

# GAYA MANGA DALAM KOMIK GARUDAYANA KARYA IS YUNIARTO

Dhevi Enlivena IRM

Pengkajian Seni Rupa  
Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia  
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19 Kerting, Jebres, Surakarta,  
riestalive@yahoo.com

## INTISARI

Artikel ini adalah hasil penelitian mengenai gaya *manga* dalam komik *Garudayana*. Hal tersebut berangkat dari kenyataan di lapangan bahwa pada dekade terakhir ini komik terjemahan Jepang atau *manga* begitu menguasai dan digemari pasar. Namun, salah satu komik lokal Indonesia, yakni *Garudayana* mampu menembus jajaran komik terjemahan dan memiliki penjualan yang hampir menyamai kesuksesan komik terjemahan Jepang. Hal tersebut menjadi latar belakang penelitian mengenai komik *Garudayana* terutama dari sisi gaya gambar maupun gaya penceritaan komiknya. Penelitian ini menggunakan interpretasi analisis yang menggunakan konsep teknik penceritaan *manga* McCloud yang dipadukan dengan pemikiran Darmawan atas kekuatan *manga*. Hasil dari penelitian ini yaitu, komik *Garudayana* dari bentuk gaya ekspresi tokoh, peralihan antar panel, dan bentuk balon kata, mempunyai kecenderungan mengikuti gaya *manga* yang kini disukai oleh masyarakat Indonesia.

**Kata Kunci :** *Manga*, komik, *Garudayana*, Is Yuniarto

## ABSTRACT

This article is the result of research on the manga style comic *Garudayana*. This departs from the reality on the ground that in the last decade the Japanese comics or manga translation once mastered and favored market. However, one of the Indonesian local comics, which is able to penetrate the ranks of comic *Garudayana* translation, and has sales nearly match the success of Japanese comic translation. It becomes background research on comics *Garudayana* especially in terms of style of drawing and comic storytelling style. This study uses the concept of interpretation analysis using McCloud manga storytelling techniques, combined with the power of thought Darmawan over manga. The results of this study are of the form *Garudayana* comic style character expression, the transition between panels and word balloons shapes, have a tendency to follow the manga style now favored by the people of Indonesia.

**Keyword :** *Manga*, comic, *Garudayana*, Is Yuniarto

### A. Komik *Garudayana* dan Prestasi

*Garudayana* merupakan karya kelima yang dihasilkan oleh komikus Is Yuniarto setelah *Wind Rider* (2005) dan trilogi *Knight of Apocalypse* (2007-2009). Penerbit m&c dengan sub-brand Koloni menerbitkan *Garudayana* jilid 1 untuk pertama kali pada tanggal 8 Agustus 2009, dengan ukuran 112 x 176 mm, berformat hitam putih dan tebal 128 halaman. Is Yuniarto melalui karya *Garudayana* untuk

pertama kalinya menggali potensi tema cerita dari budaya Indonesia, setelah empat komik sebelumnya bertema futuristik.

Komik *Garudayana* merupakan karya carangan dari kisah Mahabharata dan mengambil *setting* ketika para Pandawa menjalani pengasingan. Tokoh utamanya bernama Kinara yang berpetualang bersama burung garuda bernama Garu untuk mencari dan menemui para tetua Garuda agar dapat

berguru dan mendapatkan gelar Gagavesvara atau 'Sang Raja Langit'.

Is Yuniarto mendapat berbagai penghargaan dari komik *Garudayana*, antara lain memenangkan kategori 'Komik Indonesia Favorit pilihan pembaca XY Kids' dalam Lollipop Award 2010 dari majalah XY Kids dan menjadi Finalis British Council's International Young Creative Entrepreneur 2010.

XY Kids merupakan majalah dua mingguan untuk anak hingga dua belas tahun, yang mengulas seputar film, musik, komik, animasi, olah raga, permainan, dan rubrik ilmu pengetahuan serta teknologi populer untuk anak. Majalah ini diterbitkan oleh PT Penerbitan Sarana Bobo dan beralamatkan di Gedung Kompas Gramedia Majalah, Lt.4 Unit 1, Jl. Panjang No.8A, Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Majalah ini rutin terbit sejak 4 Agustus 2003.

Lollipop Award merupakan penghargaan yang diberikan XY Kids kepada komik, band, artis, film hingga mainan yang semuanya didasarkan pada pilihan pembaca XY Kids. 'Komik Indonesia Favorit pilihan pembaca XY Kids' merupakan salah satu kategori dari beberapa kategori penghargaan Lollipop Awards.

Komik *Garudayana* yang berhasil mendapatkan juara kategori 'Komik Indonesia Favorit pilihan pembaca XY Kids' dalam Lollipop Award 2010. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa komik *Garudayana* disukai dan memiliki popularitas yang tinggi.

Komik *Garudayana* termasuk komik yang sukses dalam penjualan. Is Yuniarto (32) menuturkan bahwa cetakan pertama dari komik *Garudayana* jilid 1 tahun 2009 berhasil menembus angka 5000 eksemplar, sedangkan cetakan kedua terjual 2000 eksemplar. Total penjualan 7000 eksemplar tersebut termasuk tinggi untuk ukuran komik lokal Indone-

sia dan menjadikan *Garudayana* sebagai komik karya Is Yuniarto paling sukses dibandingkan komik-komik karyanya yang lain (Is Yuniarto, wawancara 3 Oktober 2013).

