

IDENTITAS BUDAYA BALI DALAM KOMIK WAYANG EPIK MAHABHARATA KARYA GUN GUN

I Wayan Nuriarta¹, Ida Ayu Dwita Krisna Ari²,

Institut Seni Indonesia Denpasar^{1,2}.

email: nuriarta@isi-dps.ac.id , krisnaaridwita@isi-dps.ac.id

ABSTRAK

Epik Mahabharata lebih dikenal dalam lakon wayang kult oleh masyarakat khususnya di Bali. Namun sejak tahun 1955, epik Mahabharata telah hadir dalam rupa komik. Cara bercerita komik terus berlanjut dari tahun 1955 sampai tahun 2014 dengan dicetaknya komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun. Komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun menghadirkan ikon-ikon budaya Bali. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan identitas budaya Bali pada komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun. Metode penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka. Teori yang digunakan adalah teori komik, teori hegemoni, teori identitas, dan teori artikulasi. Hasilnya menunjukkan bahwa dalam komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun menggunakan dua bentuk identitas budaya Bali. Dua bentuk tersebut tampak dalam (1) identitas visual dengan penggambaran tokoh dan latar belakang dalam komik menunjukkan adanya ikonografi khas Bali seperti *wantilan*, *pura*, dan *togog*, dan (2) identitas verbal yang ditunjukkan dengan adanya kosa kata bahasa Bali dalam dialog para tokoh seperti *Om Swastiastu*, *kerahayuan*, *yadnya*, *Hyang Widhi*, dan *Darma*. Kajian identitas budaya Bali pada komik epik Mahabharata berkontribusi dalam pemahaman bahwa komik juga menjadikan dirinya sebagai arena adaptasi budaya luar dengan memperkuat identitas Bali.

Kata Kunci: *kajian budaya, ilustrasi, representasi budaya, struktur visual, teks verbal*

ABSTRACT

*The Mahabharata epic is better known in wayang kul plays by the people, especially in Bali. However, since 1955, the epic Mahabharata has appeared in comic form. The comic way of telling stories continued from 1955 to 2014 with the printing of the epic wayang comic Mahabharata by Gun Gun. The epic wayang comic Mahabharata by Gun Gun presents Balinese cultural icons. This research aims to describe Balinese cultural identity in the epic wayang comic Mahabharata by Gun Gun. This research method uses a qualitative design. Data collection was carried out by means of observation, interviews and literature study. The theories used are comics theory, hegemony theory, identity theory, and articulation theory. The results show that in the epic wayang comic Mahabharata by Gun Gun, two forms of Balinese cultural identity are used. These two forms appear in (1) visual identity with depictions of characters and backgrounds in comics showing the presence of typical Balinese iconography such as *wantilan*, *pura*, and *togog*, and (2) verbal identity shown by the presence of Balinese vocabulary in the dialogue of the characters such as *Om Swastiastu*, *mercy*, *yadnya*, *Hyang Widhi*, and *Darma*. The study of Balinese cultural identity in the epic comic Mahabharata contributes to the understanding that comics also make themselves an arena for adaptation to foreign culture by strengthening Balinese identity.*

Keywords: *cultural studies, illustration, cultural representation, visual structure, verbal text*

PENDAHULUAN

Mahabharata merupakan epos yang bersumber dari India yang mewarnai seni di Indonesia seperti sastra dan pertunjukan wayang kulit dan wayang orang. Pengaruh epos Mahabharata juga memasuki seni populer komik Indonesia sejak tahun 1955. Penggubah pertamanya adalah komikus Indonesia, R.A Kosasih. Salah satu alasan epik Mahabharata hadir dalam komik adalah agar komik bisa diterima sebagai budaya Indonesia (Bonnet, 2008, p. 27). Ada banyak komikus yang mengangkat epik Mahabharata menjadi komik, seperti komikus Oerip, Ardisoma, dan komikus Teguh Santosa.

