

## PENCIPTAAN KOMIK BEBER

**Indiria Maharsi**

Dosen Program Studi Disain Komunikasi Visual  
Jurusan Disain, FSR ISI Yogyakarta  
Email: raynortisti@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*Beber Comic is a comic that combine the concept of modern comic and Wayang Beber as the embryo of the embryo of the modern comic. It is an innovation considering that in the development of modern comic it has never been noted such a form/style of comic. This combination is a credit for Wayang Beber as a magnificent cultural inheritance of Indonesia. It is also an effort revitalize Wayang Beber.*

*The title of the Beber Comic created is Pangeran Antaguna. It is a story of a man's hard journey in finding who he really is and the meaning of life. The visual concept is combining the elements of Wayang Beber and of modern comic. It results in a unique comic form/ style. Hopefully, the innovation of Beber Comic will stimulate comic creators and will positively support the development of comic in the future.*

**Keywords:** *Beber comic, new innovation.*

### **Pendahuluan**

Komik sebagai sebuah media *hybrid* populer yang semakin kuat eksistensi ke'diri'annya dalam berkomunikasi kepada audiens maupun dalam model presentasi, mengalami perkembangan yang sangat cepat. Jika jaman dahulu komik masih menggunakan media kertas dan tekhnis manual konvensional ketika hadir di mata pembacanya maka saat ini komik merambah ke ranah digital dengan berbagai bentuk variasi presentasi kehadirannya. Berarti komik sebetulnya bersifat fleksibel dan terbuka bagi berbagai masukan yang manambah eksistensi kehadirannya sehingga dengan demikian komik sampai saat ini masih membuka diri untuk berkolaborasi dengan apapun yang tentunya akan semakin memperluas area cakupan kreatifitas dan inovasi kemunculannya dihadapan para penikmatnya.

Disisi yang lain, ada peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia yang bernama Wayang Beber yang ternyata memiliki ciri-ciri yang sama atau mirip seperti komik. Sifat-sifat komik yang

*terjukstaposisi* dalam panel-panel dan membentuk alur sebuah cerita tergambar jelas dalam artefak budaya ini. Dalam Wayang Beber, gambar-gambar (lukisan dengan bahan cat) yang di frame (panel) dalam tiap adegan, *terjukstaposisi* (saling berurutan, bersebelahan dan berdekatan) dan bertujuan untuk memberikan informasi (cerita-cerita wayang). Ciri-ciri ini sama seperti pengertian komik, atas dasar itulah maka penulis mencoba menciptakan kolaborasi dua bentuk seni yang luar biasa tersebut yaitu komik modern dengan Wayang Beber dalam satu bentuk baru yang penulis sebut sebagai Komik Beber. Kehadiran Komik Beber ini merupakan inovasi baru dalam sejarah perkembangan komik dunia. Karena belum pernah ada komik yang berjenis seperti ini baik dalam visualnya maupun dalam penyajiannya di tengah masyarakat.

### **Tinjauan Pustaka**

#### **a. Komik**

Scott McCloud mendefinisikan komik

sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang *terjuktaposisi* (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (McCloud, 2002: 20). Dengan demikian, komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita.

### b. Berpikir Lateral (*Lateral Thinking*)

*Lateral Thinking* merupakan cara mengubah cara pandang, mencari sisi-sisi imajiner yang baru dalam upaya mengubah proses persepsi terhadap sesuatu. Sehingga segala sesuatu bisa menjadi kemungkinan-kemungkinan yang baru, segalanya dalam proses menjadi sesuatu. Berfikir lateral juga berarti berani mencoba sesuatu yang baru, bertualang di wilayah yang dalam kondisi biasa tidak terlihat untuk mendapatkan ide-ide segar yang belum pernah ada sebelumnya (Marianto, 2006: 116).

### c. Mega Imajinasi

Mengamati secara mendalam terhadap sesuatu, melihatnya melalui berbagai sudut pandang dan mendapatkan ruang-ruang persepsi dengan dinamis merupakan kaidah mega imajinasi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan imaji-imaji visual yang keluar dari pola pandang yang beku dan habitus yang sudah terkonstruksi menuju kepada imaji visual yang bersifat kreatif and inovatif.

