

BAHASA RUPA KOMIK WAYANG KARYA R.A. KOSASIH

Sayid Mataram

Program Pascasarjana

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Ketingan, Jebres, Surakarta, 57126

ABSTRAK

Komik merupakan sebuah media tutur, seperti halnya bahasa, dengan sistem bahasa dan yang aplikasinya bersifat individual. Komik wayang karya R.A. Kosasih merupakan salah satu genre dalam konstelasi komik Indonesia yang pada saat jayanya mampu mengalahkan pengaruh komik Barat. Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk bahasa rupa komik dan karakteristik idiolek komik wayang R.A. Kosasih. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis bahasa rupa komik wayang R.A. Kosasih serta karakter idiolek yang muncul sebagai ciri khasnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan analogi kebahasaan dengan menggunakan analisis tekstual dan kontekstual komik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: *pertama*, bahasa rupa komik analog dengan bahasa yang di dalamnya terdiri dari sistem bahasa dan idiolek. Sistem bahasa rupa komik R.A. Kosasih terdiri elemen dasar penyusun komik berupa panel dan struktur jukstaposisi. *Kedua*, komik wayang karya R.A. Kosasih menggunakan cerita berdasarkan epos Mahabharata dan Ramayana versi India serta cerita wayang Nusantara yang di dalamnya disisipkan istilah bahasa Sunda. Gambar dan lambang pada komik wayang tersebut dipengaruhi oleh gaya realis komik Barat dan aliran *Indie Mooi* serta teknologi yang ada pada masa tersebut. Hubungan jukstaposisi komik wayang dipengaruhi oleh urutan cerita serta pembabakan lakon wayang.

Kata kunci: komik, bahasa, rupa, wayang, idiolek

ABSTRACT

Comic is a media of speech, like a language is, with the language system and individual application. Comic of puppet by R.A. Kosasih is one of the genres in constellation of Indonesia comic which is able to overcome the influence of western comic. The problems analyzed in this research include how the form of visual language and idiolect characteristics of puppet comic by R.A. Kosasih. This research aims to analyze the visual language of puppet comic by R.A. Kosasih as well as the idiolect characteristic that is appeared to be its characteristic. The research uses an approach of language analogy using textual and contextual analysis of comic. The result shows that firstly, the visual language of comic is analog with language consisting of language system and idiolect. The system of visual language in comic R.A. Kosasih consists of the basic elements of comic constituent covering panel and juxtaposition structure. Secondly, puppet comic by R.A. Kosasih uses stories based on Mahabharata epos and Ramayana in Indian version as well as Nusantara puppet in which Sunda language is inserted. The picture and symbol in the comic is influenced by the realist style of Western comic and Indie Mooi stream and also the technology of the age. The relationship of puppet comic juxtaposition is influenced by the story order and the session of lakon.

Keywords: comic, language, visual, puppet, idiolect

A. Pengantar

Komik merupakan sebuah media tutur atau lebih tepatnya sebagai media untuk bercerita (Eisner, 1985: 139-146). Komik menyampaikan tuturan berupa pesan dari komikus untuk disampaikan kepada pembaca komiknya, sehingga pembaca tersebut menangkap dan kemudian mengapresiasinya.

Fungsi komik sebagai media tutur tersebut dianalogikan dengan bahasa (linguistik) yang juga merupakan media tutur. Sebagai salah satu bentuk

media komunikasi tentunya komik mampu menghantarkan suatu pesan, yang dalam hal ini adalah dari komikus kepada pembaca komik.

Seseorang yang bertutur harus mengetahui mengenai bahasa sebagai media untuk bertutur, di mana kata merupakan elemen penyusun dari bahasa. Namun bahasa tidak bersifat universal, hal tersebut disebabkan oleh perbedaan ciri khas antara satu dengan yang lain, baik pada perbendaharaan, tata bahasa, maupun aplikasinya.

Komik wayang merupakan *genre* endemik dalam konstelasi komik Indonesia. R.A. Kosasih merupakan komikus legendaris yang mengawali *genre* tersebut. Komik wayang karya Kosasih eksis di dunia komik Indonesia sejak tahun 1950-an hingga tahun 1980-an. Karya komik wayang Kosasih yang pertama adalah *Burisrawa Merindukan Bulan* (1953) yang mengambil kisah dari lakon wayang *Burisrawa Gandrung*.