Di Bali, cerita Mahabharata juga hadir dalam rupa komik yang dibuat oleh komikus Gun Gun tahun 2013 dan dipublikasikan dalam bentuk cetak tahun 2014. Gun Gun dalam menceritakan epik Mahabharata ke dalam rupa komik berbeda dari komikus pendahulunya. Pertama, cerita Mahabharata yang digubah ke dalam bahasa rupa komik oleh Gun Gun menunjukkan latar belakang peristiwa yang spesifik menunjukkan adanya ikon-ikon budaya Bali. Penggambaran latar belakang menunjukkan identitas budaya secara khusus dalam tampilan visual. Kedua teks verbal yang digunakan juga menunjukkan identitas orang Bali (Nuriarta, 2024, p.p. 31-39).

Penerbitan komik wayang Mahabharata oleh Gun Gun didukung Parisadha Hindu Dharma Indonesia (PHDI). Suwisma selaku Ketua Umum Pengurus Harian PHDI menyebutkan bahwa komik Mahabharata karya Gun Gun telah berhasil membangun ikon-ikon baru dalam gambar yang khas karena ilustrasi yang ditampilkan melekatkan makna yang berkaitan dengan Agama Hindu melalui ikon budaya Hindu di Bali (Gun Gun, 2014, p. x).

Komik karya Gun Gun tampak secara konsisten setia kepada sumber India, karena didukung oleh otoritas resmi agama Hindu Bali, meskipun jika dibandingkan komik India yang diterjemahkan ke Bahasa Indonesia, masih terdapat perbedaan. Secara umum jenis informasi seperti *dharma wacana* dalam bentuk komik ini menempati posisi baru dalam komik wayang. Bukan hanya karena Gun Gun tidak melakukan kompromi terhadap sejumlah karakter seperti komik Mahabharata karya komikus Kosasih, tetapi pada saat yang sama tanda-tanda ikonografis menghadirkan kebudayaan Bali bernuansa Hindu secara dominan. Selain itu, Gun Gun juga menempatkan bahasa Bali dalam percakapan tokoh komiknya (Ajidarma, 2021, p. 365).

Mahabharata dikenal sebagai cerita dengan setting peristiwa India, namun di dalam komik wayang Mahabharata karya Gun Gun menempatkan cerita ini seolah-olah ada di Bali. Persoalan identitas dalam komik tampak menjadi identitas berganda dengan adanya representasi budaya dalam tampilan visual dan representasi verbal.

Penelitian ini membahas bagaimana konstruksi identitas budaya Bali dalam komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun? Jawaban atas pertanyaan ini digali dengan dua cara yang saling berkaitan. Pertama, mengeksplorasi dan mengidentifikasi bentuk identitas budaya Bali dalam komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun. Bentuk ini dilihat bertujuan untuk memaparkan proses transformasi teks verbal cerita Mahabharata ke dalam bahasa visual komik yang mencirikan identitas budaya Bali. Unsur-unsur visual komik dibaca sebagai bentuk representasi budaya yang dihadirkan oleh Gun Gun. Kedua, menjelaskan bentuk identitas budaya Bali yang hadir dalam komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun yang menyangkut identitas visual dan identitas verbal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis pada pembahasan ini menggunakan teori komik yang menyangkut teks visual (ilustrasi), teks verbal (tipografi/huruf), balon kata, dan transisi panel komik, teori hegemoni untuk melihat posisi komik wayang Mahabharata yang ceritanya bersumber dari India sehingga hadir sebagai hegemoni budaya India, teori identitas dengan cara kerja penggambaran budaya lewat bahasa gambar, dan teori artikulasi pada tataran epistemology, politik, dan strategi. Pembahasan dibagi menjadi tiga subbab yaitu

(1) Profil komikus Gun Gun sebagai komikus asal Bali, (2) Identitas visual komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun dan Karyanya, dan (3) Identitas verbal komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun.

