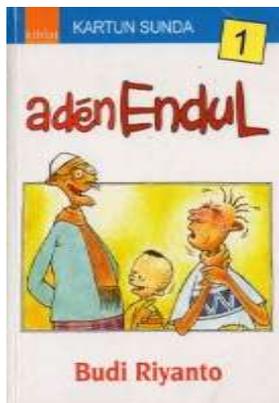


Keserupaan Hidup Orang Sunda dalam Komik Aden Endul

Kankan Kasmana

Program Studi Magister Desain Universitas Komputer Indonesia Kota Bandung
kankan.kasmana@email.unikom.ac.id



Diterima:
8 Oktober 2020
Direvisi:

Disetujui:
30 Oktober 2020

Aden Endul merupakan komik strip yang hadir di Jawa Barat Indonesia mulai tahun 1986. Dengan genre komedi, komik mengangkat tema tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Sunda (suku yang mendiami Jawa Barat). Tulisan ini membahas tentang komik Aden Endul, sebagai sastra gambar berupaya menemukan aspek budaya Sunda dalam narasi dan visual, melalui analisis struktural. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik merepresentasikan aspek budaya Sunda dalam bentuk penggunaan bahasa Sunda yang menunjukkan ajaran silih asah, silih asih dan silih asuh, aspek religi; sinkretisme ajaran Sunda dan Islam, pandangan kehidupan masyarakat tradisional yang dekat dengan alam. Susunan komposisi komik beserta unsur-unsurnya menunjukkan pengetahuan komikus sebagai orang Sunda yang memiliki aspek visualitas yang menghadirkan pengalaman hidup dan kehidupan komik. Humor dimaksudkan sebagai autokritikal bagi komikus dan juga pembacanya.

Kata Kunci: Budaya; Jawa Barat; Jawa Barat; Sunda..

PENDAHULUAN

Keberadaan komik strip Sunda mewarnai perkembangan sejarah komik di Jawa Barat pada khususnya, dan komik Indonesia pada umumnya. Sayangnya eksistensi komik Sunda tidak pernah diulas dalam sejarah komik Indonesia secara khusus. Hal ini disebabkan oleh fluktuasi oplah media cetak pers Sunda sebagai tempat bernaungnya komik Sunda semakin hari semakin berkurang. Dalam sebuah penelitian disebutkan pers Sunda (khususnya media cetak) yang masih bertahan hingga saat ini hanyalah Mangle, Sunda Midang, dan Galura, selebihnya tidak terbit dan ada pula yang terbit namun periode terbit yang tidak menentu (Suryana, 2014)

Aden Endul menjadi komik strip yang diterbitkan berkala setiap 1 minggu di Jawa Barat di dalam majalah sastra dan budaya Sunda, Mangle. Dengan genre komedi, komik ini mengangkat sketsa kehidupan masyarakat Sunda. Menghadirkan tokoh utama Aden Endul, karakter pemuda Sunda yang lugu berinteraksi dengan tokoh lain. Sikap, tingkah laku serta caranya menangani masalah menjadi bahan tertawaan dalam komik. Tiap terbitan diatur dalam 1-3 bingkai, berisi adegan yang dilengkapi dialog sederhana. Komik strip ini sudah hadir lebih dari 30 tahun di majalah Mangle, karya salah satu komikus ternama di Jawa Barat Budi Riyanto Karung. Menurut Sutisna komik ini menjadi salah satu rubrik yang cukup populer dan ditunggu-tunggu kehadirannya oleh para pembaca sehingga menjadi ikon majalah Mangle. (Karung, 2014, h. 6). Komik Aden Endul saat ini masih terbit di Mangle namun merupakan repetisi dari komik edisi-edisi sebelumnya.

Pada tahun 2014 penerbit Kiblat Buku Utama meluncurkan buku komik berjudul Kartun Sunda Aden Endul. Berisi kumpulan komik strip Aden Endul dari majalah Mangle dari tahun 1986 sampai 2014. Disebutkan bahwa komik ini telah terbit lebih dari 1000 edisi, namun karena keterbatasan teknis dan dokumentasi, maka hanya sebagian saja yang muncul dalam buku. Pada pengantar komik disebutkan bahwa Aden Endul merupakan bukti cinta dan kasih Budi Riyanto Karung pada media berbahasa Sunda (Sutisna dalam Karung, 2014, h. 6). Dalam sebuah wawancara Budi menyebutkan bahwa proses pengerjaan ilustrasi untuk majalah Mangle dalam hal ini termasuk Aden Endul, melibatkan pengalaman perjalanan yang dilakukan di berbagai daerah di Jawa Barat. Perjalanan dilakukan dengan berjalan kaki, mulai dari Pangalengan, Ciamis, dan Garut, untuk menemukan berbagai fenomena yang dianggapnya sebagai presentasi kehidupan dan budaya masyarakat Sunda pada masanya.

(Karung, 2015). Dalam wacana lain Budi menyebutkan bahwa karyanya merupakan wasana baginya yang bangga dengan kesundaannya, sebuah spirit yang memotivasinya untuk menghadirkan cita rasa Sunda dalam komiknya.

Artikel akan membahas mengenai representasi budaya Sunda yang muncul dalam komik, mencari keserupaan hidup (*lifelikeness*) kehidupan orang Sunda yang mewujud dalam komik. Struktur komik dipetakan secara deskriptif untuk mencari aspek-aspek budaya Sunda yang menjadi ciri khas komik strip Sunda Aden Endul. Penelitian komik Sunda digagas penulis tahun 2014, objek yang diteliti adalah komik strip Sunda bergenre horor, berjudul Opat Madhab Setan yang diciptakan oleh komikus yang sama. (lihat Kasmana, 2014. h.69-88). Penelitian ini menambah pembendaharaan penelitian genre lain dari komik Sunda, dan berupaya menangkap ke-Sundaan dalam kesederhanaan seni sekuensial.

