

KONTEKSTUALISASI FOLKLOR TENTANG ARJUNA, KARNA, DAN GATOTKACA KE MEDIA KOMIK DIGITAL *NUSANTARA DROID WAR*

Fredy Nugroho Setiawan¹, Rizki Nufiarni²

^{1,2} Universitas Brawijaya

fredyns@ub.ac.id
nufiarni_rizki@ub.ac.id

Abstract

One of the digital media that becomes a medium for articulating folklore is digital comics. This study seeks to reveal folkloric expressions related to Indonesian folklore in one of the digital comic platforms, namely LINE Webtoon. In this case, a comic that was chosen as the object of study is *Nusantara Droid War*. The comic was chosen because it represents the diversity of Indonesian culture through the presentation of several droid characters which are based on some legendary figures in Indonesian folklore, including some famous Javanese puppet characters such as Arjuna, Karna, and Gatotkaca which become the object of this study. Their portrayals in *Nusantara Droid War* are analyzed in terms of folklore process, which is related to how expressions rooted in traditional folklore are contextualized with the social and cultural environment in the contemporary era. Therefore, Lauri Honko's premise about folklore life phases is used as a reference to explain the phase where folkloric expression is mediated through digital comics. The results of this study indicate that the folklore of some Javanese puppet characters, namely Arjuna, Karna, and Gatotkaca have experienced significant contextualization in their "second phase" of life. Contextualization occurs in the form of recycling the lores of these characters which, in the context of the folklore process, considers commercial factor and preservation of Indonesian culture.

Kata Kunci : *folklore process*; kontekstualisasi folklor; komik digital; *Nusantara Droid War*

PENDAHULUAN

Istilah folklor, dulu, identik dengan cerita rakyat atau legenda yang berasal dari masa lalu dan secara turun-temurun diwariskan dari satu generasi ke generasi lain. Proses transmisi folklor juga pada awalnya melibatkan unsur interaksi tatap muka langsung antar anggota kelompok. Dalam hal ini, aspek keberlangsungan dan keberlanjutan folklor bergantung pada ada tidaknya aktivitas *sharing* dan *meaning making* yang terjadi dalam dimensi spasial fisik. Saat ini, ruang lingkup keberadaan folklor meluas seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Folklor, menurut Dundes (2005), "...continues to be alive and well in the modern world, due in part to increased transmission via e-mail and the Internet".

Dengan kata lain, dimensi spasial digital (e-mail dan internet) menjadi potensi arena persebaran folklor di kalangan masyarakat kontemporer.

Folklor yang termediasi internet muncul seiring dengan perkembangan penggunaan internet di era digital. Kajian ilmiah mengenai folklor bisa dilakukan di dunia internet mengingat status platform tersebut sebagai salah satu media komunikasi utama terutama dalam satu dekade terakhir (Blank, 2009); dan meskipun internet sering dianggap sebagai budaya massa, sulit untuk menyangkalnya sebagai sebuah sistem yang juga mewadahi folklor (Bronner, 2002). Argumen Blank dan Bronner tentang relasi antara keberadaan folklor dan internet tersebut menjadi salah satu alasan kami melakukan penelitian ini.

Penelitian ini difokuskan pada analisis ekspresi folklorik pada sebuah komik digital yang terafiliasi dengan LINE *Webtoon*, yaitu *Nusantara Droid War*. Komik digital dipilih sebagai objek penelitian karena merupakan salah satu platform komik yang sedang menjadi trend saat ini (lihat: Mataram & Ardianto, 2019). LINE *Webtoon* dipilih karena memiliki banyak penggemar di Indonesia (lihat: Lestari & Irwansyah, 2020), dan *Nusantara Droid War* dipilih karena merupakan salah satu komik digital yang mengangkat ragam budaya Indonesia melalui pencitraan para droid yang berbasis pada folklor nusantara. Droid-droid tersebut dipertemukan dalam sebuah arena pertarungan oleh para pemiliknya pada sebuah kompetisi. Dalam penelitian ini kami hanya memilih tiga karakter, yaitu Arjuna, Karna, dan Gatotkaca sebagai objek kajian karena ketiganya merupakan droid-droid utama yang berakar dari folklor pewayangan Jawa yang memiliki peran penting dalam alur cerita komik. Dengan kata lain, penelitian ini berupaya untuk mengkaji wujud transformasi tradisi lisan tentang ketiga tokoh pewayangan tersebut menjadi produk komik digital yang telah mengalami komodifikasi sesuai dengan tren di era kontemporer.

