

## Makna Budi Pekerti Melalui Cerita Punakawan: Analisis Visual Dalam Seni Kreativitas Komik Kontemporer

Ndaru Ranuhandoko<sup>1</sup>, Santi Sidhartani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI  
Jl. Nangka 58C Tanjung Barat Jakarta Selatan 12530 Indonesia

*santi.sidhartani@unindra.ac.id*

---

Cerita Punakawan dalam karya komikus Tatang S. pernah sangat populer di tahun 80-an hingga 90-an. Cerita Punakawan yang terdiri dari Semar, Petruk, Gareng, dan Bagong ini juga pernah diangkat dalam program Ria Jenaka di TVRI pada era yang sama. Ada banyak makna tentang perilaku masyarakat yang disampaikan dalam cerita Punakawan tersebut, di antaranya makna budi pekerti. Budi pekerti merupakan sikap dan perilaku masyarakat yang diperlukan dalam interaksi sosial. Penyampaian pesan tentang budi pekerti melalui komik menjadi hal menarik untuk dianalisis karena penciptaan komik di era teknologi informasi saat ini tidak lagi baku pada bentuk-bentuk komik yang konvensional. Studi ini mencoba memvisualisasikan bagaimana memaknai budi pekerti dalam seni kreativitas komik kontemporer. Secara kualitatif, pembahasan dalam studi ini menggunakan prinsip-prinsip estetika dengan pendekatan pra-ikonografis, ikonografis, dan ikonologis. Studi ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penyampaian pesan sosial budaya melalui seni kreativitas komik.

*Kata kunci: budi pekerti, komik, punakawan, estetika*

### ***Character Meaning in Punakawan Story: Visual Analysis in the Art of Contemporary Comic Creativity***

The story of Punakawan in Tatang S. comic works was very popular in the 80s and 90s. The story of Punakawan consists of Semar, Petruk, Gareng, and Bagong. This story has also been promoted to Ria Jenaka program in TVRI in the same era. There are many meanings concerning the behavior of the people presented in the Punakawan story, among them the meaning of character. Character is the attitude and behavior of society that is needed in social interaction. The message about character through comics becomes an interesting thing to analyze because the creation of comics in the era of information technology is no longer standard on conventional forms of comics. This study tries to visualize how to interpret the character in the art of creativity of contemporary comics. Qualitatively, the discussion in this study uses the principles of aesthetics with a pre-iconographical, iconographical, and iconological approach. This study is expected to be a reference in the delivery of social and cultural messages through the art of comic creativity.

*Keywords: character, comic, punakawan, aesthetics*

---

Proses Review : 7 - 25 Januari 2019, Dinyatakan Lolos: 29 Januari 2019

## PENDAHULUAN

Berbagai permasalahan manusia dalam keseharian hidupnya adalah sebuah realitas yang dapat disikapi dengan cara berbeda-beda. Perilaku untuk menyikapinya sering disebut dengan budi pekerti. Di dalam budi pekerti, sikap yang dicerminkan melalui perilaku dapat diterapkan antara lain dalam hubungannya dengan Tuhan, masyarakat dan alam. Pemahaman tentang budi pekerti sangat diperlukan karena manusia adalah makhluk sosial, agar tidak terjadi perilaku-perilaku yang bertentangan dengan nilai-nilai moral di masyarakat.

Pendidikan budi pekerti merupakan hal yang urgen karena kondisi perilaku masyarakat saat ini, khususnya di kalangan remaja yang semakin kronis. Peradaban timur kian dipengaruhi peradaban barat yang diadopsi mentah-mentah. Dampaknya, muncul masalah-masalah sosial yang terkait dengan moral, seperti tindakan kriminal, perkelahian, perkosaan, hingga pembunuhan. Demikian pula di lingkungan kerja, baik di lembaga pemerintahan maupun swasta, isu tentang kejahatan korupsi semakin menjadi berita yang umum di media massa (Rapita dan Winarno, 2012:16).