Profil Gun Gun dan Karyanya

Gun Gun adalah komikus yang bernama asli I Wayan Gunasta. Komikus kelahiran sekaligus kartunis asal Ubud Bali ini lahir pada 27 November 1964 (Gambar 1), memiliki kegemaran olah seni rupa sejak kecil, terbukti ketika kelas IV Sekolah Dasar sudah mengikuti pameran patung di Balai Budaya Jakarta bersama ayahnya Wayan Pendet. Tahun 1990, Gun Gun pernah mendapatkan beasiswa untuk memperdalam keilmuan dalam bidang kartun dan animasi pada *Ever Green Film Company* di Tokyo Jepang.

Gun Gun bisa disebut sebagai kartunis Bali pertama yang belajar animasi ke Jepang dan satu-satunya kartunis Bali yang membuat cerita Mahabharata ke dalam buku komik secara utuh (18 parwa). Dengan belajar animasi, Gun Gun menambah pengetahuan terkait dengan sudut pengambilan gambar dalam tiap komik yang ia buat. Cara menggambarkan tokoh dan pengambilan gambar lebih dinamis jika dibandingkan dengan penggambaran komik Mahabharata karya komikus pendahulunya.



Gambar 1. Komikus Gun Gun
Sumber: Rumah Komik, 2024

Gun Gun memiliki kecintaan pada seni visual terutama kartun, karikatur, komik dan *graphic design*. Sejak tahun 1980-an karya-karya kartunnya menghiasi halaman *Bali Post*, *Karya Bhakti*, koran *Kompas*, *Sinar Harapan*, *Suara Karya* dan *Tabloid Olah Raga Bola*. Karya kartun Gun Gun yang banyak mengkritik budaya Bali kerap hadir di media massa cetak Bali Post, tahun 1980-an – 2000-an. Berbagai ironi tentang isu di tengah masyarakat dalam kehidupan modern, perilaku para politisi menjelang Pemilu menjadi bahan tambang yang tak lekang baginya. Gun Gun yang banyak mengkritik budaya Bali adalah bagian dari kecintaannya pada tradisi Bali. Kecintaannya terhadap Bali misalnya bisa juga dilihat pada karya komiknya yang mengangkat epik Mahabharata. Gun Gun menghadirkan cerita Mahabharata dengan ikon-ikon budaya Bali dan memasukkan ajaran agama Hindu seperti ajaran weda. Gun Gun memiliki ketertarikan untuk menjadikan epik Mahabharata sebagai buku komik yang utuh dalam jilidan. Komik itu tidak terpisah atau terpecah seperti yang pernah dibuatnya tahun 1980-an di koran Bali Post. Maka Gun Gun di tahun 2014 membuat komik wayang dengan epik Mahabharata dalam 18 jilid buku komik. Masing-masing parwa dibuat dalam 1 jilid komik. Kedelapanbelas komik tersebut secara rinci dibuat Gun Gun dari *Adi Parwa* sampai *Swargarohana Parwa*. Kisah Mahabharata

ini bercerita mulai dari Bhagawan Wyasa yang menulis dan menceritakan kisah Mahabharata sampai Panca Pandawa bersama Drupadi yang menuju surga loka.

Komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun memiliki representasi budaya Bali. Ciri identitas budaya Bali dalam komik tersebut tampak dalam dua bentuk, yaitu (a) secara visual tokoh-tokoh dalam komik wayang Mahabharata yang diacu oleh Gun Gun adalah drama tari parwa yaitu pertunjukan seni wayang orang yang biasanya hadir di Bali. Penggambaran latar belakang peristiwa dalam komik wayang Mahabharata karya Gun Gun secara khusus menunjukkan representasi ikonografi budaya Bali dengan menghadirkan *pura*, *togog*, *apit surang/ gapura*, dan *wantilan* (bangunan tempat pertemuan). Secara visual dalam komiknya juga menghadirkan tokoh Ganesha yang membantu Maharsi Wyasa dalam menuliskan Mahabharata. Visualisasi tokoh Maharsi Wyasa memiliki tampilan seperti pakaian Brahmana di Bali.