## B. Sekilas Mengenai Komik *Garudayana*

### 1. Komik *Garudayana* jilid 1 (2009)



Gambar 1. Cover *Garudayana* jilid 1  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Komik *Garudayana* jilid 1 diterbitkan pertama kali pada tanggal 8 Agustus 2009, dengan ukuran 112 x 176 mm, berformat hitam putih dan tebal 128 halaman. Komik tersebut merupakan seri pertama dari kisah serial *Garudayana* dan diterbitkan oleh Penerbit m&c dengan sub-brand Koloni.

Komik serial *Garudayana* sendiri merupakan karya adaptasi dari kisah Mahabharata dan mengambil setting ketika para Pandawa menjalani pengasingan. Tokoh utamanya bernama Kinara yang berpetualang bersama burung garuda bernama Garu, dalam perjalanannya mereka harus berjuang

melawan Ashura Kalagni yang ingin memakan Garu dan mendapatkan hidup abadi.

## 2. Komik *Garudayana* jilid 2 (2010)



**Gambar 2.** Cover *Garudayana* jilid 2  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Komik *Garudayana* jilid 2 diterbitkan pertama kali pada tanggal 28 April 2010, dengan ukuran halaman 112 x 176 mm, berformat hitam putih dan tebal 160 halaman. Komik tersebut merupakan seri kedua dari kisah serial *Garudayana* dan diterbitkan oleh Penerbit m&c dengan sub-brand yang sama seperti seri pertama, yaitu Koloni.

Pada jilid 2, Kinara sang pemburu harta karun, bersama Garu masih berusaha mencari petunjuk tentang keberadaan para Garuda. Mereka pergi ke tebing jasad Sanda Nuai demi mencari petunjuk tentang keberadaan Gua Kiskenda. Sementara itu, Gatotkaca di lain tempat tengah bertarung dengan para Ashura. Gatotkaca kemudian dikejutkan oleh kehadiran lawan misterius yang sama sekali tak terduga yakni saudaranya sendiri, Antareja.

## 3. Komik *Garudayana* jilid 3 (2011)



**Gambar 3.** Cover *Garudayana* jilid 3  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Komik *Garudayana* jilid 3 diterbitkan pertama kali pada tanggal 16 April 2011, dengan ukuran halaman 112 x 176 mm, berformat hitam putih dan tebal 192 halaman. Komik ini merupakan seri ketiga dari kisah serial *Garudayana* dan diterbitkan oleh penerbit m&c dengan sub-brand Koloni, seperti seri pertama dan kedua.

Komik *Garudayana* jilid 3 sendiri bercerita tentang pertarungan Gatotkaca melawan kakaknya sendiri, yakni Antareja. Pertarungan tersebut akhirnya sampai ke puncaknya, dengan cerita kedua tokoh mengeluarkan jurus pamungkasnya masing-masing, Gatotkaca dengan tinju Brajamusti dan Antareja yang berubah bentuk Nagarupa.

#### 4. Komik *Garudayana* Jilid 4 (2012)



Gambar 4. Cover *Garudayana* jilid 4  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Komik *Garudayana* jilid 4 diterbitkan pertama kali pada tanggal 12 September 2012, dengan ukuran 112 x 176 mm, berformat hitam putih dan tebal 192 halaman. Komik tersebut merupakan seri keempat dari kisah serial *Garudayana* dan diterbitkan oleh Penerbit m&c dengan sub-brand Koloni, seperti seri pertama sampai ketiga.

Komik *Garudayana* jilid 4 bercerita tentang Durshilawati yang berhasil melumpuhkan Gatotkaca dan Antareja dengan bantuan Ashura Zalashura dan Gajashura. Namun, belum sempat Durshilawati mendapatkan Garu di garuda cilik, Gatotkaca memberikan zirah Antakusuma pada Kinara. Kinara pun mendapat giliran bertarung dengan para Ashura. Di tengah pertarungan yang semakin tidak seimbang, muncul tokoh terkuat Pandawa yang datang menolong.

#### C. Ide dan Gagasan Komik *Garudayana*

Is Yuniarto mengenal dunia wayang dari komik wayang yang dibacanya sejak kecil. Komik *Wayang Purwa* karangan S. Ardisoma selalu melekat dalam ingatan Is Yuniarto. Komik tersebut begitu memukanya karena terdapat pertempuran seru dan nama-nama senjata yang mempunyai potensi besar untuk menarik minat anak-anak atau remaja saat itu. *Artwork* dari komik tersebut juga mempermudah penyampaian cerita wayang.



Gambar 5. *Wayang Purwa* karya S. Ardisoma dan *Dragon Ball* karya Akira Toriyama  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Selain komik *Wayang Purwa* karya Ardisoma, Is Yuniarto di masa kecil juga menyukai komik terjemahan luar negeri seperti *Tintin*. Beranjak dewasa Is Yuniarto menyukai komik terjemahan Jepang, *Dragon Ball*. Is Yuniarto mengaku terinspirasi komik *Dragon Ball* dan juga gaya gambar pengarangnya yakni Akira Toriyama. Selain Akira Toriyama, Is Yuniarto juga menyukai karya-karya dari komikus Indonesia, Dwi Koendoro (Is Yuniarto, wawancara 3 Oktober 2013).

Ketika dewasa ketertarikan Is Yuniarto terhadap genre komik wayang tidak kemudian surut. Is Yuniarto justru ingin berbagi dengan penikmat

yang lebih muda, tentang pengalaman masa kecilnya terhadap komik wayang, yaitu bagaimana serunya komik wayang jaman dulu dan memperkenalkan wayang kepada remaja saat sekarang. Berdasarkan hal tersebut mengantarkan Is Yuniarto membuat konsep awal komik cerita wayang dengan penyampaian masa kini. Is Yuniarto menilai dengan cara tersebut membuatnya lebih dekat dengan remaja saat ini berikut karyanya.

