaian muatan sensasi dalam panelnya.

parit, pembaca dapat menemukan makna hubungan yang sejati antarpanelnya, bahkan dengan isi-isi panel yang sangat kontras hubungannya. Perwujudan panel-panel dalam komik merupakan satu kesatuan dan ber-kesinambungan. Apabila ada yang tak berhubungan, dapat dihubungkan sendiri menurut imajinasi pembacanya dengan dikendalikan oleh parit antarpanel.



Gb. 4. Transisi adegan ke adegan dalam komik dan relief (Sumber gambar: Scott McCloud dan dok. penulis)

Transisi tak berhubungan adalah antarpanel yang memang sama sekali tak ada hubungannya sedikitpun. Konten panel satu dengan selanjutnya tidak ada kaitan objek maupun plot cerita. Adanya isi yang bertolak belakang sekalipun, menurut McCloud masih ada relasi. Dalam

Komik bermain-main pada wilayah kesinambungan akan suatu hal. Pembaca sering kali diperlihatkan dengan adanya bentuk-bentuk yang "tidak lengkap". Fenomena mengamati suatu potongan bagian tetapi ada persepsi akan keseluruhannya disebut closure. (McCloud,

1993: 63.)

Cara penggambaran closure begitu banyak, tidak hanya sederhana, tetapi juga ada yang sangat rumit. Dalam komik, closure bisa didapat dalam panel maupun pada parit (belahan/jeda antarpanel).



Gb. 5. Wujud parit dalam komik dan relief (Sumber gambar: Scott McCloud dan dok. penulis)

Closure pada panel dihadirkan untuk menunjukkan kepada pembaca akan potongan bagian suatu gambar. Pada parit, closure dapat dipakai untuk menimbulkan rasa penasaran dan interpretasi yang dinamis kepada pembaca. Disini perlu diketahui pula arah dalam membaca komik yang umumnya dibaca dari kiri atas ke kanan bawah. Closure parit antarpanel memang tidak mudah untuk dibuat oleh kreator dan "ditangkap" oleh pembaca. Imajinasi pembaca akan dibutuhkan sekali dalam mencermati closure-closure pada komik, terlebih pada parit.

Pokoklain yang terdapat dalam komik adalah sudut pandang. Sudut pandang merupakan cara untuk menampilkan komposisi objek-objek dalam panel. Cara

ini dapat memberikan efek sensasi tertentu kepada pembaca dan memungkinkannya memiliki posisi di dalam panel. Ada banyak variasi sudut pandang seperti halnya cara pemotretan dengan kamera. Oleh karena komik menggunakan panel yang beragam bentuk dan ukuran, maka panel disebut sebagai kamera-nya pembaca.

Sudut pandang dalam komik seperti pada fotografi dan film. Pembaca akan jenuh jika komik hanya menampilkan sedikit variasi sudut pandang. Terlalu banyak variasi sudut pandang juga harus disesuaikan dengan tema atau narasinya. Fokus pada objek dalam panel akan lebih berpengaruh daripada pemilihan sudut pandang yang tidak relevan. Panel adalah "dunia" pembaca, sehingga pemilihan sudut pandang dan fokus yang tepat akan menimbulkan sensasi seperti ada di dalamnya.

Ragam sudut pandang ada banyak. Beberapa yang umumnya dipakai seperti *establishing shot*, *long shot*, *medium shot*, *close up*, *eye level*, *high angle* dan *low angle*. Dalam semua sudut pandang, penerapan perspektif yang tepat perlu diperhatikan. Perspektif merujuk pada garis nonparalel dalam gambar yang saling bertemu pada satu titik yang disebut titik lenyap (*vanishing point*). (Simon., 2007:38) Dua jenis titik lenyap yang utama adalah titik lenyap pada garis horisontal dan garis vertikal.

Penggambaran karakter atau pertokohan dalam komik dianggap sangat krusial. Setiap tokoh memiliki profil dan latar belakang sejarahnya sendiri. Pertokohan digunakan untuk mengkoordinasi alur cerita. Unsur variasi dan pembeda akan dibutuhkan di dalamnya. Perbedaan yang mencolok pada jenis wajah dan badan membantu pembaca dalam mengingatnya, dan memberikan suatu penguat visual yang unik pada perwatakan tokoh yang berbeda. (Mc Cloud, 2006: 71) Ada tiga kualitas dalam pembentukan karakter: 1) Kehidupan diri, yakni latar belakang sejarah dan kemauannya, 2) Perbedaan visual, adalah ciri wajah, badan dan pakaian yang khusus dan mudah diingat, dan 3)

Pembawaan ekspresi, yaitu kebiasaan cara bicara dan tingkah lakunya.

3. PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Penyajian Data

Candi Wisnu merupakan salah satu candi di kompleks Candi Roro Jonggrang Yogyakarta. Candi ini termasuk dalam tiga candi utama, posisinya berada di samping utara/kanan Candi Siwa (tengah). Kompleks candi tersebut mulai dibangun pada masa Dinasti Sanjaya sekitar tahun 825 M, dan selesai pada 856 M. Kemudian ditemukan oleh G. A. Lons pada tahun 1733 dalam kondisi berantakan. Sesudah itu, dilakukan pembinaan beberapa kali berturut-turut oleh para arkeolog dari dalam dan luar negeri. Akhirnya, pada bulan April 1991 diresmikan oleh Presiden RI.

Ada bagian pada relief yang cuil/rompal, ada pula yang retak. Pada panel lain, anggota badan figur-figurnya ada yang hilang, misalnya tangan atau kaki yang tidak utuh, muka figur ada yang terkikis jadi wajahnya polos.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, pokok permasalahan ada pada relief tersebut. Jadi diperlukan kelengkapan jumlah keseluruhan panel relief. Jumlah semua panel relief Kresnayana ada 30 panel. Menurut Moertjipto dan Bambang Prasetya, ketigapuluh panel tersebut masih dibagi dalam beberapa adegan. Panel satu dengan berikutnya tidak selalu bersambungan. Namun, dalam satu panel yang berbeda, terdapat beberapa adegan yang menjadi satu dan itu bersambungan. Suatu adegan narasi ditampilkan dengan beberapa pecahan dan disambung menyatu dalam satu panel. Satu panel dibatasi oleh dua pilar di kanan- kirinya.



Gb. 6. Panel 1 (Sumber gambar: dok. penulis)

Keadaan relief Kresnayana di Candi Wisnu masih cukup baik saat ini. Secara keseluruhan, hampir semua panel dapat dilihat dengan jelas dan detil. Kondisi beberapa panel memang ada yang tidak bagus. Panel yang hilang diganti dengan blok batu yang polos atau ditambal dengan batu yang serupa. Sebagian lainnya cacat.

Relief tersebut berada di dinding bagian dalam pagar balkon/langkan candi. Cara membaca relief Kresnayana adalah dimulai dari selatan pintu masuk candi. Dibaca menuju ke kanan atau searah dengan putaran jarum jam sehingga berakhir di sebelah kiri pintu masuk. Cara baca ini sesuai dengan pradaksina. Perjalanan itu harus dilakukan searah dengan jarum

jam dan ritual ini dinamakan sebagai "Pradaksina", yang diambil dari sebuah ritual Veda kuno untuk mengungkapkan rasa hormat dan kepatuhan. (Munoz, 2013: 540)

Di foto-foto 3 relief Kresnayana yang diurutkan mulai dari sebelah kanan/selatan pintu masuk hingga berakhir di kiri/utara pintu masuk, berikut beserta deskripsinya yang dikutip langsung dari buku *The Kresnayana Reliefs of The Visnu Temple*.

Adegan pertama pada gb. 6: pertemuan di kerajaan Mathura, yang diadakan Raja Ugrasena, dihadiri oleh istrinya dan kerabat kerajaan. Adegan kedua: sebagian relief hilang; tinggal bagian belakang yang tampak, seekor gajah dan kepala kuda.



Gb. 7 Panel 17 (Sumber gambar: dok. penulis)

Adegan pertama: Putana, seorang raseksi yang menjelma menjadi wanita cantik, menimang-nimang Kresna; disaksikan oleh Yasoda; sementara Balarama menangkap ikan di sungai. Adegan kedua: Putana menyusui Kresna dan Balarama dengan susu yang sudah diberi racun.

B. Analisis Data

Unsur dalam komik ada banyak sehingga dibutuhkan pemahaman sekilas tentang ada-tidaknya hubungan tertentu. Penyisiran unsur-unsur secara sekilas akan dijabarkan terlebih dahulu. dengan

Pengamatan pada relief Kresnayana menunjukkan bahwa tidak banyak perbedaan antara komik dengan relief. Perbedaan yang bisa sangat dipahami adalah unsur tulisan. Tulisan dalam komik bisa langsung dilihat dan dibaca, sedangkan dalam relief memerlukan seseorang penerjemah/pemandu untuk bisa menceritakannya. Selain itu, mengenai sudut pandang dan perspektif, keduanya memang ada namun diketahui bahwa komik menggunakan banyak variasi sudut pandang dan perspektif sedangkan relief tidak. Persamaan adanya tekstur juga ada, akan tetapi tekstur keduanya dipengaruhi oleh aspek teknis. Oleh sebab tersebut, bisa dilihat kembali bahwa unsur balon kata dan kombinasi gambar dan kata tidak diperlukan untuk pembahasan. Semua panel relief Kresnayana memiliki penyanganan visual, tak ada satu pun panel relief tidak unik. Penyanganan visual yang sering dijumpai, unik dan spesial terdapat pada penampilan pakaian dan gestur tokoh-tokohnya.

