

TRANSFORMASI SASTRA KLASIK MENJADI KOMIK

SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN SASTRA ANAK

Suci Sundusiah, Yulianeta, Halimah

Disampaikan pada Konferensi Kesusastraan Internasional XX
Himpunan Sarjana Kesusastraan Indonesia, Bandung 6-8 Agustus 2009

ABSTRAK

Makalah ini membahas transformasi hikayat ke dalam komik sebagai sarana pendidikan sastra anak. Hal ini dilatarbelakangi oleh (1) banyaknya sastra klasik yang memiliki nilai-nilai budi pekerti dan kebangsaan sebagai khazanah sastra nusantara, (2) hikayat-hikayat itu sulit diapresiasi oleh pembaca, terutama anak-anak, (3) minimnya komik anak Indonesia yang berkualitas. Penelitian ini melalui tiga tahap penyelesaian, yaitu : (1) analisis struktur hikayat sesuai kebutuhan transformasi pada komik; (2) transformasi dari wujud cerita (prosa) ke dalam komik (gambar berturutan) dan (3) observasi serta analisis komik sebagai sarana pendidikan sastra anak. Penelitian ini memilih *Hikayat Raja Kerang* sebagai sampel penelitian. Pemilihan hikayat ini didasarkan pada kekuatan tema yang menunjukkan nilai kebagnan. Hasil penelitian ini akan menjadi acuan dan sumbangan karya sastra klasik (hikayat) untuk pembelajaran sastra anak.

Kata Kunci : transformasi, sastra klasik, *Hikayat Raja Kerang*, komik, pendidikan sastra anak

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan karya sastra lama. Karya sastra ini meliputi beragam jenis dan bentuk, baik syair maupun prosa, contohnya hikayat, beragam pantun, dongeng, legenda, dan mitos. Karya-karya itu telah ada sejak ribuan tahun yang lalu. Berikut pernyataan yang menyatakan bahwa Indonesia kaya akan karya sastra,

“Kita sudah mempunyai pengalaman bersastra yang lama, paling tidak selama seribu tahun kita sudah memiliki sastra tulis. Jika bertolak dari kehidupan sastra lisan, pengalaman kita lebih panjang lagi. Jadi, kita sudah bersastra mulai pada milenium pertama, dan terus berlangsung pada milenium kedua. Dalam sepanjang pengalaman itu kita sudah memiliki hasil sastra yang cukup banyak. Kita memiliki khasanah sastra klasik yang tersimpan dalam berbagai bahasa daerah di seluruh Indonesia” (Rusyana, 1999:2).

Untuk kategori cerita klasik, penelitian Liao Yock Fang dapat menjadi bukti betapa kayanya khasanah sastra klasik nusantara. Karya klasik berbentuk prosa yang diteliti Fang dalam kategori cerita lama berjudul ‘Hikayat’ itu diteliti dan dikelompokkan berdasarkan kategori cerita asal usul, cerita binatang, cerita jawa, cerita jenaka, dan cerita pelipur lara (1991:3-27). Menurut kategori zaman pembuatannya, Fang menganalisis 14 hikayat pada masa peralihan Hindu-Islam dan 5 hikayat pada masa kesusastraan zaman Islam (1991:51-287). Berdasarkan kategori cerita berbingkai, Fang meneliti 6 cerita klasik (1991:2-38). Pada kategori sastra Arab, sedikitnya, Fang meneliti 9 cerita (1991:43-80). Pada kategori sastra

sejarah, Fang meneliti 14 cerita berbentuk hikayat dan bentuk prosa klasik lainnya (1991:89-153).

Kini, karya sastra klasik itu lebih dikenal pembacanya sebagai dongeng, legenda, mitos, atau prosa modern. Para penggiat sastra anak telah mentransformasikan cerita lama ini ke dalam cerita masa kini. Bunanta misalnya, sampai tahun 2008 ini melalui gawang Kelompok Pencinta Bacaan Anak (KPBA) telah menerbitkan 23 buku cerita anak yang bersumber dari cerita rakyat lama (lihat: www.kpba-murti.org). Penerbit Gramedia menerbitkan 24 judul buku cerita rakyat untuk anak dari tahun 2006-2008 (lihat: www.gramedia.com).

Namun, ketika memasuki dunia pasar, cerita klasik yang telah dimodifikasi menjadi sastra anak modern itu tetap kalah saing dibandingkan buku-buku cerita terbitan luar negeri. Buku-buku itu ada yang berwujud cerita terjemahan dan komik. Gramedia sendiri lebih banyak menerbitkan buku terjemahan dan komik terjemahan dari Jepang. Berdasarkan survey terhadap penjualan buku anak di Toko Buku Gramedia Matraman Jakarta, dari 100 % buku anak dan remaja, 52 % penjualan komik dan sisanya buku fiksi anak. Buku fiksi ini belum terbagi lagi menjadi fiksi modern, terjemahan, dan klasik. Penjualan komik bisa mencapai 32.000 eksemplar setiap bulan meskipun terkadang turun menjadi 12.000. Menurut pengelola toko, hampir 80 persen dari total komik yang laku terjual adalah komik Jepang (Kulsum,2008:1 dalam www.kompas.com).

Banyak hal yang menjadi faktor penyebab kurangnya minat anak-anak atau pembaca dewasa terhadap sastra lama. Pertama, adalah faktor media televisi sebagai sarana promosi cerita impor. Anak-anak lebih memilih cerita luar negeri karena sebelumnya mereka menonton di televisi (Anita, 2008 dalam www.kompas.com). Anak-anak bangsa ini lebih mengenal cerita-cerita kartun Jepang (mangga) seperti Naruto, Samurai-X, Sin-Chan, Kobo-Chan, dan Doraemon yang sejak media televisi swasta tahun 1988-an muncul, telah mendominasi cerita anak-anak. Cerita dari kartun superhero Amerika seperti Spiderman, Batman, Superman, dan Splash pun menjadi idola dan kebanggaan mereka.

