

**KOMIK KONTEMPORER: AKULTURASI BUDAYA PADA PENOKOHAN
KARAKTER KOMIK *VOLT***

Aldio Cahyo Senoaji

Departemen Ilmu Komunikasi,

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Diponegoro

Jl Prof Soedarto, SH, Tembalang, Semarang, Jawa Tengah

Telp, (06224) 7465407, Faks: (06224) 7465405

Email: admin@fisip.undip.ac.id

ABSTRAK

JUDUL : **Komik Kontemporer: Akulturasi Budaya pada Penokohan Karakter
Komik *Volt***
NAMA : **Aldio Cahyo Senoaji**
NIM : **14030111130068**

Volt merupakan komik yang diterbitkan oleh *Skylar Comics* pada tahun 2012. Penampilannya berbeda dengan komik-komik Indonesia lainnya seperti Mahabharata bahkan Godham dan Gundala. Pengaruh yang terdapat pada komik dan bentuk percampuran budaya yang terjadi pada komik merupakan hal yang menjadi fokus penelitian.

Berdasarkan data temuan yang diolah dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce ditemukan bahwa akulturasi terjadi pada aspek visual, penokohan, cerita, dan bahasa. Hubungan tersebut berdasarkan hubungan antara *signifier* dengan *signified*. Aspek – aspek tersebut kemudian dikelompokkan kedalam tiga karakteristik tanda menurut Peirce yaitu *icon*, indeks, dan simbol.

Berdasarkan hubungan antara *signifier* dengan *signifier* tersebut penelitian ini juga menjelaskan bahwa pada *icon* akulturasi terjadi pada visualisasi para tokoh, penggambaran kekuatan tokoh dan penggunaan bahasa sansekerta pada beberapa nama tokoh. Pada indeks akulturasi terjadi pada cerita, gagasan, konsep superhero, dan irrasionalitas cerita. Konsep *superhero* dan *supervillain* pada tokoh komik merupakan akultuasi yang terjadi pada simbol.

Kesimpulan dari hasil penelitian memunculkan beberapa implikasi yang bermanfaat dari segi akademis, praktis, dan sosial. Salah satu manfaat penelitian adalah penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para komikus yang ingin membuat komik dengan tema serupa dan masyarakat dapat menerapkan seni wayang dalam lingkup yang lebih luas.

Kata kunci: komik, akulturasi, *superhero*.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik *Volt* yang terbit pada tahun 2012 memberikan warna baru pada dunia komik Indonesia. Dengan penampilan yang berbeda, *Volt* tampak menonjol dari komik Indonesia yang sudah terbit sebelumnya. *Sri Asih* contohnya, tokoh komik ini tampil seperti tokoh pewayangan Srikandi dengan busana tradisional Jawa yang dikenakannya. Kemunculan komik *superhero* pada awalnya hanya menggunakan konsep dari Barat dengan menggunakan komponen budaya lokal pada visualisasi dan cerita, yang kemudian dalam perkembangannya pengaruh Barat menjadi dominan dan hampir menghilangkan pengaruh budaya lokal.

Apabila mengacu pada sejarahnya, pengaruh Barat telah hadir sejak awal kemunculan komik di Indonesia. Kemunculan pengaruh barat dengan bentuk komik seharusnya dapat dikembangkan oleh komikus-komikus lokal. Pengembangan yang dilakukan meliputi tanda-tanda visual dari kebudayaan Indonesia.

Kepopulerannya pada saat itu membuat komik Indonesia tidak dapat lepas dari pengaruh diluar budaya Indonesia, dan seringkali menjadi yang dominan. Industri

komik saat ini sangat digemari yang terbukti dengan penjualan komik *Volt* yang mencapai 4.000 eksemplar. Hal tersebut harusnya dapat memacu para komikus untuk menjelajahi konsep-konsep lainnya seperti *Volt* yang dapat membawa dua budaya secara bersamaan, hal tersebut berbeda apabila dibandingkan dengan komik-komik terdahulu seperti *Sri Asih* dan *Gundala*.

1.2 Masalah

Penelitian ini mengajukan pertanyaan berupa:

1. Bagaimana wujud akulturasi yang terjadi pada komik *Volt*?
2. Dengan tampilan tokoh yang sedemikian rupa, pengaruh dari mana saja yang mereka coba tampilkan di komik ini?

1.3 Kerangka Pemikiran Teoretis

1.3.1 Teori Komik

Komik berkomunikasi dalam 'bahasa' yang mengandalkan pengalaman visual dari pembuat dan pembacanya. Pembaca diharapkan memiliki pemahaman yang sederhana terhadap campuran antara gambar dengan tulisan dan mengartikan teks yang ada

dalam komik. Format dari sebuah buku komik menampilkan komposisi antara kata dan gambar, dan kemudian pembaca butuh melatih kemampuan mengintepretasi baik secara visual maupun verbal.