Munculnya komik wayang di Indonesia merupakan sebuah fenomena yang luar biasa. Indonesia kemudian memiliki sebuah *genrenya* sendiri yang tidak ditemukan pada dunia komik yang lain (Bonneff, 2001: 104). Keberhasilan komik wayang dalam masyarakat mengakibatkan komik Amerika diabaikan dan pengaruh Barat menjadi nomor dua (Bonneff, 2001: 28).

Peran komik wayang terhadap kebudayaan masyarakat Indonesia sangat besar, terlebih ketika sekolah-sekolah saat itu menyelenggarakan penggunaan Bahasa Indonesia (Bonneff, 2001: 131). Komik wayang membantu dunia pendidikan dengan cara meratakan penggunaan Bahasa Indonesia. Komik wayang tidak hanya dibaca oleh orang Jawa atau Sunda saja, namun pembaca komik wayang dari berbagai suku bangsa yang lain di Indonesia.

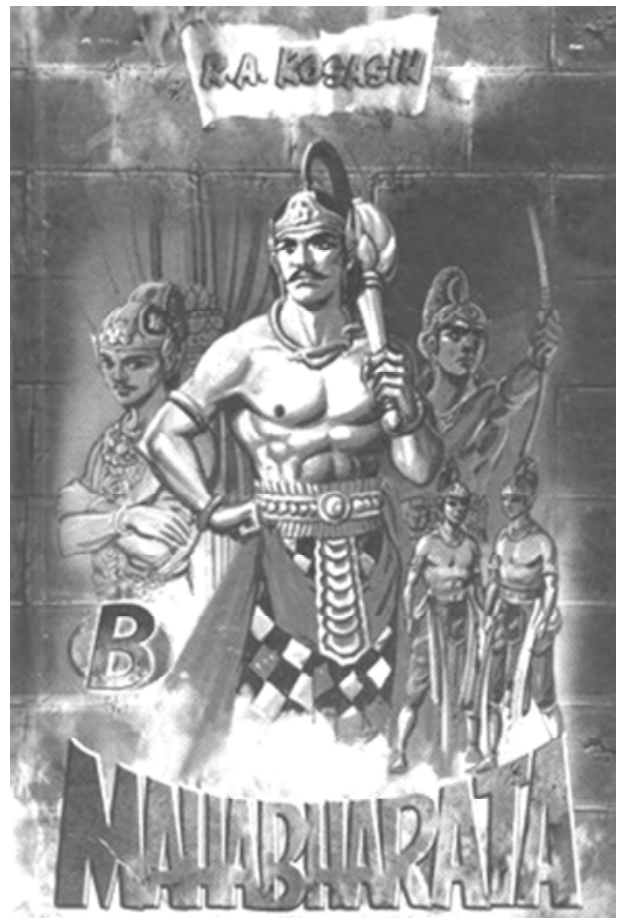
Penelitian ini menggunakan pendekatan analogi kebahasaan dengan menggunakan analisis tekstual dan kontekstual komik. Dalam penelitian ini peneliti berusaha untuk mendiskripsikan mengenai analogi struktur kebahasaan dalam struktur bahasa rupa komik, bentuk bahasa rupa komik wayang karya R.A. Kosasih, dan karakteristik idiolek pada komik wayang R.A. Kosasih.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbendaharaan dan hubungan antar elemen dari struktur komik dengan analogi kebahasaan, sehingga diketahui macam bentuk struktur dan elemen komik di dalamnya. Selain itu juga mengkaji mengenai dinamika R.A. Kosasih dalam berkarya, kontribusi, dan posisinya dalam konstelasi komik Indonesia. Serta menganalisis komik wayang R.A. Kosasih menggunakan perspektif bahasa rupa komik. Selain itu juga dapat diketahui ragam ciri khasnya.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Studi kasus pada dasarnya adalah memilih untuk melakukan studi atas suatu kasus tertentu. Penelitian ini diawali dengan melakukan prariset sebelum melakukan riset sesuai proposal penelitian. Prariset yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain mengumpulkan komik wayang karya R.A. Kosasih, mengumpulkan sumber-sumber pustaka

yang berkaitan dengan objek penelitian, serta melakukan wawancara dengan praktisi serta akademisi mengenai komik, Kosasih dan karyanya.

