

# Negosiasi Budaya Komik Indonesia: Studi Kasus Komik Wayang

I Wayan Nuriarta

Institut Seni Indonesia Denpasar, Indonesia  
Jalan Nusa Indah Denpasar 80235, Telp. 0361-227316  
Email: nuriarta@isi-dps.ac.id , Hp. 081337714745

## ABSTRACT

*Comics are identified with western culture. Educators in Indonesia once rejected the presence of comics during the Old Order era. However, the birth of puppet comics has made comics acceptable to society up to the present. The purpose of this research is to describe the form of cultural negotiation in comics and the implications of cultural negotiation on the development of comics in Indonesia. This research uses a qualitative research method. The theories employed are comic theory and hermeneutic theory. The results show that puppet comics represent a form of cultural negotiation, visible in three aspects: visuals, verbal dialogue, and narrative. Puppet comics also led to derivative comic genres in Indonesia, ranging from legendary to humorous comics. Today, comics are accepted as part of popular culture in Indonesia.*

**Keywords:** *Cultural Studies, puppet comics, cultural negotiation, comic development, visual language*

## ABSTRAK

Komik identik dengan budaya Barat, kehadirannya pernah ditolak oleh para pendidik di Indonesia pada masa Orde Lama. Namun 'kelahiran' Komik Wayang membuat komik bisa diterima oleh masyarakat hingga kini. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk negosiasi budaya dalam komik dan implikasi negosiasi budaya terhadap perkembangan komik di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Teori yang digunakan adalah teori komik dan teori hermeneutika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Komik Wayang adalah bentuk negosiasi budaya yang tampak dalam tiga bentuk yaitu visual, dialog verbal, dan narasi. Kehadiran Komik Wayang pun berimplikasi pada epigon genre komik di Indonesia mulai dari komik legenda hingga komik humor. Saat ini kehadiran komik diterima sebagai budaya populer di Indonesia.

**Kata Kunci:** Kajian Budaya, Komik Wayang, negosiasi budaya, perkembangan komik, bahasa visual

## PENDAHULUAN

Keberadaan Komik Wayang hari ini tidak bisa dilepaskan dari perjalanan komik di Indonesia. Komik dikenal sebagai gambar yang bercerita. Dengan menggunakan elemen ilustrasi, teks verbal, panel, dan balon kata,

komik mampu menceritakan sebuah epik menjadi semakin menarik. Dalam teorinya, komik merupakan karya gambar yang terjuktaposisi atau panel-panel yang saling berdampingan yang memiliki keterikatan dalam cerita (Eisner, 1985, hlm. 7).

Komik yang dikenal di Indonesia, pertama kali dipublikasikan tahun 1930-an dengan hadirnya komik strips di media massa cetak. Komik merupakan budaya massa yang dipandang sebagai seni kelas rendah dan kuat sebagai representasi budaya Amerika dan Eropa atau disebut budaya 'Barat'. Sebagai sebuah produk kebudayaan, komik dipandang oleh para pendidik di Indonesia sebagai bacaan yang berbahaya di tahun 1950-an. Komik dipandang telah merusak minat baca buku pelajaran di sekolah. Sehingga di sekolah-sekolah ada razia komik. Bagi yang membawa komik akan dipandang sebagai anak yang tidak suka belajar mata pelajaran apapun. Komik adalah barang berbahaya bagi generasi muda di Indonesia (Bonneff, 2008, hlm. 22).

Para pendidik menyerukan bahwa komik adalah barang yang berbahaya karena komik merepresentasikan identitas budaya Barat yang cerita-ceritanya tidak sesuai dengan budaya Indonesia. Seruan inipun membuat pemerintah masa Orde Lama atau di bawah kepemimpinan Presiden Soekarno melarang peredaran komik. Ada larangan untuk keberadaan komik di Indonesia karena dianggap sebagai budaya Barat dan bukan budaya Bangsa Indonesia. Wacana ini semakin dikuatkan atas dasar karena Indonesia baru merdeka, pemerintah masih memandang bahwa Barat adalah bangsa penjajah, segala hal yang beraroma Barat harus dimusnahkan. Wacana tersebut juga sejalan dengan adanya upaya memperkuat budaya bangsa yaitu ke-Indonesia-an (Bonneff, 2008, hlm. 28). Sebagai Negara yang baru berdiri, memperkuat identitas budaya menjadi misi untuk

mewujudkan Negara yang kuat dan bangga akan budaya bangsa sendiri, bukan produk Barat.

Wacana ini membuat komik tidak mampu diterima lebih lanjut. Para komikus mulai gelisah atas keberlangsungan komik di Indonesia. Sampai pada akhirnya lahir Komik Wayang yang diakui sebagai budaya bangsa. Komik Wayang pertama dibuat oleh komikus Raden Ahmad (R.A) Kosasih yang membuat komik epik Mahabharata, Ramayana, dan juga Wayang Purwa. Secara khusus misalnya dalam Komik Wayang epik Mahabharata dapat dibaca terjadi beberapa negosiasi budaya seperti negosiasi bentuk visual tokoh komik, dialog ataupun caption komik, dan adanya narasi yang menyesuaikan dengan budaya Indonesia.

Berlangsungnya negosiasi ini menjadi penting dianalisis dari perspektif Kajian Budaya karena adanya perjuangan kelas atas posisi Komik Wayang terhadap wacana identitas budaya. Pengertian negosiasi mengacu kepada Christine Gledhill (Ajidarma, 2011, hlm. 7) :

*For the term 'negotiation' implies the holding together of opposite sites in an ongoing process of give and take. As a model of meaning production, negotiation conceives cultural exchange as the intersection of processes of production and reception.*

(Dalam istilah 'negosiasi' tersirat keterikatan bersama dari kubu-kubu berlawanan dalam suatu proses yang berjalan dari memberi dan menerima. Sebagai suatu contoh produksi makna, negosiasi mengandung pertukaran budaya sebagai

persilangan dari proses produksi dan resepsi).

Dalam Komik Wayang, negosiasi berlangsung antara komik sebagai budaya Barat, naskah cerita Mahabharata sebagai budaya India, dan wayang sebagai budaya Indonesia. Negosiasi budaya tampak berlangsung dalam tampilan secara visual, verbal, dan narasi komik. Penelitian ini membahas berlangsungnya negosiasi budaya dalam Komik Wayang dan implikasi negosiasi budaya terhadap perkembangan komik di Indonesia.

## METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan studi kepustakaan untuk menjawab pertanyaan penelitian berkaitan dengan bentuk negosiasi budaya dalam komik dan implikasinya (Creswell, 2010, hlm. 93). Analisis data dilakukan berdasarkan teori yang telah dirumuskan, yakni menganalisis teks pada tingkat bentuk komik dengan teori komik, dan teori hermeneutika untuk menganalisis bentuk negosiasi budaya dalam komik dan analisis implikasi hadirnya Komik Wayang terhadap perkembangan komik di Indonesia. Metode analisis data menggunakan metode hermeneutika.

Teori komik menurut pendapat Toffer adalah tentang seni visual sebagai sebuah sistem tanda, gagasan tentang seni visual sebagai bahasa. Dengan tata aturannya yang melibatkan panel-panel tersendiri membuat sebuah pemahaman terhadap narasi yang dibangun. Komik merupakan media komunikasi massa yang ceritanya dijelaskan

oleh dominasi gambar-gambar. Komik Wayang merupakan bentuk gagasan tentang seni visual sebagai sebuah bahasa dengan cerita pewayangan.

