

GAYA VISUAL NUSANTARA DALAM MEDIA COVER KOMIK SANGKURIANG KARYA R. A. KOSASIH

Martha Tisna Ginanjar Putri¹, Iis Purnengsih^{*2}

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

*Penulis Korespondensi: iispuerningsih@gmail.com, Jakarta, Indonesia

Abstrak. Sangkuriang merupakan salah satu tokoh legenda folklore di tatar sunda, yang jatuh cinta pada ibunya sendiri. Cerita ini memiliki unsur cerita romantis. Cerita ini banyak diangkat dan dipresentasikan melalui dokumenter, film kartun, layar lebar dan komik. Berbagai macam gaya visual yang disajikan pada cerita folklore Indonesia banyak dipengaruhi oleh gaya visual dari Amerika dan Jepang. Studi ini mengulas secara lebih spesifik tentang gaya visual yang terdapat pada cover komik karya R.A Kosasih. secara kualitatif, studi ini menggunakan analisis deskriptif. Pembahasan gaya visual yang disajikan oleh R.A Kosasih dianalisis melalui gaya ilustrasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa gaya visual yang digunakan R.A Kosasih mengacu pada gaya visual amerika dan realis. Penelitian ini juga bermanfaat untuk mempertahankan kearifan lokal Indonesia

Kata kunci: Sangkuriang, Gaya Visual, Komik

Abstract. Sangkuriang is one of the folklore legendary figures in the Sundanese region, who fell in love with his own mother. This story has elements of a romantic story. This story is widely raised and presented through documentaries, cartoon films, big screen and comics. The various visual styles presented in Indonesian folklore stories are influenced by American and Japanese visual styles. This study reviews more specifically the visual style found on comic covers by R.A Kosasih. qualitatively, this study uses descriptive analysis. The discussion of visual style presented by R.A Kosasih is analyzed through illustration style. The results of this study show that the visual style used by R.A Kosasih refers to the American and realist visual styles. This research is also useful for maintaining Indonesian local wisdom.

Keywords: Sangkuriang, Visual Style, Comic

Pendahuluan

Komik berasal dari kata comic yang artinya lucu, yang pada awalnya adalah sebuah kumpulan strips bergambar yang terdapat di halaman akhir pekan berbahasa inggris dengan judul "The Funniest" pada tahun 1884. Strip bergambar itu kemudian dibukukan pada tahun 1934 dan menjadi buku komik pertama (Ajidarma 2005, 1). Dalam buku Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist (1985), Will Eisner menyebutkan bahwa komik adalah sebuah bentuk bacaan yang konkret. Terdiri atas beberapa gambar yang saling berurutan atau disebut juga sequential arts, komik adalah suatu bentuk naratif yang dapat bercerita. Lebih jelasnya, sebuah komik terdiri atas urutan gambar atau ilustrasi, lalu diberi teks sebagai penjelas gambar tersebut. Komik bicara secara verbal dan visual sekaligus, yang kemudian disebut sebagai bahasa visual (Ajidarma 2005). Komponen komik tidak semuanya

sama dengan karya lainnya, di antaranya ada bidang gambar (bisa berupa gambar manusia, benda, lingkungannya), penggunaan sudut pandang, panel, balon kata bahkan di beberapa komik, teksnya pun digambar sendiri (hand lettering). Komponen-komponen ini bekerja sama secara gestalt untuk mengungkapkan cerita sesuai yang ingin disampaikan pengarang komik (komikus). Komik adalah hubungan dua arah, yang dimana setelah komik menyajikan gambar dan teks, pembaca akan dibawa secara emosional dan intelektual, sehingga mampu terlarut dalam ceritanya.

Menurut Sudjana dan Rivai (2015), komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Menurut Gumelar (2011), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Menurut Elmy dkk (2010), komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor.

Menurut Adi (2007, 164) “Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Oleh karena itu, komik di dalam bahasa Indonesia, komik disebut cerita bergambar, sebagian dari komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar (*caption*)”. Karena pada umumnya sebuah komik menampilkan peranan seorang tokoh atau karakter. Komik dibuat berdasarkan logika yang baik dalam alur cerita maupun dalam penokohan serta lokasi kejadiannya, dan komik sangat berkaitan erat dengan ilustrasi, kartun, dan animasi. Komik bisa digunakan sebagai media penyampai pesan yang efektif walaupun selalu ada biasnya. Karena didalam sebuah komik penggunaan gambar dan teks.

