

ANALISIS VISUAL FIGUR RAMA DI KOMIK THE GRAND LEGEND RAMAYANA

Florencia Natali Poerniawan, Andrian Dektisa H, Aniendya Christianna

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra Surabaya

E-mail : altena_rainbow_elfen@yahoo.com

Abstrak

Pengaruh poskolonial dapat ditemukan dalam bentuk-bentuk ekspresi kontemporer komunikasi visual seperti komik. Hal itu dapat diidentifikasi dari penggunaan figur atau karakter Barat dalam konstruk visualnya. Salah satu contohnya dapat dilihat dari figur Rama pada komik The Grand Legend Ramayana yang dikonstruksi menggunakan karakter visual Barat berpadu dengan gaya ilustrasi *manga*. *Manga* dimaknai sebagai representasi gaya populer Jepang sebagai bagian kultur kontemporer dan sangat kuat mempengaruhi gaya ilustrasi komik dunia. Kepopuleran *manga* juga mempengaruhi gaya ilustrasi komik di Indonesia. Ilustrator komik Indonesia sekarang ini sangat merayakan gaya *manga* sebagai upaya agar karyanya diterima di pasar. Hal ini dapat dimaknai sebagai bentuk ketidakpercayaan diri sang ilustrator.

Figur Rama di komik The Grand Legend Ramayana divisualisasikan dengan percampuran gaya gambar *manga* dan karakter figur budaya Barat sebagai bentuk ekspresi yang dipengaruhi poskolonialisme dalam visual komik. Penelitian ini menggunakan semiotika Peirce serta kajian poskolonial dalam karakter visual figur Rama pada komik The Grand Legend Ramayana.

Kata Kunci : Figur Rama, komik, The Grand Legend Ramayana, poskolonial

Abstract

The influence of postcolonial can be found in contemporary visual communication form of expression such as comic. It can be identified from the usage of figure or Western character in visual construct. One of the example can be seen on Rama figure in The Grand Legend Ramayana's comic which constructed using the Western visual character and combined with *manga* illustration style. *Manga* is interpreted as a representation of the Japanese popular styles as a contemporary culture and it influenced the comic illustration style in the world. The popularity of *manga* also influenced Indonesian's comic illustration style. This present, Indonesian comic illustration greatly enliven the *manga* style as an effort in order their work can be welcomed in market. This can be interpreted as the illustration's form of an inferiority complex.

The figure of Rama in The Grand Legend Ramayana's Comic is visualized with combining *manga* style and western culture's character as a form of expression which influenced by postcolonialism in the visual of comic. This analysis use the approach from Peirce's semiotic and the study of postcolonial in the visual character of Rama figure in The Grand Legend Ramayana's comic.

Keyword : Rama figure, comic, The Grand Legend Ramayana, postcolonial

Pendahuluan

Komik merupakan “alat komunikasi massa yang menggabungkan konsepsi khayalan dan pandangan tentang kehidupan nyata yang dianggap sesuai dengan masyarakat luas. Cerita yang disampaikan tidak lagi ditentukan suatu kelompok masyarakat terbatas. Dunia komik dapat dimasuki siapapun dan dari lapisan manapun” (Boneff, 1998, p.194). Menurut Scott McCloud (1993), “gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplh hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik” (p.5).

Menurut Marcell Boneff, komik Indonesia pertama kali muncul pada tahun 1930an, dimana komikus Kho Wang Gie membuat komik strip *Si Put On* yang rutin diterbitkan oleh surat kabar *Sin Po* (1998, p.20). Jumlah komik Indonesia mulai semakin banyak pdada tahun 1940-1950an. Pada tahun 1960an, mulai tercipta gaya gambar komik Indonesia yang khas, seperti gaya gambar R.A.Kosasih, Jan Mintaraga, dan Ganes TH. Karya-karya komikus tersebut masih dikenang dan menjadi legenda komik Indonesia hingga kini (Khoiri, 2015, par.4). Komik Indonesia semakin berkembang di tahun 1970-1980. Komik Indonesia dapat dikatakan berjaya pada tahun 1980an karena laris di pasaran, digemari pembaca, dan populer di masyarakat. Namun, ketenaran komik Indonesia sudah mulai pudar pada tahun 1990an. Hal ini disebabkan oleh dominasi komik Jepang terhadap komik Indonesia. Gaya gambar khas Indonesia pun sudah tidak digunakan lagi sekarang karena dianggap ketinggalan zaman. Berikut adalah gaya gambar komik Indonesia yang sudah tidak digunakan lagi.



Gambar 1. Gaya gambar komik Indonesia yang sudah tidak dipakai.

Masuknya komik Jepang di Indonesia telah banyak mempengaruhi gaya gambar komik Indonesia.

Ilustrator komik lokal harus mengubah gaya gambarnya menjadi gaya gambar Jepang karena dituntut oleh keinginan pasar. Pembaca masa kini akan lebih tertarik pada komik dengan gaya gambar Jepang atau yang biasa disebut *manga*. Komik lokal masih tergolong sedikit karena banyaknya komik impor yang mendominasi pasar di Indonesia, terutama pada tahun 1990an. Is Yuniarto merupakan salah satu komikus Indonesia yang hadir sebagai pelopor berkembangnya komik Indonesia. Is Yuniarto bercita-cita untuk membangkitkan semangat komikus lokal dalam berkarya serta membuat pembaca berpikir bahwa wayang adalah sesuatu yang menarik. Ia mewujudkan impian tersebut melalui karyanya yang berjudul *The Grand Legend Ramayana*. Berikut adalah contoh gambar komik Indonesia dengan gaya gambar *manga* yang disukai.