Teori hermeneutika dalam kajian ini menggunakan teori hermeneutika Ricoeur. Hermeneutika adalah kajian yang menyingkapkan makna objektif dari teks-teks yang memiliki jarak ruang dan waktu dari pembaca. Niat awal dari penulis sudah tidak lagi digunakan sebagai acuan utama dalam memahami teks, namun teks dibaca sepenuhnya sebagai kajian terhadap ekspresi-ekspresi kehidupan yang terbakukan dalam bahasa (bahasa visual Komik Wayang). Menurut Ricoeur bahwa bahasa selalu mengatakan sesuatu sekaligus tentang sesuatu. Hermeneutika dipahami sebagai teori penafsiran. Tugas penafsir membantu menguak makna teks. Teks adalah wacana yang sudah terpatri di dalam tulisan (Haryatmoko, 2016, hlm. 87- 89).

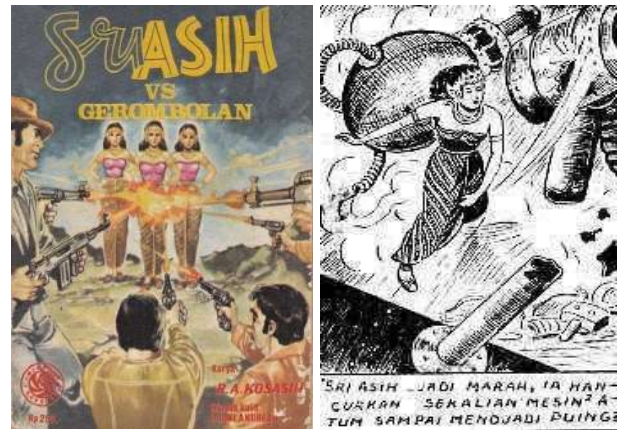
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejarah komik di Indonesia mencatat komik *Put On* karya Kho Wan Gie sebagai komik Indonesia terawal pada 1930-an yang dimuat di surat kabar *Sin Po*. Catatan ini menunjukkan bahwa keberadaan komik di Indonesia sudah terentang selama lebih dari 90 tahun. Namun, dalam kurun waktu 90-an tahun ini masih sangat sedikit kajian-kajian ilmiah yang menggunakan subjek kajian komik Indonesia dalam penelitian, terkecuali penelitian yang telah dilakukan oleh Bonneff yang mengkaji Sejarah Komik Indonesia dan Ajidarma yang mengkaji komik Panji

Tengkorak.

Komik adalah bacaan yang sangat digemari oleh masyarakat, namun dalam waktu yang bersamaan juga dianggap sebagai ancaman bagi peradaban di masa Orde Lama, yang suatu ketika bahkan pernah sampai harus dirazia dan dibakar. Komik-komik yang berkembang dipandang sebagai budaya Barat (1930-1954). Pandangan ini membuat pemerintah Orde Lama menyampaikan wacana pelarangan terhadap keberadaan komik di Indonesia. Kebijakan pemerintah di masa Orde Lama didukung oleh para pendidik. Para pendidik menentang komik karena komik dipandang sebagai budaya Barat, bahkan komik *Sri Asih* (Gambar 1) karya Kosasih pun ditentang karena dianggap imitasi bentuk Barat. Bentuk komik *Sri Asih* dipandang memiliki kesamaan dengan komik *Wonder Woman*, yaitu tokoh perempuan *superhero* Amerika. Para pendidik juga mengkritik komik tidak saja dari tampilan visualnya, namun juga dari segi cerita yang dihadirkan. komik-komik yang tersebar tahun 1930-an sampai 1950-an banyak mengangkat kisah-kisah dongeng negeri Barat. Di masa Orde Lama saat pemerintahan Presiden Soekarno, secara politik Indonesia terus berupaya untuk membebaskan diri dari pengaruh Barat dengan menegaskan identitas kepribadian nasionalnya pada setiap karya seni.

Pelarangan penerbitan komik di Indonesia membuat khawatir para komikus dan penerbit. Sampai pada akhirnya R.A Kosasih membuat Komik Wayang dengan epik Mahabharata. Sejak Komik Wayang ini lahir, keberadaan komik mulai berkembang. Komik Wayang diterima sebagai komik



**Gambar 1. Komik Sri Asih Karya R.A Kosasih yang dipandang sebagai imitasi Barat**  
(Sumber: Nuriarta, 2024)

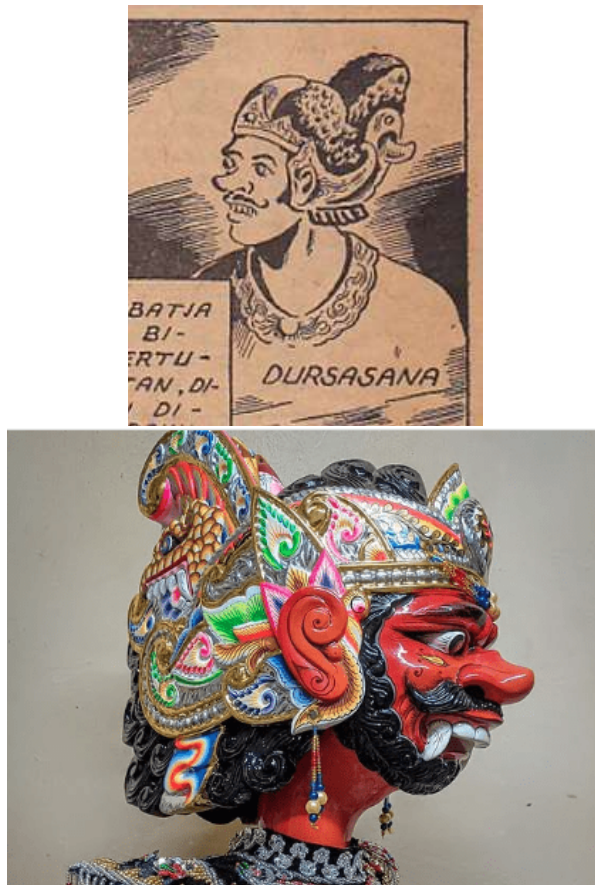
Indonesia dengan identitas budaya Nusantara. Penerimaan komik oleh masyarakat ini disebabkan karena adanya negosiasi budaya dalam komik untuk menunjukkan identitas bangsa yang berbeda dengan budaya Barat (Barker, 2021, hlm. 448). Berikut dibahas bentuk negosiasi dan implikasi negosiasi budaya terhadap perkembangan komik di Indonesia.

### **Bentuk Negosiasi Budaya Komik Indonesia** *Bentuk Visual*

Negosiasi budaya dalam komik membuat Komik Wayang diterima oleh masyarakat dan mampu bersaing dengan komik Barat. Negosiasi budaya yang pertama dalam Komik Wayang tampak pada penggambaran karakter tokoh. Meskipun cerita Mahabharata bersumber dari India, namun Kosasih dalam membuat tokoh dalam Komik Wayang mengacu pada wayang golek untuk menghadirkan tokoh Kurawa yang mengacu pada budaya Sunda (Gambar 2). Pemilihan acuan wayang golek membuat

Tabel 1. Negosiasi Budaya dalam Komik Wayang

NO	Bentuk Negosiasi Budaya	Keterangan
1	<p><b>Bentuk Visual</b></p>  	<p>Bentuk tokoh Kurawa (Dursasana) identik dengan wayang golek Jawa Barat</p> <p>Bentuk latar belakang cerita menunjukkan patung-patung khas candi di Indonesia.</p>
2	<p><b>Dialog Verbal</b></p> 	<p>Dialog dalam komik banyak menggunakan bahasa Jawa seperti: <i>sampurasun</i>, <i>biyung</i>, <i>kue</i>, dan <i>edan</i>.</p>
3	<p><b>Negosiasi Narasi</b></p> 	<p>Tokoh Drupadi yang tidak poliandri.</p>



**Gambar 2. Representasi wayang golek pada tokoh Kurawa pada Komik Wayang Mahabharata karya Kosasih**  
(Sumber: Kosasih, 1966)

posisi komik R.A Kosasih secara visual memiliki artikulasinya tersendiri. Dengan gambar realisme tiga dimensional pada ikon wayang yang tidak bisa dilepaskan dari nuansa kedaerahan yang tertegaskan perbedaannya dengan komik Barat, dan tersahihkan sebagai bentuk keindonesiaan (ajidarma, 2017, hlm. 369).