Menurut Scott McCloud (1993), seorang komikus, komik merupakan gambar dan lambang yang terjukstaposisi (saling berdekatan posisinya) dalam urutan tertentu. Bertujuan memberi informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Dikutip dari buku Pembelajaran Menggunakan Komik (2021) karya Silvi Hevria, komik adalah cerita yang tersusun dari gambar dan tulisan berbentuk percakapan. Bisa disimpulkan, komik adalah seni menggunakan gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi teks.

Dalam Kamus Ilmiah Populer, komik adalah cerita bergambar (tentang aktivitas dan sebagainya) yang pasti lucu. Dan menurut Muhammad Natsir Setiawan (2002, 22), pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu.

Sekitar akhir tahun 1940an, banyak komik-komik dari Amerika yang disisipkan sebagai suplemen mingguan surat kabar. Diantaranya adalah komik seperti Tarzan, Rip Kirby, Phantom and Johnny Hazard. Kemudian penerbit seperti Gapura dan Keng po dari Jakarta, dan Perfects dari Malang, mengumpulkannya menjadi sebuah buku komik. Ditengah-tengah membanjirnya komik-komik asing, hadir Siaw Tik Kwei, salah seorang komikus terdepan, yang memiliki teknik dan keterampilan tinggi dalam menggambar mendapatkan kesempatan untuk menampilkan komik adaptasinya dari legenda pahlawan Tiongkok ‘Sie Djin Koei’. Komik ini berhasil melampaui popularitas Tarzan di kalangan pembaca lokal.

Perjalanan komik di Amerika diawali dengan masuknya komik terjemahan oleh Rudolphe Toppfer yang berjudul The Adventures of Obadiah Oldbuck, menjadikannya buku komik cetak pertama di Amerika pada tahun 1842. Pada komik ini belum ditemukan balon kata, namun ada teks di bawah panel yang menjelaskan ceritanya.

Komik buatan Amerika sendiri baru muncul sekitar awal tahun 1900an. Awalnya, komik amerika berwujud strip bergambar yang biasa menghiasi kolom surat kabar akhir pekan. Tema yang disuguhkan strip bergambar ini kebanyakan adalah komedi dengan balutan visual

sederhana. Strip-strip itu kemudian ada yang dijadikan buku dan dicetak terpisah dari surat kabar. Kemudian pada tahun 1916, mulai terjadi pelebaran genre sehingga komik strip tidak lagi terbatas sebagai komik lucu semata. Tema-tema yang bermunculan antara lain aksi, drama, misteri, dan kepahlawanan (super hero) (Hafiz et al, 32). Komik Amerika mengalami masa keemasan di tahun 1935 sampai 1945, saat komik dengan tema kepahlawanan atau superhero membanjiri pasar. Salah satu yang masih terkenal hingga saat ini adalah Superman. Superman muncul pertama kali dengan judul komik Man of Steel pada majalah Action Comic #1 (Hafiz et al, 32). Masa lahirnya Superman menandakannya dimulainya Era keemasan (The Golden Age of Comics books). Superman begitu laku di pasaran hingga penerbit lain berlomba-lomba untuk membuat komik yang serupa, bahkan tak jarang sampai menjiplak.

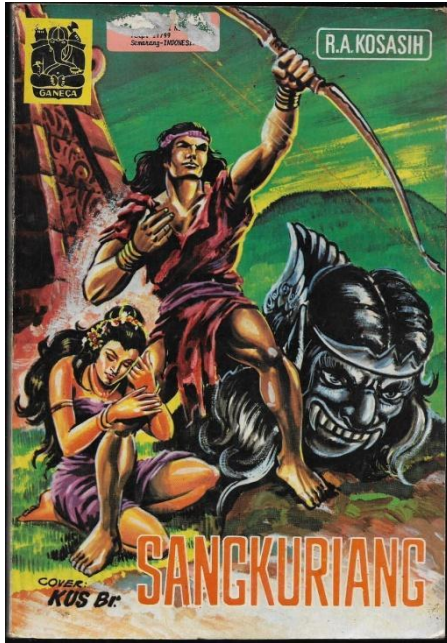
Era komik Amerika yang selanjutnya dimulai dari tahun 1970 hingga 1986. Secara genre, Superhero masih mendominasi pasar, namun hal yang berbeda adalah isi cerita. Periode yang diberi nama "The Bronze Age of Comics" ini melahirkan banyak komik dengan tema yang lebih humanis dan sosial, misalnya rasisme, narkoba atau perang Vietnam yang waktu itu sedang terjadi. Era ini adalah era yang penuh eksperimen dan eksplorasi untuk melihat seberapa jauh komik bisa berkembang (Petty, 2006)

