

VISUALISASI BUDAYA SUNDA DALAM KOMIK MAD HURI DAN SI BOGEL PADA MAJALAH MANGLÉ

Setia Surya Kusumah

Program Pascasarjana Program Studi Magister Desain
Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dago (Ir. H. Djuanda) 160-162, Bandung, 40132
e-mail: setiasurya@gmail.com

Received: n/a

Revised: n/a

Accepted: n/a

Published: 2018-03-15

Editor: Abay D Subarna

Reviewer: n/a

Abstract. *The comic strip of “Mad Huri” and “Si Bogel” are comics found inside Mangle magazine. Those comics tell about Sundanese story and its cultural backgrounds. The research study those comic strips which aims to find out the uniqueness of their visualizations, image and story-telling style using visual language as the structure of visual communication. The methodology used was Primadi Tabrani visual language analysis. The methodology explained how an object can explain its message through the image contents (Isi Wimba), the image way (Cara Wimba), and its grammar so it can tell the story. From the research it was concluded that “Mad Huri” and “Si Bogel” comic strips had unique Sundanese characteristics supported by the image contents (Isi Wimba) in accordance with the stereotypes of Sundanese society on the characteristics of their figures based on their outfits and Sundanese attributes, face posture and body shapes, and levels on society. The background of the image caught the Sundanese natural environment such as the uniqueness of architectural. Moreover, the comic strips showed a leuit and a lisung which meant that Sundanese people were still preserve their culture as their system of technology. The image way with the natural point of views communicated the social levels of the upper and the lower social classes (menak and somah) and Sundanese etiquette. Stylized depiction caught the reality of Sundanese culture in real situation. The inner grammar showed the uniqueness of gesture in Sundanese people such as emok, sila tutug, honorary behaviors that show the relationships on how a personal attribute can affect gestures. The outer grammar on the frequency of appearance showed that those comics were affected by traditional story telling.*

Keywords: *Visual Language; Comic Strip; Manglé; Sundanese*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji komik strip Mad Huri dan Si Bogel yang terdapat di majalah Manglé, dengan cerita dan latar yang mengangkat budaya Sunda dengan tujuan mengetahui keunikan dari visualisasi, gaya penggambaran serta gaya bercerita menggunakan bahasa rupa sebagai struktur komunikasi visual. Metodologi analisis yang digunakan adalah analisis Bahasa Rupa Primadi Tabrani, yaitu bagaimana sebuah objek dapat menyampaikan pesan melalui Isi Wimba, Cara Wimba dan Tata Ungkapannya sehingga dapat bercerita. Dari hasil penelitian disimpulkan komik strip Mad

Huri dan Si Bogel mempunyai ciri khas budaya Sunda diperkuat dari Isi Wimba sesuai dengan stereotip masyarakat Sunda dengan ciri karakteristik tokoh berdasarkan pakaian dan atributnya, postur wajah dan bentuk tubuh serta kedudukan. Isi Wimba latar menangkap lingkungan alam Sunda pada arsitektur yang khas, kemudian terdapatnya *leuit* dan *lisung* yang berarti budaya Sunda yang masih menjaga tradisi sebagai sistem teknologinya. Cara Wimba dengan Sudut pengambilan sudut wajar mengkomunikasikan kedudukan tingkatan sosial (*menak dan somah*) serta adab tata krama pada budaya Sunda. Sedangkan penggambaran stilasi menangkap realitas budaya Sunda pada kenyataannya. Pada Tata Ungkapan Dalam memperlihatkan gestur khas Sunda seperti *emok*, sila *tutug*, sikap hormat yang memperlihatkan hubungan bahwa atribut seseorang mempengaruhi gesturnya. Tata Ungkapan Luar pada frekuensi penampilan memperlihatkan bahwa komik tersebut dipengaruhi oleh cara bercerita tradisi.

Kata kunci: Bahasa Rupa; Komik Strip; Manglé; Sunda

1. PENDAHULUAN

Komik dapat diartikan sebagai seni berurutan (*Sequential Art*) atau gambar berurutan untuk menceritakan sesuatu [1]. Dalam istilah bahasa Indonesia komik diterjemahkan sebagai cergam atau cerita gambar. Format cergam masih memisahkan teks dan gambar, serta terkadang tanpa balon kata [2]. Dalam kata lain komik merupakan cerita yang divisualisasikan menggunakan rangkaian gambar dengan atau tanpa teks. Komik dapat muncul dalam model atau bentuk yang selalu beragam sesuai dengan target konsumennya. Salah satunya yaitu komik yang digunakan sebagai penyampai pesan budaya Sunda. Manglé adalah salah satu media massa berbahasa Sunda di Jawa Barat. Di dalamnya terdapat komik strip bersambung dengan judul dan komikus berbeda-beda, yang berkelanjutan sekitar tahun 1983 sampai 1996 hingga sekarang, namun dengan frekuensi yang semakin sedikit.