Will Eisner berpendapat bahwa komik terdiri dari dua alat komunikasi yang sangat penting, kata dan gambar (Eisner, 1989:13). Seperti sebuah film, komik yang baik belum tentu dapat menghasilkan karya yang baik pula apabila di adaptasi kedalam bentuk lain. Hal ini karena pembaca tidak hanya menikmati kenikmatan dalam hal cerita, namun juga kenikmatan dalam seni (Groensteen dalam Heer dan Worcester, 2009:10). Hal tersebut dapat menjelaskan bahwa pembaca tidak hanya menikmati cerita yang disajikan, melainkan juga seni yang dituangkan oleh komikus pada gambar yang dibuatnya.

Dalam buku *Understanding Comics*, *Scott McCloud* menjelaskan bahwa komik merupakan sebuah media yang dapat menampung berbagai macam ide dan gambar (McCloud, 1993:6). Dimana ide dan gambar yang disusun dalam setiap komik akan berbeda-beda, dan menghasilkan “rasa” yang berbeda pula. Gambar dapat dengan mudah dipahami karena bentuk-

bentuk visual yang ditampilkan sudah jelas, sedangkan tulisan membutuhkan pemahaman mendalam untuk memahaminya.

1.3.2 Superhero sebagai Sebuah Genre

Kata *genre* berasal dari bahasa Perancis yang berarti “kelas” atau “jenis”. Teori ini banyak digunakan dalam media seperti karya film, sastra, musik, dan bahkan acara televisi. *Peter Coogan* dalam buku *The Superhero Genre* menyebutkan bahwa, menurut *Thomas Schatz*, *genre* merupakan sebuah bentuk cerita yang bersifat khusus dimana “sebagian dari jumlah terbatas dari bentuk cerita yang telah dibaurkan menjadi formula-formula karena keunikan sosialnya dan/atau kualitas keindahannya” (Coogan, 2006:25).

1.3.2.1 Elemen Pembentuk Superhero

Peter Coogan menyebutkan bahwa setiap karakter *superhero* memiliki tiga elemen: kekuatan, identitas, dan kostum (Coogan, 2006:31-39). Kekuatan super merupakan elemen yang paling mudah untuk dikenali dari seorang *superhero*, setiap

karakter dibuat untuk menjadi yang terkuat se-dunia. Elemen identitas terdiri dari *codename*/nama alias dan kostum, dengan identitas rahasia sebagai kebalikan dari bagian kostum dan *codename*/nama alias. Kostum merupakan elemen yang menentukan ketika superhero sudah mendapatkan identitas, kostum hadir sebagai pembeda dan penjelas identitas seorang tokoh *superhero*.

1.3.2.2 Tipe-tipe Supervillain

Coogan mendefinisikan *supervillain* sebagai “Seseorang yang memutuskan untuk menjadi jahat atau melakukan tindak kejahatan dan melakukan tindak kriminal yang besar sampai biasa atau pada skala yang besar” (Coogan, 2006:77). *Supervillain* dikategorikan dalam lima kriteria/tipe: *the monster*, *the enemy commander*, *the mad scientist*, *the criminal mastermind*, dan *the inverted-superhero supervillain*. Kelima tipe tersebut tidak bersifat eksklusif, ada *supervillain* yang memiliki lebih dari satu tipe seperti *Lizard* yang merupakan

gabungan antara *the monster* dengan *the mad scientist*.

1.3.3 Akulturasi

Definisi akulturasi beraneka ragam tergantung kepada pendapat dari pendefinisi. Pada tahun 1954 Social Research Council mendefinisikan akulturasi sebagai “.. perubahan budaya yang dimulai dengan pertemuan dari dua atau lebih sistem budaya yang independen. Dinamikanya bisa dilihat sebagai proses adaptasi selektif terhadap nilai sistem-sistem, proses dari integrasi dan perbedaan, generasi dari perkembangan secara terus menerus, dan operasi dari penentuan peran dan faktor-faktor kepribadian” (SRC dalam Lakey, 2003:104). Sebuah budaya baru menurut Social Research Council harus melakukan adaptasi dan mengalami proses perubahan dan penyesuaian secara kontinyu sehingga akhirnya bisa diterima oleh masyarakat.

Pengaruh akulturasi berbeda pada tiap tingkatannya, pada tingkat kelompok akulturasi mempengaruhi struktur dan institusi sosial dan praktik-praktik budaya. Sedangkan pada tingkat individu, akulturasi mengakitnya perubahan dalam perilaku seseorang.

Akulturası merupakan proses perubahan psikologis dan budaya yang melibatkan beragam bentuk akomodasi, yang menuju kepada adaptasi psikologis dan sosial-budaya diantara dua kelompok (Berry, 2005:699). Hasil dari adaptasi tersebut dapat berupa saling mempelajari bahasa satu sama lain, menggunakan jenis baju yang sama, atau berinteraksi berdasarkan karakteristik kelompok tertentu.