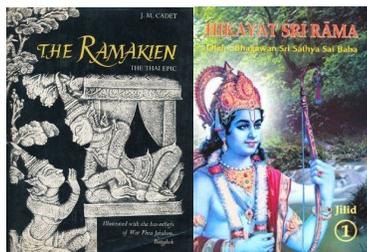
Gambar 2. Komik Indonesia dengan gaya gambar *manga* yang disukai

The Grand Legend Ramayana adalah komik cerita fiksi yang terinspirasi dari cerita Rama dan Laksmana yang menolong Shinta dari tangan Rahwana. *The Grand Legend Ramayana* merupakan salah satu isi kompilasi dari re:ON Comics. Re:ON Comics adalah kompilasi komik berseri karya bangsa Indonesia yang terbit secara berkala baik dalam versi cetak maupun versi *online*. Pada Mei 2015, komik *The Grand Legend Ramayana* diterbitkan dalam versi komik lepas. Komik lepas ini berisi 5 *chapter* beserta satu *chapter* bonus yang tidak dimuat dalam majalah re:ON Comics.

The Grand Legend Ramayana adalah komik cerita fiksi yang terinspirasi dari cerita Rama dan Laksmana yang menolong Shinta dari tangan Rahwana. *The Grand Legend Ramayana* merupakan salah satu isi kompilasi dari re:ON Comics. Re:ON Comics adalah kompilasi komik berseri karya bangsa Indonesia yang terbit secara berkala baik dalam versi cetak maupun versi *online*. Pada Mei

2015, komik *The Grand Legend Ramayana* diterbitkan dalam versi komik lepas. Komik lepas ini berisi 5 *chapter* beserta satu *chapter* bonus yang tidak dimuat dalam majalah re:ON Comics.

Kisah asli *Ramayana* (*The Tale of Rama*) berasal dari India yang diperkirakan memiliki 300 versi cerita yang terus berkembang selama berabad-abad dan menyebar dari wilayah India hingga Asia Tenggara. Kisah Rama yang ditulis oleh Valmiki. Kisah Rama mengalami banyak perubahan karena dipengaruhi faktor budaya, bahasa, sejarah, religi, globalisasi, dan kemajuan jaman atau tren dari masing-masing negara. Judul dan figur Rama dari berbagai negara yaitu, *Hikayat Sri Rama* dari Malaysia dan *Ramakien* dari Thailand.



Gambar 3. Figur Rama dari cover buku *Ramakien*, Thailand, dan figur Rama dari cover buku *Hikayat Sri Rama*, Malaysia.



Gambar 4. Figur Rama dari komik *The Grand Legend Ramayana*.

Visualisasi figur Rama dari Thailand, dan Malaysia sangat terlihat gaya Thailand dan Malaysia karena figur Rama dari Thailand memakai pakaian tradisional yang disebut *chut thai* dan figur Rama dari Malaysia memakai atribut wayang yakni

sumping, kalung, gelang, serta selendang. Sedangkan figur Rama dari komik *The Grand Legend Ramayana* memakai pakaian dari Barat dan diilustrasikan dengan gaya gambar *manga*. Dari sini akan timbul pertanyaan mengapa ilustrator merepresentasikan figur Rama dengan menggunakan elemen visual dari Barat dan Jepang, sedangkan Rama adalah tokoh perwayangan Indonesia.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2007), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (p.6). Selain itu metode penelitian yang digunakan adalah Metode Holistik menurut H.B.Sutopo. Menurut H.B.Sutopo, pendekatan holistik adalah pendekatan yang di dalamnya terdapat tiga komponen utama, yaitu seniman, karya seni, dan penghayat. Menurut Sutopo (dalam Suharto, 2007), tidak ada kehidupan seni dalam masyarakat mana pun yang salah satu komponen seni itu ditiadakan. Inilah yang menjadikan proses tersebut tidak cukup dengan sebutan kritik seni saja tetapi kritik seni holistik. Kritik seni harus melibatkan tiga komponen itu dalam satu kesatuan yang saling berkaitan. Dalam mengevaluasi sebuah karya seni tidak bisa mengabaikan salah satu komponen sumber nilai tersebut jika ingin mendapatkan pemahaman yang utuh.

Perbedaan pandangan mengenai sumber nilai yang penting sering terjadi dalam sejarah kritik. Sutopo (dalam Suharto, 2007, p.6) menyikapi pandangan tersebut dengan membagi tiga aliran pokok dalam melakukan penelitian karya seni, antara lain :

1. Faktor genetik yaitu pengkajian pada faktor seniman dan latar belakang budayanya. Seniman dianggap sebagai sumber informasi yang meliputi banyak hal seperti kepribadian senimannya, kondisi psikologisnya, seleranya, keterampilannya, kemampuan dan pengalamannya, latar belakang

sosial budayanya, dan juga berbagai peristiwa di sekitarnya yang berkaitan dengan proses penciptaannya karya seni.

2. Faktor objektif yaitu penekanan nilai pada karya seni itu sendiri. Karya seni dipandang sebagai sumber informasi objektif atau faktor intrinsik yang berupa kondisi objektif karya seni tersebut. Jadi faktor objektif meliputi karya itu sendiri yang menurut pandangan Barat paling rasional dan sebagai standar yang pantas karena mensyaratkan karya itu sendiri, bukan dari luar karya yang dipandang sebagai faktor ekstra estetis.

3. Faktor afektif yaitu penekanan pada emosi yang timbul pada penghayatnya. Penghayat sebagai sumber informasi afektif yaitu informasi yang berupa dampak emosional pada diri penghayat. Dampak ini timbul setelah menghayati karya beragam tafsir dan makna nilai karena penghayat melakukan interaksi dengan karya seni di dalam proses penghayatan.