Faktor kedua yang mempengaruhi kurangnya minat pembaca terhadap sastra lama adalah faktor bahasa. Sastra lama, tentu saja sebelum ditransliterasikan, mengandung

bahasa daerah atau Melayu yang sulit dipahami. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Yus Rusyana sebagai berikut,

“Terdapat masalah dalam hal pengenalan dan penghargaan terhadap karya-karya sastra tersebut. Karya-karya itu kurang diapresiasi oleh masyarakat, bahkan oleh masyarakat daerahnya. Karya-karya itu menggunakan bahasa lama, yang berasal dari masa lalu, sehingga menimbulkan kesulitan dalam memahaminya. Lebih-lebih, karena kebanyakan karya itu dalam bahasa daerah masing-masing dan belum banyak yang diterjemahkan dan diperkenalkan dengan bahasa Indonesia, maka orang yang berminat tidak memahami bahasa tersebut, mendapat kesulitan untuk membacanya. Karena itu, walaupun karya tersebut bermutu, tidak menjadi rujukan masyarakat sebagai tolok ukur bagi nilai-nilai yang dijunjung” (Rusyana,1999:3).

Selain itu, buku sastra klasik pun lebih jarang jika dibandingkan buku cerita modern atau komik. Kelompok Pencinta Bacaan Anak (KPBA) yang didirikan oleh Dr. Murti Bunanta, hingga tahun 2008 ini, seperti yang telah dikemukakan di awal, baru menerbitkan 24 karya sastra anak. Buku-buku KPBA menamakan dirinya sebagai buku sastra anak-anak. Penerbit-penerbit lain seperti Mizan dan Asy-Syamil menerbitkan buku-buku bacaan islami untuk anak-anak. Erlangga dan Rosdakarya pun menerbitkan buku untuk anak-anak. Namun, tidak ada yang mengategorikan buku-buku tersebut ke dalam sastra anak, apa lagi sebagai sastra klasik.

Faktor lain yang menghambat pengenalan sastra klasik karena naskah sastra klasik sulit ditemukan. Naskah itu hanya dimiliki oleh tempat-tempat tertentu, misalnya Museum Naskah Nasional, museum-museum lain yang bersifat pribadi atau museum yang terdapat di luar negeri. Karya yang sudah ditransliterasikan dalam bentuk buku pun terlalu padat tulisan dan tidak menarik. Tentu, kalah saing dengan buku-buku zaman sekarang yang didesain lebih menarik.

2. Upaya Transformasi Karya Sastra Klasik Menjadi Komik

Upaya pemberdayaan naskah-naskah klasik milik bangsa menjadi bahan bacaan yang mudah dipahami anak-anak perlu dilakukan agar kecintaan anak-anak terhadap karya sastra lama bertambah. Naskah-naskah yang tertumpuk di perpustakaan tanpa tersentuh pembaca, sudah saatnya ditransformasikan menjadi bentuk baru tanpa meninggalkan khasanah nilai-nilai pada bentuk lamanya. Naskah-naskah itu dapat dijadikan sumber inspirasi pengembangan cerita modern.

Di abad ke-21 ini, masyarakat terbiasa menikmati atau mengapresiasi suatu karya dengan mudah. Karya fenomenal William Shakespeare "*Romeo and Juliet*" kini jarang diapresiasi di gedung opera, tetapi di gedung bioskop atau melalui *Dividi Compact Disk (DVD)* yang bisa diapresiasi secara pribadi. Cerita-cerita rakyat bisa diapresiasi melalui sarana sinetron atau film layar lebar. Bahkan, melalui media komik.

Mengenai komik, sejak lama, menurut Bonneff, komik merupakan bacaan 'terlarang'. Komik tabu dibaca oleh kalangan dewasa bahkan anak-anak karena dianggap merusak moral dan mentalitas pembacanya (2008:3). Terlebih catatan Bonneff (1976) yang menunjukkan bahwa komik Indonesia lebih didominasi cerita silat yang menonjolkan kekerasan dan cerita roman remaja yang menonjolkan kisah percintaan (2008:37).

Peneliti wajib menunjukkan sebuah penelitian serius terhadap perkembangan komik Indonesia yang dilakukan Marcell Bonneff. Penelitian lawas pada tahun 1971 yang dilakukan Marcel Bonneff pada bulan April dan Juli ini, menunjukkan bahwa komik Indonesia lebih didominasi oleh komik dewasa. Kategori komik dewasa itu adalah komik silat 48,75% (427 judul), roman remaja 36,75% (322 judul), dagelan 6,40% (55 judul), fiksi ilmiah dan cerita fantastik 4,20% (37 judul), dan lain-lain seperti komik koboi dan detektif 2,20% (20 judul). Kategori komik yang dapat dibaca anak-anak seperti komik dongeng dan legenda anak-anak hanya 1,70% (15 judul). Penelitian ini membuktikan bahwa pada tahun 1971 pun, perhatian komikus terhadap komik khusus anak-anak sangatlah minim, jauh lebih sedikit daripada komik dewasa (Bonneff, 2008:50).

Setelah 37 tahun kemudian, kondisi komik Indonesia tidak jauh berbeda, malah persentasenya semakin menyusut. Komik dewasa dan komik anak-anak lebih didominasi oleh komik mangga dari Jepang. Data Buku Laris Pustakaloka Kompas menyatakan sebagai berikut,

Sejak tahun 2003 hingga kini, komik Jepang yang diterbitkan Elex Media Komputindo menempati urutan teratas atau lima besar *best seller*. Ini membuktikan bahwa komik manga sangat digemari masyarakat. Dominannya komik manga dalam industri komik Indonesia diakui oleh Sari, redaksi komik Elex Media Komputindo. Setiap bulan, Elex menerbitkan **60 judul komik**, dengan proporsi **52 komik Jepang, 7 komik Korea, dan 1 komik Indonesia** (Kulsum,2008 dalam www.kompas.com) .

Data lain dari penerbit M&C, penerbit komik terkemuka memunculkan data bahwa

Dari 40 volume yang diterbitkan setiap bulan, 70 persen adalah komik Jepang. Selebihnya diisi oleh komik Hongkong, Amerika, Eropa, Korea, Mandarin, dan Indonesia. Jika dalam setiap volume rata-rata dicetak 15.000-20.000, maka setiap bulan paling tidak M&C memproduksi sekitar 420.000 eksemplar komik manga (Kulsum,2008 dalam www.kompas.com).