(b) Secara verbal, bahasa yang digunakan dalam komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun adalah bahasa Indonesia. Ketika wacana wayang hanya dikenal dalam Bahasa Jawa Kuno melalui pertunjukan wayang kulit, dan wayang orang, penggunaan Bahasa Indonesia dalam komik wayang Gun Gun adalah faktor penting, karena cerita bisa dipahami lebih luas oleh masyarakat pembaca komik. Komik sebagai budaya populer bisa dibaca kapan saja, tidak perlu harus mengikuti pertunjukan wayang sampai subuh untuk menyaksikan Bharatayudha. Selain menggunakan bahasa Indonesia, dalam komik wayang Mahabharata karya Gun Gun juga menggunakan bahasa Bali yang merepresentasikan identitas budaya Bali.

Identitas Visual

Gun Gun membuat komik wayang epik Mahabharata dengan ilustrasi pendekatan realis sehingga tampak jelas sebagai representasi visual unsur-unsur budaya Bali. Garis-garis yang dimunculkan memiliki kedekatan dengan garis kartun yang sering dibuatnya. Mengingat Gun Gun juga adalah seorang kartunis dan juga seorang pelukis. Gun Gun sendiri menyebut gaya komik Mahabharatanya sebagai komik dengan gaya klasik. Artinya gaya yang masih menunjukkan karakter wayang yang dipadukan dengan nuansa realis. Teknik gambarnya menggunakan digital dengan menggunakan komputer dan bantuan mose.

Ilustrasi tokoh-tokoh dalam komik dibuat dengan *outline* hitam. Dengan memanfaatkan garis hitam, tokoh-tokoh diwujudkan untuk menunjukkan karakter anak-anak, dewasa maupun tua, baik laki-laki ataupun perempuan. Gun Gun memainkan peran garis dalam ilustrasi komiknya. Tebal tipis garis dimanfaatkan menyesuaikan dengan konteks cerita yang dibangun. Garis tipis tanpa adanya blok hitam digunakan untuk menampilkan adegan kisah yang diceritakan tokoh lain. Untuk tampilan biasa, para tokoh digambarkan dengan garis hitam putih biasa atau tidak tebal, dan terdapat blok hitam di beberapa bagian. Blok hitam pada beberapa bagian untuk menunjukkan volume karakter tokoh. Tokoh-tokoh dalam komik digambar dengan berbagai sudut pandang yaitu menggunakan perspektif mata burung, perspektif mata katak, dan perspektif pandangan sejajar mata manusia.

Ilustrasi tokoh dalam komik Mahabharata karya Gun Gun salah satunya menampilkan tokoh Maharsi Wyasa. Tokoh ini digambarkan menggunakan pakaian seperti pakaian seorang brahmana di Bali dengan ciri menggunakan *ketu* (mahkota penutup kepala), salah satu bentuk visual unsur budaya Bali. Brahmana atau *Sulinggih* adalah orang yang berperilaku suci dalam konsep stratifikasi sosial budaya Bali. Brahmana adalah orang yang telah mencapai kebebasan jiwa, yang segala pekerjaannya tidak lagi meninggalkan ikatan-ikatan keduniawian karena ia terbebas menuju kelepasan. Brahmana juga disebut sebagai seseorang yang sudah mencapai “Niskama Karma” yang meyakini hukum *karma-phala* sesuai ajaran agama Hindu yang sangat dipercaya di Bali. Cerita tentang ajaran *karma phala* dalam epik Mahabharata yang diampaikan oleh tokoh Wyasa ini menunjukkan peran seorang brahmana di Bali yang menyampaikan ajaran-ajaran keagamaan. Tampilan visual tokoh Bagawan Wyasa sebagai seorang

brahmana ini adalah representasi budaya Bali dalam komik yang dibuat Gun Gun, sekaligus rupa ini sebagai politik Gun Gun menempatkan budaya Bali dalam komik.