Berdasarkan fenomena tersebut di atas, maka kesadaran tentang budi pekerti menjadi hal penting untuk disosialisasikan secara terus menerus. Cerita Punakawan dalam komik legendaris Tatang S. adalah salah satu contoh yang secara konsisten menyampaikan pesan-pesan moral melalui karakter Semar dan ketiga anaknya, Petruk, Gareng, serta Bagong. Kepopuleran komik tersebut di tahun 80-an hingga 90-an bahkan ikut mendorong lahirnya program Ria Jenaka di TVRI yang juga senantiasa ditunggu oleh pemirsanya. Sebuah acara bergenre hiburan yang menampilkan obrolan humor para Punakawan bermuatan nilai-nilai budi pekerti di masyarakat. Kepopuleran komik Tatang S. tersebut menjadi contoh yang signifikan bahwa produk desain komunikasi visual dapat menjadi media informasi yang efektif. Terlebih di era kemajuan teknologi informasi saat ini, pesan-pesan terkait moralitas dapat dikemas melalui produk visual di media cetak maupun di media audiovisual.

Seramasara mengemukakan, seni sebagai hasil kreativitas manusia merupakan proses simbolis untuk memaknai realitas. Dalam memaknai realitas, Kreativitas senisangat ditentukan oleh perubahan sosial dalam masyarakat (Seramasara, 2017: 179). Terkait dengan pernyataan ini, sebuah media dapat menjadi bentuk kreativitas senima dalam memaknai kondisi di lingkungannya sekaligus sebagai media berkomunikasi.

Komik menjadi salah satu bentuk media informasi yang cukup efektif dan mampu menarik perhatian masyarakat. Kedudukan komik di masyarakat menjadi penting karena menjadi satu di antara sedikit bentuk komunikasi antarpribadi (McCloud, 2008:3). Pendapat lain disampaikan oleh Darmawan (2012: 5) yang mengatakan bahwa komik adalah medium bercerita atau berekspresi dengan bahasa gambar yang tersusun. Di dalam penciptaan komik umumnya terdapat panel-panel yang dilengkapi balon bicara, balon pikiran, teks efek bunyi, dan kotak keterangan gambar.

Sebagai produk desain komunikasi visual, komik termasuk karya seni yang dibentuk oleh elemen-elemen visual. Konfigurasi tanda-tanda visual di dalam pane-panel komik dapat membawa pesan dan menghadirkan makna kepada pembacanya. Penciptaan komik di era digital saat ini mampu divisualisasikan dengan ekspresi bahasa yang berbeda-beda, baik melalui gaya visualnya, maupun materi yang digunakannya.

Hal ini sejalan dengan pemikiran McCloud (2008: 19) yang mengemukakan bahwa imajinasi dan teknologi dapat merevolusi seni komik. Komik harus menarik bagi kebutuhan dan hasrat dasar manusia. Artinya, komik harus mampu menjangkau pembaca yang jauh lebih beragam, termasuk di dalamnya menyerap gaya dan subjek yang juga beragam. Berdasarkan pemikiran tersebut, maka komik tidak lagi dibatasi pada bentuk yang umum, baik dari segi ukuran, pilihan media, gaya visual, maupun pengungkapan narasi visual. Oleh karena itu, karya lukis sebagai senirupa yang menghadirkan sekuensial dengan bahasa komik, dapat digolongkan sebagai komik kontemporer. Inilah yang memungkinkan hadirnya keragaman bentuk komik.

Perubahan wujud sebuah karya seni memungkinkan seorang seniman untuk lebih leluasa dalam berkarya serta mengungkapkan ekspresi dan menyampaikan pesan. Saat ini, penciptaan komik kontemporer dapat disebut sebagai bagian dari karya senirupa, meskipun komik konvensional memiliki pakem artistiknya sendiri. Pada prinsipnya, karya komik, apa pun bentuknya, dapat mendorong terbentuknya imajinasi dalam menyampaikan pesan. Seperti disampaikan oleh Seramasara (2017: 180) bahwa proses simbolis merupakan perubahan kreativitas seni dalam memaknai realitas, dapat menyebabkan terjadinya disintegrasi kultural dan bisa juga terjadi integrasi kultural.

Objek kajian dalam studi ini berupa karya lukis peneliti yang menerapkan bahasa komik, sehingga dapat disebut sebagai karya komik kontemporer. Ini disebabkan masih adanya presentasi sekuensial se-

bagai karakter utama komik. Komik kontemporer ini dibuat dengan menggunakan materi kain, benang, cat tekstil, akrilik, dan pulpen. Komik dibuat dalam 8 panel berukuran vertikal lebih dari dua meter dengan lebar sekitar setengah meter. Bentuknya memanjang dua sisi dan dapat dipasang tergantung di dinding atau dari langit-langit, menampilkan tokoh Petruk, Gareng, Sengkuni, serta Semar. Komik kontemporer berjudul “Ria Jenaka” ini merupakan penciptaan ulang cerita Punakawan yang diinspirasi dari komik Tatang S. dan tayangan Ria Jenaka di TVRI. Berikut tampilan panel-panelnya.



