

Story of a Boy, a Mother, and a Mountain

Patra Aditia*

Department of Visual Communication Design, Faculty of Creative Industries
Telkom University, Bandung, Indonesia

Abstract

Comics, although they were heavily debated in relation to their position in the fine arts discourse, in the end, they were increasingly accepted, especially since the 1960s. Since then, comic characteristics have been identified and it has been found that the representations presented in comics tend to be more particular, specific, and contextual so that they are often used to represent certain cultural contexts. The comic titled Story of A Boy, A Mother, and A Mountain, which was exhibited at the 2018 Indonesian Art Award (IAA), did not try not relate to a particular cultural context - at least not explicitly -. But for readers who understand the context, and have knowledge of the myths of Mount Tangkuban Parahu or the Legend of Sangkuriang, they will most likely link in that direction based on their background, plot, and symbolic representation. Tangkuban Parahu Mountain itself is a mountain located in West Java and its existence is closely related to Sundanese traditions and culture. Behind the existence of the mountain which is one of the important tourist attractions in West Java, there is a widely known myth, often called the Legend of Sangkuriang. The myth of the Sangkuriang legend is retold in the form of comics without narrative text, without face visualization, and uses more panels that are fluid and dynamic. The reason behind the aesthetic consideration is the emphasis on the unconscious aspect as an expression of the concept of the "Oedipus complex" in Sigmund Freud's psychoanalysis, the emphasis of the work not on the narrative, but on its sensations and passions, as the Nietzsche's Dionysian concept, as well as the historical-cultural aspects of comic artists who want to present comics and stories that fit their personal background, also expect an authenticity that emerges from West Javanese culture and Sundanese traditions.

Keywords

comic, legend of Sangkuriang, oedypus complex, dionysian, Sunda

Patra Aditia

Email :
patraditia@telkomuniversity.ac.id

Address
Department of
Visual Communication Design
Faculty of Creative Industries,
Telkom University, Bandung,
Indonesia

Story of a Boy, a Mother, and a Mountain

Patra Aditia

PENDAHULUAN

Komik, pada permulaan popularitasnya di tahun 1940-an, tidak pernah berupaya mengidentifikasi dirinya sebagai bagian dari seni rupa atau bukan. Keberadaan komik di masa itu lebih berkaitan dengan fungsinya sebagai media relaksasi untuk merespons kemungkinan terjadi Perang Dunia II. Komik sedikit banyak menghindarkan masyarakat dari ketegangan berlebihan dari keadaan perang yang mencekam. Jika diperhatikan, kehadiran super heroes seperti Superman atau Batman, selain menyimbolkan harapan, juga selalu bertendensi untuk menghadirkan antagonis yang mengingatkan pembaca pada sosok Adolf Hitler, yang sering digambarkan sebagai “tokoh jahat” dalam Perang Dunia II. Artinya, komik di awal kemunculannya, justru lebih fokus pada fungsi-fungsi sosial, ketimbang menempatkan dirinya dalam peta seni rupa.

Salah satu orang yang “bertanggungjawab” menempatkan komik dalam perdebatan seni rupa adalah Roy Lichtenstein. Sebelumnya, komik agak sukar untuk masuk ke dalam peta seni rupa karena sifatnya yang lebih ke arah “kitsch” atau “seni rendah”, yang ditandai oleh kemungkinannya untuk difabrikasi, serta arah estetikanya yang lebih praktis untuk dikonsumsi. Namun Lichtenstein berhasil mengaburkan dikotomi tersebut dengan menempatkan komik dalam posisi yang lebih “tinggi”, yang maka itu juga menjadi pertimbangan untuk dimasukkan dalam peta seni rupa.

Pada akhirnya, dengan semakin lumrahnya komik dihadirkan dalam medan seni rupa, maka ada upaya untuk mengidentifikasi ciri-ciri komik secara lebih serius. Salah satu ciri yang mengemuka adalah sifat komik yang lebih partikular dan kontekstual – yang dengan demikian membedakan dirinya dengan kecenderungan seni modern pada umumnya yang bertendensi universal -. Artinya, segala yang ditampilkan dalam komik, seringkali mengandung latar budaya tertentu, yang dibaca sebagai prasyarat untuk memahami konteks-konteks dalam komik. Komik Tintin, Asterix, Doraemon, Superman, Dragon Ball, Kungfu Boy, Tiger Wong, dan ragam judul lainnya, meski dibangun atas imajinasi dan kesadaran fiksional, tapi sedikit banyak tetap dapat dibaca secara kultural.

