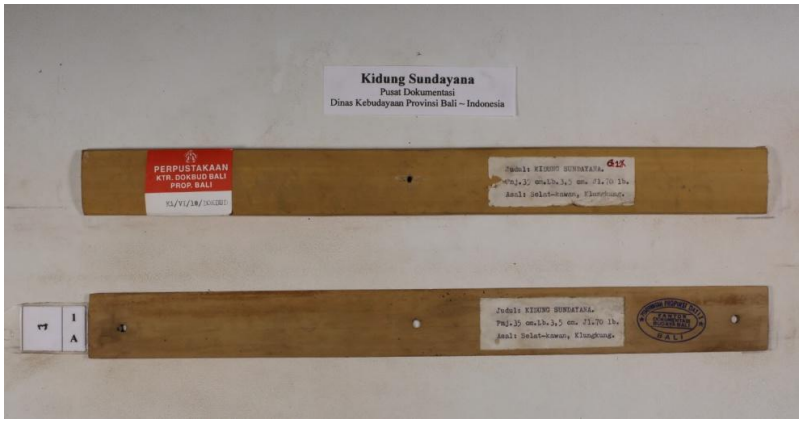
BAB II

Tinjauan Kisah Perang Bubat Dalam Kidung Sundayana dan Media Komik

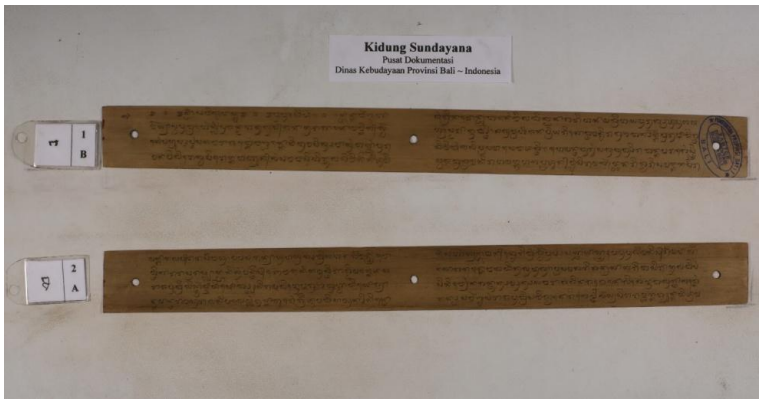
2.1 Kidung Sundayana

Kidung adalah karya cipta rasa manusia yang menggunakan sistem tanda bahasa tingkat kedua (bahasa sekunder). *Kidung* dikatakan demikian karena sastra menggunakan bahasa (sistem tanda tingkat pertama) sebagai media ekspresinya (Wiyatmi, 2006). Kidung atau dengan kata lain gurit adalah kata dasar dari geguritan. *Geguritan* merupakan sastra kuno yang memiliki ciri sastra lama atau klasik yang bersifat anonim yaitu tanpa nama pengarang dan penulis. Hal tersebut disebabkan karena pada zamanya dibuat seorang penulis tidak mau menonjolkan diri dan karyanya dianggap milik bersama. Selain itu, puisi yang dibuatnya ada yang dipersembahkan untuk pemimpinnya, yaitu raja yang berkuasa pada masa itu. Sehingga keberadaan puisi yang dibuatnya tidak mencantumkan namanya sebagai pengarang suatu puisi.