Penyajian karakter wayang yang mengacu pada folklor nusantara mengimplikasikan adanya ekspresi folklorik yang dihidupkan lagi dan dikontekstualisasikan dengan era kontemporer. Hal ini yang disebut Lauri Honko, seorang peneliti folklor ternama asal Finlandia, sebagai *folklore process*. *Folklore process* dalam perspektif Honko adalah, "... *the stereotypical life-history of folklore in any culture, which begins in the era before the birth of the concept of folklore and ends with the present-day assessment of the meaning of folklore in its culture.*" (Hovi, 2014). Pendapat Honko yang menyatakan bahwa keberadaan folklor diawali pada era sebelum lahirnya konsep folklor itu sendiri dan diakhiri dengan penilaian masa kini tentang makna folklor tersebut mengarah pada konsepsi dua fase hidup folklor (*folklore life phases*). Fase hidup yang pertama adalah ketika folklor ada pada

lingkungan naturalnya, dimana folklor tersebut menjadi bagian dari tradisi dan kehidupan sehari-hari "penggunanya". Fase hidup yang kedua adalah ketika folklor tersebut dihidupkan kembali dari arsip budaya dan didaur ulang di lingkungan yang berbeda dari konteks kultural asalnya (Honko, 2013; dalam Hovi, 2014). Argumentasi Honko mengenai *folklore life phases* akan digunakan sebagai pendekatan untuk mengungkap ekspresi folklorik yang dikontekstualisasikan ke media komik digital dalam bentuk citraan karakter-karakter Arjuna, Karna, dan Gatotkaca di *Nusantara Droid War*.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah penelitian kami adalah bagaimana ekspresi folklorik yang dikontekstualisasikan ke media komik digital dalam bentuk citraan karakter droid Arjuna, Karna, dan Gatotkaca di *Nusantara Droid War*, dilihat dari aspek *folklore process*-nya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ekspresi folklorik yang dikontekstualisasikan ke media komik digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada penelitian folklor kontemporer di dunia digital yang saat ini berkembang. Selain itu, penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif jawaban atas *research gap* penelitian-penelitian terdahulu di bidang sastra dan/atau tradisi lisan, yang belum banyak menyoal tentang transformasi sastra dan/atau tradisi lisan di media baru (*new media*).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang prinsip-prinsipnya mencakup antara lain: penentuan fokus penelitian, penentuan sumber pengumpulan data, penentuan tahap-tahap penelitian, teknik penelitian, pengumpulan dan pencatatan data dan pelaksanaan analisis data (Moleong, 2018). Fokus penelitian adalah ekspresi folklorik yang dikontekstualisasikan ke media komik digital dalam bentuk citraan karakter droid Arjuna, Karna, dan Gatotkaca di *Nusantara Droid War*, dilihat dari aspek

folklore process-nya. Data yang dikumpulkan berasal dari rangkaian komik strip *Nusantara Droid War* dari episode 1 hingga episode 239 yang dapat diakses secara bebas di laman resmi LINE *Webtoon* Indonesia. Terkait hal tersebut, data komik strip yang diambil hanyalah yang memuat karakter-karakter droid yang berbasis folklor tentang karakter wayang yang sebelumnya sudah dipilih berdasarkan signifikansinya dalam alur dan/atau porsi karakterisasinya yang elaboratif.

Langkah penelitian dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu: 1) penentuan objek penelitian, yaitu karakter droid wayang Arjuna, Karna, dan Gatotkaca di komik digital *Nusantara Droid War*; 2) penentuan pisau analisis penelitian, yaitu premis mengenai *folk process* yang dikemukakan Lauri Honko (2013), sebagaimana dimuat dalam tulisan Tuomas Hovi yang berjudul *Authenticity, Dracula, and the Folklore Process* (2014); 3) pengumpulan data penelitian; 5) kategorisasi data penelitian; 5) analisis/interpretasi data penelitian; dan 6) penulisan kesimpulan hasil penelitian. Data-data dalam penelitian ini dibagi dalam data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari komik strip *Nusantara Droid War*. Adapun data sekunder dikumpulkan referensi atau sumber pustaka berupa artikel ilmiah, buku, dan dokumen-dokumen lain yang dapat digunakan untuk mendukung data primer. Teknik analisis isi (*content analysis*) digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis komik strip dari *Nusantara Droid War* yang telah terkategori. Analisis dilakukan dengan menerapkan premis Lauri Honko (2013) tentang *folk process*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Folklore process yang menjadi frasa kunci dalam studi ini mengacu pada dua fase kehidupan folklor, dimana fase pertama adalah ketika folklor tersebut berada di tengah-tengah lingkungan naturalnya dimana ia menjadi bagian dari tradisi yang menubuh pada praktik keseharian para penggunanya dan fase kedua adalah ketika folklor tersebut dibangkitkan

