

KOMIK CERITA RAKYAT “NYI POHACI SANGHYANG ASRI”: TINJAUAN ASPEK VISUAL DAN NARATIF

Yulia Puspita¹, Rudi Adi Nugroho², Zakaria S. Soeteja³

Departemen Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,3}

Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia²
yuliapuspita1781@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan dunia seni dalam ranah industri kreatif sudah semakin berkembang pesat. Tuntutan untuk terus pengaktualisasian diri dengan kemajuan zaman sudah semakin tidak dapat dihindari. Di sisi yang lain, aspek kebudayaan tradisi juga tetap perlu dilestarikan. Industri kreatif, budaya tradisi, dan dunia pendidikan seni tentunya perlu dipadukan sehingga muncul suatu kolaborasi yang efektif bagi industri kreatif, kelangsungan budaya tradisi, dan dunia pendidikan seni. Ilustrasi merupakan bagian dari dunia seni yang perlu dirancang agar dapat menghasilkan kolaborasi yang baik bagi kelangsungan budaya tradisi dan industri kreatif. Salah satunya adalah pembuatan komik berjudul “Nyi Pohaci Sanghyang Asri”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan komik “Nyi Pohaci Sanghyang Asri” dalam bentuk visual dan cerita. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah komik dengan penggunaan aspek cerita rakyat lebih membantu mahasiswa dalam mewujudkan aspek visualnya. Mahasiswa sebagai masyarakat yang erat kaitannya dengan tradisi lisan, membantu juga dalam aspek pengembangan cerita secara linear.

Kata Kunci: Pembelajaran Ilustrasi; Kajian Visual; Kajian Cerita; Komik.

PENDAHULUAN

Penelitian yang dilakukan difokuskan pada bidang seni rupa khususnya ilustrasi. Ilustrasi merupakan bidang yang terkait erat dengan aspek-aspek visual. Jenis ilustrasi salah satunya adalah komik. *Comic book is a literary medium which communicates via images* (Soedarso, 2015). Seorang tokoh pembuat komik, yaitu Will Eisner mendefinisikan komik sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan dalam sebuah buku komik. Selain itu pada bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art*, ia mendefinisikan struktur komik sebagai *sequential art*, yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu untuk mendramatisasi suatu ide (McCloud, 1994). Dalam seni rupa gambar ilustrasi dapat berarti gambar yang menghias dan membantu pemahaman terhadap sesuatu, kata ilustrasi dapat pula dipakai dalam seni musik atau seni drama, yang berarti musik yang menghias atau membantu pemahaman terhadap sesuatu (Soegiarty dalam Soeteja, 2006, hlm. 141).

Komik merupakan suatu hal yang memiliki kedekatan dengan sektor-sektor industri. Setidaknya banyak sekali dijumpai produksi-produksi komik di toko-toko buku. Namun perlu diketahui bahwa sebagian besar, komik yang diperjualbelikan di Indonesia merupakan komik-komik dari luar terutama Jepang.

Produksi komik dalam negeri relatif tidak menguasai pasar. Kondisi tersebut perlu direspons dengan mendorong para seniman dan para calon seniman (misal: mahasiswa) untuk meningkatkan kompetensi dan produksi komik. Hal tersebut salah satunya dapat dilakukan dengan memperkuat sektor pendidikan seni rupa yang memiliki peran riil dalam penciptaan seniman-seniman muda berpotensi. Salah satu usaha memperkuat hal tersebut adalah dengan memfasilitasi pembelajaran ilustrasi yang berorientasi industri kreatif.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini secara garis besar merupakan penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini terkandung komponen pengkajian karya dan pengembangan pembelajaran ilustrasi dengan berorientasi pada pembuatan film animasi. Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode deskriptif analisis. Analisis data disajikan secara kualitatif dengan menggunakan pisau analisis yang relevan dengan kebutuhan penganalisisan.