**Gambar 1.** Komik Kontemporer “Ria Jenaka” Karya Ndaru Ranuhandoko  
(Sumber: Dokumen Ranuhandoko, 2018)

Berdasarkan gambar di atas, dapat terlihat bahwa komik dibuat dengan menggunakan panel-panel di atas media kain, mempresentasikan gaya visual lukisan dengan cat tekstil akrilik yang dipadupadan coretan teks memakai pulpen, juga menampilkan balon dialog dan balon pikiran, serta narasi visual yang mengandung humor. Perbedaan dari cerita Punakawan yang umumnya menampilkan tokoh Bagong, maka dalam objek ini digantikan dengan kehadiran Sengkuni, tokoh dalam pewayangan yang dikenal memiliki karakter licik dan jahat. Jauh dari nilai-nilai budi pekerti. Kehadiran tokoh Sengkuni diposisikan sebagai tokoh antagonis dalam cerita percakapan tentang makna budi pekerti.

Studi ini pun merumuskan pertanyaan penelitian, bagaimana seni kreativitas komik kontemporer dapat mempresentasikan makna budi pekerti melalui cerita Punakawan? Pilihan terhadap karakter Punakawan didasarkan pada referensi lakon wayang di Indonesia yang kerap menampilkan Punakawan untuk menyampaikan pesan-pesan moral kepada masyarakat.

Ningrum, dkk (2014: 1) menyampaikan bahwa cerita Punakawan merupakan cara untuk menanamkan

karakter atau budi pekerti melalui cerita percakapan, yang di dalamnya memuat nilai-nilai moral yang dapat dijadikan panutan masyarakat. Pratama dkk (2014: 257) juga mengemukakan bahwa karakter punakawan banyak memberikan inspirasi dalam menjalani hidup. Petuah-petuah mendalam yang arif dari tokoh-tokoh tersebut sebenarnya mengajarkan filsafat kehidupan yang sudah dibentuk dan disampaikan oleh para leluhur sejak ribuan tahun lalu. Terkait dengan peran tokoh Punakawan dalam lakon pewayangan, disampaikan oleh Pratama (2017: 26) bahwa wayang sebagai sebuah produk budaya tidak dapat dilepaskan dari keberadaan masyarakat dan lingkungannya, sehingga terintegrasi dengan kebudayaan pada masyarakat tersebut. Hal serupa juga dikemukakan oleh Riyanto dkk (2018: 2) bahwa cerita wayang adalah ikon terpenting bagi representasi ekspresi dari budaya nasional Indonesia

Secara kualitatif, pembahasan dalam studi ini menggunakan prinsip-prinsip estetika di dalam desain dengan pendekatan pra-ikonografis, ikonografis, dan ikonologis. Objek kajian berupa karya komik kontemporer berjudul “Ria Jenaka” karya peneliti sebagai perupa dengan nama Ranu Handoko yang telah dipamerkan pada ajang Dunia Komik-Indonesia Art Award 2018 di Galeri Nasional. Studi ini mengkaji visualisasi cerita Punakawan yang membawa pesan budi pekerti melalui desain komik kontemporer. Makna kontemporer merujuk pada definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti masa kini. Adapun tujuan dari penciptaan desain komik kontemporer tentang Punakawan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penyampaian pesan sosial budaya melalui seni kreativitas komik.

## METODE PENELITIAN

Piliang mengungkapkan bahwa secara metodologis, pemahaman tentang imaji di dalam sebuah karya seni dapat dikaji menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kultural, yaitu melihat adanya relasi di dalam totalitas karya (Walker, 2010: xxi).

