BAB II
KOMIK BENJANG GULAT

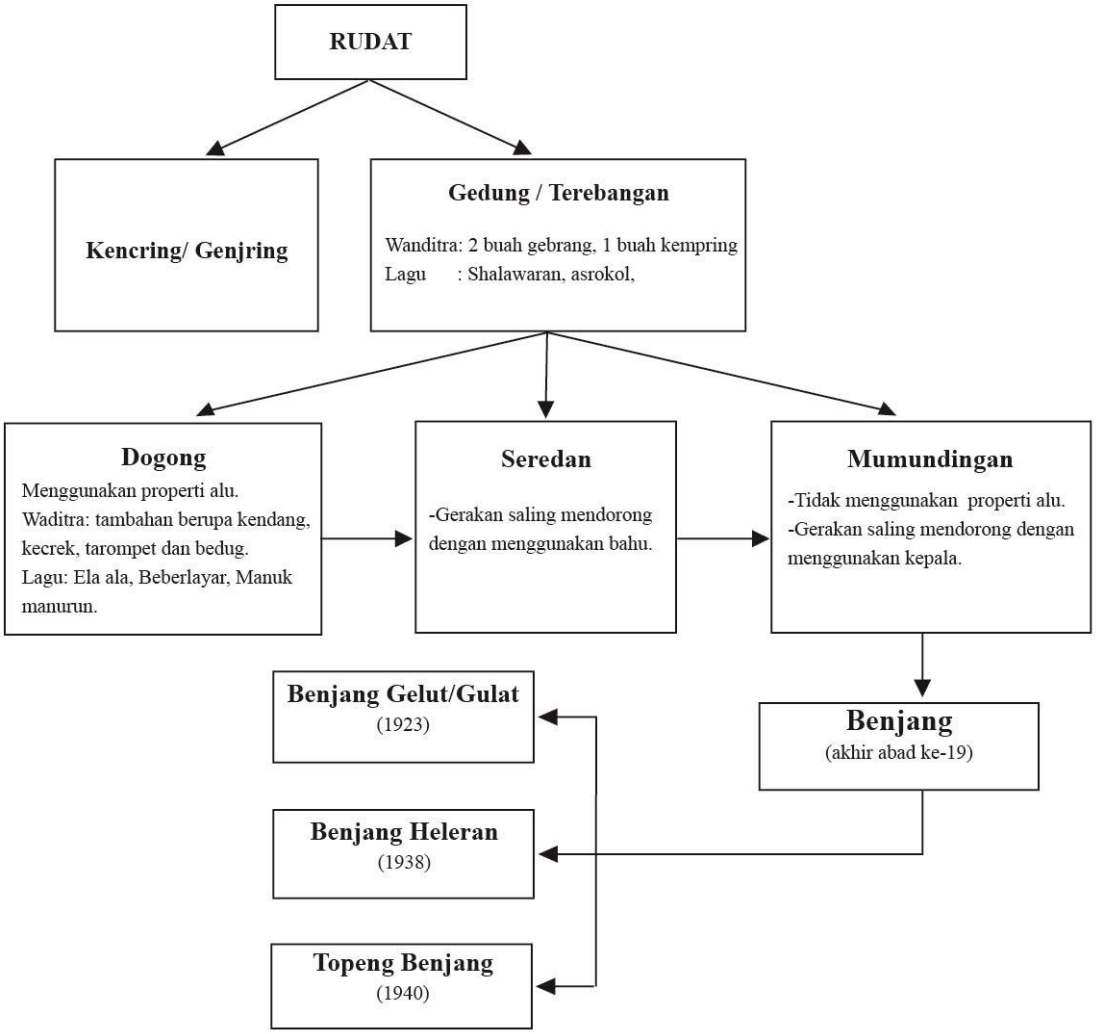
II.1 Sejarah Benjang Gulat

Dalam perjalanan sejarah Benjang, kebijakan politik VOC (*Vereenigde Oostindische Compagnie*) saat menduduki Indonesia sangat berpengaruh dalam seni beladiri di Ujungberung. Pada pertengahan abad ke-19 VOC melarang semua jenis ilmu bela diri dilakukan oleh masyarakat pribumi, berhubungan dengan lahirnya kelompok pemuda pergerakan yang menuntut kemerdekaan. Pendidikan ilmu beladiri hanya boleh diberikan pada kalangan tertentu saja, yaitu pada Sekolah Pegawai Pemerintah (*Opleiding voor Bestuure Beamte)* serta Sekolah Polisi dan Pegawai Sipil (Widjaya Anto, h.12). Dengan adanya larangan tersebut, para pecinta ilmu bela diri di Ujungberung secara sembunyi-sembunyi membentuk perkumpulan yang berkedokan olahraga dan kesenian lewat jalur agama. Sejak itu munculah surau dan pondok pesantren yang mengadakan latihan ilmu bela diri sehingga menciptakan seni rudat. Dari seni inilah kesenian Benjang Gulat dilahirkan.

Menurut Rosidi (2000) Benjang merupakan salah satu jenis kesenian rakyat berupa gulat dan tarian yang diiringi dengan terebang, gendang, tarompet, bedug, dan kecrek. Dede (2012) berpendapat, ada beberapa sumber yang menjelaskan tentang arti Benjang. Pertama, berasal dari kata *pabenyeng-benyeng* dan *pakenyang-kenyang* yaitu tarik menarik. Kedua, dari kata *amben bujang* yaitu kata *amben* yang berarti teras karena pada saat itu benjang dimainkan di teras rumah, lalu kata *bujang* yaitu pemuda karena yang memainkannya pemuda. Ketiga, berasal dari kata *silibeunyi* dan *Genjang*. *silibeunyi* berarti saling tarik menarik, sedangkan *genjang* mencoba menjatuhkan lawan. Keempat, dari kompeni Belanda yang sering menyebut pertunjukan keseneian tersebut *band young* yaitu anak muda yang memainkan musik.