Ketiga faktor di atas dalam pendekatan kritik seni holistik Sutopo adalah tiga hal yang menjadi batu pijakan atau kerangka untuk mencari data, dan menganalisis data sampai pada penarikan Pendekatan di sini diibaratkan sebagai kaca mata yang akan merubah cara pandang, yang berisi konsep-konsep, model-model untuk mendekati suatu permasalahan dengan kaca mata yang kita kenakan, bukan jenis kaca mata yang lain (dalam Suharto, 2007, p.7).

Penelitian ini menggunakan teori poskolonial Homi K. Bhabha dengan aplikasinya yaitu, mimikri, dan ambivalen serta menggunakan cara pandang semiotika Charles Sanders Peirce, yaitu, ikon, indeks, dan simbol.

Poskolonial Homi K. Bhabha

Menurut Bhabha (1994), mimikri merupakan proses peniruan yang terjadi antara dua identitas yang berbeda dan juga tanda dari yang tidak terapropriasi dan mimikri merupakan suatu perilaku yang sengaja atau tanpa sadar dilakukan didalam interaksi atau hubungan sosial pada masa kolonial untuk mempertahankan strategi dominasi (dalam

Menurut Edward Said, akar dari mimikri berasal dari keinginan penjajah untuk membuat kaum terjajah menjadi seperti penjajah (dalam Kusmarni). Bhabha

(1994) berkata, “colonial mimicry is the desire for a reformed, recognizable Other, as a *subject of difference that is almost the same, but not quite....mimicry must continually produce...its difference*” (p.86). Menurut Bhabha, (1994: 86) mimikri adalah suatu hasrat dari subjek yang berbeda menjadi subjek yang lain yang hampir sama, tetapi tidak sepenuhnya (*as subject of a difference, that is almost the same, but not quite*). Keinginan penjajah untuk menyamakan identitas budaya mereka mengakibatkan kecemasan dan kegoyahan dari kolonialisme itu sendiri. Hal ini menimbulkan ruang yang ditemukan dalam kecemasan di mana kesamaan tersebut berubah menjadi mimikri.

Menurut Bhabha (1994), hibrid merupakan metafora untuk menggambarkan bergabungnya dua jenis (bentuk) yang memunculkan sifat-sifat tertentu dari masing-masing bentuk, sekaligus meniadakan sifat-sifat tertentu yang dimiliki keduanya. Bhabha menambahkan bahwa poskolonialitas bukan hanya menciptakan budaya atau praktek hibridasi, tetapi sekaligus menciptakan bentuk-bentuk resistensi dan negosiasi baru bagi sekelompok orang dalam relasi sosial dan politik mereka (p.113-114).

Bhabha (1994) menekankan bahwa apa yang dihadirkan saat ini di dunia merupakan perwujudan representasi dari budaya hibrid (*cultural hybrids*). *Hybridity* mendeskripsikan bagaimana wacana mengenai kolonial dan imperial secara inheren bersifat tidak stabil bahkan “*split*”, sehingga setiap praktek dari dominasi, bahasa menjadi wujud dari *hybridity* itu sendiri (dalam Adi, 2013, para.8).

Barker (2005) berpendapat bahwa hibriditas juga memungkinkan adanya pengenalan bentuk-bentuk produksi identitas baru dan bentuk-bentuk budaya. Jadi hibriditas dapat diterima sebagai suatu alat untuk memahami perubahan budaya lewat pemutusan strategis atau stabilisasi temporer kategori budaya (p.210). Ia mengatakan bahwa “hibriditas kolonial bukan suatu masalah bagi identitas dari dua budaya yang berbeda, hibriditas merupakan perbedaan dari budaya yang tidak dapat lagi diidentifikasi atau dievaluasi sebagai objek epistemologi, Kehadiran hibriditas menolak gagasan dari identitas ‘murni’”(dalam Bhabha 1994).

Barat sebagai penjajah telah menanamkan ajaran-ajaran pada kaum terjajah sehingga dapat

mengubah pola pikir kaum terjajah. Bhabha berpendapat bahwa kedekatan antara penjajah dan subjek jajahan—baik dalam kehidupan sehari-hari maupun institusi pendidikan untuk kalangan elit lokal—tidak bisa menghilangkan memori dan realitas penindasan dalam kolonisasi maupun dominasi. Kondisi itulah yang memunculkan ambivalensi ketika subjek kolonial—terjajah melakukan mimikri terhadap budaya dominan, tanpa meyakini kebenarannya secara mutlak (dalam Setiawan, 2012).

Kaum terjajah bersikap ambivalen, karena di satu sisi tidak mau menerima sepenuhnya subjek jajahan yang terbaratkan karena ketika perbedaan-perbedaan kultural sudah tidak ada lagi lingkaran kekuasaan yang mereka ciptakan bisa rusak. Di sisi lain, mekanisme kekuasaan diharapkan bisa berjalan lebih mudah karena subjek subordinat mimikri berhasil “menerjemahkan” pengetahuan budaya dominan sebagai basis dominasi (dalam Setiawan 2012).

Semiotika Charles Sanders Peirce

Menurut Charles Sanders Peirce, semiotika adalah sebuah nama lain bagi logika, yakni “doktrin formal tentang tanda-tanda” (*the formal doctrine of signs*). Yang menjadi dasar dari semiotik adalah konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri pun sejauh terkait dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri dari tanda-tanda karena, bila tidak demikian, manusia tak akan dapat menjalin hubungannya dengan realitas. Bahasa itu sendiri merupakan suatu sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda-tanda nonverbal seperti gerak-gerik, bentuk-bentuk pakaian, serta beraneka praktek sosial konvensional lainnya, dapat dipandang sebagai sejenis bahasa yang tersusun dari tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan atas dasar relasi-relasi. (Budiman, 2011, p.190).

Dipandang dari sisi hubungan representamen dengan objeknya, yakni hubungan “menggantikan” atau “*the standing for*” *relation*, tanda-tanda diklasifikasikan oleh Peirce menjadi ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*). Peirce menganggap trikotomi ini sebagai tanda yang paling fundamental (Budiman, 2011, p.78).