Tema cerita komik pada majalah Manglé sangat bervariasi seperti cerita rakyat, misteri, humor, fiksi ilmiah serta cerita dongeng tentang pelajaran nilai dan moral. Pada penelitian ini yang diambil adalah komik strip mengangkat sebuah cerita dongeng sebagai narasi ceritanya yaitu komik strip Mad Huri dan Si Bogel. Komik strip Mad Huri yang dibuat oleh [Budi Riyanto](#) yang terbit pada nomor edisi 1377 tanggal 19 November 1992 sampai dengan 1418 tanggal 26 Agustus 1993 sebanyak 40 edisi terbitan. Sedangkan Si Bogel yang dibuat oleh [Indra Nugraha](#) yang terbit pada nomor edisi 1423 tanggal 14 Oktober 1993 sampai dengan 1440 tanggal 10 Februari 1994 sebanyak 18 edisi terbitan. Pemilihan objek komik tersebut berdasarkan pada rumusan masalah yang memfokuskan pada komik yang mengangkat budaya Sunda. Sunda yang dimaksud di sini adalah orang atau sekelompok orang yang dibesarkan dalam lingkungan sosial budaya Sunda dan dalam kehidupannya menghayati serta menggunakan norma-norma dan nilai-nilai budaya Sunda [3]. Visualisasi budaya Sunda dalam komik terlihat dari teks yang menggunakan bahasa Sunda sebagai pengantarnya. Kemudian dari atribut dan properti tokoh-tokohnya, setting latar dan kondisi sosial yang digambarkan. Sehingga terdapat unsur-unsur khusus yang tidak terdapat pada komik Indonesia pada umumnya maupun komik asing.

Penelitian berfokus pada struktur komunikasi visual menggunakan bahasa rupa yaitu bagaimana Isi Wimba, Cara Wimba dan Tata Ungkapan yang dihubungkan dengan visualisasi budaya Sunda. Khususnya mengenai rupa yang representatif, bukan abstrak, ragam hias, dan sebagainya. Di dalam komik, bahasa rupa dapat memberikan arti kepada gambar agar dapat menyampaikan sebuah pesan serta membantu keterbacaan sebuah alur cerita. Pada bahasa rupa terdapat dua sistem penggambaran yaitu bahasa rupa tradisi dengan sistem penggambaran Ruang Waktu Datar (RWD) dan bahasa rupa barat dengan Naturalis Perspektif Momen opname (NPM). Masing-masing, baik NPM maupun RWD

memiliki tata bahasanya tersendiri. Di seluruh dunia terdapat kesamaan, seperti pada NPM dengan prinsip perspektifnya dan RWD dengan dimensi waktu yang bercerita, namun setiap etnik mempunyai variasi gayanya sendiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui ciri khas/ keunikan dari visualisasi, gaya penggambaran serta gaya bercerita melalui bahasa rupa yang memungkinkan menjadikan identitas pada komik strip Mad Huri dan Si Bogel dalam majalah Manglé.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif di sini sama halnya dengan penelitian seni karena berhubungan dengan pengalaman seni atau apresiatif dengan karya seni [4]. Metodologi analisis kualitatif utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis Bahasa Rupa yang dikemukakan oleh [Primadi Tabrani](#). Memfokuskan pada aspek bahasa khusus tentang rupa, khususnya aspek bercerita dalam studi perbandingan antara bahasa rupa prasejarah, primitif, anak, cerita Borobudur, wayang beber dengan bahasa rupa media rupa rungu dwimatra statis dan dinamis modern. Penelitian pada bahasa rupa tersebut difokuskan kepada bagaimana sebuah objek dapat menyampaikan pesan melalui Isi Wimba, Cara Wimba dan Tata Ungkapnya sehingga dapat bercerita. Dalam pelaksanaan nantinya akan dihubungkan dengan pendekatan budaya visual Sunda sebagai pemahaman dan pelengkap data dalam melakukan studi deskriptif.

Penelitian ini dimulai dengan mengoleksi data yang diperlukan sebagai objek kajian berupa fisik komik pada majalah Manglé. Kemudian dilakukan studi literatur dengan menggunakan data literatur seperti buku atau artikel yang mengenai komik, budaya Sunda dan metodologi terkait dengan penelitian.

Tahap analisis Bahasa Rupa sebagai berikut:

1. Proses analisis Isi Wimba
Analisis isi Wimba adalah mengidentifikasi gambar yang representatif seperti tokoh dan latar. Tokoh dapat diidentifikasi dari cara berpakaian, peralatan yang digunakan, gesturnya dan lain sebagainya. Sedang latar menentukan lokasi di mana tempat tersebut terjadi.
2. Proses analisis Cara Wimba dan Tata Ungkapan
Proses Pengolahan data pada kedua komik dilakukan dengan menganalisis Cara Wimba dan Tata Ungkapan. Analisis akan disusun pada sebuah tabel dengan teknik tabulasi data, dimaksud untuk menemukan adanya perbendaharaan bahasa rupa dalam komik tersebut. Seperti pula pada tata “bahasa”, walaupun suatu jenis tata bahasa tertentu jarang dipakai, ia tetap tercantum sebagai salah satu jenis tata bahasa [5].
 - 1) Cara Wimba yang dimaksud adalah:
 - Cara Wimba I: Ukuran pengambilan
 - Cara Wimba II: Sudut Pengambilan
 - Cara Wimba III: Skala
 - Cara Wimba IV: Cara Penggambaran
 - Cara Wimba V: Cara Dilihat
 - 2) Tata Ungkapan Dalam/ Luar yang dimaksud adalah::
 - Tata Ungkapan Dalam I: Menyatakan Ruang
 - Tata Ungkapan Dalam II: Menyatakan Gerak
 - Tata Ungkapan Dalam III: Menyatakan Waktu & Ruang
 - Tata Ungkapan Dalam IV: Menyatakan Penting