Maksud pecahan waktu di dalam tabel di atas adalah pembagian satu panel ke beberapa pecahan yang memegang waktunya masing-masing. Dalam satu panel relief akan dijumpai beberapa pecahan batu yang terangkai. Rangkaian pecahan-pecahan itulah yang berisi adegan yang terikat oleh waktu. Kalau dalam komik, suatu adegan memiliki rentangan waktu yang dipengaruhi oleh dialog, jumlah panel, ukuran panel dan/atau transisi antarpanel. Namun dalam relief, sebuah adegan ditentukan oleh deskripsi masing-masing panel sehingga tanpa terpengaruh oleh jumlah pecahan yang ada. Tetapi, jumlah objek dan ukuran pecahan dalam relief masih menjadi faktor suatu rentangan waktu.

Closure dalam relief ini sebetulnya tercipta disebabkan oleh banyak hal. Memang bentuk *closure* ada yang sederhana atau rumit. Kerumitan *closure* dalam relief ini kebanyakan dikarenakan media batu yang kondisinya cuil, retak, tak lengkap dan adanya blok-blok batu polos. Dengan demikian, kondisi

tersebut membuat closure pada panel relief menjadi rumit. Closure yang sederhana biasanya dikenali pada pemotongan bagian sebuah bentuk yang dianggap utuh. Ini memang satu hal yang cukup signifikan dalam eksistensi relief Kresnayana yang disebabkan faktor teknis, medium dan tentu saja usia. Selebihnya, closure pada parit dapat diimajinasikan apabila pembaca telah mengetahui sinopsis cerita yang bersangkutan. Jika belum mengerti sinopsisnya, maka pengamatan closure pada parit antarpanel akan terasa relatif sulit.

Pertokohan juga merupakan unsur penting dalam relief maupun komik. Relief Kresnayana mempunyai Kresna sebagai tokoh utama. Tokoh-tokoh lain yang hadir dalam kisahnya sesuai dengan sinopsis Kresnayana yang dapat dibaca dalam lampiran penelitian ini. Oleh karena kisah Kresnayana memiliki banyak tokoh, tidak semuanya hadir dalam keseluruhan relief itu. Setiap panel juga diisi dengan tokoh-tokoh yang berbeda-beda. Hal ini wajar dalam komik, serta berpengaruh untuk membangun kesatuan cerita yang dirangkai oleh pembaca. Di sisi lain, juga dapat menceritakan narasi yang diusung oleh sang tokoh dalam peranannya—meskipun belum tentu mudah “dibaca” oleh audiens disebabkan tanpa adanya tulisan. pandita, pembesar-pembesar kerajaan, pangeran-sentana, dan prajurit. (Hersapandi, 1999: 44)

Sebelum mulai ke dalam pokok pembahasan, ada satu hal yang harus dimengerti terlebih dahulu. Dalam pembahasan kali ini, semua panel relief akan digambar ulang menjadi hitam putih dua dimensional. Hal ini dimaksudkan untuk:

- 1) Membedakan penelitian seni rupa dengan disiplin ilmu yang lain.
- 2) Mengusahakan supaya rupa relief menjadi lebih dapat dicermati, oleh karenaantisipasi penyetakan gambar foto tidak terlalu tajam. Semua panel diwujudkan dengan garis yang berupa kontur pada objek-objeknya dan arsiran pada wilayah bayangan.
- 3) Mendasarkan visualisasi pada komik modern yang umumnya diciptakan

dengan medium pena, tinta dan kertas. Pokok yang utama dalam relief ini adalah panel/bingkai. Dalam relief Kresnayana, satu panel diwujudkan dengan pemotongan pecahan batu (pieces) yang digabungkan. Ini sama dengan panel komik yang hanya satu dan besar. Dalam satu panel besar, jika terdapat beberapa adegan, maka panel tersebut bisa dibagi dan dibaca menjadi beberapa potongan panel kecil. Setiap adegan dalam satu cuplikan memiliki waktunya sendiri. Begitu pula pada relief ini, pecahan yang kecil-kecil dapat dibaca sendiri-sendiri, namun masih dalam satu pokok cerita dalam satu panel.