### d. Estetika

Estetika merupakan cabang filsafat yang berkaitan dengan proses penciptaan karya estetis

dan secara implisit keindahan atau estetika meliputi seluruh karya seni yang ada (Kutha Ratna, 2007: 7). Untuk mewujudkan hal tersebut menurut Albert Camus salah satunya adalah dengan adanya keberanian, karena keberanian adalah penentu akhir dari aktualisasi kreatifitas yang nantinya sanggup dan mampu menciptakan karya estetis (Sachari, 2002: 26).

### Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan Komik *Beber* adalah sebagai usaha untuk mengangkat Wayang *Beber* sebagai warisan budaya lokal dan menciptakan bentuk visual komik yang baru dan belum pernah ada dalam sejarah perjalanan komik dunia dalam wujud Komik *Beber*.

### Metode Penciptaan

Metode yang dilakukan untuk penciptaan karya ini meliputi: (1). Persiapan/*preparation*, (2). Konsentrasi/*concentration*, (3). Inkubasi/*incubation*, (4). Iluminasi/*illumination*, (5). Verifikasi/Produksi /*verification/production* (Campbell, 1993:19).

### Hasil Karya Penciptaan

Pengamatan langsung terhadap artefak budaya yang berupa Wayang *Beber* di dusun Gelaran Wonosari memberikan gambaran yang sangat jelas terhadap berbagai aspek visual yang terdapat dalam Wayang ini. Bentuk karakter tokoh yang terdapat di dalamnya, cerita atau tema cerita yang dipakai sekaligus cara presentasi yang unik ketika wayang ini dipagelarkan disamping sejarah yang membentuk karakter Wayang *Beber* ini dari jaman ke jaman. Semua data visual maupun tekstual yang diperoleh selama *survey* langsung ke

pemilik Wayang *Beber* generasi ke-15 tersebut mendukung data yang diperoleh lewat pustaka dan beberapa literatur pendukung lainnya. Hal ini menambah referensi dalam proses kreatif penciptaan Komik *Beber* yang akan dibuat.

Intinya terdapat beberapa hal pokok yang bisa dilihat dari Wayang *Beber*, yaitu bahwa terdapat karakter yang unik dari tokoh-tokoh di Wayang *Beber*. Karakter ini berbentuk stilisasi dari model manusia realis, hal ini karena pengaruh ajaran Islam yang muncul pada masa itu. Stilisasi tersebut terlihat pada bentuk mata, hidung maupun bibir, sedang tubuh masih cenderung realis. Dari aspek cerita, lakon yang dibawakan adalah cerita panji yaitu Remeng Mangunwijaya dan Jaka Kembang Kuning dengan inti cerita yang sebetulnya sama.

Selain itu adapula hirarki visual Wayang *Beber*, ini jika dilihat dari aspek visualisasi. Hirarki visual ini nantinya berkaitan erat dengan alur penceritaan dalang ketika Wayang *Beber* ini dipagelarkan. Aspek hirarki visual Wayang *Beber* terdapat dalam adegan yang diletakkan di bagian *background*, *middleground* maupun *foreground*

dari setiap panel adegan. Hal ini sepertinya karena banyaknya cerita yang harus disampaikan namun terdapat keterbatasan media kertas yang tersedia sehingga dalam satu panel terdapat beberapa adegan yang dimuat di dalamnya.

Adapun bentuk stilisasi *background* dan pewarnaan juga memiliki keunikan dengan detail *background* yang rumit namun ada pula yang sederhana tidak banyak hiasan yang digambar, hal ini sebetulnya lebih karena gaya masing-masing pembuat Wayang *Beber* tersebut yang berbeda. Baik hiasan yang banyak atau sedikit, tipe pewarnaan yang dipakai di Wayang *Beber* cenderung sama yaitu blok dan memakai warna-warna standar dengan beberapa bagian yang *diprada* dengan emas. Disamping itu keunikan lainnya adalah gaya presentasi visual Wayang *Beber* ternyata memakai sistem panel yang sama dengan komik modern. Sistem ini disebut sebagai *pejagong* di Wayang *Beber*. Dalam setiap adegan atau *pejagong* dibatasi oleh stilisasi bentuk pohon yang disinyalir sebagai gunung. Masing-masing gunung yang membatasi setiap adegan tersebut berbeda-beda bentuknya.



