

KAJIAN VISUALISASI KARAKTER DALAM SERI KOMIK GARUDAYANA

Mikha WIDY¹, Alvanov Z. MANSOOR² dan Naomi HASWANTO³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Teknologi Bandung

¹*wwiiddyy@gmail.com*

²*nova.zp@gmail.com*

³*naomidkv@yahoo.co.id*

ABSTRACT

The invasion of Japanese pop culture since 1990's influences contemporary visual art and design development especially comics in Indonesia. Popularity of Japanese comic or manga incites Indonesia's comics that adapting Japanese manga visual style. One of Indonesia's comic which influence by manga is Garudayana. Garudayana adopt storyplot and manga-esque style; however Garudayana still elaborates wayang storyplot from Indonesian tradition, but in different perspective. The creator elaborates wayang purwa, the prequel story of Mahabharata, the ingenious wayang storyplot. Is Yuniarto the Garudayana creator compose manga-esque style with wayang purwa setting, and redesign the custom wayang character.

This study aims to develop understandings the creative processes and production stages, especially in characters' design. The study used observation towards published Garudayana comic series, in depth interview with the creator, and literature studies on wayang and character design theories. The study finding the strong points of Garudayana based on creator's understanding of manga, his ability to combine, and adapt in elaborating cultural content wayang purwa storyline.

Keywords: *comic, creative-process, illustration, manga, wayang*

1. PENDAHULUAN

Menurut Marcell Boneff, komik pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 1930 dalam surat kabar *Sin Po* [1]. Tema kepahlawanan kemudian muncul, terinspirasi oleh masuknya komik barat seperti *Flash Gordon*, *Tarzan*, *Superman*, dan *Phantom*. Penerbit dan komikus kemudian menerbitkan komik bertema cerita rakyat dan wayang sebagai jawaban atas tantangan masyarakat pembaca yang menginginkan cerita kepahlawanan yang lebih membumi saat itu. Komik bertema wayang yang terkenal saat itu antara lain, Mahabarata, Ramayana, Parikesit, dan Bharatayudha yang mayoritas karya R.A. Kosasih, Bapak Komik Indonesia. Pada tahun 1990-an, popularitas karya komikus Indonesia menyusut pada era tahun 1990an akibat banjirnya komik asing, terutama komik Jepang di pasar Indonesia [2]. Kemudian mulai tahun 2000-an, saat kecepatan informasi jauh berkembang sejak kehadiran internet, komik asing yang kini mudah diakses, semakin digemari.

Dampak masuknya tren global yang dinamis ke Indonesia yang dipercepat dengan pemanfaatan internet, berpengaruh ke jumlah peminat komik asing, dalam hal ini, *manga* di Indonesia, yang mengalami loncatan besar ketika budaya pop Jepang masuk dan menjadi populer di Indonesia. *Manga* (komik dalam terminologi Jepang) banyak

digemari masyarakat Indonesia, karena mengolah tema yang beragam, seperti fantasi, roman percintaan, olahraga, horor, psikologi, cerita anak-anak, drama tragedi, *gameshow*, dan sebagainya [2]. Tidak hanya eksplorasi mengenai tema cerita, para komikus Jepang juga melakukan eksplorasi dan terus menerus berusaha mengembangkan teknik menggambar mereka. Fenomena *manga* ini mempengaruhi gaya gambar dan metode penceritaan banyak komikus Indonesia pada periode tahun 2000-an.

Garudayana adalah komik yang mengangkat tema pewayangan, namun metode penceritaan dan cara penggambarannya bergaya *manga*. Komik Garudayana sukses dan populer berkat penyebaran informasi melalui komunitas pembuat komik pada media online, kemudian menyebar ke komunitas lainnya seperti komunitas pecinta wayang, *manga*, *anime*, dan media jejaring sosial global seperti *Facebook*. Garudayana diciptakan oleh komikus asal Surabaya, Is Yuniarto. Is Yuniarto menyukai komik sejak kecil, dan mengenal komik-komik bertema wayang khususnya karya R. A. Kosasih. Melihat perkembangan gaya *manga* sejak 1990-an, Is Yuniarto ingin berbagi kesukaannya akan wayang lewat media penceritaan visual atau komik. Selain Garudayana, komikus ini sudah pernah menerbitkan dua judul komik lain yang populer di kalangan pembaca remaja laki-laki, yaitu

Wind Rider (2005) dan *Knights of Apocalypse* (3 volume, 2007-2009). Seri komik *Garudayana* sendiri sudah diterbitkan sebanyak 4 volume, volume pertama terbit pada tanggal 8 Agustus 2009, serta volume keempat terbit pada tanggal 12 September 2012 melalui penerbit M&C! Gramedia. Pada tahun 2013, Is Yuniarto merilis ulang seri *Garudayana* melalui penerbit lain, yaitu *Creativ Media*.

Komik *Garudayana* sendiri mengambil latar belakang cerita wayang purwa sebelum terjadinya peristiwa Bharata-yudha, perang besar antara Pandawa dan Kurawa, namun dengan sudut pandang baru. Caranya yaitu dengan membuat karakter baru, tokoh utama perempuan bernama Kinara. Kata *Garudayana* diangkat dari kata *garuda* dan *yana*, inspirasinya dari *Ramayana*. Kalau arti *Ramayana* adalah “cerita Rama”. Oleh karena itu, Is Yuniarto memberi judul *Garudayana*, *The Tale of Garuda*, atau *Hikayat Garuda*. Karena karakter sentral

dalam cerita adalah Garuda, yang dikenal dalam masyarakat Indonesia sebagai salah satu burung mitologi yang melambangkan kegagahan, ksatria, kebenaran, dan penguasa langit.

Dalam *Garudayana*, karakter garuda yang dikisahkan memiliki kesaktian sangat hebat, digambarkan sebagai makhluk kecil yang lucu dan tampak lemah. Namun sebenarnya, ia tetap makhluk yang sakti yang dapat berubah wujud dan menjadi lebih kuat. Di sinilah terjadi perpaduan yang unik antara makhluk yang terlihat lucu dengan legenda makhluk raksasa penguasa langit.

Adapun tokoh utama rekaan yang tidak ada dalam hikayat Mahabharata adalah sebagai berikut.