Fenomena merebaknya kebiasaan membaca komik di kalangan anak-anak dan remaja, sesungguhnya dapat dijadikan celah sarana apresiasi sastra. Di negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan negara-negara Eropa, komik telah dijadikan sarana apresiasi dan pengembangan naskah sastra. Sejak tahun 1975, Will Eisner telah menggarap komik serius berjudul *The Contract With God* yang dianggap bukan sebagai komik picisan. Komik *Age of Bronze a Thousand Ship* (2006) karya Eric Shanower bersumber dari naskah sejarah perang Troy.

Indonesia pun, melalui naskah komik R.A. Kosasih, sempat berkibar sebagai negara yang mentransformasikan sastra klasik ke dalam komik. Pada tahun 1963, R.A. Kosasih pernah mentransformasikan cerita pewayangan *Mahabarata* dan *Sri Rama* ke dalam komik. Hingga kini, komik-komik R.A. Kosasih masih beredar dan memiliki penggemar tersendiri. Namun, komik tersebut kalah bersaing dengan komik luar negeri yang lebih menarik minat membaca anak-anak. Komik-komik lawas yang bersumber dari naskah lama atau komik-komik silat kini hanya bisa ditemukan di tempat penjualan komik bekas di lapak-lapak toko buku tua. Di toko buku besar seperti Gramedia, Gunung Agung, dan Togamas yang terdapat di Kota Bandung tidak ditemukan komik Indonesia lama karya-karya komikus senior Indonesia.

Sebetulnya, sejarah kejayaan komik Indonesia dapat berulang. Komik dapat digarap lebih serius sehingga dapat menjadi sarana apresiasi sastra bagi anak-anak. Cerita lama dapat ditransformasikan ke dalam wujud komik sehingga akan dibaca beragam kalangan, terutama anak-anak dan remaja. Komik yang bersumber dari naskah lama akan memiliki beberapa keunggulan. Pertama, orisinalitas ide cerita lama yang memiliki pakem dan gaya yang khas. Kedua, sarana pengenalan budaya bangsa. Ketiga, sarana pendidikan moralitas bagi anak-anak. Keempat, yang paling penting, sarana apresiasi anak terhadap sastra lama.

Penelitian ini melakukan transformasi dari salah satu jenis sastra lama ke dalam bentuk seni rupa komik. Naskah yang akan ditransformasikan itu berupa naskah hikayat. Hikayat dipandang sebagai cerita lama yang memiliki kepadaman dan kekhasan cerita, mulai dari tokoh hingga ide cerita yang istana sentris.

Selama ini, hikayat merupakan naskah lama yang dipandang kurang menarik, karena bentuk dan bahasanya yang masih klasik. Hikayat biasanya masih berbahasa Melayu lama atau bahasa daerah. Karya transliterasinya pun jarang dijadikan rujukan publik dalam mengembangkan komik. Terbukti, penulis belum menemukan naskah hikayat yang ditransformasikan ke dalam komik. Komik kontemporer Indonesia yang digarap serius juga tidak bersumber dari cerita lama. Penulis menemukan naskah komik Teguh Santosa membuat komik *Trilogi Sandhora* (1969); Wid N.S. membuat komik *Kucing* dan *Hasmi* (1981) yang ditransformasikan dari cerita Taufik Ismail; Seno Gumira Ajidarma membuat komik *Jakarta 2039* (2006); Beng Rahadian membuat *Selamat Pagi Urbaz* (2006); Wisnoe Lee membuat *Blacan* (2007); dan Peter van Dongen membuat *Rampokan Jawa* (2007) yang bercerita tentang sejarah kolonialisme Belanda. Cerita-cerita komik heroisme seperti *Si Buta dari Goa Hantu*, *Gundala*, *Sri Asih*, dan *Wiro Sableng* bermuatan fiksi dan tidak bersumber pada naskah klasik hikayat.

Cerita *Hikayat Raja Kerang* dipilih sebagai sampel cerita lama yang ditransformasikan ke dalam komik. Hikayat *Raja Kerang* memiliki tema kepahlawanan. Cerita kepahlawanan sesuai dengan karakteristik anak usia 6-12 tahun yang senang mencari figur idola pahlawan. Selain tokoh yang herois, budaya Hindu-Islam menjadi latar belakang kisah Raja Kerang yang akan memperkenalkan sejarah munculnya budaya di nusantara. Kejadian-kejadian mitis dan di luar nalar akan membangun imajinasi anak-anak.

Belum ditemukan bentuk lain cerita *Hikayat Raja Kerang*. Terlebih yang disuguhkan dalam bentuk komik untuk anak. Namun, telah ditemukan penelitian sebelumnya terhadap *Hikayat Raja Kerang*. Juhriah pada tahun 1995 pernah mengkaji struktur dan nilai budaya *Hikayat Raja Kerang*. Hasil penelitian dibukukan dan diterbitkan oleh Pusat Pengelolaan dan Pengembangan Bahasa (PPPB) pada tahun yang sama. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi penelitian tindak lanjut atas penelitian yang telah dilakukan 12 tahun yang lalu

itu. Perbedaannya, penelitian ini akan lebih bermanfaat secara praktis karena akan menghasilkan produk berupa komik yang dapat dibaca langsung oleh anak-anak.

3. Transformasi *Hikayat Raja Kerang* Menjadi Komik

3.1 Transformasi

Untuk lebih memahami batasan proses transformasi, penelitian terhadap karya transformasi yang dilakukan oleh Partini Sardjono Pradotokusumo (1986) terhadap *Kakawin Gajah Mada* dapat dijadikan pegangan. Penelitian ini memunculkan teori penerapan hipogram sebagai naskah asal. Teori penerapan hipogram itu adalah (1) ekspansi, (2) konversi, (3) modifikasi, dan (4) ekserp. Secara rinci, keempat teori ini akan dijelaskan sebagai berikut.