*Gambar 1. Penulis bersama pemilik Wayang Beber (dokumentasi: Indira Maharsi)*



*Gambar 2. Wayang Beber Gelaran Wonosari  
(dokumentasi: Indira Maharsi)*



*Gambar 3. Hirarki Visual Wayang Beber  
(dokumentasi: Indira Maharsi)*



*Gambar 4. Background dengan hiasan rumit  
(dokumentasi: Indira Maharsi)*





*Gambar 5. Pembatas antar panel  
(dokumentasi: Indira Maharsi)*



*Gambar 6. Pagelaran Wayang Beber  
(dokumentasi: Indira Maharsi)*

Jika Wayang *Beber* terdapat beberapa hal yang spesifik dalam visualisasi dan presentasi. Dalam komik sebetulnya ada kebebasan dalam visualisasi dan presentasi, artinya komik masih terbuka dalam hal pengembangan serta eksplorasi bentuk-bentuk baru baik dalam cerita, visualisasi maupun presentasi. Karena sifat komik yang mampu untuk menerima masukan dari berbagai hasil budaya yang lain maka komik sebetulnya sangat terbuka bagi upaya kolaborasi yang tujuannya untuk semakin memperkaya kreatifitas bentuk yang muncul nantinya. Jika melihat Wayang *Beber* yang disinyalir oleh Marcel Bonneff sebagai embrio komik karena sifat dan karakter dari keduanya adalah serupa maka kolaborasi keduanya akan menghasilkan sebuah karya yang berbeda dan belum pernah ada.

Dengan demikian dalam proses penciptaan Komik *Beber* sebetulnya terdapat tiga hal penting yang perlu dibahas yaitu ilustrasinya, panel, parit, balon teks dan ceritanya.

### **Ilustrasi**

Ilustrasi yang dipakai dalam Komik *Beber* menggunakan gaya visual Wayang *Beber*. Jika ditilik dari perkembangan perjalanan komik khususnya komik wayang maka yang muncul pada masa lalu hingga sekarang terbatas rujukan visualnya hanya pada wayang kulit dan wayang orang saja. Belum pernah ada karya komik yang memakai gaya visual Wayang *Beber* ini, sehingga hal ini merupakan terobosan baru atau inovasi baru dalam dunia komik nasional bahkan internasional.

Dalam Komik *Beber*, karakter tokoh yang muncul memiliki bentuk visual yang sama dalam desain dasarnya, namun ada perubahan sedikit dalam bentuk tubuhnya. Perubahan bentuk tubuh

ini agar lebih lentur dan dinamis sehingga mampu lebih bergerak bebas sesuai dengan adegan yang diperankannya. Sedang wajah, ada sedikit perubahan juga namun masih mengikuti profil dalam Wayang *Beber*, seperti bentuk mata, hidung dan bibir.

### **Panel**

Panel merupakan kotak yang berisi gambar dalam komik. Jika melihat Wayang *Beber* maka panelnya adalah empat adegan *pejagong* yang muncul dalam setiap gulungan Wayang *Beber*. Panel yang terdapat dalam Wayang *Beber* sebetulnya mirip dengan Komik Strip, yaitu komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di koran atau majalah (Maharsi, 2011: 15). Panel dalam komik strip ini modelnya statis dan kaku mengingat keterbatasan area yang ada dalam media massa tersebut dan jika dilihat hanya sebatas kotak yang berjejer saja dari kiri ke kanan dengan jumlah sekitar tiga atau empat saja. Ini mirip dengan Wayang *Beber* yang terdiri dari empat panel dalam tiap gulungan yang secara imajiner bentuknya kotak. Adapun panel dalam Komik *Beber* mengacu kepada keduanya karena sebetulnya tidak ada perbedaan yang signifikan diantara Wayang *Beber* maupun komik modern dalam kaitannya dengan panel.