Subjek penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Seni Rupa yang mengontrak mata kuliah Ilustrasi. Data penelitian yang dikumpulkan adalah karya mahasiswa yang berupa komik dan film animasi dari transformasi komik. Selain itu data yang lain adalah proses pembelajaran ilustrasi di Departemen Pendidikan Seni Rupa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik studi dokumen dan observasi. Teknik studi dokumen dilakukan untuk mengumpulkan karya mahasiswa yang berupa komik dan film animasi. Untuk proses pembelajarannya digunakan teknik observasi.

HASIL PENELITIAN

1. Potensi Komik Mahasiswa

Mengawali suatu proses berkarya tentunya tidak lepas dari langkah awal yang harus dilakukan. Seperti halnya dalam pembuatan film animasi diawali dengan pembuatan komik terlebih dahulu. Beberapa tahap harus dilalui dalam pembuatan komik, seperti halnya mengkaji dari aspek visual dan aspek cerita. Beberapa aspek visual akan diuraikan sesuai dengan teori mengenai komik pada bab II, begitu pula dari sisi aspek cerita.

a. Pemilihan Cerita Rakyat untuk Judul Komik

Memilih cerita rakyat dari sekian banyak yang berkembang di masyarakat tentunya tidak mudah. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan cerita rakyat di antaranya: asal daerah dari cerita tersebut, kepopuleran dari cerita tersebut, fakta mengenai komik ataupun film dari animasi cerita tersebut masih minim. Pada akhirnya jatuh pilihan pada cerita rakyat mengenai Dewi Sri.

Masyarakat Indonesia yang rata-rata tinggal di daerah pegunungan, tentunya tidak asing lagi dengan cerita rakyat mengenai Dewi Sri. Masyarakat mengenalnya sebagai dewi kesuburan yang diceritakan secara turun-temurun (tradisi lisan). Tradisi lisan tersebut lekat di benak masyarakat selama kurun waktu bertahun-tahun. Sampai akhirnya memasuki masa modern, mereka mulai menuliskan ataupun menggambarkan cerita-cerita yang berkembang di masyarakat pada awalnya. Seperti halnya Dewi Sri, masyarakat tidak mengetahui pasti darimana mulanya cerita itu berasal. Namun, cerita mengenai Dewi Sri dikenal juga di daerah Jawa Barat dengan sebutan Nyi Pohaci.

Unsur-unsur dari aspek cerita yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1) Genre

Cerita rakyat merupakan bagian dari khasanah tradisi lisan. Bermulanya, cerita rakyat merupakan sastra lisan yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat tradisi. Karakteristik-karakteristik budaya lokal akan banyak tampak dalam cerita rakyat, karena lahirnya cerita rakyat memang bersandar pada budaya masyarakat tertentu. Cerita rakyat daerah Sumatra Barat tentunya akan berbeda dengan cerita rakyat daerah Jawa Barat. Seperti halnya cerita "Dewi Sri" yang tumbuh dari tradisi lisan di daerah Jawa Barat.

2) Segmentasi Pembaca

Pengelompokan segmentasi pembaca didasarkan atas kebutuhan cerita. Cerita "Dewi Sri" dikelompokkan untuk segmentasi pembaca mula dari remaja dan dewasa. Hal tersebut atas pertimbangan gaya gambar yang dibawakan, juga tingkat pemahaman yang lebih dibandingkan cerita untuk anak-anak.

3) *Story Making*

Story dalam penelitian ini ditujukan pada pembuatan sinopsis cerita "Dewi Sri". Ringkasan cerita "Dewi Sri" memiliki dinamika konflik yang tidak terlalu tajam. Diawali dengan cerita yang bahagia kemudian diakhiri dengan cerita menyedihkan.