Menurut Wijaya Anto (2013) seni tradisional Benjang sudah ada sejak abad ke-19. Ini dibuktikan dengan adanya cerita dan silsilah yang disampaikan

beberapa tokoh Benjang sebagai sejarah penciptaan dan perkembangan seni tradisional Benjang.

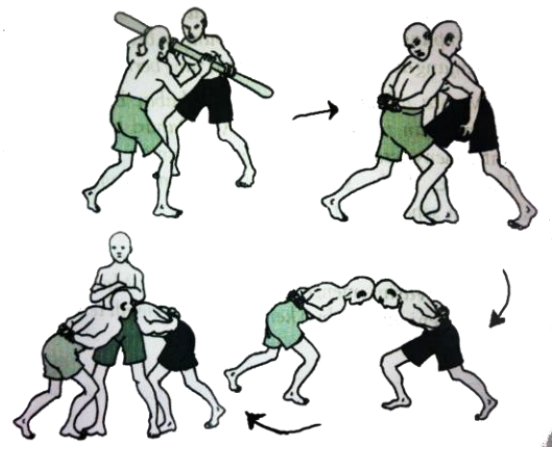


Tabel II.1 Sistematika kelahiran seni Benjang

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.30)

Rudat adalah kesenian yang didalamnya terdapat bentuk tarian yang diiringi oleh musik terebangan, dimana unsur tariannya banyak unsur agama, seni bela diri dan seni suara. Dari seni ini lahir kesenian-kesenian baru yaitu *dogongan, seredan*, dan *mumundingan*.

Dogong adalah suatu permainan saling mendorong dengan mempergunakan *alu* (kayu alat penumbuk padi). Dari *dogong* berkembang menjadi *seredan* yang mempunyai arti permainan saling mendesak tanpa alat, yang kalah dikeluarkan dari arena (lapangan) kemudian dari *seredan* berubah menjadi adu mundur, kesenian ini mendesak lawan dari dalam arena permainan tanpa alat, mendorong lawan dengan pundak, tidak diperkenankan menggunakan tangan, karena dalam permainan ini pelanggaran sering terjadi terutama bila pemain hampir terdesak keluar arena. Dengan seringnya pelanggaran dilakukan maka permainan *adu mundur* digantikan oleh permainan *adu munding*.



Gambar II.1 Sistematika perubahan seni Benjang
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.93)

Permainan Benjang sebenarnya merupakan perkembangan dari *adu Munding* atau adu kerbau yang lebih mengarah kepada permainan gulat dengan gerakan menghimpit lawan (*piting*). Sedangkan pada adu munding mendorong dengan cara membungkuk (merangkak) mendesak lawan dengan kepalanya seperti *munding* (kerbau) bertarung. Namun gerakan adu mundur, maupun adu munding tetap menjadi teknik seseorang dalam permainan Benjang. Permainan adu munding dengan menggunakan kepala untuk mendesak lawan dirasakan sangat berbahaya, sekarang teknik itu jarang dipakai dalam pertunjukan Benjang. Benjang mengalami perkembangan dimana kesenian Benjang terbagi menjadi tiga yaitu, Benjang Heleran, Benjang Gulat dan Topeng Benjang dimana pagelaran dilakukan selama 24 jam.

Benjang Helaran adalah bentuk seni arak-arakan untuk mengarak anak sunat yang akan dikhitan, seni ini bertopang pada budaya Islam dan mistis. Benjang Heleran juga berfungsi memberi tahu bahwa nanti malam ada pertandingan Benjang Gulat.



Gambar II.2 Pelaksanaan Benjang Helaran
Sumber: Dokumen pribadi

Topeng Benjang adalah bentuk tari topeng yang digelar pada akhir pertunjukan Benjang Helaran. Tarian ini dimainkan oleh seorang penari yang memainkan beberapa peran sekaligus. Peran Rahwana, Satria, Putri dan si Menyon. Perubahan karakter tersebut ditandai dengan pergantian topeng yang dikenakan oleh sang penari.



Gambar II.3 Pertunjukan Topeng Benjang
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.195)

II.2 Pelaku dan Perkembangan Benjang Gulat

Pelaku Benjang Gulat adalah masyarakat yang tertarik dan atas keinginannya sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain. Pelaku Benjang Gulat disebut pebenjang, pebenjang berlatih dan ikut serta dalam pertandingan Benjang hanya mencari kepuasan batin, tanpa mengharapkan imbalan materi. Pada saat itu para pebenjang memang tidak mendapatkan imbalan apa-apa setelah pertandingan. Para pebenjang sangat suka bertarung, jika ada pertandingan Benjang Gulat di suatu acara, maka perguruan-perguruan Benjang Gulat dengan cepatnya mendapatkan informasi secara lisan dan datang pada acara tersebut. Dalam peraturan Benjang Gulat pada massa itu tidak ada pertandingan sesuai kelas umur, asalkan pebenjang penantang berani melawan pebanjang yang berada lebih dulu ada diarena pertandingan maka pertandingan bisa dilakukan dengan resiko apapun. Menang atau kalahnya pertandingan bisa diterima dengan lapang dada oleh para pebenjang, karena setiap pertandingan merupakan sebuah pembelajaran untuk menambah ilmu/teknik. Semakin hebat dan bervariasinya teknik yang dimiliki, maka semakin besar peluang untuk menang. Pebenjang yang sering memenangkan pertandingan akan dianggap sebagai pebenjang yang hebat, sehingga disegani oleh para pebenjang lain dan masyarakat tempat tinggalnya.

