

### BAB III

#### HASIL PENELITIAN

#### III.1. Hasil Verbal

##### III.1.1. Komik Garudayana



Gambar III.1. Kover buku Garudayana

Sumber: <<http://vanguard-zero.deviantart.com/art/Garudayana-Comic-Cover-130179534>>

Komik Garudayana merupakan komik karya Is Yuniarto, seorang komikus yang berasal dari Semarang, namun saat ini tinggal di Surabaya. Komik Garudayana telah diterbitkan sejak Agustus 2009 lalu. Karya debutnya berjudul *Wind Rider* terbit pada tahun 2005 dan dilanjutkan dengan *Knight of Apocalypse* pada tahun 2007 hingga tamat pada volum ke-3 pada 2009. Saat ini Garudayana telah mencapai edisi ke-6 dan diterbitkan ulang oleh Mizan dengan sedikit perubahan judul menjadi *Garudayana saga*. Meskipun ada perubahan judul, isinya tidak berubah.

Menurut Is, nama Garudayana berasal dari gabungan Garuda dan bahasa sansekerta *Ayana* berarti Cerita Garuda. Nama ini terinspirasi dari kisah Ramayana yang berarti Cerita Rama karena hendak menciptakan sebuah epik baru dengan tokoh sentral garuda. Kisah garudayana mengambil setting dunia *Arcapada*, yaitu dunia fana atau dunia manusia yang

muncul pada kisah Mahabharata. Namun menggunakan cara pandang yang baru, yaitu dengan menciptakan tokoh perempuan yang tidak ada pada kisah Mahabharata manapun, yaitu Kinara.

Is dalam pembuatan Garudayana menggunakan style gambar manga atau komik jepang. Penyebabnya adalah referensi yang didapatkan ketika masih kecil adalah berasal dari komik-komik yang didapatnya pada waktu itu. Susahnya menemukan referensi untuk komik Indonesia menjadi salah satu faktor penyebabnya. Tema wayang yang dipakai ketika membuat Garudayan bertujuan agar komik Indonesia dapat dikenal sebagai komik yang memang berasal dari Indonesia dengan mengangkat kisah lokal yang ada.

Pada edisi pertama Garudayana menceritakan tentang Kirana yang sedang mencari harta karun dan tanpa sengaja menemukan telur Garuda. Kirana baru menyadari bahwa ia tanpa sadar sampai di tempat istirahat Ashura api yang menunggu hingga telur Garuda menetas dan memakan isinya. Ashura yang marah menyerang Kirana, namun Gatotkaca datang menyelamatkannya sehingga ia berhasil kabur ke desanya. Namun malamnya prajurit dari Astina datang dan menyerang desanya untuk merebut Garu. Dalam pelarian, Ashura kembali mendatangi dan menyerang Garu, namun Arjuna datang dan berhasil mengalahkan Ashura dengan bantuan Garu yang berubah menjadi senjata. Disanalah misi yang harus dilakukan oleh Garu bersama Kirana diketahui

### **III.1.2. Semiotika Garuda**

Semiotika merupakan sebuah studi yang mempelajari mengenai makna. Ada beberapa ilmuwan yang memunculkan penafsiran mengenai semiotika. Salah satunya adalah Roland Barthes. Menurut Barthes, semiotika merupakan ilmu penandaan yang terbagi menjadi denotasi dan konotasi. Pemaknaan denotasi merupakan pemaknaan pada tanda yang muncul secara langsung ketika mendapatkan visualisasi mengenai tanda. Biasanya pemaknaan denotasi akan suatu tanda pada setiap orang adalah sama. Pemaknaan konotasi merupakan pemaknaan yang diberikan oleh pembuat tanda tersebut sehingga dapat memunculkan perbedaan persepsi akan suatu tanda.

Semiotika pada karakter Garu yang akan dibahas meliputi bentuk karakter Garu secara visual, seperti bentuk tubuh, ekspresi yang diperlihatkan, atau *art style* dari Garu,

## III.2. Hasil Visual

### III.2.1. Tokoh Garu



Gambar III.2. Desain visual Garuda (Garu)

Sumber <<http://www.duniaku.net/2011/05/02/yuk-kenalan-dengan-para-karakter-garudayana/>>



Gambar III.3. Karakter Garu dalam komik

Sumber: dokumentasi penulis

Garu merupakan tokoh yang menggambarkan seekor garuda yang baru saja menetas dari telurnya namun sudah memiliki akal pikiran dan mampu berbicara dengan normal. Diceritakan, Garu merupakan keturunan garuda terakhir yang berpetualang untuk soumencari leluhurnya demi mendapatkan gelar *Gaganesvara*, sang raja langit, bersama dengan Kinara. Garu memiliki kemampuan untuk berubah wujud tergantung situasinya, seperti berubah menjadi besar ketika menyantap Ashura, menjadi anak kecil untuk menghindari kejaran para pemburu atau menjadi senjata untuk melindungi Kinara.