Cerita Dewi Sri diawali dengan di sebuah negeri Kahyangan dihuni oleh para dewa dan dipimpin oleh Batara Guru. Suatu hari Batara Guru memerintahkan pada para Dewa dan Manusia untuk membangun istana. Siapa pun yang menolak perintahnya, akan mendapat hukuman. Salah satu Dewa yang bernama Antaboga merasa tidak bisa memenuhi perintahnya, karena bentuk tubuhnya yang menyerupai ular sehingga tidak memiliki tangan dan kaki. Antaboga meminta nasihat salah satu dewa, yaitu Batara Narada, namun sama-sama tidak dapat berbuat banyak. Akhirnya Antaboga menangis, dan air matanya berubah menjadi tiga buah mustika berbentuk telur. Setelah itu Antaboga membawanya ke hadapan Batara Guru sesuai dengan saran Batara Narada. Ketiga mustika itu dibawa dengan mulutnya. Di tengah perjalanan, Antaboga bertemu seekor burung Gagak yang menganggapnya sombong karena tidak menjawab pertanyaannya. Antaboga tidak bisa menjawabnya karena mulutnya penuh dengan mustika itu. Kemudian gagak menyerangnya, sehingga dua telur mustika itu pecah. Namun Ataboga berhasil menyelamatkan satu telur dan membawanya ke hadapan Batara Guru.

Batara Guru memerintahkan untuk mengeraminya, hingga akhirnya menetas. Dari dalam telur tersebut keluar seorang bayi perempuan yang sangat cantik. Bayi tersebut akhirnya diangkat anak oleh Batara Guru dan diberi nama Nyi Pohaci Sang Tiyang Sri atau dikenal dengan nama Dewi Sri. Dewi Sri kemudian tumbuh menjadi gadis yang sangat cantik dan berbudi mulia. Lama-lama Batara Guru merasa jatuh hati dan berniat mempersunting menjadi istrinya. Para dewa yang lain merasa khawatir dengan keberlangsungan negeri Kahyangan arena niat tersebut. Akhirnya mereka menuangkan racun ke dalam minuman Dewi Sri dan ditemukan meninggal. Karena para Dewa merasa ketakutan, Dewi Sri dimakamkan di tempat yang jauh dan tersembunyi. Setelah kematian Dewi Sri, muncul hal ajaib dari pusaranya. Hal tersebut dikarenakan kesucian hatinya. Pada bagian kepalanya ditumbuhi pohon kelapa. Sedangkan pada bagian hidung dan telinga ditumbuhi tanaman rempah-rempah dan sayur-mayur. Pada bagian rambut ditumbuhi dengan

rerumpunan dan bunga-bunga. Pada bagian dada ditumbuhi dengan pohon buah-buahan, dan pada bagian pusar ditumbuhi dengan padi. Karena keajaiban tersebut, para manusia sangat memuja dan memuliakan Dewi Sri. Manusia sangat merasakan manfaat yang sangat besar dari tumbuh-tumbuhan tersebut.

4) Plot

Plot adalah kerangka cerita untuk menyusun seluruh cerita dari awal, tengah sampai akhir secara lebih terencana berdasarkan *storyline* yang ada dalam pikiran (Gumelar, 2011, hlm. 56). Plot berfungsi sebagai pembatas agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang diperlukan. Plot dapat dikelola dengan beberapa pertanyaan konseptual, seperti apa (*what*), di mana (*where*), kapan (*when*), mengapa (*why*), siapa (*who*) dan bagaimana (*how*) atau dikenal dengan 5W+H. plot untuk cerita "Dewi Sri" yaitu:

Tabel 1. Plot Komik "Dewi Sri"

