

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media dibagi menjadi beberapa macam yaitu media cetak, media elektronik dan internet. Media cetak sendiri meliputi majalah, tabloid, komik, surat kabar, buku teks dan lainnya sedangkan media elektronik meliputi televisi dan radio. Melalui media cetak kita bisa mengkonstruksikan dan menghadirkan kembali gambaran realitas berdasarkan kode dari kebudayaannya yang salah satunya adalah komik.

Komik merupakan sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal karena menggabungkan gambar dan teks. Komik berbeda dengan karya lain yang mirip seperti cerita bergambar ataupun sinema (meskipun dengan sinema terdapat analogi yang dalam, sehingga saling pengaruhpun terus terjadi). Sebagai bahasa gambar, komik terutama menarik minat para semiotikolog dan linguist. Komik menjadi sebuah bidang kajian yang luas dan sulit untuk dijelajahi, tetapi terbuka bagi semiotikawan gambar (Bonneff, 1998: 4-5). Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah diserap.

Menurut Scott McCloud komik adalah wadah yang dapat menampung berbagaimacam gagasan dan gambar. Muatan gambar dan gagasan tersebut tentu saja tergantung selera pembuatnya, dan kita semua punya selera yang berbeda (McCloud, 2001:6). Kedudukan komik memegang peran yang sangat penting dimata masyarakat, Marcel Bonneff dalam bukunya komik Indonesia, mengaitkan komik dalam konteks sosial, ekonomi dan politik pada masa-masa yang berbeda, karena dan berkesimpulan bahwa mengkaji komik akan memberi gambaran mengenai mentalitas suatu bangsa. Dilihat dari perkembangan sosial, ekonomi dan politik yang selalu berubah, dan juga definisi komik dari zaman ke zaman selalu berbeda. Dapat disimpulkan bahwa definisi komik pun mengikuti perkembangan zaman (Bonneff, 1998: 36)

Ide-ide kreatif didalam komik membuat komik semakin menarik dan diminati oleh semua orang. Komik disajikan dengan penyajian yang unik yaitu dengan menyatukan gambar dan teks untuk bercerita, dan komik mampu menjadi bacaan alternatif yang menghibur sekalipun mendidik. Gambar-gambar didalam komik berfungsi sebagai media pendeskripsian cerita, sehingga pembaca dapat membayangkan tokoh dan lokasi yang menjadi latar belakang dari cerita tersebut.

Komik mengacu pada bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak dan diterbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dibedakan mejadi beberapa jenis, yaitu komik buku, komik majalah, komik berlangsung di harian dan majalah, serta buku pelajaran bergambar dan brosur propaganda (Bonneff, 1998: 47)

Melalui komik buku mempunyai klasifikasi genre komik yang diantaranya meliputi komik silat, komik roman remaja, komik humor (dangelan), komik dengan fiksi ilmiah dan cerita fantastik, komik dongeng dan legenda (anak-anak) dan komik detektif (Bonneff, 1998: 49). Dari klasifikasi genre komik, yang paling dominan yaitu dari komik *silat*.

Kategori cerita silat sangat besar, meliputi berbagai karya yang temanya berasal dari mana-mana. Sejarah didampingkan dengan legenda dan fiksi murni. Didalam kisah-kisah itu, sebagian penulis menekankan teknik silat, mengembangkan cerita kepahlawanan para pendekar. Silat memiliki arti bela diri, dengan variasi di sejumlah daerah Nusantara. Dalam dunia persilatan, kekuatan badan dan ketrampilan hanya bermanfaat jika pendekar siap secara mental untuk menggunakannya.

Cerita silat dapat digolongkan menjadi dua kelompok yaitu cerita silat Tiong Hoa dan cerita silat sejarah Indonesia (Bonneff, 1998:113). Dalam cerita silat di Indonesia disebut dengan pendekar. Pendekar yang dipastikan pernah ada seperti Djampang, dan Pitung (Bonneff, 1998:117). Seperti yang kita ketahui dalam cerita si Pitung silat Betawi di populerkan dan dimana cerita tersebut diambil dari salah satu cerita sejarah silat di Indonesia.

Di Indonesia tidak hanya silat Betawi, tetapi silat Banten juga sangat terkenal di Indonesia. Banten pada masa lalu merupakan sebuah daerah dengan pelabuhan yang sangat ramai, serta dengan masyarakat yang terbuka dan makmur. Kebudayaan Banten yang sangat terkenal yaitu kebudayaan pencak silatnya

(Wibisono, 2012:50). Banten yang namanya sangat dikenal untuk ilmu silatnya juga penyebarannya tidak terlepas dari ajaran agama Islam. Tidak heran banyak nama dari jurus dan gerakan perguruan silat asli Banten diambil dari askara dan bahasa arab. Perkembangan pencak silat pada saat itu tidak terlepas dari dijadikannya silat sebagai pengemblengan para prajurit kerajaan. Silat juga sebagai dasar alat pertahanan kerajaan dan masyarakat Banten dalam memerangi klonialisme para penjajah. Pada saat itupun Banten masih dikenal dan diakui secara luas dengan pendekar dan jawaranya, sebutan untuk orang-orang yang mahir dalam ilmu silat (Juliandi, 2007:27).

Para pendekar sering kali mempertahankan dirinya dengan persilatan, sehingga para pendekar identik dengan dunia persilatan khususnya di Indonesia. Ilmu bela diri silat yang biasa seorang pendekar gunakan ada ilmu tenaga dalam. Seperti halnya dalam jurnal Lucky Hendrawan yang berjudul Senjata dan Pendekar dalam Komik Silat Indonesia 2003, bahwa berkaitan dengan proses mendapatkan kekuatan tenaga dalam seorang pendekar harus disiplin, berkerja keras dan biasanya dengan melalui berbagai ujian yang berat dan ini hanya dapat dilalui jika orang tersebut memiliki tekad serta keyakinan yang kuat (2003: 5).

Pendekar di Indonesia berbeda dengan halnya *hero*. Hero memiliki arti orang yang pemberani, membela kebenaran dan keadilan, berjiwa besar, suka menolong, bersedia berkorban untuk kepentingan umum atau negara, hero sering juga disebut dengan pahlawan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata hero berasal dari kata pahlawan. Kata pahlawan tersebut berarti pejuang yang gagah berani; orang yang menonjol karena keberaniannya dan pengorbanannya. Dalam

berhubungan dengan pahlawan, seperti keberanian, keperkasaan dan kerelaan berkorban (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 636)

Kehadiran seorang pendekar yang menggunakan ilmu silat adalah untuk mencapai tujuannya. Lazimnya keinginan itu untuk membalas, yang mana merupakan alasan bagi pendekar untuk berusaha sekuat tenaga mencari sarana kemenangan, senjata sakti atau jurus rahasia yang dikuasai seorang guru ternama. Dalam perjalanan pendekar hambatan berlipat ganda merupakan satu cara untuk membuat kisah semakin fantastik (Bonneff, 1998:11).

Pembicaraan mengenai pendekar mengacu pada suatu pemahaman tentang konsep silat. Pendekar memiliki ciri-ciri yang baik, ia dapat juga memperoleh kesaktian yang menempatkannya di atas manusia biasa, seperti memukul lawan dari jauh (ilmu si kontak), melakukan lompatan luar biasa dengan “meringankan” tubuhnya (ilmu meringankan tubuh), mengancurkan balok batu dengan tangan. Kekuatan-kekuatan magis itu dapat digunakan untuk keperluan baik (aliran putih) (Bonneff, 1998:113).

Dari beberapa sifat di atas, dapat memberi pandangan tentang gambaran karakter pendekar yang ada disekitar kita. Selain itu penggambaran pendekar juga disebutkan sebagai karakter utama dalam sebuah cerita baik itu komik, novel, ataupun film. Lawan dari pendekar disini biasanya disebut juga sebagai penjahat, yaitu karakter utama yang jahat atau seorang yang buruk secara moral atau bertanggung jawab sebagai penyebab kerusakan, kekacauan, masalah penyakit, maupun kerugian. Penjahat biasanya selalu membuat onar dan merusak fasilitas-

fasilitas umum demi kepentingannya untuk kepuasan mereka sendiri. Selain itu yang dinamakan penjahat yaitu orang yang melakukan tindakan melanggar hukum, seperti teroris, pencuri, perampok dan koruptor.

Dari penggambaran pendekar diatas menjelaskan bahwa seorang pendekar bertindak dengan kesadaran sendiri tanpa ada perintah dari pihak lain atau orang yang dianggap sebagai atasan mereka, selalu mempertimbangkan semua tindakan yang dilakukan dengan tanpa tekanan, maupun melakukan hal-hal yang membahayakan dirinya dan berani berkorban demi tujuan baik sebagai pelindung masyarakat atau negara.

Di Indonesia ada banyak cerita yang bertemakan tentang pendekar yang diangkat, tetapi ada juga pendekar yang cukup terkenal di Indonesia yaitu Si Pitung, Wiro Sableng, dan si Buta dari Gua Hantu. Yang pertama Si Pitung, si Pitung adalah jawara yang berasal dari Betawi yang menjadi pahlawan rakyat kecil. Si Pitung adalah seorang anak yang dilahirkan dari pasangan Piun dan Pinah. Seperti anak-anak Betawi pada umumnya dia diajari tata krama, dan belajar mengaji. Si Pitung juga belajar ilmu silat kepada H. Naipin yang juga mengajari Pitung mengaji. Saat berusia remaja, si Pitung terlibat perkelahian dengan preman-preman pasar yang juga berprofesi sebagai perampok. Setelah kejadian itu si Pitung memutuskan untuk merampok rumah-rumah tuan tanah yang melakukan penindasan terhadap rakyat kecil. Cerita rakyat legenda si Pitung ini pernah dibuat film layar lebarnya pada tahun 1970 dengan judul “Si Pitung”.

Gambar 1.1



(Sumber: film *Si Pitung*, adegan si Pitung sedang berkelahi menit ke 00.23)

Sedangkan cerita yang bertemakan pendekar selanjutnya adalah Wiro Sableng. Dimana Wiro Sableng juga salah satu tokoh pendekar yang ada di Indonesia, Wiro Sableng menceritakan tentang tokoh fiksi dalam seri buku yang ditulis oleh Bastian Tito. Wiro terlahir dengan nama Wira Saksana yang sejak bayi telah digembleng oleh gurunya yang dikenal di dunia persilatan dengan nama Sinto Gendeng. Cerita Wiro Sableng sendiri bercerita tentang kehidupannya dari dia kecil hingga dewasa. Wiro Sableng berlatih silat dengan tujuan untuk membalaskan dendam orang tuanya yang dibunuh oleh Mahesa Birawa dan juga menolong orang yang lemah.

Gambar 1.2



(Sumber: film *Wirosableng*, adegan *Wirosableng* sedang berkelahi menit ke 06:13)

Selain cerita pendekar diatas yaitu Si Pitung dan Wiro Sableng cerita yang bertemakan pendekar yang banyak digemari oleh masyarakat adalah cerita pendekar Si Buta Dari Gua Hantu. Digemari cerita Si Buta dari Gua Hantu memotivasi pengarang yaitu Gannes TH untuk mengangkat ceritanya menjadi komik pada tahun 1967 dan diangkat ke layar lebar pada tahun 1969.

Didalam komik Si Buta dari Gua Hantu berkisah tentang seorang pemuda yag bernama Badra Mandrawata adalah seorang pendekar silat dari perguruan pencak silat Elang Putih yang hancur hidupnya setelah ayahnya Paksi SaktiIndrawantara, tunangannya Marni Dewiyanti, dan saudara-saudara seperguruannya tewas ditangan seorang pendekar kejam yang di juluki Si Mata Malaikat. Balas dendam Badra harus dibayar dengan indra penglihatannya, agar dia dapat menguasai ilmu membedakan suara, seperti pada gambar dibawah ini :

Gambar 1.3



(Sumber: Komik *Si Buta dari Gua Hantu*, saat Badra Mandrawata membutakan matanya)

Dengan ilmu yang didapat akhirnya Badra Mandrawata berhasil mengalahkan Si Mata Malaikat. Kini Badra Mandrawata dihadapkan dengan kenyataan yang lebih pahit, kekasihnya Marni Dewianti ternyata masih hidup dan telah menjadi istri orang lain. Merasasangat sedih dan marah pada kenyataan, Badra yang buta kemudian mengasingkan dirinya dan berkelana sehingga kemudian dikenal dengan julukan “*Si Buta dari Gua Hantu*”.

Dalam komik ini pendekar Si Buta dari Gua Hantu diceritakan membalas dendam kepada Si Mata Malaikat yang telah membunuh orang-orang terdekat Si Buta dari Gua Hantu. Seorang pendekar memiliki ciri-ciri baik, dan suka menolong orang yang lemah. Adapun alasan peneliti mengambil Si Buta dari Gua Hantu menjadi objek penelitian, yaitu yang mana Si Buta dari Gua Hantu

merupakan cerita yang bertemakan pendekar yang fenomenal dengan banyak digemari masyarakat, terbukti dengan diangkatnya cerita ini menjadi komik silat pertama di Indonesia. Dalam kisah-kisah pendekar itu sendiri komikus menekankan teknik-teknik silat yang mana itu sangat menarik. Sehingga melihat fenomena diatas, membuat peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana representasi pendekar dalam komik si buta dari gua hantu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Representasi Pendekar dalam Komik Si Buta Dari Gua Hantu Karya Ganes TH ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan:

1. Mengetahui dan menjelaskan bagaimana pendekar direpresentasikan dalam komik Si Buta Dari Gua Hantu.
2. Membongkar tanda, ikon, indeks, dan simbol pendekar yang terdapat dalam komik Si Buta Dari Gua Hantu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendalami hal-hal yang berkaitan dengan tanda, indeks, ikon, dan simbol pada komik Si Buta dari Gua Hantu dari penerapan teori yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan khususnya yang menyangkut studi Semiotika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan mengenai representasi dalam komik, serta diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian yang sama dengan lebih mendalam.

E. Kerangka Teori

1. Komunikasi Sebagai Produksi Makna

Secara sederhana proses komunikasi dipahami sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan tanda-tanda atau lambang sebagai media. Akan tetapi persoalan komunikasi tidaklah sederhana sebagai suatu pengiriman pesan saja, namun komunikan juga merupakan produksi dan pertukaran makna-makna. Komunikan merupakan proses pembangkit makna.

Produksi makna tidak akan lepas dari pembahasan *sign* (tanda) serta *mean* (makna) yang banyak dikaji dalam studi semiotik. Semiotika sendiri menurut John Fiske (2006: 59-60) mencakup tiga bidang studi yakni:

1. Semiotik menjadi petanda atas dirinya sendiri, perbedaan tanda-tanda menjadikan variasi yang berbeda dalam pemaknaan tanda-tanda tersebut.
2. Sistem pengorganisasian kode. Disini variasi mode berguna untuk memenuhi kebutuhan suatu kultur masyarakat.
3. Penggunaan tanda dan kode selalu terkandung dalam sistem budaya yang mana tanda dan kode yang sangat bergantung pada formatnya

Dalam memahami makna, tidaklah mudah sehingga memang akan terus menjadi masalah dalam berkomunikasi. Proses tersebut bersifat struktural dan itu menunjukkan keterkaitan antara elemen-elemen dalam pembentukan makna yang terdiri dari lambang-lambang (*sign*). Pesan merupakan susunan lambang-lambang penerima (*receiver*) telah menghasilkan makna. Oleh karena itu, pesan bukanlah sekedar sesuatu yang dikirim dari komunikator dan komunikan tetapi merupakan elemen-elemen lain termasuk didalamnya realitas eksternal seperti pada pengirim (*producer*) dan pembaca (*reader*) (Fiske, 2006: 40).

2. Representasi

Dalam penelitian ini tanda ditekankan pada keberadaan identitas, untuk mengetahui representasi *pendekar* dalam Komik Si Buta dari Gua Hantu. Representasi ini penting dalam dua hal. Pertama, apakah seseorang, kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya, apa adanya tidak dibuat-buat atukah diburukkan. Kedua bagaimana representasi tersebut

ditampilkan. Dengan kata, kalimat dan bantuan foto macam apa seseorang, kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan dalam penyampaian kepada khalayak (Eriyanto, 2001:113). Seperti pada komik Si Buta dari Gua Hantu yang memberikan gambaran tentang seorang pendekar yang ada di daerah Banten. Reperesentasi ini penting dibicarakan berdasarkan kenyataan yang sebenarnya dan perubahan pemahaman pengertian.

Konsep reperesentasi menjadi hal yang penting dalam studi tentang budaya, reperesentasi menghubungkan makna (arti) dalam bahasa dengan kultur. Reperesentasi berarti menggunakan bahasa untuk menyatakan sesuatu yang penuh arti atau penggambaran dunia yang penuh arti kepada orang lain. Makna dikonstruksi oleh sistem reperesentasi dan diproduksi melalui bahasa, tidak hanya ungkapan verbal namun juga nonverbal. Reperesentasi adalah satu bagian yang sangat penting dari sebuah proses dimana arti tercipta dan bertukar antara anggota budaya. Reperesentasi melibatkan penggunaan bahasa, tanda dan gambar yang membantu atau menggambarkan banyak hal (Hall, 1997:16).

Stuart Hall menguraikan tiga pandangan kritis terhadap representasi, yang dilihat dari posisi *viewer* maupun *creator*. Terutama dalam hal mengkritisi makna konotasi yang ada dibalik sejumlah representasi yaitu dalam (1997, 24-25):

- a. *Reflective*, yakni pandangan tentang makna. Disini representasi berfungsi sebagai cara untuk memandang budaya dan realitas sosial. Makna dipahami untuk mengelaborasi dalam objek, seseorang, ide-ide ataupun kejadian-kejadian dalam kehidupan nyata. Pendekatan ini mengatakan

bahwa bahasa bekerja dalam refleksi sederhana tentang kebenaran yang ada pada kehidupan normal menurut kehidupan normatif.