dari arsip atau catatan sejarah dan didaur ulang dalam konteks lingkungan budaya yang berbeda dari budaya asalnya (lihat: Honko, 2013). Bertolak dari pendapat tersebut, kami mengarahkan fokus studi ini pada fase kedua kehidupan folklor tiga tokoh wayang Jawa (Arjuna, Karna, dan Gatotkaca) yang dimunculkan di *Nusantara Droid War*. Tujuannya adalah untuk memaparkan kontekstualisasi folklor tersebut pada LINE *Webtoon* sebagai salah satu bentuk media baru yang secara masif digunakan di kalangan masyarakat kontemporer. Ruang lingkup pembahasan dibatasi pada artikulasi folklor yang muncul melalui pencitraan karakter Arjuna, Karna, dan Gatotkaca sebagai droid, yaitu semacam *action figure* berukuran kecil yang dapat bertransformasi menjadi karakter hidup yang bisa berpikir, berbicara, dan bergerak mengikuti perintah apabila dipanggil oleh pemiliknya.

Sejalan dengan perspektif Honko mengenai *the second life of folklore*, folklor pada fase kedua terkait tokoh-tokoh pewayangan yang muncul pada rangkaian episode *Nusantara Droid War* diposisikan sebagai sebuah objek kajian yang berdiri sendiri, yang dilepaskan dari persoalan dikotomi antara otentik dan tidak otentik. Objek tersebut dilihat dalam pengertian folklor sebagai sesuatu yang dinamis, sejalan dengan premis bahwa, "*folklore is not simply the historical behaviors... folklore is alive, developing and changing in our lifetimes*" (Sims and Stephen, 2005). Di era digital ini, perkembangan dan perubahan folklor dapat dengan cepat menyebar dalam waktu singkat melalui beragam media. Tentu saja folklor tersebut mengalami kontekstualisasi secara performatif, sebagai manifestasi independen dari tradisi yang diterjemahkan oleh generasi sekarang. Hasil penerjemahan tersebut salah satunya terwujud pada visualisasi tokoh-tokoh droid pewayangan di komik.

Berdasarkan informasi di beberapa episode *Nusantara Droid War*, dapat dikatakan bahwa sumber acuan penokohan droid pewayangan adalah wiracarita atau epos *Mahabharata* yang menceritakan perang antara Pandawa dan

Kurawa. Apabila dilacak akar sejarahnya, *Mahabharata* merupakan karya sastra klasik yang berasal dari India dan menyebar bersama perkembangan peradaban Hindu di daerah Asia Tenggara, termasuk di wilayah Indonesia pada masa lampau. Secara genre, *Mahabharata* merupakan karya sastra tulis yang digubah dalam bentuk rangkaian syair. Meskipun demikian, adaptasi dan transformasinya dalam bentuk pertunjukan seni wayang yang hidup dan berkembang di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya di pulau Jawa dan Bali, telah menjadikannya sekaligus sebagai folklor. Folklor tersebut terus hidup lintas generasi melalui tuturan para dalang pertunjukan wayang (*verbal folklore*) dan perwujudan fisik atau material mereka sebagai wayang kulit (*material folklore*). Oleh karena itu, *verbal folklore* dan *material folklore*¹ wayang kulit merupakan lingkup elaborasi pada bagian analisis ini, karena di kedua genre itulah fase kedua kehidupan folklor tokoh pewayangan terjadi.

Karakter Arjuna, Karna, dan Gatotkaca dihidupkan oleh penulis komik sebagai droid yang menjadi pendamping tokoh manusia dalam arena pertempuran. Dalam hal ini, ketiga droid tersebut memiliki kepribadian, penampilan fisik, dan kemampuan berperang khas yang mengacu pada karakterisasi mereka dalam cerita pewayangan. Berikut adalah penjelasan lengkapnya.