Kinara, adalah tokoh karangan yang belum pernah ada dalam pewayangan manapun. Dalam wawancara dengan komikus, Is Yuniarto menyatakan karakter Kinara dibuat dengan tujuan



Gambar 1. Cover Komik *Garudayana* vol. 1-4. (Sumber: dok.)

utama untuk menarik pembaca wanita ke dalam kisah pewayangan yang didominasi oleh kaum pria.

Garu seekor Garuda muda, Garu adalah garuda yang baru saja menetas setelah diselamatkan oleh Kinara. Ia sudah berada dalam telur selama 100 tahun. Meskipun ada di dalam telur, Garuda mampu berkomunikasi dengan Kinara lewat telepati, hal inilah yang membawa Kinara bertemu dengan telur Garuda. Dikisahkan, Garu memiliki takdir untuk menjadi raja langit, dan Kinara harus membantunya mencapai takdirnya itu.

Dalam kisah mahabharata, kelahiran garuda digambarkan sangat dahsyat seperti gunung berapi yang memangsa dunia pada akhir setiap zaman. Karena takut akan hal ini, para dewa memohon ampun dan garuda kemudian mengurangi kekuatan dan ukuran tubuhnya.

Garuda pernah mengadakan perjanjian dengan ular naga untuk membebaskan ibunya yang ditahan oleh ular naga, perjanjian ini mengharuskan Garuda mencuri ramuan keabadian dari para dewa untuk diberikan kepada ular naga. Hal ini bukan tugas yang mudah, bagi Garuda sekalipun. Dalam perjalanan kembali setelah mendapat ramuan keabadian, Garuda bertemu dengan dewa Wisnu dan dewa Indra, dan mengadakan perjanjian baru dengan mereka, ia berjanji akan menjadi

tunggangan dewa Wisnu dengan imbalan keabadian tanpa meminum ramuan keabadian, dan ia menjanjikan ramuan keabadian dikembalikan kepada dewa Indra dengan imbalan ular naga sebagai makanannya. Masalah ini kemudian menjadikan Garuda dan ular naga sebagai musuh abadi.

Karakter terakhir adalah **Punakawan**, istilah Punakawan berasal dari kata pana yang bermakna "paham", dan kawan yang bermakna "teman". Maksudnya ialah, para Punakawan tidak hanya sekadar abdi atau pengikut biasa, namun mereka juga memahami apa yang sedang menimpa majikan mereka. Bahkan seringkali mereka bertindak sebagai penasehat majikan mereka tersebut.

Hal yang paling khas dari keberadaan Punakawan adalah sebagai kelompok penebar humor di tengah-tengah jalinan cerita. Tingkah laku dan ucapan mereka hampir selalu mengundang tawa penonton. Selain sebagai penghibur dan penasehat, adakalanya mereka juga bertindak sebagai penolong majikan mereka di kala menderita kesulitan. Misalnya, sewaktu Bimasena kewalahan menghadapi Sangkuni dalam perang Bharatayudha, Semar muncul memberi tahu titik kelemahan Sangkuni. Punakawan memang bukan merupakan tokoh rekaan yang dibuat oleh Is Yuniarto, akan tetapi punakawan sendiri sejatinya merupakan tokoh rekaan yang

muncul dalam hikayat wayang di kalangan pencerita wayang Indonesia.

Pengembangan ide dasar dari tokoh-tokoh kisah *Mahabarata* untuk karakter *original* komik Garudayana menghasilkan identitas yang menarik secara visual. Desain karakter dalam komik ini berangkat dari catatan-catatan cerita wayang purwa, wayang asli yang berkembang di Indonesia, wayang itu sendiri, apakah itu kulit, golek, atau wayang orang. Serta tentu saja, karakter ciptaan komikus sendiri tanpa referensi dari kisah pewayangan manapun dengan pertimbangan dan tujuan cerita yang memanfaatkan latar pewayangan.

Desain karakter adalah faktor yang memiliki peranan besar dalam konstruksi sebuah ide melalui cerita. Makna-makna dan nilai-nilai dalam sebuah cerita tersampaikan sebagai akibat dari adanya interaksi antar-karakter dan karakter dengan lingkungannya. Kedalaman dan detail karakter juga mampu memunculkan makna yang dapat berdiri sendiri. Pada wilayah komunikasi visual, pembentukan identitas karakter dilakukan dengan cara menanamkan kesan tertentu melalui elemen yang kasat mata dari karakter. Kesan tersebut dibangun berdasarkan pada pengetahuan dan pengalaman pribadi masing-masing orang atau kelompok tertentu [3]. Pengetahuan dan pengalaman ini dapat bersifat kolektif, pemahaman akan kesan

yang dimunculkan dari elemen visual tertentu serta komunikasi yang disampaikan berdasarkan konvensi tidak tertulis yang dapat digunakan untuk membangun karakter rekaan.

Peran karakter dalam cerita memegang peranan penting dan bagaimana desainer merancang visual karakter tersebut sepenting cerita itu sendiri dalam bentuk yang tersirat di dalam tokoh-tokohnya. Karya seperti komik, film, animasi, *game*, dan novel grafis, menempatkan keberadaan tokoh sama pentingnya dengan cerita yang dibangun di dalamnya.

Kajian ini membedah komik Garudayana terutama pada unsur-unsur visual karakternya. Bagaimana proses kreasi di dalam menggabungkan gaya-manga dan nuansa wayang di dalam komik Garudayana.

2. WAYANG & PERANCANGAN TOKOH

2.1 Wayang

Wayang adalah kesenian tradisi yang berkembang dan hidup hingga kini (khususnya di Pulau Jawa), karena dianggap tetap mampu menyentuh hati. Selain sebagai alat komunikasi yang ampuh serta sarana untuk memahami hakekat hidup, wayang khususnya bagi orang Jawa merupakan simbolisasi pandangan hidup dan filsafat mengenai kehidupan yang tertuang dalam dialog dan alur cerita. Wayang adalah sebuah

kisah tentang hakikat manusia, model kehidupan, serta tingkah-laku manusia. Wayang dipercaya mengandung gagasan kehidupan dari para tokoh-tokohnya yang dapat dipakai sebagai panutan sikap, baik untuk individu maupun untuk kelompok.

