

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penjelasan Istilah

Sebagai landasan konseptual penciptaan, Bab 2 ini berfokus pada klarifikasi istilah-istilah esensial yang menjadi kerangka acuan dalam skripsi ini. Pemahaman yang seragam terhadap definisi dan konteks penggunaan setiap istilah sangat vital untuk memastikan validitas interpretasi data dan konsistensi argumen yang dibangun. Dengan demikian, bab ini bertujuan untuk meminimalkan potensi salah tafsir dan mendukung alur penalaran yang konkrit.

2.1.1 Adaptasi

Adaptasi dapat diartikan sebagai penyesuaian diri yang dilakukan seseorang terhadap lingkungan, pekerjaan, atau segala aspek baru lainnya yang ditemuinya, (Agapa & Martiana, 2023). Adaptasi dapat diartikan sebagai penyesuaian materi sumber, seperti komik, ke media lain (misalnya film, serial, atau video game), di mana perubahan dilakukan agar ceritanya sesuai dengan format baru tersebut.

2.1.2 Komik

Pada dasarnya, komik merupakan perpaduan antara seni visual dan narasi tertulis yang dirancang untuk menyampaikan cerita maupun pesan tertentu kepada para penikmatnya, (Dwiyan Nurhakim, 2023). Fungsi utama gambar di sini adalah menggantikan pemerian tekstual yang panjang, memungkinkan komik untuk secara efisien membawa pembaca ke berbagai realitas, emosi, atau konsep yang sering kali sulit atau mustahil untuk divisualisasikan hanya melalui kata-kata, (Marcel

Bonneff, 1998). Oleh karena itu, komik juga termasuk dalam salah satu jenis karya sastra, yaitu sastra bergambar. Namun komik juga dapat didefinisikan sebagai sebuah seni medium yang berisikan berbagai macam ide dan gambar. Isi dalam ide dan gambar tersebut tentu saja tergantung pada pembuatnya sehingga kita memiliki kebijakan yang berbeda, (Scott McCloud, 1993).

2.1.3 *Fanfiction*

Fanfiction sejatinya masih belum memiliki definisi yang baku, demikian penjelasan Putri Andam Dewi, dosen filsafat Jepang Binus University. Namun, jika dilihat dari analisis istilahnya, *fanfiction* bisa dimaknai sebagai karya fiksi yang lahir dari para penggemar, **berbeda dengan ilustrasi digital**. Dewi menambahkan, fungsi utamanya adalah sebagai wujud penghormatan dan apresiasi dari penggemar kepada karakter yang mereka sukai, (CNN Indonesia, 2022). *Fanfiction* adalah teks yang diproduksi penggemar yang berasal dari berbagai bentuk media, sastra, dan budaya populer, (Black, 2007). Yang dimaksud dari komik *fanfiction* ini merujuk pada komik yang dibuat oleh penggemar sebuah cerita yang kemudian cerita tersebut modifikasi atau melakukan revolusi dari segi teks cerita yang lebih menggunakan unsur “*what if*” bagaimana. Jadi dalam penulisan cerita, cerita tersebut terkesan dibuat - buat namun tidak melenceng dari apa tujuan dari sebuah karakter itu diciptakan. Contohnya karakter Kresna, karakter ini yang merupakan manifestasi dari kekuatan dewa Wisnu, yang diciptakan untuk menegakan ajaran dharma dalam kisah Mahabharata. Ia digambarkan sebagai seorang pemuda yang mahir dalam menenangkan hati orang dengan memainkan seruling. Di awal kelahirannya Kresna telah diberikan cobaan, ia telah diincar oleh asura yang terlahir menjadi raja yang bernama Kangsa

2.1.4 Kresna

Krishna merupakan tokoh penting dalam tradisi Hindu yang dipercaya sebagai awatara Dewa Wisnu. Sebagai manifestasi Wisnu, Krishna memiliki peran dalam menjaga keteraturan dan keharmonisan dunia. Dalam kisah Mahabharata, ia digambarkan sebagai sosok yang arif dan bijaksana yang memberikan arahan serta nasihat kepada Pandawa selama berlangsungnya konflik besar melawan Korawa, (Palguna et al., 2020).