a. Arjuna

Arjuna merupakan salah satu karakter droid tokoh pewayangan yang dicitrakan mengalami penyesuaian dari konteks kultural asalnya ke budaya populer. Pada aspek *material folklore*, dalam komik Arjuna

digambarkan sebagai droid yang memiliki rambut putih yang terurai, bermata biru jernih, dan memiliki warna kulit muka cerah dan cenderung putih. Karakteristik tersebut menunjukkan adanya kontekstualisasi identitas yang dilepaskan dari arsip folklor, baik yang berakar dari epos *Mahabharata* di India maupun kisah pewayangan di Jawa atau Bali, dimana "rambut putih" dan "mata biru" merupakan citraan fisik tokoh Arjuna yang tidak lazim ditemui (apabila tidak bisa dikatakan tidak ada). Argumen ini diperkuat dengan adanya gambar Arjuna versi wayang kulit yang ditampilkan oleh penulis komik sebagai referensi, yaitu perwujudan sosok Arjuna dalam pewayangan yang memiliki wajah berwarna hitam dengan rambut rapi mengikuti *gelungan*² dikepalanya dan memiliki bentuk mata *gabahan*³. Berikut adalah pemaknaan Arjuna dalam wujud droid yang ditunjukkan di *Nusantara Droid War* dan perbandingannya dengan Arjuna dalam cerita pewayangan.



Gambar 1. Droid Arjuna (NDW, 2016-2020, Eps. 7)

¹ *Verbal folklore* mengacu pada tradisi lisan berupa susunan kata-kata yang terorganisir secara kronologis dalam suatu bentuk cerita atau sekadar ekspresi melalui kata atau frasa. Beberapa folklor yang termasuk dalam genre ini misalnya cerita rakyat, mitos, legenda urban, dan peribahasa. Adapun *material folklore* berwujud fisik atau ornamental (*tangible*), sehingga dapat dilihat atau disentuh (Sims and Stephen, 2005)

² *Gelungan* merupakan bentuk gelung atau gaya rambut yang digelung atau dikonde. Setiap tokoh dalam wayang

kulit purwa mempunyai ciri khas dalam tampilan gelungan rambutnya. Bentuk gelung pada tokoh Arjuna disebut Supit Urang (Widyokusumo, 2010).

³ Mata *gabahan* adalah bentuk mata sempit agak memejam yang bentuknya seperti gabah atau bulir padi. Wayang bermata gabahan memiliki watak tangguh, halus tingkah lakunya, dan terampil berperang (Maharani, dkk., 2019).

Pada aspek *verbal folklore*, sebagaimana disebutkan oleh penulis komik, desain Arjuna dibuat dengan mengacu pada cerita yang berkembang dalam masyarakat. Di komik disebutkan bahwa Arjuna merupakan putra ketiga Prabu Pandudewanata, raja negara Hastinapura, dengan Dewi Kunti/Dewi Prita, putri Prabu Basukunti yang merupakan raja negara Mandura. Ia dikenal sebagai anggota Pandawa yang berparas menawan dan berhati lemah lembut (NDW, 2016-2020, Eps.7). Narasi tentang karakter Arjuna tersebut sesuai dengan watak dan karakteristik Arjuna dalam cerita pewayangan yang memiliki tingkah laku halus dan berwajah tampan, sehingga dikenal dengan julukan *Lelananging Jagad, Kersaning Dewa* atau laki-laki paling maskulin di seluruh jagat raya, kesayangan para dewa (Rina, dkk., 2017).

Dalam epos *Mahabharata* atau cerita pewayangan Jawa Arjuna terkenal dengan kemahirannya dalam memanah. Hal tersebut juga ditunjukkan di komik dalam adegan-adegan pertempurannya dengan droid lain. Nama-nama senjata andalannya seperti panah Pasopati dan Ardhadhedhali juga dimunculkan. Bedanya adalah senjata Arjuna di komik disebut dengan istilah *skill* yang dapat dikeluarkan setelah pemilik droid dalam bentuk kartu. Perbedaan lain antara karakter Arjuna dalam arsip folklor asalnya dan Arjuna dalam komik adalah pada hakikat keberadaannya sebagai karakter. Di dunia pewayangan Arjuna merupakan representasi manusia yang memiliki kuasa atas tindakannya sendiri sementara di komik ia merupakan droid wayang yang menyerupai manusia yang tindakannya diatur oleh pemiliknya, yaitu karakter manusia biasa yang bernama Adnan. Dengan kata lain, dari sudut pandang *verbal lore* dapat dikatakan bahwa penokohan Arjuna yang muncul pada fase hidup kedua folklor, yaitu melalui *Nusantara Droid War*, masih identik dengan *verbal lore* Arjuna sebagai

wayang kecuali dari cara ia menggunakan senjatanya dan dari segi entitasnya sebagai makhluk dan sebagai droid.