Bangunan-bangunan dan patung-patung yang menghiasi kerajaan dibuat dengan nuansa candi di Jawa, bukan *setting* India. *Setting* peristiwa juga dibuat mendekati realis. Penggambaran gunung, pepohonan, dan kerajaan juga dibuat mendekati realis (Gambar 3).

Cara bercerita Komik Wayang ini



**Gambar 3. Patung, gapura, dan latar belakang pada Komik Wayang Mahabharata karya Kosasih**  
(Sumber: Kosasih, 1966)

menggunakan garis hitam putih, Kosasih membuat latar belakang cerita Komik Wayang Mahabharata terasa seperti penggambaran *backdrop*. Latar belakang dibuat serupa dengan pertunjukan Wayang Orang. Detail latar belakang tampak digambarkan ada patung yang menyerupai patung-patung yang ada di Jawa, termasuk juga *gapura* yang berisi hiasan motif Jawa.

Dalam komiknya, R.A Kosasih juga menggambarkan Meru sebagai tempat pemujaan umat Hindu. Pada beberapa panel, R.A Kosasih tidak menggambarkan latar belakang peristiwa secara khusus, namun dibiarkan kosong putih untuk memfokuskan tokoh yang sedang berdialog. Secara visual, dalam beberapa panel sebagai awal pembukaan sub-bab baru, R.A Kosasih selalu menghadirkan ringkasan pengantar untuk cerita yang dibuatnya dalam rangkaian gambar dan kata.

Bentuk negosiasi budaya pada tampilan visual yang lain tampak pada visualisasi tokoh



Gambar 4. Penggunaan bahasa daerah Jawa Barat (Sunda) dalam Komik Wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih  
(Sumber: Kosasih, 1966)

Gatatkaca (anaknya Bima) yang seharusnya digambarkan sebagai raksasa dalam cerita India, namun tampilan pada Komik Wayang Mahabharata karya Kosasih divisualisasikan sebagai seorang tokoh yang tampan, bisa terbang, dan di dadanya terdapat tanda bintang. Penggambaran tokoh Gatatkaca ini mirip dengan penari wayang orang Sriwedari.

### *Dialog Verbal*

Negosiasi kedua tampak pada pemilihan Bahasa dalam komik. Pilihan teks verbal menggunakan huruf sans serif atau huruf tanpa kaki/kait, baik untuk dialog pada balon kata, maupun narasi sebagai *caption*. Teks verbal sebagai dialog antartokoh pada tiap balon kata sangat menyesuaikan dengan posisi tokoh. Jika tokoh berada dalam posisi memotong balon kata, maka teks verbal juga terpotong sesuai posisi tokoh komik.

Meski secara umum Komik Wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih menggunakan Bahasa Indonesia, namun dalam cetakan pertamanya tetap memasukan

kata-kata yang bernuansa kedaerahan. Kata-kata tersebut seperti *Jaji* yang dibaca *Yayi* yang artinya saudara, *biyung* yang artinya ibu, dan *kandjeng eyang* yang artinya kakek. R.A Kosasih menggunakan bahasa-bahasa Sunda seperti kata *sampurasun* sebagai artikulasi identitas verbal dalam komiknya (Gambar 4). Penggunaan bahasa Sunda dalam Komik Wayang epik Mahabharata bertujuan untuk memasyarakatkan atau memfamiliarisasi cerita luar dari India tersebut agar terasa dekat dengan pembaca nasional dan lokal. Nilai-nilai kedaerahan dimasukan sebagai bagian dari dialog antar tokoh dalam komik.

Negosiasi budaya tampak dalam penggunaan bahasa daerah yang digunakan Kosasih dalam Komik Wayang Mahabharata sebagai strategi kreatif untuk mendekatkan pembaca dengan cerita. Dengan memanfaatkan bahasa daerah, pembaca akan merasa semakin dekat dengan cerita Mahabharata yang sesungguhnya cerita yang bersumber dari India.



Gambar 5. Buku Komik Wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih (Sumber: Kosasih, 1966)

### Negosiasi Narasi

Bentuk negosiasi dalam Komik Wayang epik Mahabharata karya Kosasih menggunakan pilihan kata dengan menghadirkan teks verbal sebagai narasi awal dalam menceritakan kisah Mahabharata di setiap 'sub babnya'. Komik Wayang karya Kosasih secara jelas menuliskan adanya penyesuaian-penyesuaian dalam komik untuk menceritakan Mahabharata yang menyesuaikan dengan masyarakat pembaca,

yaitu Indonesia (Gambar 5).

Negosiasi budaya yang ketiga tampak dari adanya perubahan cerita pernikahan tokoh Drupadi. Dalam komik Mahabharata karya R.A Kosasih seri fragmen III (1966, hlm. 6) *Pernikahan Pandawa* diceritakan bahwa Drupadi menikah hanya dengan Yudistira. Melalui sayembara yang diumumkan oleh Raja Drupada (ayah Drupadi) untuk mencari jodoh bagi putrinya, diumumkan kepada semua raja untuk datang mengikuti sayembara. Sayembara tersebut memberikan tantangan bagi siapa saja yang mampu membentangkan busur panah dan memanah mengenai sasaran yang telah ditentukan, maka dia dianggap sebagai pemenang dan berhak menikahi putrinya, Drupadi.

Dalam sayembara, Arjunalah pemenangnya. Arjuna disilakan untuk menikahi Drupadi, putri Raja Drupada, namun Arjuna menyampaikan bahwa Drupadi diserahkan kepada kakak tertuanya yaitu Yudhistira. Yudistira mengatakan bahwa kalau melihat berlangsungnya sayembara, idealnya Drupadi menikah dengan Pandawa Lima (5 satria) atau Panca Pandawa. Akan tetapi, dalam cerita ini Kosasih membuat bahwa Drupadi akhirnya hanya menikah dengan Yudistira saja (Gambar 6). Dengan kepekaan sosial budayanya, Kosasih menghindari narasi poliandri.

Narasi yang dimunculkan menunjukkan cerita Mahabharata pada kisah perjalanan Pandawa (Arjuna) yang memenangkan sayembara, dan berhak mendapatnya Drupadi sebagai istri. Sesuai dengan naskah asli India, seharusnya Drupadi menikah dengan lima laki-laki, namun dalam komik





**Gambar 6. Pernikahan Drupadi dalam Komik Wayang epik Mahabharata karya R.A Kosasih**  
(Sumber: Kosasih, 1966)

Kosasih membuatnya menjadi Drupadi hanya menikah dengan Yudistira saja. Alasan Drupadi menikah dengan Yudistira karena Yudistira adalah saudara tertua Pandawa.