2.1.5 Webtoon

Webtoon merupakan kombinasi dari kata *web* dan kartun, yang diartikan sebagai komik online yang merupakan hasil perubahan dari komik fisik ke bentuk digital, ditampilkan dalam tata letak vertikal yang telah disesuaikan untuk layar komputer dan ponsel. Dalam format digital, *webtoon* masih sering disamakan dengan istilah *manga* (komik dari Jepang) atau *manhwa* (komik dari Korea). (Hanum & Kurniawan, 2023).

2.1.6 Mahabharata

Berdasarkan keterangan yang diambil dari Wikipedia, mengutip Pendit (2013), Maha Rsi Byasa dikenal sebagai pengarang dari Kitab Mahabharata (Pasek et al., 2021). *Mahabharata*, telah dikenal dan dipentaskan selama ratusan tahun oleh berbagai suku bangsa di seluruh Indonesia, bahkan di luar suku Jawa dan Sunda. Inti cerita *Mahabharata* berpusat pada pertikaian sengit antara dua keluarga sepupu yaitu Pandawa, keturunan Pandu, dan Kurawa, keturunan Destarata dalam upaya mereka untuk merebut dan menguasai takhta Kerajaan Hastinapura, (Tanudjaja, 2022). Meskipun kisah legenda itu bisa jadi hanyalah karangan fiktif yang

menyebarkan di kalangan warga, nilai dan pelajaran moral yang terkandung di dalamnya justru berfungsi sebagai pedoman bagi komunitas tersebut, (Kurniansyah et al., 2023).

2.2 Teori Aliran

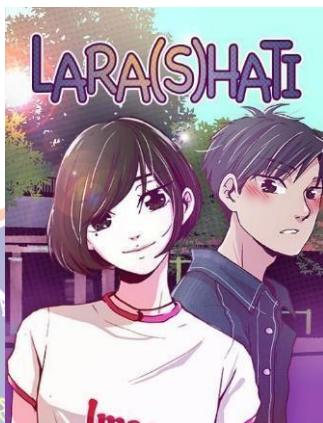
Aliran yang digunakan adalah aliran komik *fanfiction* namun menggunakan format penerbitan dari komik *webtoon*, Mengutip dari situs resmi “*NEVER*” salah satu platform penerbit komik digital dan juga pencetus istilah dari *webtoon*, *Webtoon* merupakan gabungan dari “*Web*” dan “*Cartoon*” yang berarti kartun atau komik yang dapat diakses secara online melalui situs *web*. Dalam hal ini karya yang dibuat mengambil format yang bukan menggunakan buku melainkan menggunakan format *web*, format *web* ini biasanya menampilkan visual komik yang memanjang kebawah. Ini juga menjadikan kelebihan dari komik *Webtoon* ini. Seniman menjadi dapat memaksimalkan media *canvas* yang cenderung lebih besar sehingga pengalaman membaca pembaca menjadi lebih terkesan baru. Visual panel panel yang tak terpaku dalam bentuk buku ini lah yang menjadikan daya tarik dari komik *Webtoon*

2.3 Seniman Referensi

Dalam bab ini, akan dibahas secara mendalam seniman-seniman yang dijadikan rujukan atau inspirasi dalam penciptaan ini. Masing-masing seniman referensi akan diuraikan profilnya, karya-karya utamanya, serta aspek-aspek yang menjadikannya relevan dengan tujuan penciptaan. Kajian ini berfungsi sebagai landasan komparatif dan teoretis untuk analisis yang akan dilakukan pada bab-bab berikutnya.

2.3.1 Tupai Kidal

“Tupai Kidal”, ia merupakan salah satu ilustrator komik *webtoon* Indonesia yang berjudul “Zona Maya dan Lara(S) Hati”. Karya komik oleh Tupai Kidal mengangkat topik atau masalah yang dirasakan oleh Kartika Maya, yang sedang berusaha berdamai dengan perasaannya dengan bijaksana dan juga ingin memenuhi harapan ibunya.