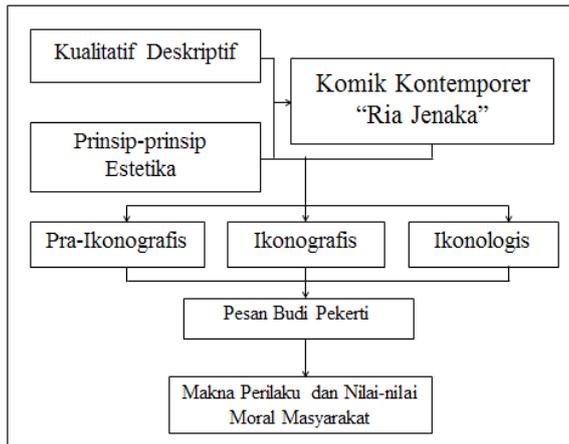
Secara teoretis, pendekatan studi kultural dalam studi ini menggunakan prinsip-prinsip estetika, yang difokuskan pada tiga kajian utama dari Erwin Panofsky (dalam Holly, 1985: 159), yaitu:

1. Kajian Pra-Ikonografis, suatu kajian awal dengan mengamati berbagai aspek estetik, yaitu elemen-elemen desain, mulai dari garis, bentuk, bidang, tekstur, dan warna, termasuk ekspresi dan sensasi yang diperoleh.
2. Kajian Ikonografis, suatu tahap analisis berdasarkan hipotesis, generalisasi, dan interpretasi terhadap objek kajian melalui dimensi-dimensi, untuk

memahami nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

3. Kajian Ikonologis, suatu kajian untuk menerjemahkan simbol-simbol yang terkandung di dalamnya, di antaranya nilai-nilai kepercayaan, gaya hidup, sikap, religi, dan budaya yang terpancar.

Garis besar bagan analisisnya dapat dilihat sebagai berikut:



**Bagan 1.** Metode Analisis Komik Kontemporer “Ria Jenaka”

**ANALISIS DAN INTEPRETASI DATA**

Kreativitas dalam penciptaan karya seni senantiasa melibatkan pikiran dan perasaan manusia, yang kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa visual. Dengan demikian, kajian tentang elemen-elemen desain di dalam komik kontemporer dalam studi ini dapat diinterpretasikan sebagai teks kebudayaan yang melibatkan imajinasi, dan pikiran manusia.

**Kajian Pra-Ikonografis**

Kajian pra-ikonografis melihat elemen-elemen visual sebagai ekspresi dari pikiran dan perasaan penciptanya. Elemen-elemen visual tersebut juga dapat menghasilkan sebuah komposisi visual yang berbicara. Seperti dikemukakan oleh Van Leeuwen yang mengadopsi pemikiran Michael Halliday tentang fungsi penggunaan bahasa di masyarakat ke dalam sistem desain visual, di antaranya adalah fungsi interaktif, fungsi personal, fungsi imajinatif, dan fungsi informatif (Gunarti dkk, 2013: 375). Dari pemikiran Van Leeuwen tersebut dapat dipahami bahwa dalam visualisasi komik, fungsi-fungsi tersebut dapat menjadi hubungan antara gambar dengan penikmatnya.

Secara formalistik, ada enam aspek rupa atau unsur-unsur visual dalam kajian pra-ikonografis yang dapat membentuk komposisi visual, yaitu:

**Aspek Titik**

Sebagai elemen visual terkecil, ia menjadi penting ketika ditampilkan secara berkelompok, tersusun, solid, dan menghasilkan wujud yang sesuai dengan kebutuhan penikmatnya. Aspek titik pada komik kontemporer “Ria Jenaka” dibuat saling berhubungan, dan memenuhi seluruh bidang gambar. Susunan setiap elemen titik menghasilkan kesatuan karakter tokoh-tokoh Punakawan.

**Aspek Garis**

Aspek garis dalam komik ini digunakan bukan untuk membuat batas panel, melainkan untuk menghadirkan imajinasi tentang karakter Punakawan. Variasi garis dibuat mulai dari lurus, melengkung, berzig-zag, terputus-putus, hingga bergelombang. Elemen garis dibuat sangat kaya dan berwarna. Masing-masing membangun fantasi tentang latar tempat Punakawan itu berada. Elemen garis juga dibuat tidak memiliki ciri khas tertentu sehingga memperkaya fantasi dan imajinasi terhadap setiap karakter Punakawan. Teks yang mengisi balon dialog didesain dengan dominasi garis lengkung yang terputus-putus, dengan tujuan mendorong para pembaca untuk mencari tahu makna teks tersebut lebih lanjut. Aspek garis didesain untuk memberi kesan karakter Punakawan yang unik, sehingga mendorong para pembaca untuk mengingat kembali seperti apa tokoh Semar, Petruk, dan Gareng.