Gambar 2.1 Penggalan naskah Kidung Sundayana hal. 1A

Sumber: https://archive.org/details/kidung-sundayana



Gambar 2.2 Penggalan naskah Kidung Sundayana hal. 1A dan 2A

Sumber: https://archive.org/details/kidung-sundayana

Kidung Sundayana sendiri ditemukan tahun 1920 di Bali oleh C. C. Berg seorang sejarawan berdarah Belanda dan di terbitkan dalam "*Bijdragen tot de Taal - Landen Volkenkunde Van Nederlandsh Indie"* jilid 83. Kidung Sundayana menceritakan kisah peperangan antara kerajaan Sunda dan kerajaan Majapahit yang dikenal dengan perang Bubat. Kidung Sundayana sendiri ditulis dalam bahasa jawa pertengahan. Kidung Sunda termasuk dalam naskah kesusastraan Jawa. Diperkiran penulis dari Kidung Sunda adalah orang Jawa yang mengembara ke Bali. Menurut Wirasutisna (1980) Kidung Sundayana diduga sudah direka oleh pujangga-pujangga lain. Maka dari itu sekarang ada tiga macam rekaan (anggitan) yaitu: wawacan pertama yang didangding dengan tembang tengahan Kadiri, ke dua yang didangding dengan tembang macapat, dan yang ke tiga ialah yang disundakan. Dalam rekaan ke tiga ada tiga pupuh (bentuk dangding), Pertama tembang tengahan Dangding, pupuh Durma, dan pupuh Sinom. Dalam wawacan itu banyak peribahasa-peribahasa Bali. Itu menunjukan bahwa bahasa Jawa tengahan zaman itu sudah tidak murni lagi.

Dalam buku Kidung Sunda (1980) yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Bacaan Sastra Indonesia Dan Daerah yang merupakan buku versi terjemahan bahasa Indonesia dari Kidung Sundayana terdapat dua puluh *"pupuh"* dalam kidung Sundayana.

2.2 Kisah Perang Bubat Dalam Kidung Sundayana

Terdapat dua puluh *pupuh* dalam Kidung Sundayana yaitu, *Dangdanggula, Kinanti, Asmarandana, Sinom, Magatru, Kinanti II, Pangkur, Sinom II, Dandgdanggula II, Kinanti II, Pangkur II, Durma, Pangkur III, Wirangrong, Maskumambang, Asmarandana II, Pucung, Mijil, Sinom III* dan *Dangdanggula III.* Berikut penjabaran kisah perang Bubat berdasarkan setiap *pupuh* dalam Kidung Sundayana seperti dalam buku Kidung Sunda (1980) yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Proyek Penerbitan Buku Bacaan Sastra Indonesia dan Daerah:

A. *Dangdanggula*

Dalam *pupuh* ini diceritakan latar belakang cerita bagaimana Raja Majapahit kala itu Hayam Wuruk belum memiliki pendamping. Digambarkan keagungannya begitu hebat. Hingga terdengar suatu kabar angin bahwa Maharaja Sunda memiliki seorang putri yang teramat cantik. Sehingga Hayam Wuruk mengutus pelukis Majapahit (Arya Prabangkara) untuk berangkat ke tanah Sunda. Seperti yang dituliskan pada bait 1-13. Kisah berlanjut pada kedatangan Prabu Daha ayah dari Hayam Wuruk menjenguk putranya (bait 14).

B. *Kinanti*

Dalam *pupuh* ini diceritakan bagaimana Hayam Wuruk dan Prabu Daha resah menunggu utusan yang berlayar ke Tanah Sunda seperti di tuliskan dalam *Kinanti* bait 19-22. Hingga akhirnya Arya Prabangkara datang dan memperlihatkan lukisan putri Sunda (bait 28-29). Hayam Wuruk langsung jatuh hati kepada putri Sunda seperti di jelaskan dalam bait 33-36.

C. *Asmarandana*

Asmarandana menceritakan Hayam Wuruk yag mengutus Patih Madu untuk berangkat ke kerajaan Sunda untuk menyampaikan lamaran seperti dituliskan dalam bait 6-7. Setelah sampai di kerajaan Sunda Patih Madu di sambut Anepaken Patih (bait 10). Keesokan harinya Anepaken Patih membawa Patih

Madu menghadap Maharaja Sunda (bait 13). Disampaikanlah maksud kedatangannya untuk mewakili Hayam Wuruk melamar putri Sunda, setelah menerima sesembahan dari Patih Madu Maharaja Sunda membubarkan pertemuan. Maharaja Sunda beserta permaisuri segera mengunujungi kediaman putri menyampaikan kabar bahagia dan memberikan pengertian pada putri (bait 37-45).