Mihaly menyatakan bahwa, “*Creative individuals alternate between imagination and fantasy at one end, and a rooted sense of reality at the other. They break away from the present without losing touch with the past* – Pribadi orang yang kreatif mempunyai imajinasi dan fantasi, namun tetap bertumpu pada realitas. Keduanya diperlukan untuk dapat melepaskan dari kekinian tanpa kehilangan sentuhan dengan masa lalu.” (Mihaly, 1996:4)

Berdasarkan konsep tersebut, dapat dipahami proses kreatif dari Is Yuniarto dalam pembuatan komik *Garudayana*, membuat komik tersebut lebih mudah diterima penikmat komik masa kini, dengan tetap menyalurkan cerita dari kenangan masa lalunya terhadap dunia komik wayang.

Tidak hanya sebatas dalam penyampaian cerita, gaya gambar Is Yuniarto pun dipengaruhi oleh keberagaman komik yang dibacanya sejak kecil hingga sekarang. Hal tersebut menurut McCloud, karena gaya merupakan sebuah proses pribadi yang memerlukan waktu yang lama, akarnya tertanam sangat dalam dan merupakan pengalaman dari pelajaran para pendahulu (McCloud, 2007:214).

#### D. Gaya Manga dalam Komik Garudayana

Penerbitan komik terjemahan di Indonesia terutama dari negara Jepang dalam jumlah besar

berlangsung sudah cukup lama. Paling tidak hal tersebut sudah berjalan sejak Elex Media –penerbit yang masih satu grup dengan Gramedia (m&c)– membeli lisensi dan menerbitkan *Candy Candy* yang merupakan terbitan Kodansha Jepang pada tahun 1991 (<http://hot.detik.com/>, diakses 22 September 2013). Penerbitan *Candy Candy* kemudian diikuti oleh penerbitan *Kungfu Boy*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, dan *manga* Jepang lain hingga saat ini.

Jumlah komik terjemahan Jepang yang beredar dan distribusi yang teratur membuat komik Jepang menjadi sangat mudah diperoleh. Komik Jepang menjadi mudah ditemui dibandingkan komik Eropa atau Amerika, bahkan komik Indonesia sendiri. Penerbit Elex Media sendiri baru menerbitkan komik lokal pada tahun 1995, itupun dengan gaya *manga* Jepang berjudul *Alit Kencana* karya DS Grup dari Surabaya (<http://hot.detik.com/>, diakses 22 September 2013).

Kemudahan akses masyarakat luas dengan komik terjemahan Jepang, membuat masyarakat terutama anak-anak semakin akrab dengan gaya gambar *manga* khas Jepang. Hal tersebut masih ditambah lagi dengan kemunculan televisi swasta nasional seperti RCTI di tahun 1989 dan mulai rutinnnya penayangan *anime*<sup>1</sup> (film kartun khas Jepang) hingga sekarang. Hal tersebut membuat gaya gambar khas Jepang semakin tertanam dalam imajinasi anak-anak.

*Manga*<sup>2</sup> (komik Jepang) memang memiliki pengaruh yang luar biasa. Pengaruh *manga* yang menenggelamkan komik lokal tidak hanya berlaku di Indonesia saja, melainkan fenomena tersebut berlaku hampir di seluruh dunia. Maharsi mencatat dalam bukunya, bahwa:

“Terlebih lagi hadirnya komik tersebut didukung dengan *anime* (film kartun Jepang) yang muncul di layar kaca (*Naruto*, *Dragon Ball*, *One Piece*, *Inuyasha*, dan lain-lain) maupun yang sudah

dibuat dalam bentuk layar lebar (*Dragon Ball*, *Astro Boy*). Bahkan kadang distribusi komik *Manga* ini lebih banyak dibanding komik lokal yang diterbitkan di negara tersebut. Sebut saja *Bande Dessinee* di Eropa yang umur komiknya lebih tua dari negara-negara lain dalam jumlah penerbitan dan jumlah penjualan komik masih kalah dibanding jumlah komik *Manga* yang terdistribusi di Eropa” (Maharsi, 2010:64).

Lebih lanjut lagi, fenomena pengaruh *manga* mampu masuk dan mengakulturasi komik lokal juga tidak hanya berlaku di Indonesia, melainkan hampir di seluruh dunia. Terjadinya akulturasi gaya gambar *manga* terhadap gaya gambar lokal dunia terjadi dari belahan Eropa, Asia, hingga Amerika. Hal tersebut tertuang dalam pernyataan Maharsi:

“Selain Indonesia, ternyata di Eropa terutama Franco-Belgian comics (sebutan untuk komik yang dimuat oleh Perancis dan Belgia) aliran *Manga* juga mencuri perhatian mereka sejak tahun 2000-an. Hal ini diukur dari banyaknya penerbitan dan terjemahan komik-komik *Manga*. Selain itu yang menarik adalah munculnya ‘La nouvelle maga’ yang dilakukan oleh Frederic Boilet, sebuah gerakan komik yang mengkolaborasi antara Franco-Belgian dan *Manga*. Selain Eropa dan Amerika, *Manga* juga berpengaruh terhadap gaya yang muncul di Korea (Manhwa), Taiwan, dan China (Manhua). Bahkan di Amerika pada tahun 2000-an muncul ‘Amerimanga’ yang merujuk pada penerbitan komik *Manga* oleh penerbit *Manga* namun dikerjakan oleh komikus Amerika. Kemudian imbas dari ‘Amerimanga’ tersebut muncul OEL-*Manga* (Original English Language-*Manga*) yang diluncurkan oleh Tokyo Pop dan kemudian berubah menjadi *Global Manga*” (Maharsi, 2010:65).

