

# ARTEFAK BUDAYA NARATIF LISAN DAN VISUAL INDONESIA MENUJU KOMIK DAN ANIMASI GLOBAL

**Moch. Abdul Rahman**

Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang

**Abstract:** Oral and visual narrative in local culture has deep meanings and philosophical values in further and depth analysis. Many influences from other countries' culture are found in many literary works such as novels, comics, children stories, and other multi media works like movies and game software. Through the use of oral narrative culture artifacts and visual artifacts, it is expected that both can inspire the making of script/stories and visual appearance in comics and animated movies in promoting Indonesian local wisdom.

**Key words:** oral narrative culture artifacts, visual culture artefacts, comics, animated movies.

**Abstrak:** Budaya naratif lisan dan visual dalam negeri memiliki muatan makna dan pesan filosofis yang dalam bila dikaji dan dipahami lebih jauh. Pengaruh budaya asing sekarang ini dapat terlihat dalam garapan naskah karya sastra yang berbentuk buku misalnya novel, komik, cerita anak-anak, serta garapan lainnya berbentuk multi media seperti film dan *software game*. Melalui penelusuran artefak budaya naratif lisan yang berkembang di Indonesia dan budaya artefak visual diharapkan menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan cerita hingga visual pada komik dan animasi yang mampu mengangkat nilai-nilai kearifan lokal budaya Indonesia.

**Kata-kata kunci:** artefak budaya naratif lisan, artefak budaya visual, komik, animasi.

Proses merupakan suatu perjalanan dan catatan terhadap hadirnya sesuatu. Secara otomatis dan tidak tertulis proses menjadi keharusan apabila kita akan membicarakan suatu yang menjadi cikal bakal munculnya sesuatu. Proses yang dimaksud adalah berkaitan dengan sejarah yang menceritakan peristiwa masa lalu. Demikian halnya apabila berbicara tentang munculnya animasi hingga seperti perkembangan sekarang ini, maka tak pelak bila harus membahas terlebih dahulu bagaimana asal mula sejarahnya. Banyak sejarah hasil dari buah budi manusia yang berupa karya dalam bentuk budaya seni masa lalu yang patut disyukuri, dengan banyaknya hasil peninggalan budaya masa

lampau dapat menjadi pijakan khasanah pengetahuan bagi generasi sekarang. Selain memiliki nilai sejarah yang tinggi, karya dan budaya masa lampau dapat digunakan sebagai kunci untuk mengungkap dan mengungkap peristiwa-peristiwa masa lalu.

Melalui tulisan ini bagaimana proses munculnya ide bahasa verbal dan non-verbal berupa artefak yang pernah ada di Indonesia dapat digali sebagai rujukan ide untuk pengembangan dalam proses aplikasi pembuatan komik dan animasi. Tentunya penggalian ide dan konsep sebagai bahan pengembang komik dan animasi tersebut juga diharapkan menjadi kekhasan karakter asli Indonesia baik dalam ide

cerita maupun ide dalam pembuatan *breakdown character* penokohan yang ada dalam cerita tersebut, sehingga dengan demikian kearifan lokal budaya yang ada di Indonesia dapat diangkat melalui penggalan artefak budaya naratif lisan dan artefak visual yang ada di Indonesia. Ruang lingkup tulisan ini mencoba memaparkan berbagai konsep dan ide terkait sejarah asal usul dan perkembangan artefak budaya Indonesia. Artefak budaya tersebut berupa budaya naratif lisan dan artefak budaya visual yang pernah ada di Indonesia.

Pada mulanya melalui gambar dan tanda, manusia menceritakan hasrat, impian-impian, dan harapannya. Penggunaan tanda grafis sebelum munculnya tulisan, mungkin pada saat itu sekedar sebagai tanda yang bernilai tidak hanya untuk memenuhi kepuasan estetis, serta merupakan pengganti kata-kata dan pengisahan naratif lisan. Seperti gambar pada dinding di beberapa gua di dunia yang mengandung sandi dan menjadi bahasa, serta sudah menunjukkan sebuah pesan sebagai upaya komunikasi *nonverbal* paling kuno.