3) Teknik Penghubung:

- Teknik *cut*: cut langsung (*straight cut*) dan cut silang (*cross cut*)
- Teknik *dissolve*: Diss cepat (*Fast Dissolve*), diss sedang (*Normal Dissolve*), diss lambat (*Long Dissolve*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Komik Strip Mad Huri dan Si Bogel

Komik Strip Mad Huri dan Si Bogel adalah komik dengan teknis pengerjaan dengan manual (*handrawing*) menggunakan tinta dan terdapat teks cerita dengan tulisan tangan dengan huruf besar (*uppercase*). Komik Strip Mad Huri dicetak pada kertas koran karena berada dalam rubrik Manglé Alit. Sedangkan komik strip Si Bogel Komik di cetak dalam kertas *art papper* karena merupakan bagian dalam dari sampul majalah, yang biasanya diletakan di depan atau belakang majalah tersebut. Terdapat kop komik yang terletak di sebelah atas disertai dengan gambar tokoh utama dan judul komik menggunakan huruf besar kecil (*sentence case*) dengan tipografi vernakular yang kasual dan tidak terikat aturan pembuatan huruf. Bahasa yang digunakan dalam komik ini adalah bahasa Sunda *lemes* dan *ilahar* (umum, biasa) yaitu bahasa *loma/lancaran* pada pergaulan sehari-hari masyarakat Sunda. Kedua komik tersebut termasuk ke dalam cerita dongeng karena terdapat kalimat pembukaan yang bersifat klise, yang sama pada cerita-cerita dongeng pada umumnya namun dengan modifikasi komikusnya.

3.2 Analisis Bahasa Rupa

3.2.1 Analisis Isi Wimba Tokoh dan Latar

Hasil identifikasi Isi Wimba tokoh, pada kedua komik (Mad Huri dan Si Bogel), beberapa Isi Wimba tokoh dapat dibedakan dari ciri khas di antaranya: Pertama, cara berpakaian dan atribut yang digunakan. Terdapat penggambaran tokoh laki-laki dengan atribut ikat kepala "*iket*", menggunakan *bendo*, *peci*, menggunakan baju kurung, pangsi, baju jas bedahan dengan motif ataupun tidak dan bagian bawah menggunakan celana $\frac{3}{4}$ (*sontog*) atau mengenakan kain jarik (*dodot*). Sedangkan penggambaran tokoh wanita mengenakan kebaya, kain samping dan rambut yang disanggul atau digelung *jucung* serta mengenakan perhiasan atau polos. Kedua, postur wajah dan bentuk tubuh, postur wajah dan bentuk tubuh dan dapat dibedakan perkiraan jenis kelamin baik wanita dan pria mulai anak kecil sampai dengan tokoh paruh baya. Dari penggambaran ciri fisik di atas komikus mencoba merepresentasikan pengalaman visual dari budaya Sunda yang terlihat (langsung) ataupun dari dokumentasi foto. Hal ini terlihat penggambaran tipikal wajah orang Sunda yang digambarkan sedikit banyak mendekati dengan stereotip orang Sunda (secara umum) pada kenyataannya. Ketiga berdasarkan kedudukan, pakaian dan atribut jelas membagi tingkat strata sosial dengan sangat mencolok, yaitu adanya pemisahan antara kaum bangsawan yang disebut *menak*, menengah dan golongan rakyat bawah yang disebut *cacah* atau *somah*. Kedudukan tempat antara keduanya tidak dapat disejajarkan, terlihat dari posisi dan sikap duduk dan cara berdiri jika berhadapan antara berbeda golongan.

Pada analisis Isi Wimba Latar dalam kedua komik tersebut (Mad Huri dan Si Bogel), setiap latar yang dimunculkan beberapa di antaranya terdapat ciri khas dari budaya Sunda yaitu dengan keberadaan arsitektur berupa rumah atau tempat penyimpanan beras yang disebut *leuit*. Arsitektur Sunda bisa

terlihat dari material yang terbuat dari bahan alam seperti kayu *awi* serta *ijuk*, selain itu ciri khas bangunan rumah masyarakat Sunda tersebut adalah panggung, yaitu rumah berkolong Ciri khas lainnya yaitu bentuk atap (*suhunan*) yang bermacam-macam seperti *perahu kumureb* (perahu terbalik), *capit gunting* dan lain sebagainya. *Capit gunting* juga dipercaya masyarakat Sunda mengandung tenaga gaib dan untuk mencegah pengaruh negatif. Kemudian masih terdapatnya keberadaan pedati, *leuit* dan *lisung* menandakan pada masyarakat tersebut masih menjaga tradisi sebagai sistem teknologi pada budaya Sunda.