- b. *Intentional*, adalah sudut pandang dari *creator* yakni makna yang diharapkan dan dikandung dalam representasi. Pendekatan ini melihat bahwa bahasa dan fenomenanya dipakai untuk mengatakan maksud dan memiliki pemaknaan atas pribadinya. Ia tidak merefleksikan, tetapi ia berdiri atas dirinya dengan segala pemaknaannya. Kata-kata diartikan sebagai pemilik atas apa yang ia maksudkan.
- c. *Constructionist*, yakni pandangan pembaca *reader* melalui teks yang dibuat. Yang dilihat dari penggunaan bahasa atau kode-kode lisan dan visual, kode teknis, kode pakaian dan sebagainya yang oleh lukisan dihadirkan kepada khalayak. Dalam pendekatan ini, bahasa dan pengguna bahasa tidak menetapkan makna dalam bahasa lewat dirinya sendiri, tetapi harus diharapkan dengan sesuatu yang lain sehingga memunculkan apa yang disebut interpretasi. Konstruksi sosial dibangun melalui aktor-aktor sosial yang memakai system konsep kultur beserta bahasa dan dikomunikasikan oleh system representasi yang lain, termasuk media. Stuart hall membagi pendekatan constructionist, yaitu:
 1. *Discursive approach*, konstruksi atau makna tidak dibentuk dengan melalui bahasa melainkan melalui wacana (*discourse*). Kedudukan wacana lebih luas dari bahasa atau juga bisa disebut topik. Jadi produksi makna yang mengalir pada suatu kultur dihasilkan lewat wacana yang diangkat oleh individu-individu yang berinteraksi dalam

masyarakat dan diidentifikasi atas kultur yang ditentukan oleh wacana-wacana yang diangkatnya.

2. *Semiotic approach*, teori konstruksionis pembentukan tanda dan makna melalui bahasa medium. Pada pendekatan ini bahasa beserta femomenanya bekerja pada lingkaran kultur dimana makna yang dikonstruksi ini tidak selalu tetap maknanya.

Hektor membagi menjadi tiga elemen dari representasi yang terlibat yaitu “Pertama suatu yang direpresentasikan disebut sebagai *objek*. Kedua representasi itu sendiri disebut sebagai *tanda*. Ketiga adalah seperangkat aturan yang menentukan hubungan tanda dengan pokok seperangkat aturan yang menentukan hubungan tanda dengan pokok persoalan atau disebut *coding*” (Hektor dalam Noviani, 2002:73).

Proses representasi sendiri melibatkan tiga elemen, yakni obyek, tanda dan *coding*. Obyek ialah sesuatu yang direpresentasikan, tanda ialah representasi itu sendiri sedangkan *coding* seperangkat aturan yang menentukan hubungan tanda dengan pokok persoalan. *Coding* membatasi makna-makna yang mungkin muncul dalam proses interpretasi tanda. Tanda dapat menghubungkan obyek untuk bisa diidentifikasi, sehingga satu tanda mengacu pada sekelompok objek yang telah ditentukan secara jelas (Noviani, 2002:62).

Perubahan inilah yang dinilai sebagai konstruksi dari realitas. Pada hakikatnya memang ada problematika antara realitas sosial yang kita alami sehari-hari dengan realitas media yang membentuk kesadaran dan cara berfikir. Jadi umumnya, representasi adalah penggambaran terhadap sesuatu realitas yang dikonstruksikan kemudian dikomunikasikan kembali dalam berbagai macam tanda, baik dalam bentuk gambar (Eriyanto, 2001:115).

Salah satu dari hasil representasi adalah komik, karena komik dibangun dari berbagai macam tanda dan kode. Maka dalam penelitian ini, seorang pendekar digambarkan melalui tanda-tanda dan kode-kode yang terdapat dalam Komik Si Buta dari Gua Hantu. Konsep komik merupakan rangkaian gambar yang berurutan dan bercerita untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik bagi orang yang melihatnya.

3. Komik Sebagai Sebuah Kajian

Komik merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk mengembangkan kreativitas dalam bidang desain komunikasi visual. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah diserap. Komik secara umum merupakan cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu (Setiawan dalam Sobur 2003:137). Komik seperti juga media massa dan bentuk seni lainnya, sesungguhnya komik adalah wadah yang dapat menampung berbagai macam gagasan dan gambar. Muatan gambar dan gagasan tentu saja tergantung selera pembuatnya, dan kita semua punya selera yang berbeda (McCloud, 2001:6).

Scott McCloud lebih jauh merumuskan komik sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang yang terjukstaposisi (berdampingan) dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud:2001:9). Penekanan McCloud pada komik ialah bahwa komik sesungguhnya suatu bentuk, atau wadah yang perlu dipisahkan dari isi.

Jantung komik terletak pada parit diantara panel-panelnya, tempat imajinasi pembaca membuat gambar-gambar yang diam menjadi hidup.

Gambar dan kata mempunyai kekuatan untuk bercerita ketika pembuat komik mengeksplotasi keduanya. Gambar dan kata harus berkerja sama agar pesan komik dapat dikomunikasikan secara efektif. Penggambaran itulah yang membuat komik menjadi suatu bentuk komunikasi yang unik. Ada beberapa kategori yang berbeda yang mengungkapkan bahwa bagaimana gambar dan kata dapat digunakan dalam komik (McCloud,2001:153)

1. Gabungan khusus kata-kata, dimana gambar hanya sebagai ilustrasi dan tidak banyak menambah makna teks yang telah komplit.
2. Gabungan khusus gambar, dimana kata-kata hanya memberi efek suara bagi gambar tersebut.
3. Panel khusus duo, yaitu kayta-kata dan gambar menyampaikan pesan yang sama penting.
4. Aditif adalah kata-kata memperkuat atau memperdalam makna gambar dan juga sebaliknya.
5. Gabungan pararel, yaitu kata-kata dan gambar mengikuti alur yang berbeda, tanpa saling berdampingan.
6. Montase dimana kata-kata diperlakukan sebagai bagian penting dalam gambar.
7. Interdependen ini adalah jenis gabungan kata-kata yang paling banyak digunakan, dimana kata-kata dan gambar sama-sama

berperan dalam menyampaikan gagasan yang tidak dapat dilakukan oleh hanya salah satu dari keduanya (McClod, 2001:154)

Berdasarkan jenisnya, komik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu *comic-strips* dan *comic-books*. *Comic-strip* atau *strip* merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar. Adapun *comic-books* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul tema cerita, yang di Indonesia disebut komik atau buku komik (Bonneff, 1998:150).

Komik menggantikan waktu dengan ruang, mesti baik pembacanya sekilas tidak ada yang nampak tertukar dan waktu mengalir begitu saja. Dengan mengandalkan satu indera saja, yaitu penglihatan, komik merepresentasikan dunia emosi yang tak terlihat. Komik merupakan medium dengan kontrol dan keleluasaan yang luar biasa bagi penggubah, sesuatu yang unik, hubungan yang akrab dengan publiknya, dan suatu potensi yang begitu besar, begitu inspiratif, yang kadang terbangun begitu saja dengan brutal dan percuma (Ajidarma, 2005:146).

Pada perkembangannya komik mengalami beberapa modifikasi mulai dari format, muatan isi, teknis pembuatan, hingga strategi pemasarannya (Sobur, 2003:137). Di Indonesia pada tahun 1967 format komik menjadi seragam (13 x 18 cm)³⁰. Format itu membedakan komik dari karya sastra populer lain yang mempunyai format berbeda (Bonneff 1998:49). Beberapa komik diterbitkan seiring dengan peluncuran animasi layar lebarnya, seperti yang dilakukan *Walt Disney* dengan *Mickey Mouse*, *Beauty and the Beast*, *Lion King's*, *Mulan* dan banyak lagi (Setiawan dalam Sobur 2003:137).

Komik umumnya dianggap sebagai bagian yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan anak-anak dan remaja. Mayoritas komik yang diterbitkan, baik di dunia maupun di Indonesia memang ditujukan untuk pangsa pasar anak-anak dan remaja. Namun tak jarang komik dicap tidak mendidik serta ditakutkan akan menghasilkan generasi yang amoral, bodoh, serta tidak mampu membaca dengan baik. Ketakutan ini bukanlah monopoli masyarakat Indonesia saja. Bradford W. Wright menyebutkan, orang dewasa di Amerika Serikat pasca perang dunia kedua (PD II) dilanda kekhawatiran akan pengaruh komik terhadap generasi muda mereka (Sobur, 2003:86-89).

Di Indonesia komik strip muncul sejak tahun 1930, ketika surat kabar *Sin Po* mengetengahkan komik Timur dengan menampilkan lelucon berupa strip yang berjiwa Timur. Harian ini merupakan media komunikasi untuk masyarakat Cina peranakan yang berbahasa Melayu (Sobur, 2003:137). Komik Indonesia sesungguhnya telah hadir lebih dari lima puluh tahun terus-menerus. Ketika revolusi fisik berkobar, Almarhum Abdulsalam memuat komik bersambung di harian *Kedaulatan Rakyat Yogyakarta*, dengan kisah *Pendoedoekan Jogja*, yang dimuat 30 kali sejak 19 Desember 1948 (Atmowiloto dalam Sobur, 2003:138).

Komik di Indonesia sudah memperoleh tempat yang terhormat karena gambar visual ini senantiasa dimuat untuk melengkapi artikel-artikel di media tersebut (Sobur, 2003:139). Komik menjadi sebuah bidang kajian yang luas dan sulit untuk dijelajahi, tetapi terbuka bagi semiotika pesan gambar. Marcel Bonneff dalam bukunya komik Indonesia, mengaitkan komik dalam konteks sosial, ekonomi dan politik pada masa-masa yang berbeda, karena dia berkesimpulan

bahwa mengkaji komik akan memberi gambaran mengenai mentalitas suatu bangsa. Dilihat dari perkembangan sosial, ekonomi, dan politik yang selalu berubah, dan juga definisi komik dari zaman ke zaman selalu berbeda. Didapat disimpulkan bahwa definisi komik pun mengikuti perkembangan zaman (Bonneff, 1998:36). Konsep komik merupakan rangkaian gambar yang berurutan dan bercerita untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik bagi orang yang melihatnya.

Berbicara tentang komik Indonesia, sama dengan menentukan posisinya di antara berbagai sarana komunikasi visual yang terdapat di negeri ini (Sobur, 2003:140). Komik bicara secara verbal dan visual sekaligus dengan tata bahasanya sendiri, di mana gagasan diterjemahkan dalam suatu bentuk penuturan. Perangkat yang dimiliki komik untuk bertutur antara lain ialah halaman sebagai bidang gambar, panel, gambar manusia dan lingkungannya, gambar benda, serta kata yang hurufnya digambar, yang semuanya dihadirkan sebagai bagian yang dikenal dari pengalaman pembaca. Dari pengenalan itu pembaca dapat berpartisipasi, secara emosional dan intelektual, untuk mengarungi pengalaman manusia yang dikisahkan si penggubah komik (Ajidarma, 2005:25).

Adapun struktur dalam penulisan komik di definisikan sebagai seni komik yang berurutan. Maestro komik Will Eisner menggunakan istilah seni berurutan untuk menjelaskannya. Bila dilihat satu persatu gambar yang disusun kebawah maka itu tetaplah gambar, akan tetapi ketika disusun sebagai terurutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar itu berubah nilainya menjadi seni komik (McClod, 2001:5). Komik merupakan seni visual yang

terjuktastoposisi dalam turutan tertentu. Struktur gambar dalam komik adalah susunan gambar yang berkaitan satu sama lain, baik dari segi gerakan maupun ceritanya sehingga pembaca dapat memahami alur cerita dalam komik tersebut (Mcclod,2001:9).

4. Pendekar dalam Konteks Indonesia

Pendekar sering disebut dengan seseorang yang sering mempertahankan dirinya dengan persilatan, sehingga para pendekar identik dengan dunia persilatan khususnya di Indonesia. Seperti halnya yang ditulis pada jurnal Lucky Hendrawan dalam jurnal Seni Rupa dan Desain yang berjudul Senjata dan Pendekar dalam Komik Silat Indonesia tahun 2003 mengatakan bahwa Pendekar adalah penggambaran manusia yang sedang berusaha membangun kehidupan melalui jalan silat, oleh karena itu setiap konflik yang dihadapi diselesaikan dengan tatacara persilatan yang berupa adu kesaktian.

Cerita silat biasanya melalui kekerasan atau adu senjata yang menimbulkan pertumpahan darah. Cerita silat merupakan kisah manusia yang memilih jalan hidup sebagai seorang pendekar, cara-cara yang ditempuhnya penuh dengan kekerasan. Menguasai ilmu silat dan kesaktian adalah kewajiban bagi yang menempuh jalan sebagai seorang pendekar (Bonneff, 1998: 138).

Berbeda dengan halnya hero yang memiliki arti orang pemberani, membela kebenaran dan keadilan, berjiwa besar, suka menolong, bersedia berkorban untuk kepentingan umum/negara, hero sering juga disebut dengan

pahlawan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia kata hero berasal dari kata pahlawan. Kata pahlawan tersebut berarti pejuang yang gagah berani; orang yang menonjol karena keberaniannya dan pengorongannya. Dalam berhubungan pendekar dan hero mempunyai kesamaan seperti keberanian, keperkasaan dan kerelaan berkorban (Bonneff, 1998: 139).

Didalam jurnal Seni Rupa dan Desain Luky Hendrawan yang berjudul Senjata dan Pendekar dalam Komik Silat Indonesia 2003, Cerminan dan nilai-nilai filosofis kependekaran yang terbentuk oleh pandangan hidupnya berlandaskan kepada:

1. Kekuatan yang dicerminkan melalui tindakan nyata, baik lahir (yang tampak) seperti tenaga atau kesaktian, maupun batin (yang tidak tampak), seperti keyakinan, keteguhan, dan prinsip.
2. Kehalusan yang tercermin dalam tingkah laku, tutur kata serta adab sopan santun (budi pekerti)
3. Pengabdian yang tercermin dalam usahanya menengakan kebenaran dan keadilan, membela yang lemah dan tertindas, menolong sesama mahluk.
4. Keikhlasan yang tercermin dalam kerja tanpa pamrih atau balas jasa, anti terhadap pujian yang berlebihan.
5. Pengorbanan rela mempertaruhkan keselamatan diri (termasuk nyawanya) demi keyakinan yang dianutnya, yaitu kebenaran dan keadilan, mendahulukan kepentingan orang lain di atas kepentingan pribadi.

Dari beberapa sifat ini dapat memberi pandangan tentang penggambaran karakter seorang pendekar yang ada disekitar kita. Selain itu gambaran pendekar juga disebutkan sebagai karakter utama dalam sebuah cerita, baik itu komik, novel, atau film. Lawan dari pendekar disebut dengan penjahat (*villan*), yaitu karakter utama yang jahat atau seseorang yang buruk secara moral atau bertanggung jawab sebagai kerusakan, kekacauan, malah maupun kerugian. Penjahat biasanya selalu membuat onar dan merusak fasilitas-fasiilitas umum demi kepentingan untuk kepuasan mereka sendiri. Selain itu dinamakan penjahat yaitu orang yang melakukan tindakan melanggar hukum, seperti teroris, pencuri, perampok dan koruptor (Bonneff, 1998:151).

Dalam dunia persilatan, kekuatan badan dan keterampilan hanya bermanfaat jika pendekar siap secara mental untuk menggunakannya. Pertahanan moral, kemauan dan keberanian adalah ciri-ciri pendekar yang baik. Ia dapat juga memperoleh kesakitan yang menempatkannya diatas manusia biasa, seperti memukul lawan dari jauh (ilmu si kontak), melaukan lompatan luar biasa dengan “meringankan” tubuhnya (ilmu meringankan tubuh), menghancurkan balok batu dengan tangan. Kekuatan-kekuatan magis itu dapat digunakan untuk keperluan baik (aliran putih) (Bonneff, 1998:113).

Seperti jurnal Seni Rupa dan Desain Lukcy Hendrawan yang berjudul Senjata dan Pendekar dalam Komik Silat 2003 Seorang pendekar pasti mempunyai senjata untuk membela dirinya, dalam cerita pendekar di Indonesia jenis peralatan pertanian yang sering kali dijadikan sebagai senjata adalah golok, karena selain ketajaman benda ini juga mempunyai ukuran yang relatif sedang

dengan ukuran panjang kurang lebih 50 cm dan lebar antara 5-7 cm, sehingga mudah untuk membawa dan digunakan. Sebagian pendekar ada juga yang menggunakan senjata yang dirancang secara khusus yang tidak memiliki fungsi lain selain bertempur.

Dari penggambaran pendekar tersebut seorang pendekar bertindak dengan kesadaran sendiri tanpa ada perintah dari pihak lain atau orang yang dianggap sebagai atasan mereka, selalu mempertimbangkan semua tindakan yang dilakukan dengan atau tanpa tekanan, mampu melakukan hal-hal yang membahayakan dirinya dan berani berkorban demi tujuan baik sebagai pelindung masyarakat. Sesuai dengan pandangan hidup kependekaran maka tugas dan kewajibannya adalah membantu, menolong dan menyelamatkan dengan dasar cinta terhadap sesama makhluk, sehingga jika terpaksa maka bertempur tujuannya adalah menyadarkan dan menyelamatkan, sedangkan di pihak lawan tujuannya menghancurkan dan menguasai (Bonneff, 1998:118).

5. Budaya Banten

Provinsi Banten merupakan salah satu provinsi yang baru terbentuk di Indonesia, hasil pemecahan dengan provinsi Jawa Barat. Di provinsi ini terkenal dengan masyarakatnya yang masih memegang teguh nilai agama sehingga pemerintahannya pun sangat kuat kendali agamanya. Hal ini disebabkan di provinsi Banten pernah menjadi kerajaan Islam terbesar dan termakmur pada masa Sultan Ageng Tirtayasa (Wibisono, 2012:47).

Kebudayaan Banten yang sangat terkenal yaitu kebudayaan pencak silatnya (Wibisono, 2012:50). Banten yang namanya sangat dikenal untuk ilmu silatnya juga penyebarannya tidak terlepas dari ajaran agama Islam. Tidak heran banyak nama dari jurus dan gerakan perguruan silat asli Banten diambil dari askara dan bahasa arab. Perkembangan pencak silat pada saat itu tidak terlepas dari dijadikannya silat sebagai penggemblengan para prajurit kerajaan. Silat juga sebagai dasar alat pertahanan kerajaan dan masyarakat Banten dalam memerangi klonialisme para penjajah. Pada saat itupun Banten masih dikenal dan diakui secara luas dengan pendekar dan jawaranya, sebutan untuk orang-orang yang mahir dalam ilmu silat (Juliandi, 2007:27).