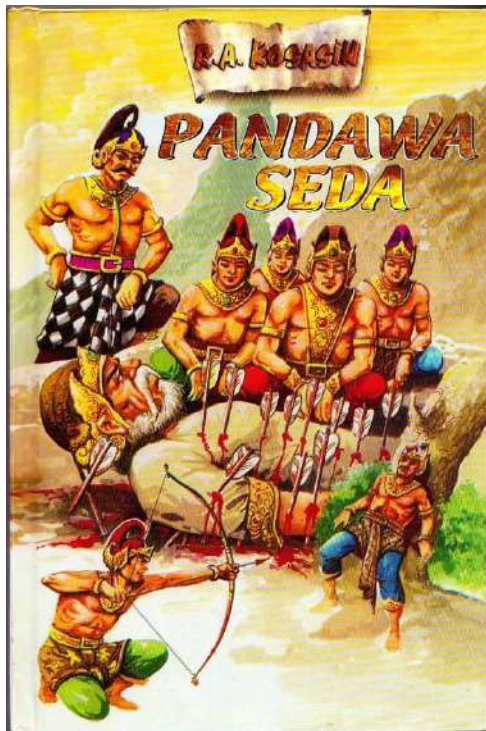
Komik Wayang adalah komik yang dipandang sebagai penjaga nilai budaya. Kehadirannya seolah-olah menjadi media penyampaian pesan adiluhung dan penuh ajaran kebaikan. Sebelum lahirnya Komik Wayang, keberadaan komik di Indonesia yang dalam sejarahnya pernah dilarang kehadirannya karena dianggap merusak generasi muda atau anak-anak dengan nilai-nilai budaya Barat yang terdapat pada komik. Selanjutnya “kelahiran” komik wayanglah yang menyelamatkan produksi komik, karena

Komik Wayang kemudian diteguhkan sebagai komik budaya Indonesia. Wayang yang biasanya hadir dalam pementasan oleh dalang semalam suntuk, kini ajaran-ajaran dan nilai-nilai berkaitan dengan moral, sopan santun, ataupun kejujuran yang terkandung di dalam cerita pewayangan dapat dibaca dalam bentuk buku komik.

Dalam Komik Wayang tokoh-tokoh dibuat dengan memiliki kedekatan dengan wujud manusia realis aslinya dengan berbagai beban makna yang sangat simbolik. Betapapun, wacana yang terbaca hadir sebagai masalah filosofi kehidupan. Komik Wayang telah mengubah ideologi masyarakat yang sebelumnya melihat komik sebagai budaya Barat bergeser menjadi pandangan bahwa Komik Wayang adalah komik dengan identitas budaya bangsa sendiri yaitu budaya Indonesia. Pun sebelumnya komik dipandang sebagai seni kelas rendah, namun kemunculan Komik Wayang telah mengubah posisi keberadaan komik yang bukan lagi disebut sebagai kelas rendah. Pandangan-pandangan negatif tentang komik mulai bergeser setelah lahirnya Komik Wayang.

Selanjutnya, Komik Wayang berkembang sebagai komoditas, dan dalam kompetisi di pasar para pedagang sering mengesahkan asumsi bahwa komik yang laku adalah komik yang memiliki nilai budaya dan menghibur masyarakat (Ajidarma, 2011, hlm. 215). Kriteria ini membuat perbincangan atas kenikmatan, identitas sosial dan makna yang terdapat dalam Komik Wayang yang datang tidak saja dari produsen tetapi juga konsumen.

Komik Wayang menjadi bentuk negosiasi budaya dalam perjuangan atas



Gambar 7. Komik Wayang Karya R.A Kosasih yang berjudul Pandawa Seda (Sumber: Nuriarta, 2024)

makna di wilayah komik, dengan karya komik yang menunjukkan identitas diri sebagai komik Indonesia, karena bentuk yang memperlihatkan identitas budaya.

Dikatakan dalam komik terdapat negosiasi budaya karena Komik Wayang menghadirkan berbagai bentuk visual, verbal ataupun narasi yang disesuaikan dengan budaya masyarakat pembaca yaitu masyarakat Indonesia. Meskipun begitu, identitas kepribadian dan cara bercerita komik tetap menunjukkan adanya budaya Barat dan India di dalamnya. Dengan bukti R. A. Kosasih berusaha setia kepada kisah Mahabharata berupa teks narasi dari sumbernya di India. Berdasarkan sumber teks narasi ini, R.A Kosasih mentransformasinya menjadi bahasa rupa komik. Komik sama dengan identitas Barat.

Sketsa tentang perkomikan Indonesia ini menunjukkan dan membuktikan bahwa komik memang mungkin untuk melakukan negosiasi dan menjadi situs pertarungan ideologi. Pemahaman tentang pertarungan ideologi dalam pergulatan antarwacana mengacu kepada gagasan Antonio Gramsci dalam Ajidarma (2011, hlm. 8), melalui penguraian kembali John Storey:

*... culture is a terrain on which there takes place a continual struggle over meaning, in which subordinate groups attempt to resist the imposition of meanings which bear the interests of dominant groups. It is this which makes culture ideological.*

(... kebudayaan adalah wilayah tempat berlangsung perjuangan atas makna, tempat kelompok terbawahkan berusaha melawan pembebanan kelompok dominan. Inilah yang membuat kebudayaan menjadi ideologis.)

Dengan begitu, media komik merupakan representasi atas budaya itu sendiri yang juga sah sebagai perjuangan makna dalam

negosiasi budaya dan ideologi. Ideologi adalah kesadaran yang terdapat dalam wacana. Membaca komik berarti membaca perjuangan ideologi dalam pergulatan antarwacana. Untuk menerjemahkan perumusan teoretik di atas, dalam konteks sketsa perkomikan di Indonesia yang telah disampaikan, maka dijelaskan di sini bahwa perjuangan ideologi yang terlacak adalah ideologi kelas komik dalam Komik Wayang.

Wayang menjadi *way of life* (pandangan hidup) dan teladan bagi orang Indonesia. Sebagai *way of life*, wayang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (Budiharjo, 1997, hlm 289). Wayang bukanlah suatu pertunjukan yang hampa, yang dipertunjukkan begitu saja tidak dengan maksud dan arti tertentu karena wayang memiliki aspek dan segi-segi pendidikan. Wayang mengandung berbagai teladan yang diyakini masyarakat Indonesia (Jawa).

Wayang dianggap oleh masyarakat Indonesia sebagai pemandu metafisika dan etika, sebab lewat mitos-mitos itu manusia Jawa mengolah pemikirannya tentang keberadaan alam semesta yang di dalamnya mereka hidup. Itu artinya interpretasi atas kehidupan di kalangan orang Indonesia atau Jawa selalu ditetapkan menurut nilai-nilai dan ajaran moral wayang. Wayang adalah cerminan dari kehidupan itu sendiri. Wayang sebagai isi dan bentuk pemikiran Jawa, yang kemudian menjelaskan tempat penting wayang karena menjadi acuan moral, etik, bahkan psikologi masyarakat (Permanadeli, 2015, hlm. 89-91). Kisah wayang yang dikenal di Indonesia adalah Mahabharata dan Ramayana.

Diterimanya komik wayang sebagai

bagian dari kebudayaan Indonesia juga tidak bisa lepas dari penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa daerah dalam dialog tokoh komik. Dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa daerah, komik semakin digemari untuk dibaca, jika dibandingkan dengan memahami cerita Mahabharata dengan menonton wayang kulit yang berbahasa Jawa Kuno, bahasa yang sedikit orang mampu memahaminya dan mengertikan ceritanya. Komik sebagai produk budaya massa lebih mudah dipahami isi ceritanya dengan tanpa menyita waktu secara khusus. Dengan adanya buku Komik Wayang, maka cerita pewayangan dapat dibaca kapan saja dan di mana saja. Berbeda dengan menonton wayang yang harus ditonton semalam suntuk.

Penggunaan Bahasa Indonesia setelah kemerdekaan tanggal 17 Agustus 1945 terus ditingkatkan oleh pemerintah dengan dipelajarinya di seluruh Indonesia. Dengan tujuan untuk memiliki jatidiri sosio-kultural yang menggantikan semua jatidiri kelompok, Bahasa Indonesia telah memainkan peranan penting dalam Komik Wayang. Sebagai perlambang linguisitik bagi negara Indonesia, bahasa juga menandakan persatuan beragam kelompok suku bangsa dengan berbagai latar belakang sosio kulturalnya, membantu membedakan jatidiri bangsa dengan bangsa lainnya. Dengan penggunaan Bahasa Indonesia, Komik Wayang bisa dibaca oleh lebih luas masyarakat. Komik tidak terbatas dapat dibaca oleh orang Jawa saja, atau oleh orang Bali saja. Namun bisa dibaca oleh masyarakat dari berbagai daerah.