Beberapa tokoh yang menjadi panutan, seperti Arjuna, anggota Pandawa yang terkenal sebagai prajurit dan pecinta melambangkan konsep kebangsawanan Jawa. Anggota Pandawa tertua, Yudhistira melambangkan hikmah ilmiah dan kejujuran. Serta Bimasena saudara tertua kedua Pandawa, melambangkan kekuatan fisik dan kehendak yang besar atas kekuasaan moral [4].

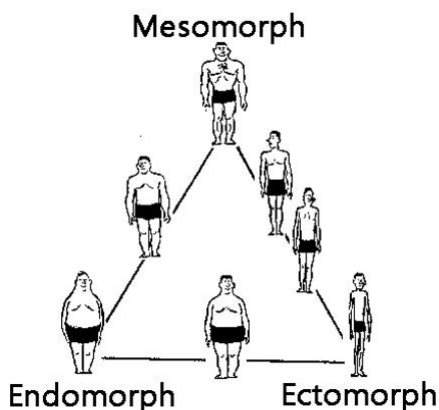
Konsep pembentukan figur dan gestur tokoh dalam wayang, khususnya wayang kulit menyiratkan berbagai simbol sifat dan perilaku yang disematkan dalam satu tokoh wayang. Dalam wayang Cirebon terdapat konsep janturan [5] yang mengelompokkan sifat dan perilaku tokoh wayang berdasarkan struktur atau hierarki profesi, juga pemeranan dalam cerita. Menurut Tabrani [6], visualisasi dalam wayang dibuat secara hiperbolis dengan tujuan agar dapat ditangkap oleh penonton pagelaran wayang. Sebagai contoh, warna wajah, bentuk wajah, gestur, aksesoris, dan bahkan bentangan kaki dalam wayang kulit akan menentukan perwatakan dari tokohnya.

2.2 Perancangan Tokoh

Postur tubuh, khususnya pada perancangan wayang terbukti dapat memberikan petunjuk tentang sifat, dan bahkan keahlian atau pekerjaannya. Selain postur, unsur visual penting dalam perancangan tokoh adalah busana. Busana adalah indikasi visual paling mudah ditangkap tentang karakter seseorang. Busana, baik pakaian maupun aksesorisnya dapat mempengaruhi tindakan dan pose karakter. Perempuan umumnya berbusana yang menonjolkan bentuk feminin mereka, dan pahlawan berbusana yang menonjolkan kekuatan mereka. Menurut Fabry, menggunakan tipe tubuh tertentu ketika menggambar tokoh-tokoh fantasi, akan membantu memberikan petunjuk visual untuk jenis karakter yang akan digambarkan [7].

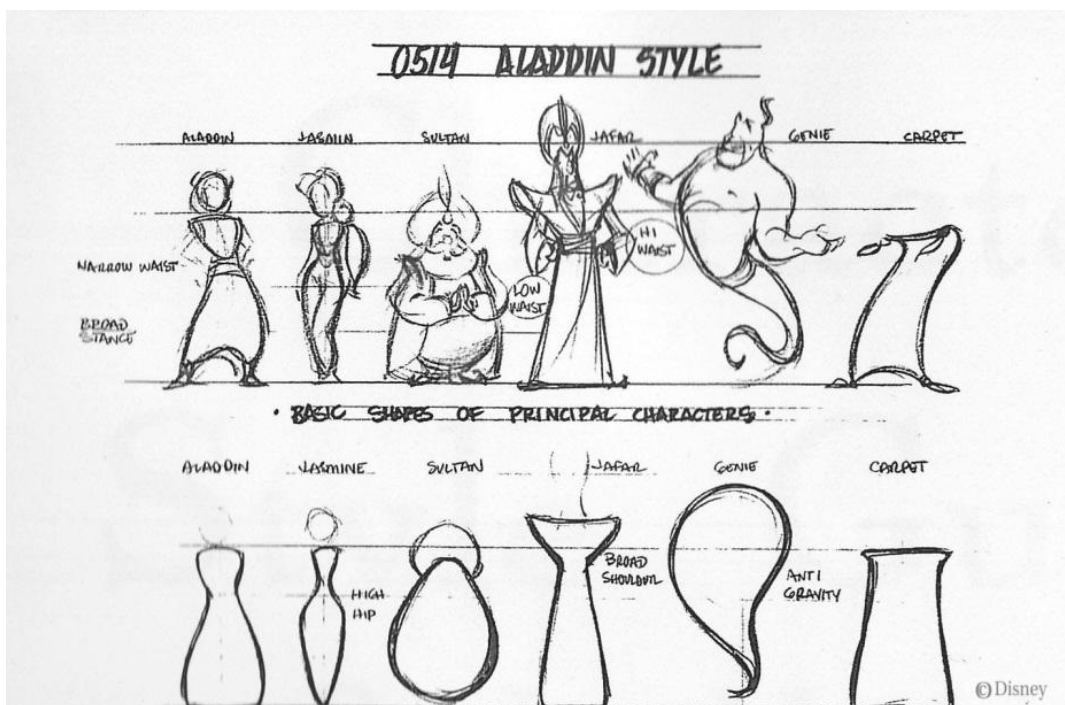
Pola rambut pada wajah dan kepala tokoh juga merupakan hal penting di dalam perancangan tokoh. Pola tersebut dibuat untuk memberi detail pada kepribadian. Rambut ikal mengesankan seseorang yang tampak sembrono, namun rambut lurus yang diikat erat di belakang mengesankan orang yang dapat mengendalikan diri, sekaligus dingin, tidak komunikatif, atau bahkan kaku.

Rambut yang lurus yang disisir ke belakang mengesankan arogan atau bombastik, akan tetapi begitu ditambahkan kacamata maka orang itu malah terkesan hebat atau pintar.