3.1.1 Ekspansi

Riffaterre menjelaskan makna ekspansi sebagai berikut, *expantion transform the constituents of the matrix sentence into more complex form* (1978:47-48). “Batasan ekspansi ini berarti mengubah unsur-unsur pokok matrik kalimat ke dalam bentuk yang lebih kompleks”. Secara sederhana, Pradotokusumo (1986:62) menjelaskan bahwa ekspansi merupakan pengembangan atau perluasan hipogram. Menurut Pudentia dalam hasil analisisnya terhadap PSAW, ekspansi juga dapat berarti penambahan terhadap unsur semula yang asalnya tidak ada (1992:72).

3.1.2 Konversi

Riffaterre menyatakan batasan mengenai konversi sebagai berikut, *Conversion transforms the constituents of the matrix sentence by modifying them all with the same factor* (1978:63). Batasan tersebut berarti “konversi mengubah unsur-unsur kalimat matriks dengan memodifikasinya dengan sejumlah faktor yang sama”. Sebagai tambahan, Riffaterre menyatakan, *conversions is most conspicuous when it involves morphology and therefore phonetics, as in pharonomasia and anaphora, but it is no means limited to such figures* (Riffaterre,1978:63). “konversi lebih ditujukan ketika transformasi meliputi tataran morfologi dan fonetik, seperti paronomasia dan anapora, tetapi ini tidak mengacu satu kejadian tertentu saja”. Tambahan ini mempersempit batasan konversi yakni hanya pada tataran morfologi dan fonologi.

Pradotokusumo (1986:63) menyatakan bahwa konversi adalah pemutarbalikan hipogram atau matriksnya. Melihat batasan ini, Pudentia (1992:72) menyatakan “pada analisis PSAW penerapan konversi menurut batasan-batasan tersebut perlu ditinjau ulang, karena PSAW merupakan karya saduran dari bahasa Sunda ke dalam bahasa Indonesia. Dalam karya semacam ini, ekspansi tampak lebih berperan.

3.1.3 Modifikasi dan Ekserp

Dua teori ini adalah teori yang dikembangkan sendiri oleh Pradotokusumo berdasarkan hubungan intertekstual *Kakawin Gajah Mada*. Pudentia menyatakan,

Modifikasi merupakan manipulasi pada tataran linguistik, yaitu manipulasi kata atau urutan kata dalam kalimat pada tataran kesastraan, yaitu manipulasi tokoh protagonis atau alur sehubungan dengan kenyataan bahwa PSAW merupakan karya saduran sekaligus karya terjemahan dari bahasa Sunda ke dalam bahasa Indonesia. Manipulasi pada tataran linguistik perlu memperhatikan masalah semantik dan sekaligus juga masalah estetika bahasa. Sedangkan pada tataran kesastraan, selain dipengaruhi oleh tuntutan zaman dipengaruhi pula oleh adanya perubahan tokoh wanita dari sekadar tokoh pendamping menjadi tokoh utama (Pudentia, 1992:72)

Menurut Pudentia, ekserp diartikan semacam intisari suatu unsur atau episode dari hipogram (1992:73). Pudentia menyatakan,

Berbeda dengan analisis atas *Kakawin Gajah Mada*, yang melihat bermacam-macam hipogram, uraian ini hanya melihat satu hipogram saja, karena itu, gejala ekserp kurang begitu tampak (Pudentia, 1992:73).

Keempat teori yang dikemukakan oleh Riffaterre dan Pradotokusumo tadi, akan peneliti terapkan dalam proses transformasi cerita lama yang berjudul *Hikayat Raja Kerang* ke dalam wujud komik. Transformasi ini tentu saja akan berbeda dengan proses transformasi yang dilakukan oleh Pradotokusumo terhadap *Kakawin Gajah Mada* dan Pudentia terhadap carita *Lutung Kasarung*. Transformasi dalam penelitian adalah transformasi lintas bentuk, yakni dari prosa lama ke dalam komik, karya seni rupa modern.

3.2 Hikayat Raja Kerang

Cerita *Hikayat Raja Kerang* ditulis pada tahun 1851 sesuai yang tertera di halaman mukanya,

“Inilah hikayat perannya Raja Kerang yang empunya mandura di mana di dalam pulau ondras adanya tahun seribu delapan ratus lima puluh satu 1851”(1982:2).

Mutiara dan Sunardjo mendeksripsikan wujud *Hikayat Raja Kerang* sebagai berikut,

Pada halaman kedua, terdapat hiasan gambar daun dan bunga berwarna merah dan hijau kebiru-biruan dengan halaman kertas yang sangat kotor. Untuk kalimat “Alkisah maka tersebut perkataan” tulisannya dihiasi dengan gambar daun berwarna merah. Untuk bentuk-bentuk pantun, kalimatnya ditulis dengan tinta merah, begitu pula untuk kata-kata sahdan, hata, adapun, sebermula, tersebutlah, sebermula maka diceritakan, semuanya ditulis dengan tinta merah (Minerva Mutiara dan Sunardjo, 1982:7).

Kedua transliterator ini menambahkan,

Pada halaman 1, 18 – 21, dan halaman 454 -468 bentuk tulisannya sama, tetapi berbeda pada halaman 2 – 17 dan halaman 22 – 453. Oleh karena itu, kemungkinan besar naskah asli hikayat ini ditulis oleh dua orang. Pada akhir halaman ada tulisan huruf latin, “*Hikayat Raja Kerang of Indralaksana vorst van Birantapoera Dewa*” (1982:7).

Berdasarkan isi ceritanya, *Hikayat Raja Kerang* dapat digolongkan ke dalam cerita rekaan pelipur lara. Cerita sejenis ini biasanya menceritakan seorang raja keturunan dewa, jin, peri, atau mambang yang sakti dan elok parasnya.