Popularitas tokoh-tokoh komik asing mendorong upaya mentransformasikan beberapa karakter pahlawan super itu ke dalam selera lokal. R.A. Kosasih, yang kemudian dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia, memulai karirnya dengan mengimitasi Wonder Woman menjadi pahlawan wanita bernama Sri Asih. Masa jayanya sekitar RA Kosasih 1960-1970. Komiknya saat itu mampu terjual puluhan ribu eksemplar. Karya-karya R.A Kosasih umumnya berhubungan dengan kesusastaan Hindu (Ramayana dan Mahabharata) dan sastra tradisional Indonesia, terutama sastra Jawa dan sastra Sunda.

Menurut Tempo (Minggu, 29 Juli 2012, 04:18 WIB) Karya-karya R.A Kosasih merupakan monument yang bisa mendefinisikan identitas komik Indonesia dengan jelas. Beliau merupakan Komikus pertama yang meluncurkan karyanya dalam bentuk buku. Karena itu generasi komik kini menganggapnya sebagai Bapak Komik Indonesia. Almarhum R.A Kosasih sempat mendapat penghargaan komik Indonesia, yaitu Kosasih Award. karya-karya kosasih punya karakter yang sangat kuat. Beliau tidak hanya berhasil mengangkat tokoh-tokoh bermuatan lokal, tapi juga mampu menyampaikan nilai-nilai tradisi yang mengakar dalam masyarakat. Dan semua itu divisualisasi dalam panel-panel komik yang mudah dipahami. R.A Kosasih seorang story teller yang baik. Semua karyanya punya unsur lokal. Inovasi yang banyak ditinggalkan komikus sekarang.

Salah satu komik yang terkenal karya RA Kosasih adalah komik Sangkuriang. Di tatar Sunda terdapat legenda yang menceritakan awal terciptanya danau Bandung, Gunung Tangkuban Parahu, Gunung Burangrang dan Gunung Bukit Tunggul. Cerita legenda tersebut yang awalnya merupakan tradisi lisan, dikenal dengan nama Sangkuriang. Sangkuriang adalah nama tokoh dalam legenda folklore tersebut, yang jatuh cinta pada ibunya sendiri yaitu Dayang Sumbi. Menurut Danandjaya (2007) Folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau pembantu pengingat. Di Indonesia folklore digunakan dalam penelitian. Salah satunya folklore Sangkuriang. Cerita Sangkuriang pada awalnya mulai dikenal masyarakat Indonesia melalui komik karya RA. Kosasih.

Berikut adalah salah satu cover komik karya R.A Kosasih yang bercerita tentang Sangkuriang :



Gambar 1. Cover komik sangkuriang
Sumber: tokokomikantik.com, 2019

Jika dilihat dari segi visual, komik karya R.A Kosasih yang bercerita tentang Sangkuriang tersebut memiliki karakter yang sangat kuat. Berdasarkan hal tersebut sangatlah perlu untuk meneliti secara mendalam tokoh Sangkuriang pada komik karya R.A Kosasih terutama dari segi gaya visualnya. Cover komik merupakan bagian dari buku komik yang menarik untuk dikaji, karena itu penelitian ini akan mengkaji pada cover komik karya R.A Kosasih yang berjudul Sangkuriang.

Sehingga keberadaan karakter tokoh Sangkuriang dapat lebih dikenal dan dikembangkan lagi pada media lain tanpa menghilangkan identitas lokal yang menjadi dasar dari karakter tokoh Sangkuriang tersebut. Penelitian ini dilaksanakan atas dasar pentingnya referensi bagaimana gaya visual tokoh cerita rakyat Sangkuriang pada cover komik R.A Kosasih.