Mengenai visualisasi dalam komik seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1, Arjuna sebagai laki-laki yang dikatakan memiliki sifat lemah lembut yang menjadi stereotip sifat perempuan (lihat: Puspitasari dan Muktiyo, 2017) mengimplikasikan adanya citra *soft masculinity*. Terma tersebut mengacu pada perwujudan konsep *beautiful man* yang mempunyai karakteristik maskulin (misalnya, badan yang tinggi atau tegap) sekaligus feminin (misalnya, kulit yang putih dan perilaku yang lembut). Konsep tersebut banyak muncul pada produk budaya populer, termasuk komik digital, di wilayah Asia Timur, khususnya Korea, Jepang, dan Cina (Fauzi, 2021). Merujuk pada fakta bahwa *Nusantara Droid War* diproduksi dalam platform LINE *Webtoon* dengan gaya gambar khas *manhwa* (komik asal Korea Selatan), maka dapat dipahami bahwa hegemoni *soft masculinity* hadir melalui gaya gambar karakter droid Arjuna.

Esensi yang sama seperti *soft masculinity* pada penggambaran droid Arjuna di komik sebetulnya juga ditemukan pada *material folklore* tokoh Arjuna di dunia pewayangan, akan tetapi dengan cara pemaknaan yang berbeda. Arjuna dalam versi wayang kulit diterjemahkan sebagai tokoh wayang laki-laki tetapi dengan ciri fisik yang mirip wayang putren.⁴ Dalam konteks ini, sejalan dengan uraian Rina, dkk. dalam *Keanekaragaman Visualisasi Tokoh Arjuna dalam Media* (2017), Arjuna memenuhi pola ketiga dalam mitologi tiga pola Jakob Sumardjo, yaitu kondisi paradoks yang sempurna, yang merupakan bentuk baru gabungan dari pola pertama (kesatria gagah) dan pola kedua (putren).

⁴ Pemaknaan fisik Arjuna pada wayang kulit adalah berkepala luruh (menunduk) dan berkaki rapat. Bentuk kepala dan kaki tersebut umumnya merupakan karakteristik tokoh putren, misalnya Dewi Utari, Dewi

Sembadra, Dewi Setyawati, dan lain-lain. Selain itu ukuran tubuh dan bentuk wajah Arjuna masuk dalam kategori kelompok kesatria yang mirip dengan ciri fisik tokoh Putren (Rina, dkk., 2017).

b. Karna

Karna merupakan rival Arjuna. Kisah pertempuran Karna dan Arjuna di padang Kurusetra menjadi salah satu peristiwa penting dalam *Mahabharata*. Skenario pertempuran tersebut diadopsi di *Nusantara Droid War* dalam bentuk pertarungan droid. Perbedaannya adalah di cerita asalnya Karna tewas terkena panah Arjuna, sedangkan di komik keduanya pada akhirnya bersekutu. Selain itu, di dunia pewayangan disebutkan bahwa Karna dan Arjuna merupakan saudara tiri dengan ibu yang sama, yaitu Kunti (ibu para Pandawa). Arsip folklor ini diubah di komik dimana yang menjadi saudara tiri adalah pemilik kedua droid tersebut, yaitu Rendra (pemilik droid Karna) dan Adnan (pemilik droid Arjuna). Pada tataran ini dapat dilihat adanya upaya membawa rivalitas legendaris Karna-Arjuna yang berakhir tragis ke konteks kontemporer, yaitu mereduksi intensitas konflik personal antar kedua karakter⁵ dan mengikuti pola rivalitas antar karakter dalam komik atau manga yang berakhir pada persekutuan dan kerjasama karena harus menghadapi musuh bersama yang lebih kuat⁶.

Dalam *Nusantara Droid War* Karna digambarkan sebagai kesatria berambut hitam panjang dan memakai ikat kepala. Seperti pada Arjuna, citra *soft masculinity* tampak pada Karna dengan penggambaran lingkaran kepala yang oval dan kalem tanpa sudut-sudut yang tegas di wajah serta bertubuh tegap dengan

ukuran badan yang sedang, cenderung ramping, dimana otot perutnya tetap terlihat tetapi samar dan tidak dapat dikatakan besar berotot. Ini menegaskan adanya dekonstruksi citraan kesatria atau superhero maskulin dengan tubuh besar berotot⁷. Salah satu ciri khas Karna adalah memakai semacam rompi yang merupakan representasi baju zirah pemberian Dewa Surya. Gambar 2 berikut menunjukkan pemaknaan Karna sebagai droid.