Bahasa Indonesia digunakan sebagai penegasan identitas bangsa yang sebelumnya

mengalami penjajahan oleh Barat. Dalam karya-karya komik pun, Indonesia di hegemoni oleh Barat. Hegemoni dan stereotip merupakan praktik-praktik dari nilai kolonialisme (Bhabha, 1994), yang mengglorifikasi dan memosisikan bangsa penjajah superior dan bangsa terjajah inferior, baik secara sikap, perilaku, dan pemikiran (Soekarno, 1964a, hlm. 188).

Praktik hegemoni membuat bangsa terjajah selalu berada dalam kekuasaan dominasi dari bangsa penjajah, dan jejak hegemoni dari bangsa penjajah selalu meninggalkan pengaruh terhadap bangsa yang terjajah (Fennell, 2018; Rodriguez, 2018) – pengaruh tersebut meliputi empat hal, yakni politik, budaya, tekstual, dan identitas (Said, 2010). Penjajahan tidak lagi menjadi soal penghisapan sumber daya, tetapi juga mengarah pada kontrol cara berpikir terhadap suatu bangsa, sehingga menentukan posisi bangsa yang superior dan bangsa yang inferior.

Wacana tentang hegemoni dapat ditemukan di dalam beberapa karya-karya besar yang membahas poskolonialisme, salah satunya karya dari Edward W. Said (2010) yang mengeksplorasi diskursus poskolonialisme antara Barat dan Timur. (Said, 2010) menganggap penjajahan yang dilakukan oleh bangsa Barat telah memunculkan hegemoni yang mempengaruhi kehidupan Timur sebagai bangsa yang terjajah. Konsep hegemoni Barat kepada Timur dari Said, kemudian dilanjutkan oleh Bhabha, 1994 yang mengeksplorasi superioritas bangsa Barat yang mendorong bangsa Timur untuk meniru (mimikri) dan menyesuaikan diri mereka

dengan wujud Barat yang lebih superior (Bhabha, 1994; Galvan, 2020).

Efek berantai dari penjajahan dan hegemoni memunculkan pertanyaan tentang jati diri dan kepribadian yang otentik dari bangsa terjajah (Darby, 2018). Pertanyaan tersebut muncul karena bangsa Timur dianggap “temuan” dari bangsa Barat (Said, 2010). Hegemoni yang sama ternyata juga ditemukan di dalam diri bangsa Indonesia, sebagaimana diungkapkan oleh Soekarno bahwa;

*“... masyarakat kita (Indonesia) menjadi masyarakat kecil, tidak percaya diri, dan selalu ingin dituntun” (Soekarno, 1964a, hlm. 257) dan “bangsa kulit berwarna itu memang bangsa yang kurang dan bangsa kulit putih itu adalah adhi- adhinibangsa. Injeksi inlander bodoh, kerbau, dll selalu dilakukan oleh kolonial” (Soekarno, n.d. hlm 114).*

Merujuk ungkapan Soekarno tersebut menunjukkan bahwa hegemoni dari kolonial telah menyebabkan terkonstruksinya pemikiran bangsa Indonesia sehingga merasa inferior dan menganggap kolonial lebih superior. Hal lain yang potensial menjadi masalah dari penjajahan dan hegemoni yang harus dialami oleh bangsa terjajah seperti Indonesia adalah meleburnya atau hilangnya identitas, jati diri dan kepribadiannya bangsa (Bhabha, 1994; Huddart, 2006). Mitosnya adalah bahasa Indonesia dapat menyatukan seluruh masyarakat Indonesia.

Penggunaan bahasa oleh manusia selalu bersifat ideologis. Bahkan, oleh para linguis kritis, seperti Foucault, Hodge, dan Van Dijk memandang bahwa bahasa adalah ideologi.

Ideologi membentuk dan dibentuk bahasa. Dengan ideologi orang memberi makna pada realitas sosial, dan untuk memudahkan penyimpanan, pemeliharaan, pengolahan makna tersebut diperlukan bahasa (Rakhmat, 1996, hlm. 50)

Komik Wayang dan Bahasa Indonesia adalah pencapaian penting, karena sebelum itu di dalam budaya Indonesia modern kisah pewayangan seperti Mahabharata dan Ramayana adalah bagian kebudayaan daerah, yang terungkap melalui wayang kulit, sentratari, wayang wong yang menggunakan bahasa daerah yang eksklusif. Komik yang digubah oleh Kosasih telah menghancurkan batas-batas tersebut. Bukan saja dengan menjadikan kisah pewayangan sebagai sesuatu yang massal, tetapi dimungkinkan dibaca oleh semua kalangan, semua lapisan masyarakat.

Bahasa digunakan tidak hanya sekedar sebagai alat komunikasi, tetapi lebih dari itu bahasa digunakan sebagai alat untuk mempengaruhi, mengubah, bahkan untuk menguasai orang lain sehingga pembacanya dapat menerima dan membenarkan semua pesan, ide, gagasan, dan pikiran yang disampaikan komikus. Kosasih dalam membuat Komik Wayang saat menggunakan bahasa Indonesia memiliki tujuan tertentu, yaitu ingin dipahami oleh masyarakat pembaca, menyampaikan gagasan yang dapat diterima oleh orang lain, dan membuat orang lain yakin terhadap ide dan pikiran yang disampaikan lewat komik.

Dalam hal ini pembaca atau khalayak sasaran menjadi perhatian utamanya. Bahasa Indonesia dan bahasa daerah digunakan tidak

hanya sekedar sebagai alat komunikasi, tetapi lebih dari itu bahasa dipakai sebagai alat untuk mempengaruhi, mengubah dan bahkan untuk menguasai orang lain, sehingga pembacanya dapat menerima semua pesan, ide, gagasan, dan pikiran yang disampaikannya, bahkan bisa meyakini bahwa komik sebagai bagian dari budaya Indonesia.

Dengan negosiasi budaya yang hadir dalam Komik Wayang, komik diterima oleh masyarakat sebagai bacaan dengan terkandungnya nilai-nilai ajaran yang luhur. Masyarakat Indonesia menyambut kehadiran Komik Wayang dengan sangat antusias. Dengan nilai-nilai moral yang terdapat pada cerita wayang yang selanjutnya hadir dalam media komik, para pendidik pun menerima keberadaan komik. Para pendidikpun puas. Keberhasilan Komik Wayang dalam melakukan negosiasi budaya telah mengakibatkan komik Amerika diabaikan orang dan menempatkan pengaruh dominasi komik Barat setelah Komik Wayang. Negosiasi budaya ini berimplikasi pada perkembangan komik di Indonesia.

Setelah Komik Wayang diterima sebagai budaya Indonesia, genre komik terus berkembang. Genre-genre berikutnya seperti komik silat (1966-1971) dan komik roman remaja (1964-1966). Jenis komik dengan genre silat dan roman pun terus tumbuh dan diterima oleh masyarakat. Produksi komik meningkat tiap tahunnya.

### **Implikasi Negosiasi Budaya**

Kehadiran Komik Wayang memberikan dampak yang kuat pada perkembangan komik di Indonesia. Setelah Komik Wayang diterima

Tabel 2. Implikasi Negosiasi Budaya dalam Komik Wayang

NO	Perkembangan Komik	Bentuk Komik
1	Tahun 1960-1963 berkembang komik legenda di Medan	
2	Tahun 1945-1949 muncul komik perjuangan	
3	Tahun 1964 adalah genre roman	
4	Tahun 1968 muncul komik silat.	
5	Setelah tahun 1968 muncul komik humor.	

sebagai 'komik Indonesia', bermunculan genre komik lain di tahun-tahun berikutnya. Genre komik berikutnya seperti komik legenda, komik perjuangan, komik roman, komik silat, dan komik dagelan.