Ikon adalah “tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Atau dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan; misalnya potret dan peta” (Sobur, 2004, p.41). Kemiripan (*resemblance*) di antara representamen dan objeknya tidak harus objek tersebut betul-betul eksis atau tidak. Akan tetapi, sesungguhnya ikon tidak semata-mata mencakup citra-citra “realistis” seperti pada lukisan atau foto saja, melainkan juga ekspresi-ekspresi semacam grafik-grafik, skema-skema, peta geografis, persamaan matematis, bahkan metafora.

Indeks adalah “tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau hubungan sebab akibat, atau tanda yang langsung mengacu pada kenyataan. Contoh yang paling jelas ialah asap sebagai tanda adanya api” (Sobur, 2004, p.41-42). Jika objeknya dihilangkan atau dipindahkan, maka representamen tersebut kehilangan karakter yang menjadikannya tanda.

Simbol adalah “tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya. Hubungan di antaranya bersifat arbiter atau semena, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat” (Sobur, 2004, p.42). Konvensi atau kaidah yang dibentuk tidak mempunyai kaitan langsung di antara representamen dan objeknya, yang oleh Ferdinand de Saussure dikatakan sebagai “sifat tanda yang arbiter” (*the arbitrary character of the sign*”).

Analisis Ikonik Figur Rama

Figur Rama digambarkan dengan mata berwarna hijau, hidung mancung, bibir tipis, dagu runcing, rambut lurus, dan berkulit terang. Visualisasi figur Rama tidak digambarkan dengan ras Mongoloid yang bercirikan mata hitam, hidung yang lebar, dagu yang kotak, rambut hitam, tubuh relatif pendek, dan berkulit sawo matang, namun dengan visual figur ras kaukasoid. Ciri-ciri orang ras kaukasoid adalah berkulit terang atau pucat, mata berwarna terang, contohnya hijau dan biru, berhidung mancung, bermulut kecil, berdagu runcing, dan berambut lurus atau bergelombang.

Rambut figur Rama berwarna *navy blue* karena ilustrator ingin menggambarkan figur Rama yang didominasi dengan warna biru (Yuniarto, komunikasi personal). Warna biru ini merupakan hasil adaptasi dari figur Rama dari India yang seluruh tubuhnya digambarkan dengan dominasi warna biru.

Ekspresi pada wajah figur Rama divisualisasikan dengan mata yang menatap tajam dan lurus ke depan dengan mulut yang tertutup rapat. Pandangan mata dan ekspresi wajah figur Rama, dapat memberikan kesan *cool* atau keren. Wajah dengan pandangan tajam dan lurus dan mulut yang tertutup rapat menandakan bahwa ia memiliki sifat yang serius, kurang bisa bergurau, dan ia merupakan orang yang patuh pada peraturan. Alis tersebut dibuat tebal untuk menunjukkan kejantanan.

Tubuh figur Rama digambarkan berotot, berdada bidang, kekar, dan tegap. Pada masa kini, ini pria telah mempunyai kebiasaan untuk melatih tubuhnya agar terlihat berotot, kekar, berperut *six-pack*, dan terkesan jantan sesuai dengan visualisasi atau penggambaran figur *boyband* Korea. Keseluruhan penggambaran bentuk tubuh pada figur Rama tersebut merupakan karakter pria yang sedang tren saat ini. Selain itu tubuh figur Rama merupakan tubuh yang menjadi idealisasi orang Indonesia. Berikut ini adalah contoh bentuk tubuh idealisasi yang sedang digemari.



Gambar 5. Contoh idealisasi bentuk tubuh yang sedang digemari

Atribut Figur Rama

Figur Rama memakai hiasan kepala wayang yang disebut *irah-irahan*. *Irah-irahan* tersebut merupakan hasil modifikasi dari *gelung* wayang.

Ornamen yang dilekatkan pada *gelung* tersebut dihias secara bebas. Atribut lain yang divisualisasikan dalam figur Rama adalah *kelat bahu*. Pada wayang kulit, ukiran pada kelat bahu menandakan bahwa pemakainya adalah golongan satria, bangsawan, atau keluarga kerajaan. Gelang yang dipakai pada lengan bagian bawah hanyalah aksesori yang dipakai sebagai penyeimbang desain figur Rama. Sarung tangan yang terbuat dari kulit dapat digunakan untuk melindungi tangan. Sarung tangan ini sering dipakai sebagai fesyen.

Kemeja yang dipakai figur Rama berwarna putih. Warna putih secara umum melambangkan kesucian, kebersihan, organisasi, dan kematian. Kancing kemeja figur Rama dibuka sehingga memperlihatkan belahan dadanya. Kemeja dengan dua kancing atas yang dibuka memberikan kesan ketidakformalan dalam berpakaian dan keseksian atau kesan menggoda. Cara memakai kemeja yang pada figur Rama berlawanan dengan setelan *tuxedo* yang bersifat formal.



Gambar 7. Contoh Pria yang Seksi

Dasi dilambangkan sebagai simbol formalitas. Figur Rama melipat dasi dengan teknik *semi-windsor*, menandakan cara berpakaian yang semi formal. Pakaian yang dikenakan figur Rama merupakan seragam yang dipakai pada saat misi untuk berburu *Yaksha*.

Tuxedo yang berwarna hitam biasa dipakai untuk acara formal di Barat, misalnya pada pesta pernikahan, konser yang bersifat formal, dan pesta dansa. *Tuxedo*, kemeja putih, dasi, celana panjang berwarna hitam, serta sepatu pantofel merupakan suatu *dress code* yang dipakai pada acara formal. Warna dasi bisa putih atau hitam. Warna tersebut

disesuaikan dengan tingkat formalitas suatu acara. Dasi putih dipakai di acara yang sangat formal, sedangkan dasi hitam dipakai di acara yang tidak terlalu formal. Pakaian yang dikenakan figur Rama merupakan seragam yang dipakai pada saat misi untuk berburu *Yaksha*.

