BAB II NOVEL WIRO SABLENG SEBAGAI KEPUSTAKAAN LOKAL

II.1 Objek Penelitian

II.1.1 Pengertian Sastra

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), sastra adalah sebuah bahasa atau pustaka dimana kata-kata dan gaya bahasa dalam sastra bukan bahasa sehari-hari. Sastra mempunyai tujuan utama untuk menghibur para pembacanya.

Menurut A. Teeuw, dalam bukunya yang berjudul *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra* (1984), dikatakan bahwa dalam dalam bahasa-bahasa Barat gejala yang ingin kita batasi disebut *literature* (Inggris), *literature* (Jerman), dan *litterature* (Perancis). Ketiga istilah tersebut berasal dari bahasa Latin *litteratura* yang sebetulnya merupakan terjemahan dari kata Yunani *grammatika*. *Litteratura* dan *grammatika* masing-masing berdasarkan kata *littera* dan *gramma* yang didefenisikan sebagai segala sesuatu yang tertulis; pemakaian bahasa dalam sebuah bentuk.

Sastra adalah sebuah karya seni dalam bentuk bahasa, dimana pengalaman, ide dan keyakinan sastrawan mempunyai peranan penting dalam membangun sebuah cerita yang akan dibaca oleh penikmatnya. Seperti yang dikatakan sumardjo dan saini (1988) sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkrit yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa.

Sastra dapat digolongkan menjadi dua kelompok jenis sastra yaitu sastra imajinatif dan sastra nonimajinatif. Sastra imajinatif mempunyai ciri khas dari segi kahayal dan sastra nonimajinatif cenderung memiliki unsur faktual dibandingkan khayalnya. Sastra imajinatif dirangkum kedalam bentuk puisi, prosa, dan drama.

II.1.2 Fiksi

Prosa naratif atau lebih dikenal dengan fiksi adalah sebuah imajinasi atau karangan dari pengarang yang memiliki cerita dan juga penokohan, seperti yang dipaparkan oleh A. Wicaksono (2014) sisi imajinatif ini menunjukan dunia angan dan khayalan sehingga kesusastraan berpusat pada epik, lirik dan dramatik, karena ketiganya dihasilkan dari dunia rekaan (*fiction, imagination*).

Abrams (1981) berpendapat istilah fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyaran pada kebenaran sejarah tetapi suatu yang benar ada dan terjadi di dunia nyata sehingga kebenarannya pun dapat dibuktikan dengan data empiris. Yang membedakan karya fiksi dengan nonfiksi yaitu tokoh, pertistiwa dan tempat. Dalam karya fiksi cerita memiliki unsur yang bersifat imajinatif sedangkan pada karya nonfiksi memiliki cerita yang berhubungan dengan pendapat, atau yang berdasar pada fakta dan kenyataan.

Fiksi bertujuan untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya disamping adanya tujuan estetik. Fiksi tidak sepenuhnya hasil dari khayalan pengarang, fiksi merupakan karya imajinatif yang didasari kesadaran serta tanggung jawab dari sisi kreatifitas dan seni. Seperti yang dikatakan Stanton (2007), fiksi dibagi menjadi dua, yakni fiksi serius dan fiksi populer. Fiksi serius bermaksud menyajikan pengalaman kemanusiaan melalui fakta, tema, dan sarana-sarana kesastraan. Untuk memahami dan menikmatinya, kadang-kadang harus dilakukan semacam analisis terhadap bagian-bagian tersebut dan relasi-relasinya satu sama lain. Fiksi atau prosa naratif pada dasarnya dibagi menjadi novel, roman dan cerpen.

II.1.3 Novel

Novel adalah suatu bentuk dari karya sastra, novel biasanya berkisah cerita fiksi yang berbentuk tulisan yang panjang sehingga dibukukan lengkap dengan sampul. Didalam cerita novel pengarang menekankan pembaca untuk mengikuti alur cerita dari tokoh utama mulai dari karakter atau penokohan, latar tempat sampai kehidupan sehari-hari sehingga pembaca akan mendapatkan emosi dari cerita yang diberikan oleh pengarang.

KBBI (2008), novel adalah karangan prosa yang panjang yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang-orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku.

Menurut H. B. Jassin (seperti dikutip Suroto, 1989) cerita novel adalah suatu kejadian yang luar biasa dari kehidupan orang-orang luar biasa Karena kejadian ini terlahir suatu konflik, suatu pertikaian, yang mengalihkan nasib mereka.