D. *Sinom*

Dalam pupuh ini Maharaja Sunda memberi pengertian pada putri bagaimana beruntungnya mendapatkan lamaran dari Majapahit (bait 1-7). Setelah mendengar petuah Maharaja SUnda dan Permaisuri putri menerima lamaran sebagai tanda bakti pada kedua orang tuanya (8-13). Keesokannya Patih Madu di suruh menghadap untuk dipersilahkan pulang membawa kabar bahwa lamaran diterima, Maharaja Sunda sendiri yang akan mengantarkan putri ke Majapahit (bait 21-23). Maharaja Sunda menyiapkan semua barang bawaan khas tanah Sunda untuk dibawa serta ke Majapahit sekiranya 200 kapal siap mengawal Sri Baginda (bait 28). Ketika hendak berangkat Maharaja Sunda melihat pertanda buruk, tetapi mengingat kebahagiaan yang akan diterima putrinya Maharaja Sunda tetap bertolak ke Majapahit (bait 30-35). Dilain waktu Patih Madu sudah sampai di Majapahit menghadap (bait 42).

E. *Magatru*

Bersembah Patih Madu melaporkan jawaban Maharaja Sunda, senang Hayam Wuruk mendengarnya. Sejak saat itu Majapahit disibukkan dengan persiapan pesta. Rakyat maupun Ningrat ikut serta. Beragam sesembahan datang dari penjuru negri sebagai ucapan turut berbahagia (bait 4-18). Sementara itu rombongan Sunda berlayar dengan suka ria, terhitung 10 malam diperjalanan (bait 19) tibalah iringan rombongan Sunda. Berbondong-bondong menepi di wilayah Bubat. Orang Bubat gempar melihat ratusan perahu menepi, Lurah Bubat segera pergi menuju keraton melapor pada Hayam Wuruk (bait 24-25).

F. *Kinanti II*

Lurah Bubat menyampaikan apa yang dilihatnya di Bubat. Penuh sesak Bubat oleh kapal yang hendak menepi. Mendirikan tenda sebagai tempat pesanggrahan. Senang Prabu Daha mendengar kabar besannya sudah sampai, saking senangnya langsung diperintahkan untuk dijemput (bait 12-13). Tetapi kala itu tersebutlah seorang Mahapatih Majapahit bernama Gajah Mada yang kurang setuju jika tamu segera dijemput, dianggap merendahkan martabat Majapahit, berlawanan dengan tata negara, berbicara panjang lebar dihadapan Hayam Wuruk (bait 20-31). Hayam Wuruk yang menghormati Gajah Mada termakan omongan Gajah Mada sehingga tamu tidak segera dijemput (bait 38-39).

G.*Pangkur*

Sejak saat itu Hayam Wuruk melarang bawahannya untuk mengantarkan apapun pada tamu. Heran para bawahan, tetapi tidak berani menentang (bait 1-3). Sementara itu dipesanggrahan Bubat Maharaja Sunda menanti sambutan dari Majaphit. Tetapi setelah lama menunggu masih saja tidak ada kabar. Maharaja Sunda mendapat kabar bahwa maksud baik terhalang Gajah Mada. Maka Maharaja Sunda mengutus Anepaken Patih, Demang Caho, Patih Pitar dan Anepaken Patih merasa tersinggung dan terjadi adu mulut antara Gajah Mada dan Anepaken Patih (bait 21- 37). Gajah Mada mengancam akan menggempur seisi Bubat jika rombongan Sunda tidak menyetujui syarat yang di berikan (bait 38-41).

H.*Sinom II*

Pendita Asmaranatha melihat situasi yang semakin panas mencoba menengahi, meredakan amarah Gajah Mada dan Anepaken Patih (bait 1-5). Reda sejenak pertengkaran, tetapi hanya sebentar. Hingga akhirnya Pendita Asmaranatha memberi saran agar utusan Sunda sebaiknya kembali ke Bubat, jika memang Hayam Wuruk memang berniat baik tunggulah kabar sekiranya 2 hari. Para utusan setuju dengan usulan Pendita Asmaranatha, pulanglah utusan kembali ke Bubat (bait 17- 19).