Gambar 2. Identitas visual komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun
Sumber: Gun Gun, 2014

Gun Gun tampaknya sangat konsisten dengan sumber India dalam menceritakan epik Mahabharata. Gun Gun secara tegas tidak menempatkan punakawan dalam komiknya, meski cerita Mahabharata yang biasa dikenal oleh masyarakat Bali melalui cerita wayang kulit selalu menghadirkan punakawan sebagai bentuk rekreasi budaya. Komik karya Gun Gun jelas sebagai media *dharma wacana* (seperti halnya *dakwah* dalam Islam), dalam bentuk komik menempati posisi baru dalam komik wayang. Gun Gun menghadirkan tanda-tanda ikonografi budaya Bali yang sangat dominan. Melalui gambar yang cukup diserap dengan satu indera, komik merepresentasikan semua indera, dan melalui karakter garis-garis itu komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun merepresentasikan dunia emosi yang menyentuh. Secara teknik naratif, menampilkan punakawan dalam komik niscaya merepotkan. Selain itu, tugas punakawan biasanya menjelaskan dialog atasannya yang bagus disampaikan dalam bahasa lisan, namun dalam bahasa tulisan akan menjadi repetisi yang membuat jalan cerita lambat dan membosankan.

Dengan kehadiran komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun, posisi komik dapat dipandang sebagai sebuah karya ‘tinggi’ hari ini. Identitas yang bisa kita baca dari komik Mahabharata karya Gun Gun adalah adanya kehadiran tokoh yang menggambarkan wujud realistik yang sangat berbeda dari tokoh wayang yang selama ini kita kenal. Namun, penggambarannya tetap menunjukkan adanya representasi visual budaya Bali. Latar belakang cerita digambarkan dengan sangat memperhatikan kebudayaan Bali. Identitas visual latar cerita sangat tampak kebudayaan Bali dengan adanya penggambaran *wantilan* yang merupakan bangunan khas Bali dan juga Pura sebagai tempat ibadah umat Hindu, serta ilustrasi patung raksasa atau disebut sebagai *togog* yang khas ada di Bali (Gambar 2).

Pada tataran epistemologis, Gun Gun membuat ilustrasi *wantilan*, *pura*, dan *togog* (patung wujud raksasa) yang identik sebagai identitas budaya Bali dalam komik wayang epik Mahabharata menunjukkan bahwa cerita Mahabharata seolah-oleh berlangsung di Bali. Tampilan visual memberikan makna bahwa cerita ke-Bali-an sangat kuat dihadirkan. Epik Mahabharata dengan menghadirkan representasi budaya Bali memberikan pandangan bagi pembaca yang sasaran utamanya adalah masyarakat Bali beragama Hindu memiliki emosionalnya tersendiri dalam memahami isi cerita. Unsur emosional yang dibangun membuat pembaca semakin larut dalam berbagai adegan cerita yang memiliki pesan filosofi yang kuat tentang *Dharma* atau ajaran kebenaran.

Visualisasi latar belakang dalam komik ini banyak menghadirkan ikon-ikon budaya Bali seperti bentuk bangunan *wantilan*, *pura*, dan *togog* lengkap dengan hiasan seni kriya Bali yang biasa ditemukan di Bali. Ikon-ikon budaya ini hadir untuk mendekatkan pembaca terhadap cerita Mahabharata yang dikenal sebagai hegemoni epik yang berasal dari India. Dengan menggunakan identitas budaya dalam tampilan visual, pesan kegamaan lebih mudah melekat pada masyarakat sasaran penerima pesan.

Dengan tampilan visual tersebut, strategi penyampaian pesan kepada pembaca lebih mengena. Pesan tersampaikan dengan lebih efektif. Gun Gun menjelaskan bahwa komiknya memperhatikan

kontekstual. Komik bagi Gun Gun tidak hanya teks, tetapi juga kontekstual. Dengan mengacu pada budaya wayang, identitas visual realistik yang berasal dari Barat memunculkan visual baru.