Pertanyaan Konseptual	Uraian
<i>What</i>	Pada saat Dewa Anta menangis dan airmatanya berubah menjadi mustika berbentuk telur. Kemudian telur tersebut menetas menjadi bayi perempuan yang sangat cantik
<i>Where</i>	Kahyangan
<i>When</i>	Tidak disebutkan dengan pasti, namun mengambil waktu pada siang hari.
<i>Why</i>	Penyebab Dewa Anta menangis karena, takut tidak dapat memenuhi permintaan Batara Guru.
<i>Who</i>	Batara Guru, Dewa Anta, Batara Narada, Burung gagak, Dewi Sri, dan para Dewa lainnya.
<i>How</i>	Telur yang menetas dan menghasilkan bayi perempuan yang sangat cantik, tumbuh menjadi perempuan dewasa yang sangat cantik, berbudi halus, dan bertutur lembut. Hal tersebut menjadi penyebab Batara Guru jatuh hati dan ingin meminangnya menjadi istri. Hal kedua menjadi penyebab para Dewa ingin menyingkirkan Dewi Sri demi ketentraman di Kahyangan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

5) Timeline

Timeline merupakan alur waktu cerita berjalan. Ada dua alur yang sering digunakan, yaitu alur linear dan alur non-linear (*dynamic*). Alur linear adalah awal cerita (*the beginning of story*), cerita utama (*the main story*), dan akhir cerita (*end of story*). Sedangkan alur non linear cerita berjalan secara bolak-balik; dinamis dengan cara dari tengah, hampir akhir, ke tengah kembali dan sampai pada akhir cerita. Alur cerita yang dipilih komik "Dewi Sri" yaitu alur Linear.

Tabel 2. Timeline Komik "Dewi Sri"

Awal Cerita	Cerita Utama	Akhir Cerita
Perintah Batara Guru pada para Dewa dan manusia untuk membuat istana, menjadi penyebab Dewa Anta menangis karena tidak bisa memenuhi keinginan tersebut.	Batara Guru jatuh hati pada Dewi Sri yang berparas jelita dan berbudi luhur, sehingga membuat kekhawatiran para Dewa lainnya.	Dewi Sri meninggal dan di pusaranya ditumbuhi berbagai macam tanaman yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

6) Penokohan

Penokohan dalam cerita dibedakan menjadi tiga sifat, yaitu mendukung cerita (*protagonist*), menentang cerita (*antagonist*), dan netral (*tritagonist*). Biasanya penggambaran tokoh protagonist berdasarkan karakter baik (*good personality*), sedangkan tokoh antagonis digambarkan berkarakter buruk (*bad personality*). Namun hal tersebut tidak menjadi mutlak milik tokoh tersebut hingga akhir cerita.

Tabel 3. Penokohan Komik "Dewi Sri"

Protagonis	Antagonis	Tritagonis
Dewi Sri Batara Guru	Burung Gagak Para Dewa	Batara Narada

Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Aspek visual komik "Dewi Sri"

1) Panel



Gambar 1. Contoh Panel Tertutup dengan Variasi Bentuk (Kiri) dan Gabungan Panel Tertutup dan Terbuka (Kanan)

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penggunaan panel pada komik "Dewi Sri" menggunakan jenis panel tertutup dan panel terbuka. Seperti contoh pada gambar 4.1 (kiri) menunjukkan variasi bentuk panel tertutup, mulai dari persegi panjang, hingga bentuk jajaran genjang. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari penggunaan bentuk panel yang monoton. Selain itu, penggunaan bentuk panel jajaran genjang yang terdiri dari beberapa buah, menunjukkan peralihan panel subjek ke subjek (peralihan antara Antaboga dan gagak). Sedangkan pada gambar sebelah kanan, menggambarkan gabungan panel tertutup dan terbuka. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengatur komposisi agar mata pembaca fokus pada salah satu bagian saja.

Jumlah panel pada setiap halaman tentunya tidak sama. Hal tersebut disesuaikan dengan kebutuhan cerita, seperti yang diuraikan pada aspek cerita di bagian *storyline*. Variasi jumlah panel mulai dari panel tunggal hingga dengan jumlah panel enam buah yang divariasikan dari ukurannya. Jumlah dan ukuran panel sangat berhubungan dengan penggunaan sudut pandang dan jarak pandang dari gambar yang ditampilkan. Contohnya penggunaan sudut pandang mata katak (*Frog eye's view*) untuk menggambarkan sosok yang gagah dan berwibawa. Contoh lainnya penggunaan jarak pandang dekat (*close up*) untuk menggambarkan penekanan pada ekspresi wajah.