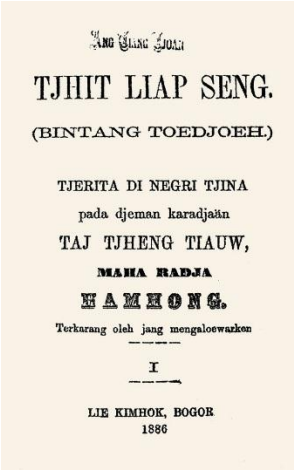
Novel sendiri mempunyai dua unsur secara garis besar yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur ekstrinsik dapat mempengaruhi kedalam karya tulis pengarang sebagai individu yang memiliki pandangan hidup, biografi, keyakinan dan lingkungan hidup pengarangnya. Sedangkan unsur intrinsik adalah adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri, unsur intrinsiklah yang menjadikan sebuah tulisan dapat dikatakan sebuah karya sastra, yang dimaksud dengan unsur-unsur tersebut adalah tema, plot, penokohan, latar, dan sudut pandang. Burhan Nurgiyantoro (2010). Unsur tersebut adalah:

a) Tema adalah sebuah gagasan awal dan umum yang ditentukan oleh pengarang dan digunakan untuk membangun sebuah cerita yang menarik.
b) Plot adalah sebuah proses dari cerita, urutan peristiwa yang menyambung satu sama lain sehingga menghasilkan sebuah alur cerita. Plot cerita dapat dibagi menjadi dua bagian berdasarkan waktu yaitu plot lurus (progresif) dan plot *flash-back.*
c) Penokohan adalah sebuah istilah untuk menggambarkan seseorang yang ada dalam sebuah cerita dengan jelas secara fisik maupun watak.
d) Latar atau setting adalah unsur yang sama pentingnya dengan penokohan Karena latar dapat membangkitkan imajinasi pembacanya menjadi lebih lengkap dalam suatu cerita. Latar adalah suatu dunia yang meliputi ruang lingkup, tempat dan waktu dimana tokoh dan konfliknya berada. Latar juga memiliki unsur yang dapat dibagi menjadi latar tempat, latar waktu, dan latar social.
e) Sudut pandang (*point of view*), merupakan cara untuk menyampaikan cerita pengarang kepada para pembacanya.

II.1.3.1 Genre Novel di Indonesia

Novel mempunyai genre atau jenis yang sangat beragam sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Menurut Winna Efendi (2012), definisi genre adalah jenis, tipe, atau kelompok sastra atas dasar bentuknya. Prosa (ragam sastra yang meliputi novel, roman, dsb), puisi (ragam sastra yang meliputi pantun, syair, soneta, sajak, dsb).

Novel yang pertama datang ke Indonesia adalah novel yang berlatar di Tiongkok. Seperti yang ditulis Claudine Salmon (2010), novel pertama bukanlah Azab dan Sengsara, tetapi *Tjhit Liap Seng* (Bintang Tujuh). Bukan terbit awal 1920-an tetapi 35 tahun sebelumnya. Bukan buah pena Merari Siregar, seorang Batak melainkan seorang Tionghoa dari Bogor, Lie Kim Hok.



TJHIT LIAP SENG.

(BINTANG TOEDJOEH.)

TJERITA DI NEGRI TJINA
pada djeman karadjaän
TAJ TJHENG TIAUW,
MAHA RADJA
HAMHONG.

Terkarang oleh jang mengaloewarkan

I

LIE KIMHOK, BOGOR
1886

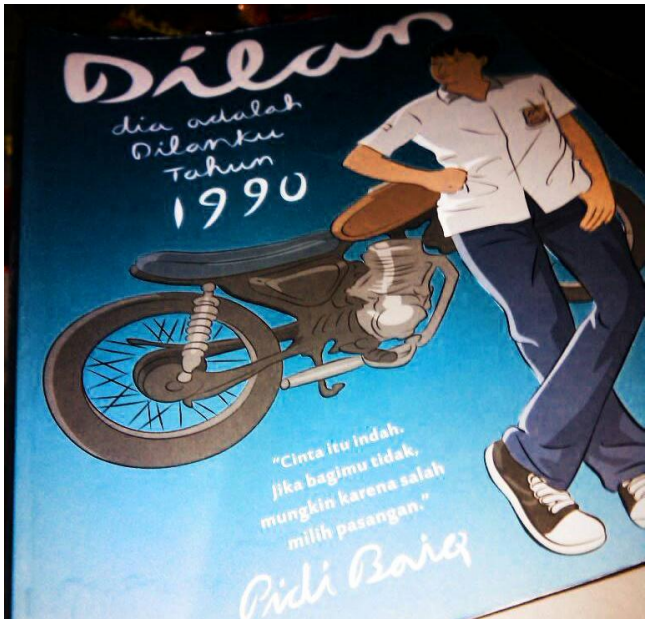
Gambar II.1 Novel *Tjhit Liap Seng* (Bintang toedjoeh)
Sumber: media.nationalgeographic.co.id/daily/1024/0/201507291317618/b/foto-bintang-toedjoeh-novel-pertama-di-indonesia.jpg (3 November 2016)

Sebelum genre novel berkembang di Indonesia terdapat beberapa angkatan yang berperan penting dalam perkembangan sastra di Indonesia. Pada tahun 1920-an mempunyai angkatan sastra yang disebut angkatan Balai Pustaka, kemudian pada tahun 1933 terdapat angkatan sastra yang biasa disebut angkatan Pujangga Baru, pada tahun proklamasi Indonesia juga terdapat angkatan Pendobrak tepatnya tahun 1945, dan tahun 1966 terdapat angkatan Orde lama. Seiring berkembangnya zaman dunia sastra di Indonesia juga mengalami perkembangan, novel adalah

salah satu karya sastra yang mengalami perkembangan dimulai dengan munculnya genre novel yang beragam.