Pengaruh *manga* selanjutnya tidak hanya sebatas akrab dan familiar, melainkan berpengaruh pada gaya gambar anak-anak yang beberapa di antaranya tentu akan menjadi penerus komikus-komikus lokal Indonesia. Pernyataan tersebut dibenarkan oleh Maharsi dalam bukunya, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, bahwa:

“Ternyata komik Jepang yang disebut sebagai *Manga* juga berpengaruh sekali terhadap perkembangan komik dunia. Di Indonesia

misalnya, banyak komikus-komikus lokal yang memakai gaya *Manga* sebagai dasar dari penciptaan komik mereka. Hal ini karena memang pada saat ini komik *Manga* mendominasi distribusi perkomikan di Indonesia.” (Maharsi, 2010: 63).

Scott McCloud dalam bukunya *Making Comic: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*, menguraikan mengenai delapan teknik bercerita manga yang menjadi kekuatan dari manga. Kedelapan teknik tersebut antara lain: (1) wajah dan figur emotif yang memancing identifikasi penikmat komik; (2) kesan tempat yang kuat, rincian lingkungan yang dipicu ingatan inderawi, di mana ketika dipertemukan dengan karakter ikonik memancing ‘efek *masking*’; (3) seringnya penggunaan panel bisu yang dipadukan dengan transisi aspekkeaspek; (4) gerak subyektif dengan latar yang tidak jelas; (5) kematangan genre; (6) rancangan karakter yang sangat beragam; (7) rincian dunia nyata sampai ke hal-hal terkecil; dan (8) efek ekspresif emosional yang beragam, seperti latar ekspresionistis, karikatur subyektif, dan montase (McCloud, 2007:216)

Dari kedelapan teknik bercerita manga tersebut, disederhanakan Darmawan dalam bukunya *Dari Gatotkaca Hingga Batman: Potensi-Potensi Naratif Komik*, menjadi tiga aspek pengaruh gaya gambar manga, yaitu: (1) karakterisasi kartun Jepang yang cenderung bermata lebar yang merupakan sarana agar ekspresi tokoh mereka lebih hidup, juga ekspresi *cartoony*, berupa deformasi ekstrim; (2) aliran adegan di mana komik-komik Jepang cenderung pada aliran adegan momen ke momen dan aspek-ke-aspek; dan (3) model balon kata yang ramping karena sesuai dengan huruf Kanji dan Katakana yang memanjang ke bawah (Darmawan, 2005:193-197).

Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya manga paling tidak bisa dilihat dari 3 ciri: (1) ekspresi tokoh; (2) panel, dan (3) balon kata.

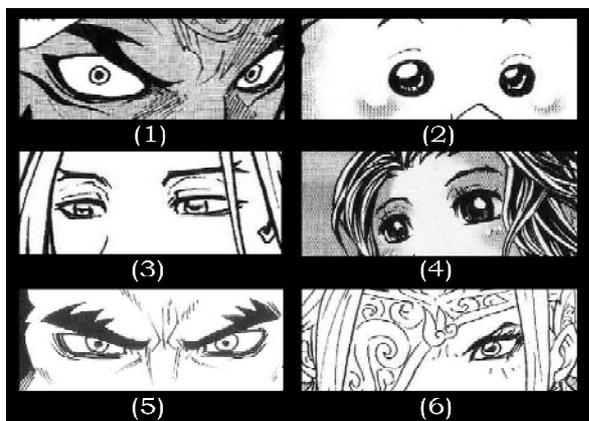
Berikut uraian ketiga ciri tersebut dalam komik *Garudayana*.

### 1. Ekspresi Tokoh

Ekspresi tokoh merupakan salah satu unsur terpenting dalam penceritaan komik, terutama membangun emosi penikmat komik. Ekspresi sendiri adalah bentuk kompulsif dari komunikasi rupa yang selalu kita gunakan. Kita semua tahu cara 'membaca' dan 'menulis'kan ekspresi menggunakan wajah. (McCloud, 2007:81)

Ekspresi dalam komik merupakan suatu keharusan jika menginginkan emosi karakter menjadi terlihat jelas. Hal ini karena membaca komik hanya terbatas pada indera pengelihatian untuk mengetahui emosi dari seorang tokoh, sehingga ekspresi yang baik adalah yang mampu dipahami dan memiliki kemampuan memancing emosi penikmat komik.

Dalam komik *Garudayana*, ekspresi merupakan salah satu unsur terpenting dari proses identifikasi emosi seorang tokoh. Peran ekspresi terutama pada bagian mata menjadi aspek yang sangat vital untuk menggambarkan karakteristik dari tokoh yang dimunculkan.



**Gambar 6.** Ekspresi mata dari Gatotkaca, Garu, Arjuna, Kinara, Bima, dan Durshilawati. (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Penggambaran mata yang besar dalam komik *Garudayana* dimaksudkan untuk menonjolkan karakteristik tokoh. Hal tersebut terlihat dari penggambaran mata tokoh yang bersifat temperamental seperti Gatotkaca (gambar 1) dan Bima (gambar 5) yang berbentuk belah ketupat dengan ujung melancip mendekati hidung, dengan alis mata tebal dan bola mata penuh seakan melotot dan pupil mata yang kecil.

Begitu pula dengan karakter wanita temperamental seperti Durshilawati (gambar 6) digambarkan dengan pola yang hampir mirip. Perbedaan hanya pada penambahan bulu mata yang identik dengan karakteristik wanita.

Karakter polos seperti Garu (gambar 2) digambarkan dengan bola mata bulat sempurna dengan alis yang melengkung jauh, sehingga terlihat lucu. Sementara karakter tenang dan lemah lembut seperti Arjuna (gambar 3) digambarkan memiliki mata agak kotak dengan garis mata dan alis mata lurus sejajar.