Representasi dalam tampilan visual komik wayang Mahabharata karya Gun Gun menunjukkan (1) pencarian identitas yang dimunculkan tidak dapat menafikan keberadaannya dari representasi budaya Bali yang dominan sebagaimana yang dapat ditemukan dalam panel-panel komik yang menceritakan kisah Mahabharata; dan (2) sementara Gun Gun ingin kembali ke Mahabharata kuno atau asli, ciptaannya sebenarnya merupakan alternatif dari yang dominan di situs lokal. Ini adalah pengayaan budaya wayang, sehingga pembaca umumnya bisa memiliki dua versi Mahabharata yaitu Mahabharata versi India dan Mahabharata versi Bali, dalam hal ini identitas adalah identitas ganda juga. Representasi visual yang menghadirkan budaya Bali dalam komik merupakan salah satu negosiasi budaya terhadap cerita Mahabharata sebagai media pengenalan ajaran agama Hindu di Bali.

Gun Gun membuat komik wayang epik Mahabharata menggunakan penggambaran tokoh dan latar belakang penggambaran peristiwa dengan gaya realis menghadirkan ikon budaya Bali. Pendekatan realisme berusaha menggambarkan kembali realitas sebagaimana diandaikan bisa tampak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain penggambaran realis mengacu pada kemiripan dengan kenyataan, bukan hanya dalam gambar, melainkan juga dengan segala konsekuensi dari pendekatan tersebut, seperti kewajaran bersikap dan menanggapi yang diperagakan sosok-sosok manusia di dalamnya. Komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun telah menyatukan tradisi, modern dan budaya populer dalam karya visual. Penyatuan ketiga hal ini adalah wilayah baru sebagai budaya postmodern. Artinya, modernitas hadir tidak menggantikan tradisi, begitu juga tradisi tidak menutup diri terhadap masuknya modernitas.

Identitas Verbal

Representasi dilakukan melalui konstruksi kebahasaan. Hal ini dapat dilihat melalui kalimat atau proposisi, kata atau frasa, atau tatanan bahasa yang lebih besar seperti paragraph atau wacana. Secara teknis kebahasaan, representasi paling tidak ditampilkan dalam tataran kosakata. Teks verbal dalam komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun menggunakan jenis huruf san serif dengan warna hitam. Teks verbal digunakan sebagai representasi untuk menyatakan dialog antar tokoh dan *caption* untuk membangun narasi cerita. Sebagai sebuah penjelasan kisah Mahabharata, Gun Gun sebagai komikus memberikan catatan pada halaman pertamanya tentang kisah Mahabharta. Gun Gun menuliskan catatan ini sebagai pengantar paling awal dari komiknya. Teks verbal sebagai pengenalan awal cerita Mahabharata tersebut ditulis oleh Gun Gun dalam bentuk balon kata dengan karakter balon kata teriak yang menyatakan penegasan sebagai berikut (Gun Gun, 2014, p.1).

Mahabharata adalah kisah besar keluarga Bharata yakni bangsa yang menurunkan ksatria utama turunan Kuru: Pandawa dan Korawa jaman Bharata Warsa.

Mahabharata disusun oleh Maharsi Wyasa bersama Dewa Ganesha.

Itihasa ini diceritakan oleh Rsi Waisampayana pada Janamejaya raja Astina pura putra Parikesit cucu Abimanyu, cicit Arjuna saat pelaksanaan aswamedha Yadnya.

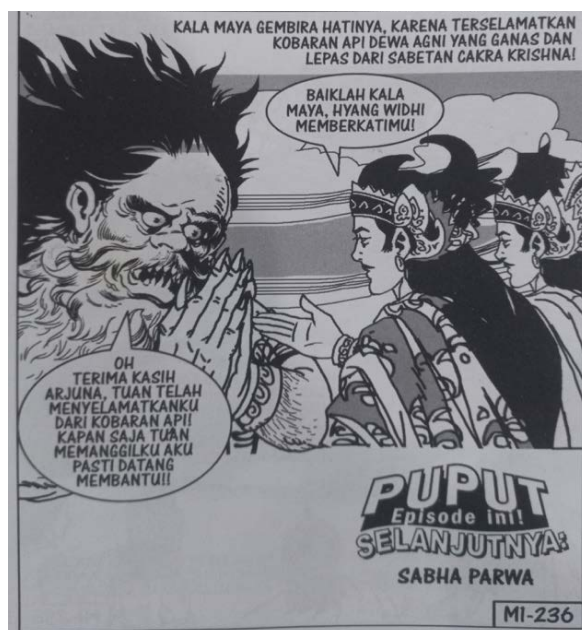
Maharsi Wyasa diiringi pula oleh para rsi penyusun wahyu pustaka Catur Weda yaitu: Rsi Waisampayana, Rsi Paila, Rsi Jaimini, Rsi Samantu, Rsi Suka, dan rsi lainnya.