Gambar 2. Droid Karna (NDW, 2016-2020, Eps. 49)

⁵ Karna adalah putra pertama Kunti (yang juga merupakan ibu Arjuna) anugerah dari Dewa Surya. Kunti tidak ingin menanggung malu karena punya anak tanpa suami sehingga memutuskan untuk menghanyutkan Karna ke sungai. Saat perang antara Pandawa dan Kurawa terjadi, Kunti meminta Karna untuk membela Pandawa tetapi ia menolak karena sudah berjanji untuk membela Duryodana (pimpinan Kurawa). Meskipun demikian ia juga berjanji untuk tidak membunuh para Pandawa kecuali Arjuna (NDW, 2016-2020, Eps. 49). Intensitas konflik personal inilah yang direduksi oleh penulis NDW dengan menghilangkan atribut rivalitas droid Karna-Arjuna ke “sekadar” rivalitas lawan tanding dalam turnamen droid. Relasi keluarga Karna-Arjuna juga dinegasikan dengan mengalihkannya pada relasi keluarga antara Rendra-

Adnan, para pemilik droid yang tentu saja tidak ada dalam cerita asalnya.

⁶ Contoh-contoh pola cerita dimana rival atau musuh dalam karya-karya fiksi kontemporer, termasuk dalam komik atau manga, dapat dilihat di <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RivalsTeAmUp>. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa perubahan relasi antar karakter dari lawan menjadi kawan adalah skenario yang lazim terjadi.

⁷ Kesatria atau superhero dengan tubuh berotot identik dengan penggambaran tokoh-tokoh superhero Barat seperti Batman, Captain America, Superman, dan lain-lain, yang memiliki dada bidang dengan otot-otot pundak, perut, lengan, dan kaki yang tampak dengan jelas dan sering ditampilkan dengan hiperbolis (Rina, dkk., 2017).

Kisah mengenai baju zirah Karna dan bagaimana ia mendapatkan senjata Konta (*Kuntawijayadanu*, dalam istilah pewayangan Jawa) atau tombak Brahmastra merupakan aspek *verbal folklore* yang terkenal selain cerita tentang pertaurangannya dengan Arjuna. Baju zirah tersebut melekat pada badannya sejak ia lahir dan tidak bisa ditembus oleh senjata apapun. Adapun Brahmastra-nya tidak dapat ditangkis dengan cara apapun. Dalam epos *Mahabharata* diceritakan bahwa baju zirahnya diminta oleh Dewa Indra dan, sebagai ganti ketulusannya, Karna mendapatkan anugerah tombak Brahmastra yang hanya bisa digunakan sekali saja. Sedangkan di komik, keduanya tetap dimiliki oleh Karna dan tidak saling menggantikan. Selain itu, Brahmastra yang di cerita asalnya hanya dapat digunakan sekali lalu menghilang, di komik dapat digunakan sekali dalam satu pertandingan dan dapat digunakan kembali pada pertandingan lain.

Selain wujud Karna sebagai droid, Gambar 2 juga mendeskripsikan beberapa senjata andalannya yang sudah muncul hingga episode 49, yaitu Panah Surya dan Panah Taksaka. Sebagai droid, Karna tidak bisa mengeluarkan senjata semau dirinya sendiri. Ia tidak memiliki kehendak bebas dan tindakannya dikontrol oleh pemiliknya yang bernama Rendra. Senjata apa yang dia keluarkan adalah sesuai dengan apa yang diinginkan oleh Rendra. Senjata-senjata tersebut termanifestasikan dalam bentuk kartu *skill* yang dapat diaktifkan dengan meletakkannya pada sebuah papan kartu khusus, seperti yang ditemui pada manga atau anime *Yu-Gi-Oh!*.⁸ Pola penggunaan senjata yang sama juga terjadi pada tokoh Arjuna sebelumnya, meskipun tidak ditunjukkan pada Gambar 1, dan tokoh-tokoh droid lain dalam komik. Dengan kata lain, secara kontekstual telah terjadi perubahan terkait penggunaan senjata

oleh tokoh pewayangan dari folklor asalnya ke tokoh droid *Nusantara Droid War*.