Berdasarkan penemuan yang dilakukan oleh transliterator (Putri Minerva Mutiara dan Nikmah Sutardjo, 1982) *Hikayat Raja Kerang* berasal dari India tetapi mendapat pengaruh Islam. Hal ini dibuktikan dengan terdapatnya kata-kata berbahasa Arab seperti *mustaib, faradat, ridha, Allah subhanahu wataala*. Selain ada nama-nama tokoh yang berbau Islam, tercermin pula pengakuan bahwa kepercayaan tertinggi hanyalah kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Minerva Mutiara dan Nikmah Sunardjo menyatakan,

Naskah *Hikayat Raja Kerang* hanya dimiliki oleh Museum Nasional dan tercatat dalam katalog Sutaarga (KKNM) tahun 1972; katalog van Ronkel, 1909 dan Malay Manuscript, J. Howard, 1962. Menurut notulen, pada tahun 1866, naskah ini bersama 6 naskah lainnya dibeli dari Kasiem di Kampung Blandongan dengan harga 60 Gulden (1982:7-8).

Pendapat di atas menjelaskan bahwa naskah hikayat dimiliki oleh warga asli Indonesia yang berada di Kampung Blandongan ketika zaman penjajahan Belanda. Selain itu, penemuan transliterator terhadap bahasa hikayat tadi menunjukkan bahwa naskah *Hikayat Raja Kerang* merupakan naskah asli milik kebudayaan Indonesia.

3.3 Komik sebagai Media Pendidikan dan Pembelajaran

Scott McCloud (2001:2-4) menyatakan,

Sewaktu kecil saya merasa tahu secara pasti apa itu komik. Komik adalah majalah dengan warna mencolok, gambarnya asal-asalan, ceritanya picisan, dan tokohnya berpakaian ketat. Karena itu, saya membaca yang ‘benar-benar’ buku. Saya merasa terlalu tua untuk membaca komik. ... saya merasakan ada sesuatu yang ‘terpendam’ di dalam komik ... sesuatu yang ‘belum pernah dilakukan’. Komik selalu berisi cerita anak

yang sangat sederhana, yang miskin seni dan bahasa. Harganya murah, yang sekali dibaca langsung dibuang. Tetapi, tidak seharusnya buku komik seperti itu (McCloud, 2001:2-3).

Pernyataan di atas merupakan sebuah fakta, bahwa komik memang suatu karya yang dipandang sebelah mata. Komik adalah bacaan yang 'harus dijauhkan' dari jangkauan anak-anak karena merusak mental dan moral anak-anak. Namun, waktu kemudian membuktikan bahwa komik, sebagaimana yang diungkapkan McCloud tadi, memiliki sesuatu yang lebih bermakna.

Oleh karena itu, komikus Will Eisner (1985) mendefinisikan komik sebagai 'seni berturutan'. Istilah 'seni' untuk komik ini mendapatkan banyak tanggapan negatif, karena selama ini, komik hanyalah urutan gambar-gambar sederhana yang tidak bernuansa 'seni'. Namun, Eisner (1985:13) menyangkalnya,

Now, the artist who dealt in story-bearing art for the mass audience sought to create a gestalt, some cohesive language, as vehicle for the expression of complexity of thoughts, sounds, actions, and ideas in the sequenced arrangement separated by boxes. This stretched the capabilities of simple imagery. In the process the modern narrative artform, which we call comics (and the French call Bande Dessinee) evolved (Eisner, 1985:13).

“Sekarang, seniman yang memilih seni gaya-bercerita untuk masyarakat umum memandang untuk berkreasi secara menyeluruh, dengan bahasa yang kohesif sebagai sarana untuk mengekspresikan kompleksitas pikiran, bunyi, aksi, dan ide ke dalam rangkaian kotak yang berturutan. Hal ini meliputi kecakapan imajinasi sederhana. Dalam proses bentuk seni naratif modern kita menyebutnya sebagai komik (Dalam bahasa Prancis disebut *Bande Dessinee*)”

Pendapat di atas menguatkan sebuah anggapan, bahwa komik bukanlah karya seni biasa. Dalam komik terdapat unsur kompleksitas pikiran, bunyi, aksi, dan ide yang disusun dalam gambar berturutan di dalam kotak. Proses penyatuan unsur-unsur ini memerlukan kelihaian berseni, sehingga komik dapat disebut karya seni.

Bukan merupakan sebuah hal yang aneh jika komik dikategorikan sebagai media hiburan. Memang, begitulah komik pada dasarnya, media hiburan yang menyenangkan. Seperti yang dikemukakan oleh Dick Hyacinth dalam goodcomics.comicbookresources.com (2007) bahwa komik memiliki kategori menyenangkan sehingga disebut '*fun comics*'. Hyacinth, komikus Amerika memberikan beberapa alasan mengapa muncul istilah '*funcomics*'.

So what do we mean when we speak of "fun" comics? 1. "Fun" comics are funny; 2. "Fun" comics tell superhero stories without angst or irony; 3. "Fun" comics remind us of our childhood; 4. "Fun" comics remind us of the Silver Age; 5. "Fun" comics have certain "fun" elements (Hyacinth,2007:1-9).

Jadi, apa yang kami maksud ketika kami membicarakan makna 'menyenangkan' dalam komik? (1) komik 'menyenangkan' adalah komik lucu; (2) komik 'menyenangkan' mengisahkan cerita superhero tanpa takut dan ironi; (3) komik 'menyenangkan' mengingatkan kita pada masa kanak-kanak; (4) komik 'menyenangkan' mengingatkan kita pada tahun perak; (5) komik 'menyenangkan' memiliki sisi menyenangkan.

Pendapat Hyacinth di atas tentu saja didasarkan pada komik gaya Marvel atau *superhero* Amerika. Terutama pada pendapat butir 2, 3, dan 4. Memang tidak semua komik Amerika merupakan komik superhero, tetapi alasan butir 1 dan 5 memperkuat bahwa setiap jenis komik apa pun pasti mengandung unsur menyenangkan.

