

Ilustrasi Cerpen Majalah Mangle Periode April dan Mei 2010 Karya Agus Mulyana

Agus Triyadi
ARS University
Jl. Terusan Sekolah No.1-2, Cicaheum, Kec. Kiaracondong,
Kota Bandung, Jawa Barat 40282
atriyadi2001@gmail.com

ABSTRACT

Illustration as an integral part of a short story plays an important role in helping the reader's imagination to describe the scene in the story. Sundanese Mangle magazine is published for loyal readers, with a short story column with a variety of stories in a familiar Sundanese culture perspective. This Mangle illustration aims to provide reinforcement and to emphasize the content or narrative of the literary works. The illustrator, Agus Mulyana, visualizes the narrative in an informative way, with contrasting black and white characters. The illustrations are included in the type of naturalist illustration images which have the same shape and color as the reality or the actual situation (realist) existing in nature without any reduction or addition of the same shape as the actual situation. The appearance of Agus Mulyana's illustrations in short stories in Mangle Magazine as one of the local media loyal to Sundanese culture is a valuable contribution to the depiction of West Java. Narrating the history of Mangle Magazine from 1957 to 2021, it is appropriate that we preserve the documents of the illustrations and save them in the collection. More specially, it needs to be exhibited so that it becomes a Sundanese cultural asset.

Keyword: Illustration, culture, Sundanese

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sunda dipertalikan secara erat dengan pengertian kebudayaan. bahwa ada yang dinamakan Kebudayaan Sunda, yaitu kebudayaan yang hidup, tumbuh, dan berkembang dikalangan orang sunda yang pada umumnya berdomisili di Tanah Sunda. Teori tentang siapa yang disebut seorang Sunda telah dikemukakan oleh beberapa ahli Sunda, salah satunya adalah Saini KM. (Saini KM, 1999: 7-8) menyebutkan bahwa seseorang tidak disebut Sunda bila hanya dilahirkan di tanah Pasundan atau tatar Sunda tetapi juga memiliki pandangan hidup sebagai orang Sunda. Pandangan hidup Sunda harus lebih daripada hanya

hubungan intelektual, melainkan juga emosional dan bahkan intuitif. Artinya, semua ciri-ciri itu sudah menjadi bagian dari kepribadiannya dan dengan demikian menentukan caranya memahami dan bertindak. Namun, Saini K.M (1999: 9) mengemukakan seiring dengan terus berubahnya kebudayaan maka pemaknaan tentang siapa orang Sunda pun mengalami perubahan.

Menurut Saini KM (1999: 14), rekonstruksi tentang siapa yang disebut dengan orang Sunda terus terjadi. Rekonstruksi tentang identitas Sunda terus terjadi sehingga kita (sebagai orang Sunda) menemukan berbagai bentuk perkembangan dari abad ke abad dan akan membandingkan dengan sosok mereka yang mengaku orang Sunda

dewasa ini. Perbedaan pasti terjadi, namun seandainya di antara berbagai bentuk hasil rekonstruksi itu masih terdapat kemiripan, berarti kebudayaan Sunda baik-baik saja dan orang Sunda masih ada.

Adapun orang Sunda yang dimaksud ada pada benang merah kemiripan sosok budaya dari generasi paling tua yang dapat digali dan generasi paling mutakhir yang hidup dewasa ini. Kebudayaan Sunda dalam tata kehidupan sosial budaya bangsa Indonesia digolongkan ke dalam kebudayaan daerah dan ada yang menamai kebudayaan suku bangsa, untuk membedakan dengan kebudayaan nasional.

Disamping memiliki persamaan-persamaan dengan kebudayaan daerah lain di Indonesia, kebudayaan Sunda memiliki ciri-ciri khas tersendiri yang membedakannya dari kebudayaan-kebudayaan lain. Budaya Sunda sebagai budaya yang tumbuh dan hidup dalam masyarakat Sunda. Kalau kita jalan-jalan ke Bandung yang kental dengan budaya sundanya, terlihat karakter masyarakat Sunda yang periang, ramah-tamah, murah senyum, lemah-lembut, dan sangat menghormati orang tua. Budaya Sunda dikenal dengan budaya yang sangat menjunjung tinggi sopan santun.