Gambar 2. Segitiga Somatotype Manusia.
 Sumber: <http://www.iform.no/> [8]

Menurut Michael D. Matessi [9], pada film atau kartun yang benar-benar berkesan atau terkenal adalah karakter, bukan plot atau alur cerita yang mengendalikannya. Semakin jelas sebuah karakter yang ditangkap penonton, semakin mereka akan terhubung ke cerita. Kejelasan sebuah karakter bisa dilihat dari bagaimana sebuah karakter bertindak dalam situasi yang berbeda. Bagaimana karakter itu digambarkan agar terlihat mempunyai rasa takut, fristasi, bahagia, marah, penasaran, dan lain



Gambar 3 Bentuk Dasar Karakter Film Aladdin.
 Sumber: <http://www.disneyanimation.com/> [10]

Berdasarkan sistem klasifikasi bentuk tubuh, *somatotyping* [8], ada tiga jenis umum bentuk tubuh: *mesomorph*, *ectomorph*, dan *endomorph*.

sebagainya karena kemungkinannya tidak terbatas. Tokoh Pandawa atau Kurawa mempunyai ciri-ciri khas yang berbeda, sehingga karakter itu menjadi

karakter yang 'kuat' di dalam benak penonton berdasarkan eksperimen ruang Burbank [3].

Dalam contoh perancangan tokoh animasi Disney, Aladin pada gambar 3, siluet karakter adalah elemen petunjuk penting untuk mengenali sebuah karakter. Warna, tekstur, detail pada karakter seringkali hilang dalam beberapa keadaan tertentu karena berbagai faktor luar, misalnya pencahayaan. Namun siluet adalah elemen yang jarang sekali terganggu oleh faktor luar. Oleh karena itu, visualisasi wayang di Jawa, sangat menekankan pada profil berbentuk siluet.

3. KAJIAN PERANCANGAN TOKOH

3.1 Kinara

Kinara memiliki peran sebagai tokoh utama dalam kisah Garudayana. Penokohnya menjadi perspektif utama dalam komik ini. Cerita di Garudayana mengikuti alur waktu hidup Kinara dan menceritakan tentang hal-hal yang berkaitan dengannya, baik secara langsung maupun tak langsung. Sebagai tokoh utama wanita, Kinara memiliki sifat-sifat dasar heroik, antara lain suka menolong, pantang menyerah dan selalu berjuang untuk kebaikan, semangat, tangkas, petualang dan ingin tahu, berani mengambil resiko, punya kepercayaan yang tinggi terhadap teman-teman seperjuangannya, mampu mengambil

keputusan di saat genting, cukup kuat dan mampu menjaga dirinya sendiri sampai pada batas tertentu. Sisi lain Kinara, sifatnya yang humoris dan ekspresif sering digambarkan dengan perubahan gaya gambar menjadi gaya yang simbolis dan lucu untuk menunjukkan ekspresi yang hiperbolis. Sebagai tokoh heroik utama, aspek kehidupan Kinara sebagai seorang wanita tetap berusaha ditunjukkan dengan momen-momen romantis dirinya dengan Arjuna. Pekerjaannya sebagai pemburu harta karun juga turut membentuk karakter Kinara yang pemberani dan tidak manja. Di sisi lain, ia memiliki sifat yang sedikit materialistis. Kinara digambarkan sebagai seorang wanita muda berusia sekitar 20-an tahun. Fisiknya tergolong tubuh langsing yang dapat menjadikannya wanita yang ideal.

Dilihat dari bentuknya, tubuh Kinara punya perbandingan antara *ektomorf-mesomorf*, 6:4. Sekilas terlihat kurus seperti wanita pada umumnya, namun ketika bergerak bisa terlihat bagian-bagian tertentu yang membesar, contohnya pada bagian paha dan betis. Dikaitkan dengan pekerjaannya, tubuh Kinara memang terbentuk karena pekerjaannya yang butuh banyak kekuatan fisik, terutama tungkai kaki untuk berjalan, berlari, dan melompat. Tinggi badannya sekitar 160cm, standar menengah untuk wanita Asia.

Penggambaran Kinara sebagai tokoh utama berusaha dibuat cukup umum, mengingat tujuan dibuatnya Kinara adalah untuk menarik pembaca wanita, maka Kinara tidak digambarkan secara ekstrim, agar pembaca wanita pada umumnya bisa mengasosiasikan diri mereka dengan Kinara. Dilihat dari segi postur, Kinara tampak sebagai wanita yang periang dan aktif. Postur tubuhnya, termasuk gerak tangannya dengan jelas mencerminkan apa yang sedang ia pikirkan, atau berusaha ekspresikan, contohnya ketika sedang mendengar sesuatu, Kinara menaruh tangan di samping telinganya dan ketika mendengar suara dari dalam kepalanya,

ia memegang kepalanya, atau pada saat-saat tertentu Kinara sering mengangkat kedua tangannya secara bersamaan sebagai ekspresi kehebohan.

Rambut Kinara panjangnya sebahu, membelah tengah di depan, dan selalu tampak berantakan dengan rambut belakang yang diikat membentuk ekor kuda di sisi belakang kepalanya. Ketika beraksi, Kinara tidak ingin rambutnya itu menganggunya. Ditinjau dari gaya rambut pilihannya, Kinara adalah wanita yang sederhana dan tidak banyak gaya, tidak banyak ambil pusing soal gaya rambut, bahkan bisa sedikit terlihat ia adalah wanita *tomboy*. Kinara menjaga



Gambar 4. Kinara beserta atributnya.

rambutnya sepanjang bahu agar masih teridentifikasi jelas sebagai wanita, ia bukan tipe *tomboy* ekstrim yang potongannya seperti tentara, karena walau ia melakukan pekerjaan keras seperti lelaki ia juga tetap ingin tampil sebagai wanita.

Dari segi pakaian, dapat dilihat bahwa Kinara memakai *kemben*, *mekak*, untuk memperlihatkan sisi femininnya (dadanya). Dari *mekak* kinara tampak keluar secarik kain dengan motif batik. Kain ini memiliki kemiripan dengan wayang berpakaian “putri sarira”--putri satria dan “putri slendang”, yaitu kain yang keluar dari tengah *mekak* yang disebut *lungsen*. Bedanya, versi kinara lebih sederhana dan menunjukkan Kinara sebagai wanita yang praktis. *Mekak* wayang maupun penari tradisional umumnya adalah batik, dalam versi yang dipakai Kinara, warnanya total hitam. Karena yang dipentingkan adalah fungsi dari *mekak* itu sendiri, dari segi estetis dan fungsi praktisnya, sementara dekorasi difokuskan ke *lungsen* yang muncul dari bagian tengah *mekak*-nya dan membentuk segitiga.