**Aspek Bidang**

Aspek bidang pada komik kontemporer “Ria Jenaka” dibuat segi empat, dan disusun secara vertikal tergantung untuk memudahkan pembaca mengamati dari dua sisinya. Aspek bidang tidak dibuat dalam ukuran yang sama, untuk memberi aksentuasi pada panel dan memberi keleluasaan menuangkan ekspresi di atas kain dengan cat tekstil akrilik, juga tinta pulpen. Apabila dilihat dari kejauhan, aspek bidang ini terlihat menonjol dan menarik perhatian.

**Aspek Bentuk**

Bentuk komik kontemporer yang memanjang dan terbuat dari materi kain ini tidak berkesan berat, melainkan menarik dijadikan pajangan dinding. Bentuk komik dari kain adalah seni kreativitas gaya baru yang memadukan senirupa dan prinsip-prinsip estetika komik, antara lain keberadaan panel, sekuen di dalam narasi, dan bahasa komik itu sendiri yang divisualisasikan melalui balon dialog dan balon pikiran.

**Aspek Warna**

Aspek warna dalam komik ini menonjolkan nilai warna terang dari komposisi komplementer. Warna-warna komplementer yang kontras dianggap mampu memberi kesan awal yang menarik perhatian. Selain itu, pilihan warna komplementer yang didominasi warna merah dan biru bertujuan memberi kesan agre-

sif namun tetap nyaman untuk dilihat. Pada karakter Sengkuni, sentuhan warna dibuat lebih variatif untuk menggambarkan sifat-sifat dari Sengkuni.

#### Aspek Tekstur

Dari aspek tekstur, komik kontemporer ini menghadirkan sifat tekstur yang nyata. Artinya, bersifat serupa antara tekstur yang dilihat dengan yang diraba. Aspek tekstur dihadirkan sebagai aksentuasi untuk mempertajam kekuatan visual pada elemen garis, bentuk, dan warna dari karakter Punakawan, maupun karakter antagonis Sengkuni. Kesan tekstur pada komik dibuat cerah dan mampu memantulkan ketajaman warna saat terkena cahaya lampu.

Berdasarkan keenam aspek formalistik di atas, maka desain komik kontemporer “Ria Jenaka” dapat membentuk sebuah entitas. Entitas menjadi penting karena membawa citra sebuah karya seni yang memudahkan seseorang untuk mengingatkannya dan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Dalam desain komik ini, dapat dikatakan entitas terwujud melalui karakter-karakter Punakawan yang membawa pesan budi pekerti.

#### Kajian Ikonografis

Kajian ikonografis dalam studi ini memfokuskan pada dua dimensi terkait pesan dalam komik, yaitu dimensi etika untuk menganalisis interpretasi terhadap budi pekerti, dan dimensi estetika untuk menganalisis nilai-nilai estetis dalam visualisasi komik yang membawa pesan sosial budaya. Melalui kedua dimensi tersebut, pembaca komik diharapkan dapat lebih memahami tanda-tanda visual yang bersifat teraba (*tangible*) melalui indera penglihatan, dan juga yang tersirat (*intangible*) melalui pikiran dan perasaan manusia. Berikut pembahasan kedua dimensi tersebut:

#### Dimensi Etika

Secara umum, pengertian etika merujuk pada pengertian tentang apa yang baik, dan apa yang buruk. Secara filsafati, etika juga berbicara tentang hak dan kewajiban moral. Cerita Punakawan dalam komik kontemporer “Ria Jenaka” ini juga menyajikan percakapan tentang pengertian tata krama dan budi pekerti yang terkait dengan nilai moral, baik melalui gambar maupun tulisan.

Secara visual, presentasi tentang etika moral yang baik dan buruk di dalam budi pekerti manusia tersebut digambarkan melalui sikap Semar saat memberikan nasihat kepada anak-anaknya, Petruk dan Gareng yang tengah berselisih tentang pengertian budi pekerti. Ketiadaan karakter Bagong dalam komik ini digantikan dengan tokoh Sengkuni yang dikenal tidak memiliki etika. Dalam lakon pewayangan,

Sengkuni dikenal sebagai sosok yang istimewa karena dipenuhi dengan sifat-sifat jahat. Sikap dan perilakunya senantiasa tidak terpuji. Karakter Sengkuni dihadirkan dalam komik ini sebagai tokoh antagonis yang mempertajam makna tentang budi pekerti. Sifat Sengkuni yang gemar memfitnah, licik, jahat, dan sering mengorbankan orang lain demi kepentingannya adalah gambaran tentang nilai-nilai budi pekerti yang buruk. Dengan kata lain, dalam dimensi etika ini tokoh Sengkuni secara visual sengaja disandingkan dengan tokoh Semar, Gareng dan Petruk yang selalu bersikap dan berperilaku baik, sehingga dapat dimaknai sebagai simbol budi pekerti.