Penggambaran bagian mata, terutama bola mata yang besar seperti mata Kinara (gambar 4), memungkinkan ekspresi tokoh dapat terlihat dengan jelas. Hal tersebut tampak dari perubahan yang ekspresif dari bola mata ketika ketakutan, terkejut, atau tersenyum.



**Gambar 7.** Perubahan mata yang ekspresif dari tokoh Kinara. (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Pada penggambaran mata Kinara dapat dilihat dengan jelas ekspresi ketika ketakutan (gambar 1), maka alis akan naik dengan bola mata terlihat bulat sempurna dan pupil mengecil. Mata tidak bercahaya, diganti arsiran ke bawah yang menunjukkan kesan suram. Hal tersebut berbeda dengan penggambaran mata ketika terkejut (gambar 2), di mana alis akan naik dengan bola mata mengecil yang mengarah pada hal yang membuatnya terkejut. Berbeda pula ketika ekspresi tersenyum, mata tampak jelas bercahaya (gambar 3). Selain penggambaran mata yang ekspresif, emosi tokoh juga dapat ditunjukkan melalui transformasi tubuh yang ekstrim.

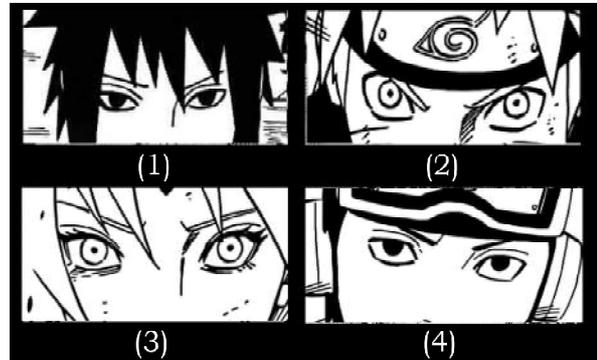


Gambar 8. Transformasi bentuk tubuh dari tokoh Kinara dan Garu.  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Dalam komik *Garudayana* banyak sekali ditemukan transformasi tubuh tokoh untuk mendukung adegan yang terjadi. Seperti wajah yang datar setelah membentur tembok, lidah bergetar karena ketakutan, dan berubah menjadi bentuk polos ketika dalam situasi yang menyenangkan.

*Manga* Jepang berjudul *Naruto* karya Masashi Kishimoto menggunakan pola yang hampir mirip. Bagian mata juga memiliki peran penting untuk menyampaikan karakteristik para tokohnya.

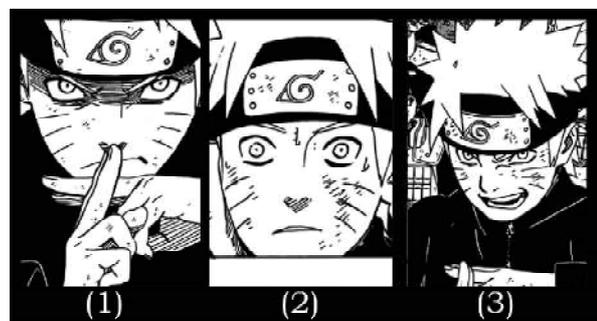
Penggambaran mata pun menggunakan pola yang hampir sama.



Gambar 9. Ekspresi mata dari tokoh Sasuke, Naruto, Sakura, dan Obito. (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Dalam *manga Naruto*, mata tokoh Sasuke (gambar 1) dan Obito (gambar 4) yang memiliki perangai tenang digambarkan dengan garis mata berbentuk trapesium yang sejajar dengan alis yang terangkat tinggi. Sementara tokoh Naruto (gambar 2) dan Sakura (gambar 3) yang temperamental mempunyai bentuk belah ketupat dengan ujung melancip mendekati hidung. Alis pada tokoh Naruto berdekatan dengan mata dan melancip mendekati hidung.

Dalam penggambaran ekspresi tokoh dalam *manga Naruto*, bagian mata juga mempunyai peran yang penting untuk membangkitkan emosi penikmat komik. Salah satu contohnya adalah penggambaran tokoh Naruto.



Gambar 10. Perubahan mata yang ekspresif dari tokoh Kinara.  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Ketika tengah dalam kondisi tertekan atau menghadapi situasi sulit, areal sekitar mata akan dipenuhi oleh arsiran (gambar 1), sedangkan ketika terkejut, mata akan melebar dan bagian pupil bola mata akan mengecil (gambar2). Ketika marah, bagian sekitar mata akan lebih banyak memiliki kerutan (gambar 3).



**Gambar 11.** Transformasi bentuk tubuh dari tokoh dalam *manga Naruto*. (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Selain menggunakan ekspresi mata untuk menggambarkan emosi tokoh, bentuk wajah hingga keseluruhan tubuh juga digambarkan dapat bertransformasi sesuai keadaan emosi tokoh. Cara penggambaran semacam ini untuk lebih mendukung penyampaian emosi ke penikmat komik.

Berdasarkan perbandingan di atas, dapat diketahui bahwa dalam gaya penggambaran mata, penyampaian emosi melalui ekspresi mata dan tubuh dalam komik *Garudayana* identik dengan *manga Naruto*. *Manga Naruto* sendiri mewakili *manga* secara keseluruhan, karena dalam *manga* lain pun menggunakan pola yang hampir sama.

Segala pola penggambaran ala *manga* tersebut, menurut McCloud merupakan sebuah teknik untuk memperdalam kesan kepada penikmat komik, sehingga penikmat komik dapat merasakan suasana ketegangan atau emosi yang ada dan larut dalam

sebuah cerita *manga*. Meletakkan penikmat komik di dalam cerita – seperti yang terdapat dalam komik *Garudayana* – merupakan efek utama dalam teknik *manga* selama bertahun-tahun (McCloud, 2007:221).