Kinara menggunakan 2 lapis kain yang menjadi rok, memiliki kemiripan dengan pakaian wayang wanita yang disebut “dodot putren”, terlihat lapisan dalam yang lebih lembut, disebut samparan, mengalir mengikuti arah berjalan merupakan kain batik, sementara lapisan

luarnya lebih kaku. Pekerjaannya sebagai pemburu harta karun melibatkan banyak aksi dan kekerasan, lapisan ini dikaitkan dengan fungsi sebagai pelindung ketika beraksi tanpa melupakan faktor kenyamanan pada bagian dalamnya. Pada adaptasi komiknya, rok yang digunakan Kinara panjangnya hanya sampai di atas lutut, potongan ini mendukung kemudahan dan kebebasan gerak tungkai bawah dalam penggunaannya. Kain yang menjuntai vertikal di bagian depan dari bawah pinggang Kinara memiliki kaitan dengan kain *sampur* yang digunakan oleh penari tradisional untuk menonjolkan keindahan geraknya saat menari. Kain *sampur* digunakan dengan dipegang pada kedua ujungnya dan digerakkan ketika dibutuhkan sesuai dengan tarian yang dilakukan [11].

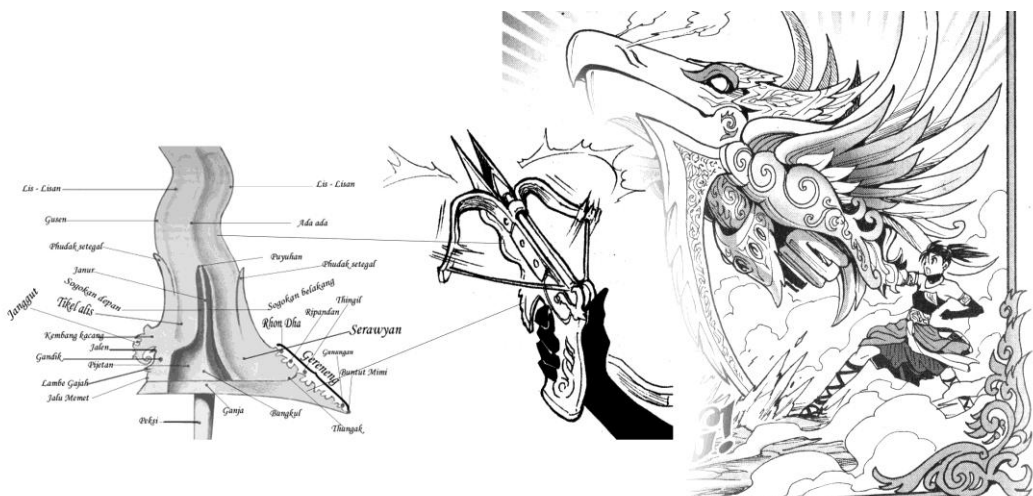
Selendang yang melingkar di perut Kinara, disebut *slepe* dalam istilah penari tradisional, berukuran cukup lebar berfungsi. *Slepe* yang melingkar di perut kinara, atau dalam istilah wayang disebut *pending*, dapat berfungsi seperti *korset* penari yang menahan perut dan pinggul, serta membantu membentuk rusuk sehingga postur penari terlihat lebih tegak. Ikat pinggang Kinara, menonjol karena berbeda diantara pakaiannya yang lain yang menunjukkan femininitas. Ikat pinggangnya terlihat seperti ikat pinggang pria, ada sedikit faktor kerumitan yang memperlihatkan sifatnya yang fungsional. Dari ikat pinggang ini

tergantung sebuah tas kecil, tas selempang ukuran sedang dan tempat senjata Kinara, semuanya berbahan kulit, memberikan kesan ketangguhan. Fungsi ikat pinggang ini adalah menyimpan alat-alat kebutuhan Kinara selama berpetualang.

Sepatu sandal yang dipakai Kinara diikait secara menyilang sampai ke bawah lutut, sederhana dan mendukung kemudahan bergerak ketika menggunakan sandal tapi mengikat erat di kaki. Kinara mengenakan sarung tangan hitam sepanjang lengan, sampai dibawah bahu. Batas antara sarung tangan dan kulit di bagian bawah bahu ditutupi oleh *kelatbahu* berbentuk silinder dengan ukiran sederhana yang biasanya digunakan untuk menandakan golongan sosial. *Kelatbahu* Kinara lebar dan sederhana secara motif, menandakan golongannya yang kira-kira sekelas dengan trio

punakawan. Kalung yang dipakai Kinara, berbentuk dasar bulan sabit yang disebut kalung *pananggalan*, dengan modifikasi dan menambahkan kain di leher.

Senjata Kinara adalah sebuah busur silang dengan pegangan seperti pistol. Setiap kali menembak, Kinara harus menarik kembali busurnya dan memasang anak panah baru. Bentuk dari busur silang kinara terlihat menyerupai keris, ada pola gelombang yang semakin mengecil dan menjadi runcing di ujungnya, namun hanya pada satu sisi, masing-masing di sebelah kiri dan kanan, lengkap dengan *ganja* (pangkal keris) dan *greneng*-nya (motif pada pangkal keris). Tempat menyimpan senjata di ikat pinggang Kinara bentuknya menyerupai sarung keris, dengan sedikit ornamen pada bagian sampingnya. Ketika busur silangnya disimpan, kedua busur di kiri dan kanannya otomatis melipat sehingga