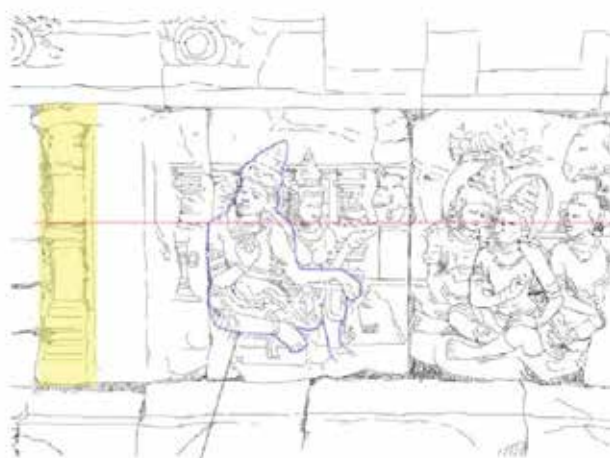
Keberadaan parit dalam relief juga berbeda dengan parit dalam komik. Oleh sebab arah pembacaan yang tanpa ke atas-bawah, paritnya berwujud pilar-pilar yang berada di kedua samping suatu panel. Bagaimanapun bentuknya, parit ini memengaruhi ketersambungan cerita antarpecahan walaupun jaraknya tidak sedekat pada komik buku. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, parit dalam relief dapat dibaca dan diimajinasikan apabila si pembaca sudah mengerti sinopsisnya. Namun, walaupun belum mengetahuinya, pembaca masih dapat mengimajinasikan citra closure pada parit tergantung alam pikirannya.



Gb. 8. Parit (empat tanda putih) berbentuk pilar (Sumber gambar: dok. penulis)

Selain panel, ternyata transisi antarpanelnya tidak seperti dalam komik pada umumnya. Transisi antarpanel komik dapat langsung dilihat jelas karena panel-panelnya berada dalam satu halaman kertas. Bisa ditengok bahwa satu panel relief berada pada satu potongan atau satu wajah tembok yang berurutan. Namun transisinya masih bisa dipahami karena relief ini berada saling bersebelahan, bukan hanya satu saja. Oleh sebab itu, transisi antarpanel relief Kresnayana akan dibahas setelah penguraian masing-masing relief beserta unsur-unsurnya.

1. Panel-panel Relief Panel 1



Gb. 9. Panel 1 hitam-putih (Sumber gambar: dok. penulis)

Panel

Panel ini memiliki dua adegan yang dibagi menjadi empat pecahan kecil. Pecahan pertama berada di paling kiri yang ada pilarnya, kemudian kedua dan ketiga berisi banyak tokoh, serta di paling kanan pecahan batu polos. Keempat pecahan kecil tersebut menjadi satu tema. Sebenarnya masih ada satu adegan lagi, yaitu adanya kepala gajah yang berada dipojok kanan atas dalam pecahan batu ketiga. Relief pada pecahan batu keempat, sebelah kanan telah hilang dan diganti blok batu polos.

Pertokohan

Semua tokoh di dalam panel diwujudkan hampir sama semua antara raja dan kerabatnya, antara pria dan wanita. Namun dengan gestur, pakaian dan aksesoris yang berbeda, mereka dapat dibedakan menurut tiga unsur tersebut. Selain itu, kalau dicermati, faktor pembeda pada tokoh-tokoh itu juga ada pada telinga mereka. Telinga masing-masing tokoh diberi semacam anting (suweng, bahasa Jawa) yang bentuknya tidak sama.

Raja ditempatkan paling kiri duduk pada singgasananya, diikuti istrinya yang dibelakangnya. Ketiga kerabat mereka sedang duduk dalam panel kedua. Perlu diketahui pula, Raja Ugrasena dan istrinya berada di posisi yang lebih tinggi dibanding kerabatnya. Ini berarti keluarga raja berkedudukan atau berstatus di atas bawahannya.

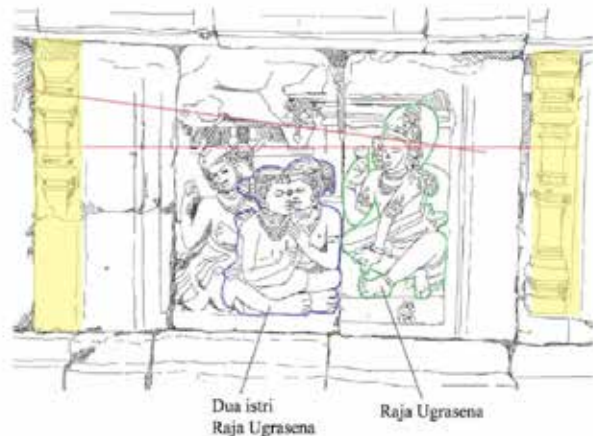
Aksesoris yang dipakai masing-masing tokoh juga hampir sama. Keempat tokoh memakai mahkota (tropong, istilah Jawa dalam wayang orang), tetapi berbeda-beda bentuknya. Anting/suweng dipakai oleh semuanya, namun pada tokoh urutan pertama dari kanan antingnya tidak sebesar keempat tokoh lain. Mereka juga memakai kalung, Klat bahu (bahasa Jawa; semacam gelang yang dipakai pada lengan atas), gelang, sabuk, celana pendek (kathok; bahasa Jawa), dan kroncong (bahasa Jawa untuk gelang kaki dalam wayang orang). Raja Ugrasena juga memakai sampur (bahasa Jawa untuk selendang) yang terurai ke bawah.