3.2.2 Analisis Cara Wimba

1) Analisis Cara Wimba I: Ukuran Pengambilan

Ukuran Pengambilan adalah suatu cara penggambaran untuk menentukan berapa banyak bagian tubuh manusia yang kelak muncul pada bidang. [Tabel 1](#) menunjukkan hasil analisis cara Wimba Ukuran Pengambilan pada kedua komik (Mad Huri dan Si Bogel).

Keseluruhan Ukuran Pengambilan cara modern (NPM) dan cara khas (RWD) digunakan dalam kedua komik. Namun tidak terdapat perbendaharaan Cara Wimba dengan huruf tegak bergaris yang bisa digunakan pada NPM maupun RWD Ukuran Pengambilan cara modern menangkap visual badan bagian bawah, bagian atas dan gerak tangan sehingga gestur dan memperlihatkan ekspresi (mimik) yang jelas pada tokoh-tokoh dalam komik yang merupakan bagian komunikasi. Dalam hal ini terdapat beberapa komunikasi gestur Sunda jika diperlihatkan keseluruhan Wimba ataupun hanya sebagian Wimba saja. Dalam hal ini adegan bukan hanya didramatisasi oleh wajah (mimik) yang merupakan kekuatan bahasa rupa barat, tetapi gestur berperan besar juga dalam mendramatisasi sebuah adegan seperti pada bahasa rupa tradisi. Ukuran Pengambilan Ada yang Diperbesar memberikan pesan bahwa Wimba penting dalam cerita tersebut, sebaliknya Ukuran Pengambilan Ada yang Diperkecil memberi pesan Wimba tersebut tidak terlalu dipentingkan, hal ini berhubungan dengan tingkatan sosial pada masyarakat Sunda terutama pada zaman kolonialisme, bahwa para golongan atas (*menak*) lebih besar kekuasaannya dari pada rakyat biasa (*somah*) (lihat [Gambar 1](#)).

Tabel 1 Analisis Cara Wimba I: Ukuran Pengambilan

No.	Cara Wimba I	Judul Komik Strip	
	Ukuran Pengambilan	Mad Huri	Si Bogel
1	<i>Extra Close Up</i>	✓	○
2	<i>Very Close Up</i>	✓	○
3	<i>Big Close Up</i>	✓	○
4	<i>Close Up</i>	✓	✓
5	<i>Medium Close Up</i>	✓	✓
6	<i>Midshot</i>	✓	✓
7	<i>Medium Shot</i>	✓	✓
8	<i>Medium Long Shot</i>	✓	✓
9	<i>Long Shot</i>	✓	✓
10	<i>Very Long Shot</i>	✓	✓
11	<i>Extra Long Shot</i>	✓	✓
12	<i>Ada yang Diperbesar</i>	○	✓
13	<i>Ada yang Diperkecil</i>	○	✓
14	<i>Dari Kepala Kaki</i>	✓	✓

Huruf tegak = NPM	11	8
Huruf tegak Bergaris NPM + RWD	(tidak ada)	(tidak ada)
Huruf miring = RWD	1	3



Gambar 1 Ukuran Pengambilan “Ada yang Diperbesar” dan “Ada yang diperkecil” komik strip Si Bogel [6]

2) Analisis Cara Wimba II: Sudut Pengambilan

Sudut Pengambilan yang digunakan dalam kedua komik terdapat gabungan dari bahasa rupa dengan cara khas (RWD) dan bahasa rupa barat dengan cara modern (NPM). Sudut Pengambilan modern yang digunakan adalah Sudut Bawah dan Sudut Atas, selain memperlihatkan dimensi ruang lebih rendah dan tinggi Wimba yang diambil dengan sudut Bawah dan atas dapat memberi kesan untuk ‘mengagungkan’ dan membuat seseorang lebih rendah atau tidak berdaya. Sudut Pengambilan “Sudut Wajar” sangat sering dimunculkan dalam komik ini. Sifatnya yang netral berfungsi untuk menjaga irama cerita. Penggunaan Sudut Wajar juga memungkinkan dilakukan agar jarak antar Wimba jelas tertangkap. Penggunaan Sudut Wajar dapat digunakan terutama untuk mengkomunikasikan perbedaan tinggi dan status, jarak dan hubungan antar Wimba. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa dalam budaya Sunda terutama pada zaman kolonial terdapat perbedaan tingkat sosial, selain itu penghormatan kepada orang tua atau dengan orang yang usia lebih tua di dalamnya terdapat adab kesopanan dalam berkomunikasi terutama tatapan/ pandangan mata yang menjadi bagian dari budaya ini (lihat Gambar 2).



Gambar 2 “Sudut wajar” komik strip Mad Huri dan Si Bogel [7] [6]

3) Analisis Cara Wimba IV: Penggambaran

Perspektif yang digambarkan di sini bukan menggunakan satu atau dua titik hilang seperti pada perspektif barat tetapi lebih pada pendekatan grafis yang mampu menampilkan kedalaman, yaitu sebuah objek dapat menimpa objek yang lebih jauh, atau objek yang lebih dekat digambarkan tampak besar. Semua Wimba pada kedua komik penggambarannya adalah naturalis yang disederhanakan dalam bahasa rupa disebut dengan istilah Stilasi. Penggambaran Siluet sering mengangkat gambar tampak khas dari sebuah bangunan rumah (*imah*) Sunda. Dalam kedua komik menggunakan berbagai cara penggambaran, selain untuk penggambaran Isi Wimba tokoh juga digunakan untuk Isi Wimba latar tempat/Setting outdoor dan indoor yang digambarkan. Penggunaan cara penggambaran dengan proporsi manusia membuat isi Wimba tokoh terkesan sebagai representatif dari budaya Sunda pada kenyataannya.