METODE

Dengan menggunakan analisis struktural, komik ditempatkan sebagai karya sastra visual (Sedyawati dalam Bonnef, 1976, h.ix). Sebagaimana karya sastra komik mengandung unsur sastra sebagai pembangunnya, demikian pula unsur visual yang membuatnya dikenal dengan komik. Eisner menyebut komik sebagai seni sekuensial, dan aspek sekuensial inilah yang menyebabkan komik sebagai gambar tautan yang memiliki plot, cerita, karakter, latar belakang, sudut pandang, lazimnya karya sastra. McCloud (2013, h.37) menjelaskan ada lima cara mengkomunikasikan komik, melalui pemilihan momen, bingkai, gambar, kata, dan alur. Dalam penelitian ini hanya pemilihan gambar, dan kata-kata yang digunakan untuk mencari representasi dari unsur budaya Sunda. Secara umum unsur budaya dibedakan menjadi dua jenis, budaya nonmateri; meliputi nilai-nilai, kepercayaan, simbol, dan bahasa dan budaya material, termasuk semua benda fisik masyarakat (Anonim, 2010). Kuntjaraningrat (2010, h.286) mengklasifikasikan budaya ke dalam 7 unsur yang dianggap sebagai unsur universal, artinya dapat ditemukan di semua budaya di dunia; yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi kemasyarakatan, sistem dan teknologi peralatan hidup, sistem mata pencaharian, sistem agama dan kesenian. Dalam artikel ini, setiap 7 unsur budaya akan dideskripsikan berdasarkan temuan adegan dan kata-kata yang ada pada bingkai komik.

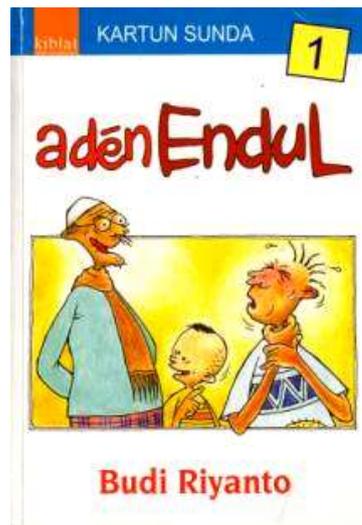
HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kebudayaan Sunda

Secara geografis kata Sunda mengacu pada suatu daerah, menurut RW van Bemmelen (dalam Ekadjati, 1995, h.1) Sunda adalah istilah yang digunakan untuk menamai dataran di bagian barat laut wilayah India Timur, sedangkan dataran tenggara diberi nama Sahul. dari dataran Sunda, dikelilingi oleh sistem pegunungan Sunda) dengan panjang kurang lebih 700 km. Sedangkan dataran Sunda (sistem sirkum-Sunda) terdiri dari 2 bagian utama; yaitu Filipina bagian utara dan pulau-pulau karang di sepanjang Samudera Pasifik. Bagian barat dan selatan membentang dari timur ke barat dari selatan Maluku hingga lembah Brahmaputra di Asam (India). Namun dalam perkembangannya secara geografis istilah Sunda diidentikkan dengan sebuah wilayah di Indonesia yaitu Jawa Barat, tempat berkembangnya budaya Sunda.

Menurut Dienaputra (2010), budaya Sunda merupakan salah satu budaya etnis di Indonesia yang sudah cukup tua bahkan jika dibandingkan dengan budaya Jawa khususnya dalam budaya tulisan. Budaya Sunda mengacu pada semua karya ciptaan, dan segala sesuatu yang diekspresikan, dimanifestasikan, dilakukan oleh orang Sunda, dan bentuknya dapat dilihat dari artefak yang ditinggalkannya. Menurut Sumardjo (2003, h.319), karakter orang Sunda sangat ramah, lemah lembut, kekeluargaan dalam, defensif, tidak agresif, dan dalam relativitasnya orang Sunda menyukai kesucian, kebersihan, keteraturan, dan kualitas spiritual. Dengan karakter tersebut maka masyarakat Sunda memiliki agama, kepercayaan, tata cara penyelenggaraan organisasi dan tatanan sosial serta pemerintahan. Lambat laun tidak ada lagi karakter dan karakter budaya yang mulai mengalami pergeseran pada abad ke-16 ketika Kerajaan Sunda runtuh, masyarakat Sunda tidak lagi memiliki pusat adidaya budaya dan agama di seluruh wilayah Sunda. Namun dengan runtuhnya pusat budaya tersebut juga mempengaruhi pergerakan budaya Sunda (Moriyama, 2003, h.2). Seiring dengan perpindahan pusat budaya ke kabupaten, masyarakat Sunda tetap mengembangkan dan menyebarkan budaya, tradisi, dan pengetahuan. Moriyama (2003: h.2), menjelaskan bahwa pengetahuan dan tradisi tersebut tidak terdapat pada komunitas budaya lain di Indonesia. Semua karakteristik geografis, psikografis di atas sangat mempengaruhi berbagai aspek budaya, termasuk dalam produk budayanya seperti halnya pada komik.

3.2 Komik Sunda Aden Endul



Gambar 1. Sampul Komik Aden Endul
Sumber: Karung (2014)

Istilah komik Sunda diartikan sebagai rangkaian karya seni / gambar berurutan yang memiliki aspek sekuensial seperti halnya komik di barat (Eisner, 2008, h. 23), yang mengandung unsur-unsur yang membuatnya dikenal sebagai komik, hadir /diterbitkan/dipasarkan di Jawa Barat dan Banten (tempat tinggal mayoritas orang Sunda), menggunakan bahasa Sunda sebagai protokolnya (pada semua/sebagian besar elemen komik). Biasanya dibuat oleh komikus dari Sunda (Jawa Barat dan Banten), dengan cerita tentang Sunda dengan berbagai judul, tema, alur cerita dan latar budaya Sunda, dan ditujukan untuk penonton berbahasa Sunda, pada umumnya orang Sunda. Bentuknya bisa komik, atau komik strip di pers / media berbahasa Sunda. Di Indonesia, komik Sunda biasanya berafiliasi dengan pers Sunda sebagai wahana dimuatnya komik, sehingga kebanyakan komik Sunda berjenis strip.