Banten juga dikenal dengan jawaranya. Istilah jawara pada awalnya memiliki makna sebagai jagoan, dengan pengertian jago dalam meyambung ayam dan bela diri pencak silat. Selain itu mereka juga mempertontonkan ilmu kekebalan. Kemampuan-kemampuan itu dipergunakan oleh para jawara untuk membela dan menciptakan rasa aman dan ketenangan di lingkungannya. Secara umum jawara memiliki definisi sebagai seseorang yang memiliki kepandaian bermain silat dan memiliki keterampilan-keterampilan tertentu, mereka adalah seseorang yang mampu menjaga keselamatan dan keamanan, sehingga karenanya masyarakat menghormati keberadaan mereka (Tihami,1992:20).

Sifat-sifat jawara adalah sifat jagoan atau unggulan. Dahulu jawara adalah juara atau kesatria yaitu orang-orang yang mengutamakan dan membela kepentingan rakyat kecil. Mereka tidak melakukan kejahatan untuk keuntungan dirinya sendiri, karena jawara bukanlah pencuri atau perampok. Jawara adalah

istilah orang Banten untuk orang yang memiliki kepandaian bermain silat dan memiliki keterampilan-keterampilan tertentu (Lubis, 2003:20).

Senjata tradisional Banten adalah golok. Dalam kehidupan sehari-hari biasanya golok berfungsi sebagai alat kerja. Bagi masyarakat pedesaan pada zaman dulu, golok merupakan bagian dari hidup masyarakat karena golok menjadi sarana untuk membantu pekerjaan sehari-hari terlebih bagi para petani atau para berkebun (Wibisono, 2012:49). Golok Banten adalah benda senjata yang merupakan simbol peradaban zaman kerajaan Banten. Dahulu golok digunakan sebagai alat pertahanan untuk melawan musuh atau orang yang berniat mengancam keselamatan. Golok Banten digunakan para jawara untuk mempertahankan diri dari serangan musuh dan sebagai lambang kehormatan dan derajat para jawara Banten (Wibisono, 2012:50).

6. Semiotik Sebagai Sebuah Teori

Dalam hal ini semiotik istilah ini sering disebut semiologi. Keduanya kurang lebih dapat saling menggantikan karena sama-sama digunakan untuk mengacu kepada ilmu tentang tanda. Indriawan Seto Wahyu Wibowo menyebutkan:

Bidang kajian semiotik atau semiologi adalah mempelajari fungsi tanda dalam teks, yaitu bagaimana memahami sistem tanda yang ada dalam teks yang berperan membimbing pembacanya agar bisa menangkap pesan yang terkandung didalamnya. Dengan kata lain, semiologi berperan untuk melakukan interogasi terhadap kode-kode yang dipasang oleh penulis agar pembaca bisa memasuki bilik-bilik makna yang tersimpan dalam suatu teks (Wibowo, 2013:163-164).

Pesan memiliki tiga unsur yaitu : 1) tanda dan simbol; 2) bahasa dan; 3) wacana (*discourse*). Menurutnya, tanda merupakan dasar bagi semua komunikasi. Tanda menunjuk atau mengacu pada sesuatu yang bukan dirinya sendiri, sedangkan makna atau arti adalah hubungan antara objek atau ide dengan tanda. Kedua konsep tersebut menyatu dalam berbagai teori komunikasi, khususnya teori komunikasi yang memberikan perhatian pada simbol, bahasa serta tingkah laku nonverbal. Kelompok teori ini menjelaskan bagaimana tanda diorganisasi. Studi yang membahas mengenai tanda ini disebut dengan semiotika (Morissan, 2013:32).

Istilah semiotika merujuk pada bidang seni yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang. Semiotik adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja. Peirce membagi tanda atas ikon, indeks dan simbol (Sobur, 2003:41).

Semiotika memandang komunikasi sebagai pembangkit makna dalam pesan. Komunikasi adalah suatu studi tentang tanda dan bagaimana tanda berkerja. Komik sebagai salah satu media massa merupakan studi tentang makna di dalam sirkulasi sosialnya, makna analisis tekstualnya menjadi titik sentral dalam komunikasi. Semiotik sendiri memiliki 3 aspek kajian, yaitu:

1. Studi tentang tanda itu sendiri yang terdiri dari studi tentang beragam tanda, beragam cara tentang bagaimana tanda menghasilkan makna

- dan bagaimana tanda berhubungan dengan orang-orang yang menggunakannya karena tanda adalah konstruksi manusia dan hanya dapat dimengerti menurut konteks masyarakat yang menggunakannya.
2. Kode atau sistem dimana tanda-tanda diorganisasikan. Studi ini berkaitan dengan cara berbagai kode muncul untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya.
 3. Budaya dimana kode-kode dan tanda melakukan operasinya. Semiotik mempunyai fokus utama pada teks (Fiske, 2006:40).

Peirce merujuk kepada tanda yang menjadi dasar dari semiotika. Tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda, melainkan dunia itu sendiri dengan pikiran manusia seluruhnya terdiri atas tanda. Bahasa itu sendiri merupakan sistem tanda yang paling fundamental bagi manusia, sedangkan tanda seperti gerak-gerik, bentuk-bentuk pakaian, serta beraneka praktik sosial konvensional lainnya dapat dipandang sebagai jenis bahasa yang tersusun dari tanda-tanda bermakna yang dikomunikasikan berdasarkan relasi-relasi. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika menaruh perhatian pada apapun yang dapat dinyatakan sebagai tanda. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda (Sobur, 2003:18).

Menurut Pierce, semiotika adalah ilmu yang mempelajari sebuah tanda. Tanda (*representamen*) sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda (*interpretan*). Pada definisi Pierce ini peran subjek (*somebody*) sebagai bagian yang tak terpisahkan dari pertandaan, yang menjadi landasan bagi semiotika komunikasi (Pilliang, 2009:12).

Sebuah tanda atau *representamen* menurut Charles S Peirce adalah sesuatu yang bagiseseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau

kapasitas. Sesuatu yang lain itu oleh Peirce disebut *interpretant* dinamakan interpretan dari tanda yang pertama, pada gilirannya akan mengacu pada objek tertentu. Dengan demikian menurut Peirce, sebuah tanda atau *representamen* memiliki relasi *triadik* langsung dengan *interpretan* dan objeknya. Apayang dimaksud dengan proses *semiosis* merupakan suatu proses yang memadukan entitas (berupa *representamen*) dengan entitas lain yang disebut sebagai objek. Proses ini oleh Peirce disebut sebagai signifikasi (Budiman dalam Wibowo, 2013:18).

Dalam semiotik, penerima atau pembaca dilihat sebagai orang yang lebih aktif dibandingkan dalam komunikasi transmisi, misalnya semiotik lebih menyukai istilah “pembaca” daripada “penerima” sebab ini berimplikasi pada keaktifan pembaca dan bahwa membaca adalah salah satu yang kita pelajari, yang ditentukan oleh pengalaman kultrual dari “pembaca”. Pembaca menghasilkan makna teks dengan mencocokkannya pada pengalaman, tingkah laku, dan emosi pembaca sendiri.

Semiotika menaruh perhatian pada apapun yang dapat dinyatakan sebagai tanda. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda yang mempunyai arti penting untuk menggantikan sesuatu yang lain. Sesuatu yang lain tersebut tidak perlu harus ada, atau tanda itu secara nyata ada di suatu tempat pada suatu waktu tertentu. Dengan begitu, semiotika pada prinsipnya adalah sebuah disiplin yang mempelajari apapun yang bisa digunakan untuk menyatakan sesuatu kebohongan. Jika sesuatu tersebut tidak dapat digunakan untuk mengatakan sesuatu kebohongan, sebaliknya, tidak bisa digunakan untuk mengatakan kebenaran (Berger dalam Sobur, 2003:18).

Dari sudut pandangan Charles S Peirce ini, proses signifikasi bisa saja menghasilkan rangkaian hubungan yang tidak berkesudahan, sehingga pada gilirannya sebuah interpretant akan menjadi representant, menjadi interpretant, jadi representant lagi dan seterusnya (Wibowo, 2013:19). Dalam penelitian yang menggunakan analisis semiotik membuat pengamatan atau observasi terhadap fenomena-fenomena yang ada melalui berbagai tanda yang di lihat adalah hal penting. Tanda merupakan representasi dan gejala yang memiliki kriteria, yaitu nama, peran, fungsi, tujuan, dan keinginan. Segala sesuatu dapat menjadi tanda dan tanpa tanda manusia tidak dapat berkomunikasi.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda, studi tentang tanda dan cara tanda-tanda itu bekerja Peirce membagi tanda atas ikon, indeks dan simbol (Sobur, 2003:41). Dalam hal ini peneliti memfokuskan pada unsur visual. Analisis penelitian ini tidak hanya melihat tanda saja tetapi juga melihat konteksnya sehingga akan dapat menyingkap keseluruhan representasi pendekar dalam komik Si Buta dari Gua Hantu.

Peirce menganalisis kartun, kartun dan komik merupakan contoh pesan yang berupaya menyampaikan begitu banyak informasi secara sederhana dan

langsung. Kartun, komik merupakan penanda yang sederhana untuk petanda yang kompleks. Kartun dan komik ini merupakan panduan kompleks dari ikon, indeks, dan simbol yang akan membutuhkan analisis lebih mendalam (Fiske, 2006:72). Alasan peneliti menggunakan model semiotika Peirce dalam penelitian ini karena objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik yang mana salah satunya merupakan kajian dari metode semiotika Peirce. Terkait dengan itu, maka penelitian menganggap pendekatan Peirce sebagai pendekatan yang sesuai dengan objek penelitian. Ini disebabkan karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal (Wibowo, 2013:17).

2. Objek Penelitian

Objek penelitiannya menggunakan komik Si Buta dari Gua Hantu karya Gannes TH edisi pertama tahun 1967. Objek penelitiannya sendiri adalah tokoh pendekar yang ada didalam komik Si Buta dari Gua Hantu. Dimana melalui objek tersebut melihat bagaimana seorang pendekar di representasikan dalam komik tersebut.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tujuan penelitian, maka peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data dengan harapan dapat memperoleh data yang representatif. Secara rinci teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

a. Dokumentasi

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan observasi melalui komik, sehingga nantinya akan membantu peneliti untuk mengetahui bagaimana representasi pendekar yang ditampilkan dalam komik Si Buta dari Gua Hantu. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari data atau informasi buku-buku atau literatur, jurnal, artikel, arsip, internet maupun laporan-laporan dan dokumen (Krisyantono, 2008: 151).

b. Studi Pustaka

Pada penelitian ini untuk memperoleh data dibutuhkan dengan studi pustaka diambil dari opini dari pakar, literatur buku, makalah, dokumentasi, internet serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian ini. Data yang terkumpul akan dianalisis sesuai dengan metode penelitian yang digunakan. (Krisyantono, 2008: 153)

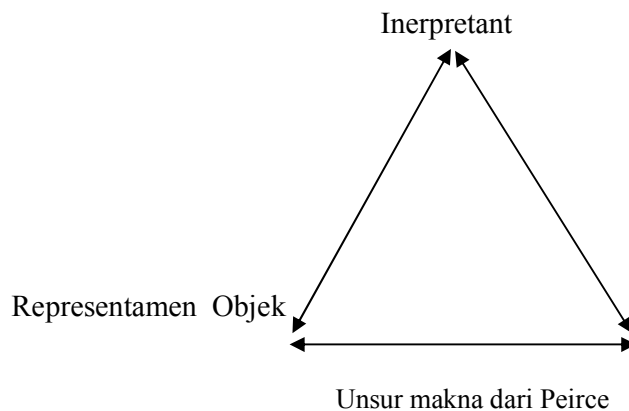
4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika sebagai alat pembedah objek penelitian. Analisis semotika yang di gunakan ialah pendekatan Charles Sanders Peirce, yang fokus perhatiannya pada gagasan *triangle meaning*. Menurut Peirce semiotika mengkaji tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya, keberadaanya memiliki hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda tersebut. Teori Peirce sering kali disebut "*grand theory*" dalam semiotika ini lebih disebabkan karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktual dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar tanda dan menggabungkan kembali semua struktur tunggal (Wibowo, 2013:17). Ia menggunakan istilah ikon untuk kesamaanya, indeks hubungan sebab-akibat dan simbol. Peirce menganalisis kartun, komik merupakan contoh pesan yang berupaya menyampaikan begitu banyak informasi secara sederhana dan langsung. Kartun, komik merupakan penanda yang sederhana untuk petanda yang kompleks (Fiske, 2006: 72).

Alasan menggunakan model semiotika Peirce dalam penelitian ini karena objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah komik yang mana salah satunya merupakan kajian dari metode semiotika Peirce. Terkait dengan itu, maka penelitian menganggap pendekatan Peirce sebagai penekatan yang sesuai dengan objek penelitian. Pendekatan semiotik milik Charles Sanders Peirce dianggap lebih sesuai digunakan untuk menganalisis tanda yang ada dalam komik Si Buta dari Gua Hantu yang dalam hal ini peneliti memfokuskan terhadap tampilan visual melalui potongan susunan gambar. Peirce mengidentifikasi relasi segitiga antara

tanda, pengguna, dan realitas eksternal sebagai suatu keharusan untuk mengkaji makna. Sedangkan semiotika model Saussure lebih tertarik pada bahasa.

Ketiga unsur makna dari Peirce saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya dan tidak dapat dipisahkan satusama lain. Ketiga unsur makna tersebut adalah tanda, interpretant dan objek. Hubungan dari tiga makna tersebut Peirce sebagai segitiga makna yaitu:



Sumber: Budiman 2011 :18

Berdasarkan gambar diatas dijelaskan bahwa sebuah tanda atau *representamenn* menurut Charles S Peirce adalah sesuatu yang dibagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu oleh Peirce disebut *interpretan* yang dinamakan sebagai *interpretan* dari tanda yang pertama, pada gilirannya akan mengacu pada objek tertentu. Dengan demikian menurut Peirce, sebuah tanda atau representamen memiliki reaksi *triadik* langsung dengan interpretan dan objeknya. Proses *semiosis* adalah suatu proses yang memadukan entitas (berupa *representamen*) dengan entitas lain yang

disebut sebagai objek. Proses ini oleh Peirce disebut sebagai signifikasi (Budiman,2011:17).

Menurut Peirce tanda itu sendiri terbagi menjadi tiga tipe, yaitu ikon, indeks, dan simbol. Peirce menyebutkan:

Setiap tanda ditemukan oleh objeknya, pertama-tama dengan mengambil bagian dalam karakter objek, tatkala saya menyebut tanda sebagai ikon; kedua, dengan menjadi nyata dan dalam eksistensi individualnya terkait dengan objek individual, tatkala saya menyebut sebuah indeks; ketiga, dengan kurang lebih mendekati kepastian bahwa tanda itu akan ditafsirkan sebagai mendonasikan objek sebagai konsekuensi dari kebiasaan...tatkala saya menyebut tanda sebuah simbol (Peirce dalam Fiske, 2006:70).

Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi: ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*) yang didasarkan atas relasi diantara representamen dan objeknya.

1. Ikon adalah tanda yang mengandung kemiripan rupa, sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. Didalam ikon hubungan antara representamen dan objeknyaterwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas.
2. Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan objeknyadidalam index hubungan antara tanda dengan objeknya bersifat konkret, aktual, dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kausal hubungan sebab akibat.

3. Simbol adalah jenis tanda yang bersifat abriter dan konvesional, sesuai kesepatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasaan pada umumnya adalah simbol-simbol (Wibowo, 2013:18)

Berikut dibawah ini akan disampaikan tabel untuk memperjelas pola antara indeks, ikon dan simbol.

Tabel 1.1
Trikotomi Pierce

Tanda	Ikon	Indeks	Simbol
Ditandai dengan	Persamaan	Hub. Sebab akibat	Konvensi
Contoh	Badra	Bersenjatah, berani, dan berjiwa penolong	Pendekar
Proses	Dapat dilihat	Dapat diperkirakan	Harus dipelajari

Menurut Peirce tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas (Fiske, 2007:62).Tanda menunjuk pada seseorang yakni menciptakan di benak orang tersebut suatu tanda setara atau barangkali suatu tanda yang lebih berkembang.Tanda yang diciptakannya dinamakan interpretant dari tanda pertama.Tanda itu menunjukkan sesuatu yakni objeknya.

Dalam penelitian ini, peneliti memposisikan diri sebagai penafsir atau interpretant terhadap tanda yang terdapat dalam komik Si Buta dari Gua Hantu. Peneliti tidak membahas semua gambar yang terdapat didalam komik Si Buta dari Gua Hantu satu persatu, namun peneliti memfokuskan penelitian pada komik yang relevan dengan judul dan yang mewakili. Dalam proses penyeleksian ini peneliti menetapkan sosok pendekar yang terdapat pada komik Si Buta dari Gua Hantu.

G. Sistematika Penulisan

Bab I, Pendahuluan, berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metodologi penelitian dan diakhiri dengan sistematika penulisan yang menjelaskan mengenai gambaran tentang isi dari masing-masing bab dalam penelitian ini. Bab II, menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian yaitu Komik Si Buta dari Gua Hantu, sejarah komik internasional, sejarah komik Indonesia, dan profil komikus Si Buta dari Gua Hantu. Bab III, hasil penelitian dan analisis dalam bab ini membahas mengenai hasil penelitian dan analisis mengenai representasi pendekar dalam komik Si Buta dari Gua Hantu. Bab IV, yaitu penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan yang sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM

A. Penelitian sebelumnya

Sub bab ini berisikan penelitian-penelitian terdahulu yang meneliti baik berupa komik maupun yang mengangkat tema pendekar atau jawara yang peneliti sampaikan untuk menjadi acuan dan pengetahuan tambahan dalam proses penulisan skripsi.