Komik Jepang (mangga) memiliki unsur 'fun' yang kuat. Misalnya saja komik manga *Naruto* karya Mashasi Kishimoto. Unsur fun terdapat pada cerita yang menyebabkan mangga ini digemari semua kalangan. Okita Kakimashu (2008) melakukan analisis terhadap 12 judul komik manga yang menguak keberhasilan manga sebagai komik *bestseller*. Kakimashu menemukan bahwa proses kreatif itu berasal dari karakter komik manga yang mengandung muatan hiburan yang sangat dominan. Komik manga mengambil karakter tokoh orang Jepang dengan budaya dan kebiasaan mereka. Misalnya pada komik *Slamdunk*, komikusnya, Takehiko Inoue bercerita tentang tim basket sebuah SMA. Basket merupakan olahraga kegemaran remaja Jepang. Hal ini kemudian menjadikan komik Inoue laris (2008:126).

Selain sebagai media hiburan, komik juga dapat menjadi sarana pendidikan. Penerbit Erlangga, Jakarta telah menerbitkan dua buku berjudul *Komik Fisika* dan *Komik Matematika* (2003). Komik tersebut menjelaskan teori-teori Fisika dan Matematika melalui gambar, sehingga membawa sugesti bahwa belajar Fisika dan Matematika itu menyenangkan atau 'fun'.

Media pembelajaran di kelas adalah sarana agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Gambar merupakan salah satu media yang dapat mempermudah penyampaian materi. Oleh karena itu, komik dapat menjadi media pendidikan.

Komik-komik didaktis pernah muncul di Indonesia sebagai bahan pembelajaran moral bagi masyarakat. Kemunculan komik ini sebagai sebuah sarana penyadaran dan sarana 'dakwah Islam' bagi masyarakat.

Pihak yang berwenang telah mengetahui bahwa gambar merupakan cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf, terutama di bidang informasi, pendidikan dan periklanan (Bonneff, 1998:65).

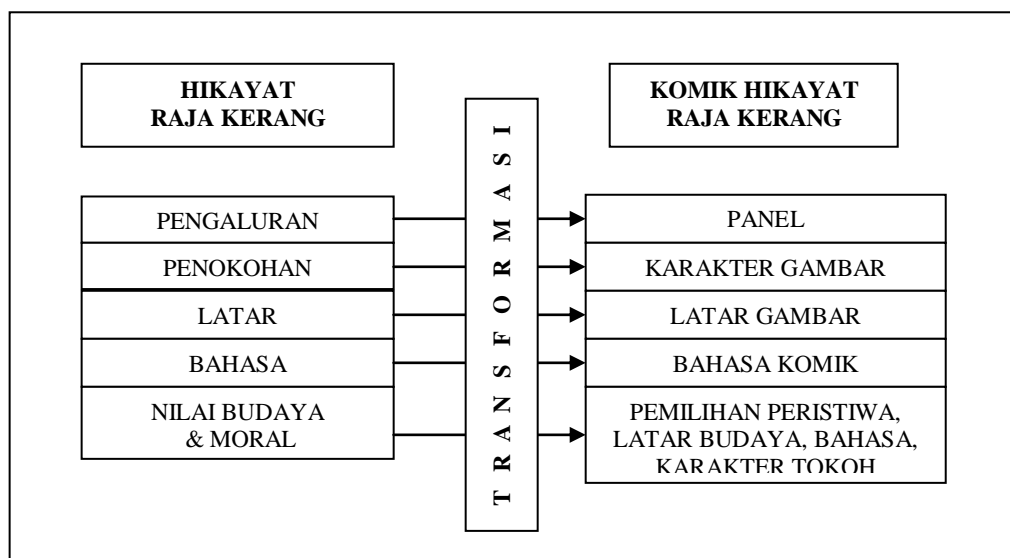
Selain itu, tanpa menyebutkan diri sebagai komik didaktis, seharusnya, memang nilai-nilai moral dalam komik merupakan nilai kebenaran yang akan dicerna pembaca secara tidak sadar.

Penelitian ini mencoba mengupayakan bagaimana nilai luhur dalam karya sastra mampu ditampilkan secara 'fun' dalam komik. Oleh karena itu, komik tidak lagi menjadi sarana bacaan 'yang dilarang' oleh orang tua, tetapi menjadi media pendidikan nilai bahkan media pembelajaran sastra anak di Sekolah Dasar.

3.4 Upaya Transformasi

Upaya transformasi *Hikayat Raja Kerang* menjadi komik dilakukan terlebih dahulu dengan melakukan analisis terhadap hikayat. Kami menganalisis hikayat secara struktural. Secara bagan, proses analisis dilakukan sebagai berikut.