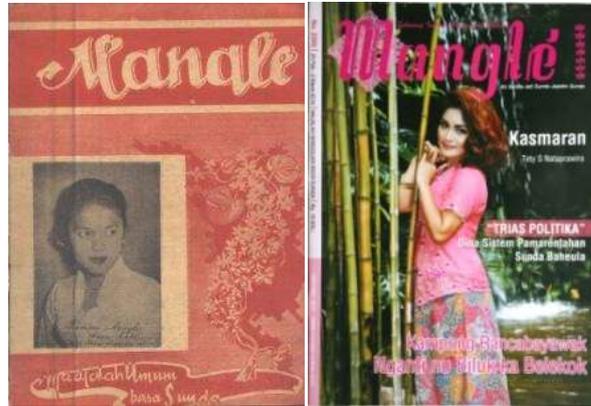
Belum diketahui secara jelas kapan komik strip sunda hadir, sebelum tahun 1945 (tahun proklamasi kemerdekaan Indonesia) tidak pernah ditemukan komik sunda dalam format / bentuk apapun. (Suadi dalam Kasmana, 2015)

Komik strip Aden Endul muncul pada tahun 1986, di Mangle (lihat gambar 1). Dalam majalah ini, Aden Endul mengisi rubrik Barakatak, rubrik yang banyak digemari, karena menampilkan humor dan guyonan khas Sunda yang dikemas secara singkat dalam bentuk cerita singkat, komik dan juga karikatur. Dulunya bagian ini dibagi menjadi beberapa

Keserupaan Hidup Orang Sunda dalam Komik Aden Endul.

Kankan Kasmana

segmen antara lain: Hahaha, Pangalaman Para Mitra, dan Carita Lucu termasuk komik Aden Endul, dalam 2 hingga 3 strip, mengisi 1/3 halaman majalah A4 (210 mm x 290 mm)



Gambar 2: Sampul Majalah Mangle 1957 and 2016
Sumber: Dokumentasi mangle (2016)

Komikusnya Budi Riyanto Karung, ilustrator senior di majalah Mangle. Lahir di Bandung, 4 Juni 1954, dari keluarga sederhana. Putra ke empat dari sepuluh bersaudara ini tumbuh dan berkembang dalam lingkungan keluarga dengan latar belakang budaya Sunda. Menyukai ilustrasi sejak kecil, dan menyukai komik wayang karya RA Kosasih (maestro komik wayang Indonesia). Nama Karung merupakan singkatan dari kartunis (kartunis) Bandung, sebuah kelompok yang dibentuk oleh dosen dan mahasiswa IKIP Bandung (sekarang Universitas Pendidikan Indonesia), pada pertengahan Januari 1985. Nama Karung merupakan ciri khas seorang Budi Riyanto. dan ilustrasinya. Selain ilustrator Budi juga suka membuat puisi, cerpen, cerita anak, dan karya sastra lainnya (Karung, 2014, h. 5)



Gambar 3 Budi Riyanto Karung (comic artist)
Sumber: dokumentasi pribadi (2015)

Budi saat ini berprofesi sebagai pemain artistik di beberapa film ternama di Indonesia berkolaborasi dengan sutradara kenamaan Garin Nugroho, Hanung Bramantyo, Ari Sihalale, dan lainnya. Beberapa penghargaan diraih untuk kategori *best art stylist* pada Festival Film Bandung dan festival film Indonesia, dan Piala Citra. Di sela-sela kesibukannya, kakek 4 cucu ini masih menghabiskan waktu mengisi komik strip pendek Aden Endul yang juga menjadi ciri seorang Budi Riyanto. Ajaran dan pengaruh Onong Nugraha (ilustrator senior di majalah Mangle) sangat kental hadir di benaknya, sehingga ketika mengilustrasikan Budi berupaya menghadirkan budaya Sunda (berbagai aspek) ke dalam ilustrasinya, ilmu tersebut didapat selama bekerja di majalah Mangle dibawah bimbingan Onong Nugraha. Untuk menunjang itu, Budi selalu menyempatkan diri berjalan kaki ke kampung-kampung di Jawa Barat untuk memahami dan mengenal budaya Sunda secara mendalam, langsung ke situasi lapangan. Pengalaman ini menjadi rujukan dalam membuat ilustrasi. Perjalanan sering dikaitkan dengan aspek spiritual, namun ia enggan menyebutnya sebagai perjalanan spiritual.

3.3 Unsur-Unsur Komik Aden Endul

Unsur tokoh komik terdiri dari tokoh sentral dan perifer, beberapa tokoh perifer sekunder kadang muncul namun identitasnya tidak diketahui secara jelas. Tokoh sentral adalah Aden Endul, stereotipe pemuda Sunda berusia sekitar 22 tahun dan masih lajang, secara fungsional termasuk dalam tokoh protagonis. Diilustrasikan dengan wajah yang kocak, hidung besar dengan rambut jarang, tampilan yang sederhana, memakai kaos dengan gambar motif segitiga yang tersusun horizontal, bagian bawah kemeja ditambah, ditandai dengan jahitan serta mengenakan celana panjang dan sepatu hitam bertali. Memiliki karakter rileks, senang bercanda, optimis, cuek, dan sering mengakali tokoh perifer lainnya,

Tokoh periferalnya adalah Uwa (panggilan untuk kakak dari ayah/ibu), orang tua berumur sekitar 70 tahun. Tokoh protagonis yang menjadi salah satu lawan Aden Endul, beberapa konflik, dan humor muncul melalui interaksi dengan karakter ini. Digambarkan sebagai orang tua, ompong yang menyebabkan ucapannya tidak jelas, penuh kerutan di wajah berkacamata sebagai atribut properti yang merepresentasikan rendahnya kemampuan melihat akibat usia, memakai kopiah putih, sorban, baju koko (baju muslim), dan sarung yang menunjukkan stereotip seseorang yang sudah berhaji, dan selalu mengenakan

Keserupaan Hidup Orang Sunda dalam Komik Aden Endul.