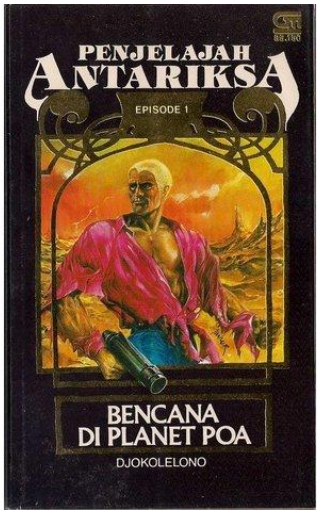
Jenis novel yang banyak dijumpai di Indonesia adalah :

a) Romanstis, genre yang banyak diminati kaum muda khususnya para wanita ini biasanya berkisah tentang percintaan dimana konflik yang dihasilkan akan membawa suasana kepada pembacanya sehingga akan menimbulkan emosi sedih, penyesalan, senang, bahagia, tergantung pada konflik yang diceritakan.
   Contohnya: novel Dilan karya Pidi Baiq



Gambar II.2 Novel Dilan
Sumber: Dokumentasi pribadi (4 November 2016).

b) Fiksi Ilmiah (Science Fiction), genre ini memiliki keunggulan dimana pengarangnya harus mempunyai ilmu pengetahuan secara umum ataupun khusus sesuai dengan cerita yang akan diangkat, sehingga cerita yang dihasilkan akan mempunyai sebuah unsur faktual.
   Contohnya: Penjelajah Antariksa: Bencana di Planet Poa oleh Djokolelono



Gambar II.3 novel Penjelajah Antariksa: Bencana di Planet Poa
Sumber: http://i.gr-assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1299299097i/10684380._UY475_SS475_.jpg (4 Novemvber 2016).

c) Horor, genre novel yang satu ini menjadi sebuah daya tarik bagi para pembacanya karena pada ceritanya genre horror akan membuat pembacanya berfantasi kedalam dunia yang dibangun pengarangnya, sehingga sugesti ketakutan akan muncul ketika pembaca menikmati tulisan tersebut. Genre ini biasanya melibatkan tindak kejahatan serius, hantu, kutukan, setan dan hal-hal spiritual lainnya.

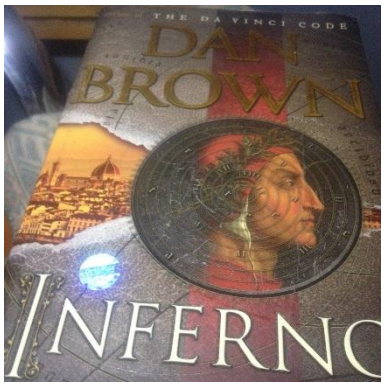
   Contohnya: Sunyaruri dan Maddah oleh Risa Saraswati.



Gambar II.4 novel Sunyaruri dan Maddah
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016).

d) Misteri, genre ini banyak diminati oleh pembaca yang menyukai teka-teki. Dalam genre ini pengarang harus cerdik dalam memainkan unsur intrinsiknya salah satu yang paling penting adalah plot atau alur dari cerita, karena akhir cerita akan sama pentingnya dengan awal cerita hingga menimbulkan kekaguman pembaca.

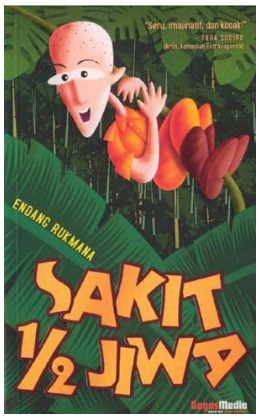
Contohnya: *Inferno* (Neraka) karya Dan Brown.



Gambar II.5 novel *Inferno*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016).

e) Komedi, jenis genre ini adalah jenis yang tepat untuk membaca hiburan, pembaca akan disuguhkan cerita yang akan membuat tersenyum hingga tertawa terbahak-bahak, penokohan dari genre ini biasanya lebih diutamakan.

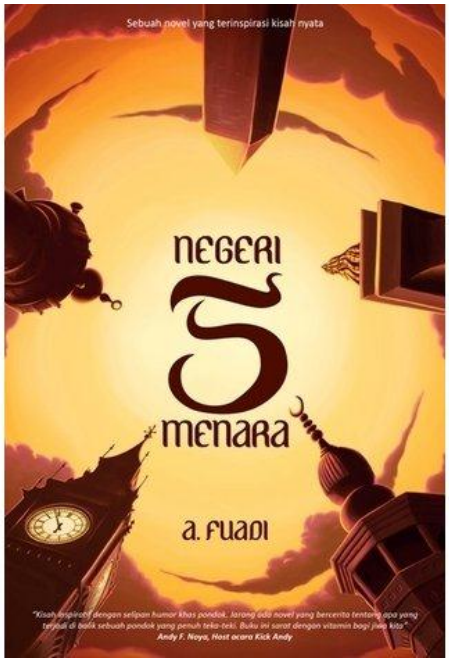
Contohnya: Sakit ½ Jiwa oleh Endang Rukmana.



Gambar II.6 novel Sakit ½ Jiwa
Sumber:
http://opac.perpusnas.go.id/uploaded_files/sampul_koleksi/original/Monograf/INLIS000000000006027.jpg (4 November 2016).

f) Inspiratif, jenis novel ini penuh dengan pesan moral yang akan disampaikan pengarang kepada para pembancanya, novel jenis ini biasanya sarat akan tujuan untuk menginspirasi dan motivasi bagi para pembacanya.