### **Parit**

Jika melihat Wayang *Beber* maka yang dimaksud dengan parit dalam wayang ini adalah batasan antar adegan yang diwakili oleh gambar-gambar stilisasi wujud pohon. Bisa jadi pohon ini adalah konsep gunung, bisa jadi pula sumber ide dalam wayang ini dengan melihat relief di Candi Jago. Karena seperti yang diketahui bersama

bahwa dalam relief Candi Jago, pembatasan antar adegan dalam reliefnya dengan menggunakan gunung atau kayon. Sehingga mengingat tidak adanya pakem baku dalam pembuatan parit komik modern maka dalam Komik *Beber* nantinya menggunakan stilisasi bentuk-bentuk pohon disamping dipakai pula stilisasi gunung yang dipakai sebagai pembuka dan penutup adegan.

### **Balon Teks**

Dalam Komik *Beber*, fungsi balon teks hanya sebagai pewarta singkat atau penjelas singkat untuk mengawali pemerian yang panjang secara naratif. Semua teks tersebut dimasukkan dalam *captions*. Hal ini mengingat jika banyak hirarki visual dalam satu panel maka pemerian cerita yang panjang dalam adegan itu akan sulit jika dijadikan satu dalam panel tersebut, sehingga jika dialog dimasukkan dalam balon ucapan atau balon pikiran kesannya akan terlalu penuh dan kurang estetis.

### **Tema Cerita**

Tema cerita yang penulis buat dalam Komik *Beber* ini secara garis besar sama dengan tema cerita yang terdapat dalam Wayang *Beber* yaitu tentang kemenangan kebajikan melawan kejahatan. Kebajikan yang diwakili oleh sosok pangeran yang bernama Pangeran Antaguna dan kejahatan yang diwakili oleh sosok yang bernama Raja Srenggi maupun Raja Kala Kobar. Tema ini termuat dalam cerita yang berjudul "Pangeran Antaguna".

### **Sinopsis**

Kepergian Pangeran Antaguna karena diusir oleh ayahandanya yaitu Raja Luhur Raya

yang bernama Kala Kobar menyebabkan terjadi pemberontakan oleh rakyat Luhur Raya yang dipimpin oleh Giriloka yang merupakan teman dari Pangeran Antaguna. Disamping itu muncul pula serangan dari pihak luar yang dipimpin oleh raja negeri tetangga yang bernama Raja Srenggi, seorang raja dari kerajaan Loka Nendra yang kebetulan sejak awal tidak suka dengan Raja Kala Kobar karena telah menolak pinangan yang disampaikan kepada Dyah Ayu Midang adik Pangeran Antaguna.

Ketika akhirnya pengembaraan Pangeran Antaguna berakhir dengan bertemu seorang *resi* yang bernama Sangkan Paran maka berubahlah Pangeran Antaguna ini menjadi manusia yang memiliki kekuatan lebih dibanding manusia yang lain. Atas saran sang *resi*, Pangeran Antaguna disuruh pulang untuk menyelesaikan persoalan kerajaan yang ditinggalkannya. Ketika Pangeran Antaguna pulang ternyata Raja Kala Kobar telah wafat dibunuh oleh Raja Srenggi, sedang Raja Srenggi sendiri telah dibunuh oleh Giriloka sahabatnya. Ternyata pula Giriloka sudah menikah dengan adiknya yaitu Dyah Ayu Midang dan menjadi raja baru di Luhur Raya. Meskipun saat itu Raja Giriloka berniat menyerahkan kerajaan Luhur Raya kepada Pangeran Antaguna sebagai pewaris yang syah, namun Pangeran Antaguna beserta ibunya memilih untuk meninggalkan kerajaan dan menyepi ke pegunungan jauh dari kehidupan duniawi sebagai pilihan jalan hidupnya. Sedang Kerajaan Luhur Raya dia percayakan kepada sahabatnya Giriloka dan adiknya Dyah Ayu Midang.

Cerita tersebut dalam visualisasinya menggunakan konsep hirarki visual seperti yang terdapat dalam Wayang *Beber*. Hirarki visual

tersebut diwujudkan dalam *background*, *middleground* dan *foreground* adegan atau pejagong. Masing-masing adegan dalam *background*, *middleground* maupun *foreground* divisualkan secara jelas dan bertahap dalam posisinya masing-masing. Sehingga kadang dalam satu panel terdapat dua atau tiga adegan yang muncul di dalamnya. Adapun penceritaan secara naratif atau pembacaan adegan diawali dari *background* kemudian *middleground* dan yang terakhir adalah *foreground*.