Hal tersebut yang membuat komik dianggap lebih representatif dalam menampilkan suatu kebudayaan – hal yang lebih sulit dilakukan oleh misalnya, lukisan abstrak ataupun yang mengarah pada avant-garde-isme. Komik tampak sebagai karya seni yang lebih sederhana dan bersahaja, yang maka itu juga lebih “mudah” untuk diinternalisasikan ke dalam konteks kebudayaan. Karakteristik komik tersebut yang menjadi alasan kuat untuk menghadirkan karya berjudul *Story of A Boy, A Mother, and A Mountain* (2018) ini.

DISKUSI

Story of A Boy, A Mother, and A Mountain adalah karya yang dibuat dengan menggunakan tinta dan akrilik di atas kertas, dan dipamerkan salah satunya di Indonesia Art Award (IAA) 2018 dengan tema Dunia Komik: Bahasa Budaya Cerita Gambar. Komik ini memang tidak secara langsung menyampaikan tentang cerita yang diangkat. Namun secara latar, alur, dan representasi simbolik, pembaca yang mempunyai pengetahuan tentang mitos Gunung Tangkuban Parahu kemungkinan besar akan mengasosiasikan ke arah sana. Komik ini sengaja tidak menceritakan konteksnya, atas berbagai alasan yang akan diungkapkan di penjelasan berikutnya.

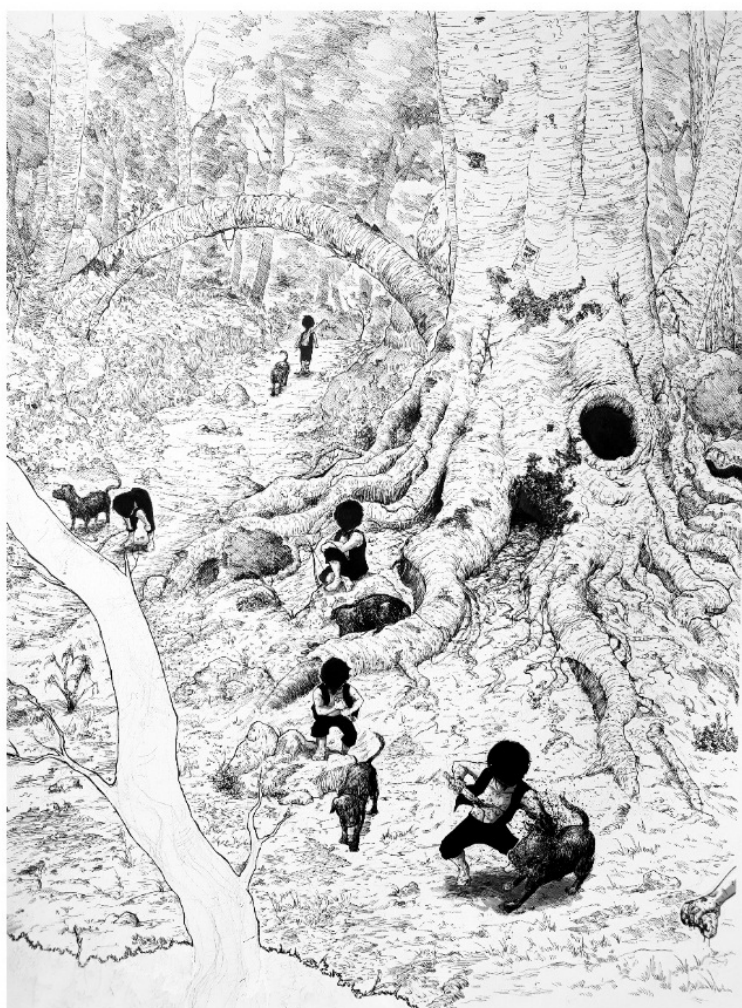
Sebelumnya, akan dijelaskan dulu sekilas terkait mitos Gunung Tangkuban Parahu, yang bisa sedikit banyak memberikan gambaran terkait dasar pembuatan komik ini. Gunung Tangkuban Parahu merupakan gunung yang terbentuk dari sekitar 90.000 tahun yang lalu. Mempunyai tinggi 2084 meter, Gunung Tangkuban Parahu mempunyai bentuk stratovolcano dan digolongkan sebagai gunung berapi yang masih aktif. Meski demikian, Gunung Tangkuban Parahu ini dianggap cukup aman untuk menjadi salah satu objek wisata unggulan di Jawa Barat, dan rutin dikunjungi hingga ribuan wisatawan lokal maupun asing setiap tahunnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari Balai Besar Konservasi Sumber Daya Alam (BBKSDA) Jawa Barat tahun 2016, pengunjung domestik yang datang ke Tangkuban Parahu adalah berturut-turut adalah 1.261.672 (2011), 1.164.149 (2012), 973.727 (2013), 1.265.241 (2014), dan 1.215.052 (2015). Sementara jumlah pengunjung mancanegara adalah 160.329 (2011), 188.787 (2012), 190.710 (2013), 187.678 (2014), dan 80.638 (2015) [1].