**Gambar 1 Ekspresi visual pada dinding gua Lascaux**  
(Foto reproduksi penulis dari software aplikasi Microsoft Encarta Reference Library 2005)

Banyak anggapan bahwa gambar yang terdapat di dinding-dinding gua tersebut diputuskan menjadi asal mula munculnya beberapa kebudayaan manusia paling

awal. Misalnya seni lukis/lukisan, grafis, atau seni rupa yang berawal dari lukisan gua tersebut.



**Gambar 2 Guratan visual pada dinding gua Chauvet**  
(Foto reproduksi penulis dari software aplikasi Microsoft Encarta Reference Library 2005)

Pada perkembangannya gambar-gambar tersebut tidak ditemukan terbatas pada dinding-dinding gua, namun lebih maju manusia berusaha menggambarkan kisah hidupnya dalam berbagai media yang ada di sekitarnya, misalnya pada jambangan dari Yunani, relief di pintu katedral, atau

permadani Beyeux (Microsoft Encarta, 2005). Selanjutnya, secara berurutan artikel ini berisi paparan mengenai (a) sejarah cerita dalam bentuk gambar di Indonesia, (b) visualisasi adaptif penggunaan gambar, dan diakhiri dengan (c) penutup.



Gambar 3 Ilustrasi visual kain tepestri Bayeux

(Foto reproduksi penulis dari software aplikasi Microsoft Encarta Reference Library 2005)

### SEJARAH CERITA DALAM BENTUK GAMBAR DI INDONESIA

Tidak jauh dengan sejarah munculnya gambar pertama di dunia yang dianggap bermula dari gambar-gambar di dinding gua, di dalam gua Leang Leang di Sulawesi Selatan juga terdapat kemiripan gam-

bar pada coretan yang ada di gua-gua lainnya di dunia. Karya-karya tersebut selain memiliki nilai sejarah yang dapat mengungkapkan gambaran peradaban masa lalu, beberapa budaya tersebut juga dapat bermanfaat hingga kini.



Gambar 4 Visualisasi cerita dalam bentuk relief pada candi Borobudur  
(Foto penulis, 2005)

Pada proses perkembangan pembentukan budaya, Indonesia banyak mendapat pengaruh dari bangsa India, bangsa Arab, bangsa Cina, dan bangsa Barat. Namun, proses akulturasi kebudayaan Indonesia dengan India inilah yang pada perkembangannya cukup mewarnai karya seni dan budaya Indonesia, khususnya di Jawa dan Bali. Brandes (Soedarsono, 1985:52), berasumsi bahwa sebelum kedatangan bangsa India, bangsa Indonesia telah memiliki nilai kebudayaan yang cukup tinggi, misalnya dalam bidang cocok tanam, musik (khususnya gamelan), batik, wayang, pengetahuan tentang kelautan (ba-

hari), dan sebagainya. Namun selanjutnya perkembangan paling maju terjadi setelah budaya Indonesia bersinggungan dengan budaya luar, yaitu India contohnya berupa peninggalan *relief* pada candi Borobudur yang memuat ajaran-ajaran Sang Budha Gautama. Pada gambar *relief* tersebut bila diceritakan secara naratif isinya mengungkapkan pesan ajaran melalui bentuk visual. Tiap-tiap adegan pada *relief* menjadi pelajaran yang membimbing peziarah dan pengunjung supaya dapat melakukan perenungan, dalam menjalani kehidupan dunia secara arif dan bijaksana menuju puncak nirwana kelak.



**Gambar 5 Lukisan Bali kuno sebagai wujud visualisasi cerita.**  
(Foto reproduksi penulis, 2004)

Demikian juga pada *relief* dinding-dinding candi Prambanan atau pada candi lainnya, kisah-kisah cerita yang terpatut pada relief berguna untuk menuturkan misi pesan pelajaran bagi umatnya, jika pada relief candi Borobudur menceritakan ajaran Sang Budha Gautama, berbeda dengan candi Prambanan yang menceritakan kisah kepahlawanan Ramayana dan Mahabarata (Bonneff, 1998:16—17).