Komik-komik wayang R.A. Kosasih yang diteliti menggunakan *sample* meliputi *Mahabharata B*, *Ramayana "Rama dan Sinta"* dan *Wayang Purwa*. Komik *Mahabharata B* dipilih karena di dalamnya banyak karakter dan kisah yang lebih dikenal secara umum, yaitu Pandawa sebagai sisi protagonis dan Kurawa sebagai sisi antagonis. *Mahabharata A* sebenarnya juga menampilkan karakter tersebut namun dalam porsi yang sedikit dan lebih banyak mengangkat dinamika keluarga Hastinapura sebelum kelahiran Pandawa dan Kurawa. Komik *Ramayana "Rama dan Sinta"* bersama dengan komik *Mahabharata B* mewakili dari komik yang mengambil cerita berdasarkan pakem epos India, sedangkan komik *Wayang Purwa* mewakili komik yang mengambil cerita berdasarkan kisah wayang Nusantara karena di dalamnya terdapat karakter seperti Punakawan, Togog, Batara Kala, Prabu Sri Mahapungung, serta Dewi Sri.



Gambar 1. Cover depan komik *Mahabharata jilid B* (Scan Sayid, 2014).



Gambar 2. Cover depan komik *Ramayana* “Rama dan Sinta” (Scan Sayid, 2014).



Gambar 3. Cover depan komik *Wayang Purwa* (Scan Sayid, 2014).

Analisis yang digunakan dalam penelitian adalah analisis komik tekstual dan secara kontekstual. Analisis komik secara tekstual

menggunakan perspektif komik dengan mengelaborasi ragam dari elemen-elemen penyusun dan bentuk struktur dalam komik berdasarkan teori dari Mario Saraceni, Scoutt McCloud, serta Primadi Tabrani.

Gambar dielaborasi sebagai ikon dari dunia nyata dalam perspektif komik Mario Saraceni, serta dielaborasi sebagai gambar karakter dan gambar *setting* menggunakan perspektif Scott McCloud. Kata dielaborasi sebagai kata (*word*) dalam arti denotasi oleh Saraceni, serta dielaborasi sebagai *phonogram* dengan fungsi sebagai dialog, narasi serta efek suara dalam perspektif Scott McCloud. Balon kata dan *caption* dielaborasi menjadi bingkai atas kata dengan perspektif Scott McCloud. Panel dielaborasi sebagai bingkai atas suatu momen yang disusun secara juktaposisi sehingga menciptakan pola *closure* serta hubungan internal elemen komik dalam panel pada perspektif Scott McCloud, serta dielaborasi sebagai Tata Ungkap Dalam untuk mengkaji hubungan internal elemen dalam panel dan sebagai Tata Ungkap Luar untuk mengkaji hubungan antar panel dengan menggunakan perspektif panel Primadi Tabrani.

Analisis komik secara kontekstual menggunakan perspektif komik dari Will Eisner yang menyatakan komik sebagai media tutur. Komik merupakan media untuk bertutur yang memiliki struktur non-visual dan visual. Struktur non-visual berupa elemen tak kasat mata namun berfungsi sebagai koridor yang menjaga struktur visual agar tidak lepas dari pesan atau cerita yang akan disampaikan, sedangkan struktur visual berupa elemen kasat mata yang berfungsi untuk memvisualisasikan berdasarkan unsur non-visual.

B. Bahasa Rupa Komik

Struktur bahasa rupa komik jika dianalogikan dengan struktur bahasa verbal maka akan muncul kesamaan yaitu munculnya elemen penyusun dasar dan struktur pada sistem bahasanya, serta aplikasi bahasa rupa yang general terhadap individu komik yang dipadukan dengan faktor-faktor perubahan sehingga menimbulkan ragam ciri khas sebagai identitas komik.

Saussure mengungkapkan bahwa *langue* adalah *langage* dikurangi *parole* (Barthes, 2007: 16). Berkaitan dengan itu *langage* (bahasa) terdiri dari *langue* (sistem bahasa) dan *parole* (penerapan bahasa). Bahasa memiliki elemen penyusun dasar berupa kata (Saraceni, 2003: 5). Sistem bahasa yang melibatkan kata ditemukan adanya penggolongan

mengenai perbendaharaan kata (*vocabulary*) serta tata bahasa (*grammatical*) yang mengatur sintaksis kata.