Adapun proses pembuatan karya Komik Beber dimulai dengan penentuan cerita, kemudian cerita tersebut diterjemahkan kedalam *storyline* yang bisa dikatakan sebagai penentuan pembagian adegan yang akan termuat dalam masing-masing panel Komik Beber. Pembuatan *storyline* ini sekaligus membagi adegan per adegan kedalam konsep hirarki visual Komik Beber. Hal itu untuk memudahkan proses sketsa yang nanti akan dilakukan. Setelah itu pembuatan karakter tokoh

yang mengacu pada bentuk Wayang Beber. Tokoh-tokoh yang dibuat karakternya adalah tokoh yang penting saja yang terlibat dalam cerita Pangeran Antaguna ini. Sketsa karakter ini dilanjutkan dengan sketsa masing-masing panel dalam komik *Beber* yang mengacu kepada *storyline* yang telah dibuat sebelumnya.

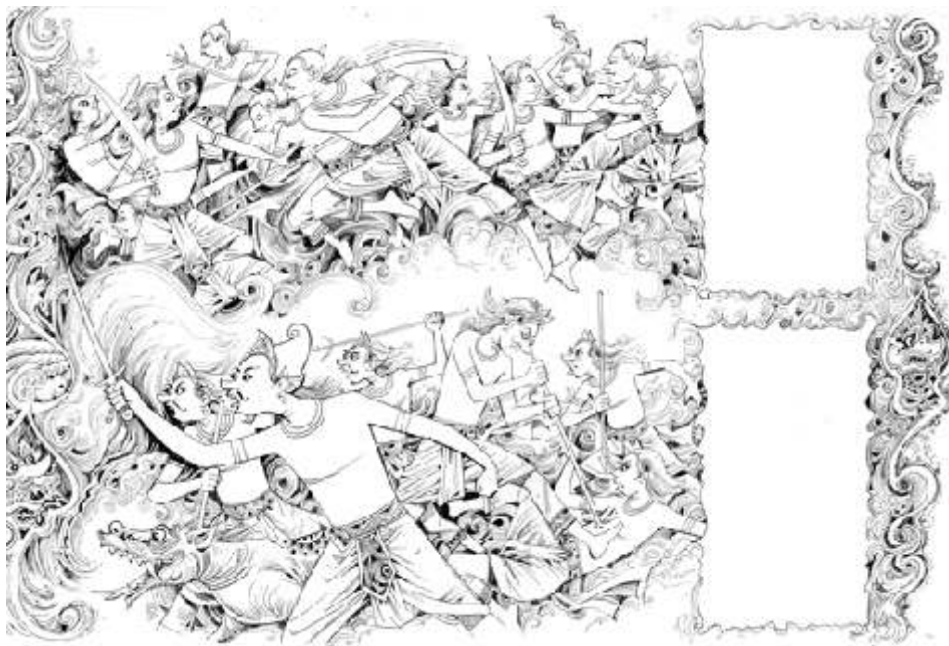
Setelah sketsa selesai maka dilakukan proses *inking* atau pewarnaan *outline* untuk mempertegas garis sketsa yang telah dibuat. Setelah proses manual selesai dilanjutkan dengan proses digital yaitu *scanning* yang dilanjutkan dengan pewarnaan di komputer dengan menggunakan *software* grafis Adobe Photoshop. Proses pewarnaan ini memakan waktu yang tidak sedikit karena banyaknya obyek yang muncul dalam Komik Beber tersebut. Setelah pewarnaan selesai kemudian dilanjutkan dengan *finishing* yaitu *lay out* tiap adegan yang telah diwarnai tersebut sekaligus pemberian teks dan *caption* sebagai tahap akhirnya.