Senjata yang dibawa figur Rama adalah hasil modifikasi dari pistol *Magnum .44*. Pistol ini bertuliskan *Agniastra*, kedua kata ini diambil dari bahasa Sanskerta yaitu *agni* yang berarti api dan *astra* yang artinya senjata.

Analisis Indeksikal Figur Rama

Karakter figur Rama berorientasi pada tanda kemaskulinan, kekayaan, dan kekuasaan. Maskulin adalah bentuk konstruksi kelelakian terhadap pria yang dibentuk oleh budaya tempat masyarakat berada (Barker, 2000). Menurut Connell (2002), maskulinitas tidak bersifat tunggal, tetapi beragam dan terkait erat dengan status sosial-ekonomi (dalam Sulistyarningsih, 2014, p.3). Dari busana dan atribut yang dipakai figur Rama dapat disimpulkan bahwa ia memiliki kekayaan yang cukup karena atribut yang dipakainya bukanlah dibuat dari bahan yang murah. Kekuasaan dapat ditunjukkan dari status figur Rama sebagai pangeran dari Ayodya. Dalam cerita *The Grand Legend Ramayana*, atribut *irah-irahan* dan *kelat bahu* hanya dapat dipakai oleh orang yang memiliki kedudukan tinggi seperti Rama. Ilustrator mendesain figur Rama dengan konsep *mafia* pada tahun 1930an. Berikut ini adalah gambar tampilan *mafia*.



Gambar 8. Kostum *Mafia*

Pakaian yang dikenakan *mafia* pada umumnya adalah topi hitam model *fedora*, kemeja putih yang dirangkap *tuxedo*, dasi berwarna putih, celana panjang hitam, dan bersepatu pantofel hitam. Dasi pada contoh di atas berwarna putih menandakan simbol formalitas organisasi tersebut. Warna dasi dapat berubah sesuai dengan kebijakan dari masing-masing organisasi. Meskipun *mafia* pada gambar di atas membawa *Thompson submachine gun*, bukan berarti semua *mafia* diharuskan membawa senapan model tersebut. Anggota *mafia* biasanya membawa senjata berupa pistol tangan agar lebih praktis, mudah dibawa, dan disembunyikan. Tampilan *mafia* di atas dimodifikasi dan diaplikasikan pada figur Rama di komik *The Grand Legend Ramayana* sehingga menjadi suatu desain yang baru. Kesamaan ciri khas mafia yang ada pada figur Rama adalah dasi, *tuxedo* hitam, celana panjang hitam, sepatu pantofel hitam, serta membawa senjata berupa senapan. Hal yang paling membedakan pakaian figur Rama dengan pakaian *mafia* terletak pada atribut-atribut yang dipakai figur Rama, ornamen-ornamen, cara melipat dasi, cara memakai kemeja, cara memakai *tuxedo*, sarung tangan, dan senjata yang dibawa.

Karakter Mimikri pada Figur Rama

Aplikasi mimikri pada figur Rama dapat diidentifikasi sebagai peniruan budaya Barat. Elemen visual dari Barat yang diaplikasikan pada figur Rama antara lain, seragam organisasi *mafia* yang terdiri dari dasi yang dilipat *semi windsor*, setelan *tuxedo*, sarung tangan kulit, sepatu pantofel, dan pistol hasil modifikasi dari *Magnum .44*. Aplikasi mimikri yang dilakukan oleh ilustrator figur Rama di komik *The Grand Ramayana* sesuai dengan teori mimikri Bhabha yaitu *a subject of difference that is almost the same, but not quite*, yang berarti subjek yang berbeda menjadi subjek lain yang hampir sama. Ilustrator ingin menggambarkan figur Rama yang menyerupai *mafia*, tetapi tidak sepenuhnya mengambil mentah-mentah sosok *mafia* tersebut. Agar tidak sama dengan model *mafia* yang sesungguhnya (model yang ditawarkan oleh Barat), ilustrator menambahkan elemen-elemen wayang yang dimodifikasi secara bebas.

Peniruan pada figur Rama bersifat parsial atau sebagian saja karena ilustrator membutuhkan

figur idealisasi pada wayang sehingga pada akhirnya wayang tersebut berubah menjadi wayang campuran. Untuk dapat menciptakan figur ideal, maka ilustrator mencampurkan budaya Barat dan Jepang. Peniruan Barat dapat dilihat dari model pakaian figur Rama, sedangkan peniruan Jepang dapat dilihat dari cara penyajian serta gaya ilustrasi komik. Figur ideal wayang tersebut diterima baik oleh masyarakat karena tidak hanya ilustrator, namun masyarakat Indonesia sendiri masih memiliki pola pikir bahwa sosok figur Barat adalah sosok yang ideal. Respons yang baik dari masyarakat menyebabkan figur Rama di komik The Grand Legend Ramayana berpotensi untuk memiliki nilai komoditas.

Hibriditas pada Figur Rama

Hibriditas pada komik The Grand Legend Ramayana meliputi visualisasi karakter, *popular style*, dan *genre* komik.

1. Visualisasi karakter pada figur Rama : Figur Rama divisualisasikan sebagai karakter *bishounen*. Kata *bishounen* berasal dari Jepang yang terdiri dari kata “*bi*” (美) yang artinya cantik dan “*shounen*” (少年) yang artinya remaja. *Bishounen* adalah istilah yang dipakai untuk mengatakan pria yang berwajah cantik. Penggambaran *bishounen* dapat dikatakan sebagai manifestasi dari *pop culture*. *Bishounen* merupakan suatu elemen visual yang berpotensi besar untuk memikat para pembaca *manga*, terutama pada pembaca perempuan. Oleh sebab itu kehadiran sosok *bishounen* merupakan manifestasi dari *pop culture*.