Dimensi etika sekaligus menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang menandai kemajuan peradaban manusia, tidak senantiasa berbanding lurus dengan perubahan karakter manusia dalam konteks budi pekerti. Disampaikan oleh Sachari (2007: 49) bahwa “Salah satu persoalan kompleks yang terjadi hampir di semua kota besar di dunia adalah berkembangnya perilaku yang dinilai asosial dan bertentangan dengan norma-norma kewajaran”.

Itulah sebabnya, sosok-sosok manusia yang dapat dikategorikan sebagai karakter Sengkuni tidak pernah hilang dalam interaksi sosial di masyarakat. Manusia dalam kodratnya, dilengkapi dengan dua sisi karakter yang dapat saling berseberangan. Ketika konsep tentang budi pekerti dijadikan acuan untuk menilai karakter manusia, maka dua dimensi dari etika, yang positif dan negatif, dapat saling mendominasi. Bila sisi positif dari etika yang lebih dominan, maka manusia tersebut dapat dikatakan memiliki budi pekerti yang baik. Namun budi pekerti yang baik juga sering kali mengalami rintangan dan tidak selalu konsisten. Hal inilah yang tercermin dalam komik kontemporer “Ria Jenaka”. Secara visual diperlihatkan, tokoh Semar yang sedang menjelaskan makna budi pekerti, namun tokoh Petruk dan Gareng justru tertidur. Padahal keduanya sebelumnya berselisih untuk mencari tahu maknanya.

#### Dimensi Estetika

Dimensi estetika pada komik kontemporer “Ria Jenaka” adalah gabungan dari beberapa prinsip estetika yang membuat komik ini terlihat unik, namun tetap memberikan keindahan visual. Ada tiga elemen konfigurasi utama yang membuat tampilan komik ini saling menguatkan.

Elemen pertama adalah bentuk media komik yang berukuran besar, menggunakan kain, dan dapat dipajang di dinding. Elemen kedua adalah gaya visual karena menggunakan gaya lukisan dengan materi cat tekstil dan juga pulpen. Kemudian elemen ketiga adalah narasi visual yang tetap mengedepankan gaya

humor dengan penggalan teks pada balon dialog yang mengundang rasa ingin tahu.

Dimensi estetika komik kontemporer ini memang tidak secara tersirat mempresentasikan hubungan horisontal dengan segala perilaku masyarakatnya, namun lebih menghadirkan makna tersirat tentang budi pekerti manusia yang diwakili para tokoh Punakawan. Selain itu, komik ini juga menghadirkan kekuatan visual yang secara tidak langsung merefleksikan hubungan vertikalnya dengan Tuhan, sebagai pencipta manusia dengan segala kebaikan dan keburukannya.

Dalam pemikiran filsafat, estetika yang diartikan sebagai keindahan dan kesusilaan, dapat menghasilkan sebuah relasi antara keindahan dan kebaikan. Keindahan sering menimbulkan rasa bahagia di dalam hati manusia. Dan perasaan bahagia ini juga dapat muncul ketika manusia mengalami peristiwa yang menyenangkan. Manusia dapat tergugah oleh perasaan seolah-olah sedang mengalami atau menikmati sesuatu yang indah, dan hal ini adalah bagian dari naluri makhluk untuk melestarikan kehidupannya (Djelantik, 2008: 6).

Berdasarkan pemikiran tersebut di atas, maka dalam konteks keindahan karya komik kontemporer, relasi antara keindahan dan kebaikan dapat terjadi melalui bentuk komik, gaya visual, dan narasi visual komik. Terlebih komik “Ria Jenaka” ini telah melepaskan diri dari bentuk dan gaya komik konvensional, sehingga ia memiliki potensi untuk menggugah hasrat pembacanya. Ini disebabkan desain komik yang memadukan gaya lukisan di atas materi kain dengan tanpa meninggalkan sekuen-sekuen narasi. Komik dihadirkan dengan eksperimen warna dan tekstur, seperti saat menuliskan teks pada balon dialog dengan pulpen, atau menggambarkan wajah Sengkuni yang penuh warna bahkan jauh dari kesan personifikasi manusia yang tidak berbudi pekerti.