Metode

Penelitian ini mengkaji salah satu cover sampel pada cover komik karya R.A Kosasih yang berjudul Sangkuriang. Penggalan data dilakukan melalui buku cerita folklor Indonesia, internet, dan buku-buku di perpustakaan lainnya. Adapun tahapan dalam penelitian ini adalah: menentukan permasalahan penelitian yaitu tokoh Sangkuriang pada komik karya R.A Kosasih yang mengacu pada tampilan gaya visualnya. Kedua dilakukan survey terhadap keberadaan cerita Sangkuriang dalam bentuk komik karya R.A Kosasih. Ketiga penentuan sampling yang dipilih secara purposive dengan kriteria karakter dalam cerita Sangkuriang dari segi gaya visual dan tanda visual. Karakter melalui tahapan cropping untuk selanjutnya dijadikan sebagai data penelitian. Keempat menentukan jenis data yang terdiri dari data primer dan sekunder kemudian dianalisis untuk mendapatkan jawaban dari permasalahan. Kelima menganalisa gaya visual dan tanda yang ada pada karakter tokoh Sangkuriang pada komik karya R.A Kosasih. Keenam adalah pengambilan kesimpulan.

Bentuk visual yang diteliti dikaitkan dengan bentuk-bentuk identitas visual tokoh Sangkuriang yang nantinya dapat mendukung dalam mengetahui gaya visual karakter Sangkuriang pada komik karya R.A Kosasih. Data yang digunakan dikumpulkan dengan metode

observasi, studi literatur dan wawancara. Data yang didapat kemudian disajikan secara deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menggambarkan berbagai fenomena yang ada di masyarakat menjadi objek penelitian dan berupaya menarik realitas itu kepramukaan sebagai suatu ciri, karakter, tanda atau gambaran tentang kondisi situasi fenomena tertentu (Bungin 2007, 68). Deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan tokoh dalam cerita Sangkuriang sebagai dasar pembuatan animasi karakter. Di mana di dalamnya dikualifikasikan sesuai dengan gaya desainnya. Sesuai dengan pendekatan kualitatif maka secara spesifikasi analisisnya ditunjang dengan analisis tanda visual identitas yang mewakili karakter dalam cerita rakyat tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Data yang didapat melalui observasi, dokumentasi, kepustakaan dan internet di analisa dengan menggunakan teori untuk menjawab permasalahan yang dibahas pada bab ini. Permasalahannya adalah terkait bentuk gaya visual tokoh cerita rakyat Sangkuriang pada salah satu komik karya R.A Kosasih. Gaya Visual Tokoh Sangkuriang Gaya visual merupakan penggambaran dari sang pencipta karakter/ desainer untuk menuangkan imajinasinya yang sangat dipengaruhi oleh style dan kreativitasnya sendiri. Gaya gambar yang kurang menarik membuat karakter tampak biasa-biasa saja dan kurang memberi kesan/menghidupkan karakter tersebut dalam sebuah gambar. Banyaknya gaya-gaya luar yang ada menyebabkan pencipta dari sebuah karakter tokoh cenderung mengikuti/menikmati salah satu gaya visual tersebut. Desainer yang dapat menemukan gaya visualnya sendiri akan memiliki ciri khas yang akan menjadi identitas dari karya-karyanya sendiri.

Menggambar sebuah karakter tentunya dipengaruhi oleh pencipta atau desainer karakter itu sendiri secara umum empat klasifikasi atau aliran gaya gambar utama di dalam menciptakan sebuah gambar karakter baik itu untuk keperluan cerita bergambar, komik maupun karakter animasi. Berikut adalah jenis-jenis gaya dalam visual:

Gaya Kartun

Kartun pada dasarnya adalah bentuk penegasan melalui penyederhanaan dari usaha pencitraan yang dirancang menyerupai subyek (McCloud 2002, 27-30). Artinya dalam proses kreatif yang dilalui oleh seorang kartunis adalah menggambar suatu objek tanpa harus menekankan detail visual sebagaimana ilustrator gambar realis. Kartunis tidak banyak menghilangkan detail, namun harus lebih memusatkan diri pada detail tertentu. Tahap selanjutnya seorang kartunis perlu penguasaan terhadap beberapa elemen penting dalam visualisasi kartun di antaranya ekspresi, pergerakan (movement/arcs), fokus, skala dan teknik pemberian warna serta bayangan (www.scribd.com 2019).

kartun mengacu pada pengertian gambar sketsa, dalam seni murni kartun adalah gambaran kasar atau sketsa awal pada kanvas besar atau pada hiasan dinding pada bangunan arsitektur seperti mozaik, kaca dan fresco. Bukti arkeologis telah ditemukannya gambar kartun atau karikatur sudah ditemukan pada dinding-dinding dan jambangan bunga pada jaman Mesir kuno dan Yunani Kuno .