Hal yang menarik dari Gunung Tangkuban Parahu tidak hanya tentang keindahan alam serta kawahnya, ditambah dengan serba-serbi data dan fakta geologis, sebagaimana diulas sedikit di atas. Hal yang menarik dari Gunung Tangkuban Parahu adalah juga terkait dengan mitos di baliknya, yang menerangkan bagaimana Gunung Tangkuban Parahu dapat terbentuk, berdasarkan apa yang dipahami oleh rakyat setempat di suatu masa.

Mitos Gunung Tangkuban Parahu sering disebut juga sebagai Legenda Sangkuriang. Sangkuriang adalah putra dari Dayang Sumbi, hasil perkawinannya dengan Si Tumang, yaitu dewa yang mewujudkan menjadi seekor anjing. Suatu hari, Sangkuriang, yang diperintahkan ibunya untuk mencari hati rusa untuk dimakan, berangkat ke hutan bersama Si Tumang. Karena tidak kunjung mendapatkan hasil, Sangkuriang melampiaskan kekesalannya dan membunuh Si Tumang. Hati Si Tumang diambil dan dipersembahkan pada Dayang Sumbi, dengan mengatakan bahwa ini adalah hati rusa.

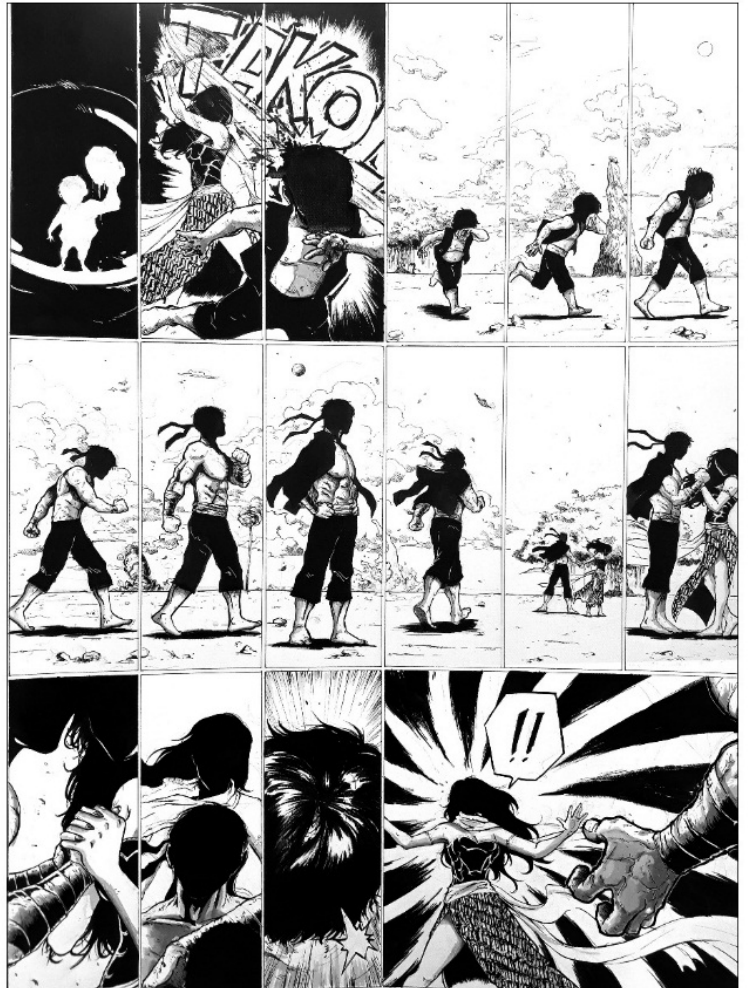
Namun di meja makan, akhirnya Dayang Sumbi tahu bahwa hati yang dimakannya adalah hati suaminya sendiri, Si Tumang. Hal ini menimbulkan murka luar biasa, yang membuat Dayang Sumbi memukul kepala Sangkuriang dengan centong atau sendok nasi. Sangkuriang pun pergi dari rumah meninggalkan Dayang Sumbi, dengan luka membekas di kepalanya.