Inilah kekuatan visual komik kontemporer tersebut. Di dalam dimensi estetika berlaku prinsip keindahan yang adaptif. Artinya, karakter yang dimunculkan dalam sebuah produk desain dapat menyesuaikan diri sesuai persepsi pembacanya. Komik kontemporer terkadang tidak secara tersurat mengungkapkan makna keindahan dari bentuk fisiknya, namun mampu menghadirkan sebuah pesan tersirat tentang sikap

dan perilaku manusia dalam keseharian hidupnya.

**Tabel 2.** Makna Visual dalam Komik Kontemporer “Ria Jenaka”

Dimensi	Visualisasi	Makna
Etika	Semar Gareng Petruk Sengkuni	- Budi pekerti manusia tercermin melalui sikap Semar saat memberikan nasihat kepada Petruk dan Gareng - Sengkuni sebagai tokoh antagonis mempertajam makna budi pekerti. Sifat Sengkuni yang gemar memfitnah, licik, dan jahat, gambaran budi pekerti yang buruk. - Sosok manusia sebagai karakter Sengkuni tidak pernah hilang dalam interaksi sosial di masyarakat. - Nilai budi pekerti yang baik sering ada rintangan dan tidak selalu konsisten. Tercermin dalam perilaku Petruk dan Gareng yang tertidur saat dinasehati.
Estetika	Bentuk media komik Gaya visual komik Narasi visual komik	- Relasi antara keindahan dan kebaikan dapat terjadi melalui bentuk komik, gaya visual, dan narasi visual komik. - Komik “Ria Jenaka” ini telah melepaskan diri dari bentuk dan gaya komik konvensional, sehingga berpotensi menggugah hasrat pembacanya. - Berlaku prinsip keindahan yang adaptif. Komik kontemporer terkadang tidak tersurat mengungkapkan makna keindahan dari bentuk fisiknya, namun mampu menghadirkan pesan tersirat tentang sikap dan perilaku manusia dalam keseharian hidupnya.

#### Kajian Ikonologis

Komik kontemporer “Ria Jenaka” dapat diinterpretasikan sebagai sebuah produk yang ekspresif. Ide dasar komik ini diinspirasi dari nilai-nilai budaya masyarakat, dari sebuah kebiasaan berkumpul dan berinteraksi sosial yang berlaku secara turun-temurun. Hasrat untuk melestarikan budaya berkumpul dan bercengkerama ini melahirkan sebuah cerita per-

cakapan sehari-hari antara para tokoh Punakawan. Secara ikonologis, upaya untuk menerjemahkan simbol-simbol tentang sikap dan perilaku dalam lingkungan sosial budaya masyarakat kerap harus menanggalkan hakikat keindahan di dalam seni. Karya komik sebagai karya seni tidak memfokuskan pada keindahan semata, melainkan lebih diciptakan untuk mengkomunikasikan persoalan-persoalan hidup manusia, dalam hal ini tentang makna budi pekerti sebagai adat istiadat, sikap, dan perilaku yang harus dijaga, baik hubungannya dengan Tuhan, dengan diri sendiri, dengan masyarakat, dan alam sekitar.

Bidang dan bentuk komik kontemporer yang dapat dihiperkomunikasikan secara vertikal maupun horizontal adalah refleksi kehidupan manusia di bumi, dalam hubungannya dengan sesama dan Sang Pencipta. Secara naratif, cerita percakapan tentang budi pekerti dalam komik kontemporer “Ria Jenaka” sedikitnya mampu mewakili keresahan pembuatnya demi memenuhi kebutuhan dan kepuasannya sebagai manusia dalam menghadapi berbagai persoalan hidup. Komik kontemporer ini tidak berbicara soal kebenaran, namun lebih merefleksikan tentang kegelisahan manusia dengan hak dan tanggungjawab budi pekertinya. Di dalam karya seni, kebenaran dan keindahan memang adalah dua hal yang berbeda, namun tidak bisa dipisahkan. Kemajuan teknologi memungkinkan keindahan karya seni sebagai kemajuan sains. Sedangkan kemajuan sains tidak dapat menjamin adanya kebenaran yang hakiki dalam interaksi sosial manusia yang terus berkembang (Bohm, 2006: 35).