Kata sebagai elemen dasar dari bahasa terbentuk atas struktur berupa elemen morfem serta fonem. Morfem merupakan elemen yang memiliki makna, sedangkan fonem adalah elemen yang tidak memiliki makna namun berfungsi mempengaruhi makna (Budiman, 2011: 10-11).

Kata dalam bahasa merupakan analogi dari panel sebagai penyusun utama komik. Panel mengandung elemen-elemen penyusun sebagai analogi dari morfem dan fonem. Elemen-elemen penyusun dalam panel adalah gambar sebagai karakter dan *setting*; *phonogram* (kata) sebagai jembatan antara indera pendengar dengan indera visual dalam bentuk dialog; narasi dan efek suara; bentuk balon kata sebagai bingkai dialog dan *caption* sebagai bingkai narasi; dan ragam bentuk panel sebagai bingkai dari suatu adegan atau momen.

Bentuk hubungan unsur penyusun dalam komik secara sintaksis sesuai secara gramatikal adalah jukstaposisi panel. Sebuah panel disandingkan dengan panel sebelum dan sesudahnya sesuai dengan alur cerita sehingga mampu menyampaikan cerita atau pesan yang terkandung. Analogi kohesi dalam panel adalah tata ungkap dalam dimana satu panel akan berisi suatu kesatuan teks dari elemen-elemen penyusunnya dalam konteks tertentu sesuai dengan pesan yang terkandung dalam panel tersebut. Analogi koherensi dalam komik adalah tata ungkap luar yang berarti hubungan antar panel atau dapat dikatakan sebagai hubungan antar tata ungkap dalam. Dalam tata ungkap luar tersebut tercipta pola *closure* sebagai pola hubungan antar panel.

Penerapan bahasa akan memunculkan sebuah penggunaan atas bahasa yang sangat dipengaruhi oleh subjeknya. Idiolek sebagai bentuk dari penggunaan bahasa yang bersifat sangat individu mengacu pada keragaman tuturan suatu bahasa antar individu dengan hasil berupa keragaman ciri khas yang dimiliki individu tersebut. Idiolek tersebut dipengaruhi antara lain oleh faktor genetis, historis, geografis, teknologi, dan budaya. Faktor genetis memiliki sisi internal berupa kondisi fisik juga jiwa (termasuk pengalaman indrawi, psikologi, dan pemikiran) individu serta sisi eksternal berupa silsilah keturunan yang berpengaruh pada hal yang terjadi atau yang dilakukan oleh individu tersebut. Sisi internal dari faktor historis adalah dinamika yang terjadi pada individu (hingga misalnya pada sikap dan pandangan politiknya), sedangkan sisi eksternal misalnya adalah sejarah bangsa (misalnya kondisi politik atau peristiwa