Bertahun-tahun kemudian, Sangkuriang, yang sudah tumbuh menjadi pemuda yang gagah, bertemu kembali dengan Dayang Sumbi yang awet muda. Mereka berdua saling jatuh cinta, sebelum akhirnya Dayang Sumbi menemukan bahwa di kepala Sangkuriang ada bekas luka, dan barulah ia sadar bahwa pria tersebut adalah anaknya sendiri. Meski Sangkuriang sudah diberi tahu bahwa Dayang Sumbi adalah ibunya sendiri, Sangkuriang tidak peduli. Sangkuriang tetap ingin meminangnya. Akhirnya, untuk menghindari terjadinya pernikahan, Dayang Sumbi membuat syarat yang mustahil dipenuhi, yaitu dengan membuat perahu besar dan danau dengan membendung Sungai Citarum, dan semuanya harus selesai dalam satu malam.



Gambar 1. Tidak ada visualisasi wajah dalam komik ini, yang menunjukkan bahwa aspek bawah sadar lebih penting dari yang kelihatan.

Dengan dibantu makhluk halus, Sangkuriang kelihatannya akan mampu menyelesaikan tugas beratnya tersebut. Namun Dayang Sumbi memohon pada para dewa agar tugas Sangkuriang tidak berhasil, dan akhirnya dewa mengabulkannya, dengan membuat fajar terjadi lebih cepat (versi lain menyebutkan bahwa rekahan cahaya fajar berasal dari kain, yang berarti fajar tidak benar-benar terjadi, melainkan hanya ilusi saja). Dengan demikian, tugas Sangkuriang dinyatakan gagal dan ia tidak berhak meminang Dayang Sumbi. Sebagai cara untuk melampiaskan kekesalannya, Sangkuriang menendang perahu yang hampir jadi tersebut, yang membuat perahu terhempas dan jatuh telungkup. Itu sebabnya Gunung Tangkuban Parahu artinya adalah gunung (yang berbentuk) perahu telungkup



Gambar 2. Tanpa mengetahui konteksnya, agak sulit untuk memahami jalan cerita dari komik ini. Meski demikian, komikus mencoba agar ekspresi komik ini tetap dapat dirasakan gairahnya.

Karya ini dapat dikatakan merupakan ikhtisar dari Legenda Sangkuriang, yang diekspresikan dalam bentuk komik tanpa teks naratif. Adapun, meski dalam narasi mitos, Sangkuriang digambarkan sebagai pemuda yang tampan dan Dayang Sumbi diceritakan sebagai sosok perempuan yang cantik, namun visualisasi wajah tersebut tidak ditampilkan dalam komik ini. Alasannya, Legenda Sangkuriang, dalam tafsir komikus, bukanlah cerita tentang kepahlawanan atau epos, yang umumnya mengangkat sosok tertentu secara personal. Legenda Sangkuriang lebih tepat dikatakan sebagai tragedi yang melibatkan representasi dari alam bawah sadar, yang gelap dan tersembunyi. Artinya, apa yang nampak (visual wajah, misalnya) bukanlah hal yang utama.