Kebudayaan Sunda merupakan salah satu kebudayaan yang menjadi sumber kekayaan Indonesia yang perlu dilestarikan, apalagi budaya Sunda jarang diminati generasi muda bahkan milenial. Generasi muda pada umumnya ikut terlibat dalam kemeriahan menyambut tahun baru. Sementara dari kata yang dipakai untuk mengucapkan selamat pun memakai bahasa gaul "slamet" bukan "selamat", lagi-lagi ini menandakan keremajaan. Hal ini sengaja dipilih oleh redaktur untuk menyasar kalangan pembaca dari kaum muda atau milenial. Karena pada dasarnya memenangkan minat pembaca muda

adalah kunci masa depan bisnis media (Luwarsa, 2006)

Budaya tradisi ini kalah pamor dengan budaya asing. Seperti halnya banyak media masa kini yang lebih mengangkat budaya asing seperti budaya K-Pop yang berasal dari Korea karena lebih menjual dari segi bisnis dibandingkan dengan budaya tradisi seperti Budaya Sunda.

Latar belakang Media yang setia mengangkat Budaya Sunda masih cukup terbilang jarang untuk itu sudah seharusnya mendapat tempat yang lebih baik lagi. Tujuan penelitian Ilustrasi cerpen di majalah Sunda Nyi Mangle mempunyai karakter khas yang perlu diteliti dengan karakter gayanya Agus Mulyana yang khas, ilustrator untuk cerita berbahasa Sunda masih terbilang jarang.

Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi non verbal melalui rupa yang dapat diserap oleh indera pengelihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, layout, fotografi, dan lain sebagainya. Menurut para ahli (Soedarso, 1990) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen.

Dengan pengertian diatas dapat disimpulkan ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual lainnya yang digunakan sebagai pendukung, memperjelas, mengurai pesan suatu cerita atau tulisan. Penelitian ini menggunakan analisis struktur narasi. Kelima cerpen ini dianalisis berdasarkan penggambaran tokoh untuk mengetahui bagaimana identitas direpresentasikan dalam cerpen. Adapun teori identitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori identitas yang dikemukakan Hall, Culler dan Barker.

Di bawah ini terlihat Ilustrasi Agus Mulyana pada cerpen Ayo Yahya Heryanto Mangle No. 2265, 1-7 april 2010 halaman 23 menggambarkan 2 buah siluet yang memegang senapan laras panjang sedang berdiskusi dan menunjuk sebuah rumah dengan area lingkungannya yang masih tampak kosong dan asri dengan latar belakang pegunungan di pesawahan

B. Metode Penelitian

Metodologi diawali dengan langkah-langkah metodologis mengungkap pesan dan narasi visual yang terkandung pada ilustrasi. Langkah selanjutnya mengungkap konsep karya yang berhubungan dengan narasi di dalam cerpen dan bagaimana manusia merespon interaksi permasalahan

sosial dalam visualisasinya pada karya dari sudut pandang budaya. Tinjauan budaya dibatasi pada *socio-culture* masyarakat dengan latar belakang Budaya Sunda. Metode diawali dengan langkah-langkah metodologis dalam mengungkapkan informasi narasi visual dalam pesan yang terkandung di cerita gambar Ilustrasi Mangle. Konsep Karya adalah visualisasi dari cerita pendek Mangle sebagai perwakilan Identitas Masyarakat Sunda yang pada umumnya mempunyai karakter bersahaja, sederhana, dan suka bercanda.

Metode analisis yang digunakan adalah pendekatan analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif adalah salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek



Gambar 1.
Ilustrasi Agus Mulyana
(Dokumentasi: Mangle no 2265, 1-7 april 2010 halaman 23)

sesuai dengan apa adanya (Ridwana, 2012). Metode deskriptif analisis merupakan metode yang bermaksud untuk membuat pencadangan (deskripsi) mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian Analisis yang digunakan pada metode ini yaitu dengan menggunakan wawancara, observasi, serta tes perbuatan. Penelitian deskriptif ini juga sering disebut non eksperimen, karena pada penelitian ini peneliti tidak melakukan kontrol dan manipulasi variabel penelitian. Disini terlihat penjelasan gambar sesuai paparan visual yang terlihat dari objek dan karakternya.