Dalam komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun menggunakan tiga jenis balon kata. Pertama, jenis balon kata biasa yang meninjukan perbincangan atau dialog antar tokoh. Kedua, jenis balon kata dengan bentuk seperti kumpulan gelembung dan lingkaran-lingkaran yang semakin mengecil menuju tokoh yang berbicara. Jenis balon kata yang ketiga ini menunjukkan tokoh sedang berbicara sendiri atau sedang berbicara dalam hati. Ketiga, jenis balon kata dengan pinggir runcing-runcing yang

menunjukkan teks verbal dalam balon kata ini adalah sebuah penegasan atau sebuah informasi penting sebagai catatan komikus ataupun kalimat yang disampaikan tokoh dalam komik.

Komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun secara dominan menggunakan bahasa Indonesia. Namun dalam banyak percakapan juga menggunakan bahasa Bali (identitas verbal). Pilihan-pilihan kata yang menunjukkan representasi budaya Bali secara verbal tersebut seperti kata *Om Swastiastu* (salam), *Kerahayuan* (selamat), dan *Yadnya* (korban suci). Terdapat juga kata *Hyang Widhi* (Tuhan Hyang maha Esa) saat tokoh Drupadi dilecehkan oleh Kurawa. Di saat Panda kalah berjudi, istri Pandawa yaitu Drupadi ingin dipermalukan dihadapan banyak orang. Pakain Drupadi dipaksa untuk dibuka oleh salah satu tokoh yang bernama Dursasana. Saat peristiwa itu berlangsung, Drupadi memohon perlindungan dengan memohon perlindungan *Hyang Widhi*.

Komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun menyebutkan kata *Sama Weda* (salah satu kitab suci ajaran agama Hindu) dan kata *Dharma* (kebenaran). Kata-kata ini adalah representasi verbal yang biasa diucapkan oleh orang Bali untuk menyebut ajaran agamanya termasuk ajaran tentang kebenaran. Kata-kata tersebut bisa dibaca dalam komik saat terjadinya percakapan antara tokoh Widura dan tokoh raja Dristarastra pada halaman 150-151. Raja Dristarastra merasa ketakutan saat Pandawa pergi dari istananya setelah dipermalukan oleh Kurawa. Sang raja bercakap dengan adiknya yang bernama Widura. Dalam percakapan ini ajaran kebaikan atau *Dharma* tokoh Yudistira (tokoh pandawa tertua) dibahas.



Gambar 3. Kata *Puput* pada komik wayang epik Mahabharata karya Gun Gun
Sumber: Gun Gun, 2014

Dalam komik wayang epik Mahabharata karya gun Gun juga ditemukan adanya kata *Puput* di akhir cerita dalam setiap jilid komik sebagai bentuk representasi verbal budaya Bali. *Puput* adalah tanda verbal yang biasa digunakan di Bali untuk menyatakan telah berakhirnya sebuah cerita. *Puput* diartikan sama dengan selesai. Setiap jilid cerita Mahabharata yang terdiri dari 18 Parwa (dibuat dalam 18 jilid) oleh Gun Gun diisi dengan kata *puput*. Kata ini menandai satu parwa dalam jilidan telah selesai diceritakan (Gambar 3).