2. *Popular style* yang diaplikasikan pada figur Rama : *Style* populer atau yang biasa disebut dengan *popular style* pada komik di Indonesia saat ini adalah gaya gambar *manga* yang berasal dari Jepang. Gaya gambar *manga* dapat dikatakan sebagai dalam aliran besar atau *mainstream*. Tren penggambaran komik dengan gaya gambar *manga* yang sedang *mainstream* disajikan pada visualisasi figur Rama di komik The Grand Legend Ramayana.

3. *Genre* komik pada visualisasi figur Rama : Figur Rama digambarkan dengan menggunakan *genre shounen manga*. *Genre shounen manga* merupakan komik Jepang yang ditujukan kepada pembaca laki-laki remaja yang berusia 12-17 tahun. Yang menjadi ciri khas pada gaya gambar *shounen manga* yaitu penggambaran yang menggunakan teknik

arsiran dan jarang menggunakan *screen tone* agar terlihat lebih maskulin.

Ambivalensi pada figur Rama

Ambivalensi figur Rama terdapat dalam :

1. Identitas Figur Rama di komik The Grand Legend Ramayana : Muncul pertanyaan dari benak penghayat mengenai identitas figur Rama, yaitu “Apakah figur Rama merupakan karakter Barat, karakter Jepang, ataukah karakter Indonesia?”. Pertanyaan tersebut muncul ketika figur Rama tidak sepenuhnya divisualisasikan sebagai pria Barat, maupun pria Indonesia. Penggambaran dengan gaya gambar *manga* juga menimbulkan pertanyaan “Apakah figur Rama di komik The Grand Legend Ramayana merupakan komik dan karakter Indonesia?” dan “Bila figur Rama mengadaptasi wayang Rama, mengapa figur tersebut divisualisasikan menggunakan gaya gambar *manga*?”. Penghayat kurang yakin apakah figur Rama merupakan karakter yang berasal dari Indonesia. Dari respon penghayat, dapat disimpulkan bahwa identitas lokal figur Rama di komik The Grand Legend Ramayana telah pudar sehingga tidak diketahui asal-usulnya. Penghayat merasa ganjil pada figur Rama yang tidak divisualisasikan menggunakan gaya gambar komik Indonesia.

2. *Time Frame* yang diaplikasikan pada figur Rama : Salah satu responden menanyakan, “Rama ini hidup di zaman apa sih? Kok kelihatannya hidup di zaman sekarang, tapi pakai aksesoris masa lalu?”. Visualisasi ini mengundang pertanyaan bagi penghayat dan penghayat merasakan keanehan pada desain figur Rama. Penghayat menganggap busana serta atribut yang divisualisasikan dalam figur Rama tidak sesuai dengan *time frame* atau periode waktu. Sekilas, figur Rama terlihat seperti orang yang hidup di zaman sekarang karena mengenakan setelan *tuxedo*, tetapi setelah diperhatikan, terdapat sebagian atribut khas Indonesia. Setelan *tuxedo* dapat dimaknai sebagai pakaian masa kini, sedangkan aksesoris wayang khas Indonesia dapat dimaknai sebagai atribut masa lalu. Perpaduan elemen visual dari masa kini dan masa lalu menyebabkan ketidakcocokan *time frame* pada figur Rama di komik The Grand Legend Ramayana.

Analisis Simbolik Figur Rama

Karakteristik visual figur Rama di komik *The Grand Legend Ramayana* terlihat mencampurkan elemen visual Barat dan Jepang. Percampuran kedua elemen ini dapat dikaitkan dengan keadaan psikologis Is Yuniarto, selaku ilustrator figur Rama. Pria beretnis Tionghoa yang berkelahiran Semarang ini sejak dulu sudah tertarik pada wayang dan memiliki *passion* menggambar. Karena komik Indonesia sempat berada dalam keadaan “mati suri”, maka ilustrator bercita-cita untuk menghidupkan kembali semangat komik lokal. Wayang juga kurang dikenal dan dihargai oleh masyarakat kontemporer Indonesia. Para generasi muda sudah mulai melupakan wayang dan memandang wayang sebagai budaya yang tidak menarik. Oleh sebab itu, ilustrator juga bercita-cita untuk memperkenalkan wayang melalui komik agar penghayat menganggap bahwa wayang sebagai suatu hal yang menarik. Namun, untuk dapat memenuhi cita-cita tersebut, Is Yuniarto menghilangkan unsur-unsur lokal yang menjadi inti dalam pencapaian cita-citanya.

Tindakan ilustrator tersebut dapat dimaknai sebagai wujud *inferiority complex*. *Inferiority complex* yang dimaksud dalam konteks visualisasi figur Rama adalah nilai komoditi produk yang dihasilkan. Ilustrator berasumsi bahwa figur Rama yang divisualisasikan dengan gaya gambar komik lokal tidak dapat “menjual” atau populer di kalangan pasar. Nilai komoditi komik lokal dianggap tidak dapat menyaingi nilai komoditi komik asing. Is Yuniarto sebagai ilustrator tidak cukup percaya diri pada daya tarik komik lokal. Hal ini dapat dibuktikan dari :

1. Figur Rama dapat divisualkan secara bebas, tetapi ilustrator memilih untuk mencampurkan elemen visual dari Barat dan Jepang, yang bukan dari Indonesia.
2. Figur Rama diilustrasikan dengan menggunakan gaya gambar *manga* yang merupakan gaya gambardari Jepang yang mendominasi pasar Indonesia.