I. *Dandgdanggula II*

Sesampainya di Bubat Anepaken Patih segera menghadap Maharaja Sunda, bersimpuh para mantri dan ponggawa, prajurit duduk menyebar di bawah beringin. Disampaikan apa yang dialaminya di perjalanan tidak luput sedikitpun. Ratu Sunda diam bungkam, mukanya memerah menahan amarah (bait 1-6). Ratu Sunda tidak sudi membaktika nyi putri, berniat akan melawan mempertahankan harga diri, mempersilahkan yang ingin pulang dan menyambut yang akan berperang disisinya (bait 9-17). Kala itu permaisuri dan putri sedang duduk di bangku indah, Maharaja Sunda menyuruh putri dan permaisuri untuk ikut rombongan yang pulang (bait 24). Putri menolak untuk pulang, ia ingin tetap disamping ayahandanya. Bertekad melakukan labuh geni jika Ratu gugur di medan jurit (bait 30-31).

J. *Kinanti II*

Prajurit Sunda sudah berkumpul tinggi rendah menghadap Raja. Maharaja Sunda kemudian memberi nasihat dan semamangat pada yang akan berperang. Dibagikan semua hadiah yang tadinya akan di berikan pada Majapahit kepada bawahan. Sudah bulat tekad orang Sunda buang nyawa di medan jurit (bait1-14). Sibuk semua tumenggung mengurusi peralatan perang, bersiap menanti musuh datang. Sementar itu di Majapahit Mahapatih Gajah Mada memerintahkan anak buahnya menabuh canang agung Basantaka. Tanda semua prajurit bersiap untuk berperang (bait 17). Sebelum maju perang Gajah Mada meminta izin mengutus utusan menanyakan jawaban Maharaja Sunda (bait 60-61).

K. *Pangkur II*

Sementara itu sejak Mahraja Sunda membagikan hadiah, di Bubat tidak henti-hentinya pesta digelar. Tinggi rendah semua bersuka ria sebelum nanti buang nyawa di medan perang (bait 1-3). Suatu hari tiba utusan Majapahit segera menghadap Raja tanpa permisi, menanyakan jawaban. Maharaja Sunda dengan tegas memilih berperang daripada membaktikan nyi putri. Pulanglah utusan

melaporkan jawaban Maharaja Sunda. Keesokan harinya pasukan Majapahit berangkat menggempur Bubat (bait 22).

L. *Durma*

Kedua pasukan bertatap muka, tidak satupun gentar. Banyak orang Sunda di kapal menyalakan meriap. Pecah peperangan di Bubat. Prajurit Sunda berperang gagah berani. Ramai gemuruh suara prajurit memenuhi Bubat (bait 1-5). Amat banyak orang Sunda yang gugur yang hidup kian berani, mengapuk bagai banteng terluka (bait 7). Prajurit Majapahit tunggang langgang, menyadari ini Gajah Mada berteriak lantang memacu semangat prajurit untuk maju. Patih melawan Patih, prajurit melawan prajurit. pertarungan semakin ramai. Sedikit demi sedikit prajurit Sunda mulai kerepotan menghadapi jumlah pasukan Majapahit yang banyak. Anepaken Patih bertanding dengan Gajah Mada (bait 63-73). Anepaken bertarung hebat hingga akhirnya gugur di medan perang (bait 74-76).

M. *Pangkur III*

Maharaja SUnda mendengar kabar bahwa Anepaken Patih dan panglima perang lainnya berguguran satu per satu merasa sedih (bait 1-2). Setelah merenung segera Maharaja Sunda memimpin pasukan terakhir tanah Sunda maju ke medan perang. Ratu SUnda mengamuk melawan Hayam Wuruk dan Prabu Daha (bait 14-24). Pertarungan berlangsung seru, hingga akhirnya Maharaja SUnda lengah dan terkena tombak Hayam Wuruk, tepat di dadanya (bait 25). Gugur Ratu SUnda seisi Bubat menjadi gelap. Prajurit Sunda menjadi patah semangat ditinggal Rajanya. Tersebutlah seorang pengecut, Patih Pitar patih nyi putri Sunda takut mati berniat membaktika putri. Menghadaplah Patih Pitar kehdapan Hayam Wuruk (bait 29-34).