2) Gang/Parit

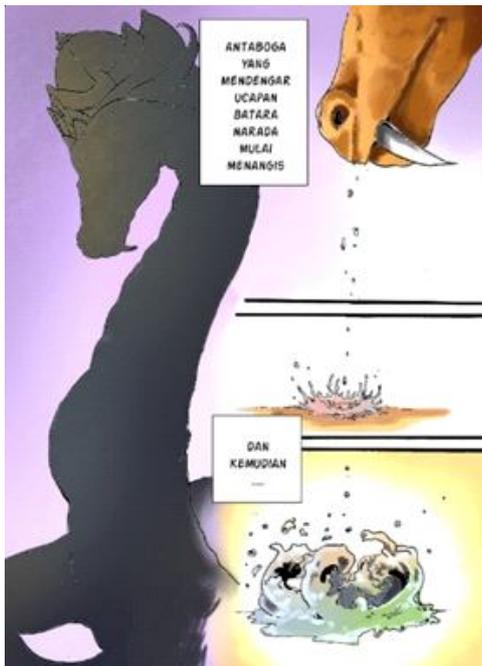


Gambar 2. Contoh Gang/Parit pada Komik "Dewi Sri" Halaman 23

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Fungsi gang/parit adalah sebagai pemisah antar panel. Penggunaan gang/parit pada komik "Dewi Sri" ini disesuaikan dengan kebutuhan. Hal itu berhubungan dengan penggunaan panel dan jumlahnya. Seperti pada contoh gambar 4.2, menggunakan panel tertutup dengan jumlah empat buah yang dipisahkan oleh gang/parit, karena keterikatan cerita antara panel satu dengan lainnya dalam perubahan tempo cerita yang tidak jauh (terjadi pada saat yang bersamaan maupun berurutan).

3) Kotak Narasi



Gambar 3. Contoh Kotak Narasi pada Komik "Dewi Sri" Halaman 7.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kotak Narasi mempunyai fungsi memperjelas suasana yang tidak dapat digambarkan secara visual. Pada komik "Dewi Sri" kotak narasi digunakan dalam bentuk persegi panjang dengan posisi vertical dan horizontal. Selain itu dihadirkan juga dalam bentuk bujur sangkar. Hal itu disesuaikan dengan teks yang digunakan.

4) Balon Kata



Gambar 4. Contoh Penggunaan Balon Kata pada Komik "Dewi Sri" Halaman 5 dan 6

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Balon kata adalah ruang atau tempat menaruh teks narasi atau juga menampilkan kata-kata serta merupakan elemen ilustrasi (Koendoro, 2007, hlm. 40). Penggunaan balon kata pada komik "Dewi Sri" tidak banyak variasi. Untuk dialog rata-rata menggunakan bentuk oval dalam posisi vertikal maupun horizontal. Ada juga bentuk gabungan dari dua bentuk oval, sebagai variasi agar tidak monoton. Tentu saja pemilihan bentuk yang tidak banyak variasi dimaksudkan agar pembaca fokus pada ekspresi wajah yang ditampilkan maupun adegannya.