Seperti pada ilustrasi cerpen Cimata di *tungtung* cerita dengan tokoh visual hitam putih berbentuk siluet gunung fokus kepada narasi ceritanya dimana sesosok pewayangan hadir sebagai yang menggambarkan cerita kesedihan di akhir cerita, sebuah penyesalan atas sikap yang diambil dan mengakibatkan cukup banyak korban yang ber-jatuhan seperti pada karya Ilustrasi Agus Mulyana di majalah Mangle no 2270, 6-12 MEI 2010 halaman 7 pada Gambar di bawah ini.



Gambar 2.
Ilustrasi Agus Mulyana
(Dokumentasi: Mangle no 2270, 6-12 MEI 2010
halaman 7)

Metode yang akan dipakai dalam mengumpulkan data untuk penelitian ini, yaitu:

1. Kajian Pustaka

Pengumpulan data dengan mengambil kutipan dari beberapa buku yang dijadikan referensi, untuk menjelaskan suatu tulisan dan menjelaskan kajian teori yang digunakan. Diantaranya adalah buku-buku tentang ilustrasi, warna, *layout*, desain komunikasi visual dan lainnya.

2. Pencarian *Online*

Pencarian melalui internet dengan alat pencarian tertentu pada *server-server* yang tersambung dengan internet yang tersebar di berbagai penjuru dunia. Dalam penelitian ini data yang dicari secara *online* salah satunya berupa definisi ilustrasi, gaya ilustrasi dan fungsi ilustrasi serta sejarah Mangle.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ilustrasi

Dikutip dalam buku Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi (Supriyono, 2010) ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eyecatches*. Dijelaskan ilustrasi yang efektif umumnya memiliki kriteria sebagai berikut: Komunikatif, informatif, mudah dipahami. Menggugah perasaan dan hasrat. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat. Memiliki daya pikap yang kuat. Memiliki kualitas baik (teknik pembuatan dan nilai seni). Sehingga ilustrasi menjadi penting keberadaannya, karena karya menjadi lebih atraktif. Kesan atraktif pada ilustrasi disesuaikan kebutuhan dimana ilustrasi tersebut ditampilkan.

Ilustrasi dibagi menjadi dua jenis yaitu ilustrasi audio dan ilustrasi visual. Ilustrasi audio berarti musik yang mengiringi suatu pertunjukan sandiwara di pentas, radio atau musik yang melatari sebuah film.

Ilustrasi visual atau yang lebih dikenal dengan kata lain yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya, dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul.

Gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan semata tetapi lebih sarat dengan isi dan muatan filosofi. Secara umum gambar dapat diartikan membuat coretan atau goresan di suatu permukaan dengan menekankan alat pada permukaan tersebut. Pada hakikatnya, gambar merupakan pengungkapan secara mental dan visual dari seseorang terhadap apa yang dialaminya dalam bentuk-bentuk garis (goresan) dan warna. Jadi, menggambar adalah melukiskan apa yang terpikirkan melalui goresan-goresan pensil di atas kertas. Tujuan penelitian Ilustrasi cerpen di majalah Sunda Nyi Mangle mempunyai karakter khas yang perlu diteliti dengan karakter gayanya Agus Mulyana yang khas

Jika pada Perupa-an Karakter Tokoh "Mang Ohle" di koran Pikiran Rakyat sebagai realita pemikiran rakyat di Jawa Barat dalam BAHASA RUPA (Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia) mempunyai persamaan dari segi warna yang monokrom hitam putih, namun ada perbedaan dari segi cerita. Bila dalam ilustrasi Agus Mulyana di Mangle ini lebih ke visualisasi dari ceritanya, sedangkan ilustrasi karakter Mang Ohle lebih ke Mang Ohle sebagai individu suara rakyat Jawa Barat yang kadang di sertai *splash*/ balon kata-kata.

Pada penelitian sejenis lainnya Avant-Garde sebagai ilustrasi Mitos Dewi Sri. Budiono, Nadia Rachamaya Ningrum pada Pantun Jurnal Ilmiah seni budaya Vol. 3, No. 1 (2018) 71-80 Mengangkat lokal konten mitos di Jawa. Visualisasi modern *avant garde* tokoh karakter tunggal bukan seperti

ilustrasi mangle yang biasanya beberapa orang dalam tokoh cerpen tersebut.

Pada penelitian sejenis lainnya wujud visual gambar pada naskah tua nusantara sebagai refleksi intelektualitas leluhur bangsa oleh Nuning Y. Damayanti Adisamito, pada (Jurnal Seni Budaya Panggung) Vol. 22, No. 3, Juli-September 2012 lebih kepada penelitian Visualisasi naskah kuno di nusantara.