Pertama penelitian dalam jurnal Seni Rupa dan Desain yang berjudul Senjata dan Pendekar dalam Komik Silat Indonesia karya Lucky Hendrawan, Pratiwiati dan Irawati tahun 2003, bahwa komik adalah salah satu karya seni rupa yang sampai saat ini banyak digemari masyarakat. Komik berisi cerita bergambar yang banyak dipengaruhi karya sastra novel dan film. Diantaranya ialah komik pendekar khas Indonesia yang berlatar agraris dan kebudayaan lama. Kebudayaan masyarakat tradisional sangat kental dijadikan ide cerita yang di visualisasikan oleh para penulis cerita dan berupa komik.

Salah satu aspek yang menarik untuk dikaji ialah tentang tokoh pendekar dan senjata yang digunakan dalam dunia persilatan. Berkaitan dengan proses mendapatkan kekuatan tenaga dalam seorang pendekar harus disiplin, berkerja keras dan biasanya dengan melalui berbagai ujian yang

berat dan ini hanya dapat dilalui jika orang tersebut memiliki tekad serta keyakinan yang kuat (2003: 5).

Yang kedua adalah Jawara Banten (Studi Kepemimpinan Tradisional di Desa Tegal Sari Kec. Walantaka, Kab. Serang). Penelitian ini telah dilakukan oleh Saefudin, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada tahun 2009. Latar belakang penelitian tersebut adalah berdasarkan pada entitas dari masyarakat Banten yang cukup terkenal, yakni jawara yang kini dikenal sebagai identitas dari lembaga adat Banten. Kepemimpinan tradisional yang sering dimainkan oleh para jawara di desa Tegal Sari seperti pemimpin debus, guru silat, dan guru ilmu magis. Jawara dianggap memiliki ilmu-ilmu kedigjayaan (kesaktian) dan menguasai ilmu-ilmu persilatan. Selain itu jawara harus memiliki keberanian (waten) secara fisik, yang keberaniannya didukung oleh kemampuannya dalam menguasai ilmu bela diri dan ilmu-ilmu persilatan. Oleh karena itu jika seorang jawara hanya memiliki ilmu kedigjayaan dan persilatan tidak akan dinamakan jawara jika tidak memiliki keberanian.

Dalam proses dinamika masyarakat Tegal Sari sering kali diwarnai oleh perilaku dari sejumlah kalangan jawara yang sering kali tidak dikehendaki oleh masyarakat. Masyarakat mempunyai hak untuk menilai terhadap keberadaan jawara, penilaian tersebut dapat terwujud dalam berbagai bentuk, baik berupa kegembiraan maupun kekecewaan, respon masyarakat pun tergantung terhadap persepsi masyarakat terhadap jawara.

Akan tetapi kepemimpinan tradisional yang dimiliki jawara dapat menjadi faktor integrasi dan dapat pula menjadi faktor konflik. Keberanian perintah dan kepemimpinannya bisa menjadi sumber integrasi. Oleh karena itu masyarakat akan tunduk dan hormat kepada jawara. Walaupun demikian kepatuhan masyarakat terhadap jawara lebih banyak didorong oleh rasa takut daripada segan. Adapun pandangan masyarakat terhadap jawara ada yang berpandangan dalam arti positif maupun negatif.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis yaitu jika penelitian di atas menghubungkan bagaimana seorang pendekar dan senjata yang digunakannya dan bagaimana seorang jawara dihubungkan dengan kepemimpinan masyarakat di Desa Tegalsari Serang. Sedangkan pada penelitian penulis menjelaskan bagaimana representasi pendekar digambarkan berdasarkan dalam komik silat yang menjadi latar belakang dari cerita Si Buta dari Gua Hantu. Dalam penelitian penulis bisa dilihat bagaimana pendekar diperlihatkan dalam komik silat Si Buta dari Gua Hantu. Salah satunya adalah Badra yang terlahir dari daerah Banten. Selain itu juga senjata yang digunakan oleh pendekar Si Buta dari Gua Hantu adalah sejenis golok dan hampir di seluruh Indonesia dengan bentuk dan sebutan yang berbeda. Setiap daerah memiliki sebutan tersendiri untuk benda ini.

Senjata tradisional Banten adalah golok, yang dalam kehidupan sehari-hari biasanya golok berfungsi sebagai alat kerja. Bagi masyarakat perdesaan pada zaman dahulu golok merupakan bagian dari kehidupan

masyarakat karena golok menjadi sarana untuk membantu pekerjaan sehari-hari terlebih bagi para petani atau berkebun (Wibisono 2012:49). Di Banten Jawa Barat, golok disebut dengan bedog (Bonneff, 1998:115). Selain itu settingan komiknya kebanyakan berlatar belakang daerah Banten-Tangerang. Tidaklah heran karena Gannes TH sudah memahami pelosok wilayah tersebut (Gannes, 2005: 66).

Gambar 1.1



Sumber: Komik Si Buta dari Gua Hantu

Melalui konteks budaya Banten yang muncul dalam komik tersebut, peneliti mengangkat bagaimana representasi pendekar dalam komik si Buta dari Gua Hantu dalam budaya Banten.

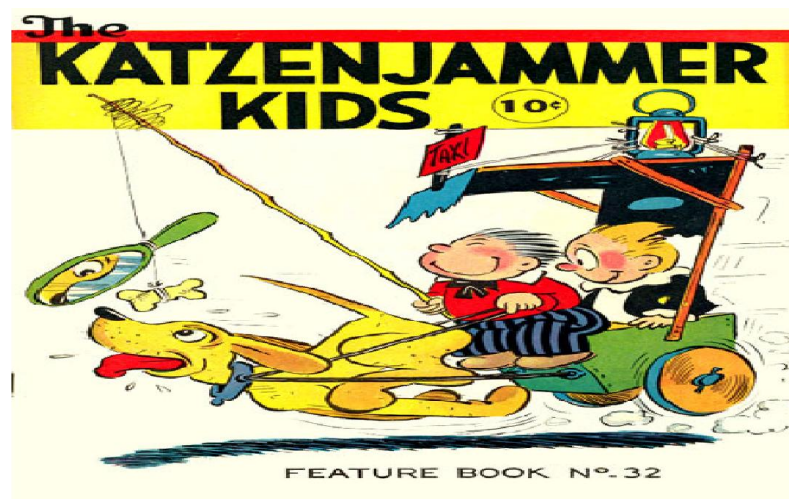
B. Sejarah Komik Internasional

Selama ini komik adalah media massa yang mempunyai popularitas dan kontroversi dalam sejarah hidupnya. Komik kadang disanjung kadang juga dimaki dibenci tapi juga dicari. Untuk lebih memahaminya bab kedua ini akan mengajak pembaca menelusuri ranah komik terutama sejarah, situasi, kondisi, peranan perkomikan Indonesia untuk masyarakat. Dengan demikian, diharapkan bab kedua ini dapat memberikan konteks yang tepat pada penelitian ini. Namun ada baiknya mengerti dahulu apa sebenarnya komik itu. Kata komik sebenarnya berakar dari comic dalam bahasa Inggris yang dapat diartikan hal yang lucu, berkaitan dengan humor, komedian dan gelak tawa. Terminologi komik seperti yang digunakan sekarang tadinya merujuk pada muatan humor cerita bergambar (cergam) pada akhir abad ke-19 yang dimuat dalam media massa di Inggris dan Amerika Serikat (AS).

Sejarah komik sejatinya bisa ditarik jauh dari abad-abad yang lampau. Scott McCloud menurutnya sampai ke lukisan di kuburan Mesir kuno abad ke-13 sebelum Masehi (SM), juga naskah kuno dari Meksiko yang menceritakan pahlawan yang bernama Kuku Macan 8 Rusa dan tapestry Bayeux di Perancis yang sama-sama diperkirakan berasal dari abad ke-11 Masehi (McCloud, 2001:11). Sedangkan komik Cina bisa dilacak akarnya dari abad ke-11 SM, juga gambar keramik pada tahun 5.000-3.000 SM. Sejarah komik moderen sendiri bisa dikaitkan bermula dari hal-hal yang lucu.

Media massa adalah sarana penyebarluasan yang ampuh, contohnya seperti yang terjadi di Amerika Serikat. Di negeri itu komik dilahirkan dan dibesarkan oleh media massa (Bonneff, 1998:19). Pada akhir abad ke-19 muncul komik strip dan “*saudara*” dekatnya, kartun dan karikatur. Kartun yang dimaksud di sini adalah ilustrasi satu panel yang lucu. Meski mirip dengan komik, ia berbeda sifatnya dengan panel tunggal, dan seringkali berkisah dengan ironi dan satir. Sedangkan karikatur ialah gambar potret seseorang, biasanya figur publik, yang berlebih-lebihan atau didistorsi dengan wajah dan tubuhnya, tetapi tetap dapat dikenali (Gravett, 2004:21). Salah satunya adalah *Katzenjammer Kids* oleh Rudolph Dirk, imigran Jerman di Amerika Serikat, yang dibuat sejak tahun 1897. Komik strip ini bahkan terus dilanjutkan hingga kini, meski komikusnya sudah berganti beberapa kali.

Gambar 2.2

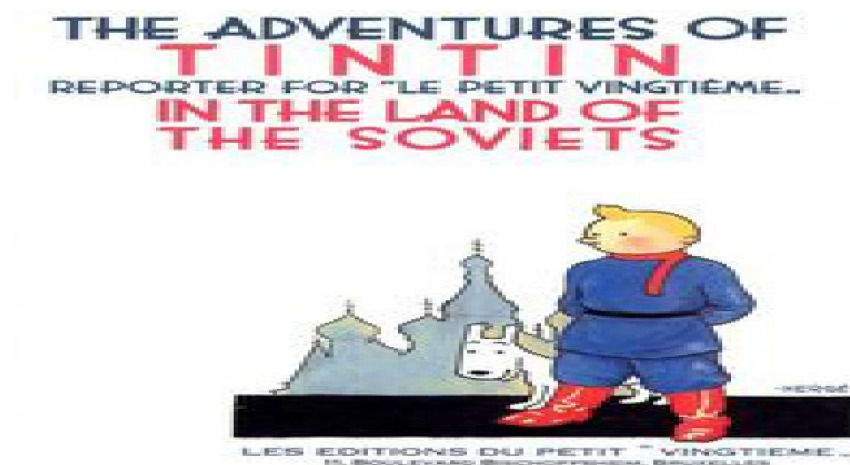


Sumber Internet : www.comicskingdom.com/katzenjammer-kids

Pada masa yang hampir sama, di Jepang komik strip dari Eropa dan AS mulai diterjemahkan dan diterbitkan di koran. Artis Jepang mulai mengadaptasi gaya gambar komik Barat dan memadukannya dengan cerita dan sindiran khas Jepang (Garvett, 2004:21). Selanjutnya komik strip Amerika Serikat mulai keluar dari komedi dan mulai merambah cerita action dan petualangan, seperti Tarzan yang muncul di tahun 1929. Di Belgia pada tahun yang sama serial petualangan Tintin mulai dimuat di *Le Petit Vingtième*. Tahun berikutnya diterbitkan buku komik Tintin yang pertama, yaitu *Les Aventures de Tintin*. Serial petualangan Tintin mendapat sambutan hangat dari pasar dunia.

Bersama komik Eropa lainnya seperti Asterix dan Obelix, Tintin baru merambah pasar Indonesia di era 1980-an (Gavett, 2004:30).

Gambar 3.3



Sumber Internet : www.komikgratisanonline.blogspot.com/

Beberapa tahun setelah terbitnya judul Tintin pertama, tepatnya tahun 1983 majalah komik Action Comics terbit di Amerika Serikat. Dimajalah inilah Superman muncul untuk pertama kalinya. Terbukti laris, berbagai tokoh pahlawan super pun muncul setelah kesuksesan Superman. Komik bertema pahlawan super pada gilirannya turut mempengaruhi komik Indonesia, meski berselang dua dekade dan telah melalui proses adaptasi (Ahmad, Zpalanzani & Maulana, 2005:43).

Setelah perang dunia kedua, komik Jepang modern muncul dipelopori oleh Osamu Tezuka. Dia merubah komik dari hiburan murah menjadi bacaan bagi hampir setiap semua orang. Tezuka memajukan tema-tema yang manusiawi, seperti identitas, kehilangan, kematian, dan ketidakadilan. Dengan menggunakan teknik bercerita ala film Amerik, dia mendapatkan dirinya menjadi sutradara dalam setiap komiknya. Bisa dibayangkan Tezuka lah yang menciptakan elemen-elemen penting komik Jepang seperti penggambaran emosi, gerak, perubahan sudut pandang, efek suara, keringat, dan garis gerak(motion line) yang meningkatkan jumlah panel dan halaman komik. Atom Boy (Tetsuwan Atom) dan Kimba si Singa Putih (Jungle Taitei). Karakter Kimba inilah yang kemudian diadaptasi Disney sebagai The Lion King. (Ahmad, Zpalanzani & Maulana, 2005:57).

Gambar 4.4



Sumber Internet: www.animenewsnetwork.com

Di tahun 1950-an pula industri komik Hong Kong melaju pesat dengan tema kung fu andalannya. Komik Jepang dan Hong Kong tersebut barulah diterbitkan di Indonesia pada dekade 1990-an. Keduanya mendapatkan sambutan yang sangat antusias dari pasar, sehingga tiap tahun judul yang diterbitkan selalu bertambah.

C. Sejarah Komik Indonesia

Sejarah komik Indonesia dapat ditelusuri sampai ke masa prasejarah. Bukti pertama terdapat pada monumen-monumen keagamaan yang terbuat dari batu. Para ahli teori komik cenderung menganggap komik sebagai salah satu bentuk akhir dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui gambar dan tanda. Di Indonesia candi Borobudur sering kali dibandingkan dengan buku batu yang disebut sebagai katedral

abad pertengahan. Kemudian lebih dekat dengan masa kini ada wayang beber dan wayang kulit yang menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dianggap sebagai cikal bakal komik (Bonneff, 1998:19).

Dalam bentuknya yang modern, komik pertama buatan Indonesia muncul pada tahun 1930-an dengan judul *Put On* karya *Kho WangGie* yang dimuat harian *Sin Po*. *Put On* adalah tokoh peranakan Tionghoa yang selalu bernasib sial namun tetap ceria jenaka. Tidak lama kemudian komik lain muncul di media massa, seperti *Si Tolol* dimuat di *Star Magazine* pada tahun 1939-1942. *Mentjari Puteri Hidjau* di mingguan *Ratu Timur* pada tahun 1939, dan juga *Pak Leloer* di harian *Sinar Matahari* pada tahun 1942 (Bonneff, 1998:19).

Perkembangan komik Indonesia tentu tidak bisa lepas dari pengaruh komik dunia. Berbagai upaya tidak berhasil menahan serbuan komik Amerika dalam media massa Indonesia. Sindikat besar distributor komik, seperti King Feature Syndicate, tidak menyia-nyiakan pasar yang luas ini. Salah satunya Tarzan hadir di *Keng Po* sejak 1947. Terutama sejak tahun 1952 banyak keluarga Indonesia mulai mengenal tokoh-tokoh yang pernah lama sekali memukau masyarakat Amerika, seperti Rip Kirby, karya Alex Raymond Phantom, karya Wilson Mc Coy, Johny Hazard, karya Frank Robbins dan lain-lain. Komik tersebut dimuat sama dengan bentuk aslinya dengan subjudul Indonesia, tetapi mungkin supaya tidak kosong, panel yang aslinya tidak berteks (Bonneff, 1998:22). Meskipun demikian, pada awal 1950-an harian *Kedaulatan Rakyat* tertib dan memuat Kisah Pendudukan

Jogja dan *Pemberontakan Pangeran Diponegoro* karya Abdulsalam. Ada juga *Sie Djin Koei KaryaSiauw Tik KwieStar Weekly* (Ahmad, Zpalanzani & Maulana, 2005:57).

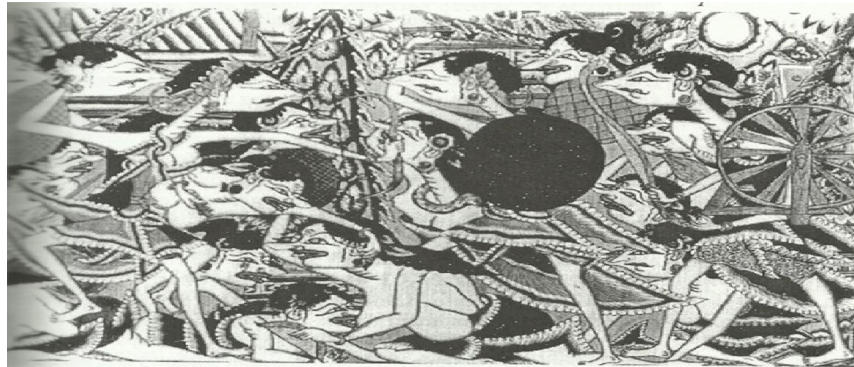
Komik strip yang muncul di harian atau disuplemen minggunya segera diterbitkan kembali dalam bentuk album. Itulah komik buku pertama dan banyak diterbitkan oleh Gapura dan Keng Po di Jakarta, serta oleh Perfectas di Malang (Bonneff, 1998:22). Di Indonesia istilah cerita bergambar sempat dipergunakan untuk menyebut nama komik. Penggunaan istilah komik sebagai kata sifat yang menjelaskan kata genre (humor) sekaligus kata benda yang merujuk pada medium itu sendiri. Pemain baru masuk ke pasar komik di Indonesia pada awal 1990-an. Kali ini komik dari Hongkong dan Jepang yang menyita perhatian khalayak. Marcel Bonneff menganggap periode ini sebagai masa keemasan komik kita karena nilai dan visualisasi yang diangkat oleh komikus kita pada waktu itu menjadi model bagi industri komik kita hingga sekarang. Generasi kedua komik kita diawali dengan populernya komik hidayah dan legenda seperti *Sangkuriang*, *Malin Kundang* dan lainnya.

Komikus Indonesia mulanya menyulih teks asli didalam panel ke dalam teks Indonesia, kemudian diantara mereka ada yang mulai menjiplak komik-komik terbitan King Feature Syndicate. Tokoh-tokoh imitasi dari hero Amerika mulai bermunculan, misalnya *Sri Asih karya RA Koasasih*, komik yang diterbitkan pada tahun 1954, oleh penerbit Melodi di Bandung itu, melukiskan pahlawan super *Wonder Woman*, *Johnlo* menciptakan

tokoh-tokoh dengan nilai lokal yang cukup kental. *Sri Asih* berkostum serupa putri Jawa, sementara Djantaka yang mengadaptasi *Tarzan* diberi setting hutan tropis. Maka kedekatan tema dan propertinya sangat unik dan menarik pembaca (Bonneff, 1998:24).