Seiring perkembangan zaman, perilaku masyarakat di Ujungberung pun berkembang karena semakin meningkatnya kebutuhan hidup dan masuknya modernisasi. Masyarakat mulai mengabaikan nilai-nilai penting dalam Benjang Gulat seperti kehilangan jiwa sportifitasnya. Benjang Gulat sempat dilarang pada tahun 1970 dikarenakan adanya tawuran massal yang menyebabkan korban jiwa, hal tersebut membuat kesenian Benjang terpecah. Benjang Heleran dan Topeng Benjang melakukan pertunjukannya masing-masing (secara terpisah) untuk tetap menjaga eksistensinya. Dari kejadian tersebut dibuatlah peraturan-peraturan untuk mengantisipasi terjadinya tawuran.

II.3 Peraturan Benjang Gulat

Arena adu gulat berukuran 7 x 7 M dan didalamnya terdapat lingkaran berdiameter 6 M. Terdiri dari 2 petanding, 1 wasit untuk menilai gerakan dan memberikan teguran, Juri (hakim) untuk menilai setiap gerakan, ketua matras untuk penengah jika ada beda pendapat antara wasit dan juri dan sekelompok pengiring musik. Lama pertandingan 1 babak selama 3 menit, waktu yang tidak terlalu lama diberikan agar menghindari emosi pemain dan cedera/luka. Setiap peserta wajib memberikan identitas diri secara lengkap untuk antisipasi jika ada tawuran setelah selesainya pertandingan.

Hal yang dilarang pada saat pertandingan Benjang Gulat adalah tidak boleh memiliki kuku panjang, dalam keadaan mabuk, menggunakan senjata, menggigit, menusuk mata, memukul, menendang, mencederai alat kelamin dan menangkap kaki. Pebenjang hanya boleh memegang pinggang keatas membanting dan membelit kaki.

Pertandingan diberhentikan apabila salah satu petanding menyerah (angkat tangan), diberhentikan oleh wasit, karena wasit menganggap salah satu petanding sudah tidak sanggup melanjutkan permainan (cedera), seri atau salah satu petanding melakukan pelanggaran.

Penilaian:

1. Nilai 5 (sempurna)

- Bila Pemain dapat mengangkat lawannya dan menjatuhkan dengan posisi terlentang.
- Bila pemain dapat menjatuhkan lawannya dari posisi berdiri dengan menggunakan kaki (membelit).
- Bantingan leher dan pinggang bila dilakukan dari posisi berdiri dan lawan jatuh terlentang.

2. Nilai 3 (Kurang Sempurna)
    - Bila seorang pemain dapat menjatuhkan lawan dari posisi jongkok dan lawan jatuh terlentang.
    - Bila seorang pemain dapat menjatuhkan lawan dari posisi berdiri tapi lawan jatuh miring.

3. Nilai 2 (tidak sempurna)
    - Bila seorang pemain dirugikan, gagal karena lawan melakukan pelanggaran berat (menagkap kaki sewaktu diangkat, mencekik, atau menyerang kaki dengan tangan).
    - Bila pemain hanya berlari-lari atau tidak mau rapat bertanding setelah dia tahu menang angka, maka akan diperingati, dan jika terus begitu dia akan mendapat hukuman yakni lawannya diberi nilai 2.

4. Nilai 1 (tipis)
    - Bila pemain dapat menjatuhkan lawan dari posisi berdiri tapi menjatuhkan lawan dari posisi berdiri tapi lawan jatuh telungkup.
    - Bila pemain dapat menarik lawan dari posisi berdiri sampai lawan jatuh telungkup.

II.4 Teknik dalam Benjang Gulat

Teknik dalam kamus bahasa Indonesia adalah metode atau sistem mengerjakan sesuatu. Dalam Benjang Gulat terdapat beberapa teknik dasar yang sering digunakan menurut Widjaya Anto (2009), yaitu:

a. *Tangkepan*

Gerakan awal pebenjang untuk mencari kesempatan melakukan gerakan berikutnya dalam upaya menjatuhkan lawan. Gerak tangkepan berupa gerak menangkap bagian atas tubuh lawan: lengan, bahu, atau leher.

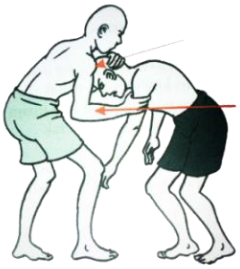


Gambar II.4 *Tangkepan*

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.93)

b. *Nyentok Sirah*

Gerakan menghentakkan kepala (*nyentok*=hentak, *sirah*=kepala), menarik dengan paksa kepala lawan dengan sebelah tangan kita, hingga mendekati tubuh kita, sedangkan tangan yang lain memegang tangan lawan agar tidak leluasa dalam bergerak. Dalam posisi seperti ini, lawan tertekan hingga kita bisa melakukan gerakan lainnya agar ia terjatuh.

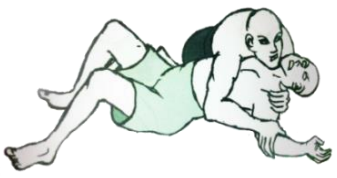


Gambar II.5 *Nyentok sirah*

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.94)

c. *Rungkep*

Mengunci tubuh lawan yang sudah terlentang di lantai dengan kuncian tubuh kita sehingga lawan tidak dapat bergerak.



Gambar II.6 *Rungkep*

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.93)

d. *Belit*

Gerakan berupa upaya membelitkan kaki kita ke kaki lawan dengan maksud mematahkan kuda-kuda lawan. Namun dalam keadaan terdesak gerakan defenisif ini bisa menjadi gerakan antisipasi agar lawan tidak bisa menjatuhkan kita dengan mudah.