Kankan Kasmana

terumpah. Digambarkan memiliki sifat temperamen, amarahnya kerap dipicu oleh perilaku Aden Endul.

Encid, tokoh protagonis perifer lainnya, adalah saudara laki-laki Aden Endul, seorang anak laki-laki berusia sekitar 10 tahun. Digambarkan sebagai seorang anak dengan kepala botak, dengan sedikit rambut di atas kepalanya. Mengenakan kaos dengan garis tebal, bercelana pendek, dan selalu memakai sandal jepit. Kerap tampil dalam ekspresi tersenyum, Aden Endul kerap melakukan interaksi dengannya dan sering terjadi kekonyolan di antara mereka berdua.



Gambar 4: Uwa, Aden Endul dan Encid
Sumber: Karung (2014)

Selain tokoh dan penokohan unsur lainnya adalah tema, cerita komik lebih banyak berkaitan dengan keseharian masyarakat Sunda, masuk ke dalam kategori tema sosial, menempatkan tokohnya sebagai makhluk sosial, yang berinteraksi satu sama lain. Berdasarkan kategori level jiwa, komik ini termasuk dalam kategori level sosial. (lihat Nurgiantoro 2010, hlm 67)

Sebagian besar plot komik yang dipilih adalah alur maju, alur cerita disusun melalui susunan bingkai 2-3 bingkai, dengan arah bacaan kiri-kanan, dari atas ke bawah. Secara berurutan, waktu masuk dalam kategori kronologis (plot lurus-progresif) dengan satu cerita. Semua cerita sering terjadi di latar belakang tempat tersebut di sekitar rumah Aden Endul atau rumah Uwa. Ditandai dengan kehadiran properti di sekitar kejadian yang menunjukkan aspek peralatan dan teknologi yang digunakan. Tempat dan setting pergaulan pada umumnya berada pada masyarakat Sunda (di Jawa Barat), dengan latar waktu yang umumnya disajikan dalam adegan pada siang hari.

Sudut pandang komik adalah sudut pandang ketiga persona, sebagai yang maha tahu, komik menjelaskan semua tingkah laku karakter dan dapat menceritakan apapun tentang semua karakter yang ada dalam komik (Nurgiantoro, 2010, h. 256)

Unsur komik lainnya adalah bingkai, seluruh bingkai yang digunakan dalam bentuk kotak bukur sangkar atau persegi panjang, dibuat secara manual, garis lurus tidak sempurna. Dalam setiap halaman terdiri dari 2-3 bingkai, di antaranya bingkai memiliki *closure* (parit bingkai) antara lain *scene* ke *scene*, waktu ke waktu, serta aspek ke aspek. Selain bingkai di komik, terdapat dialog dan monolog tokoh yang dikemas dalam balon kata. Secara umum balon kata yang digunakan terdiri dari 2 jenis yaitu *speech dialog* dan *word of mind balloon*. Digunakan oleh komikus untuk menampung dialog/monolog antar tokoh, ada juga dialog di luar kata balon, dan hanya terdiri dari 2-3 kata, untuk mendukung dialog dalam balon kata.

1. DISKUSI

Aspek budaya tradisional Sunda yang dihadirkan dalam komik:

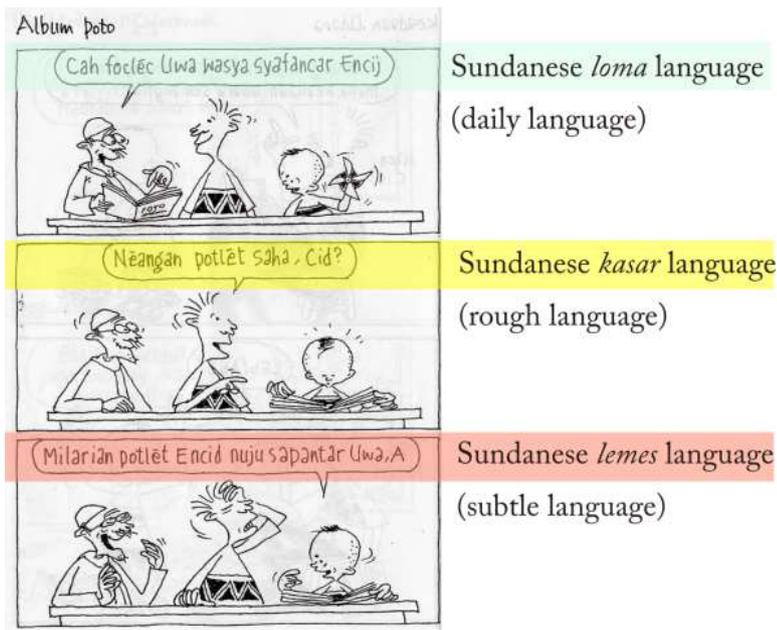
Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam komik ini adalah bahasa Sunda, melalui dialog tokoh-tokohnya diketahui bahwa komik ini menggunakan 3 tingkatan bahasa Sunda; *lemes* (bahasa halus / halus), *loma / lancaran* (bahasa sunda sehari-hari, tidak lancar, tidak terlalu kasar) dan bahasa Sunda kasar. Bahasa yang digunakan Uwa untuk Aden Endul dan Encid cenderung kasar, namun terkadang menggunakan *loma*, begitu pula dengan bahasa Endul Encid. Sebaliknya, bahasa yang digunakan Encid untuk Aden Endul dan Uwa cenderung lebih halus dan sopan.

Penggunaan level bahasa ini menunjukkan adanya hierarki sosial berbasis usia, sedangkan berdasarkan penggunaan wilayah bahasanya, komik tersebut menggunakan bahasa *lulugu*, yaitu bahasa sunda yang dapat diterima oleh semua masyarakat sunda pada umumnya. Bahasa ini lazim digunakan di daerah Priangan (Bandung dan sekitarnya) yang dikenal dan dipahami oleh sebagian besar masyarakat. (Fadilah, 2016). Selain itu, komikus tersebut berasal dari Bandung, dan juga paham bahwa protokol komunikasi yang digunakan dalam media berbahasa Sunda adalah bahasa *lulugu*.