Untuk mewujudkan suatu ilustrasi atau gambar yang baik, ada beberapa unsur yang diperlukan (Apriyatno, 2005) yaitu:

1. Titik

Titik adalah salah satu unsur ilustrasi yang wujudnya relatif kecil, dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2. Garis

Garis dianggap banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek, sehingga garis selain dikenal sebagai goresan atau coretan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan dan bidang dasar tempat garis digoreskan.

3. Bidang

Bidang merupakan unsur ilustrasi yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua yaitu bidang geometri/beraturan dan bidang non geometri alias tidak beraturan. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

4. Ruang
Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang, ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur ilustrasi sebenarnya tidak dapat diraba, tetapi dapat dimengerti.

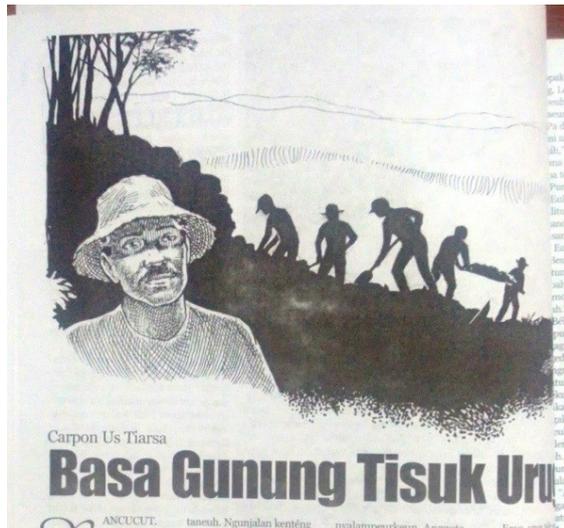
5. Warna
Warna merupakan kesan dari pantulan cahaya pada permukaan benda yang ditangkap oleh mata. Warna juga merupakan unsur tajam dalam menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood* atau semangat dan lainnya. Setiap objek memiliki keterangan dan kegelapan intrinsik terlepas dari iluminasinya sendiri, istilah ini disebut dengan nada warna setempat

6. Tekstur
Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur kasar dan halus, dengan kesan mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya, tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Dalam penerapannya, tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur ilustrasi lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.

Dikutip dari jurnal HUMANIORA Vol. 5 yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada (Soedarso, 2014) karya Nick Soedarso, ada beberapa jenis gambar ilustrasi yaitu:

1. Ilustrasi Naturalis
Gambar ilustrasi naturalis merupakan gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan

atau keadaan sebenarnya (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan. Seperti karya Ilustrasi Agus Mulyana pada cerpen Us Tiarsa di majalah Mangle No. 2265, 1-7 April 2010 halaman 28 di bawah ini bentuk sama dengan keadaan sesungguhnya.



Gambar 3.
Ilustrasi Agus Mulyana
(Dokumentasi: Mangle no 2265 halaman 28,
tanggal 1-7 april 2010)

2. Ilustrasi Dekoratif
Ilustrasi yang dibuat untuk berfungsi sebagai penghias sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau lebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*).
3. Gambar Kartun
Ilustrasi yang memiliki bentuk-bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Gambar kartun banyak dijumpai menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar pada buku.
4. Gambar Karikatur
Ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.

gambar ilustrasi pada jenis tersebut banyak ditemukan di majalah atau koran.

5. Cerita Bergambar (Cergam)

Bisa juga disebut komik atau gambar yang diberi teks. Cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran.

6. Ilustrasi Buku

Berfungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa berbentuk bagan. Ilustrasi pada buku bisa dijumpai pada bagian cover maupun isi buku. Ilustrasi ini membuat buku menjadi lebih menarik untuk dibaca.

7. Ilustrasi Khayalan

Gambar ilustrasi yang dibuat berupa hasil dari pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal) pembuatnya. Umumnya memiliki karakteristik tertentu dan unik. Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada cerita, novel, roman, dan komik.