-Belit Jero

Posisi badan saling berhadapan, kaki kita masuk ke dalam (*jero*=dalam) di antara kaki lawan lalu membelitnya. Sementara itu tangan kita memiting leher lawan sehingga ia mengalami kesulitan untuk bergerak.



Gambar II.7 *Belit jero*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.95)

-Belit Gigir/Luar

Posisi tubuh kita berada di samping (*gigir*=samping) tubuh lawan. Gerakan ini merupakan antisipasi gerakan lawan yang upayanya membanting tubuh kita.



Gambar II.8 *Belit gigir*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.95)

-Belit *Bokong/Tehnik Dongkelan*

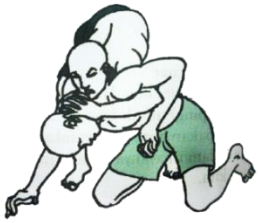
Usaha menjatuhkan lawan dengan mengunci bagian leher dan kaki sebelah kaki kita membelit kaki lawan untuk mendongkel kuda-kuda lawan hingga terjatuh.



Gambar II.9 *Belit bokong*/tehnik *dongkelan*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.96)

e. *Dobelson*

Kedua tangan kita merangkul tubuh lawan sambil mendorong dan menekan, sehingga lawan merasa kesakitan dan hilang keseimbangan tubuhnya. Dalam melakukan gerakan diusahakan kaki kita menekuk dan mendorong tubuh lawan agar tidak hilang kesimbangan.



Gambar II.10 D*obelson*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.96)

f. *Hapsay/Gebot*

Gerak membanting tubuh lawan ke depan dengan mengambil bagian kepala lawan. Gerakan ini dilakukan dengan cepat pada saat lawan tengah lengah.



Gambar II.11 *Hapsay/gebot*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.97)

g. *Engkel* mati

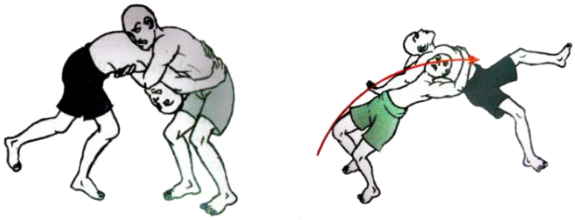
Tangan kanan kita mengunci tangan kiri lawan sambil menekan kepalanya hingga berada di bagian bawah tubuh kita. Tangan kiri kita memegangi tangan kanan lawan agar tidak aktif.



Gambar II.12 *Engkel* mati
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.97)

h. *Sulikat*

Gerakan dilakukan saat tubuh kita dan tubuh lawan saling berhadapan, dengan fokus serangan pada bagian atas tubuh lawan, lalu posisi tubuh lawan ditarik sampai bungkuk berhadapan dengan tubuh kita. Umumnya dalam posisi seperti ini kita harus segera mengangkat dan langsung membanting tubuh lawan ke belakang.



Gambar II.13 *Sulikat*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.98)

i. Angkat *Cangkeng*

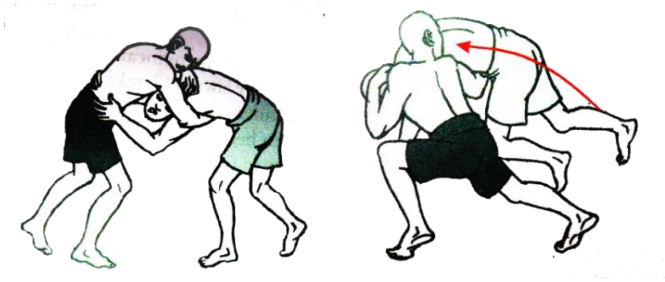
Dilakukan untuk membanting tubuh lawan. Pada posisi seperti ini, tubuh lawan yang terangkat dengan memeluk bagian pinggang (*cangkeng*) lawan ditahan oleh pinggang dan badan kita, dengan maksud agar tenaga yang dikeluarkan saat melakukan gerakan bantingan cukup maksimal.



Gambar II.14 Angkat *cangkeng*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.98)

j. *Halemsay* Badan

Gerakan dilakukan pada posisi tubuh saling berhadapan, saat lawan terlihat lengah dengan mengerahkan seluruh tenaga untuk membanting tubuh lawan secara cepat. Diawali dengan gerakan tangan kanan yang tiba-tiba merangkul pinggang lawan, lalu tangan kiri menekan dan menekuk leher bagian belakang lawan. Saat itu diupayakan posisi tubuh kita sambil membungkuk, membalik membelakangi lawan. Setelah itu langsung membanting tubuh lawan ke depan.

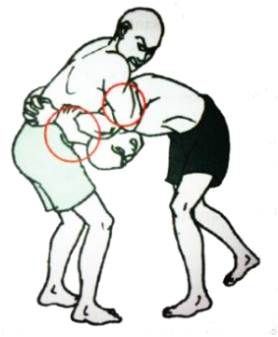


Gambar II.15 *Halemsay* badan

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.99)

k. *Koncian*

Merupakan gerak kuncian (*konci*=kunci), untuk membuat lawan tidak berdaya. Gerakan dilakukan saat posisi tubuh saling berhadapan. Kedua tangan kita merangkul lengan lawan lalu menariknya melewati badan kita hingga kearah perut. Dalam melakukan garakan ini diusahakan kedua tangan kita mencengkram kedua lengan lawan dengan kuat.

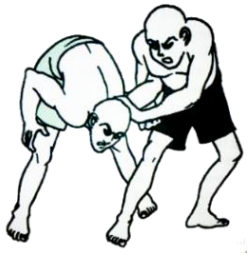


Gambar II.16 koncian badan

Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.99)

l. *Poksay*

Fokus gerakan mengincar bagian leher lawan. Gerakan ini dilakukan dengan menekan bagian belakang leher lawan menggunakan sebelah tangan, sedang tangan lainnya menarik tangan kiri lawan, sehingga posisi lengan lawan berada di ketiak kita. Setelah itu kita langsung bisa membanting tubuh lawan ke depan.