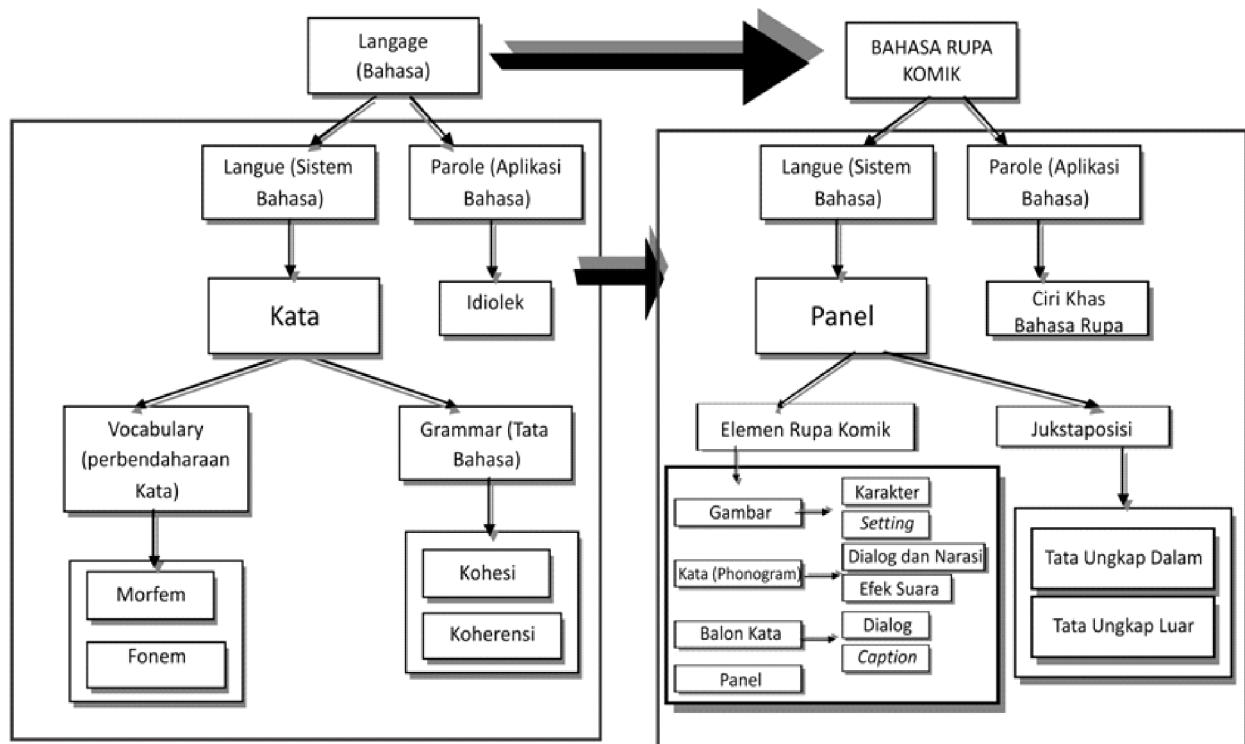
peperangan). Faktor geografis misalnya relasi letak geografis dan kondisi lingkungan tempat tinggal dengan tindakan individu. Faktor teknologi berhubungan dengan kemajuan teknologi yang mempengaruhi proses berkarya dan karya itu sendiri. Faktor budaya berkaitan dengan latar budaya yang dibawa individu, misalnya bahasa ibu, artefak serta aksi yang mempengaruhi pengalaman individu.

Komik merupakan salah satu media untuk bertutur. Tuturan dalam bahasa bukan merupakan sesuatu yang bersifat universal, hal ini disebabkan oleh perbedaan faktor yang menghasilkan ciri khas yang beragam. Analogi komik terhadap fenomena idiolek dalam kebahasaan terlihat dari kondisi yang terjadi dalam komik sehingga tercipta ragam ciri khas, baik dalam konteks individu atas karya komikus atau dalam konteks suatu konstelasi komik. Keragaman tersebut dapat berupa ragam genre, keragaman bentuk alur cerita atau keragaman visual.

Elemen-elemen visual komik pada intinya sama dan hanya terdapat perbedaan dalam terminologi, baik Eisner, McCloud, Saraceni, maupun Tabrani. Elemen visual komik terdiri dari gambar, *phonogram* (kata/teks), balon kata, dan panel. Eisner menyebut gambar sebagai perumpamaan (*imagery*) yang merupakan mimesis dan dari dunia nyata manusia yang ditransfer dalam bidang dua dimensi secara ikonik. Gambar yang berupa *imagery* yang ikonik tersebut merupakan wimba dengan visualisasi cara wimba yang beragam untuk mampu mengungkapkan maksudnya.

Eisner dan Saraceni sama-sama membagi dua elemen penting dalam komik, yaitu gambar (*picture*) dan kata (*word*). McCloud sedikit berbeda dari keduanya, karena memasukkan kata sebagai lambang. Lambang berupa kata tersebut merupakan jembatan antara indera visual dengan indera pendengar, karena dalam komik pada hakikatnya adalah melihat atau membaca. Suara kemudian dikonversi dalam bentuk grafis berupa *phonogram*. Suara dalam komik yang berbentuk *phonogram* kemudian diorganisasikan dalam sebuah ruang berupa balon kata yang merujuk kepada dialog atau ujaran, serta *caption* yang berisi narasi.

Panel merupakan suatu bingkai yang membingkai peristiwa dalam suatu ruang dan waktu. Panel merupakan tata ungkap dalam yang berisi rangkaian wimba. Panel tersebut dijukstaposisi berdasarkan urutan tertentu sehingga mampu menyampaikan pesan. Tata urut panel atau jukstaposisi tersebut diistilahkan oleh Tabrani sebagai tata ungkap luar.