3.2.3 Analisis Tata Ungkapan

1) Analisis Tata Ungkapan Dalam II: Menyatakan Gerak

Menyatakan Gerak pada Tata Ungkapan Dalam merupakan suatu cara untuk menggambarkan objek atau bagian dari objek tersebut yang bergerak, hingga pada gambar terdapat kesan gerak dari Wimba pada objek tersebut. [Tabel 2](#) menunjukkan hasil analisis Tata Ungkapan Dalam II Menyatakan Gerak.

Tabel 2 Analisis Tata Ungkapan Dalam II: Menyatakan Gerak

No.	Tata Ungkapan Dalam II	Judul Komik Strip	
	Menyatakan Gerak	Mad Huri	Si Bogel
1	Latar Belakang Kabur	○	○
2	Yang Bergerak Kabur	○	○
3	Distorsi	○	○
4	<u>Garis-garis Ekspresif</u>	✓	○
5	<u>Garis-garis Tambahan</u>	✓	○
6	<u>Bentuk Dinamis</u>	✓	✓
7	<u>Imaji Jamak</u>	○	○
8	<i>Ciri gerak</i>	✓	○
Huruf Tegak = NPM		1	○
Huruf Tegak Bergaris NPM + RWD		3	1
Huruf Miring = RWD		1	○

Pada Bentuk Dinamis, selain gestur umum sebagai pose hubungan dasar antara aksi fisik dan pesan, terdapat sikap tubuh atau gestur khas Sunda, hal itu karena dalam budaya Sunda terdapat adab tata krama yang menjadi norma seperti sikap hormat, sikap berdiri dan duduk, gestur tangan dan lain sebagainya. Gambar di atas memperlihatkan beberapa gestur yang khas dalam budaya Sunda, seperti sikap duduk sila *tutung*, cara duduk untuk laki-laki sikap dan *emok*, cara duduk untuk wanita Selain itu juga memperlihatkan sikap hormat dalam posisi berdiri dan menunjuk sesuatu mengarah ke tempat yang dituju (menggunakan ibu jari), biasanya sikap seperti itu pada saat berhadapan dengan yang lebih tua atau yang memiliki kedudukan lebih tinggi. Namun sebenarnya di sini memperlihatkan

bagaimana dalam budaya Sunda dari setiap atribut yang digunakan memiliki kesesuaian dengan gesturnya.

Terdapat penggambaran khas dari budaya Sunda pada zaman kolonial yaitu dari sikap tubuh atau gestur yang merupakan sebuah adab tata krama yang menjadi norma pada saat itu. Sikap gestur di bawah memperlihatkan tata krama ketika bertamu kepada *menak*, Sikap salam diperlihatkan dengan gestur berdiri dan sedikit membungkuk dengan mengucapkan salam “*sampurasun*”, kemudian jika ingin menunjukkan sesuatu menggunakan ibu jari sebagai tanda adab kesopanan. Selain itu, status seseorang tampaknya mempengaruhi postur tubuhnya ketika sedang berkomunikasi. Orang yang berstatus tinggi umumnya mengatur tubuhnya lebih leluasa dari pada orang yang berstatus rendah (lihat [Gambar 3](#)).

2) Analisis Tata Ungkapan Luar II: Menyatakan Gerak

Menyatakan Gerak pada Tata Ungkapan Luar yaitu suatu cara untuk menghubungkan gambar yang satu dengan yang lainnya sehingga sebagai suatu rangkaian gambar yang memberikan kesan gerak dari Wimba objek atau Wimba bagian objek yang bergerak. [Tabel 3](#) menunjukkan hasil analisis Tata Ungkapan Luar II Menyatakan Gerak.



Gambar 3 Gestur budaya Sunda dalam komik strip Mad Huri dan Si Bogel [6] [7]

Komik Mad Huri dan Si Bogel termasuk komik (modern) yang mempunyai teknik penyuntingan gambar seperti sebuah film dengan rangkaian shot NPM dengan segala teknik yang ada di dalamnya (seperti gerak kamera *pan*, *tilt*, *zoom*), terdapat peralihan terhadap gerak objek ataupun gerak kamera. Alih Gerak Kamera digunakan sehingga pemirsa melihat ruang dari ruang/ dimensi yang dari sudut pandang yang berbeda. Hal ini salah satu cara untuk mengenalkan tokoh dari berbagai arah. Kemudian untuk menciptakan gerak yang dinamis terdapat Alih Objek bergerak. Yaitu menangkap gerakan dari objek yang bergerak dari satu panel ke panel berikutnya, sehingga pemirsa dapat menangkap gerakan aksi ke aksi tokoh yang ditampilkan dalam suatu rangkaian gambar. Penggunaan

Alih Objek Kamera pada kedua komik menangkap fokus tokoh yang berbeda yang biasanya terdapat rangkaian percakapan/ dialog dalam cerita yang melibatkan dua orang, hal yang sama dengan alih gerak kamera yaitu untuk menciptakan gerak yang dinamis.