Masa Renaissance yaitu pada abad ke-16, Michelangelo buonarroti menggunakan kartun dalam mengerjakan karya fresco tentang kisah penciptaan manusia yang sangat terkenal dan sampai saat ini dapat dilihat di Kapel Sistine. Leonardo da Vinci membuat karya kartun yang berjudul The Virgin and Child with St. Anne and St. John the Baptist adalah salah satu kartun yang dibuat oleh Leonardo da Vinci yang asli. Sebuah kartun dengan ukuran penuh yang digambar di atas sebuah kertas sebagai studi untuk proses lebih lanjut pada sebuah karya seni, contohnya lukisan atau permadani. Koleksi kartun kelas dunia karya Peter Paul Rubens untuk

sebuah permadani yang besar merupakan sebuah koleksi dari John and Mable Ringling dapat dilihat dalam Museum of Art di Sarasota, Florida.

Gaya Semi-realis

Gaya gambar ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Salah satu contoh gambar semi-realis adalah karikatur yang dibuat mirip pada bagian wajah. Ada juga gaya lainnya tergantung dari desainer dalam menggabungkan unsur realis dan kartun yang digabungkan. Contoh gaya gambar yang terkenal adalah lain Marvel, Avenger, Spiderman, Batman gaya semikartun. Gambar semi kartun di Jepang bisa dilihat pada Sailormoon, Dragon Ball, dan sebagainya. Adapun semi kartun lokal antara lain Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dan lain-lain.

Gaya Realis

Realis merupakan sebuah aliran yang menyampaikan sebuah karya seni lukis dengan apa adanya seperti tampilan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Sebuah pendapat Narsen Afatara mengenai realisme menyebutkan bahwa "Kita sebut setiap seni realistik apabila apa yang kita lihat adalah naturalistik dan apabila yang kita lihat menunjukkan dunia aktual seperti jika kita memandang tembus sebuah jendela kaca yang datar, apakah penggambaran yang kita lihat itu baik ataupun buruk.

Realisme merupakan sebuah aliran yang menyampaikan sebuah karya seni lukis dengan apa adanya seperti tampilan dalam kehidupan nyata sehari-hari. Sebuah pendapat Narsen Afatara mengenai realisme menyebutkan bahwa "Kita sebut setiap seni realistik apabila apa yang kita lihat adalah naturalistik dan apabila yang kita lihat menunjukkan dunia aktual seperti jika kita memandang tembus sebuah jendela kaca yang datar, apakah penggambaran yang kita lihat itu baik ataupun buruk. Adalah Aliran ini memandang dunia sebagai sesuatu yang nyata.

Lukisan adalah sejarah bagi zamannya. Pelukis/pembuat karya seni bekerja berdasarkan kemampuan teknis dan realitas yang diserap oleh indera penglihatannya. Fantasi dan imajinasi harus dihindari. Namun, pada perkembangannya terjadi dua kecenderungan. Ada yang memilih objek yang bagus/enak dilihat, ada pula yang memilih objek yang jelek/tidak enak dilihat (kumuh, mengerikan). Dari aliran ini berkembang aliran:

1. Realisme Cahaya: Impresionisme.
2. Realisme Baru/Sosial: Menggunakan objek dampak industri di perkotaan.
3. Realisme Fotografis: Dikaitkan dengan keberadaan dan kekuatan untuk menyamai hasil fotografi yang sangat detail dalam menangkap objek.

Tokohnya: Annibale Carracci, Gustave Courbert, Theodore Chasseriau, Thomas Couture. Karakter dibuat semirip mungkin sesuai dengan anatomi dan fisiologi, postur tubuh, wajah, dan ras manusia atau satwa, tumbuhan dan makhluk cerdas lainnya. Aliran realis menampilkan gaya gambar manusia yang mengarah pada wajah ras dari mana komik tersebut berasal. Sama halnya dengan ras negro, Timur Tengah, India, dan negara kita Indonesia, akan cenderung untuk membuat komik dengan gaya gambar realis dari rasnya sendiri. Contoh gaya realis adalah Kingdom Come, Trigan, Storm, dan Justice. Jepang punya gaya realis pada komik Y's, City Hunter. Indonesia juga punya, yakni sopo jarwo, Battle of Surabaya, Komodo, dan sebagainya (kiossahabatbaru.blogspot.com 2012).