Bagan Bahasa Rupa Komik

Saraceni yang menganalogikan komik sebagai sebuah bahasa mengistilahkan hubungan jukstaposisi sebagai hubungan kohesi dan koherensi. Kohesi berkaitan dengan cara di mana panel dikoneksikan satu dengan lainnya (Saraceni, 2003: 37). Persepsi rangkaian panel atau kalimat sebagai kesatuan teks disebut koherensi (Saraceni, 2003: 45).

C. Komik Wayang R.A. Kosasih

Dinamika komik Indonesia memiliki komikus dengan genre wayang yang diawali serta dipopulerkan oleh Kosasih sejak periode 1950-an. Kosasih mengawali karya komiknya pada genre *superhero* dengan karya *Sri Asih* dan *Siti Gahara* yang merupakan arketipe dari karakter komik *superhero* Barat. Kondisi masyarakat yang menentang penetrasi budaya Barat, kecaman dari LEKRA, serta didukung oleh kondisi politik era Soekarno membuat para komikus dan penerbit beralih pada cerita yang bersumber dari budaya lokal, salah satunya adalah wayang.



Gambar 4. Komik *Sri Asih* (TVRI Jawa Barat, 2008. Capture: Sayid, 2014).

Komik wayang Kosasih diciptakan dengan inspirasi dari epos India serta cerita wayang Nusantara. Kosasih menyisipkan kosakata lokal dari bahasa Sunda ke dalam komiknya, selain itu juga terdapat paparan mengenai silsilah wayang serta tata cara dalam kehidupan tradisional. Silsilah tersebut juga merupakan bentuk relasi antar komik wayang Kosasih, selain hubungan kausalitas antar lakon yang disebabkan oleh perbuatan suatu karakter.



Gambar 5. Wayang orang Priangan dalam lakon Jaya Perbangsa, dari kiri: Sadewa, Nakula, Batara Kresna, Semiaji, Arjuna, Bima dan Gatutkaca sedang terduduk (pustakawayang 02.wordpress.com, download 1 Juli 2014, 09:00 WIB).



Gambar 6. Wayang orang Surakarta (en.wikipedia.org, download 1 Juli 2014, 09:05 WIB).



Gambar 7. Wayang golek Sunda dengan karakter Duryudana dan Bima (Scan Sayid, 2014).



Gambar 8. Pandawa (Scan Sayid, 2014).



Gambar 9. Golongan manusia kera (Scan Sayid, 2014).

Komik wayang karya Kosasih memenuhi syarat umum sebagai bentuk komik di mana terdiri atas rangkaian panel. Panel tersebut terkandung elemen-elemen komik yaitu gambar, kata (phonogram), balon kata dan *caption*, serta ragam bentuk panel. Gambar karakter menggunakan gaya realis dengan proporsi realis manusia. *Setting outdoor* dan *indoor* juga digambarkan dengan gaya realis yang ikonik dengan dunia nyata.



Gambar 10. Komplek candi Prambanan yang mungkin digunakan sebagai inspirasi, sehingga

menghasilkan bentuk visual kerajaan komik wayang Kosasih (onecold21.blogspot.com, download 1 Juli 2014, 10:00 WIB).

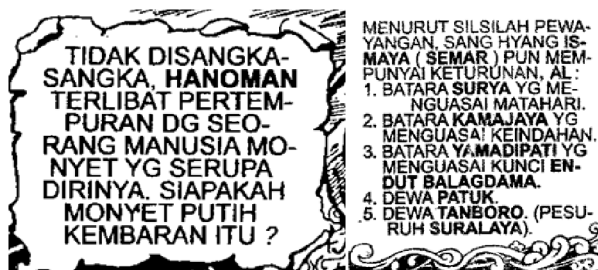


Gambar 11. *Setting outdoor* kerajaan (Scan Sayid, 2014).

Kata sebagai phonogram menggunakan huruf dengan tipe vernakular *sans serif*, baik untuk dialog, narasi, maupun efek suara, di mana intensitas suara dalam *phonogram* hanya divisualkan untuk tipe *loudness*. Balon kata dalam bentuk balon kata dialog dengan bentuk oval berkait pada setiap dialog, sehingga intensitas suara tidak tampak. Bentuk dominan *caption* menggunakan bentuk dasar segi empat, namun juga terdapat modifikasi bentuk dengan menggunakan ragam ornamen. Panel yang difungsikan seperti *viewfinder* kamera sehingga pembaca seolah sedang dihadapkan dengan potongan-potongan momen dari film, namun pengolahan sudut pandang dan pengambilan gambar banyak yang menggunakan *medium shoot*, *long shoot*, serta *close up*.