Keserupaan Hidup Orang Sunda dalam Komik Aden Endul.

Kankan Kasmana



Gambar 5. Uwa, Aden Endul and Encid menggunakan 3 level bahasa
Sumber: Karung (2014)

Sistem Pengetahuan

Beberapa bingkai merepresentasikan sistem pengetahuan, berupa keahlian hewan peliharaan, seperti beternak burung, domba, dan sapi, burung seperti ayam dan bebek. (lihat gambar 6)



Gambar 6. Farmed animals, ducks, chickens and goats
Sumber: Karung (2014)

Dalam episode yang berjudul *Bulu Entog* menceritakan bahwa Aden Endul yang meminta bulu bebek Uwa Haji, Uwa Haji mengangkat alis mata karena Aden Endul yang

Kankan Kasmana

menggendong bebek bukan hanya bulunya saja, menurut Aden Endul bulu tersebut melekat pada itik tersebut.

Dalam episode berjudul *Euweuh nu Ngelehkeun*, dijelaskan Encid sedang memberi makan ayamnya. Dalam komik berjudul *Parab Embe*, Encid membawa hewan peliharaannya yang lain, seekor domba. Hewan ini merupakan hewan peliharaan endemik khas Jawa Barat yang banyak dijumpai pada masyarakat Sunda baik di kota maupun di desa. Pengetahuan ternak hewan endemik ini merupakan bentuk pemeliharaan *banda* (harta) karena bagi sebagian besar masyarakat Sunda hewan ternak adalah bentuk harta dinamis, dalam keadaan darurat dapat dijual untuk kebutuhan-kebutuhan tertentu. Sebagian binatang biasanya di pelihara di *kolong imah* (bagian bawah rumah panggung) atau di dalam kandang (domba), *paranje* (unggas) di belakang rumah.

Ada juga pengetahuan tentang pengolahan makanan, seperti cara membuat pisang lebih manis, dengan memberi karbida, membuat satai menggunakan panggangan tradisional dan *hihid* (kipas manual tradisional terbuat dari anyaman bambu).

Representasi literasi ditunjukkan dengan munculnya adegan Aden Endul yang beberapa kali ditampilkan saat membawa/membaca koran, dan Encid yang kerap menanyakan PR sekolahnya kepada Aden Endul.



Gambar 7. Aden Endul reading newspaper and Encid doing school homework
Sumber: Karung (2014)

Organisasi sosial

Hubungan interaksi antara tokoh sentral dan periferal lain yang digambarkan dalam komik cukup intens. Ditampilkan melalui dialog dalam balon kata, seperti yang disebutkan sebelumnya, beberapa adegan menggambarkan berbagai tingkat bahasa. Ini menunjukkan perlakuan khusus terhadap hierarki sosial; berdasarkan perbedaan usia. Yang lebih tua dihormati dan yang lebih muda disayang dan dibimbing oleh yang lebih tua, sebagai bentuk ajaran *silih asah*, *silih asih* dan *silih asuh* dalam bahasa Sunda yang artinya saling mendidik, saling mencintai dan saling peduli/menuntun (Darmawan, dan Danasasmita, 2015, h. 613). Senanda dengan ungkapan Azizah (2019, h.158) bahwa *silih asah*, *silih asih* dan *silih asuh* merupakan nilai yang diberikan kepada semua warga masyarakat Sunda agar kehidupan masyarakat diwarnai dengan keakraban, kerukunan, dan keadamaian, yang hadir dalam babasan (peribahasa) *kawas gula jeung peuet* (gula dengan manisnya-tidak dapat dipisahkan) yang artinya hidup harus rukun saling menyayangi, tidak berselisih. b. Ulah *merebutkeun balung tanpa eusi* (jangan berebut tulang tanpa isi) artinya jangan memperebutkan perkara yang tidak ada penting. Ulah *ngaliyarkeun taleus ateul* (jangan menyebarkan talas gatal) artinya jangan menyebarkan perkara yang dapat menimbulkan keburukan atau keresahan, serta *ulah nyolok mata buncelik* (jangan menusuk mata belotot) artinya jangan memermalukan orang lain dihadapan orang banyak serta *buruk-buruk papan jati* (walau busuk papan jati) yang artinya baik buruknya seseorang mereka tetap saudara atau orang dekat. Hal ini semua tergambar dalam interaksi sosial antara Endul, Encid, dan Uwa.

Melalui dialognya, berbagai perilaku konyol dalam interaksi menunjukkan kedekatan masyarakat Sunda, kedekatan hubungan sosial dan kemasyarakatan masyarakat yang bercirikan prinsip kekeluargaan. Pola dasar kepemimpinan Sunda diwakili oleh karakter Uwa, dihormati karena usianya, dipandang sebagai salah satu faktor penentu pengalaman dan pengetahuan seseorang, sehingga Uwa menjadi sosok yang berwibawa dan menentukan apa yang dilakukan oleh Aden Endul dan Encid. Walau hadir hierarki namun pada berbagai dialog dan interaksinya suasana cenderung lebih egaliter, hadir kedekatan emosional dan spiritual di antara ketiga tokoh tersebut. Uwa sering kali marah sebagai bentuk amaran untuk mengingatkan yang muda melalui cara cinta yang keras, sementara Endul dan Encid cenderung dekat secara personal, menikmati kehidupan dengan banyak

bercanda, hal ini merupakan representasi dari sistem sosial yang dibangun bukan atas dasar materi, namun lebih pada kedekatan spiritual. Seperti yang diungkapkan Rosidi (200) bahwa orang Sunda cenderung tidak ambisius, lebih banyak bersyukur.