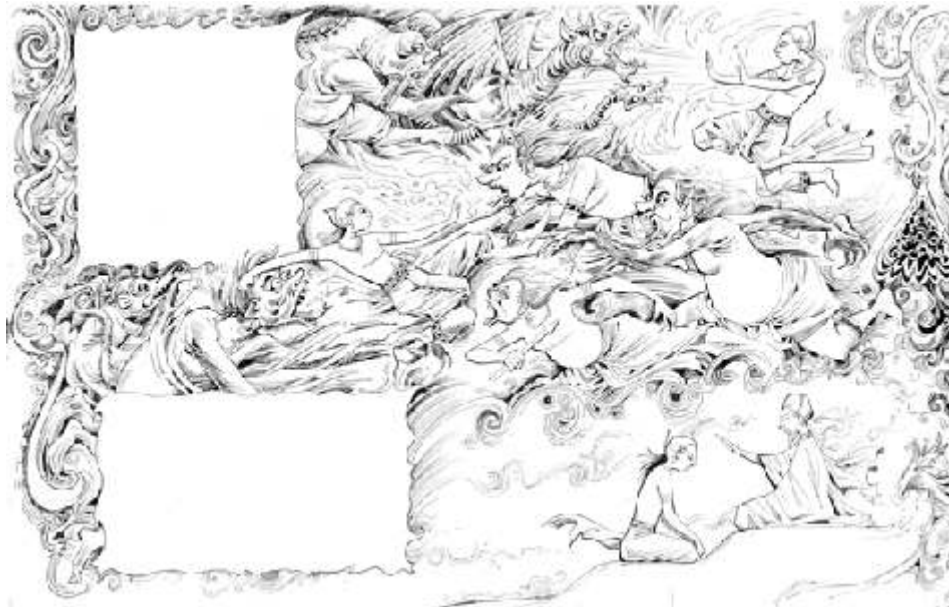
Gambar 7. Karakter Raja Srenggi  
(dokumentasi: Indira Maharsi)



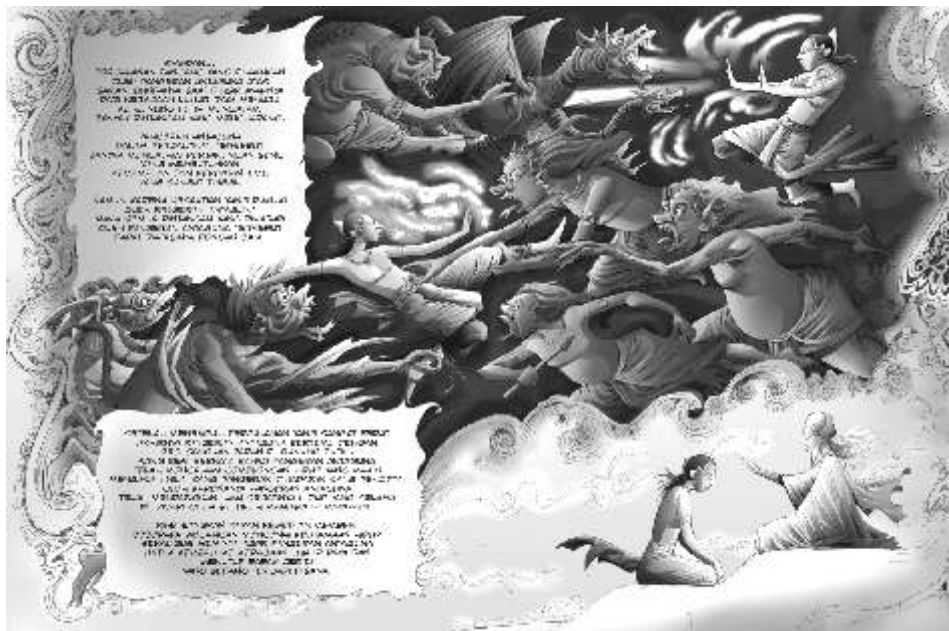
Gambar 8. Pangeran Antaguna  
(dokumentasi: Indira Maharsi)