## 2. Panel

Komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukta posisi dalam turutan waktu tertentu (McCloud, 2008:9). Gambar-gambar tersebut menjadi dapat terjukta posisi (berdekatan, bersebelahan) karena berada dalam panel yang membatasi antara satu gambar dengan gambar yang lain.

Perubahan gambar pada tiap-tiap panel komik tersebut menghasilkan sebuah adegan tertentu. Berbeda dengan adegan dalam animasi atau film yang kebanyakan menampilkan gambar dengan pola mengalir dan terus menerus. Ruang antar panel yang disebut parit dalam dunia komik berperan sebagai jantung sebuah komik, penyambung denyut nafas dari satu panel ke panel yang lain. Dalam ruang sela yang terabaikan ini, imajinasi manusia mengambil dua gambar yang terpisah dan mengubahnya menjadi gagasan (McCloud, 2008:66).

Imajinasi penikmat komik dalam menghubungkan antara gambar dalam satu panel dengan panel yang lain merupakan kekuatan dari sebuah komik. Fenomena mengamati bagian-bagian, tetapi memandangnya sebagai keseluruhan disebut sebagai *closure* (McCloud, 2008:63).

*Closure* yang dirasakan oleh penikmat komik terletak pada parit atau peralihan dari satu panel ke panel yang lain. Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* membagi peralihan panel dalam komik tersebut menjadi lima golongan, yakni: peralihan waktukewaktu, aksi-ke-aksi, subyek-ke-subyek, adegan-ke-adegan, aspek ke aspek, dan peralihan non-sequitir (McCloud, 2008:70-72).

Pengelompokan tersebut dapat digunakan sebagai alat untuk mengurai bagaimana cara kerja penceritaan sebuah komik. Kebanyakan komik terkenal Amerika menggunakan porsi yang banyak pada peralihan aksi ke aksi, disusul peralihan subyek ke subyek, dan peralihan adegan ke adegan. Tiga peralihan lainnya yakni waktu ke waktu, aspek ke aspek, dan non-sequitur tidak banyak muncul, bahkan tidak pernah digunakan.

Sebagai contoh, berdasarkan penelitian McCloud, komik Amerika *Fantastic Four* karya Lee-Kirby di tahun 1966 menampilkan peralihan aksi ke aksi sebanyak 65% dari keseluruhan cerita, peralihan subyek ke subyek 20%, sedangkan adegan ke adegan sebanyak 15%. Begitu juga dengan komik *Tintin* karya Herge yang pembagian peralihannya hampir sama dengan Lee-Kirby. Pengambilan sampel secara acak dari berbagai komik Amerika hampir selalu menunjukkan perbandingan yang sama (McCloud, 2008:75).



**Gambar 12.** Peralihan aspek-ke-aspek dalam komik wayang *Garudayana*  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Peralihan panel dalam komik *Garudayana* memiliki perbandingan yang berbeda. Bagian awal dari komik *Garudayana* jilid 1 yang terdiri dari 23 halaman mempunyai porsi sebagai berikut. Peralihan waktu ke waktu sebanyak 1 kali atau 1,6%; peralihan aksi ke aksi 40 kali atau 66,6%; peralihan subyek ke subyek sebanyak 11 kali atau 18,3%; peralihan adegan ke adegan sebanyak 1 kali atau 1,6%; peralihan aspek ke aspek sebanyak 7 kali atau 11,6%; dan peralihan non-sequitur 0 kali atau 0%.

Sebagai perbandingan, sampel acak dari *manga Naruto* karya Masashi Kishimoto chapter 609 mempunyai porsi sebagai berikut. Peralihan waktu ke waktu sebanyak 0 kali atau 0%, peralihan aksi-ke-aksi 51 kali atau 56%, peralihan subyek-ke-subyek sebanyak 35 kali atau 38,4%, peralihan adegan ke adegan sebanyak 0 kali atau 0%, peralihan aspek ke aspek sebanyak 5 kali atau 5,5%, dan peralihan non-sequitur 0 kali atau 0%.



**Gambar 13.** Peralihan aspek ke aspek dalam *manga Naruto* karya Masashi Kishimoto  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Berdasarkan sampel komik *Garudayana* dan sampel *manga Naruto* di atas, dapat diketahui porsi peralihan panel terbanyak berturut-turut adalah aksi ke aksi, subyek ke subyek dan aspek ke aspek. Porsi tersebut merupakan porsi yang umum digunakan dalam penceritaan *manga* Jepang dan yang paling membedakan dengan penceritaan komik Amerika yaitu pada penggunaan peralihan aspek ke aspek yang menempati urutan ketiga terbanyak. Komik Amerika –selain peralihan aksi ke aksi dan subyek ke subyek– lebih banyak menggunakan peralihan adegan ke adegan dibanding peralihan aspek ke aspek.

McCloud menyatakan bahwa peralihan aspekkeaspek sejak awal telah menjadi bagian yang penting dalam aliran utama komik Jepang (McCloud, 2008:79). Peralihan jenis ini lebih banyak digunakan untuk menggambarkan suasana, perasaan, atau detail dalam waktu yang amat sangat lambat bahkan tidak bergerak.

Komik *Garudayana* yang terdiri dari ratusan halaman memungkinkan berisi banyak peralihan aspekkeaspek yang berfungsi menggambarkan gerakan sinematik yang sangat lambat. Bahkan suasana atau keadaan dapat digambarkan secara detil dalam sebuah adegan yang sebetulnya singkat. Hal tersebut yang membuat komik *Garudayana* tampak lebih mengarah pada gaya *manga* dibandingkan pada komik Amerika.