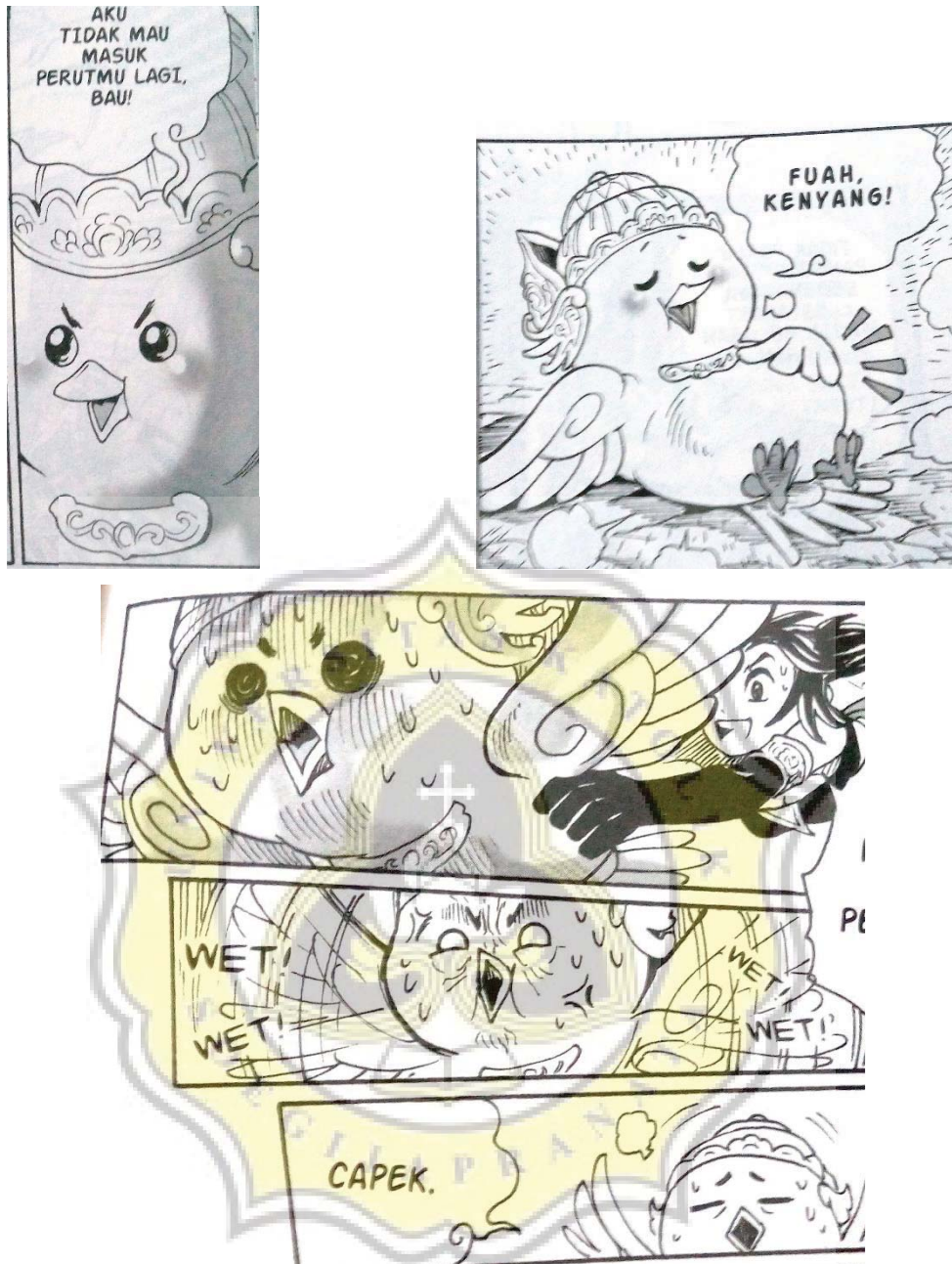


Gambar III.4. Perubahan wujud Garuda pada Garudayana edisi 1

Sumber: dokumentasi penulis

Dari segi kostum, Garu memiliki elemen ornament yang tidak pernah berubah, yakni mahkota atau *irah-irahan*, dan kalung yang berbentuk seperti bulan sabit (*pananggalan*). Ketika menjadi anak kecil, kalung pananggalan Garu menjadi ikat pinggangnya. Ketika Garu menjadi raksasa, detil pada aksesoris yang dipakai berubah menjadi lebih detil dan ornament yang lengkung menjadi lurus dan tajam. Hal ini dapat menggambarkan keseriusan atau kedewasaan tokoh Garu.