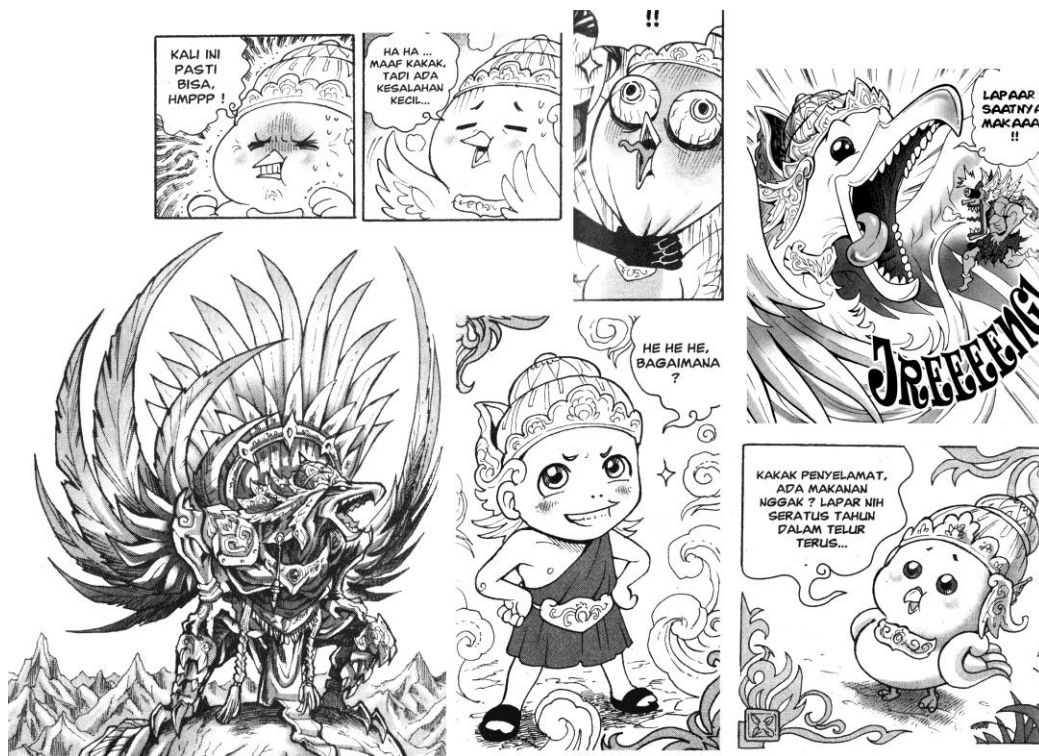
Gambar 5. Senjata Kinara. Sumber: <http://2.bp.blogspot.com/> [12]

ketika sudah masuk sarungnya, senjata itu terlihat seperti keris [13].

Di volume pertama, Garu menunjukkan kesaktiannya berubah wujud menjadi senjata, dengan mengubah dirinya bersama busur silang Kinara menjadi meriam garuda (lihat gambar 5). Dan di volume kedua, Kinara mendapat sejumlah anak panah dengan kepala peledak dari trio punakawan. Pilihan senjata Kinara dirasa cocok karena wanita pada umumnya cenderung lebih lemah dari pria, jadi senjata menekankan pada kekuatan fisik tidak akan cocok dengan Kinara.

3.2 Garu (Garuda)

Garuda muda adalah tokoh utama dalam komik Garudayana, *the Hero*. Tapi sebagai tokoh yang masih muda, terkadang Garu juga memiliki peran sebagai *the Child*. Tokoh kekanak-kanakan yang masih berusaha mengembangkan kepribadiannya dan membutuhkan sosok pengasuh. Contoh karakter jenis ini di media lain adalah peran Son Go Ku dalam Dragonball. Perannya sebagai anak kecil yang lugu sekaligus tokoh utama, mirip dengan penempatan Garu dalam Garudayana. Sebagai tokoh utama, bersama Kinara, mereka berdua tidak pernah terpisah terlalu jauh.



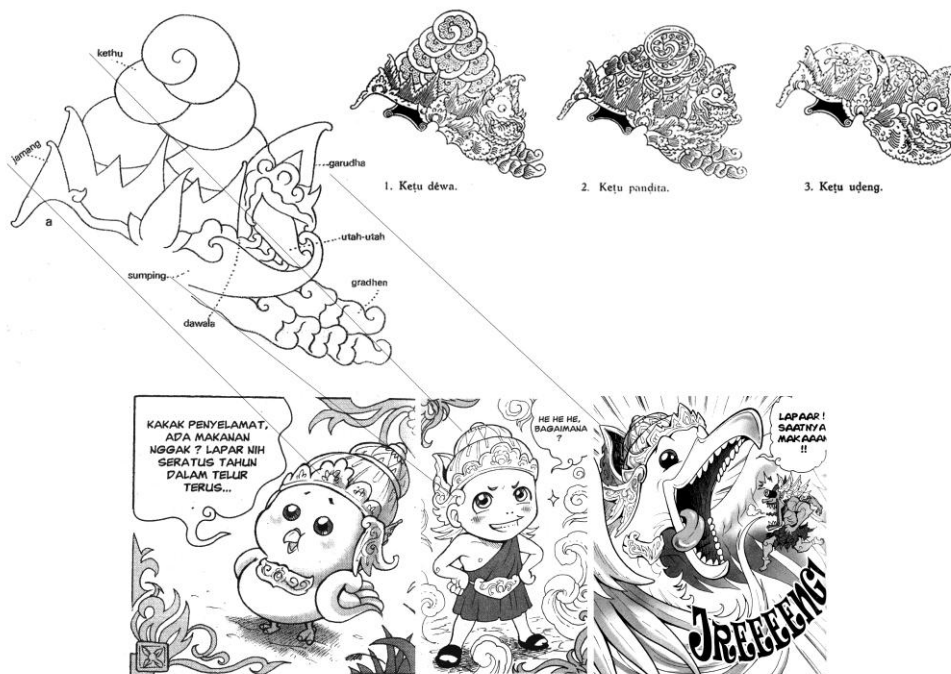
Gambar 6. Garu dan Berbagai Perubahan Wujudnya. Sumber: dok.

Sebagai *Hero*, Garu memiliki sifat pahlawan yang ditunjukkan dengan keberaniannya mengenal orang-orang baru, terjun membantu Kinara dalam pertarungan, tidak terlalu manja, berani mengutarakan pendapat yang bertentangan, dan berjiwa besar.