Dua contoh pada relief candi tersebut menunjukkan bahwa telah terdapat proses penggambaran visual kisah-kisah pada jaman dahulu. Proses penggambaran visual pada relief itulah yang menjadi cikal bakal karya baru berupa komik, animasi dan sejenisnya yang dikemas dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Lebih maju, relief pada candi yang merupakan media

penggambaran visual berkembang pula dalam bentuk gambar-gambar pada gulungan kain yang lebih mendekati seperti bentuk komik atau animasi sekarang ini, yaitu cerita pada adegan-adegan 'wayang beber'. Begitu juga di daerah Bali juga terdapat gambar yang sejenis dalam bentuk lukisan Kamasan.

Dari setiap lembaran yang terdapat pada visual 'wayangbeber' digambarkan adegan-adegan yang berbeda pada setiap lembaran satu dengan lembaran gulungan lainnya, namun setiap adegan yang satu dengan adegan yang lainnya selalu berkaitan hingga membentuk satu kisah cerita secara keseluruhan. Model penuturan pengisahan seperti wayang beber ini diperkirakan memiliki sejarah lebih tua dari wayang kulit (Bonneff, 1998:16—17).



**Gambar 6 Adegan gambar dalam gulungan wayang beber**  
(Foto reproduksi penulis dari Katalog Museum Mpu Tantular, 2002)

Begitu pula proses penuturan gambar visual di daerah Bali memiliki cara pengungkapan yang berbeda dengan menggunakan media daun lontar, tidak seperti halnya pada wayang beber yang menggunakan gulungan kain. Media tersebut yang dinamakan *prasi* yaitu berupa 'nas-

kah lontar' bergambar yang umumnya mengangkat cerita dari kisah Ramayana, Mahabarata, dan Tantri. Istilah yang umum digunakan untuk menyebut *prasi* di Bali ini adalah 'lontar komik' (Wedha, 1998).

Bila mengamati ke belakang tentang sejarah munculnya komik, khususnya cerita bergambar dari jaman prasejarah hingga peradaban yang lebih maju dengan munculnya gambar pada wayang beber atau karya sastra bergambar pada daun lontar, membuktikan bahwa pengungkapan ide melalui bentuk gambar visual memang sudah dilakukan sejak zaman dahulu. Selanjutnya perkembangan cerita dalam bentuk gambar terjadi secara tidak *linier*, yaitu mendapat pengaruh asing seiring munculnya pengaruh dari luar negeri (Munandar, 1998).

### VISUALISASI ADAPTIF PENGAYAAN GAMBAR

Sekarang ini bila diamati lebih serius dalam dunia penerbitan dan animasi, serta melihat karya yang dihasilkan, khususnya buku cerita bergambar dan animasi keadaannya sudah sangat memprihatinkan. Artinya sebagian karya yang diciptakan, pada umumnya sekarang membawa cerita asing (luar negeri). Banyaknya tema cerita dari luar negeri pada buku cerita bergambar dan animasi secara tidak langsung menggeser dan mengaburkan keberadaan cerita-cerita lokal. Padahal bila digali lebih dalam, bangsa Indonesia cukup banyak memiliki cerita-cerita lokal yang layak untuk diangkat kepermukaan dan dijadikan sebagai khazanah cerita nusantara yang adaptif. Selain itu dengan banyaknya suku, etnis, dan budaya yang ada di Indonesia, tentunya merupakan aset yang tak akan cepat habis digali bila sadar akan hal tersebut. Secara tidak langsung banyaknya etnis, suku, dan budaya menjadi kekuatan besar yang sebenarnya merupakan *local genius* yang sangat berharga bagi masyarakat Indonesia sendiri. Lebih ironis, adanya anggapan dari para moralis dan pendidik pada saat itu, bahwa dunia tutur visual (baca: komik dan animasi) sering kali dianggap sebagai racun yang dalam *genre* karya pinggiran dianggap tidak cukup berharga dan terpojokkan (Bonneff, 1998:4).