Gambar 12. Phonogram sebagai dialog, narasi, dan efek suara (Scan Sayid, 2014).



tafsirannya kepada pembaca komik wayangnya. Narasi yang ditampilkan dalam *caption* meliputi tipe narator orang ke tiga tahu segalanya serta tipe narator orang ketiga fokus pada karakter. Elemen gambar dengan kata membentuk relasi dalam panel sebagai bentuk tata ungkap dalam berupa hubungan duospesifik, interseksi, dan paralel.

Tata ungkap luar menampilkan jukstaposisi antar panel yang hadir dalam komik wayang R.A. Kosasih dipengaruhi oleh urutan cerita serta pembabakan *lakon* wayang, baik epos India maupun cerita wayang Nusantara. Hubungan jukstaposisi antar panel menghasilkan pola *closure* yaitu aksi ke aksi, subjek ke subjek, adegan ke adegan, dan aspek ke aspek.

D. Idiolek Bahasa Rupa Komik Wayang R.A. Kosasih

Kosasih menggunakan plot serta struktur dramatik dalam komiknya berdasarkan cerita wayang, baik terinspirasi dari epos Mahabharata serta Ramayana dari India atau wayang Nusantara. Kosasih sering memasukkan istilah Sunda dalam komiknya sebagai identitas pribadinya serta mewakili pengetahuannya terhadap dunia wayang. Frekuensi narasi yang lebih banyak dibandingkan dialog serta efek suara mengindikasikan Kosasih bahwa mencoba menginterpretasikan secara visual dari teks naskah kisah wayang serta peran pasif dari pengalaman sebagai penonton pertunjukan wayang dan bukan hasil peran aktif misalnya menjadi dalang pertunjukan wayang.

Elemen visual dalam komik wayang Kosasih terbagi atas unsur gambar dan lambang yang disusun dalam panel dengan rangkaian pola jukstaposisi tertentu. Gambar karakter dalam komik wayang Kosasih secara visual dipengaruhi oleh perpaduan antara wayang orang dengan wayang golek Sunda, sedangkan gambar *setting* menampilkan objek lokasi yang dipengaruhi oleh pengalaman visualnya. Baik gambar karakter maupun *setting* menggunakan gaya realis terinspirasi dari gabungan pengaruh gaya komik Barat serta pengaruh aliran seni rupa *Indie Mooi* yang berkembang di Nusantara.

Lambang sebagai unsur selain gambar terdiri atas kata, balon kata dan *caption* serta panel yang dipengaruhi oleh penggunaan lambang dalam komik Barat pada periode 1950-an. Kata sebagai *phonogram* menggunakan huruf dengan tipe vernakular *sans serif*, baik untuk dialog, narasi, maupun efek suara, dipengaruhi oleh teknologi percetakan yang

berkembang pada waktu itu. Balon kata dialog dengan bentuk oval berkait yang biasa digunakan dalam komik Barat pada setiap dialog, sehingga intensitas suara tidak tampak. Bentuk *caption* menggunakan bentuk dasar segi empat, namun juga terdapat modifikasi bentuk dan penambahan ornamen Nusantara. Panel yang difungsikan seperti *viewfinder* kamera sehingga pembaca seolah sedang dihadapkan dengan potongan-potongan momen dari film, di mana sudut pandang dan pengambilan gambarnya banyak yang menggunakan *medium shoot*, *long shoot*, serta *close up*. Panel tersebut disusun menggunakan *layout* sistem *grid* seperti yang terdapat dalam komik Barat pada era 1950-an sehingga terlihat rapi namun kaku.

Tata ungkap dalam memperlihatkan dominasi narasi dibandingkan dialog hal tersebut disebabkan karena Kosasih tidak berperan langsung dalam pertunjukan wayang dan hanya sebagai pengamat (penonton) dan informasi tentang wayang juga diperoleh dari pustaka, sehingga terkesan seolah Kosasih menuturkan kembali pengalamannya berdasarkan tafsirannya kepada pembaca komik wayangnya.

Tata ungkap luar menampilkan jukstaposisi antar panel yang hadir dalam komik wayang R.A. Kosasih dipengaruhi oleh urutan cerita serta pembabakan *lakon* wayang, baik epos India maupun cerita wayang Nusantara.