Karakter figur Rama yang berasal dari Indonesia dikonstruksi oleh ilustrator menggunakan percampuran karakter yang sedang populer saat ini sehingga masyarakat Indonesia mempunyai persepsi baru mengenai karakter figur Rama. Masyarakat akan menilai karakter figur Rama yang bagus adalah karakter yang divisualkan dengan gaya gambar

manga. Persepsi tersebut dapat menghilangkan unsur lokal yang seharusnya dikembangkan dan disebarluaskan.

Selain figur Rama digambarkan dengan gaya gambar *manga*, standar tubuh Barat berupa penggambaran busana model Barat juga dapat menghilangkan busana khas Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara, semua pembaca mengatakan hal yang sama, yaitu visualisasi figur Rama yang terlihat khas Indonesia hanyalah *irah-irahan* pada kepala dan *kelat bahu*. Hal ini memperlihatkan ketidakperceyadirian ilustrator dalam mendesain figur Rama yang merupakan karakter lokal.

Apresiasi Atas Figur Rama di Komik *The Grand Legend Ramayana*.

Suatu objek akan menjadi sebuah karya seni bila mendapatkan tanggapan atau apresiasi dari khalayak yang melihatnya. Agar mendapat tanggapan positif dari masyarakat, pencipta karya seni harus membuat suatu karya seni yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Salah satu contohnya adalah dengan cara menyesuaikan selera pasar. Objek visual tidak dapat didesain dengan menuruti selera satu orang saja, melainkan disesuaikan dengan selera khalayak. Usaha yang dilakukan Is Yuniarto sebagai ilustrator figur Rama di komik *The Grand Legend Ramayana* agar dapat diterima oleh masyarakat adalah mengaplikasikan konsep mimikri dan hibrid pada teori kolonial. Konsep mimikri dan hibrid tersebut lalu menimbulkan ambivalensi pada figur Rama.

Figur Rama yang divisualisasikan sedemikian rupa diterima baik oleh para pembaca komik. Hal ini dibuktikan dari larisnya komik *The Grand Legend Ramayana*, *fanpage* komik *The Grand Legend Ramayana* di *Facebook* yang hingga kini mencapai 5770 *likes*, serta karakter Rama yang ditiru ke dalam visualisasi busana atau *cosplay*. Penggemar komik senang karena figur Rama divisualisasikan dengan menggunakan gaya gambar *manga*. Dari hasil wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa jika dibandingkan dengan tampilan visual figur Rama pada wayang, tampilan visual figur Rama di komik *The Grand Legend Ramayana* lebih sesuai dengan selera masyarakat.

Jawaban dari khalayak beragam, namun pada intinya hampir semua khalayak mengapresiasi figur Rama di komik *The Grand Legend Ramayana* yang

dikonstruksi dan dikemas dalam bentuk komikal. Sebagian khlayak berpendapat meskipun desain figur Rama di komik *The Grand Legend Ramayana* tidak harmonis karena mencampurkan budaya Barat dan Indonesia, tampilan visual figur Rama tetap terlihat lebih menarik dibandingkan visualisasi figur wayang Rama. Ada khlayak yang lebih suka dengan wayang yang dikemas dalam bentuk komik, tetapi lebih bagus lagi jika desain yang dikomikkan tersebut memperlihatkan unsur lokal yang lebih dominan. Ada juga khlayak yang tidak peduli dengan desain figur Rama yang mencampurkan budaya Barat dan Timur, karena yang terpenting adalah tampilan visual figur Rama yang menarik.

Semua khlayak berpendapat bahwa unsur lokal yang terdapat pada visual figur Rama sangat minim. Visualisasi figur Rama banyak mendapat tanggapan positif tetapi ada juga yang memberi tanggapan negatif. Tanggapan positif berupa rasa senang khlayak terhadap figur Rama yang didesain ulang sedangkan tanggapan negatif berupa kekecewaan desain figur Rama yang kurang terlihat unsur lokalnya.

Figur Rama karya Is Yuniarto dianggap *bishounen* oleh semua khlayak pembaca yang telah diwawancarai. Kebanyakan *mindset* pembaca muda dalam rentang usia 13-17 mengenai figur Rama sudah mengacu pada figur Rama di komik *The Grand Legend Ramayana*. Banyak pembaca pada usia 13-17 tahun yang tidak mengenal wayang Rama, mereka hanya tahu figur Rama karya Is Yuniarto. Sedangkan pembaca yang berusia 18-22 tahun masih mengingat figur Rama pada cerita klasik, meskipun mereka tidak begitu mengerti visualisasi wayang Rama.

Emosi yang ditimbulkan oleh khlayak beragam dan berbeda-beda karena masing-masing individu memiliki pandangan yang berbeda. Terdapat pro dan kontra yang dari respon khlayak. Namun di tengah perbedaan pendapat tersebut, terdapat titik temu, yakni persamaan rasa senang bila figur Rama dikemas dalam bentuk gaya gambar *manga*. Semua khlayak berpendapat bila figur Rama digambarkan dengan gaya gambar *manga* memang tidak terlihat unsur lokal, namun figur Rama menjadi lebih menarik dan mudah diingat. Khlayak juga mengakui bahwa wayang pada era klasik tidak

menarik dan sudah ketinggalan jaman, karena itu cara untuk membuatnya menjadi menarik adalah mendesain ulang visualisasi figur Rama. Sebagian besar khlayak dapat memaklumi desain figur Rama yang mencampurkan budaya Barat dan Jepang karena visualisasi figur Rama menjadi lebih menarik dan hal ini merupakan cara ilustrator untuk mendapatkan popularitas dari pembaca. Sebagian kecil khlayak kurang setuju dengan visualisasi figur Rama yang mencampurkan budaya Barat dan figur idealisasi pada masa kini karena terkesan memaksa, tidak *matching*, dan menghilangkan unsur Indonesia itu sendiri.