Pada dasarnya buku cerita bergambar (baca komik) dan animasi, merupakan suatu bentuk seni populer yang berkembang di masyarakat dan menjadi hiburan yang merakyat serta merata di seluruh dunia. Istilah komik secara umum memiliki pengertian berupa cerita bergambar, yang dimuat dalam surat kabar, majalah, atau terbitan buku, sehingga cerita bergambar tersebut mudah dicerna dan umumnya lucu. Penggemarnya terdiri dari berbagai kalangan tanpa membedakan usia, jenis kelamin (*gender*), dan profesi serta tingkat sosialnya. Negara Mexico merupakan negara yang tercatat sebagai pecandu komik dalam level nomer satu di dunia, menurut catatan bila dirata-rata dengan kalkulasi hitungan perbulan setiap warga membaca satu buku komik (Atmakusumah, 1997:55). Begitu pula animasi sebagai kepanjangan dari buah karya komik tersebut.

Pendapat lain menyebutkan bahwa komik merupakan media bergambar dengan dialognya digunakan sebagai media komunikasi, yang didalamnya mempunyai kekuatan untuk menyesuaikan diri yang luar biasa, sehingga dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan. Selain berfungsi sebagai bacaan, komik juga dapat digunakan sebagai media untuk propaganda, dan misi-misi tertentu, misalnya komik dari Jepang yang disebut *manga* serta *anime* merupakan media komik yang banyak digunakan sebagai media pengajaran dan pembelajaran di dunia pendidikan dan kalangan umum (Atmakusumah, 1997:55).

Kepanjangan bentuk media komik selain sebagai media untuk pembelajaran, juga dianggap sebagai 'barang terlarang' bagi anak-anak di banyak negara di dunia termasuk di Indonesia. Mengutip hasil penelitian Marcel Bonneff, komik dan kepanjangannya menjadi sasaran utama serta menjadi tuduhan oleh para ahli pendidik sebagai penghambat proses belajar-mengajar, bahkan lebih ekstrim dianggap sebagai mesin yang dapat merusak daya nalar anak-anak (Bonneff, 1998:9). Berba-

gai macam pandangan terhadap munculnya komik dan animasi, termasuk anggapan bahwa komik dan animasi merupakan incaran bagi para pengusaha sebagai bahan komoditas industri yang memiliki pangsa pasar luas dan *marketable* (Piliang, 1998).

Banyak penerbitan buku cerita anak-anak dan animasi yang beredar sekarang ini sebagian besar berasal dari cerita luar negeri, sehingga tidak salah bila sekarang ini banyak anak-anak yang lebih mengenal cerita dan tokoh-tokoh luar negeri dibandingkan dengan tokoh-tokoh dalam negeri. Letak kesalahannya bukan pada anak-anak sebagai penikmat ceritanya, namun memang sedikit sekali cerita-cerita dalam negeri yang diangkat sebagai cerita. Selain itu memang sedikit sekali penerbit yang mengeluarkan dan mengangkat serta mengembangkan cerita-cerita lokal, ditambah dengan sedikitnya penggiat sekaligus pencipta karya buku cerita bergambar dan animasi.

Padangan lain bahwa tokoh-tokoh atau cerita kepahlawan berupa *super hero* lebih marak pada saat itu mengangkat misi politik serta kekuatan pencitraannya terutama pada periode Perang Dunia II.

Misalnya, pada tahun '30-an dan Perang Dunia II, di Amerika Serikat muncul pahlawan-pahlawan yang berjuang sendiri dan adikuasa, yang menguasai dan tak terkalahkan, yang ingin melindungi bumi, bahkan yang menguasai bumi (dan juga planet lain) secara sewenang-wenang, atas nama suatu ideologi yang berwarna liberalisme (Bonneff, 1998:5).