### 3. Balon Kata

Balon kata sering disebut sebagai ‘balon ucapan’, balon dialog, balon kata-kata atau *texts ballon*. Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut (Maharsi, 2010:88).

Balon ucapan sendiri merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog atau mono-

log yang repliknya ditempatkan dalam balon, yang mengungkap sekaligus monolog batin. Perlu ditambahkan juga fungsi bahasa dalam mengungkapkan perasaan (interjeksi), yang juga diletakkan dalam balon yang terkadang seperti gelembung meledak; dan fungsi bunyi-bunyian, terkadang gambar pun mengungkapkan bunyi (Bonnet, 1998:131-132).

Balon kata memiliki banyak variasi untuk menggambarkan suara ke dalam bentuk media khusus visual, bahkan di dalam balon-balon itu simbol selalu diciptakan untuk menyuarakan bunyi-bunyi non-verbal (McCloud, 2001:134), sehingga bentuk balon kata berbeda-beda tergantung ekspresi emosi yang sedang diucapkan oleh tokoh (Maharsi, 2010:89).

Secara garis besar, Maharsi dalam bukunya *Komik Duna Kreatif Tanpa Batas* membagi balon kata dalam tiga bentuk, yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan captions.

#### a. Balon Ucapan

Dalam komik representasi ucapan ini berbentuk seperti gelembung dengan penunjuk arah yang disebut sebagai ‘ekor’ yang mengarah pada tokoh yang mengucapkan kata tersebut.



**Gambar 14.** Balon ucapan dalam komik wayang *Garudayana* (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Balon ucapan dalam komik *Garudayana* berbentuk lingkaran tidak sempurna dengan permukaan yang tidak rata. Bentuk lingkaran tersebut cenderung memanjang ke bawah, sehingga dalam sebuah balon ucapan hanya mampu menampung satu sampai tiga kata. Balon kata semacam ini juga menjadi kurang efektif untuk penulisan bahasa Indonesia yang melebar dari kanan ke kiri, sehingga tercipta ruang kosong di bagian atas atau bawah teks pada balon ucapan. Meski demikian, penggambaran balon kata ini efektif dalam komposisi dalam panel yang umumnya berisi gambar tokoh manusia yang juga memanjang ke bawah.



Gambar 15. Balon ucapan dalam *manga Naruto* karya Masashi Kishimoto. (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Penggunaan bentuk balon ucapan yang mirip komik *Garudayana* ada pada *manga Naruto* karya Masashi Kishimoto. Sebagian besar balon kata yang digunakan adalah berbentuk melingkar dan memanjang ke bawah. Penggambaran balon ucapan berbentuk lebih ramping pada *manga Naruto* ini efektif untuk ditempatkan di samping ilustrasi yang dominan berisi gambar tokoh manusia. Selain

itu, bentuknya yang ramping juga sangat efektif untuk mengakomodasi penulisan huruf Kanji dan Katakana yang memanjang ke bawah.

Berdasarkan perbandingan bentuk balon ucapan di atas, bentuk balon ucapan komik *Garudayana* yang mengarah pada gaya *manga*, tidak bisa dikatakan ideal untuk mengakomodasi penulisan bahasa Indonesia yang memanjang dari kiri ke kanan. Balon kata yang ideal adalah seperti halnya balon kata komik-komik Indonesia periode sebelumnya atau balon kata komik Amerika yang pola penulisan bahasa Inggris hampir sama dengan penulisan bahasa Indonesia.



Gambar 16. Balon ucapan dalam komik *Mahabarata* karya RA Kosasih. (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

#### b. Balon Pikiran



Gambar 17. Balon pikiran dalam komik wayang *Garudayana*. (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Balon pikiran merupakan balon yang dipakai untuk merepresentasikan pemikiran tokoh dalam komik (Maharsi, 2010:90). Pemikiran tersebut terbatas perkataan dalam hati atau suara batin yang hanya bisa didengar oleh dirinya sendiri.

Balon pikiran merepresentasikan hal yang berbeda dengan balon ucapan sehingga mempunyai bentuk yang sedikit dibedakan dengan balon ucapan. Perbedaan bentuk balon pikiran dalam komik *Garudayana* terletak pada ekor yang mengarah pada tokoh. Jika dalam balon ucapan, ekor berbentuk lancip, namun dalam balon pikiran, bentuk ekor berupa lingkaran-lingkaran yang berurutan membesar.



Gambar 18. Balon pikiran dalam komik wayang Mahabharata dan manga *Naruto*. (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Bentuk ekor semacam itu umum digunakan dalam komik, baik komik Indonesia sejak beberapa periode sebelumnya maupun dalam *manga*. Hal ini terlihat dari komik *Mahabharata* dan *manga Naruto*

yang sudah mengadaptasi bentuk ekor balon pikiran semacam itu.

Berdasarkan dua sampel di atas, dapat diketahui bahwa bentuk ekor bersifat universal. Penggunaan bentuk ekor balon pikiran tidak dipengaruhi oleh penulisan bahasa yang digunakan dalam komik tersebut, sehingga umum digunakan dalam komik di berbagai belahan dunia.

### c. Captions

*Captions* secara umum dipakai untuk mengisahkan atau penjelasan naratif non dialog. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel (Maharsi, 2010:90).



Gambar 19. Captions dalam komik wayang *Garudayana*. (Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Dalam komik *Garudayana*, penggambaran *captions* bervariasi, selain berbentuk standar berupa garis kotak biasa, terkadang *captions* digambar dengan penambahan ornamen di sekeliling kotak atau dibentuk seperti lembaran perkamen.