Misalnya, hubungan antara Sangkuriang, Dayang Sumbi, dan Si Tumang, hampir mirip dengan salah satu teori psikoanalisis dari Sigmund Freud tentang oedipus complex, yaitu kecenderungan anak laki-laki yang jatuh cinta pada ibunya, dan maka itu dengan sendirinya membenci ayahnya. Memang dalam kisah ini, perilaku Sangkuriang saat membunuh Si Tumang (yang mana adalah ayahnya sendiri), dibuat seperti perilaku “tidak sengaja” dan bahkan Sangkuriang sendiri tidak mengetahui bahwa itu adalah ayahnya sendiri. Namun dalam konteks bawah sadar, narasi tersebut tidak dibaca secara gamblang pada apa yang tertulis, melainkan ditafsirkan secara lebih mendalam, berdasarkan kisah Raja Oedipus (yang menyukai ibunya dan membunuh bapa knya) sebagai tragedi yang ditulis oleh Sophocles, yang menjadi landasan pemikiran Freud dalam *oedipus complex*.



Gambar 3. Panel dapat dipahami secara cair dan dinamis, menunjukkan bahwa mitos dibuat dalam kondisi yang lebih dekat dengan kegembiraan dan pesta rakyat, ketimbang keseriusan dan proses berpikir ilmiah.

Kemudian, pertimbangan pemilihan gaya tutur tanpa teks naratif, mengandaikan pembaca ada pada dua kondisi, yaitu kondisi mengetahui tentang Legenda Sangkuriang sebelumnya, dan yang kedua, yaitu kondisi tidak mengetahui tentang Legenda Sangkuriang sebelumnya. Bagi yang sudah mengetahui tentang Legenda Sangkuriang, maka diasumsikan akan mampu memahami narasi komik ini berdasarkan gambar saja. Pengetahuan masyarakat, khususnya di Jawa Barat, tentang Legenda Sangkuriang, umumnya sudah berlaku secara umum, paling tidak secara urutan waktu dan pesan moral (meskipun dari aspek detail, ada yang punya versi berbeda-beda).

Pengandaian yang berikutnya adalah terhadap para pembaca yang tidak mengetahui tentang mitos Legenda Sangkuriang sebelumnya, yang artinya melihat karya ini tanpa latar belakang pengetahuan apapun terkait tema komik yang ditampilkan. Konsep panel yang ditampilkan sengaja dibuat cair dan dinamis, sehingga bagi pembaca yang tidak tahu cerita aslinya, mungkin agak sedikit kebingungan membaca alurnya. Pemilihan gaya estetika semacam ini, lebih karena tidak ingin “menggurui” pembaca untuk memahami mitos dalam arti alur naratif saja, melainkan lebih pada gairah yang ditimbulkan ketika membacanya. Meminjam perspektif filsuf Jerman, Friedrich Nietzsche dalam bukunya yang berjudul *The Birth of Tragedy*, bahwa komik ini digambar dengan tendensi yang lebih mendekati “Dionysian” daripada “Apollonian”.

Istilah Dionysian diambil dari nama Dewa Anggur dalam mitologi Yunani Kuno, yaitu Dionysus. Dionysus, dalam perspektif Nietzsche, merupakan representasi dari gairah, sensasi, pesta, dan kemabukan. Konsep ini berlawanan dengan Apollonian, yang diambil dari nama Dewa Pencerahan (sekaligus juga Dewa Matahari), Apollo, yang bagi Nietzsche lebih dekat pada akal budi, rasionalitas, dan pola pikir penuh kepastian. Dalam pandangan seniman, mitos adalah sesuatu yang lebih dekat pada sikap Dionysian, karena diciptakan dalam kegembiraan, dalam pesta pora rakyat, ketimbang dirapatkan dalam satu pertemuan yang serius. Maka itu, komik ini juga dibuat untuk tetap dapat dirasakan, termasuk oleh para pembaca yang tidak memahami konteks jalan ceritanya.