c. Gatotkaca

Gatotkaca adalah droid yang berhasil mengalahkan Arjuna dalam turnamen *Nusantara Droid War*. Dalam cerita *Mahabharata* maupun pewayangan Jawa, skenario tersebut tidak pernah terjadi karena Arjuna adalah paman Gatotkaca dan mereka berdua berada di kubu Pandawa yang berperang melawan kubu Kurawa. Hubungan genealogis antara Arjuna-Gatotkaca yang dinegasikan di komik merupakan konsekuensi dari posisi keduanya sebagai droid yang tidak lahir secara alamiah melainkan diciptakan melalui mesin dan dikondisikan untuk mematuhi keinginan dan perintah pemiliknya. *Verbal folklore* terkenal versi pewayangan Jawa tentang Gatotkaca yang tidak dimunculkan dalam komik adalah mengenai bagaimana Gatotkaca memperoleh kekuatannya, dimana waktu kecil ia dimasukkan di Kawah Candradimuka, diberikan anugerah segala macam senjata pusaka oleh para dewa di kawah tersebut, dan muncul sebagai kesatria dewasa yang populer dengan ungkapan kesaktian *otot kawat, balung wesi* (otot kawat, tulang besi). Cerita tentang Gatotkaca yang merupakan keturunan bangsa raksasa dari ibunya, Dewi Arimbi, juga tidak dipaparkan.

Fase kehidupan folklor Gatotkaca di komik yang terkait dengan kekuatan *otot kawat, balung wesi* diwujudkan dalam varian bentuk fisiknya sebagai droid. Ia digambarkan sebagai droid yang memiliki dua wujud, yaitu wujud dengan Antakusuma dan wujud tanpa Antakusuma. Antakusuma, atau disebut juga sebagai *Kotang Antakusuma* dalam versi Gatotkaca di dunia pewayangan, adalah semacam rompi atau baju zirah yang dapat membuatnya terbang sekaligus sebagai

⁸ Mengacu pada sebuah wawancara yang di muat di laman <https://unjkiti.com/nusantara-droid-war-lestarikan-budaya-lewat-komik/>, penulis NDW menjelaskan bahwa konsep cerita NDW diilhami dari manga dan/atau film anime populer Jepang (Digimon,

Pokemon, Bakugan, Naruto, One Piece, Yu-Gi-Oh!, dan lain-lain). Oleh karena itu, penggunaan konsep kartu *skill* untuk memunculkan senjata droid dapat dipahami sebagai salah satu bentuk adaptasi dari salah satu manga dan/atau anime populer tersebut.

pelindung diri. Sedangkan Antakusuma di komik adalah baju zirah yang melingkupi seluruh tubuh Gatotkaca yang dapat diaktifkan melalui kartu *skill* Kotang Antakusuma. Ketika *skill* tersebut aktif, maka ia tampak seperti sebuah robot raksasa. Inilah yang disebut wujud Gatotkaca dengan Antakusuma. Adapun wujud tanpa Antakusuma atau wujud asli Gatotkaca digambarkan sebagai laki-laki berbadan kekar, berkumis, dan memakai pakaian seperti yang digambarkan dalam pewayangan. Pada Gambar 3 berikut dapat dilihat bagaimana Gatotkaca di gambarkan dalam *Nusantara Droid War*.



Gambar 3. Droid Gatotkaca (NDW, 2016-2020, Eps. 75)

Gambar 3 di atas menunjukkan bahwa wujud utama Gatotkaca yang ditampilkan di

komik adalah sebagai raksasa yang mirip *mobile suit*, yaitu salah satu tipe *mecha* yang ada dalam komik atau anime Jepang⁹. Antakusuma yang dipakai Gatotkaca dalam folklor asal dihidupkan kembali dalam bentuk *mobile suit* yang dikendalikan oleh Gatotkaca. Kemampuan terbang Gatotkaca dengan Kotang Antakusuma diinterpretasikan di NDW dengan adanya *jetpack* yang merupakan salah satu fitur dalam Antakusuma. Kemampuan Gatotkaca dalam mengeluarkan Ajian Narantaka, yang digambarkan dengan menembakkan laser, dan Panca Braja, yang digambarkan dengan pukulan api, juga merupakan kemampuan khas *mecha* dalam komik atau anime populer seperti *Gundam*, *Evangelion*, dan lain-lain.

Material folklore ikonik dari sosok Gatotkaca yang juga diilustrasikan di *Nusantara Droid War* adalah tanda seperti bintang yang ada di dadanya. Tanda tersebut ada dalam kedua varian wujudnya. Tidak ada penjelasan mengenai signifikansinya bagi karakter Gatotkaca di komik, tetapi tanda tersebut jamak ditemui pada visualisasi tokoh Gatotkaca dalam berbagai versi. Misalnya, di waktu yang hampir bersamaan dengan kemunculannya di *Nusantara Droid War*, tokoh Gatotkaca juga muncul di sebuah gim daring *Mobile Legends* pada medio tahun 2017 dengan tanda bintang khas di dadanya. Tanda bintang ini dianggap mewakili aspek lokalitas keindonesiaan dan gim yang ditujukan untuk pasar global (lihat: Gunawan dan Bahaduri, 2020), meskipun fungsinya hanya bersifat atributif.