Garu digambarkan dengan ilustrasi yang sederhana dan simpel, sehingga perasaan yang dirasakan oleh Garu dapat ditangkap dengan mudah melalui ekspresinya. Hal ini juga terbantu oleh sifat Garu yang selalu berbicara jujur dan suka bertanya, sehingga perasaan yang ada dapat lebih mudah dicerna. Pada bentuk aslinya, Garu digambarkan seperti anak kecil yang polos dan agak bodoh. Namun ketika berubah menjadi senjata, ekspresinya berubah menjadi tajam dan serius. Ekspresi wajah dapat dilihat dari bentuk mata, alis, dan bentuk mulut. Ketiganya membentuk apa yang kita sebut dengan ekspresi wajah.



Gambar III.5. Variasi ekspresi Garu

Sumber: dokumentasi penulis

Dengan perbedaan bentuk mata, alis, mulut (paruh), dan tambahan raut-raut wajah membentuk ekspresi yang berbeda-beda dari Garu. Dengan tambahan dialog membuat perasaan karakter tampak lebih jelas dan mudah ditebak oleh pembaca. Ekspresi yang langsung terlihat ini disebut sebagai pemaknaan denotasi.



Gambar III.6. Warna yang digunakan pada karakter Garu

Sumber: dokumentasi penulis

Warna yang terdapat pada karakter juga mampu memberikan makna tersendiri. Pada karakter Garu, terdapat 4buah warna pokok. Warna kuning muda sebagai warna kulit, warna oranye pada aksesoris mahkota dan kalung Garu, Warna biru muda pada sayap luar dan hijau pada sayap dalam. Meskipun pada isi komik, gambar hanya menggunakan warna *black and white*, namun dengan adanya desain berwarna pada karakter, ada pula makna yang terkandung di dalamnya.



Gambar III.7. Pemakaian Karakter garu sebagai stiker LINE

Sumber: <[http://linekartu.info/wp-content/uploads/2016/03/11326145\\_408269096037392\\_1493568159\\_n.jpg](http://linekartu.info/wp-content/uploads/2016/03/11326145_408269096037392_1493568159_n.jpg)>

### III.2.2. Tokoh-tokoh Komik Garudayana

Dalam perjalanannya, Garu bertemu dan berkomunikasi dengan banyak tokoh lainnya. Tokoh-tokoh tersebut turut dalam membantu pembentukan watak dan karakter Garu dalam cerita.

#### III.2.2.1. Kinara



Gambar III.8. Karakter Kinara

Sumber: <<http://www.duniaku.net/2011/05/02/yuk-kenalan-dengan-para-karakter-garudayana/>>

Kinara merupakan karakter *original* yang diciptakan Is untuk membuat kisah *Mahabharata* dari sudut pandang yang berbeda, sehingga diciptakanlah tokoh pendamping sang Garuda yang bernama Kinara. Tokoh Kinara digambarkan sebagai seorang perempuan disebabkan oleh perlunya menyeimbangkan tokoh Mahabharata yang didominasi oleh pria.

Kinara merupakan seorang gadis pemburu harta karun yang menemukan telur Garuda dan mencurinya dari Ashura, makhluk perusak yang hendak memangsa Garuda begitu telurnya menetas. Kinara kemudian berpetualang untuk membantu Garu dalam perjalanannya. Kinara digambarkan memiliki sifat heroik, pemberani dan suka menolong, serta berjuang untuk kebaikan. Dalam perjalanan, Kinara dipersenjatai dengan sebuah senapan busur panah dengan desain menyerupai keris, dengan pola gelombang yang semakin mengecil di ujungnya.