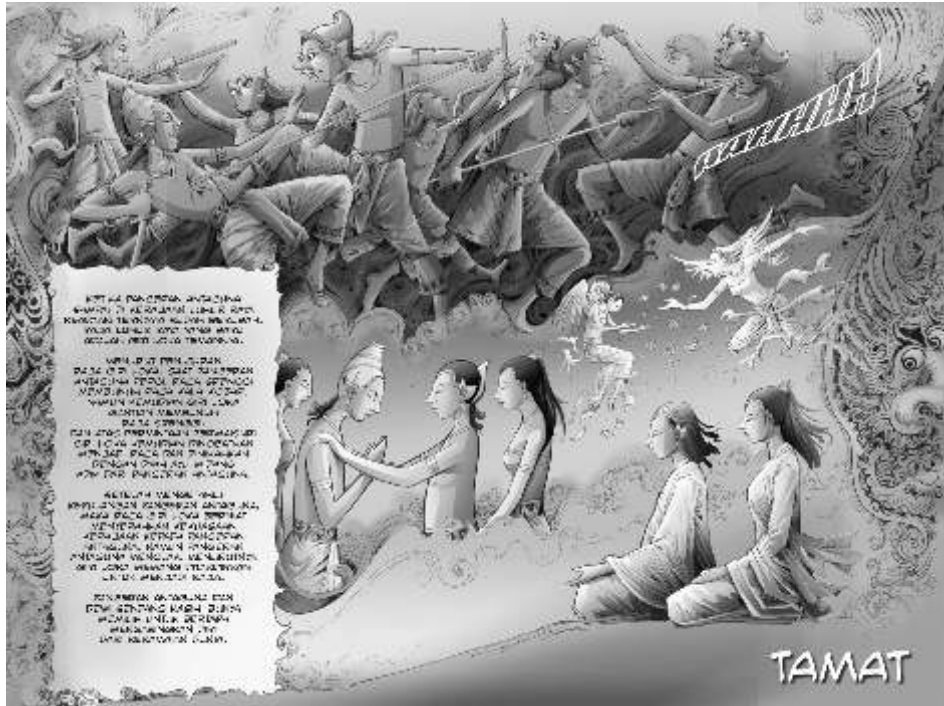
Gambar 9. Sketsa Panel 2  
(dokumentasi: Indira Maharsi)



Gambar 10. Sketsa Panel 3  
(dokumentasi: Indira Maharsi)



Gambar 11. Finishing Panel 3  
(dokumentasi: Indira Maharsi)



Gambar 12. Finishing Panel 4  
(dokumentasi: Indira Maharsi)



Gambar seluruh panel  
(dokumentasi: Indira Maharsi)

### Kesimpulan

Komik dalam aspek pengembangan atau inovasi bentuk visual dan representasinya sebetulnya sangat terbuka bagi temuan-temuan baru, hal ini karena sifat komik yang *hybrid* dan mudah untuk dimasuki berbagai macam unsur atau elemen yang semakin menguatkan kemadirianya. Sehingga munculnya Komik *Beber* sebetulnya adalah sebagai salah satu upaya untuk memberikan stimulus bagi para kreator komik untuk bereksplorasi bentuk baru bagi komik yang semakin maju dalam hal bentuk visual dan cara presentasinya ke hadapan publik.

Disamping itu penghargaan kepada nilai-nilai budaya lokal yang terwujud dalam hasil karya budaya bangsa Indonesia sebaiknya juga menjadi bahan pertimbangan sebagai salah satu acuan atau landasan bereksplorasi agar nilai-nilai budaya yang luhur dan menjadi ciri khas bagi bangsa ini semakin dikenal bukan saja oleh para pemerhati budaya nasional namun juga para penggiat budaya dari luar Indonesia. Seperti dalam Komik *Beber* ini yang menyatukan komik modern dengan hasil karya budaya bangsa Indonesia luar biasa yang sudah ada sejak jaman kerajaan Majapahit ini.

Akhirnya semoga karya ini selalu memberi inspirasi yang tiada henti bagi pengembangan dunia komik baik nasional maupun internasional

### Daftar Pustaka

- Campbell, David. (1993), *Mengembangkan Kreativitas*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Kutha Ratna, Nyoman. (2007), *Estetika Sastra dan Budaya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Maharsi, Indiria. (2011), *Komik Dunia kReatif Tanpa Batas*, Kata Buku, Yogyakarta.
- Marianto, M. Dwi. (2006), *Quantum Seni*, Dahara Prize, Semarang.
- McCloud, Scot. (2001), *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti. (2002), KPG, Jakarta.
- Sachari, Agus. (2002), *Estetika*, Penerbit ITB, Bandung..