Gaya Seni Murni

Adalah gaya gambar di mana desainer dalam menciptakan karakter disesuaikan dengan gayanya sendiri sesuai dengan pikirannya yang tanpa batas, dan latar belakang seni atau tidak. Hasil karyanya cenderung bersifat pribadi dan abstrak.



Gaya Jepang Gaya Jepang atau lebih dikenal dengan manga

Manga merupakan salah satu budaya populer dari Jepang yang dapat didefinisikan sebagai karikatur, kartun, komik strip, komik dalam bentuk buku, atau singkatnya komik Jepang. Rentang usia pembaca manga juga beragam, bukan hanya anak-anak. Bahkan terdapat genre tersendiri untuk pembaca berdasarkan tingkat usia maupun jenis kelamin.

Pada awal abad ke-19, ketika Jepang memasuki Zaman Edo, seorang pelukis terkenal bernama Katsushika Hokusai (1760-1849) mengemukakan istilah manga untuk pertama kalinya. Kisah bergambar atau karikatur yang awalnya disebut Tobae lambat laun dikenal dengan nama manga hingga saat ini. Manga terus berkembang mengikuti zaman. Selain itu, manga juga sempat dijadikan sebagai media kritik terhadap pemerintah Jepang. Perkembangan manga menjadi lebih modern terjadi sekitar 1920 hingga 1930-an. Tokoh Jepang yang membantu mempopulerkan manga modern adalah Rakuten Kitazawa dan Ippei Okamoto.

Gaya ilustrasi Japan Style adalah gaya gambar yang merujuk kepada gaya gambar manga (komik) Jepang, yang terkenal dengan mata besar si tokoh, rambut yang kaya warna, hingga gesture tokoh yang tak biasa.

Gaya Amerika

Gaya Amerika memiliki penggambaran karakter yang dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya, seperti anatomi tangan dan wajah dibuat nyata seperti manusia pada umumnya. Jika mengangkat karakter manusia akan kelihatan lebih sexy karena menampilkan lekukan-lekukan tubuh dengan jelas dan pergerakan karakternya yang luwes. Contoh gaya Amerika ini adalah komik-komik Marvel.

Gaya ilustrasi *American Style* adalah gaya gambar yang merujuk kepada gaya gambar Amerika yang kebanyakan mengenai heroisme, dengan ciri tubuh si tokoh yang penuh otot, wajah segi empat, dan efek yang terkadang berlebihan.

Gaya Kamasan

Gaya ini mengambil ide dari corak lukisan Bali klasik dalam lukisan kamasan sangat mudah dikenali. Warna dasarnya coklat muda. Cokelat muda ini diambil dari batu gamping yang dicelup dalam air. Bentuk dari gaya ini mengadopsi bentuk Wayang Bali sebagai karakter dalam cerita. Seni lukis wayang ini berkembang di mulai di Desa Kamasan, Kabupaten Klungkung Bali sekitar abad 15 dan mencapai masa kejayaan pada pemerintahan Dalem Waturenggong yang kemudian menyebarluaskan gaya Kamasan ke seluruh wilayah Bali. Mengacu pada jenis dan gaya visual penggambaran tokoh dalam 3 cover komik RA. Kosasih secara umum adalah:



Gambar 2. Karakter dalam Komik Sangkuriang
Sumber: dokumentasi pribadi 2023

Tokoh dalam setiap cover komik Sangkuriang tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya merupakan tokoh yang paling banyak diceritakan, yang menjadi fokus perhatian pembaca. Dalam hal ini tokoh yang dijadikan model cover komik Sangkuriang karya RA Kosasih adalah tokoh utama dalam cerita Sangkuriang, yaitu Sangkuriang. Secara garis besar teknik menciptakan ilustrasi untuk tokoh Sangkuriang terdiri dari:

1. Teknik Ilustrasi Manual/Gambar Tangan Yaitu komik menggambar ilustrasi dengan menggunakan keterampilan tangan dan bantuan dari alat bantu seperti pensil, pena, kuas, cat, tinta juga air brush. Teknik gambar tangan bisa kita lihat dari setiap karakter goresan tokoh Sangkuriang terlihat natural dan tak nampak adanya karakter digitalisasi
2. Karakter dan latar belakang dalam komik Sangkuriang yang dibuat oleh RA Kosasih dengan menggunakan Gaya gambar realis yaitu Aliran ini memandang dunia sebagai sesuatu yang nyata tanpa ada tambahan. Gambarnya apa adanya dan gambarnya juga terlihat menyatu antara objek satu dengan objek lainnya. Gaya gambar manusia juga mengarah pada wajah ras dari mana komik tersebut berasal.
3. Jika diteliti dari anatomi tokoh Sangkuriang tersebut, terlihat otot-otot Sangkuriang terlihat lebih menonjol dan seksi. Hal ini sesuai dengan penggambaran karakter visual gaya Amerika. Gaya amerika memiliki penggambaran karakter yang dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya, seperti anatomi tangan dan wajah dibuat nyata seperti manusia pada umumnya. Jika mengangkat karakter manusia akan kelihatan lebih seksi karena menampilkan lekukan-lekukan tubuh dengan jelas dan pergerakan karakternya yang luwes. Contoh gaya amerika ini adalah komik-komik Marvel. Karena itu selain gaya realis, tokoh cerita komik Sangkuriang RA. Kosasih juga menggunakan gaya visual Amerika.

Simpulan

Gaya Visual Cerita Sangkuriang karya RA Kosasih menunjukkan gaya visual realis dan gaya visual Amerika. Saat pembuatan komik Sangkuriang karya RA Kosasih terpengaruh studi karakter visual dari luar yaitu gaya Amerika, hal ini karena perancang karakter yang lebih sering melihat studi visual luar. Hal ini karena dilatarbelakangi awalnya muncul komik di Indonesia yaitu pada tahun 1940 banyak komik-komik dari Amerika yang disisipkan sebagai suplemen mingguan surat kabar saat itu.

Melalui Teknik Perancangan ilustrasi Tokoh Sangkuriang akan mempengaruhi visual karakter tersebut yang dibuat. Penggunaan teknik manual akan lebih mencirikan gaya visual perancangannya dibandingkan dengan teknik digital. Melalui gaya visual juga menunjukkan identitas seperti Sangkuriang mengindikasikan karakter tersebut berasal dari Indonesia

Daftar Pustaka

- Ajidarma, Seno Gumira. 2005. Tiga panji tengkorak: kebudayaan dalam perbincangan. *Disertasi Doktor*. Universitas Indonesia
- Connolly, Sucheta, Cynthia Petty, David Simpson, and Christine Elaine Collins. 2006. *Anxiety disorders*. Infobase Publishing
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia*. Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain. Jakarta: PT Tempint.
- Djelantik, Anak Agung Made. 2008. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.



- Enawaty, Elmy dan Hilma Sari. 2010. Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA* 1 (1): 24-36. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/PMP/article/view/163>
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making: Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Marthana & Jayanegara. 2014. Pengembangan Aplikasi Penyampaian Kearifan Lokal Melalui Cerita Rakyat Bali Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile. Denpasar: Stmik Stikom Indonesia.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- Negara, I., dan Nengah Sudika. 2009. *Buku Ajar Ilustrasi 1*. Denpasar: Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Pujiriyanto, 2005. *Desain Grafis komputer*. Jakarta: Andi
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: CV Arti Bumi.
- Saptaira, Rikrik El. 2006. *Acting Handbook, Panduan Praktis Akting Untuk Film dan Teater*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sarmadi, L.G. 2009. *Kajian Strukturalisme Dan Nilai Edukatif Dalam Cerita Rakyat*. Tesis Pascasarjana. Universitas Sebelas Maret. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/10431>
- Sedyawati, Edi dkk. 2004. *Sastra Melayu Lintas Daerah*. Jakarta: Pusat Bahasa .
- Setiawan, Muhammad Natsir. 2002. *Menakar Panji Koming Tafsir Komik Karya Dwi Koendoro*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Soweigino, Santosa. 2005. *Belajar Membuat Animasi 2D* Yogyakarta: NEXX Media.inc.
- Sudjana, Nana dan Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Yusa, I. Made Marthana, dan I. Nyoman Jayanegara. "Pengembangan aplikasi penyampaian kearifan lokal melalui cerita rakyat Bali untuk anak sekolah dasar berbasis mobile." *S@CIES* 5 (1): 24-32. <https://jurnal.instiki.ac.id/index.php/sacies/article/view/62>