Kemudian muncul ketidakpuasan masyarakat terhadap media komik yang dianggap tidak mendidik. Beberapa penerbit lalu mengatasinya dengan menerbitkan komik dengan tema wayang dan kebudayaan nasional. *Mahabrata* dan *Ramayana* yang telah hidup berabad-abad di Indonesia, merupakan cerminan sejati dari gagasan dan mentalitas Jawa dan Sunda, sehingga mampu menjawab tuntutan tersebut. Sejak itu muncul komik baru yang disebut komik Wayang. Terbitan pertama muncul antara tahun 1954 dan 1955, dengan lahirnya *Gatotkatja* terbitan *Keng Po*, *Raden Palasara* karya *Johnlo*, seri panjang *Mahabarata* karya *Kosasih* muncul dengan jilid-jilid pertamanya (Bonneff, 1998:28). Keberhasilan komik wayang mengakibatkan komik Amerika diabaikan dan menempatkan pengaruh barat ditempat kedua. Pada tahun 1956 Bandung menjadi pusat produksi komik.

Gambar 5.5



Sumber : Komik Indonesia Marcel Bonneff hal 12

Pada tahun 1960-1970an generasi kedua komikita berbagai tema diangkat, mulai dari cerita rakyat seperti *Hang Djebat Durhaka* dan *Djampang Jago Betawi*, cerita silat seperti *Si Buta dari Gua Hantu*, dunia fantasi *Batas Firdaus*, sampai kepahlawanan super seperti *Gundala*, *Godam* dan nasionalisme seperti *Pedjuang Tak Kenal Mundur*. Marcel Bonneff menganggap periode ini sebagai masa keemasan komikita karena nilai dan visualisasi yang dianggap oleh komikus kita pada waktu itu menjadi model atau patron bagi industri komikita sekarang.

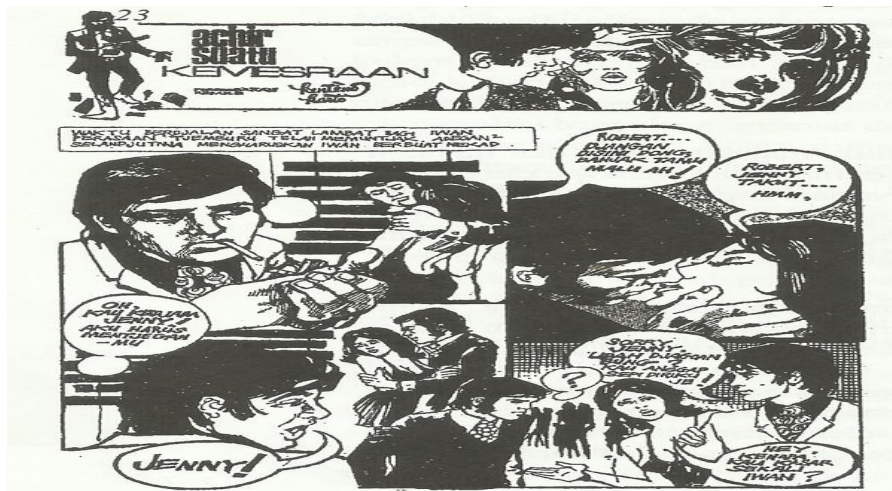
Gambar 6.6



Sumber Internet: www.goodreads.com/book/show/8581226-jampang-jago-betawi-i

Namun pada akhir 1970-an Genre yang populer saat itu adalah roman remaja. Didukung situasi dan lewatnya era perjuangan fisik, cerita keseharian remaja menjadi tema utama komikita. Pada saat itu penerbit memanen banyak komikus, karena banyaknya komikus baru yang mau dibayar lebih rendah daripada komikus profesional. Akan tetapi penerbit kecil dan komikus pemula seringkali mengekspos erotisme dan pornografi sebagai jalan pintas untuk mendapatkan keuntungan sesaat. Pasar dibanjiri komik, tetapi loyalitas pembaca dalam skala tidak didapat. Komik Roman Remaja dalam majalah tidak begitu santun bila dibandingkan dengan komik buku, karena komik Roman Remaja ini tidak diperiksa oleh badan sensor sebelum penerbitan (Bonneff, 1998:62).

Gambar 7.7



Sumber : Komik Indonesia Maecel Bonneff hal 62

Pada akhir generasi kedua komikita, genre yang bertahan hanya dua, yaitu komik silat seperti *Si Buta dari Gua Hantu* karya Gannes TH, *Gundala* karya Hasmi, dan *Godam* karya Wid NS. Yang kedua adalah komik roman remaja yang diusung oleh komikus Budijanto, Jan Mintaraga, dan Zaldy yang berjudul *Tetesan Air Mata Cinta* (Ahmad, Zpalanzani & Maulana, 2005:72). Dunia komikita sempat vakum cukup lama, sekitar dua puluh tahun yaitu pada tahun 1975-1995. Pasalnya komik luar negeri, terutama komik Eropa mulai memasuki Indonesia. Tintin, Asterix, Lucky Luke beserta judul-judul lainnya mendapat tempat di hati khalayak karena penggambaran visualnya bersih, berwarna, latar detail, dan cerita petualangannya yang menantang imajinasi. Komikita sendiri bisa dibilang sudah keluar dari industri komik, dikarenakan tidak adanya regenerasi komikus (Ahmad, Zpalanzani & Maulana, 2005:75).

Pemain baru masuk kepasar Indonesia pada awal 1990-an. Kali ini komik dari Hong Kong *Tiger Wong* dan *Tapak Sakti* karya Tony Wong dan Jepang *Kungfu Boy* karya Takeshi Maekawa, dan *Candy-candy* ubahan *Kyoko* Mizuki dan Yumiko Igarashi yang menyita perhatian khalayak. Keduanya menampilkan hal yang sebelumnya sudah ada dalam komikita sebelumnya, yaitu cerita silat dan roman remaja. Tetapi komik Hong Kong unggul dalam penggambaran jurus-jurus silat yang kaya akan gerak dan imajinatif, sementara komik Jepang membawa gaya visual yang bercerita dalam bahasa film (Ahmad, Zpalanzani & Maulana, 2005:77).

Bonneff menyebutkan bahwa hampir semua momentum dalam sejarah komikita sampai era 1970-an diawali kebetulan, serupa dengan pasar seni ITB 1995 ini yang mengawali kebangkitan komikita. Serupa dengan Pasar Seni ITB 1995 ini yang mengawali kebangkitan komikita. Pada tahun 1995 yaitu generasi ketiga komikita tepatnya pada acara pasar seni ITB, ITB mengadakan ajang lima tahunan buatan mahasiswa fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, yang merupakan forum untuk menunjukkan kemampuan para seniman.

Mendekati tahun 2000, mulai ada sinergi antara komikus dan penerbit, sehingga semakin jelas arah kerja sama yang dibentuk. Komik ini juga tidak hanya bertumbuh pada satu lini, yaitu buku komik, seperti biasanya. Berbagai media dirambah oleh komik, mulai dari majalah, koran, sampai multimedia interaktif seperti internet. Komikus generasi ketiga secara umum terbagi dalam dua tema besar. Yang pertama adalah pengusung komik bertema Underground dengan gaya visual yang Nyeni seperti Sekte komik dari Jakarta; Swacomsta, Haram Jadah, dan Daging Tumbuh dari Jogjakarta; Bengkel Qomik dari Solo, dan O-Verd-O dari Malang. Komikus amatir dari Institut Seni Indonesia (ISI), Universitas Sebelas Maret, dan Universitas Negeri Malang yang merupakan penggerak utama komikita Underground hingga sekarang. Dikelompok kedua lebih mengarah ketema dan gaya visual yang lebih umum dan mainstream. Kelompok ini lebih banyak jumlahnya dan bergantian (Ahmad, Zpalanzani & Maulana, 2005:80).

Komik dapat juga menjadi media informasi, edukasi, ekspresi maupun hiburan semata. Keunggulan komik adalah digunakannya gambar dan narasi pada saat bersamaan, yang lebih memudahkan khalayak untuk memahami pesan yang disampaikan kreator komik. Seperti telah dibahas dalam sub bab ini, perkembangan komik asing telah banyak mempengaruhi komik Indonesia.

D. Sinopsis Komik Si Buta dari Gua Hantu

Badra Mandrawarta adalah seorang pemuda tani di desa pelosok Banten. Badra Mandrawarta adalah anak dari Paksi Sakti Indrawarta yang merupakan ketua dari perguruan Elang putih. Pada suatu hari ada pemuda tak dikenal mampir ke desa dan membuat onar. Pemuda itu ternyata si Mata Malaikat, ia membunuh Ganda Lenjang yaitu ayah dari Marni calon istri dari Badra Mandrawarta hanya karena masalah sepele. Badra dan kawan-kawan dari perguruan Elang Putih mencoba menuntut balas. Paksi Sakti Indrawarta menantang duel si Mata Malaikat namun karena si Mata Malaikat mempunyai kesaktian yang sulit untuk dikalahkan, akhirnya ayahanda Badra Mandrawarta tewas dalam pertarungan itu.

Badra yang merasa dirinya tidak mampu mengalahkan si Mata Malaikat memutuskan untuk meninggalkan desa yang dia cintai. Badra yang sendiri akhirnya memutuskan untuk menyepi di sebuah gua untuk memperdalam ilmu silat. Ia ingin membalaskan dendam sang ayah dan calon

mertuanya. Seiring lamanya waktu Badra yang sendiri merasa ilmu yang dia pelajari masih sangat jauh dari ilmu si Mata Malaikat. Badra semakin tekun belajar ilmu silat, sehingga pada suatu hari dia mendapat bisikan dari ayahnya untuk selalu tekun berlatih ilmu membedakan suara. Berkaca dari musuhnya ia berupaya mempelajari ilmu membedakan suara yang tak tergantung pada mata.

Pada suatu hari pemuda yang terbakar dendam itu mengangkat goloknya menyilang sejajar dengan mata. Digerakkannya golok itu menggores sepasang matanya. Dia membutakan matanya demi mempelajari ilmu membedakan suara. Sejak saat itulah Badra Mandrawarta menjadi buta. Tapi menjadi buta membuatnya menjadi tangguh, kepekaan nalurinya justru menjadi lebih tajam karena terbebas dari indra penglihatan. Kesaktiannya itu bertekad menuntaskan dendamnya pada si Mata Malaikat. Musim panen telah kembali, saat itulah Badra Mandrawarta kembali ke desanya. Banyak perubahan di desanya, banyak orang tertindas oleh perguruan Mata Malaikat. Disanalah Badra Mandrawarta memberantas kebatilan di desanya. Sehingga membuat murid-murid diperguruan Mata Malaikat banyak yang tewas.

Tewasnya murid-murid perguruannya membuat Mata Malaikat marah dan ingin menghabisi Badra Mandrawarta. Pada akhirnya mereka bertemu dan terjadilah pertempuran antara Badra dan Mata Malaikat, yang mengakibatkan tewasnya si Mata Malaikat. Akhirnya dendam Badra Mandrawarta terbalas sudah. Tapi tambatan cintanya Marni menjadi istri

orang lain, sehingga meninggalkan luka dihati Badra. Badra yang bersedih akhirnya meinggalkan desanya untuk berpetualang membasmi kebatilan di muka bumi. Badra Mandrawarta yang kini lebih dikenal dengan nama Si Buta dari Gua Hantu.

Badra Mandrawarta adalah pemeran utama komik Si Buta dari Gua Hantu

Gambar 8.8



Sumber: Komik Si Buta dari Gua Hantu (Buronan)

E. Profil Gannes

Pencipta tokoh Si Buta dari Gua Hantu ini dilahirkan pada tanggal 10 Juli 1935 di Banten sebagai anak ke 4 dari 5 bersaudara. Ayahnya bernama Thirta Yahya Santosa, ibunya bernama Sofiah Linawati. Pada usia yang masih muda dia tertarik pada lukisan. Tahun 1953, ia ikut beberapa pameran di Jakarta dan di Bandung. Kemudian ia meneruskan studi di Yogyakarta di Akademik Seni Rupa Indonesia (ASRI). Namun hanya sebentar karena kesulitan keuangan dan masalah mata pencarian. Niatnya belum surut, ia pun ikut berbagi kursus melukis, dan akhirnya sempat beberapa bulan menjadi asisten pelukis *Lee Man Fong*.

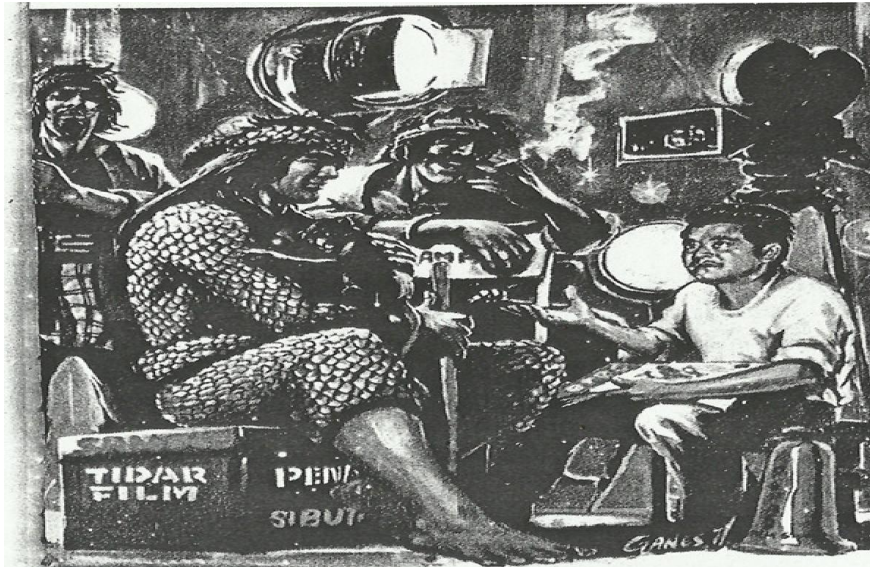
Awalnya hanya menjadi tukang cuci kuas sambil mempelajari teknik melukis pelukis terkenal tersebut. Dengan bekal pengalaman inilah Ganes diterima bekerja di biro reklame TATI sebagai pembuat poster film dan pengisi huruf reklame. Ia pun aktif diperkumpulan "*Tunas Mekar*" RRI Jakarta untuk mengasah bakat mengarangnya, yang saat itu diasuh oleh *Abdul Mutolib, Dr Wiratmo Pranajaya, Mus Mualim*, dan secara tetap berkesempatan mengisi rubrik gambar atau kalikatur diberbagai media cetak. Sebelum sukses membuat komik Si Buta dari Gua Hantu ini, puluhan judul komik roman/drama action pernah dibuatnya antara lain *Api Hutan Rimba, Mutiara dari Nusantara, Di Bawah Naungan Flamboyan* dan lain-lain. Juga beberapa komik humor seperti "*Mang Kiwil, Si Letoy, dan Kalijodo*" semuanya diterbitkan sebelum tahun 1965.

Kelesuhan pasar komik di Indonesia membuat Ganes menggagas cipta tokoh yang inspirasinya dibuat usai menonton film koboy dengan

penambahan bumbu silat, maka terciptalah tokoh fenomenal Badra Mandrawarta alias Si Buta dari Gua Hantu ini dan langsung menjadi ikon kebangkitan komik Indonesia yang sempat mati suri. Si buta merupakan satu-satunya komik dari genre silat terlaris di Indonesia yang pernah menembus angka 100.000 eksemplar setiap terbitnya, seperti yang dikatakan penerbitnya dahulu. Pada tahun 1969 diangkat kelayar lebar dengan melambungkan pemain utamanya *Ratno Tinoer* serta *Maruli Sitompul* yang berperan sebagai si mata malaikat dan *Gusno Sujarwaidi* menjadi *Sapu Jagat*. Ganes bolehlah berbangga hati karena lagi-lagi komiknya merupakan komik silat yang pertama di Indonesia yang dibuatkan versi layar lebarnya.

Setting komik Si Buta dari Gua hantu belatar belakang daerah Banten-Tangerang dan sekitarnya. Tidak heran karena Ganes memahami betul pelosok wilayah tersebut, karena masa kecilnya disana. Ganes sangat giat dalam pembentukan IKASTI, dan menjadi sekretaris pada tahun 1966. Perhimpunan itu yang membela berbagai kepentingan, juga merupakan bantu loncatan untuk menjadi pemimpin perkomikan bersama *Jan Mintaraga*. Ia bergiat untuk memajukan komik Indonesia, saat itu ia menjadi penasihat dan membimbing kaum muda yang ingin mengikuti jejaknya. Ganes juga salah satu komikus yang diorbitkan oleh Eres yang bubar pada tahun 1971.