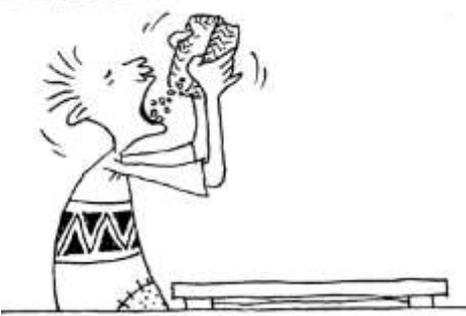
Sistem Peralatan Kehidupan Dan Teknologi

Komik tersebut merepresentasikan banyak hal yang berkaitan dengan sistem peralatan kehidupan dan teknologi yang menunjukkan ciri budaya Sunda. Seperti tempat duduk kecil untuk jongkok yang disebut *jojodog*, kandang hewan, termasuk kandang ayam yang disebut *paranje*, sangkar burung yang disebut *kurung*. Wadah untuk menyimpan makanan atau benda-benda kecil yang terbuat dari kulit lapis anyaman bambu disebut *pipiti/besek*.

Tabel 1 Sistem peralatan kehidupan dan teknologi Sunda pada komik

Peralatan tradisional	Representasi
	
<p><i>Jojodog</i> Sumber: www.bukalapak.com</p>	<p>Uwa melempar <i>jojodog</i> kearah Aden Endul Sumber: Karung (2014)</p>
	
<p><i>Paranje</i> (kandang ayam) bingkai: https://dekorrumah.net/model-kandang-ayam-bangkok-kampung-petelur-pedaging.html (2018)</p>	<p>Aden Endul membicarakan ternak ayam Uwa, latar menunjukkan <i>paranje</i> Sumber: Karung (2014)</p>

Tabel 1 (sequel) Sundanese traditional life equipments in comic

Peralatan tradisional	Representasi
	
<p><i>Pipiti/besek</i> Sumber: www.bukalapak.com</p>	<p>Aden Endul menggunakan <i>pipiti</i> Sumber: Karung (2014)</p>

Komik juga merepresentasikan beberapa alat dan perlengkapan hidup yang digunakan oleh tokoh-tokoh sentral dan periferan dalam aktivitas sehari-hari, termasuk kesenian, mainan dari karakter Encid yang terbuat dari bahan alam, seperti kayu, bambu, daun, berkas gandum, dan cangkang buah tanpa sentuhan industri/pabrikasi.

Secara filosofis menunjukkan kedekatan manusia pencipta dengan alam. Menurut Rosidi (2014) masyarakat Sunda memiliki pandangan hidup yang melawan alam. Alam bagi masyarakat sunda merupakan bagian dari kehidupan, keberadaannya dijaga kelestariannya, dimanfaatkan dalam segala aspek kehidupan. Di sisi lain, alam menjadi inspirasi bagi berbagai karya seni.

Sistem Mata Pencaharian

Beberapa mata pencaharian ditunjukkan melalui kehadiran tokoh-tokoh pendukung yang mengenakan pakaian sesuai profesinya seperti pedagang kelontong, pedagang sate, pedagang mie instan, dan *panyadap*. Beberapa profesi diwakili oleh Aden Endul, selain kostum dan properti juga terdapat teks-teks di sekitar adegan yang menunjukkan profesi tersebut. Salah satu profesi khas yang dikenal dalam budaya sunda adalah menyadap air nira, *panyadap* berarti mengambil air dari pohon dengan cara menyadap kulit atau memotong akar atau akarnya (KBBI, 2018). Air nira diperoleh dari jenis pohon kawung (aren-arenga arenga) yang sering dimanfaatkan masyarakat Sunda, mulai batang, daun, pelepah, ijuk pada batang pohon, bahkan batang daunnya`` sedangkan airnya digunakan untuk membuat gula aren. Menurut Sasmita, (2010, h.138-141) profesi ini sudah dikenal di masyarakat sunda

Kankan Kasmana

sejak abad ke-16, dalam aksara sunda kuno, carita parahyangan disebutkan selain menyadap nira, ada juga profesi penyadapan karet, dilakukan dengan peralatan khusus yaitu *peso sadap* (pisau sadap), *sigai* (alat membesarkan pohon palem yang terbuat dari bambu lubang), dan *lodong*; atap bambu berukuran 1 meter, sebagai penampung air sebelum menjadi gula aren. Profesi ini masih ada sampai sekarang tetapi hanya sebagian kecil dan ditemukan di pedesaan.



Gambar 8. Aden Endul berdialog dengan tukang nira (*panyadap*)
Sumber: Karung (2014)

Sedangkan profesi masyarakat tradisional lainnya seperti petani, petani dan pekebun tidak muncul dalam komik. Masyarakat tradisional Sunda pada awalnya dikenal sebagai masyarakat dengan budaya tani dan persawahan yang berprofesi sebagai petani, petani dan pekebun/tukang kebun. (Sasmita, 2014, h. 115). Namun budaya tersebut berubah seiring berjalannya waktu, sebagian dari mereka yang tinggal di lingkungan perkotaan memiliki beragam profesi di berbagai sektor industri, pendidikan, ekonomi atau kewirausahaan menjadi seorang pedagang. Komik menunjukkan adanya gerakan dan perkembangan tersebut.

Sistem Religi

Dalam komiknya digambarkan sosok Uwa mengenakan pakaian yang sering digunakan oleh mereka yang telah menjalankan rukun Islam ke-5 yaitu perjalanan haji. Pakaian ini dapat ditemukan pada masyarakat Sunda dan masyarakat Indonesia pada umumnya, khususnya di desa-desa, merupakan entitas dari stereotip bahwa seseorang telah berhaji, atau bergelar kiai haji (ustadz). Di masyarakat Sunda arketip kepemimpinan dapat ditunjukkan oleh adanya seseorang yang dianggap

Keserupaan Hidup Orang Sunda dalam Komik Aden Endul.

Kankan Kasmana

sudah sepuh salah satu variable yang menunjukkan kasepuhan tersebut adalah dengan berhaji. Karena rata-rata haji dilakukan oleh orang yang sudah mampu secara materi ataupun spiritual.