Penggambaran *captions* semacam itu merupakan salah satu sentuhan komikus untuk memperindah komik karyanya. Namun umumnya hiasan pada *captions* disesuaikan dengan tema yang diangkat dalam komik, seperti tema pewayangan yang menggunakan ornamen dan perkamen khas kerajaan.



Gambar 20. Captions dalam komik *Mahabharata*.  
(Repro: Dhevi Enlivena, 2013)

Komik *Mahabharata* karya R.A. Kosasih yang mempunyai kesamaan tema dengan komik *Garudayana* memiliki bentuk *caption* yang mirip, yakni berupa lembaran kertas. *Caption* semacam ini mendukung tema cerita dan memberikan kesan klasik bagi penikmat komiknya.

### E. Simpulan

Dari pembahasan di atas, dapat diketahui bahwa komik *Garudayana* mengadaptasi gaya *manga*, terutama dalam penggambaran ekspresi mata dan bentuk tokoh dalam mengungkapkan emosinya. Selain penggambaran mata dan emosi tokoh, komik *Garudayana* juga mengadaptasi peralihan antar panel khas *manga* yakni porsi peralihan panel terbanyak berturut-turut adalah aksi ke aksi, subyek ke subyek dan aspek ke aspek.

Peralihan aspek ke aspek yang merupakan salah satu kekuatan gaya *manga*, berhasil diadaptasi dengan baik oleh komik *Garudayana*. Jenis peralihan semacam itu dan jumlah halamannya yang ratusan halaman memungkinkan penceritaan komik sampai

pada aspek-aspek terkecil sebuah peristiwa. Potensi tersebut yang kemudian membuat penikmat komik tersedot ke dalam cerita dan merasa ikut dalam petualangan para tokohnya.

Fenomena tersebut didefinisikan Darmawan – yang meminjam istilah Larry Marder– sebagai *habitual entertainment*. Dengan karakter komik sebagai seni sekuensial –istilah komikus legendaris Will Eisner–, memaksa penikmat komik terbiasa bertanya ‘*what’s next?*’ – apa lagi sesudah ini? Komik membuat penikmatnya terbiasa mengharapkan ada panel berikutnya, dan jauh lagi berharap ada cerita selanjutnya. Jika ini kebetulan menyangkut sebuah karakter ikonik, penikmat komik akan selalu dahaga pada ‘petualangan’ lanjutan dari sang tokoh komik tersebut

Meski format gaya *manga* banyak memberi kelebihan, namun penggunaan balon kata dalam komik *Garudayana* yang mengarah pada adaptasi balon kata *manga* dinilai kurang tepat. Penggunaan balon kata yang lebih ramping ke bawah untuk *manga* Jepang tepat, karena sesuai dengan huruf Kanji dan Katakana yang memanjang ke bawah. Namun model balon kata yang sama untuk komik berbahasa Indonesia merupakan kesalahan yang dapat membatasi narasi (Darmawan, 2005:197), akibatnya balon kata menjadi kurang efektif. Hal tersebut ditandai dengan terciptanya ruang kosong pada bagian atas atau bawah teks.

Berdasarkan pemaparan di atas, gaya *manga* dengan segala kelebihanannya tetap perlu mengalami penyesuaian untuk diterapkan oleh para komikus Indonesia. Hal tersebut karena ada beberapa aspek yang kurang efektif ketika diterapkan dalam komik Indonesia seperti bentuk balon kata yang ramping.

Gaya *manga* merupakan sebuah fenomena dalam dunia komik yang tetap perlu diapresiasi dan dikaji, khususnya bagi para pengamat yang hanya melihat

dari bentuk luarnya saja, seperti mata lebar dan rambut lancip. Karena lebih dari itu, *manga* memiliki kekuatan penceritaannya tersendiri yang secara fundamental membedakannya dengan komik Amerika atau Eropa.

#### Catatan Akhir

- 1 *Anime* yang dimaksud adalah *Doraemon*, ditayangkan pertama kali bulan Juli 1989, setiap hari Minggu pagi. Hingga hari ini, *anime* tersebut masih ditayangkan oleh RCTI.
- 2 *Manga* adalah istilah Jepang untuk komik. Dalam praktek, istilah itu kemudian dianggap menggambarkan berbagai karakter dalam komik yang dianggap khas Jepang (Darmawan, 2005:192)

#### Kepustakaan

- Darmawan, Hikmat. *Dari Gatokaca Hingga Batma : Potensi-potensi Naratif Komik*, Yogyakarta: Penerbit Orakel, 2005.
- Kishimoto, Masashi. *Naruto*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014.
- Maharsi, Indiria. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku, 2011.

Mihaly, Csikszentmihalyi. *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: Harper Perennial, 1996.

McCloud, Scott. *Understanding Comic (Memahami Komik)*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001.

\_\_\_\_\_. *Making Comic (Membuat Komik)*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2007.

Yuniarto, Is. *Garudayana* jilid 1, Jakarta: m&c! Publishing, 2009.

\_\_\_\_\_. *Garudayana* jilid 2, Jakarta: m&c! Publishing, 2010.

\_\_\_\_\_. *Garudayana* jilid 3, Jakarta: m&c! Publishing, 2011.

\_\_\_\_\_. *Garudayana* jilid 4, Jakarta: m&c! Publishing, 2012.

#### Website

<http://www.unlimitedzone.org/thread-29772-page-14.html>

<http://hot.detik.com>

#### Narasumber

- \* Yuniarto, Is (32), komikus *Garudayana*. Jl Krukah Selatan no. 73, Surabaya.