N. *Wirangrong*

Hayam Wuruk tertunduk memikirkan kesalahan yang dibuatnya, merasa sedih karena banyak yang gugur (bait 1-4). Segera Hayam Wuruk memerintahkan

bawahannya untuk segera mengurus jenazah yang tewas dengan layak sesuai dengan adat. Seorang prajurit Sunda yang selamat, Panji Melong melaporkan kematian Raja pada permaisuri. Permaisuri dan putri menjadi begitu sedih (bait 8). Segera putri Sunda menyucikan diri, permaisuri mensehati putri agar tidak ikut ke medan perang mencari jasad ayahnya karena takut niat labuh geni putri dihalng-halangi Hayam Wuruk. Setelah mendengar itu putri segera berpamitan pada ibundanya, menusukan keris ke dadanya, maka tewaslah putri menyusul ayahandanya (bait 16-24). Para wanita yang melihat histeris banyak yang jatuh lunglai. Taka lama para wanita yang hendak membela suaminya segera mensucikan diri, menggunakan baju putih.

O. ***Maskumambang***

Berbondong para istri menuju medan perang beriring putih bagai buga ilalang. Prajurit Majapahit yang melihatnya merasa iba, menitikan air mata (bait 1-10). Datang kehadapa permaisuri Patih Pitar meminta ampunan karena tidak berani mempertaruhkan nyawa. Permaisuri hanya tersenyum dan meminta Patih menunjukan jenazah Raja (bait 22). Jenazah Raja disandarkan di bawah pohon beringin, sudah di bersihkan, tampak Raja seperti tertidur.

P. ***Asmarandana II***

Setelah bersujud di depan jenazah suaminya segera permaisuri menyucikan diri dan menancapkan keris ke dadanya, tewas dipangkuan suaminya. Hal ini diikuti oleh wanita Sunda lainnya. Setelah itu Patih Pitar segera mengurusi jenazah yang gugur (bait 1-9). Yang masih hidup segera diberikan sebagai persembahan pada Hayam Wuruk. Hayam Wuruk yang tidak melihat sosok putri segera pergi ke pesanggrahan putri. Tetapi ada yang janggal semua dayang sedang menangis, maka bertanyalah Hayam Wuruk pada seorang dayang dimana putri. Ditunjukkan bahwa putri ada di pendopo. Alangkah terkejut Hayam Wuruk melihat putri sudah tidak bernyawa (bait 12-19). Jenazah Maharaja Sunda dan permaisuri segera di urus, dikawal langsung oleh Prabu Daha dan Hayam Wuruk. Prabu Daha pamit pulang kepada Hayam Wuruk.

Q. *Pucung*

Sekembalinya Hayam Wuruk ke keraton, tidak seperti biasanya. Terlihat muram dan mengurung diri. Menolak untuk makan ataupun minum. Hingga kondisinya terus menurun hingga ajal menjemput. Ratu Majapahit Hayam Wuruk tutup usia. Gempar seisi Majapahit (bait 1-8).

R. *Mijil*

Beriring orang yang mengawal jenazah Hayam Wuruk, berderet wanita yang hendak membela. Megah pemakaman sang Ratu (bait 1-18). Keraton menjadi sepi, suatu ketika datang Prabu Daha dan Prabu Tua mengusut sebab kematian Hayam Wuruk (bait 21-23).

S. *Sinom III*

Pendita Asmaranatha menjelaskan bahwa sebab Hayam Wuruk menjadi sedih adalah karena gagal bersanding dengan putri Sunda. Semua karena Gajah Mada lebih mementingkan politik ketimbang kebahagiaan yang dirasakan Hayam Wuruk (bait 1-6). Marah Prabu Daha, menjatuhkan hukuman mati pada Gajah Mada membenarkan kata-kata Pendita Asmaranatha (bait 9). Dikumpulkan prajurit hendak menyerang kediaman Gajah Mada. Tetapi sebelum sampai Gajah Mada yang sakti titisan Batara Wisnu sudah mengetahui ajal segera tiba. Segera Gajah Mada mensucikan diri, menggenggam tasbihginatria, melafalkan mantra dan menghilang, menghilang kembali bersama raganya di sisi Sang Hyang Widi (bait 16-19). Kecewa karena tidak menemukan Gajah Mada Prabu Daha dan Prabu Tua segera pamit pulang ke negaranya masing-masing (bait 26-27).