Contohnya: Negeri 5 Menara oleh Ahmad Fuadi

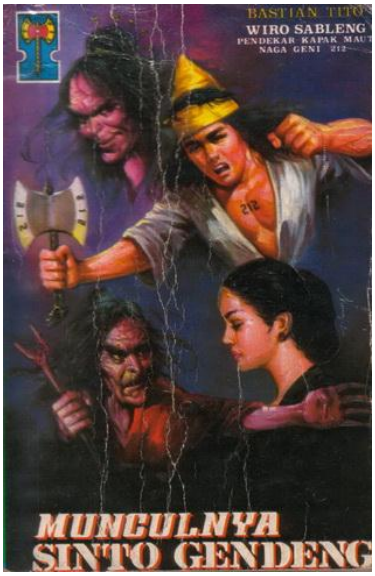


Gambar II.7 novel Negeri 5 Menara
Sumber: http://i.gr-assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1249749162i/6688121._UY471_SS471_.jpg (4 November 2016).

g) Silat, genre ini mempunyai ciri khas yang sangat kuat yaitu kultur yang kental dan juga pertarungan, dimana konflik biasanya muncul ketika protagonis bertemu dengan antagonis . Seperti yang dipaparkan oleh Jobling (1984: 24) ada beberapa tahapan alur antara lain:

1. Awal mula situasi (*Initial Situation*)
2. Adanya konflik/ munculnya antagonis (*Villainy*)
3. Tindakan dan melakukan pertarungan (*Counteraction and Combat*)
4. Menandai kepahlawanan *(Marking The Hero*) dan,
5. Pahlawan pulang dengan kemenangan (*The Hero's Return Home*).

Contohnya: Wiro Sableng: Munculnya Sinto Gendeng karya Bastian Tito.



Gambar II.8 novel Wiro Sableng: Munculnya Sinto Gendeng
Sumber: www.nomor1.com/img/wiro/wiro-sableng-episode-34-munculnya-sinto.jpg (4 November 2016).

II.1.4 Wiro Sableng

Wiro Sableng adalah sebuah karya sastra ciptaan almarhum Bastian Tito yang pertama kali terbit pada tahun 1967 dengan judul perdana *Empat Brewok dari Goa Sanggreng*, Novel yang berjumlah 185 episode tersebut mendatangkan penggemar novel silat yang saat itu pasar baca didominasi oleh genre percintaan, sejarah hingga politik. Dengan demikian novel Wiro Sableng dirubah kontennya menjadi sebuah acara televisi pada tahun 1995.

Wiro Sableng dikisahkan sebagai seorang pendekar yang memiliki banyak kesaktian, saat masih bayi Wiro Sableng sudah tidak mempunyai kedua orang tuanya karena tragedi pembunuhan, ayahnya bernama Raden Romo Weleng dan ibunya bernama Suci. Saat itu Wira Saksana atau lebih terkenal dengan Wiro Sableng diurus oleh nenek tua yang bernama eyang Sinto Geni atau lebih terkenal dengan sebutan eyang Sinto Gendeng. Sinto Gendeng mempunyai peranan penting dalam membangun karekter Wiro yang urakan dan suka bercanda. Wiro Sableng dilatih oleh eyang Sinto Gendeng di puncak gunung Gede selama 17 tahun. Saat berumur 17 tahunlah Wiro Sableng turun gunung untuk memulai petualangannya.

II.1.5 Karakter Wiro Sableng

Wiro Sableng mempunyai sifat yang sederhana tapi sangat suka bercanda dan urakan, walaupun demikian karakter Wiro Sableng sebagai pemeran utama dalam novel tersebut sangat ahli dalam ilmu bela diri, saat bertarung dengan musuh sekalipun Wiro Sableng masih suka bercanda bahkan mengejek lawannya. Selain sangat suka bercanda Wiro Sableng sering kali menyakiti hati orang lain secara tidak sengaja namun seiring berjalannya waktu dan usia, dalam perjalanannya Wiro Sableng berkembang semakin dewasa dan bijaksana. Hal ini karena Wiro Sableng diurus dari bayi hingga berumur 17 tahun (remaja) oleh eyang Sinto Gendeng. Rice menyebutkan (seperti dikutip Gunarsa, 2004), ada dua hal penting menyebabkan remaja melakukan pengendalian diri. Dua hal tersebut adalah, pertama, hal yang bersifat eksternal, yaitu adanya perubahan lingkungan, dan kedua adalah hal yang bersifat internal, yaitu karakteristik didalam diri remaja yang membuat remaja relative lebih bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya (*storm and stress period*).

Dalam serial novel Wiro Sableng, Wiro Sableng mempunyai ciri khas sebagai penumpas kejahatan yaitu pakaian serba putih karena ilmu silat yang dianutnya berada di golongan putih, rambut yang panjang sedikit acak-acakan, mempunyai wajah yang rupawan dan berkulit kuning langsat sebagai mana kulit bangsa Indonesia, kemudian mempunyai senjata kapak sakti bermata dua, dan juga ciri khas yang paling unik dari dirinya adalah tanda bertuliskan 212 di dadanya.