Komposisi dalam Panel

Pembagian bidang yang sama lebar menjadikan komposisinya seimbang. Namun, kalau dirasakan, panel kecil kedua lebih berat dibanding panel kecil pertama, oleh karena figur dalam panel kedua lebih banyak dan memiliki intensitas gelap lebih rendah. Wajah-wajah mereka juga termasuk faktor komposisi. Ada tiga tokoh wajahnya menghadap ke kiri dan dua tokoh menghadap ke kanan. Keseluruhan penggambaran wajah jika dirasakan akan terasa berat ke sebelah kiri. Tiga tokoh

tersebut seperti sedang memandang pilar di sebelah kiri.

Panel 2



Gb. 10. Panel 2 hitam-putih (Sumber gambar: dok. penulis)

Panel

Panel ini memiliki satu adegan yang dibagi dalam dua pecahan kecil. Diapit oleh dua pilar, tetapi pilar sebelah kiri sudah rompal pada bagian bawah dan telah ditambah dengan batu.

Pertokohan

Raja Ugrasena ditempatkan sebelah kanan, kedua istrinya di tengah dan satu pelayan wanita berada di kiri. Raja menduduki posisi lebih tinggi daripada ketiga wanita itu. Perlu diketahui, adanya ketiga tokoh itu mengikat rambut mereka serta dua di antaranya adalah istri raja, ini berarti ketiganya berjenis kelamin wanita. Namun, mereka tidak memakai baju tetapi hanya memakai celana. Ketiga tokoh dalam panel ini duduk bersila, sedangkan satu tokoh di kiri tidak nampak bersila.

Raja memakai aksesoris cukup lengkap mulai dari kepala sampai kaki. Busana ketiga wanita itu hampir sama. Mahkota masih dipakai oleh raja, namun ketiga wanita memakai semacam ronce bunga yang ditaruh di atas rambut.

Masing-masing memasang suweng pula yang bentuknya beda-beda, tetapi kalung mereka hampir sama. Hanya raja yang memakai kroncong di pergelangan kakinya. Raja juga membawa bunga di tangan kanannya. Selain itu, raja memiliki tanda khusus di sekitar kepalanya, yaitu halo. Halo melambangkan kesucian dan kebaikan orang-orang suci tersebut, dan menutupi segala kekurangan yang mungkin ada pada mereka. Bentuknya memang tidak bulat sempurna.

Komposisi dalam Panel

Panel ini memiliki komposisi asimetris sehingga terasa tidak seimbang dan dinamis. Tiga tokoh dan adanya tempayan serta pendapa yang berada pada pecahan sebelah kiri menjadi pemberat. Apalagi sang raja berada di kanan dan menempati letak lebih ke atas, jadi seperti melayang. Ini pun yang meringankan wilayah panel sebelah kanan. Nada gelap terang juga lebih kuat dalam panel sebelah kiri dibanding sebelah kanan.