Gaya Visual dalam Ilustrasi, banyak sekali gaya gambar yang ada, dan setiap gaya gambar memiliki fungsinya masing-masing dan memiliki tujuan tertentu, seperti gaya gambar berikut ini:

1. Gaya Kartun

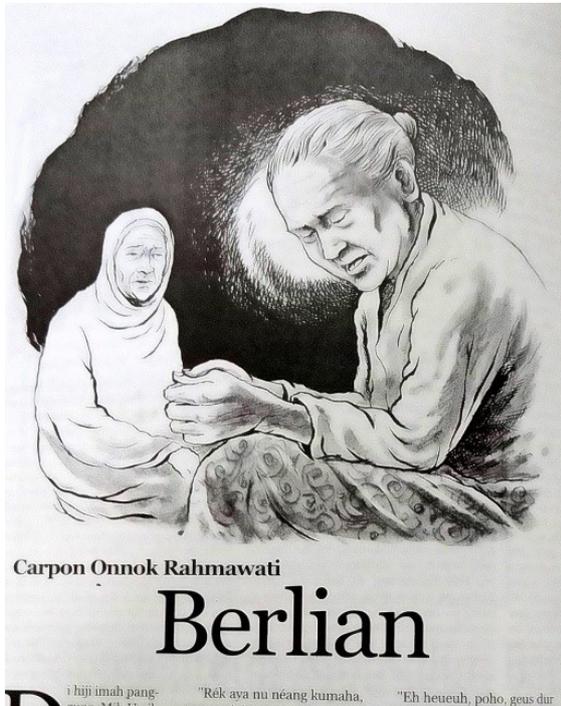
Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Beberapa jenis gambar kartun yang dikenal saat ini ialah kartun editorial, *gag cartoon*, dan strip komik. Kartun editorial atau kartun politis biasanya ditujukan untuk menyatakan pandangan politik atau sosial dengan cara menyindir. Sementara itu, *gag cartoon* dimaksudkan untuk melucu tanpa menyindir. Strip komik ialah

gambar kartun dalam bentuk komik singkat. Kartun dapat pula digunakan sebagai ilustrasi, misalnya dalam buku, majalah, atau kartu ucapan. Selain itu, kartun juga berkembang dalam media lainnya, yaitu film, dan dikenal sebagai animasi. Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor. Gaya gambar kartun atau yang dikenal dalam Bahasa Jepang manga. Memiliki 3. Pemacahan gaya gambar yang berbeda yaitu *Chibi* (ちび, juga bisa ditulis 禿び) adalah kata Bahasa Jepang yang berarti "orang pendek" atau "anak kecil". Kata ini populer di kalangan penggemar manga dan anime. Arti kata ini adalah seseorang atau binatang yang pendek/kecil. *Shōnen* manga (少年漫画) atau *shōnen* (少年, diucapkan *shounen*) adalah sebutan untuk ragam manga atau anime khusus bagi remaja lelaki. Komik gaya ini sangat populer di pasaran, untuk gaya gambar *shonen* ini digunakan oleh komik-komik seperti komik *Naruto*, *One piece*, *Bleach*, dan masih banyak lagi. Mereka menggunakan gaya gambar ini dikarenakan target dari komik-komik tersebut adalah *shonen* atau dalam Bahasa Indonesia adalah remaja. *Seinen* (青年漫画) merupakan manga yang dipasarkan untuk kalangan laki-laki dewasa muda. Dalam bahasa Jepang, kata "*seinen*" secara harfiah berarti "pemuda", tetapi istilah "*seinen manga*" juga digunakan untuk menggambarkan target dari komik seperti *Weekly Manga Times* dan *Weekly Manga Goraku* yang ditujukan untuk laki-laki dari usia 20-an hingga 50-an.

2. Gaya Realis

Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita drama, petualangan fantasi, sejarah, atau cerita-cerita untuk orang dewasa. Seperti karya Ilustrasi Agus

Mulyana pada cerpen Berlian karya Onok rahmawati di majalah Mangle No. 2268, 22-28 April 2010 halaman 20 di bawah ini gaya nya realis karena bentuk sama dengan bentuk realita yang sesungguhnya.



Gambar 4.
Ilustrasi Agus Mulyana
(Dokumentasi: Mangle No. 2268 halaman 20.
Tanggal 22-28 April 2010)

3. Gaya Ekspresif

Gambar ekspresif adalah gambar yang dibuat secara bebas berdasar pada imajinasi, persepsi, dan penafsiran penggambar kepada obyeknya. Gambar ekspresif kerap dicirikan dengan bentuk yang dilebih-lebihkan (didramatisir) atau bahkan bentuk yang direduksi (hanya esensinya), penerapan warna yang bebas (tidak sama dengan obyeknya aslinya), komposisi gambar yang bebas, penerapan asas menggambar secara bebas (kadang tidak mengikuti kaidah perspektif, bayangan, dan skala), bahkan banyak pula gambar ekspresi yang obyeknya tidak jelas (abstrak). Kegunaan gambar ekspresif

amatlah banyak. Baik sebagai media berekspresi penggambar secara bebas, pelengkap sebuah cerita agar terlihat lebih hidup, merekam sebuah kejadian secara cepat, mengkritisi atau menyindir keadaan sosial, atau bahkan sebagai sarana untuk berkomunikasi.