Tabel 3 Analisis Tata Ungkapan Luar II: Menyatakan Gerak

No.	Tata Ungkapan Luar II	Judul Komik Strip	
	Menyatakan Gerak	Mad Huri	Si Bogel
1	Alih Objek Bergerak	✓	✓
2	Alih Objek Kamera	✓	✓
3	Alih Gerak Kamera	✓	✓
4	Alih Slow Motion	Tidak digunakan	Tidak digunakan
5	Alih Periodik Motion	○	○
6	Alih Fast Motion	Tidak digunakan	Tidak digunakan
7	Alih Stop motion	Tidak digunakan	Tidak digunakan
8	Alih Freeze	Tidak digunakan	Tidak digunakan
9	<i>Alih Dismix</i>	○	○

3) Analisis Tata Ungkapan Luar IV: Menyatakan Penting

TU Luar Menyatakan Penting adalah suatu cara dalam mengubah susunan Wimba dari peralihan gambar hingga dalam memirsa rangkaian gambar tersebut terasa Wimba-Wimba mana yang dianggap penting. Dalam rangkaian komik dengan rangkaian gambar tunggal. Tokoh utama biasanya mempunyai frekuensi kemunculan paling tinggi. Tetapi setelah di analisis, seperti pada komik strip Mad Huri, ternyata bukan tokoh Mad Huri yang digambarkan paling banyak meskipun banyak diceritakan dari balon naratif tokoh-tokoh yang lain, begitu pun dengan komik strip Si Bogel yang ternyata peran Si Bogel sebagai protagonis tidak terlalu banyak, meskipun Si Bogel sebagai tokoh protagonis memang selalu menjadi obrolan dari setiap tokoh-tokoh yang lain. Hal ini memperlihatkan bahwa dalam komik strip Mad Huri dan Si Bogel. Kehadiran tokoh utama memerlukan kehadiran tokoh lain (pembantu) untuk menyelesaikan suatu masalah. Kemudian dalam penceritaan komik tersebut fokus utama terletak pada penyampaian inti pesan kepada Wimba tokoh yang dijadikan “model” dalam cerita. Hal ini memungkinkan cara bercerita tradisi dan dongeng yang fokus kepada pelajaran (moral). Berdasarkan Frekuensi kemunculan tertinggi tokoh utama dibandingkan tokoh pembantu. Hal ini mengingatkan tokoh-tokoh Punakawan dalam cerita wayang versi Jawa atau Sunda, yang kemunculannya berperan penting dalam cerita, Selain sebagai penghibur dan penasihat, adakalanya mereka juga bertindak sebagai penolong dan penasihat majikan mereka di kala menderita kesulitan.

4) Analisis Teknik Penghubung

Dari kedua komik yang dianalisis, terdapat dua teknik penghubung (*Cut* dan *Dissolve*) digunakan yaitu *Straight cut*, *Cross cut*, *Fast Dissolve* dan *Normal Dissolve* dan tidak ditemukan *Long Dissolve* dan *Dismix*. Teknik penghubung tersebut membantu peralihan Tata Ungkapan Luar dalam komik

yaitu Menyatakan Ruang, Menyatakan Gerak, Menyatakan Waktu & Ruang serta menyatakan Penting.

Pada analisis bahasa rupa dengan menghubungkannya dengan narasi teksnya diketahui kedua komik terdapat hubungan antar gambar dan teks yang lebih dominan dengan hubungan gambar-spesifik dan *Interdependent* (saling bergantung). Gambar spesifik yaitu gambar dapat berdiri sendiri untuk menjelaskan pesan/ informasi, sedangkan teks hanya sebagai pelengkap gambar. Hubungan yang kedua yaitu *Interdependent* yaitu gambar dan kata/ teks bekerja sama untuk melukiskan gagasan yang tidak dapat dijelaskan oleh gambar ataupun teks. Seperti tokoh-tokoh yang sedang bercakap/ berdialog dan juga seperti halnya pada gestur Sunda yang tidak dapat mungkin dijelaskan oleh teks. Misalnya pada sikap hormat orang Sunda akan sedikit membungkukkan badannya seraya mengucapkan “Sampurasun”. Jadi pada dasarnya suatu kelompok yang mempunyai bahasa verbal yang khas seperti bahasa Sunda dilengkapi juga dengan bahasa non verbalnya (gestur).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Isi Wimba pada kedua komik Mad Huri dan Si Bogel) Setiap penggambaran karakter tokoh dibedakan berdasarkan ciri karakteristik seperti pakaian dan atribut “kesundaannya”, wajah (*facial*) dan bentuk tubuh serta kedudukan berdasarkan golongannya. Pada identifikasi Wimba tokoh dan latar terlihat bahwa setiap penggambaran baik karakter dan latar mempunyai kesesuaian dengan budaya Sunda yang digambarkan dari dokumentasi foto dari zaman kolonial Belanda sekitar tahun 1900-an sampai dengan masa kini. Pada latar tempat yang digambarkan banyak menangkap lingkungan alam Sunda yang terdapat di daerah Jawa Barat pada umumnya. Kemudian terdapat arsitektur rumah yang khas seperti rumah panggung yang atapnya/*suhunannya* berbentuk *perahu kumureb* dan terdapat *capit gunting*/ tanduk sebagai simbol kepercayaan masyarakat Sunda. Juga terdapat alat seperti lesung (Sunda=*lisung*) dan *Leuit* (tempat menyimpan beras) menandakan pada masyarakat tersebut masih menjaga tradisi sebagai sistem teknologi pada budaya Sunda. Penggambaran-penggambaran komik Sunda tersebut diciptakan dengan inspirasi dari penggambaran Sunda sesuai dengan pemikiran kolektif masyarakat Jawa Barat/ sedikit banyak mendekati dengan stereotip orang Sunda pada kenyataannya