Kesimpulan

Karakteristik visual Figur Rama di komik *The Grand Legend Ramayana* divisualisasikan dengan pencampuran elemen-elemen visual dari Barat, Jepang, Indonesia, dan Korea. Elemen visual Barat pada figur Rama terdapat pada tampilan fisik dan busana. Tampilan figur Rama divisualisasikan sebagai pria ras Kaukasoid dengan ciri kulit berwarna terang, mata berwarna hijau, hidung mancung, dagu runcing, dan bibir tipis. Sedangkan busana pada figur Rama terdiri dari setelan *tuxedo*, dasi yang dilipat *semi windsor*, modifikasi pelindung bahu, modifikasi gelang dari kulit, sarung tangan kulit, sabuk kulit, sepatu pantofel, serta senjata figur Rama yang merupakan hasil modifikasi pistol *Magnum .44* bertuliskan *agniastra* dari bahasa Sansekerta. Tubuh figur Rama divisualisasikan dengan bentuk tubuh figur *boyband* Korea yang sedang tren. Selain itu, digunakan visualisasi yang berasal dari Jepang. Hal ini tampak dari gaya gambar *manga* yang sedang populer di kalangan pembaca saat ini dengan menggunakan *genre shounen manga*, serta figur Rama yang divisualisasikan sebagai sosok pria *bishounen*. Elemen visual dari Indonesia juga nampak dari hasil modifikasi *irah-irahan*, *kelat bahu*, dan pistol *Magnum*.

Karakter visual figur Rama di komik *The Grand Legend Ramayana* diilustrasikan menggunakan percampuran gaya gambar *manga* dan karakter figur budaya Barat dimaknai sebagai wujud ekspresi tidak percaya diri ilustrator pada gaya ilustrasi komik Indonesia. Ilustrator merasa bahwa figur Rama yang divisualisasikan dengan gaya gambar

komik Indonesia tidak akan laku di kalangan penghayat dan tidak mampu mengungguli gaya gambar *manga*. Figur Rama yang divisualisasikan dengan gaya gambar *manga* dinilai lebih menjual di kalangan penghayat sehingga dapat diasumsikan bahwa nilai kultural dan mistis pada wayang diganti dengan nilai yang berhubungan dengan komoditas.

Akibat pengalaman dijajah Barat, penghayat memiliki *mindset* bahwa budaya Barat lebih menarik dan bagus dari budaya Indonesia. Ilustrator memanfaatkan *mindset* penghayat tersebut dengan cara memvisualisasikan figur Rama sebagai karakter figur budaya Barat yang berfungsi sebagai komoditas yang dapat memenuhi aspek profit ilustrator.

Daftar Pustaka

- Bhaba, H.K. (1994). *The Location of Culture*. New York : Routledge.
- Barker, C. (2000). *Cultural Studies Theory and Practice*. Great Britain : Sage Production
- Boneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Trans. Rahayu S. H. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual : Konsep, Isu, dan Problem Ikonisasi*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Gambetta, D. (1996). *The Sicilian Mafia : The Business of Private Protection*. United States of America : Harvard University Press.
- Khoiri, I. (2015). *Komik Indonesia, Muungkinan Kembali Berjaya?*. Retrieved November 11, 2015, from <http://print.kompas.com/baca/2015/05/12/Komik-Indonesia%2c-Mungkinan-Kembali-Berjaya>
- Kusmarni, Yani. (2012). *Teori Poskolonial : Suatu Kajian Tentang Teori Poskolonial Edward Said*. Retrieved September 2, 2015, from <https://www.scribd.com/doc/90951338/50756525-TEORI-POSKOLONIAL>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. Trans. Damaring T.W.P. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Moleong, L.J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Ratna. N.K. (2008). *Postkolonialisme Indonesia Relevansi Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Septiani, J. (2009). *Analisis Proses Hibriditas dan Pembentukan Identitas Pada Pedagang Etnis Madura*. Retrieved November 12, 2015, from https://www.academia.edu/5562406/ANALISIS_PROSES_HIBRIDITAS_DAN PEMBENTUKAN_IDENTITAS_PADA_PEDAGANG_ETNIS_MADURA_Studi_Fenomenologi_Pedagang_di_Pasar_Loak_Gembong_Surabaya
- Setiawan, I. (2012). *Budaya Nasional di Tengah Pasar : Konstruksi, Dekonstruksi, dan Rekonstruksi*. Vol. II, No.1. Retrieved September 10, 2015, from https://www.academia.edu/4502559/Budaya_Nasional_di_Tengah_Pasar_Konstruksi_Dekonstruksi_dan_Rekonstruksi
- Sobur, A. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Suharto. (2007, Januari-April). Refleksi Teori Kritik Seni Holistik : Sebuah Pendekatan Alternatif dalam Penelitian Kualitatif bagi Mahasiswa Seni. "Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni". Vol. VIII No.1., from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/viewFile/803/735>
- Sulistyaningsih, M. (2014). *Maskulinitas Pada Majalah Pria (Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough pada Majalah Men's Health Indonesia Edisi Bulan Juli 2013)*. Retrieved October 16, 2015, from https://www.academia.edu/7974464/MASKULINITAS_PADA_MAJALAH_PRIANAALISIS_WACANA_KRITIS_NORMAN_FAIRCLOUGH_PADA_MAJALAH_MENS_HEALTH_INDONESIA_EDISI_BULAN_JULI_2013
- Yusroini, N. (2013). *The Ambivalence in Jhumpa Lahiri's The Namesake*. Vol.1. No.3. Retrieved November 13, 2015, from https://www.scribd.com/fullscreen/161774318?access_key=key-iyviq0anhqjm5yoeo66&allow_share=true&escape=false&view_mode=scroll