1.4 Analisis Data

Charles S. Pierce mengembangkan model pengetahuan dan cara realita direpresentasikan didalam pemikiran dan gagasan. Pierce kemudian menjelaskan bahwa realita (dan gagasan) hanya bisa diketahui melalui tanda (sign), interpretan, dan objek (Smith, 2005:228). Pemikiran Pierce sama dengan konsep yang digunakan oleh Saussure, dengan tanda sama dengan signifier dan objek menyerupai konsep atau signified. Signifier merupakan tanda yang tampak sedangkan signified merupakan konsep yang membentuk tanda tersebut. Sedangkan interpretan merupakan ide yang muncul didalam benak seseorang karena tanda tersebut, dalam konteks penelitian ini interpretan merupakan pemahaman peneliti mengenai tanda tersebut. Hasil dari hubungan antara

signifier dan signifeid, atau objek dengan tanda menurut Pierce terdiri dari tiga: ikonik (icon), indeksial (indeks), dan simbolik (simbol).

BAB II

KOMIK SUPERHERO INDONESIA

2.1 Definisi Komik

Komik menggabungkan antara tulisan dengan gambar, keduanya saling berhubungan dan saling menjelaskan. Scott McCloud berpendapat bahwa komik merupakan gambar dan lambang yang saling berdampingan dalam urutan tertentu sehingga bisa memberikan informasi tertentu atau mendapatkan tanggapan dari pembaca (McCloud, 1993:5). Komposisi antara gambar dan narasi dapat menentukan rasa yang ingin ditampilkan didalam cerita dan komposisi tersebut membuat komik menjadi dinamis.

BAB III

ANALISIS TOKOH, ALUR CERITA, DAN SETTING KOMIK VOLT

3.1 Akulturasi Budaya pada Tokoh Komik Volt

Pada analisis yang akan dilakukan peneliti akan mencoba untuk mencari *signifier* dan *signified* yang terdapat pada 5 (lima) tokoh komik Volt, setelah itu akan ditentukan seperti apa hubungan antara keduanya apakah ikonik/indeksial/simbolik. Kemudian pada tahap interpretasi akan dilihat seperti apa bentuk akulturasi yang terjadi berdasarkan hubungan antara *signifier* dan *signified* tersebut. Hubungan antara *signifier* dengan *signified* terjadi pada kostum, kekuatan, dan kedalaman tokoh. Namun hal tersebut tidak mutlak terjadi pada semua tokoh, contohnya ada pada Ruben yang tidak memiliki kostum dan kekuatan. Dan setelah menemukan kedua komponen tersebut maka peneliti menentukan seperti apa interpretasi berdasarkan kedua hubungan tersebut. Pada analisa selanjutnya ditemukan bahwa terjadi akulturasi pada tokoh-tokoh komik Volt. Namun akulturasi yang terjadi berbeda pada tiap tokoh. Pada tokoh utama akulturasi terjadi pada kekuatan dan kedalaman karakter dan tidak pada visualisasi melalui kostum dapat menjadi contoh.

BAB IV

DISKUSI PENELITIAN

4.1 Bentuk - Bentuk Akulturasi pada Komik Volt

Setelah melakukan analisis kepada para tokoh yang hadir dalam komik Volt dan menemukan seperti apa bentuk akulturasi yang terjadi dan darimana saja pengaruh yang hadir pada tiap tokoh, kemudian ditentukan seperti apa hubungan antara *signifier* dan *signified* yang sudah dibahas sebelumnya. Hubungan antara *signifier* dan *signified* ada tiga jenis: *Icon* atau ikonik, Simbol atau simbolik, dan Indeks atau indeksial.

4.1.1 Icon: Visual, Kedalaman Tokoh dan Penamaan Tokoh

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan maka desain tokoh dan kostum serta kekuatan yang dimiliki oleh tokoh merupakan hubungan yang ikonik. Hal tersebut karena terdapat keserupaan antara tokoh komik dengan tokoh komik lain atau hal-hal diluar komik dan keserupaan tersebut mempengaruhi komikus dalam membentuk visualisasi kostum, tokoh, dan kekuatan tokoh tersebut.

4.1.2 Indeks: Pesan Moral, Gagasan, dan Irrasionalitas Cerita

Pada kedalaman tokoh ditemukan bahwa hubungan antara *signifier* dan *signified* bersifat indeksial. Hal tersebut karena apapun yang

dilakukan oleh tokoh komik tersebut berhubungan dengan perannya dalam komik. Komikus mencoba untuk memberikan pesan moral melalui tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam komik.