Setelah kemunculan Komik Wayang, komikus-komikus Indonesia mulai melirik kisah-kisah legenda sebagai narasi dalam membuat komik mereka. Kisah legenda tersebut seperti legenda *Sangkuriang*, *Lara*

*Djongrang, Lutung Kasarung, dan Sejarah Lahirnya Reyog*. Selain di Jawa, perkembangan komik dengan mengangkat cerita rakyat banyak muncul di Sumatra berkat kelompok komikus Medan yang disebut sebagai periode Medan (1960-1963).

Di Medan, sebuah penerbit (Casso) mencoba mengikuti pergerakan yang lahir di Jawa dengan menerbitkan komik legenda Minangkabau dan Tapanuli. Pada tahun 1962 komik legenda ini mencapai puncaknya dengan diminatnya komik legenda oleh masyarakat. Semua komik terutama mencerminkan kebudayaan Jawa, namun bergeder ke produksi kebudayaan Sumatra telah membuka cakrawala baru.

Legenda-legenda Minangkabau mengungkap system kemasyarakatan yang khas, dimana kaum wanitanya memegang peranan penting. Misalnya, dalam pengantar komik *Bunda Karung* mengemukakan bahwa cerita tersebut dapat dijadikan teladan oleh para gadis dan pembaca dapat menilai bagaimana para orang tua Minang berlapang dada. Tokoh-tokoh komiknya sering kali mempertahankan dirinya dengan dengan ilmu silat (*Tabun Tulang*).

Di Tapanuli pun silat merupakan bagian dari Pendidikan anak muda. Dalam komik Pendekar Sorak Merapi muncul pendekar pembela keadilan yang dengan Teknik bela dirinya berhasil mengembalikan ketentraman di suatu daerah yang semula dikuasi oleh pencuri dan pembunuh. Kesusastraan Melayu kuno juga disadur, misalnya *Mirah Tjaga dan Mirah Silu* yang mengungkap hubungan Kesultanan Pasai yang kuat (Sumatra bagian utara) dengan Kerajaan Siam, atau *Hang Djebut*

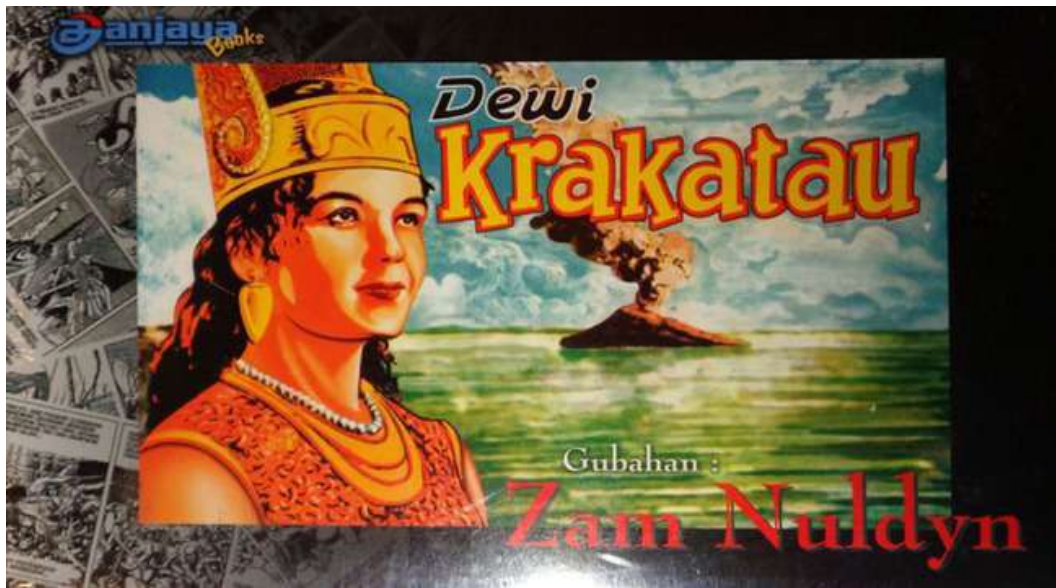


**Gambar 8. Komik Hikayat Musang Berjanggal Karya Teguan Harjo**  
(Sumber: Ismono, 2016)

*Durhaka* yang diambil dari hikayat *Hang Tuah* yang termashur (Lubis, 2023, hlm.119).

Beberapa penerbit besar di Medan seperti Casso dan Harris terus mendorong komikus-komikus kenamaan seperti Djas, Zam Nuldyn, atau Teguan Harjo untuk membuat komik dengan genre legenda. Teguan Harjo misalnya yang dikenal sebagai komikus dengan keahlian ilustrasinya yang detail pandai menggunakan berbagai ekspresi tokoh dalam komik. Karya-karya Teguan Harjo misalnya cerita *Mati Kau Tamaksa*. Karya Harjo yang mendapatkan sambutan yang pembaca yang meluap adalah komiknya yang berjudul *Mencari Musang Berjanggal* (Gambar 8) (Ismono, 2016, hlm. 183).

Selain Teguan Harjo, komikus Zam Nuldyn juga sangat dikenal karena komiknya yang berjudul *Dewi Krakatau* (Gambar 9). Harjo dan Nuldyan telah menyumbangkan nilai



Gambar 9. Komik Dewi Krakatau karya Zam Nuldyn  
(Sumber: Ismono, 2016)

estetik pada komik yang membuat komiknya sangat digemari oleh pembaca. Periode medan dengan komik legendanya adalah salah satu zaman periode keemasan komik di Indonesia.

Selain komik dengan genre legenda, tahun 1963 berkembang komik dengan genre perjuangan yang selanjutnya disebut komik perjuangan. Komik dengan genre perjuangan ini digemari di Jakarta dan Surabaya. Di bawah pimpinan Soekarno, Indonesia bergerak dengan semangat nasionalisme melawan neokolonalisme dan menghadapi konfrontasi Malaysia. Di pentas internasional, Indonesia ingin menjadi acuan bagi negara-negara dunia ketiga, yang bertahan dan menang terhadap tekanan dan ancaman imperialisme, dan berusaha memberikan hadir dengan citra sebagai sebuah negara yang berhasil dalam revolusi sosialisnya.

Perjuangan para pahlawan bangsa melawan V.O.C seperti Trunodjojo, kemudian perjuangan melawan pemerintahan Hindia

Belanda mengingatkan pembaca akan penggambaran yang penuh darah membebaskan negerinya dari penjajahan. Maka terbitlah komik untuk mengenang pengabdian para pahlawan.

Revolusi fisik (1945-1949) juga dikisahkan dan dieposkan, maka terbitlah komik untuk mengenang pengabdian para pahlawan. Cita-cita kemerdekaan mem bakar semangat para pendukung kemerdekaan Indonesia. Visi kemerdekaan dibuat sedemikian rupa untuk mengukuhkan nasionalisme.

Rasa cinta tanah air, berjuang untuk kemajuan bangsa dan negara, anti penjajahan, dan adanya rasa kebanggaan menjadi orang Indonesia lahir dan semakin kuat, tidak hanya ketika menghadapi musuh tetapi juga di dalam kehidupan sehari-hari, melanjutkan perjuangan dengan pembangunan, dan menikmati berbagai kemajuan negara. Komik-komik perjuangan terus dibuat, tahun 1985 komikus Wid. NS. Membuat komik *Merebut*





**Gambar 10. Komik Perjuangan karya Wid. N.S**  
(Sumber : Wid. N.S, 1986)

*Kota Perjuangan* (Gambar 10).

Genre komik lain yang muncul sekitaran tahun 1964 adalah genre roman. Kisah-kisah cinta remaja mulai bermunculan. Awal kemunculan genre ini banyak memuat pesan moral bagi remaja seperti kisah pemuda yang saleh, penuh perjuangan menjalani hidup untuk bisa sukses serta kisah anak-anak nakal yang kena hukuman. Namun, dari sudut komersial, komik roman dengan nuansa erotis lebih banyak mendatangkan keuntungan.