Gambar II.17 *Poksay*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.100)

m. *Pulung*

Gerakan yang dilakukan dengan tiba-tiba saat lawan sedang lengah. Jurus ini hampir mirip dengan angkat cangkeng, namun dalam jurus ini kedua tangan kita merangkul bagian perut atau punggung lawan lalu mengangkatnya untuk dibanting.



Gambar II.18 *Pulung*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.100)

n. *Dengkek*

Saat melakukan gerakan *dengkek*, posisi leher lawan berada pada ketiak sebelah kanan atau kiri. Perhatikan kedua lengan lawan yang aktif. Karena pada saat seperti itu tergantung kegesitan dan keuletan. Kelengahan sedikit saja bisa dimanfaatkan lawan untuk membalikan keadaan.



Gambar II.19 *Dengkek*
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.101)

o. *Ganjel* Dengkul

Gerakan mengganjal tubuh lawan bagian belakang dengan salah satu dengkul kaki kita, sehingga hilang keseimbangan tubuhnya.



Gambar II.20 *Ganjel* dengkul
Sumber: Widjaya, A.S (2009, h.101)

II.5 Nilai-nilai atau Makna yang Terkandung Dalam Benjang Gulat

Benjang Gulat yang pada awalnya merupakan ritual, membuat kesenian tradisional ini mengandung banyak makna. Berikut nilai-nilai filosofi yang terdapat dalam kesenian beladiri Benjang Gulat:

II.5.1 Makna Pertandingan

Dalam jalannya pertandingan Benjang Gulat, banyak nilai filosofi yang terkandung didalamnya, berikut adalah makna yang dimaksud menurut Widjaya Anto (2009):

1. Pebenjang dinyatakan kalah apabila posisinya terlentang. Pebenjang yang kalah dengan posisi tubuh terlentang akan melihat langit yang luas bertaburkan bintang, dalam istilah seni Benjang Gulat disebut

milang bentang (menghitung bintang). Ini dimaksud menyadarkan mereka waktu memperoleh kegagalan/kalah jangan cepat putus asa sebab dunia luas dan masih memberi kesempatan untuk bisa meraih cita-cita yang diinginkan asal memiliki semangat tak mudah menyerah disertai dengan kerja keras.

2. Pebenjang yang menang akan berada diposisi terlungkap menghadap tanah, ini dimaksud bagi yang telah sukses/menang tidak boleh bersikap sombong dan takabur, karena semua makhluk Tuhan akan mati dan kembali ke tanah. Karena itu walau telah mendapat kesuksesan kita harus senantiasa rendah diri serta mensyukuri atas semua pemberian Yang Maha Kuasa.

3. Dalam budaya sunda dikenal ungkapan, "*meunang ngabogaan lawan, tapi teu meunang ngabogaan musuh*" (boleh memiliki lawan, tetapi tidak boleh memiliki musuh). Itu mengisyaratkan pada seseorang agar berupaya membuat lawannya menjadi kawan, bukan sebagai musuh. sikap ini sudah ditanamkan sejak dulu oleh pebenjang, sehingga mereka beprinsip bukan untuk mengalahkan lawan, tetapi lebih ke soal menguasainya.

II.5.2 Makna *Ibingan*

Ibingan merupakan salam perkenalan diri dan sekaligus penghormatan pada penonton yang hadir. *Ibingan* yang dilakukan oleh pemain menurut Listiawan Yopi (2009) diantaranya:

1. *Ibingan Golempangan* melakukan ibingan dengan cara membuka lengan lebar-lebar dengan irama gerakan tangan yang saling bergantian mengandung arti mempersilahkan kepada pemain lain untuk mempererat silaturahmi dan dirinya pun siap untuk menyambung tali *mimitran.*



Gambar II.21 *Ibingan Golempangan*
Sumber: Listiawan, Y(2009, h.16)

2. *Ibingan Panon beureum* melakukan *ibingan* dengan cara mengepalkan salah satu tangan di depan wajah dengan telunjuk mengacung dan yang satunya mengepal dibelakang badan. Hal ini menunjukan bahwa setiap orang yang akan melakukan sesuatu pekerjaan harus dipikirkan dan dipertimbangkan baik buruknya.



Gambar II.22 *Panon beureum*
Sumber: Listiawan, Y (2009, h.16)

3. *Ibingan Puyuh ngungkud* melakukan gerakan jalan kedepan dengan kedua tangan menyatu berada dibelakang badan seprti orang mau menggendong. Mempunyai arti seorang pemain Benjang siap untuk saling membantu baik dalam suka maupun duka.



Gambar II.23 *Puyuh ngungkud*
Sumber: Listiawan, Y (2009, h.17)

4. *Badud* melakukan gerakan jalan kedepan dengan posisi kedua belah tangan menyatu didepan badan seperti orang yang sedang membawa barang. Mempunyai arti bahwa sesama manusia harus saling membantu seperti peribahasa berat Sama dipikul ringan sama dijinjing.



Gambar II.24 *Badud*
Sumber: Listiawan, Y (2009, h.17)

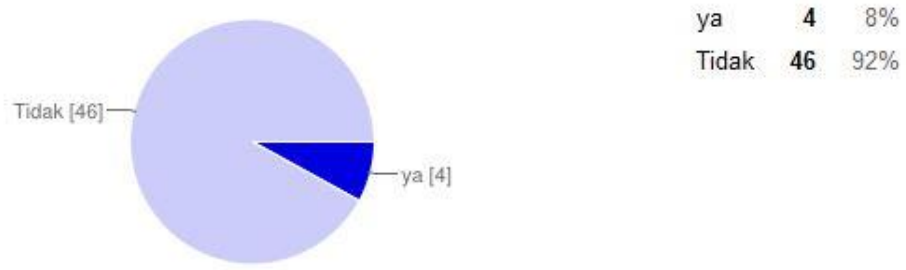
5. *Ibingan Gedig* yaitu seorang pebenjang melakukan *ibingan* dengan cara salah satu tangan dibengkokan dipunggung dalam keadaan mengepal. Hal ini mempunyai arti bahwa setiap orang harus punya kemauan dan tekad yang kuat serta siap melakukan sesuatu demi kebaikan dan kebenaran.