E. Kesimpulan

Komik merupakan salah satu bentuk media tutur. Bentuk bahasa rupa komik jika dianalogikan dengan bahasa verbal memiliki kesamaan yaitu munculnya elemen penyusun dasar berupa panel yang sejajar dengan kata, di mana terkandung unsur-unsur komik berupa gambar, *phonogram*, balon kata, serta ragam bentuk panel, di mana satu elemen tersebut akan berelasi dengan elemen yang lainnya dalam satu bidang panel pada bentuk hubungan tata ungkap dalam.

Komik memiliki struktur bentuk hubungan jukstaposisi antar panel sebagai bentuk hubungan tata ungkap luar, menghasilkan relasi panel sebelum dan sesudahnya berdasarkan alur cerita tertentu. Jukstaposisi antar panel tersebut menghasilkan pola *closure*.

Implementasi bahasa rupa yang general terhadap komik secara individu yang dipadukan dengan faktor-faktor perubahan dari komikus antara lain genetik, historis, geografis, teknologi, dan budaya kemudian akan menimbulkan ragam ciri khas sebagai

identitas komik. Kondisi tersebut serupa dengan idiolek bahasa kata yang kemudian menjadi identitas dari komik, komikus, bahkan hingga konstelasi komik.

Komik wayang karya R.A. Kosasih menggunakan cerita berdasarkan epos Mahabharata dan Ramayana versi India serta cerita wayang Nusantara yang di dalamnya disisipkan istilah bahasa Sunda. Gambar dan lambang pada komik wayang tersebut dipengaruhi oleh gaya realis komik Barat dan aliran *Indie Mooi* serta teknologi yang ada pada masa tersebut. Hubungan jukstaposisi komik wayang dipengaruhi oleh urutan cerita serta pembabakan lakon wayang.

KEPUSTAKAAN

Alvanov Zpalanzani, dkk. 2006. *Histeria! Komik Kita*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.

Anton WP. 2010. *Kisah Komikus Legendaris Dunia*. Solo: Bukukatta.

Barthes, Roland. 2007. *Pengalaman Semiologi* dengan editor Dr. Wening Udasmoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

_____. 2010. *Imaji/Musik/Teks* terjemahan Agus Hartono. Yogyakarta: Jalasutra.

_____. 2012. *Elemen-Elemen Semiologi* terjemahan Kahfie Nazaruddin. Yogyakarta: Jalasutra.

Bonneff, Marcel. 2008. *Komik Indonesia* terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

_____. 2012. *How To Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta: Bentang Pustaka.

Eisner, Will. 1985. *Comic and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.

McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik* terjemahan S. Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

_____. 2007. *Membuat Komik* terjemahan S. Kinanti. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

_____. 2008. *Mencipta Ulang Komik* terjemahan Damaring Tyas Wulandari Palar. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Primadi Tabrani. 2005. *Bahasa Rupa*. Kabupaten Bandung: Penerbit Kelir.

R.A. Kosasih. 2008. *Wayang Purwa*. Bandung: Erlina.

_____. 2008. *Mahabharata jilid B*. Bandung: Erlina.

_____. 2008. *Ramayana: Rama dan Sinta*. Bandung: Erlina.

Saraceni, Mario. 2003. *The Langue of Comics*. New York: Routledge.

Narasumber:

Agus Medi. (37), dosen ilustrasi DKV UNS dan Senior Qomik. Surakarta.

Dharsono (63), guru besar bidang Seni Rupa ISI Surakarta. Karanganyar.

Hermansyah Muttaqien (40), dosen DKV UNS. Surakarta.

Peter Ardhiyanto. (25), dosen DKV UK Soegiyopranoto dan praktisi desain komunikasi visual. Surakarta.

Sigit Purnomo Adi (32), dosen Seni Rupa Murni UNS dan praktisi seni rupa. Karanganyar.

Surya Adhi. (34), dosen ilustrasi DKV UNS dan praktisi komik. Surakarta.

Sumber lain:

Pigura: R.A. Kosasih Sang Maestro. Bandung: TVRI Jawa Barat, 2008. *Download* youtube.com, 5 Februari 2014, 11:52 WIB.

tempo.com edisi Minggu 29 Juli 2012, 04:18 WIB, dengan judul artikel *R.A. Kosasih, Legenda Bapak Komik Indonesia*.