Para komikus genre roman seperti Budijanto, Budijono, dan Iskandar mulai memuat kisah-kisah yang minim pesan moral. Gambar-gambar dalam komik yang menghadirkan figure perempuan mulai dibuat berpakaian seksi, rok pendek ketat, representasi



**Gambar 11. Komik Roman karya Zaldy**  
(Sumber : Ajidarma, 2000)

tentang rasa sayang makin berani ditampilkan, dan contoh berbagai laku dewasa yang tidak patut diteladani hanya diolah seintas. Hal ini dijadikan alasan untuk menyajikan adegan dewasa. Kecenderungan baru yang lahir tahun 1965 ini membuat kembali marah para pendidik yang mengharapkan komik sebagai media pendidikan, atau mereka mengkhawatirkan dampak negatif komik pada anak-anak (Bonneff, 2008, hlm. 41). Komik pun mendapatkan perhatian dari departemen penerangan. Sebuah komisi yang beranggotakan mahasiswa, anggota Majelis Permusyawaratan Rakyat, para pejabat di departemen kehakiman, dan departemen penerangan pun ditugaskan untuk memeriksa komik. Mereka memutuskan agar komik diperiksa ketika masih berbentuk naskah, kemudian dikeluarkan surat izin terbitan.

Perkembangan komik Indonesia menghadirkan komik dengan genre roman. Kata "roman" dalam bahasa Indonesia jika digunakan sendirian selalu berarti kisah cinta. Komik genre ini digunakan untuk menunjukkan komik yang berisi kisah-kisah

percintaan yang ditujukan pada kaum muda. Ceritanya tentu saja penuh kasih sayang, kehangatan, gairah dan romantik. Menurut dua komikus roman yaitu Zaldy dan Sim mengatakan bahwa pembaca menuntut dapat turut serta dalam suatu semesta perasaan yang murni, tidak perlu ada alur yang rumit, atau konflik psikologis yang menegangkan. Tokoh-tokoh dalam komik roman dituntut harus memiliki penampilan yang tampan, cantik, seksi, kaya, dan jujur (Gambar 11). Itulah gambaran harapan yang mereka ciptakan. Pembaca ingin dibuat haru.

Kemunculan komik dengan genre silat tahun 1968 menjadi pesaing komik roman. Komik roman harus berbagi pangsa pasar dengan komik dengan genre silat. Komik silat berarti komik yang menghadirkan teknik bela diri, dengan variasi di sejumlah daerah di Nusantara. Sebagaimana dalam teknik judo atau pun kempo yang berasal dari Jepang. Komik silat yang mendapatkan sambutan antusias pembaca misalnya adalah komik silat *Panji Tengkorak* dan *Si Buta dari Gua Hantu*.

Komik *Panji Tengkorak* dibuat oleh komikus Hans Jaladara yang penggubahannya dilakukan sebabnya tiga kali yaitu tahun 1968, 1985, dan 1996 (Ajidarma, 2011, hlm. 9). Panji Tengkorak adalah nama seorang pendekar menggunakan topeng tengkorak yang dibuat Jaladara dalam komik silatnya. Sebenarnya namanya hanya Panji saja, namun karena dalam pengembaraannya di dunia persilatan selalu mengenakan topeng tengkorak, maka dijuluki Panji Tengkorak (Gambar 12).

Sebagaimana komik roman, komik silat yang mulai marak di tahun 1968 sangat beragam. Dalam komik silat, berbagai



**Gambar 12. Komik Panji Tengkorak**  
(Sumber : Jaladara, 1985)



**Gambar 13. Komik Si Buta dari Gua Hantu**  
Karya Ganes TH.  
(Sumber : Ganes, 1967)

petualangan berlangsung di negeri ini, situasi, nama tokoh, pikiran dan perilaku mereka dikenal oleh para pembaca. Cerita silat yang banyak melekat di masyarakat adalah komik *Si Buta dari Gua Hantu* karya Ganes TH (Gambar 13).

Dalam komik ini, petualangan Si Buta sebagai tokoh utamanya melakukan perjalanan menumpas kejahatan ke seluruh Nusantara. Judul-judul yang ditampilkan beragam, seperti *Misteri di Borobudur* yang setting kejadiannya di Jawa Tengah dan judul *Banjir Darah di Pantai Sanur* dengan setting di

Bali. Dengan meletakkan petualangan para pendekar dalam komik silat telah membentuk realitas sejarah dan budaya di negeri ini, para komikus memberikan nilai tambah pada komik mereka. Komikus memberikan rangkuman tentang berbagai kondisi yang dekat dengan pembaca untuk mengidentifikasi dirinya dengan tokoh cerita dalam komik.

Dalam perkomikan Indonesia, genre komik yang mendapatkan posisi perhatian penting adalah genre humor. Komik genre humor adalah genre utama yang selalu menceritakan kondisi masyarakat kecil yang sering mengambil kisah rakyat yang menghadapi kesulitan ekonomi, pengangguran. Salah satu genre humor yang banyak dibuat oleh komikus Tatang Suherman (Tatang S) dengan mengambil figure punakawan Jawa sebagai tokoh-tokohnya (Gambar 14).

Komik humor banyak dibuat oleh komikus Tatang S. Komik karyanya menjadi salah satu bacaan yang sering kali diminati untuk dibaca. Komik-komiknya yang paling digemari seperti pada komik dengan judul *Salah Paham*. Pilihan judulnya menarik karena secara jelas ingin menghadirkan kesalah-pahaman. Komik ini menghadirkan adegan ketika tokoh dalam komik bernama Gareng sedang buang air besar. Saat Gareng buang air besar, tiba-tiba saja celananya terbang. Gareng dengan rasa panik harus mengejar celanya tersebut. Gareng fokus melihat celananya yang terbang, tidak memperhatikan lingkungannya sehingga wajah gareng membentur batang pohon yang besar.

Pembaca akan tertawa melihat cerita Gareng menabrak pohon, karena pembaca



Gambar 14. Komik Humor karya Tatang S. (Sumber: Nuriarta, 2024)

merasa "menang" atas tragedi yang dialami Gareng. Komedi dalam komik ini merupakan komedi jenis Slapstick yaitu jenis komedi fisik yang mudah dicerna dan bermain dalam lingkup yang luas. Komedi Slapstick mencakup tiga hal utama untuk menghadirkan tawa yaitu derita, celaka dan aniaya tokoh yang terdapat pada komik. Meski humor ini dianggap sebagai humor paling dasar, namun jenis humor ini banyak dilakukan atau ditunjukkan dalam adegan-adegan humor lawas.

Komedi *slapstick* biasanya hadir dengan mengandalkan kekuatan humornya pada tampilan visual atau gerak tokoh, bukan pada dialog maupun monolog tokoh-tokoh komik. Tampilan visual dalam komik, menjadikan pembaca langsung dapat mengamati bagaimana rupa tokoh saat mengalami musibah. Komikuspun bisa memainkan kembali wajah tokoh yang pletat pletot untuk menghadirkan humor berikutnya.

Komedi dalam komik-komik karya Tatang berusaha memancing tawa melalui konvensi humor seperti adanya kejutan atau menampilkan adanya pelanggaran aturan.

Dengan humor komedi *slapstick* misalnya membuat tubuh dari tokoh-tokoh dalam komik menjadi babak belur. Tawa diharapkan datang dari kesialan orang lain.

Komik Tatang secara eksplisit hadir sebagai komik humor yang kelucuannya hadir melalui penderitaan orang lain. Penderitaan yang dialami tokoh komik menjadi diandalkan pantas untuk ditertawakan. Dalam teori superioritas Seno Gumira Ajidarma menjelaskan pendekatan humor semacam itu memang tersahihkan, tetapi disebutkan sebagai alternatif pilihan yang paling akhir (Ajidarma, 2012, hlm. 356).