Penggambaran komik tersebut fokus pada aspek bercerita dibandingkan aspek estetika dan keseimbangan. Berdasarkan Cara Wimba dan Tata Ungkapan pada komik strip Mad Huri dan Si Bogel, beberapa bagian tertentu menjadikan komik tersebut mempunyai ciri khas budaya Sunda yang kuat. Beberapa ukuran pengambilan fokus pada wajah tokoh dan keseluruhan tubuh untuk memperlihatkan ekspresi wajah dan gesturnya untuk mendramatisasi cerita. Kemudian penggunaan Sudut Pengambilan selain memperlihatkan dimensi ruang juga dapat mengkomunikasikan sesuatu seperti kedudukan untuk memberikan kesan mengagungkan atau merendahkan. Selain itu terdapat Sudut Wajar yang memungkinkan dilakukan agar jarak antar Wimba jelas tertangkap, terutama pada pandangan/ tatapan mata antar Wimba berdasarkan adab kesopanan dalam berkomunikasi terutama dalam tingkatan sosial dan juga penghormatan kepada orang tua atau dengan orang yang usia lebih tua memang menjadi bagian dari budaya Sunda tersebut.

Penggambaran naturalis yang disederhanakan (stilasi) meskipun dengan intensitas tingkat penyederhanaan yang berbeda sehingga ciri khas paling umum dapat dikenali dari wajahnya, sehingga memungkinkan komikus di sini ingin menangkap realitas budaya Sunda pada kenyataannya, penggambaran tersebut berdasarkan inspirasi dari bahasa rupa barat yang umumnya dapat dikenali dari wajah dan mimik tokoh-tokohnya. Berdasarkan Tata ungkap Dalam, panel komik gambar/ Wimba disusun agar pembaca memahami setiap adegan dalam komik. Hubungan gambar dengan teks menjadi hubungan gambar spesifik dan juga *Interdependent* (Saling bergantung). Sebuah gambar

dengan bahasa rupanya memiliki peranan yang besar karena kita bisa menebak cerita dari sebuah rangkaian gambar dalam komik tersebut. Karena jika hanya melalui teks saja, budaya visual Sunda tidak akan tergambar dengan jelas.

Dalam Tata Ungkapan Dalam dapat menyatakan ruang, gerak, waktu & ruang serta penting. Namun dalam Wimba tokoh sering menangkap bentuk dinamis sebagai bagian dari Tata Ungkapan Dalam menyatakan gerak yang memperlihatkan gerakan Wimba tokoh-tokonya sehingga komik sebagai rangkaian gambar tidak terlalu dianggap gambar yang statis. Bentuk dinamis menangkap gestur khas tersebut terlihat dalam tata krama Sunda seperti *emok*, sila *tutug*, sikap tangan dan hormat. Di sini memperlihatkan bagaimana dalam budaya Sunda dari setiap atribut yang digunakan memiliki kesesuaian dengan gesturnya.

Pada komik tersebut semua peralihan dapat sekaligus menyatakan ruang, gerak, penting waktu & ruang serta penting. Namun penggunaan peralihan gerak sangat dominan diperlihatkan. Baik objek bergerak ataupun gerak kamera ini memungkinkan komikus mendapat pengaruh oleh seni rupa televisi dan film. Juga terdapat peralihan Menyatakan Penting ditampilkan pada tokoh utama berdasarkan jumlah frekuensi kemunculan selain penggambaran tokoh dalam komik, juga berdasarkan dari teks dialog memungkinkan komikus dipengaruhi oleh budayanya yaitu cara bertutur bercerita tradisi.