4. Gaya Surealistik

Gaya ini biasanya dipakai dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang dekat dengan alam mimpi, atau alam bawah sadar.

B. Tinjauan Musik Karya

1. Konsep Warna

Ilustrasi Agus Mulyana di media cetak majalah Mangle ini menggunakan warna hitam putih sehingga kontras jelas terlihat dan terasa konsep gelap terangnya.

2. Visualisasi Bentuk

Karakter biasanya berwujud visual manusia yang biasanya sekitar 2-3 orang dewasa, banyaknya *close up* ataupun *full figur* bila dari jauh.

3. Karakteristik Khas

Ilustrasi Agus Mulyana dalam cerpen di majalah Mangle biasanya ilustrasi naturalis dengan naratif gaya realis dalam menggambarkan peristiwa, kejadian-kejadian di cerita tersebut. Warna yang di pilih hitam putih dengan nuansa *background* negatif banyak garis arsir putih sehingga seperti visual seperti di *mix*, antara *background* negatif dan gambar figur depan positif. Sebagai contoh, (terlihat pada Gambar 2. Ilustrasi Agus Mulyana (sumber: Mangle No. 2270 halaman 07. Tanggal 6-12 Mei 2010). Atau kebalikannya figur siluet dan *background* positif seperti Gambar 3. Ilustrasi Agus Mulyana (sumber: Mangle No. 2265, 1-7 April 2010 halaman 23) di halaman 2 jurnal ini.

4. Proporsi dan Anatomi

Proporsi Ilustrasi Agus Mulyana dalam cerpen cerpen Mangle menggunakan proporsi anatomi normal seperti dalam penggambaran gambar studi anatomi dengan 7-7.5 kepala untuk manusia dewasa.

Seperti karya Ilustrasi Agus Mulyana pada cerpen lain-lain Daun Awi karya Adang S. di majalah Mangle No. 2266, 8-14 April 2020 halaman 28 di bawah ini proporsi dan anatominya normal karena sesuai dengan proporsi manusia yang sesungguhnya. Adapun skala perbandingan bapak lebih besar dari yang lainnya karena ia merupakan tokoh sentral inti dari narasi cerita lain lain daun awi

5. Gerak dan *Gesture*

Bahasa tubuh tokoh terlihat dari gerakan-gerakan manusia dalam kesehariannya dan terjadi dialog hubungan komunikasi dengan tokoh lainnya di dalam cerpen tersebut. Gerakan terlihat natural alami sesuai dengan *gesture* tubuh gerakan yang di perlukan dalam narasi cerita.

6. *Stereotype*

Penokohan-penokohan karakter dalam cerita ini biasanya adalah warga masyarakat biasa di dalam kesehariannya dengan permasalahan yang berbeda dalam setiap cerita pendek yang berlainan pula. Skenario naskah cerpen dari pengarang yang berbeda-beda, namun untuk Ilustrator tetap Agus Mulyana.



Gambar 5.
Ilustrasi Agus Mulyana
(Dokumentasi: Mangle No. 2266 halaman 28,
Tgl 8-14 April 2020)

SIMPULAN

Ilustrasi Cerpen majalah Mangle ini menjadi salah satu representasi masyarakat Sunda yang hidup di jaman modern dan sudah mengenal perkembangan kekinian tanpa melupakan siapa jati dirinya. Sebab dalam kenyataan sehari-harinya masih banyak ditemukan kolaborasi antara tradisi dan modernitas itu sendiri. Penampilan luarnya yang menjadi modern sementara isinya merupakan identitas masyarakat Sunda yang sudah membaur dalam kehidupan masyarakat urban namun tetap pada konsep jati dirinya yang santun dan berbudaya.