Seperti artikel yang dimuat dalam majalah *Time* yang ditulis oleh Desmond (1993:46—47) yang betajuk 'Komik Merajalela', dijelaskan bahwa pasaran komik Jepang memiliki pasar yang baik. Menurut catatan, komik Jepang masuk diantara 12 komik yang digemari pembaca yang terhimpun dalam *Big Comic Spirit*, yang terjual setiap minggu lebih dari seribu eksemplar, dan pada tahun 1992 total penjualan mencapai 2.160.000.000 eksemplar

di negara Jepang. Kekuatan komik sebagai komoditas yang mendunia telah dibuktikan dengan keberhasilan Walt Disney mempopulerkan 'Mickey Mouse' dan kawan-kawannya. Bahkan menurut majalah *Forbes*, diperkirakan hanya sepuluh persen dari seluruh penduduk dunia yang belum pernah melihat produk Disney (Sutrisno, 1990:35).

Kurun waktu yang lama, membuat komik mengalami perubahan dan perkembangan dari cerita khayalan anak-anak yang biasanya dimuat dalam surat kabar, kemudian berkembang kedalam bentuk cerita bergambar (*graphic novel*), dan sekarang gambar-gambar tersebut diberi 'nyawa kehidupan' dalam bentuk film animasi. Cerita yang diangkat meskipun tampak sebagai wacana sederhana namun di dalamnya terkandung nilai yang memiliki muatan ideologi serta praktik sosial dan budaya (Berger, 1989:84).

Bila dalam proses penggarapan isi cerita terutama pada masalah visualisasi, cerita lokal belum bisa dikerjakan untuk dapat menarik minat pembacanya seperti pada cerita luar negeri, misalnya Amerika dengan *Superman*-nya, Prancis dengan *Asterix*-nya, Jepang dengan komik *manga* serta *anime*, dan *Doraemon*-nya, dan masih banyak yang lainnya. Kurangnya daya tarik visual penggarapan cerita-cerita dalam negeri dalam bentuk buku cerita dan animasi, mengakibatkan kurangnya daya baca. Melihat kenyataan dahulu dengan sekarang tampak sudah sangat berbeda jauh, jika pada jaman dahulu di era tahun 1980 banyak buku-buku cerita lokal yang diterbitkan, maka sekarang ini kenyataannya sudah berbalik, cerita-cerita lokal dalam negeri tenggelam oleh arus budaya cerita-cerita luar negeri. Selain itu kekuatan cerita-cerita luar negeri juga bisa mengakibatkan berkurangnya sifat-sifat nasionalisme pada anak-anak sekarang. Sifat nasionalisme anak-anak yang mulai memudar ini bisa dilihat pada minimnya pengenalan mereka pada tokoh-tokoh perjuangan atau yang umum disebut pahlawan nasional, apalagi tentang cerita di ba-

lik tokoh-tokoh tersebut dalam penokohnya.

Hal tersebut akan sangat berbeda bila dibandingkan dengan tayangan cerita-cerita rakyat yang diangkat dalam bentuk tayangan sinetron di televisi-televisi sekarang ini, sebagai contoh dalam tayangan sinetron Jaka Tingkir pada sekitar tahun 2003, dalam penokohnya bila seharusnya menurut kajian arketipal Jaka Tingkir sebenarnya dianggap sebagai manusia yang mampu mengalahkan binatang-binatang terutama banteng, namun dalam tayangan televisi tersebut Jaka Tingkir mampu mengalahkan jenis binatang yang karakternya tidak wajar. Ironisnya binatang yang dikalahkan itu wujudnya tidak nyata bahkan lebih dekat dengan perwujudan *monster-monster* versi luar negeri, sehingga hal tersebut dapat mengaburkan orisinalitas arketipal isi ceritanya.