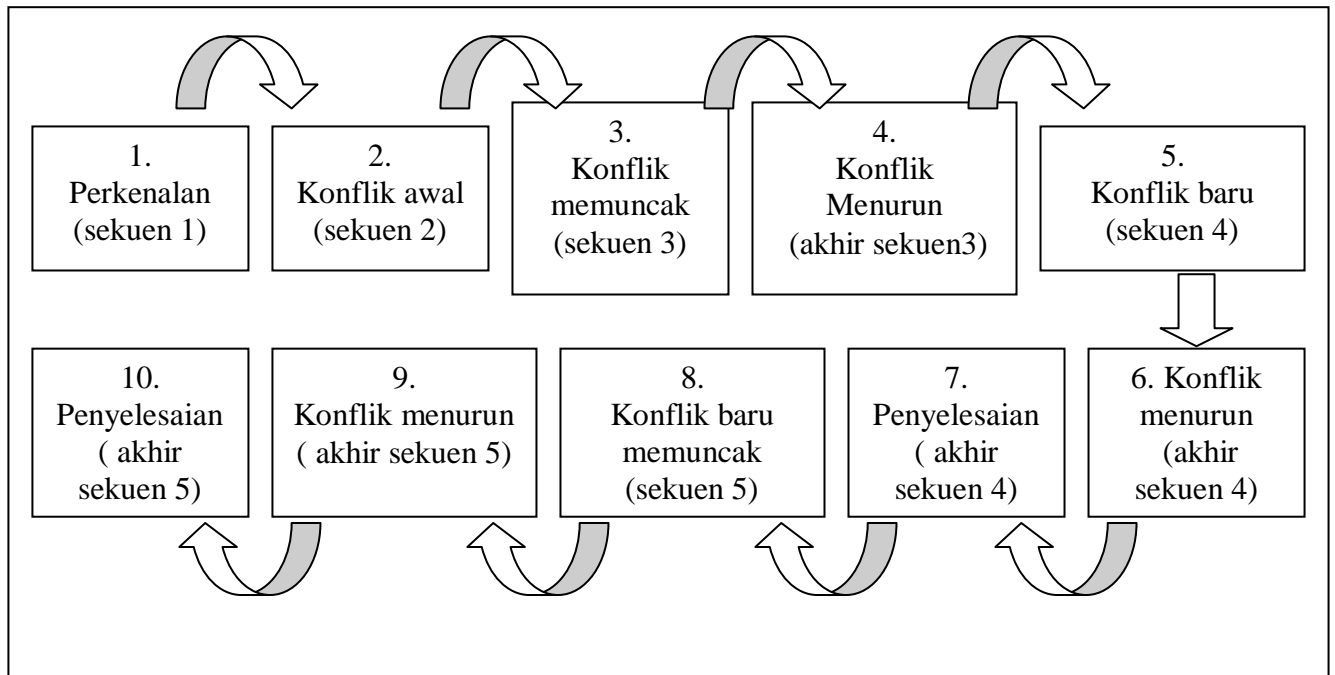
Bagan 1
Proses Transformasi



3.4.1 Transformasi Alur

Setelah dianalisis, alur *Hikayat Raja Kerang* terdiri atas beberapa bagian cerita. Kami menyimpulkannya ke dalam bagan berikut ini.

Bagan 2
Pengaluran *Hikayat Raja Kerang*



Keterangan :

- Sekuen 1 Peristiwa kelahiran Raja Kerang yang menyebabkan Putri Cahayasari diusir dari istana.
- Sekuen 2 Petualangan Raja Kerang mencari ayahanda (Raja Kerang diberi nama Indra Laksana oleh Batara Indra)
- Sekuen 3 Peperangan antara Raja Kerang dengan tiga pangeran
- Sekuen 4 Penculikan dua putri oleh Raksasa
- Sekuen 5 Pertarungan Indra Laksana dengan Raja Genta Dewa

Berdasarkan sekuen di atas, kami menyusun 6 seri komik. Pada sekuen kedua, kami membagi menjadi dua cerita. Secara tidak langsung, hasil transformasi itu menjadi enam seri cerita dengan judul cerita sebagai berikut :

Seri	Judul
1	Sang Raja Kerang
2	Sang Petualang : Penyelamatan Putri
3	Sang Petualang : Pelarian Sang Putri
4	Perang Saudara
5	Dendam Buta Sila Jurangga
6	Perang Genta Dewa

Pada bagian awal cerita dalam komik, kami menambahkan cerita pengantar kepada pembaca. Cerita pengantar ini merupakan kisah kehidupan akhir Indra Laksana yang telah diangkat menjadi raja. Mengacu pada teori Pradotokusumo dan Riffaterre, peristiwa penambahan ini merupakan peristiwa ekspansi dalam proses transformasi.

3.4.2 Transformasi Tokoh

Dalam mentransformasi tokoh, kami melakukan beberapa proses transformasi, salah satunya manipulasi. Semua tokoh dalam *Hikayat Raja Kerang* digambarkan sebagaimana penokohan dalam hikayat, kecuali tokoh Batara Indra, Pandita Palangka Dewa, dan Siti Ganda. Tokoh Batara Indra peneliti ganti menjadi tokoh Empu Keindraan. Peran Batara Indra sebagai dewa, peneliti ubah menjadi peran seorang empu yang sakti. Empu Keindraan memiliki kesaktian seperti pendekar dan berwatak bijaksana. Jika dalam hikayat Batara Indra digambarkan sosok yang “tinggi besar dan memiliki rupa yang hebat”, dalam komik Empu Keindraan digambarkan bertubuh pendek, gemuk, dan memiliki jenggot lebih panjang daripada badannya. Empu Keindraan digambarkan sebagai tokoh yang sakti dan kocak.

Tokoh Pandita Palangka Dewa yang dalam hikayat merupakan tokoh nenek tua, dalam komik menjadi tokoh kakek tua yang bijaksana. Penggantian ini didasarkan pada tokoh kebijaksanaan dan kesaktian lebih kuat ditokuhkan oleh laki-laki. Begitu pula dengan tokoh Siti Ganda, tokoh pengabdian pada Pandita ini menjadi tokoh pria desa yang lugu.

Perubahan beberapa tokoh seperti di atas, peneliti maksudkan sebagai transformasi manipulasi tokoh. Proses manipulasi ini, jika merujuk pada teori Pradotokusumo dan Riffaterre serta proses analisis terhadap PSAW Pudentia, termasuk pada kategori modifikasi ranah kesusastraan, karena terjadi perubahan tokoh.

3.4.3 Transformasi Latar

Dalam transformasi latar, kami berusaha tetap mempertahankan latar dalam hikayat. Latar kerajaan pada zaman peralihan Hindu-Islam dalam hikayat seoptimal mungkin dideskripsikan dalam latar gambar pada zaman itu. Meskipun demikian, karena telah terjadi perubahan bentuk dari latar prosa ke dalam latar gambar, maka berdasarkan teori Pradotokusumo dan Riffaterre, transformasi ini disebut ekspansi.

Peneliti melakukan transformasi bahasa Melayu ke dalam bahasa Indonesia agar lebih mudah dipahami anak-anak. Dialog-dialog dalam hikayat ditransformasikan menjadi

bahasa dialog di dalam komik. Peneliti tidak melakukan penerjemahan secara langsung antara dialog dalam bahasa Melayu ke dalam bahasa Indonesia. Proses transformasi bahasa dilakukan berdasarkan kebutuhan dialog sesuai panel peristiwa yang dipilih. Proses transformasi peralihan bahasa secara besar-besaran dari bahasa Melayu ke dalam bahasa Indonesia ini merupakan proses transformasi modifikasi dan ekspansi.