Identitas verbal dengan menggunakan kata-kata yang akrab digunakan oleh masyarakat Bali menunjukkan percakapan antar tokoh dalam komik semakin dekat dengan pembaca. Kata-kata yang biasa digunakan oleh masyarakat Bali sebagai penanda verbal percakapan dalam komik, dengan

memanfaatkan representasi verbal maka ajaran-ajaran keagamaan yang ingin disampaikan lebih mudah diterima. Meski dengan orientasi yang lebih eksklusif “asli” mengambil cerita yang bersumber dari India, di luar budaya tradisional yang terbatas pada masyarakat primordial, komik wayang inferior dalam suasana lokal, namun dengan buku komik sebagai media massa dan bahasa nasional Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantarnya komik mampu hadir dan diterima luas oleh masyarakat. Media cerita Mahabharata karya Gun Gun kini lebih unggul daripada karya klasik lokal. Faktor penguatan representasi verbal sebagai identitas budaya Bali merupakan salah satu faktor untuk menjadikan komik wayang Mahabharata memiliki makna Indonesia dengan identitas lokal. Faktor penguatan identitas ini sebagai bentuk strategi dalam artikulasi.

KESIMPULAN

Gun Gun telah melakukan politik identitas dalam komik wayang epik Mahabharata yang ia buat. Gun Gun sebagai komikus asal Bali melakukan konstruksi identitas dengan adanya representasi budaya Bali pada karya komik wayang epik Mahabharata. Representasi budaya tersebut menghadirkan ikon-ikon budaya Bali yang kuat, seperti adanya bangunan *wantilan*, pura dan *Togog* atau patung Bali sebagai latar belakang tempat berlangsungnya cerita Mahabharata. Konstruksi ini dilakukan untuk mendekatkan pembaca pada cerita Mahabharata. Konstruksi teks verbal juga hadir dengan bukti penggunaan bahasa dalam komik adalah bahasa Indonesia, serta adanya bahasa Bali seperti *Hyang Widhi (Tuhan)*, *Dharma* (kebenaran), dan kata Weda sebagai salah satu kitab suci agama Hindu. Komik Mahabharata karya Gun Gun banyak memasukkan ajaran Agama Hindu yang tidak terasa sebagai konstruksi radikal karena epik Mahabharata berasal dari India.

REFERENSI

- Ajidarma, S. G. (2017). “Politics of Identity in the Indonesian Wayang Comics”, *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32(3). DOI: <https://doi.org/10.31091/mudra.v32i3.183>
- Ajidarma, S.G. (2021). *Ngobrolin Komik*. Yogyakarta: Pabrik Tulisan.
- Ajidarma, S.G. (2011). *Panji Tengkorak; Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Barker, C. (2021). *Kajian Budaya Teori dan Praktik* (Terj. Erika Setiyawati). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia* (Translated by Rahayu S. Hidayat). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.
- Gun. G. (2014). *Mahabharata; Adi Parwa*. Denpasar: Penerbit ESBE.
- Hall, S. (2005). “Cultural Studies and the Centre: Some Problematics and Problems”, in: Stuart Hall, et al. (Eds.), *Culture, Media, Language*, pp. 23-24. New York: Routledge.
- Lubis, K.H. (2014). *Komik Medan: Sejarah Perkembangan Cerita Bergambar di Indonesia*. Medan: Permata Mitra Sari.
- Mataram. (2015). *Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A Kosasih*. <https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/gelar/article/view/1537>. DOI: <https://doi.org/10.33153/glr.v13i1.1537>
- McCloud, S. (2007). *Memahami Komik, Rahasia Ber cerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Moleong, L.J. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuriarta, I Wayan et al. Articulation of Indonesian Identity in Mahabharata Epic Puppet Comics by Sundanese, Javanese, and Balinese Comic Artists. **Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies)**, [S.l.], v. 14, n. 1, p. 19-44, apr. 2024. ISSN 2580-0698. Available at: <<https://ojs.unud.ac.id/index.php/kajianbali/article/view/112485>>. Date accessed: 09 may 2024. DOI: <https://doi.org/10.24843/JKB.2024.v14.i01.p02>

Putra, IN. D. dkk. (2023). *Identitas Lintas Budaya: Puisi Haiku Jepang Berbahasa Bali*.
[<https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/panggung/article/view/2334>].
DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v33i2.2334>