Agus Mulyana merupakan salah satu ilustrator yang cukup berhasil memvisualisasikan skenario naskah cerita pendek yang berbeda-beda, namun dengan karakter gayanya yang khas semua ilustrasinya membantu menggiring imajinasi pembaca untuk masuk ke dalam alam cerpen tersebut.

Apabila dilihat dari perjalanan waktunya, ilustrasi Mangle merupakan representasi ide, kritik, dan saran membangun yang memuat pemikiran-pemikiran solusi masyarakat dalam menghadapi setiap permasalahan kehidupan.

Kemunculan ilustrasi Agus Mulyana dalam cerpen-cerpen di Majalah Mangle sebagai salah satu media lokal yang setia pada budaya Sunda, merupakan kontribusi yang cukup berharga pada kemajuan Jawa Barat. Seni sebagai produk jaman dapat menjadi inspirasi bagi masyarakat dalam menyikapi masalah kehidupan setidaknya.

Saran

Mangle adalah majalah berbahasa Sunda yang memiliki moto "*Sukaning Indria Gapuraning Rahayu*" dan didirikan di Bogor pada 21 November 1957 oleh Oeton Moechtar, Rochamina Sudarmika, Wahyu Wibisana, Sukanda Kartasmita, Saleh Danasmita, Utay Muchtar, dan Alibasah Kartapranata.

Daftar Pustaka

- Adisasmito, Nuning Y. Damayanti. (2012). Wujud visual gambar pada naskah tua nusantara sebagai refleksi intelektualitas leluhur Bangsa, *Panggung*, 22 (3), 225-350
- Budiono, Ningrum. (2018). *Avant-Garde* sebagai Ilustrasi Mitos Dewi Sri. Pantun Jurnal Ilmiah seni budaya Vol 3,(1), 71-80
- Triyadi, Agus. (2017). Perupaan Karakter Tokoh "Mang Ohle" di koran Pikiran Rakyat sebagai realita pemikiran rakyat di Jawa Barat, *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia BAHASA RUPA*, 1 (1), 1-22
- Mengingat keberadaan sejarah ilustrasi ini yang turut mewarnai dunia ilustrasi di tanah air, khususnya Jawa Barat, dimana seni rupa berkontribusi kolaborasi dengan seni sastra. Dalam hal ini ilustrasi cerpen di majalah Mangle adalah untuk membantu memvisualkan naskah cerita.
- Mengenang sejarah perjalanan kemunculan Majalah Mangle dari tahun 1957 eksis hingga 2021 sekarang maka patut kiranya dokumen-dokumen karya ilustrasi tersebut kita lestarikan, simpan di koleksi. Bahkan bila perlu di pameran secara khusus sehingga menjadi Aset Budaya Sunda.

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terimakasih atas ijin dan kesempatan yang diberikan Redaktur majalah sunda Nyi Mangle yang telah memberikan kesempatan pada kami dalam penelitian ini semoga cukup bermanfaat bagi masyarakat luas. Juga kepada pihak Prodi DKV ARS University yang memberi dukungan dari institusi tempat berafiliasi.

- Lukas Luwarso. 2006. *Membangun Kapasitas Media*. Jakarta: Dewan Pers
- Majalah Mangle no 2265/ 1-7 april 2010
- Majalah Mangle no 2270/ 6-12 MEI 2010
- Majalah Mangle no 2265/ 1-7 april 2010
- Majalah Mangle no 2268 / 22-28 April 2010
- Majalah Mangle no 2266 / 8-14 April 2020
- https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya_Sunda
- <http://ejournal.ars.ac.id/index.php/jkd/article/view/42/29>
- <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa/article/download/206/173>
- http://perpustakaanbnpbjabar.kemdikbud.go.id/index.php?p=show_detail&id=2557&keywords=
- Pusat Bahasa. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. <http://kamusbahasaonline.org/>. 25 Agustus 2015.
- Ridwana, Vicky. 2012. *Pengertian Penelitian Deskriptif*. <http://ridwanaz.com/umum/bahasa/pengertian-penelitian-deskriptif/>. 17 Mei 2015.
- Webiste/laman:**
- Jagoan Comic. 2007. *Bentuk Rupa Jenis-Jenis Komik*. www.jagoancomic.com?tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html. 08 Juli 2015.
- Nareswari, Fidelis D. 2020. *Jenis Jenis Gambar Ilustrasi*, <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/30/211500869/jenis-jenis-gambar-ilustrasi?page=all/>