Gambar 9.9



Sumber:Komik Si Buta dari Gua Hantu

Pencipta Si Buta dari Gua Hantu dihargai karena gambarnya yang dinamis dan kuatnya landasan dokumenter yang digunakannya. Setelah mengharumkan nama komik Indonesia, pada tanggal 10 Desember 1995 ia menghadap yang kuasa pada usia 60 tahun. Beliau meninggalkan beberapa penghargaan dari jerih payahnya selama berkarya. Daftar judul Si Buta dari Gua Hantu karya Ganes TH yaitu:

1. Si Buta dari Gua Hantu (128 hal) 1967
2. Misteri Di Borobudur (126 hal) 1967
3. Banjir Darah di Tanah Sanur (256 hal) 1968
4. Manusia Srigala dari Gunung Tambora (672 hal) 1969
5. Prahara Di Bukit Tandus (111 hal) 1969

6. Badai Teluk Bone (453 hal) 1972
7. Sorga Yang Hilang (506 hal) 1972
8. Prahara Di Donggala (633 hal) 1975
9. Perjalanan ke Neraka (433 hal) 1976
10. Si Buta Kontra Si Buta (32 hal) 1978
11. Kabut Tinombala (480 hal) 1978
12. Tragedi Larantuka (480 hal) 1979
13. Pengantin Kelana (480 hal) 1981
14. Misteri Air Mata Duyung (400 hal) 1986
15. Neraka Perut Bumi (400 hal) 1986
16. Bangkitnya Si Mata Malaikat (416 hal) 1987
17. Pamungkas Asmara (480 hal) 1987
18. Iblis Pulau Rakata (480 hal) 1988
19. Manusia Kelelawar Dari Karang Hantu (480 hal) 1988
20. Mawar Berbisa (320 hal) 1989

Untuk mengenang karya Ganes TH beberapa komik Si Buta dari Gua Hantu dicetak ulang. Pada tahun 2004 studio 9 menerbitkan *Si Buta Kontra Si Buta*, pada tahun yang sama studio 9 menerbitkan *Prahara di*

Bukit Tandus. Tahun 2005 *Si Buta dari Gua Hantu* diterbitkan oleh Pustaka Satria Sejati, masih di tahun yang sama Pusaka Satria Sejati menerbitkan *Misteri di Borobudur*. Tahun 2006, Pustaka Satria Sejati menerbitkan *Banjir Darah di Pantai Sanur*. 2011 penerbit Pluz+ menerbitkan *Manusia Serigala dari Gunung Tambora*. Tahun 2012 Pluz+ menerbitkan *Asmara Darah*, dan pada tahun yang sama Pluz+ menerbitkan *Buronan* cerita dari Ganes TH, gambar oleh Apriadi Kusbianto <http://komikcetakulang.blogspot.com>.

BAB III

SAJIAN DATA DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini peneliti akan menganalisis komik *Si Buta dari Gua Hantu*, analisis ini menggunakan metode semiotika, untuk mengetahui bagaimana seorang pendekar direpresentasikan dalam komik *Si Buta dari Gua Hantu*. *Si Buta dari Gua Hantu* adalah seorang lelaki biasa yang tinggal diperdesa di Banten, hidupnya berubah setelah ayah dan orang-orang terdekatnya tewas di tangan penjahat, yaitu si Mata Malaikat. Sehingga pada akhirnya ia belajar ilmu silat, hingga ia menguasai ilmu yang dapat mengalahkan si Mata Malaikat. *Si Buta dari Gua Hantu* adalah komik silat pertama di Indonesia. *Si buta dari gua Hantu* sendiri adalah satu-satunya komik yang bergengre silat terlaris pada waktu itu, dan langsung menjadi ikon kebangkitan komik Indonesia yang sempat mati suri.

Terbitan pertama komik ini yaitu pada tahun 1967, dan diangkat kelayar lebar pada tahun 1969.

Dalam komik Si Buta dari Gua Hantu kehidupan Badra yang terlahir dari keluarga pemilik perguruan Elang Putih membuatnya cukup disegani di desanya. Badra yang sehari-harinya bekerja sebagai petani tiba-tiba berubah menjadi pemuda yang gagah berani. Kehidupannya berubah setelah seorang penjahat memasuki desanya. Desa yang sangat aman dan tentram berubah menjadi desa yang sangat mencekam setelah kedatangan Si Mata Malaikat. Si Mata Malaikat adalah orang yang telah membunuh ayah Badra dan orang-orang diperguruan Elang Putih. Badra berjuang untuk mengalahkan si Mata Malaikat. Salah satu cara ia lakukan adalah mengasingkan diri di sebuah gua unuk mempelajari ilmu silat, disana juga rela membutakan matanya demi menguasai ilmu golok membedakan suara. Dari penggambaran seorang pendekar bertindak dengan kesadaran sendiri tanpaada perintah dari pihak lain atau orang yang dianggap sebagai atasan mereka, selalu mempertimbangkan semua tindakan yang dilakukan dengan atau tanpa tekanan, mampu melakukan hal-hal yang membahayakan dirinya dan berani berkorban demi tujuan baik sebagai pelindung masyarakat. Sesuai dengan pandangan hidup kependekaran maka tugas dan kewajibannya adalah membantu, menolong dan menyelamatkan dengan dasar cinta terhadap sesama mahluk, sehingga jika terpaksa maka bertempur tujuannya adalah menyadarkan dan menyelamatkan, sedangkan di pihak lawan tujuannya menghancurkan dan menguasai (Bonneff, 1998:118).

Untuk menunjang penelitian pada komik tersebut maka digunakan analisis Charles Sanders Peirce. Sebagai sebuah teks, komik Si Buta dari Gua Hantu mempunyai tema sendiri yang membedakan dengan komik judul lain. Komik Si Buta dari Gua Hantu digolongkan ke dalam komik silat. Komik Si Buta dari Gua Hantu tidak menawarkan warna lain selain hitam putih. Pengarang menggunakan gambar dan kata-kata untuk menyampaikan ide atau maksudnya. Namun sebagai sebuah teks, tentu saja tidak hanya menyampaikan pesan semata tanpa menyertakan nilai-nilai tertentu. Justru kadang dalam media komik kita menemukan limpahan makna-makna yang membentuk konstruksi nilai-nilai tertentu.

Selain menggunakan gambar dan teks untuk menyampaikan idenya, terkadang pengarang hanya bermain dengan bahasa gambar tanpa adanya dialog, dan kadang ia lebih mengedepankan dialog dan tidak mengeksploitasi gambar. Analisa yang akan dilakukan dalam penelitian ini juga akan mempertimbangkan gambar sebagai sebuah tanda.

Terdapat sebanyak lima buah gambar yang akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan metode semiotika Charles Sanders Peirce. Yang pastinya gambar-gambar tersebut mempunyai ikon, indeks, dan simbol yang merepresentasi pendekar dalam komik si Buta dari Gua Hantu.

A. Analisis Pendekar pada Komik Si Buta dari Gua Hantu

1. Pendekar Adalah Seorang yang Penyendiri

Pada gambar 1.1 dapat dilihat sebuah air terjun ditepi gunung yang curam, ditengah hutan belantara. Diantara air terjun terdapat sebuah gua, penduduk desa mengenalnya sebagai Gua Hantu. Diatara derasny air yang jatuh terdapat seorang pemuda yang berdiri ditepi gunung tersebut, pemuda itu memegang sebuah senjata. Dengan berdiri tegak, dan wajah yang tidak pernah kelihatan karena ia selalu menghadap keatas langit. Pemuda itu menantang derasny air terjun yang jatuh, sehingga banyak orang yang mengira bahwa itu adalah seekor gagak. Tapi ternyata pemuda yang berada ditepi gunung itu adalah Badra Mandrawarta, yang menghilang sejak ayah dan anggota perguruan Elang Putih tewas ditangan si Mata Malaikat.

Gambar 1.1



Sumber: Komik Si Buta dar Gua Hantu Hal 36

Pada gambar 1.1 tanda ikon adalah seseorang yang berada didepan air terjun dipinggir gunung yang curam. Yang mana orang tersebut adalah Badra, Badra yang telah menghilang cukup lama ternyata ia bersembunyi disebuah gua yang berada ditengah hutan.

Sedangkan pada tanda indeks dalam gambar 1.1 adalah orang yang penyendiri, berani, dan menantang. Yang mana terdapat seorang pemuda yang berdiri didepan derasnya air terjun ditengah hutan dengan menggunakan golok dia menantang keberaniannya. Ditengah hutan belantara ia mengasingkan diri untuk mempelajari ilmu silat. Dimana karakter seorang penyendiri yang digambarkan oleh Badra adalah seorang pendekar.

Tanda simbol pada gambar 1.1 adalah penyendiri, karena sering kali orang menggambarkan sosok pendekar adalah orang yang suka berkelana dan penyendiri. Digambar tersebut dapat dilihat Badra memutuskan untuk mengasingkan diri demi mempelajari ilmu silat. Hal tersebut menjadi cirikas Badra sebagai seorang pendekar yang didalam hidupnya penuh dengan kesendirian.

Sosok pendekar yang digambarkan oleh seorang Badra sendiri adalah seorang yang penyendiri. Dimana itu menjadi cirikhas seorang pendekar yang memutuskan hidup sendiri dan berkelana. Menurut Bonneff pendekar adalah orang yang mengundurkan diri dari dunia ramai dan siap untuk menyerang kebatilan diwilayahnya sendiri. Untuk itu ia harus digjaya, dengan mengucilkan

diri dan berkelana, ia menerima keadaan tersebut sebagai pesilat yang sering berhadapan dengan kekerasan dan darah.

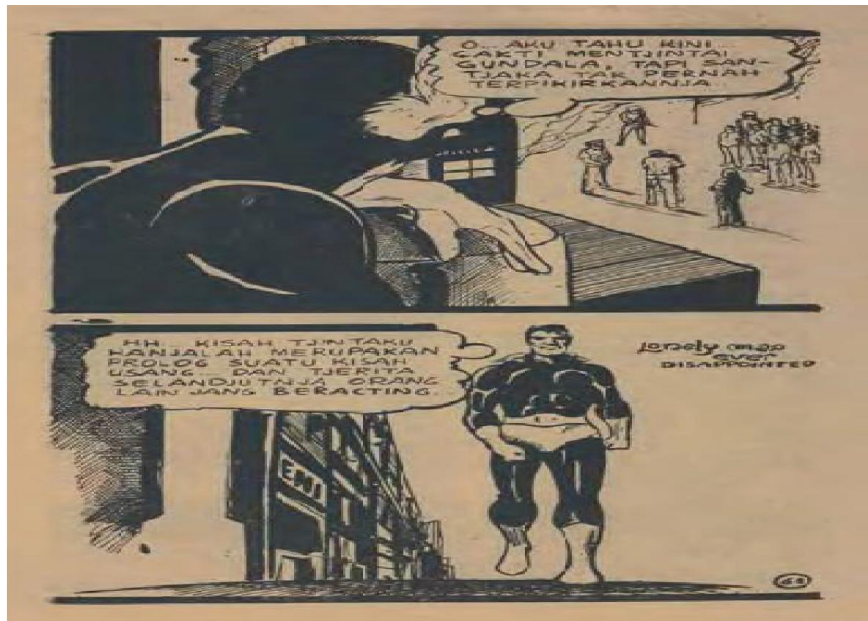
Gambar 1.2



Sumber : Film Wiro Sableng

Pendekar sering digambarkan seseorang yang suka menyendiri, dari beberapa film dan komik yang menceritakan sosok pendekar salah satunya adalah film Wiro Sableng yang sering menggambarkan bahwa sosok pendekar sering berkelana dan menyendiri. Pada gambar Wiro Sableng yang sedang beristirahat ditengah hutan memutuskan berhenti sejenak hingga matahari muncul. Ia menyisihkan tenaganya untuk melanjutkan perjalananya, Wiro Sableng adalah seorang pendekar yang mempunyai tujuannya menumpas ketidak adilan yang ada. Didalam hidupnya Wiro Sableng juga melewati tahap-tahap yang sama dengan Badra.

Gambar 1.3



Sumber: Komik Gundala Hal 62

Kesendirian juga yang dialami Gundala. Didalam komik Gundala pendekar digambarkan sosok yang penyendiri dan menghidar dari dunia ramai. Pada gambar 1.3 dapat terlihat Gundala hanya melihat dari kejauhan keramaian yang ada disekitarnya, dan berjalan sendiri untuk melanjutkan petualangannya. Dengan tujuan yang sama antara pendekar-pendekar yang ada di Indonesia yaitu berkelana membasmi ketidak adilan dan mengembalikan rasa aman pada desa yang ia singgahi.

Gambar yang sama seperti gambar 1.1 melihatkan bahwa seorang pendekar adalah orang yang penyendiri. Selain memperlihatkan gambar pada komik dan film yang semakin menguatkan karakter seorang pendekar yang

penyendiri. Dengan demikian terlihat tanda-tanda di dalam komik tersebut dengan cara menganalisa gambar yang terdapat didalam komik. Charles Sanders Peirce menjelaskan tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal dan kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni menciptakan dibenak orang tersebut suatu tanda yang setara atau suatu tanda yang lebih berkembang.

Sebuah tanda (representamen) disini menjelaskan bahwa pendekar adalah seorang yang penyendiri berani menantang maut, dimana dapat dilihat dari ikon, indeks, dan simbol pada gambar tersebut. Dimana itu menjadi ciri khas seorang pendekar yang jauh dari dunia ramai. Seperti halnya Badra yang meninggalkan desa dan menyendiri di sebuah gua ditengah hutan belantara untuk mempelajari ilmu silat. Begitu juga dengan pendekar-pendekar yang ada, mereka lebih mendapat kenyamanan dengan kesendiriannya. Kesepian dan penyendiri seperti sahabat dari seorang pendekar, pendekar juga tidak pernah bisa beristirahat dalam perjalanan panjangnya. Seperti menurut Jurnal Seni Rupa dan Desain karya Lucky Hendrawan yang berjudul Senjata dan Pendekar dalam Komik Silat Indonesia 2003 mengatakan proses mendapatkan kekuatan tenaga dalam seorang pendekar harus bekerja keras dan melalui berbagai ujian yang berat dan ini hanya dapat dilalui orang tersebut memiliki tekad serta keyakinan yang kuat. Saat para pendekar ingin mencapai kesempurnaan ilmu biasanya para pendekar harus berlatih disuatu tempat yang tersembunyi yang jauh dari khalayak ramai, yaitu di puncak gunung, dalam sebuah gua, disekitar air terjun yang jarang didatangi manusia untuk menjadi tempat pertapaan seorang pendekar. Seperti halnya Badra

yang banyak kemiripan dengan penggambaran seorang pendekar, yang lebih nyaman dengan kesendiriannya.

Interpretasi penulis melihat bahwa itu dapat dikatakan sebagai pendekar, penulis melakukan interteks dengan sejumlah pendekar lainnya seperti Wiro Sableng dan Gundala. Didalam gambar tersebut seorang pendekar digambarkan sebagai orang yang penyendiri dan jauh dari khalayak ramai. Pendekar yang mengundurkan diri dari dunia ramai siap untuk menyerang kebatilan diwilayahnya sendiri. Untuk itu ia harus digjaya dengan mengucilkan diri dan berkelana. Ia menerima keadaan tersebut sebagai pesilat yang sering berhadapan dengan kekerasan dan darah (Bonneff, 1998:152).

Dalam perjalanan hidup seorang pendekar ia melewati beberapa tahap-tahap dalam cerita silat, dan tahap-tahap itu sedang dilewati oleh Badra si Buta dari Gua Hantu, perjuangan untuk memantapkan ilmu, sampai hidup menyendiri didalam hutan. Pematangan diri seorang pendekar tidaklah mudah, proses panjang yang dilalui sampai akhirnya ia mendapatkan yang diinginkan.

2. Pendekar Yang Bersenjata Golok

Dalam gambar 2.1 dapat dilihat dua orang yang berdiri berhadapan penuh emosi. Pada gambar terlihat angin menderu dengan dahsyatnya didataran lembah itu, seakan-akan penasaran ingin menyaksikan sebuah pertarungan antara hidup dan mati seorang Badra Mandrawata dan Si Mata Malaikat. Dengan golok dipingangnya, Badra ingin menunjukkan ilmu golok yang dikuasainya. Badra juga

ingin membuktikan ilmu goloknya lebih hebat dari pada ilmu golok si Mata Malaikat. Pada gambar terlihat juga Mata Malaikat seakan-akan tidak percaya ada orang selain dia yang menguasai ilmu golok. Dengan ilmu yang ia kuasai Badra mengarahkan goloknya ke arah si Mata Malaikat, yang membuat Mata Malaikat kehilangan nyawanya.

Gambar 2.1



Sumber : Komik Si Buta Dari Gua Hantu Hal 33

Tanda ikon pada gambar 2.1 tersebut ketegangan antara dua orang yang akan bertarung. Yang mana orang tersebut adalah Badra dan si Mata Malaikat. Badra yang telah lama menaruh dendam pada si Mata Malaikat akhirnya bisa berhadapan langsung.

Sedangkan tanda indeks pada gambar 2.1 adalah golok. Seperti halnya Badra yang menyelipkan goloknya dipingang untuk mempersiapkan diri melawan si Mata Malaikat. Golok yang merupakan alat pertanian yang biasa dipakai sehari-hari dan biasa dijadikan senjata oleh orang jaman dulu. Yang mana golok adalah

sebagai senjata seorang pendekar untuk melindungi diri atau menyerang lawannya.

Tanda simbol pada gambar 2.1 adalah golok, karena sering sekali golok dijadikan alat untuk melindungi diri dari serangan musuh oleh pendekar. Golok yang biasa digunakan sehari-hari sebagai alat pertanian juga berfungsi sebagai alat melindungi diri. Digambar tersebut dapat dilihat Badra yang menyelipkan sebuah golok dipinggangnya untuk menyerang atau melindungi diri dari si Mata Malaikat. Hal tersebut menjadi cirikas seorang pendekar yang menggunakan golok sebagai alat pelindung diri.

Dalam cerita silat senjata untuk membela diri pasti dimiliki oleh seorang pendekar sepertihalnya Badra yang mempunyai senjata yang selalu dibawanya. Gambar 2.1 memperlihatkan Badra yang bersiap ingin menyerang Mata Malaikat dengan golok yang ia bawah. Golok yang dibawah oleh Badra selalu ia selipkan dipinggangnya. Sering kali cerita pendekar di Indonesia jenis peralatan pertanian yang sering kali dijadikan sebagai senjata oleh pendekar adalah golok. Golok Banten dipergunakan para jawara/pendekar untuk mempertahankan diri dari serangan musuh dan sebagai lambang kehormatan dan derajatnya sebagai pendekar (www.silat.wordpress.com diakses 19 November 2014).

Gambar 2.2



Sumber: Film Si Pitung

Pendekar sering melindungi diri dengan senjata golok, dari beberapa film dan komik yang menceritakan sosok pendekar yang menggunakan senjata golok ada Si Pitung pendekar dari Betawi ini sering memperlihatkan golok sebagai senjata andalannya. Pada gambar 2.2 terlihat si Pitung yang sedang berdiri dan memegang goloknya, Si Pitung yang ingin diserang oleh musuhnya sedang bersiap-siap menganmbil golok yang terselip dipingangnya. Pendekar Betawi ini selalu membawa golok untuk mengalahkan musuhnya, karena sudah menjadi cirikhas terendiri seorang pendekar membawa senjata andalannya.