T. *Dangdanggula III*

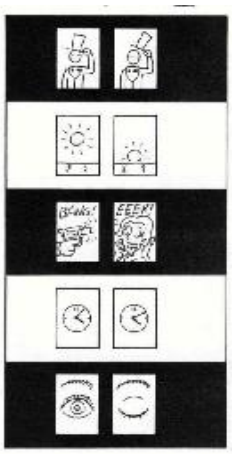
Pada *pupuh* ini berisi satu bait penutup yang ditulis oleh penulis Kidung Sundayana. Sebuah akhir dari kisah perang Bubat. Berisikan waktu selesainya ia menulis dan sebuah permohonan maaf.

2.3 Komik

2.3.1 Pengertian Komik

Kata komik berasal dari bahasa Inggris *"comic"* yang berarti lucu dan bersifat menghibur. Menurut Will Eisner dalam Scott McCloud (1993) komik didefinisikan sebagai *sequential art* atau seni yang berurutan. Sebuah gambar jika dilihat satu persatu hanya menjadi sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan walaupun hanya terdiri dari dua gambar nilai seninya berubah menjadi seni komik. Will Eisner (1985) mengatakan bahwa format komik menghadirkan pengaplikasian gambar dan kata, pembacanya dituntut untuk melatih kemampuan interpretatif *visual* dan *verbal*.

Menurut McCloud (1993) penggunaan kata *sequential art* masih samar. Karena animasi juga bisa digolongkan sebagai *sequential art*. Maka dari itu McCloud menggaris bawahi perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun saling berdampingan. Animasi ditampilkan secara bersamaan dengan urutan waktu tertentu sedangkan komik harus ditampilkan pada *frame* berbeda dengan memberi jarak pada setiap panel. Jarak antar panel berfusngsi sama dengan waktu pada animasi.



Gambar 2.3 *Sequential Art*

Sumber: Scott McCloud. *Understanding Comics* (1993)

Maka dari itu menurut McCloud (1993) definisi komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang berjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Didalam komik gambar berperan sebagai penyampai informasi dan menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Gambar dalam komik tidak berdiri sendiri. Gambar disusun sedemikian rupa untuk menghasilkan sebuah cerita.

2.3.2 Peranan Gambar dan Tipografi Dalam Komik

Seperti yang dikatakan McCloud (1993) gambar berperan sebagai penyampai informasi. Gambar didalam komik tidak dapat berdiri sendiri, gambar disusun dalam urutan tertentu untuk dapat menyampaikan cerita. Hal ini berbeda dengan ilustrasi yang dapat menjelaskan sebuah situasi atau adegan dalam satu gambar.

Menurut Brewer (1971) tipografi dapat memiliki pengertian yang luas meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak atau dalam pengertian yang lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan, dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susunan huruf (*typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan unsur lain bukan huruf pada halaman cetak. Sedangkan menurut Will Eisner (1985) dalam komik tipografi dibaca sebagai sebuah gambar.



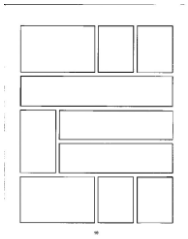
Gambar 2.4 Tipografi sebagai gambar
Sumber: Will Eisner. *Theory Of Comic & Sequential Art* (1985)

2.3.3 Komponen Penyusun Komik

Menurut Toni Masdiono (2001) mengatakan terdapat beberapa komponen yang membentuk sebuah komik, komponen penyusun komik tersebut antara lain :

A. *Panel*

Panel adalah kotak yang membatasi gambar adegan. Panel terbagi menjadi dua macam, yaitu panel tertutup dan panel terbuka. Panel tertutup memiliki garis pembatas panel sementara panel terbuka tidak memiliki garis pembatas.



Gambar 2.5 *Panel*

Sumber: Toni Masdiono. 14 Jurus Membuat Komik (2001)

B. *Speech Bubbles*/ Balon Kata

Speech Bubbles/ Balon Kata adalah Bentuk visual yang didalamnya terdapat dialog dari karakter.Balon kata bermacam-macam jenisnya disesuaikan dengan fungsinya, seperti pada saat berbicara biasa, berpikir atau bicara dalam hati, berbisik, dan berteriak.