Gambar 4. Komik ini merupakan ekspresi historis-kultural yang berangkat dari latar belakang komikus yang terkait dengan kebudayaan Sunda. Maka itu ada upaya mencari otentisitas dan jati diri yang lepas dari gaya ekspresi yang sudah umum seperti gaya Amerika, Jepang, dan Eropa.

Terakhir, secara historisitas personal, komik ini juga dapat dipandang sebagai “penggalian ke dalam”, pada jati diri dan latar belakang komikus. Legenda Sangkuriang, yang lahir di Jawa Barat, erat kaitannya dengan tradisi Sunda, yang dalam hal ini juga menjadi akar kultural bagi komikus. Dalam perjalanannya membuat komik, komikus merasa bahwa berbagai perspektif pernah digunakan dalam porsi tertentu, misalnya: perspektif Jepang, perspektif Amerika, dan perspektif Eropa. Dalam kesempatan ini, komikus ingin menghadirkan perspektif lain, yang merupakan hasil penggalian secara mitologis kultural pada latar belakang pribadi, dan akhirnya memutuskan untuk menampilkan komik Legenda Sangkuriang.

HASIL ANALISIS

Berdasarkan diskusi yang dipaparkan di atas, maka komik Mitos Gunung Tangkuban Parahu/ Legenda Sangkuriang mempertimbangkan tampilan estetika sebagai berikut:

1. Tidak menggunakan teks naratif
2. Tidak menampilkan visualisasi wajah
3. Menampilkan panel yang cair dan dinamis

Alasan dari pemilihan tampilan estetika tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penekanan aspek bawah sadar sebagai ekspresi dari konsep *oedipus complex* dalam psikoanalisis Sigmund Freud, sehingga hal-hal yang visual (utamanya di wajah) sebagaimana yang biasa ditekankan dalam cerita-cerita epos, menjadi tidak penting.

2. Narasi menjadi tidak penting karena yang diharapkan untuk sampai pada pembaca adalah lebih pada sensasi dan gairahnya, sebagaimana konsep Dionysian dalam pemikiran Friedrich Nietzsche. Kemunculan mitos diyakini lebih dekat dengan tradisi rakyat yang dipenuhi pesta dan kegembiraan, dan bukan hasil renungan pemikiran yang serius dan ilmiah.

3. Aspek historis-kultural dari komikus yang ingin menampilkan komik dan cerita yang sesuai dengan latar belakang personal, dengan juga mengharapkan suatu otentisitas yang muncul dari kebudayaan Jawa Barat dan tradisi Sunda.

SIMPULAN

Melalui pernyataan seniman (*artist statement*) yang telah dipaparkan di atas, diharapkan para seniman bisa menjadikan nilai-nilai tradisi dan kelokalan sebagai inspirasi dan sumber nilai sambil tetap peka terhadap isu-isu kekinian. Dalam hal ini, komik dapat menjadi medium penguat identitas baik itu dalam kaitannya dengan dimensi interior (ke dalam kultur yang menghasilkannya) dan juga dimensi eksterior (bagi orang-orang di luar kultur yang menghasilkannya).

REFERENSI

[1]. Suryana, Marceilla. 2017. Analisis Atraksi Wisata di Taman Wisata Alam Gunung Tangkuban Parahu. *Tourism Scientific Journal*; 2: 134–154.

BACAAN LEBIH LANJUT

Legenda Sangkuriang: Asal Gunung Tangkuban Parahu. 2015. Diambil dari <https://dongeng-ceritarakyat.com/legenda-sangkuriang-asal-gunung-tangkuban-perahu/>

Mullahy, Patrick. 1971. *Oedipus: Myth and Complex: A Review of Psychoanalytic Theory*. Random House. New York City

Pratiwi, Tia., Suwandi, Sarwiji., & Wardhani Eko, Nugraheni. 2019. Psychoanalysis Ego Image by Freudian: Study of Psychology in the Main Character of the Tale of Hang Tuah. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal*, Vol. 3 No. 2, 195 -199.

Nietzsche, Friedrich. 2003. *The Birth of Tragedy* terjemahan oleh Shaun Whiteside. Penguin Classics. London