Gambar 2.3



Sumber : Film Djampang II

Dalam film Djampang II golok juga digunakan oleh pendekar Djampang. seperti terlihat pada gambar 2.3 Djampang sebagai pendekar menggunakan golok yang diselipkan dipingangnya untuk mempertahankan diri dari serangan musuh. Dalam cerita Djampang yang membawa uang banyak, membuat orang-orang berniat jahat dan ingin merampas uangnya. Tetapi Djampang dapat mengalahkan orang-orang berniat jahat itu. Sama seperti si Pitung dan Badra Djampang selalu menyelipkan golok dipingannya sebagai tanda seorang pendekar mempunyai cirikas senjata andalan yaitu golok. Para jawara/pendekar silat selalu menyelipkan golok di pinggang untuk membela diri dari lawan (www.kebudayaanindonesia.net dikases 19 November 2014).

Dengan demikian tanda-tanda di dalam komik tersebut dengan cara menganalisa gambar yang terdapat dalam komik tersebut. Charles Sanders Pierce

menjelaskan tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seorang untuk sesuatu dalam beberapa hal dan kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni menciptakan dibenak orang tersebut suatu tanda yang setara atau suatu tanda yang lebih berkembang.

Si Buta dari Gua Hantu yang berasal dari Banten merupakan daerah yang mempunyai cirikas senjata yaitu golok. Golok Banten adalah senjata yang merupakan simbol peradapan zaman kerajaan Banten. Dahulu golok digunakan sebagai alat pertahanan untuk melawan musuh atau orang yang berniat mengancam keselamatan. Senjata ini tidak jauh berbeda dengan senjata tradisional Betawi, meskipun ada perbedaan tersebut hanya pada bagian-bagian kecil (Wibisono,2012:50). Pada dasarnya golok yang dibawah oleh seorang pendekar mempunyai ketajaman sendiri untuk melumpuhkan lawan bahkan mematikan lawan itu sendiri.

Sebuah tanda (representamen) disini menjelaskan bahwa seorang pendekar memiliki senjata yang digunakan untuk mempertahankan diri yaitu golok, dimana dapat dilihat dari ikon, indeks, dan simbol pada gambar tersebut. Itu menjadi cirikas pendekar yang sering menggunakan golok sebagi pelindung diri. Seperti halnya Badra yang menggunakan golok untuk menghabisi lawannya yaitu si Mata Malaikat. Begitu juga dengan pendekar-pendekar yang ada, mereka menggunakan golok sebagai senjatanya.

Pada gambar sendiri terlihat seorang pendekar yang menyelipkan senjata di pingang menjadi kebiasaan seorang pendekar yang selalu meletakkan senjata

andalannya dipingang. Selain pelindung golok juga menjadi kehormatan bagi jawara atau pendekar di Indonesia khususnya di Banten. Apabila dilihat dari keseluruhan gambar 2.1 memperlihatkan perlawanan seorang pendekar yang berhadapan langsung dengan musuh. Gambar-gambar diatas mempunyai kesamaan tersendiri, yaitu seorang pendekar mempunyai senjata andalan yaitu golok yang biasa diselipkan dipingangnya.

Interpretasi penulis melihat bahwa itu dapat dikatakan sebagai pendekar, penulis melakukan interteks dengan sejumlah pendekar lainnya seperti Si Pitung dan Djampang. Didalam gambar tersebut seorang pendekar digambarkan selalu membawa senjata yaitu golok. Pada masing-masing gambar, menggambarkan seorang pendekar yang mempunyai senjata sebagai melindungi diri dari musuh yang kapan saja bisa datang. Persamaan setiap gambar yaitu setiap pendekar selalu meletakkan senjatanya dipingang, yang mana itu menjadi salah satu strategi untuk mempermudah bagi para pendekar untuk mengambil senjata saat sewaktu-waktu musuh datang. Golok sendiri merupakan senjata khas Indonesia yang disetiap daerah ada dan memiliki nama yang berbeda.

3. Pendekar Yang Melakukan Silat

Pada gambar 3.1 terdapat seorang pemuda yang sedang melakukan gerakan silat. Pemuda yang sedang berdiri diatas batu itu terus menerus melakukan gerakan silat dengan menggunakan golok ditangan kanannya. Pemuda tersebut adalah Badra Mandrawata, dalam cerita Badra yang telah lama menghilang sejak ditinggal pergi oleh ayahnya, memutuskan untuk pergi menyendiri di sebuah gua. Disana ia mempelajari ilmu silat dengan goloknya yang mana Badra ingin menguasai ilmu golok agar dapat mengalahkan si Mata Malaikat. Goloknya yang menyambar keudara bagaikan kilatan halilintar itu, membuat seekor lebah jatuh ketanah dengan tubuh terpotong menjadi dua. Dan Badra terus menerus melakukan itu.

Gambar 3.1



Sumber: Komik Si Buta dari Gua Hantu Hal 3

Tanda ikon pada gambar 3.1 adalah seorang pemuda yang sedang melakukan gerakan dengan golok. Yang mana pada gambar tersebut Badra sedang

berlatih menangkap seekor lebah dan memotongnya menjadi dua bagian, dan ia melakukan hal itu berulang-ulang.

Tanda indeks pada gambar 3.1 adalah orang yang sedang melakukan gerakan silat. Yang mana pada gambar tersebut terdapat seorang pemuda yang sedang berlatih ilmu silat dengan menggunakan goloknya. Goloknya menyambar keudara bagaikan halilintar, sehingga membuat seekor lebah berjatuh dengan tubuh terbelah menjadi dua. Sosok pendekar sendiri merupakan penggambaran manusia yang sedang berusaha membangun kehidupan melalui jalan silat. Sama halnya seperti Badra yang sedang membangun kehidupannya melalui jalan silat, dimana karakter tersebut adalah karakter seorang pendekar.

Tanda simbol pada gambar 3.1 yaitu silat, karena sering kali pendekar disebut dengan seseorang yang sering mempertahankan dirinya dengan persilatan, sehingga para pendekar identik dengan dunia persilatan. Pada gambar 3.1 Badra yang sedang mempelajari ilmu silat dengan goloknya ia sangat giat berlatih untuk mengalahkan si Mata Malaikat. Seperti dalam jurnal Sastra Silat karya Aprinus Salam dengan judul Masyarakat Teknologis-Emansipatif Dunia Persilatan 2013 mengatakan bahwa Seseorang yang memprogram dirinya menjadi seorang pendekar maka teknologi silat menjadi dirinya. Sehingga jurus silat tidak dapat hilang begitu saja. Seseorang yang tubuhnya sudah menjadi bagian dari silat, bisa menjadi seorang pendekar dengan ilmu silat yang tinggi. Badra sendiri merupakan seorang pendekar yang melalui proses panjang untuk mempelajari silat, sehingga ia dapat menguasai ilmu silat yang sempurna.

Seorang pendekar sendiri sering disebut sebagai penggambaran manusia yang sedang berusaha membangun kehidupan melalui jalan silat, oleh karena itu setiap konflik yang dihadapi diselesaikan dengan tatacara persilatan yang berupa adu kesaktian dan kekuatan. Seorang pendekar dapat memperoleh kesaktian yang menempatkannya diatas manusia biasa. Dalam dunia persilatan sendiri kekuatan badan dan keterampilan hanya bermanfaat jika pendekar siap secara mental untuk menggunakannya. Pendekar sendiri digambarkan pada gambar 3.1 seorang yang melakukan silat dengan berusaha agar mendapatkan yang ia mau. Pendekar dan silat tidak dapat dipisahkan, seorang calon pendekar melatih dirinya berdasarkan pematangan diri yang akan menjadikannya seorang pendekar, dengan cara berlatih dengan sungguh-sungguh membuat pendekar mendapatkan ilmu silat menjadi sempurna. Seperti halnya Badra yang merupakan seorang pendekar yang berlatih silat menggunakan tahap-tahap pembelajaran yang tidak mudah hingga ia mendapatkan hasil yang memuaskan.

Gambar 3.2



Sumber: Komik Panji Tengkorak 1 Hal 4

Pendekar sering disebut dengan seseorang yang sering memertahankan dirinya dengan persilatan, sehingga para pendekar identik dengan dunia persilatan khususnya di Indonesia. Dari beberapa film atau komik yang menceritakan sosok pendekar salah satunya adalah Panji Tengkorak 1. Panji Tengkorak adalah seorang pendekar yang selalu melakukan silat untuk melindungi dirinya. Pada gambar 3.2 Panji sedang melawan beberapa orang yang ingin membunuhnya, Panji yang sedang berkelana tiba-tiba dihadang orang yang tidak dikenal. Panji yang sendiri dengan ilmu silat yang ia kuasai ia mampu mengalahkan orang-orang tersebut. Panji adalah salah satu penggambaran seorang pendekar yang selalu melindungi diri atau melindungi orang dengan ilmu silat yang ia kuasai.

Gambar 3.3



Sumber: Film Wiro Sableng

Dalam film Wiro Sableng seorang pendekar yang mempertahankan dirinya melalui jalan silat juga terlihat pada gambar 3.3 Wiro Sableng sedang melawan beberapa musuhnya yang ingin membunuhnya. Pada gambar terlihat Wiro Sableng yang sendiri melawan banyak orang yang tiba-tiba menyerang ditegah perjalanannya, Wiro Sableng yang sendiri tidak merasa takut dengan para musuh yang menghadangnya. Dengan ilmu silatnya Wiro Sableng dapat dengan mudah mengalahkan musuh-musuhnya.

Dengan demikian terlihat tanda-tanda di dalam komik tersebut dengan cara menganalisa gambar yang terdapat didalam komik. Charles Sanders Pierce menjelaskan tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal dan kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni

menciptakan dibenak orang tersebut suatu tanda yang setara atau suatu tanda yang lebih berkembang.

Cerita silat sendiri menurut Bonneff merupakan kisah manusia yang memilih jalan hidup sebagai seorang pendekar, cara-cara yang ditempuhnya penuh dengan kekerasan. Menguasai ilmu silat dan kesaktian adalah kewajiban bagi yang menempuh jalan sebagai seorang pendekar. Seperti halnya Badra pada cerita yang merupakan pemuda biasa yang pekerjaan sehari-harinya adalah petani berubah menjadi seorang pendekar. Badra memilih jalan hidupnya sendiri tanpa ada paksaan dari orang lain untuk menjadi seorang pendekar. Ia hanya ingin membalaskan kematian ayahnya dan mengembalikan rasa aman di desannya. Walaupun pada akhirnya ia harus membangun kehidupannya sendiri dengan berkelana dan membasmi ketidakadilan yang ia lihat.

Sebuah tanda (representamen) disini menjelaskan bahwa seorang pendekar adalah seorang yang melakukan dan mempertahankan diri dengan silat, dimana dapat dilihat dari ikon, indeks, dan simbol pada gambar tersebut. Dimana itu menjadi kewajiban seorang pendekar menguasai ilmu silat. Seperti halnya Badra yang mempelajari ilmu silat agar dapat mengalahkan si Mata Malaikat. begitu juga dengan pendekar-pendekar yang ada, mereka mempunyai kewajiban untuk menguasai ilmu silat, sehingga pendekar identik dengan dunia persilatan.

Interpretasi penulis melihat bahwa itu dapat dikatakan sebagai pendekar, penulis melakukan interteks dengan sejumlah pendekar lainnya seperti Panji Tengkorak dan Wiro Sableng. Didalam gambar tersebut seorang pendekar yang

mempertahankan dirinya dengan persilatan, sehingga pendekar identik dengan dunia persilatan. Penyelesaian masalah dalam cerita silat biasanya melalui jalan kekerasan atau adu senjata yang menimbulkan pertumpahan darah, namun perlu disadari bahwa cerita silat adalah kisah manusia yang memiliki jalan hidup sebagai seorang pendekar, oleh karena itu cara-cara yang ditempuh akan penuh dengan kekerasan. Pematangan diri seorang Badra ia harus melalui proses panjang untuk mendalami ilmu silat yang ia pelajari.

4. Pendekar Seorang yang Baik

Pada gambar 4.1 terlihat seorang pemuda yang sedang memegang golok, di dalam cerita Badra yang sedang berfikir ilmu silatnya akan sempurna jika ia dapat membedakan suara tanpa harus melihat. Seperti halnya si Mata Malaikat yang tidak dapat melihat, tapi ia dapat menguasai ilmu golok membedakan suara. Mata Malaikat dalam cerita adalah seorang yang tangguh tapi ia memiliki sifat yang jahat. Karena Mata Malaikat tidak dapat melihat, ia hanya mengandalkan pendengarannya saja untuk mengalahkan lawannya. Maka dari itu Badra yang mendapatkan pesan dari ayahnya mengerti bahwa untuk mendapatkan ilmu yang ia inginkan ia harus merelakan kedua matanya. Dan akhirnya Badra memutuskan untuk membutakan kedua matanya dengan cara mengoreskan sebuah golok kearah matanya. Dengan besar hati Badra rela buta demi membela sang ayah yang telah tiada.

Gambar 4.1



Sumber : Komik Si Buta dari Gua Hantu Hal 43

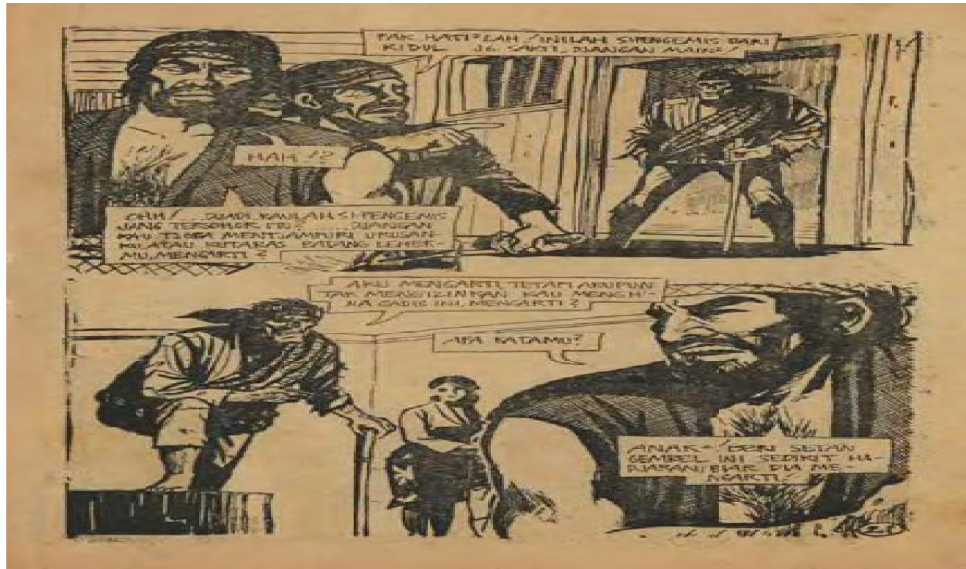
Tanda ikon pada gambar 4.1 yaitu seorang pemuda yang sedang mengoreskan sebuah golok kearah matanya. Badra yang baru mengerti bahwa apa yang ia inginkan pasti ada yang dikorbankan yaitu kedua matanya. Oleh sebab itu Badra memutuskan untuk kehilangan kedua matanya.

Tanda Indeks pada gambar 4.1 adalah seorang pendekar yang baik hati, yang mana Badra Madrawata didalam gambar 4.1 rela kehilangan kedua matanya hanya demi menguasai ilmu membedakan suara, agar ia dapat membalaskan dendam sang ayah dan desanya yang sekarang dikuasai oleh si Mata Malaikat. Pendekar merupakan orang yang baik hati, ia rela berkorban demi mencapai tujuannya. Seperti halnya Badra yang rela kehilangan kedua matanya demi tujuan yang baik.

Tanda simbol pada gambar 4.1 seorang pendekar yang baik hati, karena seorang pendekar identik dengan orang yang baik hati, rela berkorban, dan menolong yang lemah. Didalam gambar tersebut dapat dilihat Badra yang sedang memegang golok dan bersiap-siap mengoreskan goloknya kematanya, ia rela kehilangan indra penglihatannya hanya demi tujuan yang baik. Hal tersebut menjadi cirikas seorang pendekar yang selalu berbuat baik, rela berkorban walaupun ia harus kehilangan indra penglihatannya. Menurut Arinus Salam sesuai dengan pandangan hidup kependekaran maka tugas dan kewajibannya adalah membantu, menolong dan menyelamatkan dengan dasar cinta terhadap mahluk-mahluk tuhan.

Pendekar seorang yang telah memilih jalan hidupnya tanpa paksaan dari pihak manapun seperti halnya Badra yang memilih membutuhkan matanya demi tujuan yang baik. Pada gambar 4.1 sendiri menggambarkan bagaimana seorang pendekar tidak memikirkan urusannya sendiri yang dipikirkan adalah kepentingan orang banyak. Badra membutuhkan matanya karena ia ingin menguasai ilmu membedakan suara, yang mana ilmu itu dapat mengalahkan si Mata Malaikat yang selama ini belum pernah terkalahkan oleh siapapun. Pendekar tidak hanya mengembalikan suasana tenang dan damai di desanya. Ia selalu mengejar kebatilan sampai kesumbernya.