Garu sebagai karakter selalu digambarkan lucu, menggemaskan, agak bodoh, suka bercanda dan seiring bertanya, tipikal anak kecil. Bahkan sebagai garuda raksasa pun ia tetap memiliki mata besar dengan gestur yang bermain-main. Namun sebagai senjata, Garu sifatnya berubah menjadi kaku dan gagah. Gestur Garu sebagai anak kecil menunjukkan dirinya yang selalu aktif bergerak dan bermain. Sebagai garuda kecil, gestur

Garu terbatas karena ia memakai sayapnya untuk terbang, tubuhnya bulat, dan kakinya kecil tidak sering terlihat. Ekspresi wajah ketika menjadi garuda kecil memegang peranan yang besar dalam menjelaskan ekspresi atau keadaan pikiran Garu. Untungnya hal ini didukung dengan gaya gambarnya yang memang sederhana sehingga penggambaran ekspresi garuda kecil bisa sangat bermain.

Dari segi kostum, ketiga bentuk karakter Garu sebagai pribadi (garuda kecil, anak kecil, dan garuda besar) memiliki kesamaan elemen ornamen. Yaitu mahkota atau *irah-irahan*, *ketu*, *sumping* (ornamen yang dikenakan di telinga), dan kalung yang bentuknya seperti bulan



Gambar 7. Mahkota Garu. Sumber: <http://pitoyo.com/> [14]

sabit (*pananggalan*). Ketika menjadi anak kecil, kalung *pananggalan* Garu menjadi kepala ikat pinggangnya. Ketika Garu berubah menjadi garuda raksasa, terjadi perubahan pada detail elemen aksesorinya. Secara keseluruhan, ukiran ornamennya akan bertambah detail dan bentuk ornamennya yang tadinya bulat-bulat berubah menjadi lebih runcing, terutama bagian *jampang*, *sumping* dan kalungnya. Secara visual hal ini menandakan perubahan tingkat keseriusan atau kedewasaan tokoh.

Mahkota Garu terdiri dari bagian *jampang*, yang terlihat seperti awan horizontal, tepat di atas dahinya, *ketu*, bagian atas mahkota yang bentuknya seperti kubah bertingkat, *garudha*, bagian belakang mahkota yang bermotif wajah, dan *sumping*, ornamen telinga yang dipasang di mahkota Garu karena Garu tidak memiliki telinga. Ukiran-ukiran di ornamen yang dikenakan Garu semuanya tidak menggambarkan secara jelas dan sering tidak konsisten, tapi ada pola yang membuat ukiran-ukiran itu terkesan sama di setiap wujud komik ini. Mahkota di pewayangan umumnya memiliki *jampang* yang runcing, terkesan elegan, sementara Garu ber-*jampang* bulat-bulat, hal ini menimbulkan kesan yang lunak, aman, halus. *Sumping* Garu cenderung sederhana, mengambil bentuk dasar dari sayap ketika ia menjadi garuda kecil lalu diberi tambahan ornamen. Pada bagian

garudha, wayang umumnya memakai wajah garuda sebagai ukirannya, tapi *garudha* mahkota Garu punya ukiran berupa wajah yang bergigi tajam dan bermata besar, seperti semacam *ashura* atau wajah *Gaganesvara*. Bagian *kethu*, kubah mahkota adalah bagian yang biasanya menjadi simbol utama status sosial dalam pewayangan. Istilah *ketu* sendiri adalah sebutan untuk kubah mahkota golongan agamawan, seperti dewa dan pendeta, jenis lainnya diantaranya *jangkang*, *gelung*, *ngore*, dan *topong* yang digunakan oleh kalangan bangsawan, kesatria, putri, dsb [15].

Ketu yang digunakan oleh Garu memiliki kemiripan dengan *ketu* dewa atau pendeta, namun disederhanakan menjadi 2 tingkat kubah dengan puncak seperti tombol yang kecil. Mahkota yang disederhanakan ini berguna untuk menekankan derajat Garu sebagai garuda, tapi garuda yang masih muda, belum rumit, belum banyak pengalaman atau dekorasinya (gambar 7).

Kesaktian utama Garu adalah kemampuannya berubah wujud menjadi berbagai macam senjata, sejauh ini: meriam, palu, kapak, perisai, dan bor (gambar 8). Secara visual, semua senjata jelmaan Garu memiliki kesamaan ciri utama, yaitu munculnya unsur kepala garuda dan representasi bentuk sayap. Pada bentuk meriam dan bor, kepala garuda menjadi tubuh meriam dan bor



Gambar 8. Perubahan Wujud Senjata Garu. Sumber: dok.

sementara sayapnya menjadi dua kaki penopangnya, dan juga menjadi dekorasi sayap tambahan. Di palu dan kapak, kepala Garu menjadi pusat ujung senjatanya dan sayapnya menjadi bagian yang digunakan untuk menyerang, pada palu menjadi dua buah pemukulnya, dan pada kapak menjadi dua bilah pisau setengah lingkarannya. Pada bentuk perisai, bentuk Garu seperti berdiri tegak dan melindungi dengan kedua sayapnya, memunggungi musuh.

Dari wujud yang sebelumnya lucu dan sederhana, perubahan Garu menjadi

bentuk senjata mengalami perubahan *style* yang drastis. Pada wujud senjata, tubuh Garu didominasi oleh ukiran dan dekorasi sebagaimana senjata tradisional, seperti halnya pada keris yang diukir dan didekorasi keseluruhan bagiannya. Ornamen dan ukiran pada tubuh Garu memiliki kesamaan kesan dalam semua bentuk senjatanya. Semua ukiran dan ornamennya mengarah ke arah yang sama untuk mengindikasikan “burung”, “terbang”, dan “garuda”. Pola-pola berulang *zigzag* seperti sayap, ulir-ulir yang melambangkan awan, bentuk tajam yang direpetisi memberikan kesan



Gambar 9. TrioPunakawan, Petruk, Gareng, dan Bagong. Sumber: dok.

paruh atau cakar, dan dekorasi seperti emblem yang melambangkan kehormatan garuda.

3.3 Punakawan

Desain Punakawan murni terinspirasi dari citra wayang kulitnya yang berwajah putih dan berbadan hitam. Komikus kemudian mengembangkan desain badut-petarung yang menggunakan topeng. Penggunaan topeng dalam desain karakter membatasi, malah sama sekali tidak memungkinkan pengungkapan ekspresi dari raut wajah.