Panel 3

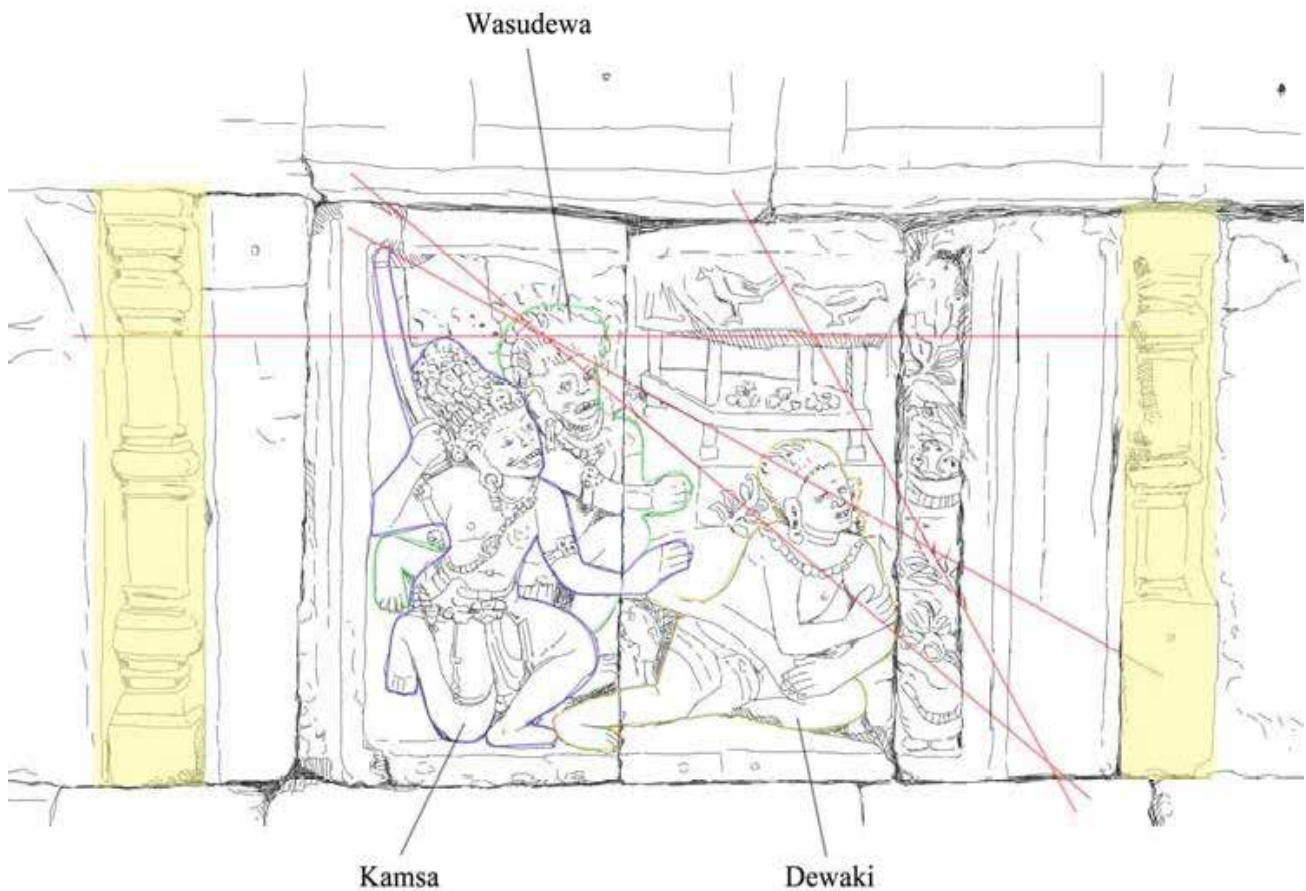
Panel

Relief ketiga berpanel tiga. Panel ini hanya menceritakan satu adegan. Ketiga panel itu ukurannya hampir sama. Panel paling kanan bergabung dengan pilar.

Pertokohan

Pecahan pertama dari kiri berisi Kamsa yang membawa pentungan, belakangnya ialah Wasudewa. Pada pecahan selanjutnya terdapat tokoh yang bernama Dewaki digambarkan tersungkur. Ada dua burung dalam pecahan tengah. Pecahan terakhir menggambarkan sebagian kecil latar belakang, yaitu diisi burung, ular dan tumbuhan.

Kamsa memakai aksesoris cukup beragam. Bando dari rangkaian bentuk tengkorak-tengkorak dipakai di kepalanya. Tengkorak ini adalah lambang kematian



Gb. 11. Panel 3 hitam-putih (Sumber gambar: dok. penulis)

dan nafsu jahat. Dia masih memakai kalung, suweng, namun ada semacam tali kalung yang menggantung dari lehernya ke bagian perut (ulur-ulur) (Hersapandi, 1999: 51-52), sebutan bahasa Jawa dalam aksesoris wayang kulit). Di tangannya hanya memakai klat bahu dengan tanda tengkorak juga. Dia tidak mengenakan celana melainkan jarit yang diikat dengan sabuk. Dia juga membawa semacam pentungan di tangan kanannya yang akan digunakannya untuk membunuh Dewaki. Pentungan itu bukan pedang, perhatikan bagian atas senjata tersebut; ada dua setrip paralel yang tidak ada dalam sebuah pedang.

Di belakang Kamsa ada Wasudewa yang tubuhnya tertutupi. Bisa dilihat aksesoris yang dikenakan Wasudewa hanya ada di atas dahi, telinga, leher dan lengan atas

kenakan sejenis bando yang disebut jamang (bahasa Jawa) yang juga ada dalam ragam aksesoris wayang kulit. Dia juga memakai kalung di leher, suweng di telinga dan klat bahu di lengan tangan atasnya.