Gambar II.25 *Gedig*
Sumber: Listiawan, Y (2009, h.18)

II.6 Pengetahuan Remaja Kota Bandung tentang Benjang Gulat

Untuk mengetahui tahu atau tidak tahunya remaja Kota Bandung terhadap seni beladiri Benjang Gulat, penulis melakukan survei melalui kuesioner yang dilakukan terhadap 50 responden remaja di Kota Bandung.



Gambar II.26 Pengetahuan tentang Benjang Gulat
Sumber: Dokumen pribadi

Dari survei tersebut diketahui bahwa Benjang Gulat tidak populer dikalangan Remaja di Kota Bandung.

II.7 Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), komik adalah cerita bergambar, biasanya ada dimajalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik merupakan media yang dapat menampung berbagai gagasan dan gambar. Menurut McCloud (2008) “Komik dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari dan menampilkan dengan penuh makna hidup, waktu, dan pandangan dunia sang pengarang” (h.10). Sekarang komik banyak digunakan untuk memberitahukan sejarah, perekonomian, keadaan masyarakat, budaya, nilai-nilai sosial, dan bisa menunjukkan keadaan geografi suatu daerah. Komik merupakaan bacaan favorit hampir di seluruh kalangan masyarakat, peminat dan pembaca komik mulai dari anak–anak hingga orang dewasa. Oleh karena itu, tidak heran keberadaan komik tidak pernah hilang ataupun merosot di publik pembaca.

II.7.1 Jenis Komik Berdasarkan Bentuk

Komik sendiri terbagi menjadi beberapa bentuk dan jenis, berikut uraian menurut Maharsi (2011).

1. Komik Strip

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

2. 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.

3. 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.

4. 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.

5. 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.

II.7.2 Jenis Komik Berdasarkan Jenis Cerita

Pembagian komik berdasarkan jenis cerita terbagi menjadi 4 (empat) macam menurut Maharsi (2011) yaitu:

1. 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.

2. Komik Promosi (Komik Iklan)

Pangsa pasar komik sangat beragam, komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak. Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur superhero atau tokoh yang merupakan manifestasi citra dari produk yang di promosikan.

3. 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.

4. Komik Silat

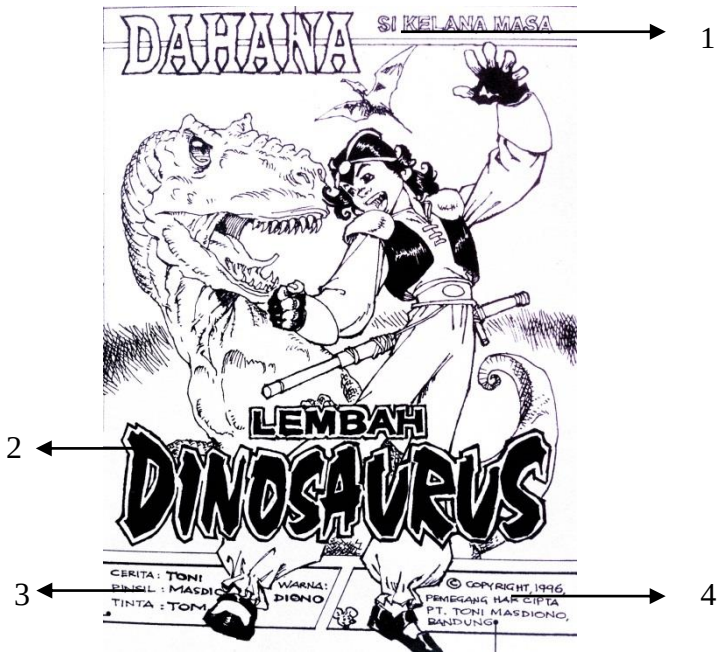
Komik silat sangatlah popular, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Untuk seting cerita komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing Negara yang menerbitkan komik tersebut. Misalkan Jepang dengan ninja dan

samurainya atau China dengan kung funya. Sebut saja Naruto dan Twins karya Tony Wong lalu ada juga komik Warrior dari Korea sebagai contoh maraknya komik-komik jenis ini.

II.7.3 Anatomi Komik

Berikut adalah Unsur-unsur yang biasa terdapat dalam sebuah komik menurut Masdiono Toni (2001, h.12) walaupun tidak semua unsur dibawah ini wajib ada pada setiap komik.

a. Halaman Pembuka (*Cover*)/Sampul:



Gambar II.27 Anatomi *cover* komik Dahana

Sumber: Masdiono, T (2001, h.12)

1. Judul Seri

   Judul seri bisa dari nama komik itu sendiri, bisa nama tokoh, cerita komik, ataupun lainnya.

2. Judul Cerita

   Judul yang menjadi inti cerita didalam komik tersebut, biasanya terletak dibawah atau di tengah halaman pembuka (dibawah judul seri).