Topeng menjadi sarana komunikasi kepribadian dan selera sang karakter yang statis. Tapi untungnya berkat peran Punakawan sebagai badut, *the Trickster*

kalau menurut Jung [16], peran yang memang seharusnya kaya ekspresi, disampaikan dengan memaksimalkan bahasa tubuh mereka. Peran humoris mendukung penggunaan gaya gambar yang sederhana, simbolis untuk mengungkapkan ekspresi. Selain topeng yang menjadi simbol karakter terkuat, rambut mereka dan pakaian memperkuat karakter mereka. Ketiga topeng tersebut memiliki bentuk ukiran mulut yang sama persis, menandakan kesamaan peran mereka sebagai badut yang selalu membuat orang tertawa.

Bagong adalah pemilik tubuh yang paling subur diantara ketiganya, *ectoderm*. Dalam pertarungan ia tidak banyak bergerak, namun akurat dan memilih

baik-baik langkah selanjutnya dalam melakukan serangan. Elemen yang menonjol di topengnya adalah bilah yang mencuat keluar di tengah dahinya yang *streamline* dengan ukiran hidungnya. Kesan yang muncul adalah membelokkan arus yang datang dari depan wajah, dan dapat diasosiasikan dengan tipe petarung yang cenderung ke arah bertahan sambil menyerang. Pendapat ini diperkuat dengan kostumnya yang menggunakan pelindung tulang kering yang cukup besar dan rambutnya yang diikat dan mengembang bulat di belakang seperti bentuk perisai.

Gareng, memiliki ukiran hidung yang mencuat kecil. Tipe pertarungannya adalah penyerang yang melakukan serangan kecil namun cepat dan banyak. Tipe rambutnya yang diikat tapi mencuat bebas ke depan memberi kesan agresif. Pelindung yang hanya berada di lengannya menunjukkan fungsinya sebagai pelindung alat serang, yaitu kedua tangannya. Pakaiannya yang ketat juga mendukung gerakannya yang cepat dan tangkas.

Petruk yang langsing, jangkung, dan berhidung panjang memiliki jenis rambut yang panjang dan diikat menjadi satu. Petruk adalah model kepemimpinan yang paling menonjol dari ketiga Punakawan. Hidungnya yang panjang dan tegas keluar mengindikasikan hal ini. Pakaiannya yang cenderung seimbang

tentang penggunaan ornamen menunjukkan tipe yang adil dan membagi fokus yang rata.

Identitas visual karakter Garudayana secara umum menunjukkan elemen-elemen pewayangan, bahwa ini memang komik tentang wayang, namun elemen-elemen tersebut dikaitkan dengan referensi modern seperti contohnya Punakawan yang dikaitkan dengan karakter ninja dalam cerita dari Jepang. Baik dari segi sifat, gestur, fisik, maupun identitas lainnya seperti kostum. Adaptasi budaya inilah yang membuatnya populer di kalangan pembaca komik di Indonesia, karena kita sebagai masyarakat modern secara pribadi bisa mengasosiasikan wayang dengan budaya modern kita sendiri.

4. KESIMPULAN

Elemen visual dari wayang yang diangkat tidak hanya berasal dari satu sumber, namun digabungkan dengan sumber wayang, bahkan elemen budaya lain yang fungsinya mendukung karakter. Desain karakter dalam Garudayana merupakan gabungan dua gaya visual: *manga* dan wayang. Kekuatan komik Garudayana adalah pemahaman komikusnya yang baik akan gaya visualisasi dan penceritaan visual ala *manga* yang dapat menginterpretasi dan mengadaptasi kisah *Mahabarata* secara luwes, disertai dengan risetnya yang mendalam mengenai tokoh wayang

dalam proses penciptaan dan adaptasi karakter, serta pemilihan perspektif penceritaannya yang unik.

5. DAFTAR PUSTAKA

Literatur Cetak

[1] Boneff, Marcel. *Komik Indonesia* (terj. Rahayu S. Hidayat). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. 1998.

[2] Ahmad, Hafiz, Beny Maulana, dan Alvanov Zpalanzani. *Histeria! Komikita, Membedah Komikita Masa Lalu, Sekarang, dan Masa Depan*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2006.

[3] Tsai, Francis. 2007. *Effective Character Design*. ImagineFX. h. 80-83, No. 14, edisi Februari, h. 80-83.

[4] Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta: Sebuah Tinjauan Tentang Bentuk, Ukiran, Sunggingan*. Jakarta: Balai Pustaka.

[5] Damayanti, Nuning & Suadi, Haryadi. 2009. *Wayang Kulit Cirebon: Estetika dan Konsep Visual*. Bandung: Penerbit ITB

[6] Tabrani, Primadi. 2005. *Bahasa Rupa*. Penerbit Kelir.

[7] Fabry, Glenn. 2005. *Anatomy for Fantasy Artists, An Illustrator's Guide to Creating Action Figures*. New York: Quatro Inc.

[8]<http://www.iform.no/images/artikkel/>

[standard/tren_etter_din_kroppstype15.jpg](http://www.iform.no/images/artikkel/standard/tren_etter_din_kroppstype15.jpg) Diunduh pada tanggal 10 Desember 2012.

[9] Matessi, Michael D. 2008. *Force Character Design from Life Drawing*. Oxford: Elsevier Inc.

[10] http://www.disneyanimation.com/viza627/chardev/images/aladdin_char_style.jpg diunduh pada tanggal 26 November 2012.

[11] Astono, Sigit dkk. 2007. *Apresiasi Seni: Seni Tari & Seni Musik*. Jakarta: Yudhistira Ghalia Indonesia.

[12] <http://www.2.bp.blogspot.com/-uGFRUGFPOM/T08yBUGh28I/AAAAAAAAAHNg/lx4wwiLVOY0/s1600/MACM+PENE+NTU+DHAPUR+PUSAKA+RICIKAN+KERIS.jpg> diunduh pada tanggal 7 Desember 2012.

[13] Harsrinuksmo, Bambang. 2004. *Ensiklopedi Keris*. Jakarta: GPU.

[14] <http://www.pitoyo.com> Diakses pada tanggal 8 Desember 2012.

[15] Sukir. 1980. *Bab Natah Sungging Ringgit Wacucal*. Jakarta: Depdikbud.

[16] Jung, C.G. 1951. *Phenomenology of the Self. The Portable Jung*.