



**Memahami Identitas Hibrida pada Komik Indonesia Kontemporer
(Analisis Semiotika Komik Garudayana)**

**Ringkasan Skripsi
Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan
Pendidikan Strata 1
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Diponegoro Semarang**

Penyusun

Nama : Luthfi Fazar Ridho

NIM : D2C008043

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG**

2014

ABSTRAKSI

Judul : Memahami Identitas Hibrida pada Komik Indonesia Kontemporer
(Analisis Semiotika Komik Garudayana)
Nama : LUTHFI FAZAR RIDHO
NIM : D2C008043

Terbitnya Garudayana sebagai bagian dari komik Indonesia kontemporer yang mengadopsi dua identitas budaya berbeda bangsa, yaitu wayang (lokal) dan manga (Jepang), menjadikan komik ini memiliki identitas hibrida dalam gaya penyajiannya, di mana unsur wayang terdapat pada keterlibatan tokoh-tokoh populer wayang. Sedangkan unsur manga menonjol pada gaya gambar dan elemen visual.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari keterpengaruhannya komik Garudayana dari *manga* Jepang dan mendeskripsikan komik Garudayana sebagai media alternatif. Peneliti menggunakan paradigma konstruktivis dan tradisi semiotika dan sub-tradisi *pictorial semiotics* untuk mengkaji konten komik Garudayana dan mendeskripsikan setiap tanda intrinsik yang mengandung identitas hibrida pada Komik Garudayana yang memiliki kemiripan/ keserupaan dengan tanda-tanda yang ada pada *manga*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Komik Scott McCloud (2006: 49), Teori Identitas Hibrida dari Keri Lyall Smith (2008: 4-6), dan Teori *Pictorial Semiotics* dari Goran Sonesson (1998: 1)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Garudayana memiliki elemen identitas hibrida berupa: tema cerita wayang lakon carangan Mahabharata; tokoh-tokoh Pandawa, Ponokawan dan Kurawa; konsep dan penggambaran visual latar tempat yang sesuai dengan kondisi geografis Indonesia; konsep tokoh antagonis berupa monster *humanoid* (yang menyerupai manusia) dari binatang-binatang khas Nusantara; dan panel komik dekoratif khas Nusantara yang memperkuat kesan lokalitas Indonesia. Elemen tersebut bercampur dengan *manga* sebagai gaya gambar dan identitas kultural Jepang yang memiliki elemen identitas hibrida berupa kode visual dan kode linguistik. Percampuran dua elemen identitas kultural tersebut disebut hibriditas.

Dalam rangkaian proses hibriditas, terdapat elemen intertekstualitas dan penokohan berdasarkan jenis kelamin yang dipengaruhi oleh Mahabharata sebagai pakem secara tidak langsung satu sama lain. Keseluruhan proses tersebut menghasilkan Garudayana sebagai komik yang memiliki identitas hibrida dan dianggap sebagai media alternatif karena memiliki *Mode of Address* dan sifat-sifat Media alternatif.

Keywords : *Komik, Wayang, Identitas Hibrida, Garudayana*

ABSTRACT

Title : Understanding Hybrid Identity In Contemporary Indonesian Comics
(Semiotic Analysis of Garudayana)
Name : LUTHFI FAZAR RIDHO
NIM : D2C008043

Garudayana as part of a contemporary Indonesian comics adopts two cultural identity of the nation, Wayang (local) and manga (Japan), making this comic has a hybrid identity that they are presented in drawing style. Garudayana created based on the epic of Mahabharata was known in Indonesia (Yuniarto, 2011). The existence of elements of the manga contained within Garudayana makes their signs and symbols more distinctive compared to the Wayang comics have been published before in Indonesia.

This research aims to find Garudayana similarity from the manga and describing it as alternative media. Researcher using the constructivism paradigm and pictorial semiotics as sub-method of semiotics approach to examine Garudayana's content and describe any intrinsic signs containing hybrid identity in the Garudayana Comic which has similarity with visual entity that exist in any type of manga. Theories used in this research are Comic Theory from Scott McCloud (2006: 49), Hybrid Identity Theory from Keri Lyall Smith (2008: 4-6), and Goran Sonesson's Pictorial Semiotics Theory (1998: 1).