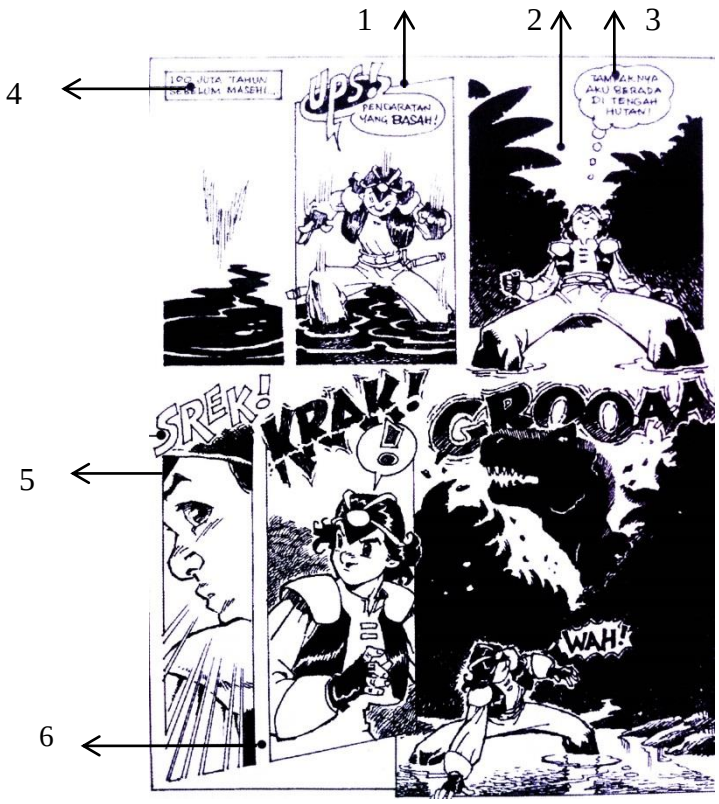
3. *Credits*

   Keterangan tentang pengarang, penggambar, peninta, pengisi warna, dan sebagainya.

4. *Indicia*

   Kadang-kadang ada komik yang menyertakan pula keteangan tentang penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta, dan sebagainya.

b. Halaman Isi



Gambar II.28 Anatomi isi komik Dahana

Sumber: Masdiono T (2001, h.13)

1. Panel Tertutup

   Dengan garis pembatas panel.

2. Panel Terbuka

   Sebuah panel tanpa garis batas yang mengelilinginya.

3. Balon Kata

   Balon kata atau balon ucapan bisa berbeda-beda bentuk, tergantung jenis atau sifat ucapan/kalimat tersebut.

4. Narasi

   Biasanya menerangkan waktu, tempat, kadang-kadang situasi.

5. Efek Suara

   Huruf atau kata yang mewakilkan bunyi-bunyian.. Contohnya *"dug","sluurp", "dor dor", "krak !", "ciiit!"*, dan sebagainya.

6. Gang

   Jarak antar satu panel dengan panel berikutnya.

II.7.4 Bahasa Visual Komik

Seperti bahasa lisan yang kita pahami selama ini, maka bahasa-gambar pun punya gramatika (tata bahasa) dan kosa-visual (visual-*vocabulary*) tersendiri. Gramatika bahasa gambar adalah sekumpulan aturan (termasuk perkecualian atas aturan) yang menata hubungan antar simbol visual. Misalnya, alur pengurutan imaji dari kiri ke kanan, atau sebaliknya agar susunan imaji bisa bermakna (Darmawan Hikmat, 2012, h.55)

Bahasa Visual yang terdapat dalam komik menurut contoh-contoh komik Osamu Tezuka, (Darmawan Hikmat, h.48*)* dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Efek filmis terbangun ketika kita membuat komik yang menekankan unsur gerak daripada unsur narasi atau tuturan tekstual.
2. Unsur gerak itu bisa tertangkap dengan jelas ketika panil (dengan kotaknya) berfungsi sebagai "kamera statis" dengan para tokoh atau benda di dalam panel bergerak. Semakin terasa gerak mendekati atau menjauh dari "kamera".

3. Gerak-gerik atau *gesture* (sikap tubuh) tokoh yang digambarkan dalam panil-panil komik bisa menunjukkan emosi atau cerita.



Gambar II.29 Bahasa visual komik dari cuplikan 38 *Do Senjo no Kaibutsu*
Sumber: Darmawan Hikmat (2012, h.46)

II.7.5 Minat Remaja Terhadap Komik

Untuk mengetahui minat remaja Kota Bandung terhadap komik maka penulis melakukan survei melalui kuesioner terhadap 50 responden remaja di Kota Bandung. Survei ini dilakukan untuk mengetahui:

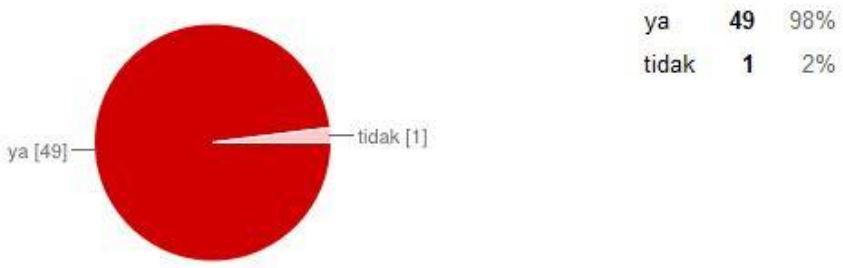
- Minat remaja terhadap buku dengan dominan gambar dan buku dengan dominan teks



Gambar II.30 Minat remaja terhadap buku dominan teks dan buku dominan gambar
Sumber: Dokumen pribadi

Dengan hasil survei tersebut diketahui bahwa remaja lebih tertarik dengan buku dominan gambar dibandingkan buku dengan dominan teks.

- Persentase pernah membaca komik



Gambar II.31 Persentase pernah membaca komik

Sumber: Dokumen pribadi

Dari hasil survei tersebut diketahui bahwa komik sangat populer di kalangan remaja di Kota Bandung.