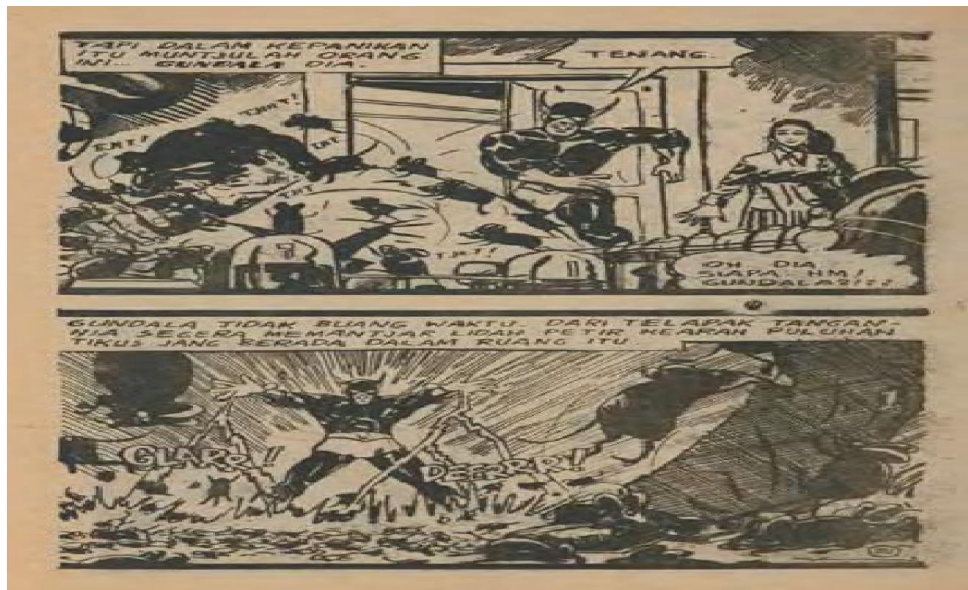
Gambar 4.2



Sumber: Komik Panji Tengkorak 1 hal 21

Pendekar selalu berbuat baik dengan melindungi orang yang lemah, dari beberapa film dan komik yang menceritakan sosok pendekar baik dan selalu menolong orang yang lemah Panji Tengkorak. Panji Tengkorak yang terlihat seperti pengemis dan memiliki muka yang buruk, tapi ia selalu menolong orang yang tertindas. Seperti pada gambar 4.2 saat tuan tanah yang terkenal sebagai pemeras menagih hutang pada wanita itu. Karena wanita itu tidak memiliki uang tuan tanah menginginkan wanita tersebut menjadi istrinya, namun Panji Tengkorak yang berada dirumah wanita tersebut menyelamatkan wanita tersebut dari tangan tuan tanah itu. Dan akhirnya tuan tanah pun pergi dengan penuh rasa dendam. Tuan tanah itu selalu mencari cara untuk menculik wanita itu dan membunuh Panji Tengkorak. Dengan kemampuan yang ia punya Panji selalu menolong orang yang tertindas.

Gambar 4.3



Sumber : Komik Gundala Hal 47

Dalam komik Gundala kebaikan juga diperlihatkan oleh seorang pendekar, terlihat pada gambar 4.3. Pada gambar tersebut Gundala yang sedang menolong Surja kakak dari kekasihnya Gundala yang tiba-tiba diserang oleh sekawanan tikus yang telah diprogram untuk mencelakai orang. Surja yang sedang menciptakan penemuan yaitu sebuah ramuan yang dapat menghilangkan manusia ataupun binatang, sehingga membuat para penjahat ingin merampasnya penemuannya itu dengan mengirimkan tikus-tikus untuk menyerang Surja. Tetapi Gundala tidak tinggal diam, ia menolong Surja dari serangan tikus-tikus tersebut. Sama seperti Badra Gundala menggunakan kemampuannya untuk berbuat baik menolong orang yang lemah.

Dengan demikian terlihat tanda-tanda di dalam komik tersebut dengan cara menganalisa gambar yang terdapat didalam komik. Charles Sanders Pierce

menjelaskan tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal dan kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni menciptakan dibenak orang tersebut suatu tanda yang setara atau suatu tanda yang lebih berkembang.

Pendekar hidup mengembara selama tujuannya belum tercapai, dimana pun ia berada pendekar sering menyaksikan kebatilan. Ia tidak pantas menyandang sebagai seorang pendekar jika tidak menggunakan kekuatannya untuk membela keadilan. Pendekar tidak hanya mengembalikan suasana tentram dan damai di desa yang dilaluinya, ia selalu mengejar kebatilan sampai ke sumbernya (Maryono, 1999:59).

Sebuah tanda (representamen) disini menjelaskan bahwa seorang pendekar memiliki sifat yang baik dan rela berkorban, dimana dapat dilihat dari ikon, indeks, dan simbol pada gambar tersebut. Dimana itu menjadi cirikas seorang pendekar yang mempunyai kewajiban menolong orang yang lemah dan tertindas. seperti halnya Badra yang yang merelakan kedua matanya yang membuatnya tidak dapat melihat hanya untuk menguasai ilmu membedakan suara yang akan ia gunakan untuk tujuan yang baik yaitu membalaskan dendam sang ayah dan mengembalikan rasan aman didesanya. Gambar 4.1 melihat bahwa seorang pendekar selalu mengutamakan kepentingan orang banyak. Tanpa memikirkan kepentingannya. Badra yang telah kehilangan ayahnya ingin mengembalikan rasa aman di desa yang ia cintai. Sehingga membuatnya rela melakukan apapun demi kepentingan bersama.

Interpretasi penulis melihat bahwa itu dapat dikatakan sebagai seorang pendekar, penulis melakukan interteks dengan sejumlah pendekar yang lainnya, seperti Panji Tengkorak dan Si Pitung. Dalam gambar tersebut seorang pendekar digambarkan sebagai seorang yang baik dan rela berkorban. Manusia berhak memilih jalan hidupnya, termaksud seorang pendekar yang berhak memilih jalan hidupnya sebagai seorang yang membasmi kebatilan dan mengembalikan rasa aman pada masyarakat. Pendekar tidak pernah bisa istirahat dalam perjalanan panjangnya, ia ditakdirkan untuk mengorbankan diri demi orang lain, dan selalu mengejar kebenaran. Dengan demikian seorang pendekar akan dapat menegakan keadilan dunia persilatan.

5. Pendekar Seorang yang Tertindas

Pada gambar 4.1 dapat dilihat seorang pemuda yang berjalan menuju kedai untuk membeli sepotong roti, tapi dengan sombongnya pemilik kedai menolak memberikan sepotong roti dengan pemuda itu. Dengan alasan pemilik kedai tidak sudi menerima uang dari gembel yang jorok itu. Pada gambar 4.1 terlihat banyak orang yang sedang makan dikedai itu, mereka adalah murid dari perguruan Mata Malaikat dengan tertawa yang sangat keras orang-orang dikedai itu melempari pemuda itu dengan roti, dan pemuda itu dianggap anjing yang sedang mencari makan. dengan penampilan yang kotor dan tidak dapat melihat membuat pemuda itu sangatlah terhina dan tertindas. Pemuda itu adalah Badra Mandrawata alias Si Buta dari Gua Hantu.

Gambar 4.1



Sumber: Komik Si Buta dari Gua Hantu Hal 43

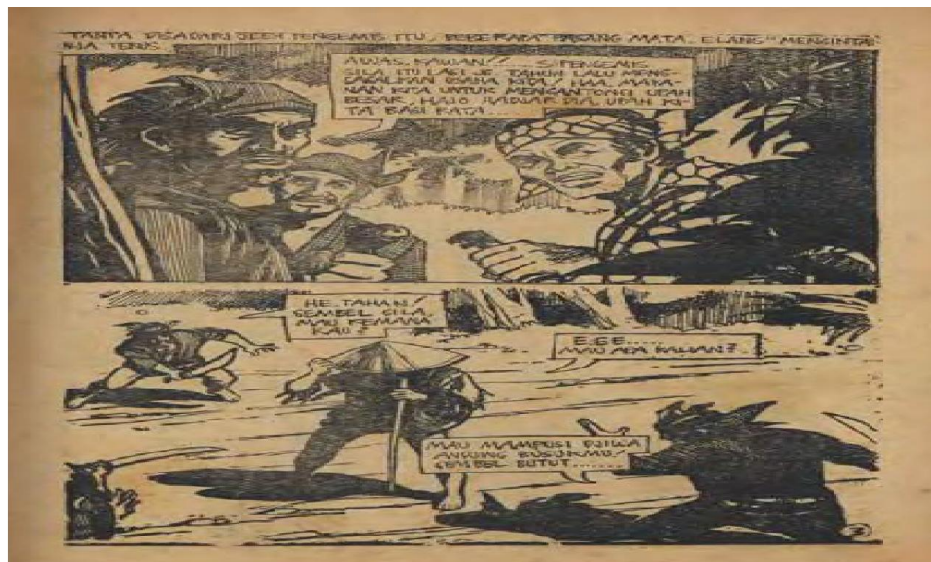
Tanda Ikon pada gambar 4.1 adalah seorang pemuda yang berjalan sendiri dengan menggunakan pakaian yang buruk. Pemuda yang terlihat kotor dan tidak dapat melihat adalah Badra Mandrawata yang tak lain adalah si Buta dari Gua Hantu.

Tanda indeks pada gambar 4.1 adalah seorang yang tertindas. Seperti halnya Badra yang sedang berjalan menuju desanya karena dia kelaparan ia berniat membeli sepotong roti kedai yang ia jumpai. Tetapi bukan sepotong roti yang ia dapatkan, melainkan hinaan yang ia dapatkan. Seorang pendekar sering mendapat hinaan karena penampilan atau kekurangan yang ada didalam dirinya.

Tanda simbol pada gambar 4.1 adalah seorang yang tertindas. karena sering kali seorang pendekar mendapat penindasan ataupun hinaan dari orang disekitarnya. Pendekar yang selalu tertindas menganggap semua yang dialami

sebagai sebuah ujian yang harus dilewati. Hal tersebut menjadi cirikas sendiri bagi seorang pendekar yang sering mendapat hinaan ataupun penindasan. Di dalam perjalanan seorang pendekar melewati tahap-tahap yang biasa dilaluinya. Seperti keadaan terhina, pematangan pendekar, pencarian yang diikuti kewajiban terhadap masyarakat, dan kemenangan (Maryono, 1999:62). Dalam cerita Badra yang selalu dihina dan tertindas dengan kondisi fisiknya yang tidak sempurna dan pakaiannya yang tidak layak pakai membuat ia dipandang sebelah mata oleh penindas

Gambar 5.2



Sumber : Komik Panji Tengkorak 1 Hal 3

Seorang pendekar sering kali mengalami penghinaan, terkadang karena fisik atau pakaian yang mereka pakai terlihat kotor sehingga menjadi pusat perhatian orang yang melihatnya, dari beberapa film dan komik yang menceritakan sosok pendekar yang selalu mengalami penghinaan dan penindasan

adalah Panji Tengkorak. Panji Tengkorak yang memakai topeng buruk rupa diwajahnya, menggunakan tongkat, dan memakai pakaian yang terlihat kotor sering kali membuat dirinya mengalami penghinaan. Seperti terlihat pada gambar sekelompok orang penindas tiba-tiba mendatangi Panji Tengkorak yang sedang melintas, pada gambar tersebut Panji diserang karena mereka berfikir adalah seorang pengemis gila yang berbahaya.

Gambar 5.3



Sumber : Film Si Pitung

Dalam film si Pitung juga mengalami penindasan dari orang asing. Terlihat pada gambar 5.3 si Pitung yang ditahan didalam penjara terlihat tidak berdaya, dengan tangan diborgol si Pitung hanya bisa terdiam. Dalam cerita si Pitung yang selalu menolong orang yang lemah membuatnya tidak disenangi oleh orang asing. Pitung mengambil apa yang menjadi hak rakyat kecil dari tangan

orang asing dan dibagikan kembali kerakyat-rakyat kecil itu. Pitung sendiri sama seperti Badra yang tidak membiarkan penindasan itu terjadi di desanya. Mereka ingin mengembalikan desanya menjadi desa yang aman.

Dengan demikian terlihat tanda-tanda di dalam komik tersebut dengan cara menganalisa gambar yang terdapat didalam komik. Charles Sanders Pierce menjelaskan tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal dan kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni menciptakan dibenak orang tersebut suatu tanda yang setara atau suatu tanda yang lebih berkembang.

Banyak penindasan yang dialami oleh seorang pendekar, yaitu karena fisiknya yang tidak sempurna, pakaian yang dipakai tidak layak, atau bahkan keputusan yang diambil untuk membela rakyat kecil membuatnya tertindas. Seperti halnya Badra dan Panji Tengkorak, mereka ditindas oleh karena fisik mereka yang tidak sempurna, dan cara berpakaian mereka yang terlihat kotor. Penindas menganggap mereka sebagai pengemis. Badra yang tidak dapat melihat membuat orang memandang sebelah mata padanya, begitu juga dengan Panji Tengkorak yang selalu menggunakan topeng dan tongkat yang membuat ia tampak seperti pengemis. Berbeda sedikit dengan si Pitung, si Pitung mendapat penindasan karena ia melihat bahwa penindasan terhadap orang di desanya tidaklah pantas. Sehingga membuat si Pitung ingin membasmi orang asing yang bersarang di desannya. Dengan tujuan yang sama antara pendekar yang satu dan yang lainnya, memperlihatkan bahwa seorang pendekar sering kali mendapat penindasan dari orang.

Sebuah tanda (representamen) disini menjelaskan bahwa seorang pendekar adalah orang yang tertindas. Dimana dapat dilihat dari ikon, indeks, dan simbol pada gambar tersebut. Dimana itu menjadi cirikas seorang pendekar yang selalu mengalami penindasan dari orang-orang yang berniat buruk. Sepertihalnya Badra yang selalu mendapat penindasan dari orang yang melihatnya hanya sebelah mata, karena fisiknya yang tidak sempurna semakin membuatnya mengalami penindasan.

Interpretasi penulis bahwa itu dapat dikatakan sebagai seorang pendekar, penulis melakukan interteks dengan sejumlah pendekar yang lainnya. Seperti Panji Tengkorak dan si Pitung. Dalam gambar tersebut seorang pendekar digambarkan sebagai seorang selalu mengalami penindasan dari orang-orang yang berniat jahat. Pendekar sendiri memiliki tujuan hidup yang sama, yaitu membasmi kejahatan. Terkadang dengan fisik yang tidak sempurna membuat pendekar mendapatkan kekuatan yang lebih. Sehingga ia dapat menggalahkan lawan dengan mudah. Menurut Bonneff bentuk penindasan sangat beragam, mulai dari penangkapan semenah-menah, pembunuhan sampai pemaksaan, penyerobotan hasil panen, dan perbudakan. Pendekar memandang bentuk ketidakadilan ataupun ketidak berdayaan sebagai suatu tugas dalam menjalankan roda kehidupan sebagai seorang yang memilih jalan silat dan berkewajiban untuk menyelamatkan dan bertanggung jawab ketika melihat kaum lemah atau kaum tertindas yang berada dalam bahaya. Pendekar ditakdirkan untuk mengorbankan dirinya demi orang lain, dan pendekar selalu mengejar kebatilan. Didunia persilatan sendiri pendekar tidak pernah berhenti menacari kebenaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Hafiz; Zpalanzani, Alvanov; & Maulana, Beni. 2005. *Keliling Komik Dunia*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Ajidarma, Seno Gumino. 2005. *Tiga Panji Tengkorak : Kebudayaan dan Perbincangan* Jakarta : Universitas Indonesia.
- Badudu-Zain.2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia* Yogyakarta 2001.
- Bahari, Hamid.2010. *Kitab Budaya Nusantara*. Jakarta
- Bonneff, Marcel, *Komik Indonesia*, Jakarta, Kepustakaan Populer Gramedia, 1998.
- Efendi, Onong Uchjana. 1994. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Eriyanto.2001. *Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LkiS
- Fiske, Jhon, 2004 *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, Yogyakarta: Jalansutra.
- Gravett, Paul. Manga. 2004. *Sixty Years Of Japanese Comics*. London: Laurence King.
- Hall, Stuart. 1997. “*The Work of Representation*” dalam *Referensi Cultural Representation and Signifying Practice*. New Delhi: Sage Publication
- Juliandi, 2007. *Masjid Agung Banten*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Krisyantono, Rachmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai contoh Praktek Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana

- Lubis, Nina H. 2003. *Banten Dalam Pergumulan Sejarah Sultan, Ulama, Jawara*: Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Maryono, O'ong. 2000. *Pencak Silat Merentang Waktu*. Galang Ress: Yogyakarta.
- McCloud, Scoot. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Morissan.(2013). *Teori Komunkasi Individu Hingga Massa*. Jakarta. Kharisma Putra Utama
- Noviani, Ratna. 2002. *Jalan Tengah Memahami Iklan: Antara Realitas, Reperesentasi, dan Simulasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar dan CCSC.
- Rahayu, Sri, Yuke, dan Rahardjo, Mudji, Djoko. 2002. *Urang Kanekes Di Banten Kidul*. Jakarta.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosakarya
- Wibisono T, Rizky 2012. *Mengenal Seni dan Budaya Indonesia*. Jakarta: Penerbit Cerdas Interaktif Penebar Swadaya Grup
- Wibowo, Indiwani Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Mitra Wacana Media
- Yasraf Amir Pilliang. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Jalasutra Anggota IKAPI

Jurnal:

- Seni Rupa dan Desain Hendrawan, Lucky, Pratiwiwati, & Irawati.2003.*Senjata dan Pendekar dalam Komik Silat Indonesia*.
- Satra Silat, Salam Aprinus. 2009. *Masyarakat Teknologis-Emansipatif Dunia Persilatan*.

Skripsi:

- Tihami, M.A. 1992. *Kiyai dan Jawara Banten*.Tesis Master Universitas Indonesia
- Saefudin. 2009. *Jawara Banten (Studi Kepemimpinan Tradissional di Desa Tegal Sari, Kec. Walantaka, Kab. Serang)*. Yogyakarta:UIN.
- Manggiasih, Bunga. 2007. *Remaja Membaca Komik Pendidikan (Studi Etnografis Remaja Pelajar SMA 3 Mengawasandi Komik Pengumuman : Tidak Ada Sekolah Murah!)*. Yogyakarta: UGM

Internet:

www.youtube.com/watch?v=12GLC69Gf5g diakses pada tanggal 25 Mei 2014 pukul 20.35

www.youtube.com/watch?v=IJzdiYt-xNY diakses pada tanggal 25 Mei 2014 pukul 21.00

www.budayabanten.blogspot.com diakses pada tanggal 28 September 2014 pukul 13.27

www.comicskingdom.com/katzenjammer-kids diakses pada tanggal 5 Oktober 2014 pukul 22.55

www.komikgratisanonline.blogspot.com/ diakses pada tanggal 5 Oktober 2014 pukul 22.10

www.animenewsnetwork.com diakses pada tanggal 5 Oktober 2014 pukul 23.15

www.goodreads.com/book/show/8581226-jampang-jago-betawi-i diakses tanggal 5 Oktober 2014 pukul 23.25

<http://komikcetakulang.blogspot.com> diakses 10 Oktober 2014 pukul 23.35

www.kebudayaanindonesia.net diakses 19 November 2014 pukul 10.00

www.silat.wordpress.com diakses 19 November 2014 pukul 10.25