4.1.3 Simbol: Konsep Superhero dan Supervillain pada Atribut Visual

Setelah melihat akulturasi yang terjadi, dilihat juga hubungan yang terjadi antara *signifier* dan *signified*. Dalam penggunaan konsep *superhero* dan *supervillain* yang diterapkan secara visual, ditemukan bahwa hubungan tersebut bersifat simbolik. Hal tersebut karena konsep-konsep yang digunakan sudah menjadi hal yang baku pada komik seperti desain kostum yang berhubungan dengan kekuatan yang dimiliki oleh seorang *superhero* atau identitasnya sebagai *superhero*. Dalam simbol, peneliti melihat arti dibalik komponen-komponen yang ada pada tokoh komik. Analisis dilakukan dengan melihat atribut yang melekat pada tiap karakter seperti kostum, atribut pendukung, hingga warna yang digunakan untuk membentuk karakter tersebut.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Akulturasi pada komik *Volt* terjadi pada aspek visual, penokohan, cerita, dan bahasa. Aspek-aspek tersebut kemudian dikelompokkan menjadi tiga kelompok karakteristik tanda Pierce yaitu *icon*, indeks, dan simbol.
2. Pada icon akulturasi yang terjadi melingkupi teknik lukis, penokohan pada komik dengan penggambaran kekuatan tokoh, dan penggunaan bahasa sansekerta dalam penamaan beberapa tokohnya.
3. Akulturasi yang terjadi pada indeks terdapat pada bagaimana komikus menggunakan cerita tersebut.
4. Pada simbol terlihat bahwa atribut visual yang digunakan oleh tiap tokoh memiliki maksud tertentu yang mendukung karakter tokoh tersebut dan menghubungkannya dengan apa yang dilakukannya pada cerita.
5. Akulturasi pada komik terlihat dari bagaimana komikus menampilkan

komik superhero khas Amerika dengan latar cerita wayang dan setting tempat Indonesia. Pengaruh budaya lain seperti India, Jepang, dan Inggris juga terdapat pada komik dengan penggunaan bahasa sansekerta pada beberapa nama tokoh, penamaan jurus, dan penggunaan kostum pada tokoh Wijalita yang menyerupai seragam kesatria Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Jurnal

- Berry, John W. 2005. *Acculturation: Living Successfully In Two Cultures*. Canada: Queen's University
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia (Les Bandes Dessinée Indonesiennes)*. Jakarta: KPG
- Coogan, Peter. 2006. *Superhero: The Secret Origin of A Genre*. Texas: Monkeybrain Books
- Eisner, Will. 1989. *Theory of Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press
- Gillian, Rose. 2001. *Visual Methodologies*. London: SAGE Publication Ltd.
- Guba, E. G. & Lincoln, Y. S. 1994. *Competing Paradigms in Qualitative Research*. Thousand Oaks: SAGE Publication Ltd
- Heer, Jeet & Worcester, Kent. 2009. *A Comic Studies Reader*. Mississippi: University Press of Mississippi
- Lakey, Paul N.. 2003. *Acculturation: a Review of the Literature*. Texas: Abilene Christian University
- Lauckner, Heidi. 2012. *Using Constructivist Case Study Methodology to Understand Community Development Processes: Proposed Methodological Questions to Guide the Research Process*. Canada: Dalhousie University
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers Inc.
- _____. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. New York: HarperCollins Publishers
- Monica, Laura Christina Luzar. 2011. *Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan*. Jakarta: Bina Nusantara University
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta
- Petty, John. 2006. *A Brief History of Comic Books*. Texas. HERITAGE Auction Galleries
- Smith, Ken. 2005. *Handbook of Visual Communication: Theory, Methods, and Media*. New Jersey: Lawrence Elbraum Associates, Inc.
- Wibowo, Indriawan Seto Wahyu. 2009. *Semiotika: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Penulisan Skripsi Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. DR. Moestopo (Beragama)
- Wibowo, Paul Heru. 2015. *Si Jampang Jago Betawi, Kajian Tokoh dalam Komik Ganes TH*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas

Komik

Lefrandt, Marcelino & Russanto, M. Arief. *VOLT #1*. Jakarta: Skylar Comics

Lefrandt, Marcelino & Russanto, M. Arief.
VOLT #2. Jakarta: Skylar Comics

Lefrandt, Marcelino & Russanto, M. Arief.
VOLT #3. Jakarta: Skylar Comics

Situs

Basuki, Achmad. Makna Warna Dalam
Desain
[.http://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf](http://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf)

Beauchamp, Davey. The Ages of Comic
Books.
<http://www.daveybeauchamp.com/wp-content/uploads/2011/10/Ages-of-Comics-Davey-Beauchamp.pdf>

<https://wayang.wordpress.com/2010/07/21/bambang-ekalaya-palgunadi/>
<http://skylarcomics.net/characters/ruben>