Gambar 2. 1 Sampul Komik *Webtoon* LARAS(S)HATI Oleh TupaiKidal
(Sumber: Webtoons.com)

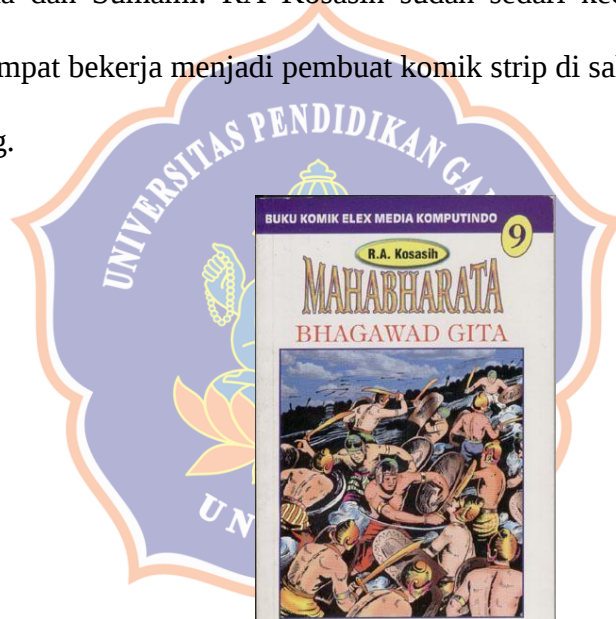
Dari karya – karya terbaru milik Tupai Kidal ia sering memadukan fotografi dan juga ilustrasi menjadi sebuah ilustrasi yang unik. Ia sering menampilkan latar belakang perkotaan dan bangunan – bangunan yang ia edit sedemikian rupa agar dapat menyatu dalam ilustrasi yang akan ia buat. Ini juga menjadikan daya tarik tersendiri dari “Tupai Kidal” karyanya yang lebih dominan diisi oleh warna warna pastel lalu dupleksi oleh background asli tempat di dunia nyata berhasil ia gabungkan secara perfect tanpa menampilkan kesan kontras antara backraund asli dengan ilustrasinya.

Tak hanya itu “Tupai Kidal” Dalam serial komik Zona Maya/Laras Hati membawakan nuansa romantic yang sederhana, walau membawakan topic yang cukup klise Tupai kidal berhasil membawakan cerita ini secara keseluruhan baik,

mulai dari konflik yang dibawakan yang merupakan konflik yang sering di alami oleh anak muda di zaman sekarang, dan eksekusi ending dari komik pertama Lara(S) Hati berhasil menciptakan plot twist yang cukup mengejutkan.

2.3.2 R.A Kosasih

Raden Ahmad Kosasih atau bias juga disebut bapak komik Indonesia, merupakan salah satu tokoh komikus Indonesia. Raden Ahmad Kosasih atau RA Kosasih lahir di Bogor, Jawa Barat, pada 4 April 1919. Ia adalah putra dari Raden Wiradikusuma dan Sumami. RA Kosasih sudah sedari kecil menyukai bidang gambar, ia sempat bekerja menjadi pembuat komik strip di salah satu media Koran local bandung.



Gambar 2. 2 Sampul Buku Komik Yang di Gambar Oleh R.A Kosasih
(Sumber : R.A Kosasih, 1975)

Komikus-komikus juga pernah mencoba mengubah cerita-cerita. Indonesia, R. A. Kosasih, sebagai Bapak Komik Indonesia, terinspirasi dalam pembuatan komiknya oleh cerita-cerita pewayangan serta cerita dari barat. Berkat pengaruh tersebut, ia menciptakan Sri Asih, seorang pahlawan perempuan. Kosasih mengubah cara pandang tentang teks naratif masyarakat Indonesia modern dengan memberikan perempuan peran protagonis yang penting. Pada saat itu, baik di

Indonesia maupun di Amerika Serikat, tokoh-tokoh superhero yang menjadi pahlawan utamanya didominasi oleh kaum pria.

Modifikasi yang dilakukan oleh R.A Kosasih sangatlah apik ia berhasil membawakan cerita menjadi komik yang terkenal di indonesia. Pengembangan cerita yang dipadukan dengan kearifan lokal Indonesia menawarkan sebuah cerita yang kompleks dari kisah Mahabharata dan mudah di mengerti oleh masyarakat awam indonesia yang dominan beraneka ragam agama suku dan ras, sehingga masyarakat yang kurang mengetahui mengenai kisah mahabharta jadi berminat untuk mengikuti kisah dari cerita Mahabharata. Ini juga yang menjadikan R.A Kosasih ini sebagai salah satu dari seniman referensi yang sangat disukai