Tokoh yang berada di pecahan tengah ialah Dewaki. Dia memakai busana yang sedikit dan hampir tanpa aksesoris. Tidak ada aksesoris apapun di kepalanya, kecuali suweng yang dipasang pada telinga. Dia mengenakan kalung yang berada di bawah leher karena terlihat kepanjangan atau berdiameter sangat lebar. Bukan celana yang dipakainya, melainkan jarit. Tangan kiri Dewaki memegang selendang.

1. Komposisi dalam Panel

Pada pecahan kiri, kedua tokoh mengisi hampir seluruh ruang pecahan.

Pecahan tengah terisi penuh dan terasa berat pada bagian bawah. Dalam pecahan terakhir, isinya hanya setengah lebar di sebelah kiri dari satu pecahan penuh. Komposisinya jika dirasakan masih seimbang meski tidak simetris. Ini disebabkan semua tokoh yang wajahnya menghadap ke kanan dan dua tokoh di pecahan kirilah yang mengimbangnya. Selain itu, separuh dari pecahan ketiga juga masih disertakan.

2. Sudut pandang dan Perspektif

Sudut pandang dalam panel sebagian besar menggunakan eye level, lainnya bisa bird eye/mata burung ataupun lebih dari satu. Sudut pandang eye level menempatkan garis khayal horison di sekitar mata orang berdiri atau di sekitar pertengahan suatu bidang. Namun, batas-batas ruang panel atau bidangnya telah memengaruhi peletakan garis khayal tersebut. Selain itu, ada beberapa panel yang tanpa latar belakang, seperti pada panel 10, 11 dan 12. Di panel-panel tersebut garis khayal horison bisa diletakkan di manapun atau justru tanpa itu juga tidak masalah. Sebab, penggambaran figur-figurnya dirapatkan dan dibesarkan hingga batas panel.

Beberapa panel sudah menunjukkan adanya perspektif walau tidak maksimal. Khususnya pada objek bangunan yang menjadi latar belakang. Ada bangunan yang ditunjukkan datar (flat), tetapi ada juga yang memakai perspektif. Bangunan yang datar itu terdapat dalam panel urutan 15 dan 23. Coba perhatikan objek-objek dalam panel ke-27, penggunaan perspektif justru terkesan terbalik, sehingga kalau dinalar akan menjadi absurd. Seakan-akan dapat digambarkan adanya dua garis khayal horison dalam panel tersebut, di atas/bird eye dan di bawah/frog eye.

Penggunaan perspektif tentu berhubungan erat dengan sudut pandang. Hal ini maksudnya adalah perpaduan antara objek-objek yang mengisi latar depan/foreground dan latar belakang/background. Ketika satu panel dilihat dari unsur latar belakangnya, maka objek dalam latar

depan akan mengikuti garis perspektif. Namun, bilamana dilihat dari unsur latar depan yang diisi dengan tokoh-tokoh, maka adanya perspektif jadi samar atau bahkan absen. Ini disebabkan oleh tokoh-tokoh yang terasa padat dan menjadi titik perhatian. Perpaduan semacam ini bisa dicermati dalam panel 2, 3 atau 22.

3. Transisi Antarpanel

Panel 1 – Panel 2: Aksi ke aksi



Gb. 12 Transisi dari panel 1 ke panel 2 (Sumber gambar: dok. penulis)

Dalam kedua panel di atas, satu tokoh yang selalu ada adalah raja Ugrasena. Tokoh tersebut hanya berpindah tempat. Kemudian tokoh lain dan latar belakangnya berubah. Dengan adanya satu tokoh yang tetap dan tanpa perubahan pose yang banyak dalam kedua panel itu, berarti

transisi antarpanel ini adalah aksi ke aksi.

Dua panel ini menunjukkan pergantian yang mendadak. Tokoh dan latar belakang berubah dengan drastis. Jika menurut deskripsi panel atau sinopsis, maka panel tiga berlatar di kerajaan sedangkan panel empat berlatar di perjalanan. Tokoh dalam panel tiga adalah raja Ugrasena dengan kedua istrinya, lalu panel empat berisi Kamsa, Wasudewa kemudian Dewaki. Transisi kedua panel ini termasuk adegan ke adegan. Lanjutan panel empat ini transisinya berubah menjadi aksi ke aksi. Tokoh Dewaki berada dalam kedua panel; hanya latar, posisi dan posenya saja yang berubah. Dengan kata lain, aksi yang ditampilkan Dewaki telah berubah bersamaan dengan latarnya maupun waktunya.