The results shows that Garudayana has a hybrid identity elements such as: the theme of the Lakon carangan story from Mahabharata; Characters of the Pandawas, Ponokawans and Kurawas; background concept and visual depictions according to the geographical condition of Indonesia; the concept of antagonist humanoid monster based on Indonesian animals; decorative comic panel that strengthen the impression of Indonesian locality. These elements are fused with manga style as cultural identity of Japan which has visual language and language linguistics as hybrid identity elements. The process of combining two elements of cultural identity is called hybridity.

Intertextuality and Garudayana's characterizations based on gender affecting hybridity process and produce Garudayana as comic with hybrid identity and considered as alternative media because it has Mode of Address and the characteristics of alternative media.

Keywords : *Comic, Wayang, Hybrid Identity, Garudayana*

Studi media dan kajian budaya yang berjudul "Memahami Identitas Hibrida dalam Komik Indonesia Kontemporer (Analisis Semiotika Komik Garudayana" ini berawal dari ketertarikan penulis untuk mendalami persoalan penandaan pada komik Garudayana yang merupakan komik wayang yang dikemas dengan gaya manga Jepang. Hal ini menarik perhatian penulis karena merupakan bentuk dari dinamika dunia komik lokal pada era kontemporer, di mana komik Indonesia saat ini mendapat keterpengaruhan dari berbagai gaya gambar komik dari luar negeri, salah satunya Jepang.

Secara akademis, penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran dalam studi ilmu komunikasi, khususnya kajian budaya terkait dengan identitas hibrida pada komik Indonesia kontemporer dengan menggunakan paradigma konstruktivis semiotik. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menginformasikan bahwa gaya gambar manga yang terkandung dalam komik Indonesia kontemporer memiliki tanda-tanda khusus yang bisa dikembangkan bagi komikus muda yang ingin mengembangkan genre komik wayang. Dalam bidang sosial, studi ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran mengenai kajian konstruksi media non mainstream dan identitas budaya dalam bingkai ilmu komunikasi.

Paradigma yang digunakan untuk mengkaji konten komik Garudayana karangan Is Yuniarto dengan identitas hibrida adalah paradigma konstruktivis dan tradisi semiotika untuk memahami dan mendeskripsikan realitas dalam Komik Garudayana berupa tanda-tanda baik gambar maupun tulisan yang memiliki identitas hibrida. Proses awal penelitian ini adalah merumuskan tujuan penelitian dan melakukan kategorisasi data primer menjadi 5, antara lain adalah tema, tokoh, latar, jurus, dan adegan yang menjadi unsur intrinsik di dalam komik Garudayana. Selanjutnya melalui metode analisis tiga tahap berupa pencarian *ground*,

penentuan *potential sign vehicle*, dan *similarity judging*, penulis memperoleh data berupa keserupaan antara Garudayana dan elemen dalam manga Jepang, yang kemudian memandu peneliti untuk menyusun deskripsi tentang pemahaman mengenai identitas hibrida pada Garudayana.

Setelah mendeskripsikan hasil temuan penelitian yang diperoleh melalui analisis data primer menggunakan analisis 3 tahap, selanjutnya penulis mengungkap hasil temuan penelitian yang meliputi 5 elemen pada komik Garudayana berupa tema, tokoh, latar, jurus, dan adegan, serta bagaimana kultur manga Jepang mempengaruhi gaya pengemasan Garudayana. Dalam proses ini, peneliti menggunakan gagasan pemikiran teoritik 8 elemen khas manga dari Scott McCloud, Teori Hibriditas dari Keri Lyall Smith, Teori Intertekstualitas dari Thwaites, dan Teori *Mode of Address* dari Hanes dan sifat-sifat media alternatif dari Wahyudi.