Gambar II.9 Wiro Sableng
Sumber: http://cdn.klimg.com/muvila.com/resources/news/2015/03/23/7231/592x342-wiro-sableng-versi-baru-segera-difilmkan-2016-1503237.jpg (4 November 2016).

II.1.6 Kekuatan Wiro Sableng

Dalam cerita novel Wiro Sableng para tokoh mempunyai berbagai macam kekuatan ilmu bela diri dan juga mempunyai kemampuan tenaga dalam. Dalam kisahnya Wiro Sableng tidak hanya berguru pada eyang Sinto Gendeng saja tapi dalam perjalanannya ke berbagai tempat Wiro Sableng menemui berbagai orang baru, guru bela diri yang baru serta musuh yang baru dan lebih kuat.

Kekuatan atau ilmu dari Wiro Sableng adalah:

a) Pukulan Harimau Dewa

   Pukulan ini adalah jurus tinju yang sangat kuat, dengan jurus pukulan Harimau Dewa Wiro Sableng tidak perlu menggunakan tenaga dalamnya, karena tanpa menggunakan tenaga dalam pun jurus ini sangat mematikan dan dapat menghancurkan musuh, hanya musuh yang mempunyai ilmu tenaga dalam tingkat tinggilah yang dapat menahan atau menandingi pukulan Harimau Dewa. Pukulan ini dapat ditahan oleh Datuk Lembah Akhirat. Pukulan Harimau Dewa diajarkan oleh Datuk Rao Basulang Ameh saat bertualang ke Andalas atau yang biasa disebut pulau Sumatera.

b) Pukulan Angin Es

   Jurus ini diturunkan oleh guru pertama Wiro Sableng yaitu eyang Sinto Gendeng, jurus yang mempunyai elemen dasar energi es atau dingin ini dapat membuat kaku atau bahkan membuat lawan tidak bisa bergerak, Wiro Sableng menggunakan jurus ini saat menghadapi lawan yang mempunyai elemen dasar api atau panas.

c) Ilmu Silat Orang Gila

   Ilmu silat ini adalah jurus yang unik sesuai dengan karakter Wiro Sableng, ilmu ini berupa gerakan acak (*random*) tapi sangat berbahaya dan juga mematikan, karena pada dasarnya ilmu Silat Orang Gila ini adalah sebuah gerakan silat (*martial arts*) yang sulit ditebak oleh lawannya. Jurus ini diajarkan oleh kakak seperguruan dari eyang Sinto Gendeng.

d) Pukulan Dinding Angin Berhembus Tindih Menindih

   Pukulan ini seperti angina dahsyat yang berhembus terus menerus, menyebar dan menggempur saling tindih menindih seperti tembok hanya dalam sekali hempasan pukulan. Keistimewaan jurus ini adalah sebagai

serangan, pertahanan, dan juga sebagai jurus untuk mengembalikan pukulan dari musuh, ilmu tersebut diturunkan oleh eyang Sinto Gendeng.

e) Ilmu Pedang Pendekar Akhirat

Ilmu ini berupa ilmu tentang menggunakan pedang dengan tekhnik tingkat tinggi, jurus ini didapat Wiro Sableng saat berpetualang di negeri tirai bambu Cina, ilmu pedang ini mempunyai tiga jurus yang dinamai:

1) *Cip-hian jay-bong* (tiba-tiba muncul prlangi)
2) *Lo-han ciang-yau* (malaikat menundukan siluman) dan
3) *Kui-gok sin-ki* (iblis meratap malaikat menangis).

f) Pukulan Kunyuk Melempar Buah

Pukulan ini berupa hempasan angin yang menggempur terus menerus dan sangat berat seperti bongkahan batu besar yang dilemparkan.

Selain mempunyai jurus-jurus yang mempunyai kekuatan tingkat tinggi Wiro Sableng juga mempunyai senjata-senjata pamungkas yang mematikan.

II.1.7 Senjata Wiro Sableng

Dalam petualangannya keberbagai tempat Wiro Sableng selalu menjumpai musuh yang tidak kalah kuatnya dengan Wiro Sableng, selain menghadapi musuh dengan menggunakan jurus dan ilmu bela diri, Wiro Sableng juga mempunyai beberapa senjata yang membantu dirinya menghadapi musuh dan menegakan keadilan.

Senjata-senjata tersebut adalah:

a) Bintang 212

Senjata ini berbentuk empat bilah mata pisau yang tajam (pada zaman saat ini menyebutnya *Shuriken*), Wiro Sableng menggunakan senjata ini untuk mengalahkan perwira dan prajurit pemberontak dalam episode ke-4 yang berjudul “Keris Tumbal Wilayuda”.

b) Batu hitam 212

Senjata ini berupa batu berwarna hitam, mempunyai ukiran angka 212 dan mempunyai kesaktian, dengan menggesekan batu hitam 212 dengan Kapak Maut Naga Geni 212 maka akan menyemburkan api yang panas karena hasil gesekan kedua senjata pusaka dipadukan dengan kekuatan tenaga dalam.