### SIMPULAN

Studi ini berhasil menunjukkan bahwa pesan dan makna budi pekerti dapat dipresentasikan melalui seni kreativitas komik kontemporer dengan menggunakan prinsip-prinsip estetika, khususnya dengan pendekatan pra-ikonografis, ikonografis, dan ikonologis.

Adapun temuan dari hasil kajian dapat disarikan dalam tiga hal. Pertama, kreativitas dalam penciptaan komik tidak lagi terpaku pada bentuk-bentuk yang konvensional, melainkan dapat lebih beragam dan tidak dibatasi pada standar artistik komik. Penciptaan komik dapat menggabungkan gaya senirupa dengan tetap mengedepankan bahasa komik.

Kedua, pesan-pesan yang disampaikan melalui media komik mengutamakan tiga unsur, yaitu bentuk media, gaya visual, dan narasi visual. Pada komik kontemporer “Ria Jenaka”, pesan budi pekerti terutama disampaikan melalui karakter-karakter Punakawan yang divisualisasikan berdasarkan ketiga unsur tersebut. Ketiga, secara teoritis, karya komik kontemporer

dalam studi ini dapat menjadi referensi bagi kreator produk desain komunikasi visual. Sedangkan secara praktis, studi ini menunjukkan bahwa karya desain dapat ikut berpartisipasi dalam permasalahan sosial di masyarakat dan memberikan solusi berupa sosialisasi melalui media cetak ataupun media audio visual. Para peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji bentuk-bentuk karya visual lainnya, seperti media kampanye, iklan layanan masyarakat yang mengangkat tema-tema permasalahan sosial budaya di masyarakat.

### Ucapan Terima Kasih

Studi ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. Untuk itu tim peneliti mengucapkan terima kasih.

### DAFTAR RUJUKAN

- Bohm, D. (2006). *On Creativity*. London and New York: Routledge Classics.
- Darmawan, H. (2012). *How To Make Comics, Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta: Plotpoint Publishing
- Djelantik, A. A. M. (2008). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Gunarti, W., Piliang, Y. A., & Syarif, A. (2013). Wacana Visual Talk Show ‘Mata Najwa’: Melihat Bahasa Tubuh Partisipan sebagai Kekuatan Visual. *Panggung*, 23(4), 369–385. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v23i4.149>
- Holly, M.A. (1985). *Panofsky and the Foundations of Art History*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- McCloud, S. (2008). *Reinventing Comics, Mencipta Ulang Komik, Bagaimana Imajinasi dan Teknologi Merevolusi Seni Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Ningrum, D. S., Al Hakim, S., & Winarno, S. (2014). Peran Tokoh Punakawan dalam Wayang Kulit sebagai Media Penanaman Karakter di Desa Bendosewu Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Negeri Malang*, 1(1), 1–11 dari <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel-16F9B020B70EF4461EB6E975A476AF8AF.pdf>
- Pratama, D. (2017). Wayang Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan PGRI Tahun 2017* (24–29). Palembang: PGRI.

Pratama, D., & Muntazori, A. F. (2014). Animasi Punakawan Cilik Strategi Diseminasi Kebudayaan Melalui Tokoh Wayang Kulit Asli Indonesia. *Seminar Nasional Seni Tradisi* (251–265). Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti Jakarta.

Rapita, D. D. & Winarno, S. (2012). Problematika Pendidikan Budi Pekerti di Lembaga Pemasarakatan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 25(1), 16-23. Doi: <http://dx.doi.org/10.17977/jppkn.v25i1.5502>

Riyanto, B. dan Mataram S. (2018). Perkembangan Wayang Alternatif di Bawah Hegemoni Wayang Kulit Purwa. *Panggung*, 28(1), 1-15. DOI: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v28i1.440.g363>

Sachari, A. (2007). *Sosiologi Desain*. Bandung: Penerbit ITB.

Seramasara, I. G. N. (2017). Perubahan Kreativitas Seni Sebuah Proses Simbolis Dalam Kategori Sejarah. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 32(2), 178–185. DOI 10.31091/mudra.v32i2.108

Walker, J. A. (2016). *Desain, Sejarah, Budaya; Sebuah Pengantar Komperhensif*. Jalsutra.