Gambar 2.6 *Speech Bubbles*

Sumber: Toni Masdiono. 14 Jurus Membuat Komik (2001)

C. *Naration/* Narasi

Naration/ Narasi adalah kotak dialog yang menerangkan waktu, tempat, dan situasi.



Gambar 2.7 *Naration*/ narasi

Sumber: Masdiono. 14 Jurus Membuat Komik (2001)

D. *Icon*

Icon adalah Gambar yang merepresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi, atau ide.



Gambar 2.8 Gambar *Icon*

Sumber: Masdiono. 14 Jurus Membuat Komik (2001)

E. *Sound Effect*

Sound Effect adalah efek suara yang menerangkan suatu situasi, misalnya "RING RING" pada suara telepon atau "DHUARR!!" pada suara ledakan.



Gambar 2.9 Gambar *Sound Effect*

Sumber: 14 Jurus Membuat Komik, Toni Masdiono (2001)

Sedangkan menurut Scot McCloud (1993) komponen pembentuk komik selain panel, *speech bubbles*, narasi, dan efek terdapat tiga komponen lain, yaitu :

F. *Gutter/ Parit*

Gutter/ Parit adalah jarak yang ada diantara panel dalam komik. Jarak yang tidak biasa dapat menimbulkan kesan tertentu pada pembaca.



Gambar 2.10 *Gutter* (warna merah) pada komik Vagabond

Sumber: dok. Pribadi

G. *Character*/ Tokoh

Character/ Tokoh adalah para pemeran yang ada dalam suatu cerita.



Gambar 2.11 *Character* Alice dalam Alice Madness Returns

Sumber: The Art of Alice Madness Returns (2011)

H. *Background*/ Latar Belakang

Background/ Latara Belakang adalah penggambaran suasana disekitar tokoh yang mendukung cerita.



Gambar 2.12 Gambar *Background* dalam Alice Madness Returns

Sumber: The Art of Alice Madness Returns (2011)

2.3.4 Jenis Komik

Komik sendiri terbagi menjadi beberapa bentuk dan jenis, menurut Maharsi (2011) pembagian komik dari bentuknya dibagi menjadi :

A. Komik Strip

Istilah komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah.

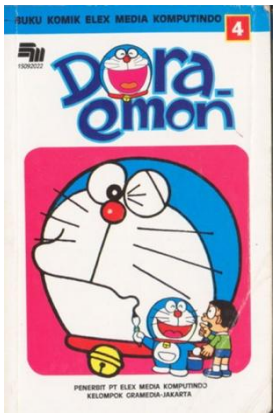


Gambar 2.13 Gambar komik strip Benny & Mice

Sumber: dok. Pribadi

B. Buku Komik

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

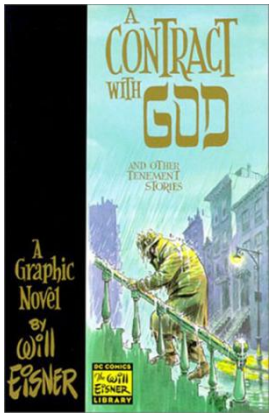


Gambar 2.14 Buku komik Doraemon vol.4

Sumber: dok. Pribadi

C. Novel Grafis

Novel Grafis pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner. Yang membedakan novel grafis dengan komik lainya adalah pada tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditunjukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.



Gambar 2.15 *A Contract With God* karya Will Eisner

Sumber: dok. Pribadi

D. Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

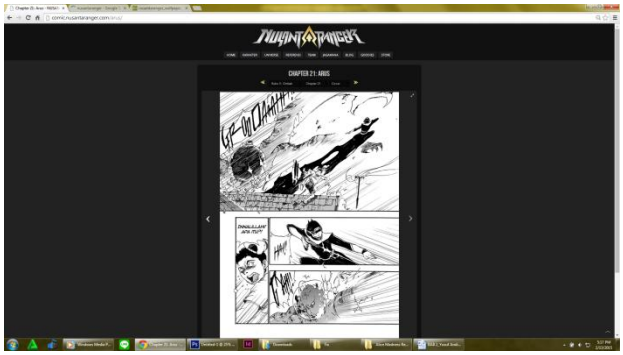


Gambar 2.16 *Re-On* kompilasi komik Indonesia

Sumber: dok. Pribadi

E. Komik *Online*

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas.