3.4.5 Transformasi Nilai-nilai Moral dan Budaya

Nilai-nilai moral dan budaya dalam hikayat ditransformasikan ke dalam komik melalui pemilihan peristiwa ke dalam panel, juga melalui karakteristik gambar tokoh. Misalnya, pada ekspresi raut wajah ketika menunjukkan rasa cinta, ekspresi kebijaksanaan, ekspresi keadilan, dan ekspresi ketulusan. Peneliti tidak mencantumkan kata sifat penunjuk nilai budaya dan moral kepada anak. Peneliti membiarkan anak mengambil intisari kebijaksanaan, keadilan, kelembutan, dan kasih sayang itu berdasarkan interpretasi mereka terhadap gambar. Proses transformasi seperti ini merupakan transformasi ekspansi karena nilai-nilai moral dan budaya dalam prosa 'bahasa tulis' menjadi 'bahasa tubuh'.

4. Hasil Transformasi

Untuk mengukur kualitas hasil transformasi naskah *Hikayat Raja Kerang* menjadi komik, kami melakukan uji validitas dengan meminta beberapa *judge* ahli bidang komik, sastra, dan pembelajaran sastra. Berikut bagan instrumen penilaian hasil transformasi.

Tabel 1
Instrumen Penelitian

NO	AHLI	ACUAN PENILAIAN
1.	Sastra	(a) kesesuaian naskah <i>Hikayat Raja Kerang</i> dengan cerita dalam komik; (b) kandungan nilai-nilai sastra dalam komik <i>Hikayat Raja Kerang</i> ; (c) keutuhan ide asli dengan ide yang telah dikembangkan; (d) unsur hiburan/kesenangan dalam komik.
2.	Pembelajaran Sastra	(a) kesesuaian komik <i>Hikayat Raja Kerang</i> dengan kompetensi belajar siswa di SD; (b) kemudahan pengembangan kreativitas guru dalam penggunaan teknis komik <i>Hikayat Raja Kerang</i> sebagai bahan ajar sastra; (c) kandungan nilai moral yang akan menjadi bahan mendidik sastra anak di SD.
3.	Ahli komik/pengamat	(a) <i>sequential</i> atau keruntutan cerita dalam

	komik	komik; (b) kualitas gambar dan teknik penggambaran suasana, tokoh,dll. dalam komik; (c) keaslian penggambaran karakter tokoh dalam komik; (d) unsur kesenangan/hiburan dalam komik.
--	-------	--

5. Penutup

Semoga hasil penelitian ini dapat memperkaya khazanah sastra Indonesia, khususnya sastra anak. Penulis mengharapkan akan lebih banyak penelitian serupa sehingga sastra klasik yang tidak terbaca oleh khalayak dapat diapresiasi oleh semua kalangan.

6. Referensi

- Baried, St. B., dkk. 1985. *Memahami Hikayat dalam Sastra Indonesia*. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Bonneff, M. 2008. *Komik Indonesia*. Jakarta : KPG.
- Bunanta. 2004. *Buku, Mendongeng, dan Minat Membaca*. Jakarta : Pustaka Tangga.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Eisner, W. 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida : Poorhouse Press.
- Fang, L.Y. 1991. *Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik*. Jakarta : Erlangga.
- Hyacinth, D. 2007. "The War on Fun".[Online]. Tersedia <http://www.goodcomics.comicbookresources.com> [26 Maret 2008]
- Juhriah. 1995. *Analisis Struktur dan Nilai Budaya Hikayat Raja Kerang*. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kakimashu, O. 2008. *Stories Behind Bestseller Mangga, Kisah yang Tak Terungkap, Wawancara Mangaka, Karakter Expose, Proses Kreatif*. Bandung : Bukukatta.
- Kosasih, R.A. 1963. *Mahabarata (ABC)*. Bandung : Penerbit Erlina.
- Kulsum, U. 2008. "Dalam Dekapan Manga" [Online]. Tersedia <http://www.kompas.com> [17 Juni 2008]
- Lee, S. & John Buscema. 1978. *How To Draw Comics The Marvel Way*. New York : Simon & Schuster Inc.
- Luxemburg, J.V., dkk. 1987. *Tentang Sastra*. Jakarta : Intermasa.
- Masdiono, T. 2002. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta : Creativ Media.

- Mc Cloud, S. 2001. *Understanding Comics (Memahami Komik)*. Jakarta : KPG.
- Mc Cloud, S. 2007. *Membuat Komik, Rahasia Berceita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Jakarta : Gramedia.
- Mutiara, P. M. dan Nikmah A. Sunardjo (transliterato). 1982. *Hikayat Raja Kerang*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pradotokusumo, P.S. 1986. *Kakawin Gajah Mada Sebuah Karya Sastra Kakawin Abad ke-20 :Suntingan Naskah serta Telaah Struktur Tokoh dan Hubungan antar Teks*. Bandung : Binacipta.
- Pudentia. 1992. *Transformasi Sastra Analisis atas Cerita Rakyat "Lutung Kasarung"*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Riffaterre, M. 1978. *Semiotics of Poetry*. London : Routledge & Kegan Paul.
- Rizal, Yos. 2006. "Novel Grafis Tanpa Laporan". [Online]. Tersedia : <http://www.ruangbaca.com>. [9 November 2007].
- Rusyana, Y. 1979. *Novel Sunda Sebelum Perang*. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rusyana, Y. 1999. Sastra Klasik Milik Bangsa Indonesia. Media Indonesia, tanggal 30 Desember 1999.
- Syahrial. 2007. "Tentang Pengajaran Sastra Lama di Sekolah". Makalah pada Seminar Bahasa dan Sastra di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya UI, Depok.
- Teeuw, A. 1983. *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta : Gramedia.
- Teeuw, A. 1987. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta : Pustaka Jaya Girimukti Pustaka.
- Universitas Pendidikan Indonesia. 2006. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung : UPI.
- Wellek, R. dan Warren, A. 1956. *Theory of Literature*. New York: Harcourt, Barance and Company.
- Zaimar. O.K.S. 1990. *Menelusuri Makna Ziarah Karya Iwan Simatupang*. Jakarta : Seri Ildep.
- http://id.wikipedia.org/wiki/komik_indonesia
- <http://www.kpba-murti.org>