II.8 Analisis permasalahan

Dari data-data penelitian tentang Benjang Gulat, dapat dianalisis bahwa Benjang Gulat merupakan kesenian beladiri tradisional yang harus tetap dilestarikan karena merupakan salah satu warisan budaya, dimana dalam terbentuknya kesenian beladiri ini melalui perjuangan yang berat. Dilihat dari peraturan pertandingan, dapat disimpulkan bahwa Benjang Gulat sangat menjunjung tinggi sportifitas. Benjang Gulat juga banyak mengandung nilai-nilai filosofi kehidupan yang dapat diajarkan kepada generasi muda khususnya remaja yang sedang mencari jati diri dan terbuka akan hal-hal baru. Akan tetapi minimnya informasi yang membahas tentang Benjang Gulat dimana hanya ada buku teks yang kurang menarik perhatian remaja karena dari 50 responden remaja Kota Bandung, 92% lebih menyukai buku dengan banyak gambar daripada buku dengan banyak teks. Sehingga Benjang Gulat tidak populer di kalangan remaja Kota Bandung, padahal kesenian beladiri ini berasal dari Ujungberung yaitu salah satu wilayah di Bandung. Hal ini terbukti dari 50 responden remaja Kota Bandung 92% tidak mengetahui apa itu Benjang Gulat.

II.9 Solusi

Komik adalah bacaan yang sangat populer di kalangan remaja. 98% dari 50 responden remaja Kota Bandung pernah membaca komik. Bagi remaja, komik merupakan hiburan disela-sela kejenuhan belajar, komik yang penuh dengan gambar dan sedikit teks membuat pembacanya tidak perlu mengerahkan daya konsentrasi tinggi untuk memahami isi cerita sehingga bisa menimbulkan rasa rileks dalam membaca jalan cerita yang terdapat dalam komik tersebut. Komik dapat menjadi sarana untuk melestarikan kesenian beladiri Benjang Gulat, dengan menyisipkan cerita yang menginformasikan Benjang Gulat, maka secara tidak langsung remaja mendapatkan ilmu yang mudah dipahami dan menarik perhatian remaja sehingga menyukai kesenian tersebut. Maka komik merupakan solusi yang tepat sebagai sarana untuk memperkenalkan sekaligus melestarikan seni beladiri Benjang Gulat sebagai warisan budaya kepada remaja di Kota Bandung.

II.9.1 Target Audien

Masyarakat yang menjadi target audien untuk menerima informasi melalui komik Benjang Gulat ini adalah remaja. Segala bentuk rancangan media ini akan disesuaikan dengan;

a. Demografis

- Jenis kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
- Usia : 11 – 24 tahun
- Status Ekonomi : Menengah Atas
- Pendidikan : SMP, SMA dan Perguruan Tinggi

b. Geografis

Remaja Kota Bandung, karena Bandung merupakan kota asal mula Benjang Gulat terbentuk dan berkembang.

c. Psikografis

Penetapan masa remaja disetiap negara berbeda-beda, menurut Sarwono (2012, h.18) batasan remaja Indonesia adalah umur 11 hingga 24 tahun. Ciri utama remaja meliputi pertumbuhan fisik yang pesat, kesadaran diri yang tinggi, dan selalu tertarik untuk mencoba sesuatu yang baru. remaja merupakan salah satu tahap utama dalam pembentukkan kepribadian seseorang. Remaja mulai banyak menerima informasi dari media massa yang sudah mulai dikenal dan dekat dengan mereka. Oleh karenanya, remaja menjadi individu yang terbuka terhadap hal-hal baru (Makgosa, 2010). Banyaknya informasi yang diterima membuat remaja melakukan pemrosesan informasi secara lebih mendalam.

Remaja juga sangat rentan dengan stress sebab, dimasa ini seseorang akan memiliki keinginan yang sangat banyak. Namun, apabila keinginan dan kegiatan itu tidak berjalan atau tidak terwujudkan sebagaimana mestinya, remaja cenderung menjadikan hal tersebut sebagai beban pikiran mereka. Untuk mengobati itu, remaja menghibur diri atau meminimalisir stres mereka dengan mencari hiburan seperti membaca buku, komik, bermain game, berolahraga, berkumpul atau bersenang-senang dengan teman sebayanya (Hurlock 1973). Remaja mulai sibuk dengan masalah pencarian jati dirinya. Terkait dengan hal tersebut, remaja mencari idola-idola dalam hidupnya yang dijadikan tokoh panutan dan kebanggaan.

Adapun karakteristik remaja menurut Gunarsa (1989). adalah:

a. Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan.
b. Ketidakstabilan emosi.
c. Adanya perasaan kosong akibat perombakan pandangan dan petunjuk hidup.
d. Adanya sikap menentang dan menantang orang tua.
e. Pertentangan di dalam dirinya sering menjadi pangkal penyebab pertentangan-pertentangan dengan orang tua.

f. Kegelisahan karena banyak hal diinginkan tetapi remaja tidak sanggup memenuhi semuanya.
g. Senang bereksperimentasi.
h. Senang bereksplorasi.
i. Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan.
j. Kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan berkelompok.

- **Gaya Hidup Remaja Kota Bandung**

Berdasarkan wawancara dari 10 Remaja yang bertempat tinggal di Kota Bandung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa gaya hidup remaja Kota Bandung sebagai berikut:

- Bersekolah untuk menuntut ilmu dan mengikuti bimbingan belajar atau les diluar sekolah.
- Senang berkumpul bersama teman-teman sekolah dan komunitas yang dapat menyalurkan hobi.
- Mengisi waktu luang dengan bermain game, membaca novel, komik, jalan-jalan ketempat perbelanjaan, menonton televisi dan besosialisai melalui jejaring sosial.
- Sebagian remaja berada di luar rumah hingga larut malam.