Gambar 9. Aden Endul sebagai pedagang sate, tukang cukur dan pedagang mie rebus
Sumber: Karung (2014)



Gambar 10. Penampilan Uwa dan gambaran seseorang yang sudah berhaji.

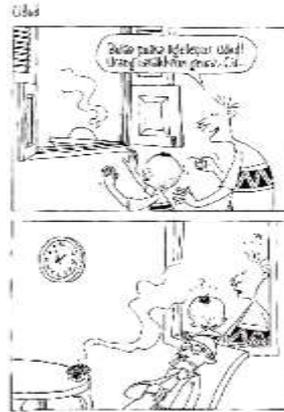
Sumber: Karung (2014) & <https://rayaberita.wordpress.com/2016/12/09/12938/> (Januari 2018)

Termasuk kisah yang mengupas momen saat bulan puasa (ramadhan), puasa merupakan rukun Islam ke 4, (lihat Deny, 2016, h. 99). Diceritakan bahwa Aden Endul melihat kepulan asap yang dianggap sebagai kepulan asap rokok Uwa, ia menduga Uwa tidak berpuasa, dan ketika Aden Endul mendekat, ia menemukan fakta bahwa Uwa sedang tidur dan membakar obat nyamuk bakar, dan asap tersebut berasal dari obat nyamuk bakar.

Termasuk aksi Aden Endul saat meninju bedug (sejenis kendang tradisional berukuran besar). Bedug dalam masyarakat Sunda biasanya dimainkan/dibunyikan pada

Kankan Kasmana

saat-saat penting, saat adzan, berbuka puasa di bulan Ramadhan, termasuk malam hari raya Idul Fitri. Hal tersebut menunjukkan bahwa agama yang dianut oleh Aden Endul, dan tokoh lainnya adalah Islam.



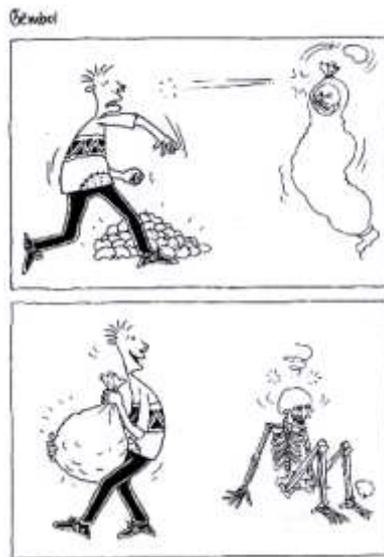
Gambar 11. Aden Endul menyangka bahwa Uwa tidak berpuasa
Sumber: Karung (2014)



Gambar 12: Aden Endul memukul bedug saat buka puasa
Sumber: Karung (2014)

Komik ini juga diwakili tentang kepercayaan akan keberadaan makhluk halus, digambarkan tentang hantu pocong, hantu tengkorak yang memakai kain kafan. Keyakinan ini awalnya lahir dari ajaran Sunda, dalam kosmologi sunda bahwa dunia terbagi menjadi tiga dunia (*sakala-niskala-jatiniskala*) sehingga ada pemahaman bahwa manusia tidak hidup sendiri, tetapi ada juga makhluk halus yang hidup di dalamnya. tiga dunia, termasuk dewa, dan dewa (Dwimarwati, 2012).

Kankan Kasmana



Gambar 13. Aden Endul menggunakan kafan hantu pocong untuk membungkus buah
 Sumber: Karung (2014)

Dalam ajaran Islam kepercayaan pada makhluk halus merupakan bagian dari keimanan (iman pada yang ghaib), dipahami oleh masyarakat Sunda yang mayoritas beragama Islam, bahwa ada juga dunia supranatural yang dihuni oleh makhluk halus (roh) termasuk jin dan Iblis.

Seni

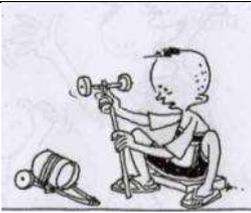
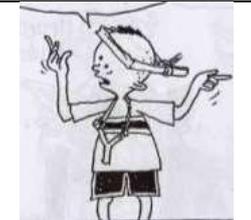
Dalam komik, unsur seni diwakili dengan adanya mainan yang dimiliki tokoh Encid, seperti *bedil sorolok* dari daun pisang, mainan mobil dari kulit jeruk Bali, atau dari kaleng bekas dan sandal karet, ketapel, wayang dari daun singkong, mainan mahkota terbuat dari daun, dan mainan kuda dari pelepah daun pisang. Mainan ini sangat khas terbuat dari bahan alami, seperti bambu, daun, batang dan pelepah daun. Semua mainan itu termasuk dalam seni kriya, dalam hal ini kerajinan nusantara.

Tabel 2 Aspek Kesenian

Mainan di dalam komik	Foto mainan tradisional	Deskripsi
		<i>Bedil sorolok</i> Senjata yang terbuat dari batang daun pisang

Keserupaan Hidup Orang Sunda dalam Komik Aden Endul.

Kankan Kasmana

	Sumber: http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata/dest-det.php?id=1015&lang=id (2017)	
	 Sumber: http://www.thebabybirds.net/mobil-othok-othok-dari-bambu-sandal-bekas-lidi/ (2017)	<i>Dodokaran</i> Momobilan terbuat dari bamboo dan karet sandal
	 Sumber: http://mantraitemdoeloe.blogspot.co.id/2011/04/jaranan.html (2017)	<i>Kukudaan</i> Kuda tunggang yang terbuat dari batang daun pisang
	 Sumber: www.bukalapak.com (2017)	<i>Katapel</i> Ketapel yang terbuat dari batang pohon
	 Sumber: www.kandusupatra.blogspot.com (2017)	<i>Wayang</i> Terbuat dari daun singkong
	 Sumber: http://www.thepicta.com/tag/mahkotadaun (2017)	<i>Mahkota</i> Terbuat dari rangkaian daun yang di sulam lidi