c) Cakra Dewa Jantan

Senjata yang mempunyai lubang ditengahnya dan sudut runcing yang berjumlah 7 buah, masing-masing sudutnya berwarna merah, juga memiliki racun yang mematikan bagi musuhnya, Cakra Dewa Jantan mempunyai pasangan yaitu Cakra Dewa Betina yang berwarna putih. Wiro Sableng menggunakan senjata ini dengan cara dilemparkan sama halnya dengan bintang 212, namun keistimewaan dari senjata ini adalah jika dilemparkan dan tidak mengenai sasaran senjata ini akan mengejar kembali targetnya. Senjata ini hanya Wiro Sableng gunakan dalam episode ke-29 yang berjudul "Bencana di Kuto Gede". Selanjutnya senjata ini tidak digunakan kembali dalam episode lainnya. Cakra Dewa Jantan diturunkan oleh Resi Mandra Botama.

d) Kapak Maut Naga Geni 212

Senjata ini adalah senjata pamungkas Wiro Sableng, senjata ini diturunkan oleh eyang Sinto Gendeng, eyang Sinto Gendeng Sendiri mendapatkan senjata Kapak Maut Naga Geni dari gurunya yang bernama Kiai Gede Tapa Pamungkas pada episode ke-94 yang berjudul "Pedang Naga Suci 212". Senjata ini berbentuk kapak bermata dua, ujung dari pegangan Kapak Maut Naga Geni 212 ini mempunyai ukiran sebuah kepala naga dan memiliki enam buah lobang seperti seruling, jika ditiup akan menimbulkan suara yang sangat keras mengakibatkan pikiran musuh menjadi kacau. Kapak ini tidak bias digunakan oleh sembarang orang, hanya yang mempunyai tenaga dalam tinggi yang bias menggunakannya, di masing-masing mata kapak mempunyai ukiran angka 212 yang mempunyai makna dan arti tersendiri.



Gambar II.10 Wiro Sableng dan Kapak Maut Naga Geni 212
Sumber: facebook.com/PadepokanKapakMautNagaGeni212 (5 November 2012).

II.1.8 Arti Angka 212

Eyang Sinto Gendeng memberikan bekal terakhir kepada Wiro Sableng sebelum turun dari puncak gunung Gede untuk memulai petualangannya, yaitu dengan menurunkan angka 212 kepada Wiro Sableng. Angka 212 menjadi sebuah ciri khas yang sangat melekat pada Wiro Sableng. Angka 212 tersebut berada di tengah dada Wiro Sableng.

Pemaknaan dari angka 212 adalah setiap yang ada di dunia ini selalu memiliki pasangan, hal itu digambarkan dengan angka 2 yang berada di awal dan akhir, dan hanya mempunyai satu pencipta digambarkan dengan angka 1 yang berada di tengah, dalam pemaknaannya 212 menggambarkan hampir semua diciptakan berlawanan, namun berpasangan seperti laki-laki dan perempuan, kemudian baik dan buruk, hal ini terkait dengan arti dari ketuhanan dan duniawi (yoechua.com).

II.2 Data Lapangan

Novel Wiro Sableng adalah salah satu novel silat yang pernah digemari oleh masyarakat, ciri khasnya angka 212 adalah yang paling diingat oleh penggemar pada zamannya. Setelah wafatnya sang penulis Bastian Tito, cerita Wiro Sableng berhenti dirilis. Remaja pada saat ini hanya mengetahui karakter Wiro Sableng sebagai *super hero* Indonesia pada zaman dahulu, hal ini disebabkan karena cerita wiro sableng belum diteruskan kembali saat ini dan mulai digantikan dengan tokoh *super hero* dari negara lain yang lebih digemari oleh remaja saat ini.

Dari kuisoner yang dilakukan pada 50 remaja dengan usia rata-rata 18-22 tahun. Remaja yang mengetahui karakter Wiro Sableng mencapai 90% (45 responden), dan 10% (5 orang) tidak mengetahui karakter Wiro Sableng. Media yang digunakan responden untuk mengenal Wiro Sableng adalah media televisi sebanyak 88,9% (40 responden), dan hanya 11,1% (5 responden) yang pernah membaca novel Wiro Sableng. Hal ini menunjukkan remaja memang mengetahui tokoh Wiro Sableng tapi tidak mengikuti ceritanya, seperti yang disebutkan para responden bahwa Wiro Sableng sudah jarang dibicarakan bahkan tidak dibicarakan sama sekali oleh remaja saat ini.

II.3 Analisis

II.3.1 Novel Wiro Sableng Pada Zaman Sekarang

Masyarakat umum khususnya remaja mengenal tokoh Wiro Sableng dari media televisi, hal ini didukung oleh Sarnapi di Pikiran-rakyat.com, menyebutkan bahwa survei Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan masyarakat Indonesia lebih suka menonton televisi sebesar 90,27%, sedangkan hanya 18,94% yang suka membaca.

Novel Wiro Sableng saat ini sudah jarang ditemukan di toko buku umum, karena sudah tidak dicetak ulang oleh penerbit. Seperti yang diungkapkan Randi Setiadi (20) dalam wawancara 10 Oktober 2016, bahwa sangat sulit menemukan novel Wiro Sableng, dikarenakan novel Wiro Sableng sudah jarang dijual dan yang memiliki novelnya hanya orang-orang tertentu dan komunitas penggemar Wiro Sableng saja yang telah mengkoleksi novel tersebut dari dulu.