Sejarah perkembangan komik Indonesia terutama pada zaman tradisi mempunyai sistem penggambaran yang khas dalam menyajikan rangkaian gambar dalam penceritaan. Namun realitas sekarang bahwa produk budaya rupa barat sudah melanda dunia. Perkembangan industri film, televisi dan fotografi memang mempunyai pengaruh yang besar dalam sistem berkomunikasi lewat visual. Pada televisi, film dan foto semua *stock shoot* adalah NPM yang diambil dari sejumlah kamera di berbagai tempat. Berawal dari teknologi pita (film), kemudian dalam perkembangan selanjutnya, semua ditransfer dan diolah menggunakan teknologi "*digital*". Oleh karena itu teknik peralihan seperti *insert*, *dissolve*, *cut* dan lain sebagainya adalah bagian dari bahasa rupa. Karena ada beberapa ruang, beberapa waktu di suatu layar (RWD). Dengan kata lain, shoot NPM memerlukan bahasa rupa (RWD) untuk dapat bercerita. Teknologi Digital dapat menghasilkan spesial efek yang menyebabkan berbagai bidang dan *layers* berada di satu layar. Sehingga semua gambar film dan televisi sedikit banyak gabungan dari NPM & RWD (bisa dikenali = NPM dan bisa bercerita = RWD). Sebuah komik, khususnya komik modern, yang merupakan gambar berurutan sama halnya dengan film dan televisi yang merupakan gambar berurutan sedikit banyaknya terpengaruh pada teknologi digital editing ini, sehingga mempengaruhi sistem penggambaran dalam komik strip Sunda tersebut. Rangkaian *shot* NPM diibaratkan seperti potongan-potongan momen dalam film, dengan kata lain setiap panel seperti *view finder* sebuah kamera. Namun Jika hanya terdapat satu adegan dalam panel komik yang diambil dengan sistem NPM, memerlukan bahasa rupa dari sistem RWD terutama dalam teknik Tata Ungkapan Luarnya hingga ia bercerita.

Hal ini memungkinkan seorang komikus fokus kepada proses penceritaan yaitu lebih mengungkapkan bagaimana penggambaran Sunda agar lebih baik dan tepat ditangkap oleh pembacanya. Sehingga di dalam komik tersebut pemanfaatan sistem penggambaran NPM (Naturalis Perspektif Momenopname) sebagai ilmu yang datang dari barat cenderung tidak terlalu mendominasi daripada RWD (Ruang Waktu Datar) yang justru keduanya sebagai bagian dalam konstruksi visual pada komik tersebut. Dari penjelasan di atas terdapat adanya hubungan bahasa rupa dengan visualisasi budaya Sunda. Bahasa rupa di sini meskipun dengan tidak semua memberikan pesan budaya Sunda, tapi paling tidak mewakili identitas kesundaan di dalamnya.

Untuk pengembangan lebih lanjut penulis memberikan saran untuk dalam pengembangan komik lokal (Sunda, Jawa maupun Indonesia), yaitu: Pertama, Isi Wimba yang nantinya menjadi acuan

dalam penggambaran suatu budaya, sebaiknya dikaji lebih dahulu atau mengumpulkan sebanyak-banyak agar komik yang dihasilkan tidak asal-asalan dan lebih berkualitas serta “berciri khas”. Selain itu, kita ikut dalam pelestarian budaya tersebut agar tidak punah ditelan zaman. Kedua, Cara Wimba untuk Ukuran pengambilan yang longgar dari medium *close up* sampai *medium long shot* atau kepala sampai kaki dapat memperlihatkan gestur khas yang merupakan bagian dari komunikasi. Kemudian penggambaran stilasi dengan tingkat penyederhanaan tertentu sehingga mampu menangkap ciri khas setiap tokoh atau latar yang ditampilkan. Ketiga, Tata Ungkapan Dalam di sini memperlihatkan naturalis stilasi agar komik fokus pada penceritaan, selain itu Bentuk Dinamis pada tokoh tokohnya memberikan gambar yang spesifik dan memberi kekuatan selain bahasa (teks/ naratif). Keempat, Tata Ungkapan Luar dan Teknik Penghubung di sini memegang peranan penting, karena komik merupakan rangkaian gambar tentunya Tata Ungkapan Luar menjadi ciri khas komik yang terdiri dari rangkaian panel tunggal. Dalam penelitian, meskipun tidak ditemukan cara khas seperti alih *dismix*, kemungkinan alih *dismix* bisa digunakan untuk pengembangan komik lokal modern selanjutnya. Jika dikembangkan komik Indonesia dengan bahasa rupa yang mempunyai identitas saya yakin, meskipun serbuan komik asing datang, kita tidak akan tenggelam dalam persaingan komik dunia.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyusun penelitian ini yang berjudul “Wimba dan Tata Ungkapan Komik Strip Sunda Mad Huri dan Si Bogel pada Majalah Mangle”. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Primadi Tabrani yang telah berkenan meluangkan waktu, tenaga dan pikiran guna mengarahkan penulis dalam penyelesaian laporan ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Eisner, Comics and Sequential art, New York: W.W Norton & Company, Inc, 2008.
- [2] T. Masdiono, 14 Jurus Membuat Komik, Jakarta: Creativ Media, 2014.
- [3] E. S. Ekadjati, Kebudayaan Sunda: Suatu Pendekatan Sejarah jilid 1, Jakarta: PT Dunia Pustaka Jaya, 2009.
- [4] T. R. Rohidi, Metodologi Penelitian Seni, Semarang: Cipta Prima Nusantara Semarang, 2011.
- [5] T. Primadi, Bahasa Rupa, Bandung: Kelir, 2012.
- [6] I. Nugraha, Si Bogel, Bandung: PT. Mangle Panglipur, edisi 1423-1440 14 Oktober 1993-10 Februari 1994 .
- [7] B. R. Karung, Mad Huri, Bandung: PT. Mangle Panglipur, edisi 1377-1418 19 November 1992- 26 Agustus 1993.
- [8] I. Maharsi, Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas, Yogyakarta: KATA BUKU, 2010.