Pergantian adegan yang sangat drastis ditunjukkan dari panel empat menuju panel lima. Tokoh-tokoh dan latarnya menjadi berubah total sehingga pokok yang dapat dicermati adalah waktu. Di panel empat, Dewaki akan melahirkan Kresna lalu di panel lima Kresna sudah menjadi kanak-kanak. Hal ini merupakan suatu rentang waktu yang bertahun-tahun kalau diimajinasikan. Oleh sebab itu, perubahan waktu dengan latar yang berbeda tersebut hanya ada dalam transisi adegan ke adegan.

5. PENUTUP

A. Kesimpulan

Dapat ditegaskan kembali, bahwa ada kesamaan-kesamaan yang tampak jelas, namun ada pula ketidaksamaan yang dapat ditafsir. Unsur seperti panel, parit dan khususnya jukstaposisi telah menjadi kesamaan dalam relief Kresnayana dan komik. Selain bentuk visualisasinya, apapun yang berhubungan dengan kata-kata memang tidak dimiliki oleh relief tersebut.

Dengan terungkapnya fakta-fakta dalam analisis, dapat disimpulkan bahwa

relief Kresnayana di Candi Wisnu ternyata menunjukkan dan mempunyai ciri-ciri yang sama dengan komik. Sehingga relief tersebut teridentifikasi dengan pendekatan teori komik. Relief Kresnayana merupakan komik yang tidak berisi kata-kata dan penggambaran isi semua panelnya dibagi menjadi pecahan-pecahan. Panel-panel relief Kresnayana ter-jukstaposisi pada tembok dalam turutan yang sesuai dengan pradaksina.

B. Saran

Teori pendukung yang digunakan untuk menganalisis relief Kresnayana hanya sebatas pada teori milik Scott McCloud. Teori ini sangat populer dan khas sehingga mudah dipahami. Terdapat banyak lingkup dalam teori tersebut yang masih bisa didalami untuk mengurai pembahasan tentang komik. Kesempatan untuk mencari dan menerapkan beragam teori seni rupa ke dalam relief Kresnayana masih terbuka lebar.

Penulis berharap supaya penelitian yang akan datang dapat semakin memperkaya lingkup bahasan. Adapun saran yang dapat dijadikan pemikiran, yaitu penggunaan data yang terbaru sebab kelengkapan informasi tentang relief Kresnayana pasti akan diperbarui dimasa depan. Memerbarui atau mengganti cara melihat dari sudut pandang yang lain juga dapat dilakukan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ensiklopedia nasional indonesia, 1990, jil. 6, 9 dan 14, Adi Cipta Pustaka, Jakarta. Ajidarma, Seno Gumira. 2011, Panji tengkorak: kebudayaan dalam perbincangan, KPG, Jakarta.
- Bonneff, Marcell. 1998, Komik indonesia, KPG, Jakarta.
- Condronogoro, Mari S. 1995, Busana adat 1877 – 1937 kraton yogyakarta: makna dan fungsi dalam berbagai upacara, Yayasan Pustaka Nusantara, Yogyakarta.
- Coomaraswamy, Ananda K. 1985, History of indian and indonesian art, Dover Publications, New York.
- Eisner, Will. 1985, Comics and sequential art, Poorhouse Press, Florida.
- Hersapandi. 1999, Wayang wong sriwedari: dari seni istana menjadi seni komersial, Yogyakarta.
- Holt, Claire. 1967, Art in indonesia: continuities and change, Cornell University Press, New York.
- Ions, Veronica. 1967, Indian mythology, Paul Hamlyn, London.
- Kempers, A.J. Bernet. 1959, Ancient indonesian art, C.P.J. Van Der Peet, Amsterdam.
- Maharsi, Indiria. 2011, Komik dunia kreatif tanpa batas, Kata Buku, Yogyakarta.
- . 2014, Komik dari wayang beber sampai komik digital, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- McCloud, Scott. 1993, Understanding comics: the invisible art atau Memahami komik, terjemahan S. Kinanti. 2001, KPG, Jakarta.
- 2006, Making comics, Harper, New York.
- 2001, Reinventing comics atau Mencipta ulang komik, terjemahan Damaring Tyas Wulandari Palar. 2008, KPG, Jakarta.
- Moertjipto, dan Bambang Prasetya. 1997, The kresnayana reliefs of the visnu temple, Kanisius, Yogyakarta.
- Munoz, Paul Michel. 2013, Kerajaan-kerajaan awal kepulauan indonesia dan semenanjung malaysia, Media Abadi, Yogyakarta.
- Prijotomo, Josef. 1988, Ideas and forms of javanese architecture, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009, Nirmana elemen-elemen seni dan desain, Jalasutra, Yogyakarta.
- Soekmono. 2005, Candi: fungsi dan pengertiannya, Jendela Pustaka.
- Simon, Mark. 2007, Storyboards: motions in art, Elsevier Inc., Oxford.