Gambar II.11 kumpulan Novel Wiro Sableng
Sumber: http://www.tulismenulis.com/wp-content/uploads/2014/11/wirosableng-1.jpg (10 November 2016).

Globalisasi memudahkan masyarakat untuk mengakses berbagai informasi yang tersedia dibelahan dunia lain, hal ini membuat masyarakat pada umumnya merubah pola pikir, gaya hidup serta selera. Seperti yang dikatakan Ridwan Nandar Nugraha seorang ilustrator di Bandung (32) bahwa mindset masyarakat pada saat ini lebih cenderung memilih budaya barat (asing) yang mempunyai kesan sudah maju dan modern, atau timurnya seperti negara Jepang (wawancara tanggal 18 Oktober 2016). Hal ini membuat Wiro Sableng terkesan sudah ketinggalan zaman dan terkesan kuno oleh generasi muda, pendapat lain dipaparkan oleh Pondra (21), dalam wawancara 10 Oktober 2016, bahwa generasi muda sekarang telah menerima kemajuan tekhnologi yang secara tidak langsung

mengubah gaya hidupnya, secara otomatis generasi muda juga akan menyukai hal-hal yang berbasifat modern dan kebarat-baratan, dan juga terdapat suatu kesalahan yaitu generasi muda melupakan budaya lokal sendiri.

II.3.2 Media Yang Dipilih Untuk Pengembangan Cerita Wiro Sableng

Disamping novel Wiro Sableng sebagai media baca hiburan, cerita Wiro Sableng adalah salah cerita yang penuh dengan pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengarangnya melalui media tulisan. Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan tekhnologi tingkat membaca masyarakat pun menjadi menurun, hal ini berdampak juga pada minat baca novel Wiro Sableng.

Perkembangan teknologi dan informasi juga sudah merambah pada remaja yang sering menggunakan media televisi dan internet sebagai media hiburan maupun pembelajaran, budaya menonton secara perlahan menggeser budaya membaca remaja saat ini. Adapun buku bacaan yang dibaca remaja cenderung memilih dengan muatan informasi yang berbobot ringan dan imajinatif. Seperti yang dikatakan Tabrani (1997), untuk menangkap makna apa yang dibaca tidak cukup dengan ilmu, perlu dipadukan dengan imajinasi gambar.

Buku bacaan yang mempunyai berbagai macam visual menjadi daya tarik bacaan remaja hingga dewasa, hal ini dikarenakan sebuah gambar atau visual mempunyai sifat komunikasi yang universal, sehingga mudah dipahami maksudnya. Saat ini komik *import* asal Jepang dan Amerika gencar beredar di Indonesia, karena banyak film *Box Office* yang mengangkat cerita pahlawan super yang berawal dari sebuah komik, hal ini mengakibatkan penggemar cerita kepahlawanan asal negara asing tersebut penasaran dengan media awal yang digunakan yaitu komik *super hero*. Dibeberapa toko buku, komik Jepang dan Amerika menjadi primadona bagi remaja yang gemar membaca kisah fiksi. Dalam data statistik oleh sekuensi.com menyebutkan keadaan minat baca komik Indonesia didominasi oleh komik asing dengan 200 komik yang dipublikasikan setiap bulannya, sedangkan untuk komik lokal hanya 2-5 komik setiap bulannya.



Gambar II.12 komik Amerika
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016).



Gambar II.13 Komik Jepang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016).

II.3.3 Pengertian Komik

Komik adalah cerita yang mempunyai gambar yang berurutan, ciri khas komik adalah mempunyai *bubble text* pada setiap dialog antar tokohnya. Seperti yang dipaparkan McClouds (2001), komik merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdampingan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau tanggapan estetis dari pembacanya.

II.3.3.1 Unsur Komik

Komik memiliki beberapa unsur penting untuk membangun emosi para pembacanya, selain sebuah urutan cerita yang bergambar (visual), tulisan dalam komik menjadi salah satu unsur penting dalam sebuah cerita agar cerita yang ingin disampaikan jelas. Menurut P. Tabrani seperti dikutip Hidayat (1999), komik pada dasarnya menggunakan bahasa rupa gambar, namun kehadiran sebuah tulisan di dalam sebuah komik dapat membantu pembaca memahami tema dan cerita yang diangkat oleh komik tersebut. Berikut ini adalah beberapa unsur komik:

a) *Frame*/ Panel

Panel adalah penempatan antara gambar satu dengan yang lain tanpa mengenyampingkan estetik yang ada di komik tersebut. McCloud (2001) berpendapat, bentuk panel sangat beragam. Sekalipun tidak mempengaruhi makna tentang waktu, panel dapat mempengaruhi pengalaman membaca.