## PENUTUP

Melihat kenyataan yang ada di masyarakat sekarang ini, terutama dalam dunia hiburan dan informasi berupa bacaan dalam bentuk buku maupun media lainnya (penerbitan dan animasi), terdapat asumsi bahwa budaya asing sangat kuat mempengaruhi budaya asli dalam negeri. Pengaruh budaya asing merupakan reorientasi budaya lokal yang sebenarnya harus dipertimbangkan tingkat adaptifnya. Budaya dalam negeri memiliki muatan makna dan pesan filosofis yang dalam bila dikaji dan dipahami lebih jauh. Pengaruh budaya asing sekarang ini dapat terlihat dalam garapan naskah karya sastra yang berbentuk buku misalnya novel, komik, cerita anak-anak, serta garapan lainnya berbentuk multi media seperti film dan *software game*. Bila diamati, sekarang ini anak-anak lebih mengenal tokoh-tokoh cerita luar negeri dibandingkan dengan tokoh-tokoh cerita dalam negeri.

Cerita naratif lisan dalam bentuk cerita rakyat kini keberadaannya mulai tergeser oleh cerita dari luar negeri, sehingga kemungkinan hilangnya cerita-cerita lokal lama akan mungkin terjadi apabila tidak

ada suatu tindakan dan usaha untuk merevitalisasinya. Kesenian lisan yang disebut dengan cerita naratif lisan ini meliputi cerita, drama, puisi, nyanyian, peribahasa, teka-teki, dan permainan kata-kata. Berbagai macam jenis dan bentuk cerita naratif lisan yang berkembang di dunia baik dalam bentuk cerita nyata maupun cerita tidak nyata, namun kesemuanya merupakan cerita yang umumnya dipercayai oleh masyarakat atas munculnya cerita tersebut.

Keberadaan cerita naratif lisan yang terdapat Indonesia sebenarnya merupakan kekayaan sastra yang sangat tinggi nilainya sebagai *local genius* bangsa. Banyak sekali cerita-cerita dalam bentuk cerita naratif lisan yang berkembang di Indonesia, namun masih sedikit sekali cerita naratif lisan tersebut yang diangkat dalam bentuk naskah sastra tulis hingga diaplikasikan ke dalam garapan baru berbentuk komik, animasi, dan sebagainya, yang sebenarnya memungkinkan menjadi karya yang mengglobal. Melihat kenyataan tersebut maka masih sedikit cerita naratif lisan yang diangkat sebagai sumber ide untuk membuat cerita bergambar yang merupakan bentuk dari komik, animasi, dan sejenisnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Atmakusumah. 1997. "Komik" dalam *Ensiklopedia Nasional Indonesia*, jilid 9. Jakarta: Cipta Adi Pustaka.
- Berger, A.A. 1989. *Seeing Is Believing*. Mountain View, California: Mayfield Publishing Company.
- Bonneff, M. 1998. *Les Bandes Dessines Indonesiennes* atau *Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Desmond, E.W. November 1993, They're Infectious About of Manga Mania. *Time*, I (62—64).
- Munandar, A.A. 1998. "Komik Sebagai Warisan Budaya: Relief Candi", dalam *Pekan Komik dan Animasi Nasional* '98. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud RI.

- Microsoft Corporation. (1993—2004). *Microsoft Encarta Reference Library 2005*, Bloomsbury Publishing Plc, U.S.A.
- Piliang, N. 1998. “Komik sebagai Komoditi”, dalam *Pekan Komik dan Animasi Nasional 98*, . Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud RI.
- Soedarsono, R.M. 1985. “Arah Perkembangan Seni Budaya Indonesia”, dalam *Seri Indonesia Indah*. Jakarta: Yayasan Harapan Kita.
- Sutrisno, M. 1990. “Walt Disney: Impian Sang Raja Tikus” dalam majalah *CEO* nomor 7,t.t.
- Wedha I.N.K. 1998. “Komik Sebagai Warisan Budaya: Prasi”, dalam *Pekan Komik dan Animasi Nasional’ 98*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud RI.