Tahap akhir penelitian ini, penulis menyusun kesimpulan, implikasi penelitian secara akademis, praktis dan sosial, dan rekomendasi penelitian. Beberapa hasil temuan penelitian yang dapat disimpulkan antara lain:

1. Garudayana adalah bentuk baru komik wayang karena dipengaruhi oleh gaya gambar *manga* Jepang yang dapat dilihat dari lima elemen; Tema, tokoh, latar, jurus, dan adegan. Tema Garudayana berupa perjalanan Garu sebagai calon Raja Langit (Gelar untuk seseorang yang menguasai angkasa di dunia arcapada) yang mencari jati diri memiliki keserupaan dengan manga Beelzebub yang bercerita tentang perjalanan Beel menjadi raja Iblis bersama murid SMA bernama Tatsumi

Oga, sedangkan Yu-Gi-Oh atau bercerita tentang kisah petualangan Yugi Mutou sebagai putra mahkota *Pharaoh* (kaisar) di kerajaan Mesir dengan ditemani oleh Anzu Mazaki.

Tokoh-tokoh dalam Garudayana memiliki keserupaan dengan tokoh-tokoh dalam karakter dalam manga dari segi konsep, sifat, pakaian, raut wajah, asesoris yang digunakan, bentuk tubuh, dan senjata. Latar dalam Garudayana memiliki keserupaan dengan latar dalam manga dari segi konsep, bentuk fisik latar, dan fungsi latar dalam cerita. Jurus-jurus yang ditampilkan dalam Garudayana memiliki keserupaan dengan jurus dalam manga dari segi konsep, fungsi jurus tersebut, dan penggunaan jurus di dalam cerita. Adegan dalam Garudayana memiliki keserupaan dengan adegan dalam manga dari segi situasi adegan terjadi, peran tokoh dalam adegan, dan signifikansi adegan dalam cerita.

2. Proses hibriditas dalam Garudayana mencakup aspek struktur pembentuk identitas dalam Garudayana, bentuk dari identitas hibrida, dan proses hibriditas itu sendiri.

Struktur pembentuk hibriditas masing-masing dimiliki oleh manga dan komik wayang sebagai elemen budaya dari identitas hibrida. Struktur tersebut antara lain sejarah, diaspora budaya, dan pandangan para esensialis.

Bentuk dari elemen identitas hibrida dalam manga adalah adanya elemen tanda linguistik dan tanda visual. Sedangkan bentuk dari elemen identitas hibrida pada wayang adalah adanya lakon carangan, beberapa tokoh dalam epos Mahabharata, konsep dan visual latar, desain karakter dan panel dekoratif berupa motif batik dan stilasi bunga dan daun.

3. Intertekstualitas dari Garudayana di antaranya adalah kesamaan tema, beberapa tokoh, latar dan jurus dari Mahabharata.
4. Proses hibriditas dalam Garudayana mencampurkan bentuk dari elemen identitas hibrida tanpa menghilangkan ciri khas dari masing-masing identitas kultural.
5. Garudayana dianggap sebagai media alternatif karena memiliki *mode of address* berupa variasi pilihan bagi para penggemar manga Jepang dan masyarakat Indonesia secara umum dengan menambah ketersediaan ruang bagi entitas budaya. Selain itu, Garudayana memiliki sifat-sifat media alternatif berupa independensi Garudayana yang memberikan kebebasan kepada dalang untuk menguasai cerita yang ditunjang oleh perkembangan gaya gambar komik Indonesia di setiap generasi dan menjadi format baru dalam eksplorasi visual di bidang seni wayang.

Dari sudut pandang teoretis/akademis, penelitian ini menggunakan teori dari Scott McCloud tentang elemen dalam manga yang menyatakan bahwa di dalam manga terdapat 8 elemen yang menonjol. Untuk pengembangan teori dari Scott McCloud dalam kajian komik wayang perlu memperhatikan dua elemen tambahan berupa penggunaan atribut yang menjadi identitas kultural kepada setiap tokoh dan penggunaan bentuk visual khas dari kultur tertentu yang ditampilkan ke dalam setiap bagian komik. Secara praktis, gambaran dan interpretasi peneliti dalam Garudayana ini dapat menjadi kerangka rujukan bagi individu yang terlibat dalam proses kreatif komik wayang dengan gaya gambar manga untuk eksplorasi tanda-tanda visual yang memiliki lokalitas Indonesia. Secara sosial, Pemahaman mengenai adanya entitas budaya dengan identitas hibrida diindikasikan dapat memperkaya bentuk implementasi seni

wayang Indonesia dan gaya gambar manga Jepang tanpa menjadi penghalang pengembangan masing-masing identitas kultural tersebut.