### III.2.2.2. Punakawan (Petruk, Gareng, dan Bagong)



Gambar III.9. Karakter Trio punakawan

Sumber: < <http://www.duniaku.net/2011/05/02/yuk-kenalan-dengan-para-karakter-garudayana/> >

Ketiga karakter punakawan menggambarkan seperti citra wayang kulitnya yang berwajah putih dan berbadan hitam. Karakter ini kemudian dikembangkan menjadi desain badut petarung yang memakai bertopeng. Diceritakan, Petruk, Gareng, dan Bagong merupakan teman sedesa dengan Kinara. Mereka membantu Kinara dalam melarikan diri dari desanya ketika prajurit Astina menyerang desa untuk mencari Garuda yang disembunyikan Kinara meskipun kemudian diserang kembali oleh Ashura.



### III.2.2.3. Gatotkaca



Gambar III.10 Karakter Gatotkaca

Sumber: < <http://www.duniaku.net/2011/05/02/yuk-kenalan-dengan-para-karakter-garudayana/>>

Gatotkaca merupakan salah satu karakter yang terkenal dalam pewayangan, yang terkenal memiliki otot kawat tulang besi. Merupakan seorang ksatria legendaris penakluk para Ashura. Dengan pakaian Antakusuma pemberian dari dewa, gatotkaca mampu terbang tanpa sayap. Dalam Garudayana, Gatotkaca muncul pertama kali ketika menolong Kinara yang hendak dibunuh oleh Ashura ketika berniat membawa telur Garuda.

### III.2.2.4. Karna



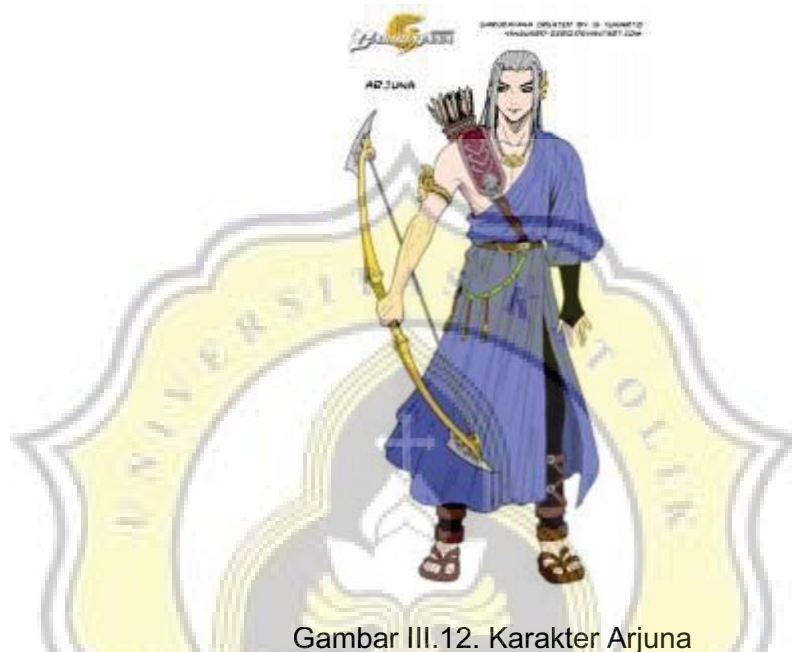
Gambar III.11. Karakter Karna

Sumber: < <http://www.duniaku.net/2011/05/02/yuk-kenalan-dengan-para-karakter-garudayana/>>

Adipati Karna merupakan kakak tertua dalam Pandawa, namun berada pada pihak Kurawa karena kekuatannya diakui oleh Kurawa, bahkan diangkat sebagai panglima perang. Kurawa merupakan musuh Pandawa pada perang besar Bharatayuddha. Karna merupakan

rival dari Arjuna dan bersenjatakan panah pusaka Kunta yang mampu menghancurkan apapun. Dalam edisi pertama komik Garudayana, Adipati Karna memimpin pasukan Astina dalam merebut Garuda dari tangan Kinara dengan bersenjatakan sebuah panah api yang dapat meledak.

### III.2.2.5. Arjuna



Gambar III.12. Karakter Arjuna

Sumber: < <http://www.duniaku.net/2011/05/02/yuk-kenalan-dengan-para-karakter-garudayana/> >

Arjuna merupakan salah seorang anggota dari Pandawa yang berparas menawan dan lemah lembut. Arjuna diceritakan bahwa ia berteman dekat dengan Kresna, yang disebut sebagai jelmaan Dewa Wisnu. Dalam kisah Garudayana, Arjuna sebagai utusan dari Pandawa membantu Kirana dan Garuda dalam mengusir Ashura dan prajurit Kurawa yang dipimpin oleh Karna dengan panah beku Indra. Arjuna juga menemani Kirana dan yang lainnya dalam perjalanan menemui leluhur para Garuda.