5) Sound Lettering

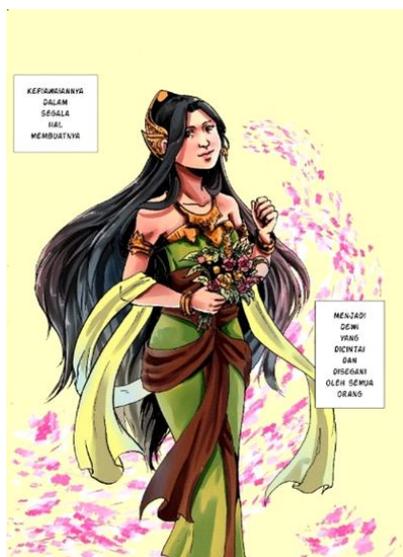


Gambar 5. Contoh Penggunaan *Sound Lettering* pada Komik "Dewi Sri" halaman 38

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sound lettering pada Komik "Dewi Sri" digunakan untuk memperjelas suara ataupun bunyi dari beberapa benda, contohnya suara batu Dewi Sri ketika meminum racun. Jenis huruf yang digunakan yaitu *comic sans* dengan variasi ukuran. Untuk menunjukkan tekanan suaranya.

6) Simbol Visual



Gambar 6. Contoh Penggunaan Simbol Visual pada Komik "Dewi Sri"

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Simbol visual tidak banyak digunakan pada komik "Dewi Sri" karena pada setiap adegan sudah cukup mewakili ekspresi dari emosi maupun bahasa tubuhnya. Namun ada satu halaman dengan penggunaan panel tunggal yang menggambarkan kecantikan Dewi Sri dengan simbol kelopak bunga yang mengelilingi tubuh Dewi Sri.

SIMPULAN

Pembuatan komik menggunakan konsep transformasi cerita rakyat pada pembelajaran ilustrasi adalah sesuatu yang baru diujicobakan di lingkungan Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI. Terutama dalam aspek cerita, mahasiswa seringkali merasa kesulitan untuk membuat cerita dan mengembangkannya. Terlebih lagi mentransformasikan dalam bentuk komik. Beberapa unsur komik luput dikuasai oleh mahasiswa yang tidak mampu mengangkat cerita yang menarik. Salah satu alasan yang paling awal adalah ide cerita yang terbatas. Pada penelitian sebelumnya, aspek cerita yang diujicobakan adalah dari naskah drama satu babak. Namun kendala yang paling utama adalah latar tempat dan waktu yang cenderung statis, sehingga kurang dapat mengeksplorasi kemampuan teknis menggambar.

Simpulan yang didapatkan dari pembuatan komik dengan penggunaan aspek cerita rakyat yang lebih familiar di telinga masyarakat Indonesia didasarkan pada tradisi lisan, lebih membantu mahasiswa dalam mewujudkan aspek visualnya. Kecenderungan mahasiswa sebagai masyarakat yang erat kaitannya dengan tradisi lisan, membantu juga dalam aspek pengembangan cerita secara linear. Banyak sekali cerita rakyat yang dipopulerkan di masyarakat, namun sedikit sekali yang mampu menggambarkan dengan jelas dan detail setiap gambaran adegan dalam ceritanya. Hal tersebut terbantu juga dengan penerapan model kerja kelompok yang mampu memberikan gambaran visual lebih variatif. Seperti penggunaan balon kata dan tipografi yang lebih variatif, penggunaan sudut pandang dan jarak pandang hingga penempatan komposisi panel. Sedangkan untuk penokohan pada cerita rakyat, mahasiswa harus lebih mengolah data berdasarkan riset dari beberapa referensi yang valid, sehingga dapat terhindarkan dari kesalahan kostum maupun aksesori yang digunakannya. Selain itu, penggunaan latar tempat dan waktu tidak menjadi kendala yang berarti karena masih menggunakan tempat-tempat yang umum digunakan seperti latar kerajaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Gumelar, M.S. (2011). *Comic making*. Jakarta: Indeks
- Koendoro, D. (2007). *Yuk bikin komik*. Bandung: DAR! Mizan.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics. Understanding Comics*. <https://doi.org/10.1109/TPC.1998.661632>
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora Binus*. Vol. 6, No. 4, 2015, hlm. 496-506
- Soeteja, Z. S. dkk. (2006) *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: UPI Press