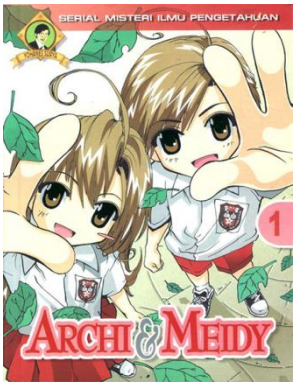
Gambar 2.17 *Screen Shoot* komik Nusantaranger

Sumber: http://comic.nusantaranger.com/

Sedangkan berdasarkan jenis ceritanya komik dibagi lagi menjadi empat, yaitu :

A. Komik Edukasi

Komik secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistik seni. Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkan menjadikannya sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya adalah pesan didaktis kepada masyarakat awam. Sehingga hal tersebut menunjukan bahwa komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif.

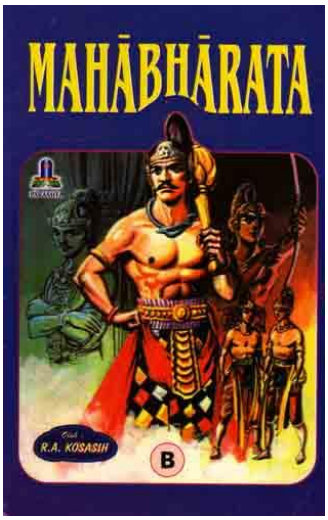


Gambar 2.18 Komik Archi & Meidy

Sumber: dok. Pribadi

B. Komik Wayang

Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang, seperti Mahabharata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta. Komik jenis ini di Indonesia muncul di tahun 60-70an.

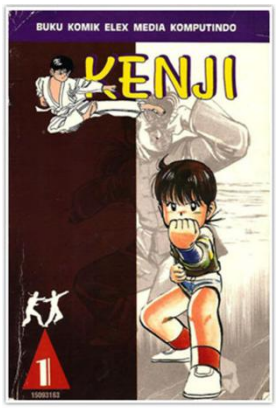


Gambar 2.19 Komik Mahabharata karya maestro komik R. A. Kosasih

Sumber: dok. Pribadi

C. Komik Silat

Komik silat sangatlah popular, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Untuk seting cerita komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing Negara yang menerbitkan komik tersebut.



Gambar 2.20 Komik Kenji

Sumber: dok. Pribadi

2.4 Keunggulan Komik

Menurut NWT Literacy Council (2011) Komik dapat menyampaikan materi lebih baik dikarenakan bahan bacaan yang beragam (termasuk novel grafis) dapat membantu menciptakan pembaca jangka panjang, komik dengan plot dan narasi yang lebih kompleks dapat menjangkau pembaca tingkat lanjut, komik juga populer dikalangan pembaca yang enggan membaca tulisan, dan memudahkan mereka yang sulit belajar melalui tulisan melalui pendekatan *visual*. Dituliskan juga kelebihan komik dibandingkan buku tradisional, antara lain:

- Pembaca dapat menggunakan ilustrasi sebagai petunjuk untuk menemukan makna narasi tertulis.

- Komik dapat membantu meningkatkan pengembangan anak-anak dalam proses pemahaman bahasa.

- Komik dapat menggambarkan kondisi emosional yang biasanya sulit dibayangkan jika dibaca melalui tulis.

2.5 Perkembangan Komik Indonesia

Perkembangan komik Indonesia dewasa ini mulai menunjukan kemajuan, hal ini ditandai mulai banyak komik Indonesia yang muncul kembali ke permukaan sebut saja komik Garudayana karya Is Yuniarto, komik Volt karya Marcelino Lefrandt, *web* komik Nusantaranger karya Sweta Kartika, komik Baladeva: *Chronicle of Calonarang* hasil kerja sama Tantraz *Comic* Bali dan Studio *House Of Imagi* dan komik kompilasi Re-on.



Gambar 2.21 Komik Garudayana (kiri atas), Volt (kanan atas) dan Baladeva (bawah).

Sumber: dok. Pribadi