Gambar II.14 contoh panel komik
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016).

b) Emosi/ Ekspresi

Emosi atau ekspresi mempunyai peran agar karakter dalam sebuah komik menjadi hidup, emosi dan ekpresi biasanya diaplikasikan pada wajah karakter saat menghadapi konflik tertentu, kemudian gestur tubuh dari tokoh menandakan emosi dan ekspresi tertentu saat menghadapi konflik tertentu. Menurut McClouds (2001: 118), untuk mengungkapkan sebuah emosi dapat dikeluarkan menggunakan ekspresi atau garis dan *icon.*



Gambar II.15 Contoh ekspresi
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016).

c) Gerakan

Gerakan atau *motion* adalah bagian yang membuat komik dapat dikatakan sebuah komik secara umum. Gerakan melibatkan gesture tokoh dalam komik sehingga membuat cerita dalam komik menjadi lebih menarik. McCloud (2010) menyatakan, pada awalnya garis gerak atau juga disebut pita kosong, bersifat liar, berantakan. Namun, saat ini garis gerak semakin terolah sampai terkesan mempunyai fisik sendiri. Penggunaan efek garis pada *background* untuk mengungkapkan kecepatan merupakan ciri khas pada komik amerika. Sedangkan komik Jepang memasukan efek garis-garis sekitar objek yang mengungkapkan bahwa objek tersebut bergerak cepat.



Gambar II.16 The Flash
Sumber: http://img.duniaku.net/wp-content/uploads/2015/08/Penampilan-Flash-Baru-Flash-Komik.png (11 November 2016).

d) *Bubble text*/ Balon Kata

Balon kata adalah sebuah bagian dari komik yang mempunyai fungsi sebagai tempat untuk teks narasi, balon kata dapat di ekspresikan melalui emosi atau suara pada tiap karakternya. Pada komik saat ini *bubble text* dapat mencerminkan seorang karakter dalam komik tersebut.



Gambar II. 17 Contoh balon kata
Sumber: Dokumentasi pribadi (2016).

e) Tipografi

Dalam analisis McCloud (2001) dalam komunikasi visual yang berkiblat pada Mazhab (aliran) Amerika, yang mana dipengaruhi oleh Bauhaus Jerman (Pakar Koumunakasi sangat menekankan pada pengetahuan tipografi dan komposisi.

f) *Closure*

Menurut McCloud (2001), *closure* adalah fenomena mengamati bagian-bagian tetapi memandangnya secara keseluruhan. *Closure* adalah berupa ruang kosong atau batas antara panel.

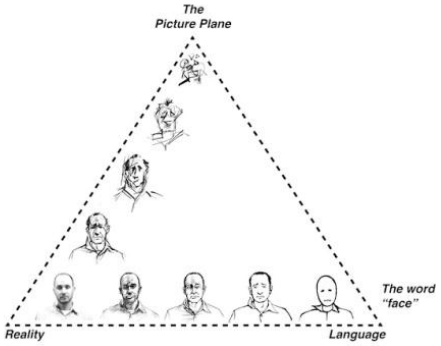
Menurut McCloud (2001) closure dalam komik dibagi menjadi beberapa golongan diantaranya:

1. Panel waktu ke waktu.
2. Panel aksi ke aksi.
3. Panel subyek ke subyek.
4. Panel adegan ke adegan.
5. Panel aspek ke aspek.

II.3.3.2 Gaya Visual

McCloud (2001) berpendapat bahwa gambar dapat membangkitkan rangsangan emosional pembaca sangatlah penting dalam komik. Dunia panca indera yang tidak terlihat pun dapat digambarkan melalui garis, warna maupun perpaudan antara garis dan warna.

Dalam teorinya The Big Triangle, McCloud (2001), menujuruskan beberapa gaya, mulai dari bentuk abstrak, realis hingga sampai menggambarkan sebuah perwakilan bentuk dari objek dengan menghilangkan detilnya.



Gambar II.18 Gaya visual
Sumber: http://kairos.technorhetoric.net/19.1/topoi/johnson/images/Kolbo_Pyramid.jpg (11 November 2016).

II.4 *Resume*

Dari latar belakang dan data lapangan yang dikumpulkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Wiro Sableng cukup dikenal remaja yang berada dikisaran usia 18-22 tahum, namun Wiro Sableng hanya sebagai cerita dari zaman dulu dan terkesan sudah ketinggalan zaman, karena pada permasalahannya saat ini budaya membaca di Indonesia masih rendah dan budaya menonton masih menjadi konsumsi sehari hari masyarakat, ditambah dengan gencarnya arus global yang membuat budaya asing masuk dan diterima dengan mudahnya sebagai gaya hidup atau *trend* yang digemari remaja. Hal ini membuat tokoh fiksi lokal Indonesia salah satunya Wiro Sableng tergeser oleh tokoh fiksi asing yang mempunyai cerita serta visual yang matang dan imajinatif, komik Amerika dan Jepang menjadi media bacaan yang digemari remaja, karena remaja cenderung menyukai buku bacaan yang memuat informasi berbobot ringan dan lebih menjurus kearah bacaan hiburan, kemudian remaja juga menyukai buku yang mempunyai unsur bacaan bergambar. Dengan demikian solusi yang dipilih adalah perlu adanya sebuah pembaharuan dari segi visual novel Wiro Sableng menjadi lebih imajinatif, maupun dari segi ceritanya agar menarik minat baca saat ini. Media akhir yang dipilih untuk mengembangkan kembali cerita silat Wiro Sableng adalah berupa media ilustratif berupa komik.