Bila dilihat dari isinya, tampak bahwa sejak awal kemunculan Komik Wayang Indonesia telah berusaha untuk membebaskan diri dari pengaruh Barat yang sampai pada tekad menggali budaya Nusantara. Meski harus diakui bahwa kehadiran komik telah mendapatkan pengaruh dari berbagai kebudayaan sehingga dalam mozaik peradaban sulit menemukan identitas “asli” Indonesia.

Keberadaan komik terus tumbuh sampai hari ini. Komik tidak saja hadir menceritakan kisah pewayangan, legenda, perjuangan, atau humor, namun komik saat ini juga digunakan sebagai media pembelajaran. Ada banyak kegiatan-kegiatan seminar ataupun *workshop* tentang memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran. Komik akhirnya bisa mejadi tuan rumah di negeri sendiri.

## SIMPULAN

Komik Wayang menjadi bentuk negosiasi budaya dalam perjuangan ideologi karena bentuk yang menghadirkan identitas

keindonesiaan dalam peleburan identitas Barat dan India. Negosiasi budaya dalam Komik Wayang berlangsung karena dalam Komik Wayang hadir penggambaran visual para tokoh, teks verbal, dan narasi cerita masih bisa diolah menyesuaikan dengan identitas budaya Indonesia, yang memberi kepuasan terhadap pembaca. Masyarakat menyambut gembira kehadiran Komik Wayang yang memuat budaya Indonesia di dalamnya, sehingga para pendidik tidak punya lagi alasan untuk melontarkan kritik. Nilai-nilai dan ajaran moral telah ada dalam Komik Wayang. Keberhasilan Komik Wayang dalam melakukan negosiasi budaya telah mengakibatkan komik Amerika diabaikan orang dan menempatkan pengaruh Barat di tempat yang kedua. Keberhasilan Komik Wayang yang diterima masyarakat sebagai komik Indonesia memiliki dampak pada berkembangnya genre komik mulai dari komik legenda sampai komik humor di Indonesia. Komik sampai hari ini menjadi bacaan yang sangat digemari oleh anak-anak, dewasa, maupun para guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk komik edukatif.

\*\*\*

## DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Ajidarma, S. G. (2000). "Menjual Komik Indonesia: Paham dan Salah Paham", *Kompas*, 5 November 2000.
- Barker, C. (2021). *Kajian Budaya Teori dan Praktik* (Terj. Erika Setiyawati). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bhabha, H. (1994). *The Location of Culture* (H. Bhabha, Ed.). Routledge. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia* (Translated by Rahayu S. Hidayat). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Budiharjo. E. (1997). *Preservation and conservation of cultural heritage in Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Creswell, J W. (2010). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.
- Fennell, C.(2018). *Beyond the trace. Postcolonial Studies*, 21(4), 520–524. <https://doi.org/10.1080/13688790.2018.1542581>
- Foucault, Michel. (2017). *Power/ knowledge* (terjemahan Santosa). Yogyakarta: Narasi-Pustaka
- Ganes, T.H. (1967). *Si Buta dari Gua Hantu*. Jakarta: Pustaka Satria Sejati.
- Geertz, C. (2017). *Negara Teater*. Yogyakarta: Basa Basi.
- Gramsci, A. (2013). *Prison Notebooks: Catatan-catatan dari Penjara*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- 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.
- Haryatmoko.(2016). *Membongkar rezim kepastian pemikiran kritis post-strukturalis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hayati, I. N. (2018). "Hikmah Dilarangnya Poliandri (Kajian Normatif Yuridis, Psikologis dan Sosiologis)", *Qolamuna*, 3(2), 181–206. [<https://ejournal.stismu.ac.id/ojs/index.php/qolamuna/article/view/89>].
- Holt, C. (2000). *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*. Bandung: Arti Line.
- Ismono, H. (2016). *Lintas Cergam Meda*. Jakarta: Kelompok Kaji Cergam.
- Ismurdyahwati, I., & Retnani Srinarwati, D. (2024). *Wayang Kulit 'Gara-Gara' Pergelaran Bayangan "Dewa Ruci" Ki Manteb Sudarsono: Materi Pendidikan Karakter Melalui 'Gerak' Bahasa Rupa*. *Panggung*, 34(4), 551–564. <https://doi.org/10.26742/panggung.v34i4.3575>
- Jaladara, H. (1985). *Panji Tengkorak*. Jakarta: UP Prasadha.
- Kosasih. R.A. (1966). *Mahabharata*. Bandung: P.T. Melodi.
- Kosasih. . *Wayang Purwa*. Bandung: Penerbit Erlina

- Kosasih . .\_. *Pandawa Seda*. Bandung: Penerbit Erlina
- Kosasih .-. *Sri Asih*. Bandung : Melodie
- Lele, Gabriel. (2021). *Tinjauan Studi Manajemen dan Kebijakan Publik di Indonesia: Menegaskan Identitas dan Meneguhkan Relevansi*. Yogyakarta: UGM Press
- Lubis, K.H. (2014). *Komik Medan: Sejarah Perkembangan Cerita Bergambar di Indonesia*. Medan: Permata Mitra Sari.
- Lubis, K.H. (2023). *Geliat Superstar yang Mengubah Peristiwa*. Jakarta: IKJ Press.
- Marinus. (2022). *Penegakan Hukum terhadap Tindak Pidana Poliandri; Suatu Penelitian di Wilayah Hukum Kepolisian Resor Aceh Jaya*. [<https://jim.usk.ac.id/pidana/article/viewFile/20462/9621>].
- Mataram. S. (2015). "Bahasa Rupa Komik WayangKarya R.A Kosasih." [<https://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/gelar/article/view/1537>].
- McCloud, S. (2007). *Memahami Komik, Rahasia Bercecerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Moleong, L.J. (2001). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nuriarta, I., Suarka, I., Sari, I., & Suryadi, S. (2024). *Articulation of Indonesian Identity in Mahabharata Epic Puppet Comics by Sundanese, Javanese, and Balinese Comic Artists*. *Jurnal Kajian Bali (Journal Of Bali Studies)*, 14(1), 19-44.  
DOI: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>
- Rakhmat, J. (1996). *Psikologi Komunikasi*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Ricoeur, P. (2021). *Hermeneutika dan Ilmu-Ilmu Humaniora*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Said, E. (2010). *Orientalisme; Menggugat Hegemoni Barat dan Mendudukkan Timur sebagai Subjek*. Pustaka Pelajar
- Santosa. T. (2009). *Riwayat Pandawa; Mahabharata, Bharatayudha, Pandawa Seda*. Jakarta: Pluz+.
- Siswati, E. (2018) "Anatomi Teori Hegemoni Antonio Gramsci", *Translitera : Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media*, 5(1), 11-33.  
DOI: <https://doi.org/10.35457/translitera.v5i1.355>
- Slack, J.D. (2006). "The Theory and Method of Articulation in Cultural Studies", in: David Morley & Kuan- Hsing Chen (Eds.). *Stuart Hall: Critical Dialogues in Cultural Studies*, pp. 124-140. London and New York: Routledge.
- Soedarso, N. (2015). "Komik: Karya Sastra Bergambar", *Humaniora*, 6(4), 496-506.DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Soekarno. (1964a). *Di Bawah Bendera Revolusi*. Departemen Penerangan RI.
- Wid, N.S. (1985). *Merebut Kota Perjuangan*. Jakarta: Yayasan Sinar Asih.
- Wijaya, I. (2023). "Diskontinuitas Sejarah Bali Abad XIX: Alternatif Mempelajari Masa Lampau melalui Pendekatan Postmodern", *Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies)*, 13(2), 692-716.