Selanjutnya, pada bagian akhir dari studi ini, peneliti memberikan beberapa rekomendasi yang terkait dengan penelitian mengenai komik wayang, yaitu:

1. Hasil studi yang didapat dari penelitian tentang identitas hibrida dalam Garudayana ini dapat ditindaklanjuti dengan menganalisis tentang entitas budaya populer yang memiliki identitas hibrida menggunakan konsep *third space* untuk mencari dampak dari proses hibriditas. *Third space* adalah produk dari negosiasi dan pertukaran lintas batas budaya. Sebuah pengakuan dari kelompok identitas dan penciptaan institusi yang mengenali dan dapat berbicara kepada orang-orang yang menempati ruangan jenis tertentu dari posisi hibrida.
2. Peneliti selanjutnya dapat melakukan analisis mengenai komik wayang menggunakan paradigma kritis untuk mencari kemungkinan perubahan bentuk, konsep, dan filosofi komik wayang Indonesia dari tahun 1954 hingga tahun 2014.
3. Dalam kajian media, peneliti selanjutnya dapat menganalisis komik sebagai media alternatif dengan paradigma kritis yang berusaha mendobrak hegemoni media *mainstream*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Bonneff, Marcel. 2001. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Chandler, Daniel. 2002. *Semiotics: The Basics Second Edition*. Oxon: Routledge.
- Denzin, Norman K., dan Yvonna S. Lincoln (editor). 2005. *The Sage Handbook Of Qualitative Research Third Edition*. California: Sage Publications, Inc.
- 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.
- Pendit, Nyoman. S. 2003. *Mahabharata*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Purwadi, M.Hum, Dr. 2004. *Mahabharata: Sebuah Novel*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Rajagopalacari, C. 2012. *Mahabharata*. Yogyakarta: IRCiSoD.

Jurnal/ Artikel:

- Fusanosuke, Natsume. 2001. *East Asia And Manga Culture: Examining Manga-Comic Culture In East Asia*. The Asian Face of Globalisation Reconstructing identities, Institutions, and Resources.
- _____. 2001. *Pictotext And Panels: Commonalities And Differences In Manga, Comics And BD*. International Manga Research Center, Kyoto Seika University. ISBN 978-4-905187-01-1.
- _____. 2002. Japanese Manga encounter the world. Japan Echo. Tokyo. Vol. 29. ISSN/ISBN: 03880435.

- _____. 2003. *Japanese Manga: Its Expression and Popularity*. ABD 2003
Vol. 34 No. 1.
- _____. 2011. *Introduction of Manga: Short Comics from Modern Japan*. A
Japan Foundation Touring Exhibition.
- Sonesson, Goran. 1988a. *Methods and Models in Pictorial Semiotics*. Lund University.
- _____. 1998b. *That There Are Many Kinds of Iconic Signs*. In *Visio*, 1, 1,
1998,33-54.
- _____. 1998. *Pictorial Semiotics, Gestalt Theory, And The Ecology Of
Perception*. *Semiotica*. Volume 99, Issue 3-4, Pages 319–440, ISSN (Online) 1613-
3692, ISSN (Print) 0037-1998.
- Suzuki, Shige. 2011. *Learning from Monsters: Mizuki Shigeru's Yōkai and War Manga*.
Image & Narrative, Vol 12, No.1.
- Tirtaatmadja, Irawati, dkk. 2012. *Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008*.
Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB.
- Unser-Schutz, Giancarla. 2011. Language as the visual: Exploring the intersection of
linguistic and visual language in manga. *Image & Narrative*, Vol 12, No1

Komik dan Novel Grafis:

- Yuniarto, Is. 2009. *Garudayana Volume 1*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama (m&c!).
- _____. 2010. *Garudayana Volume 2*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama (m&c!).
- _____. 2011. *Garudayana Volume 3*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama (m&c!).
- _____. 2012. *Garudayana Volume 4*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama (m&c!).