Selain itu, ada juga episode yang membahas tentang kesenian tradisional jibrut, kesenian ini lahir sekitar tahun 1930 dan berkembang hingga tahun 1945. Kesenian ini

Kankan Kasmana

berupa bunyi yang dibuat dengan cara meremas tangan kanan di ketiak dan sebaliknya, atau dengan siku. di atas lutut, berirama dan menghadirkan bunyi seperti kentut, sering ditampilkan di alun-alun kota atau pada upacara prosesi sirkumsisi/khitanan. (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat, 2011)



Gambar 4: Aden Endul mendemonstrasikan seni jibrut
Sumber: Karung (2014)

SIMPULAN

Komik membawa humor bagi pembacanya, lelucon pada komik merupakan keseharian kehidupan masyarakat Sunda yang, dalam hal ini komik mengandung aspek kehidupan. Humor menjadi subjek yang disukai di masyarakat seperti yang diungkapkan oleh Sumardjo (2003, p.330), bahwa masyarakat Sunda menyukai humor, sifat humorisnya lebih mengarah pada autokritik diri. Artinya humor orang sunda dimaksudkan untuk menertawakan diri sendiri dan bukan untuk orang lain. Komik menghadirkan humor yang menggugah selera bagi pembacanya, khususnya masyarakat Sunda, dengan cara yang sederhana sebagai pengingat romantisme Sunda yang hanya bisa dirasakan oleh masyarakat Sunda.

Pada beberapa aspek dapat dilihat berbagai peralatan, kesenian, yang terbuat dari bahan alam, hal ini menunjukkan kedekatan orang Sunda pada alam, alam dihargai dan dimanfaatkan dalam berbagai kebutuhan. Penggunaan bahan-bahan alam menunjukkan adanya pengaruh ajaran siksakandang karesian, yang masih hadir di masyarakat Sunda (gunawan, 200). Walaupun kini masyarakat Sunda hidup di era modern, Sasmita menyebutnya sebagai hybrid, meminjam istilah Piliang untuk menyebut manusia yang masih terikat dengan adat dan tradisi namun juga hidup dengan cara modern.

Representasi budaya Sunda dalam komik muncul melalui aspek gambar dan narasi, mencirikan komik sebagai komik Sunda. Komik menjadi representasi dari pengetahuan komikus tentang dunia sekitar (kosmologi), menghadirkan pandangan tentang kedekatan orang Sunda dengan alam, keakraban hubungan antarmanusia, dan sinkretisme ajaran Islam dan Sunda. Komik mengandung kualitas naratif dan visual yang berbingkai dari pengalaman hidup para komikus yang menjadikannya salah satu karakter komik Sunda.

REFERENSI

- Anonim (2010). *Sociology: understanding and changing the social world*. Minnesota: University of Minnesota Libraries Publishing. <https://doi.org/10.24926/8668.2401>
- Bonneff, M. (1976). *Komik Indonesia*, Jakarta, Kepustakaan Populer Gramedia.
- Darmawan, W. and Danasasmita (2015). *Rumpon paribasa Sunda*. Bandung: Yrama Widya.
- Denny, F.M. (2016). *An introduction to Islam*, 4th edition. New York: Routledge
- Dienaputra, R. D. (2010). *Budaya Sunda, Antara Mitos dan Realitas*. Retrieved from: <http://www.wacananusantara.org/99/603/budaya-sunda,-antara-mitos-dan-realitas>. (accesed 20 May 2010)
- Department of Tourism and Culture of West Java Province (2011). *Jibrut*. Retrieved from: <http://www.disparbud.jabarprov.go.id/wisata/dest-det.php?id=515&lang=id> (accesed 28 September 2017)
- Dwimarwati, R. (2012). Drama Mun-Tangan Alif: Representasi Kosmologi Sunda-Islam. *Jurnal Panggung*. 22 (2), 201-212.
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art*. New York: W.W. Norton and Company Ltd
- Ekadjati, E. S. (1995). *Kebudayaan Sunda suatu pendekatan sejarah*. Jilid 1, Jakarta: Pustaka Jaya
- Fadilah, A. (2016), Bahasa Sunda dan penggunaannya dalam interaksi jual beli di pasar Sindang kabupaten Cirebon. *Sasdaya, Gadjah Mada Journal of Humanities* Vol. 1 (1), November 2016

- Kasmana, K., Sihombing R.M., Irfansyah (2014). Ciri Visual Komik Strip Sunda Opat Madhab Setan dalam Majalah Manglé. *Journal Visual Art and Design ITB*, Vol. 6, No. 2, 2014, 69-88
- Kasmana, K., Sabana, S. Gunawan, I. (2016) The Range Of Sundanese Horror Comics That Escapes/Disappear In The Treasure Of Indonesian Comics. *Journal Art & Design Studies IISTE*, Vol. 47, h.18-33
- Karung, B.R (2014) *Kartun Sunda Aden Endul*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Moriyama, M. (2003). *Semangat baru, kolonialisme, budaya cetak dan kesusastraan Sunda abad ke-19*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Azizah, N. N. (2019) Etika Sunda Wiwitan. *Jurnal Religi*, Vol. XV, No. 2, Jul-Des 2019: 153-166
- Nurgiyantoro, B. (1995). *Teori pengkajian fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sasmita, M. (2014). *Pengetahuan teknologi tradisional orang Sunda*. Bandung: Rumah Baca Buku Sunda.
- Sumardjo, J. (2003). *Simbol-simbol artefak budaya Sunda tafsir-tafsir pantun Sunda*, Bandung: Kelir.
- Suryana, N., (2014). Pers berbahasa Sunda di era teknologi informasi dan komunikasi (TIK), *Jurnal Media Komunikasi*. Vol. 11, 27-32
- Rosidi, A. (2009). *Kajian tentang falsafah Sunda (makalah Pelatihan Kepemimpinan Putra Sunda yang diadakan oleh Gema Jabar tanggal 21 Agustus 2006)*. Retrieved from: <http://ajip-rosidi.com/makalah/kajian-tentang-falsafah-sunda/> (Accessed 12 October 2009).