KESIMPULAN

Nusantara Droid War sebagai salah satu komik digital buatan orang Indonesia telah menjadi media transmisi folklor tokoh-tokoh pewayangan khas nusantara. Dalam hal ini, analisis telah dilakukan berdasarkan aspek

⁹ Istilah *mecha* mengacu pada segala sesuatu yang besar dan mekanikal. Dalam komik atau anime, *mecha* biasanya berupa robot raksasa yang memiliki kekuatan tempur. Salah satu tipenya adalah *mobile suit*, yaitu

sebuah *mecha* dengan kemampuan bertarung dan memiliki kekuatan persenjataan dimana seorang pilot manusia masuk di dalamnya dan mengendalikannya (Melchor, 2009).

folklore process para tokoh tersebut, yaitu terkait bagaimana ekspresi folklorik mengenai para tokoh yang berakar dari kisah pewayangan dikontekstualisasikan dengan lingkungan sosial dan budaya di era kontemporer. Dapat dikatakan bahwa dari aspek *verbal folklore* dan *material folklore*, folklor wayang Arjuna, Karna, dan Gatotkaca telah mengalami kontekstualisasi yang signifikan pada fase hidup kedua mereka dalam platform komik digital. Citraan ketiga karakter dengan gaya gambar *manhwa* khas LINE *Webtoon* yang mengedepankan citra *soft masculinity*, atribut kekuatan yang identik dengan gaya penggambaran karakter dalam *shounen manga*, dan nama-nama karakter dan kekuatan legendarisnya yang tetap dipertahankan dari arsip folklor asalnya menunjukkan adanya kombinasi upaya untuk meraih selera pasar pembaca komik digital dan, disaat yang sama, mengupayakan promosi kekayaan kultural Indonesia. Meskipun terdapat unsur komodifikasi yang sifatnya pragmatis dan berpotensi untuk dipersepsikan sebagai tindakan yang mereduksi nilai-nilai dalam cerita pewayangan, pengemasan folklor tentang Arjuna, Karna, dan Gatotkaca dalam *Nusantara Droid War* dapat dilihat dari segi positifnya yaitu sebagai upaya anak bangsa untuk mengenalkan kekayaan tradisi lisan nusantara pada konteks yang lebih berterima untuk kalangan penikmat komik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Blank, Trevor J. (2009). *Folklore and the Internet: Vernacular Expression in a Digital World*. Utah: Utah State University Press.
- Bronner, Simon J. (2002). *Folk Nation: Folklore in the Creation of American Tradition*. Wilmington, DE: Scholarly Resources.
- Dundes, Alan. (2005). Folkloristics in the Twenty-First Century (AFS Invited Presidential Plenary Address, 2004). Dalam *Journal of American Folklore* 118, 385-408.
- Fauzi, Eka P. (2021). Konstruksi Sosial Soft Masculinity dalam Budaya Pop Korea. Dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 119 (1), 127-144.
- Febriani, M., dkk. (2021). The Online Comic Development of Indonesian Folklore as a Literature Learning Media for Millennials. Dalam *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*.
- Hovi, Tuomas. (2014). Authenticity, Dracula, and the Folklore Process. Dalam *Folklore Fellows' Network*, No.45. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/RivalsTeamUp>. Diakses tanggal 30 Oktober 2022.
- <https://unjkita.com/nusantara-droid-war-lestarikan-budaya-lewat-komik/>. Diakses tanggal 30 Oktober 2022.
- Gunawan, Peter R. & Bahaduri, Berti A. 2020. Kajian Representasi Indonesia Pada Karakter Gatotkaca dalam Gim *Mobile Legends* Menggunakan Metode Triangulasi. *Journal of Design*, 4 (2), 111-134.
- Lestari, Annisa F. & Irwansyah. 2020. LINE Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. Dalam *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6 (2) 134-148.
- Maharani, dkk. 2019. Representasi Tokoh Pewayangan Purwa Pandawa Gagrag Surakarta. Dalam *Gondang: Jurnal Seni dan Budaya*, 3 (2) 144-154.
- Mataram, Sayid & Ardianto, Tri A. 2019. Digital Comic Platform Contribution in Improving Creative Industry Potential. Dalam *Advances in Social Science, Education, and Humanities Research* 197, 479-483.
- Melchor, Alejandro. 2009. *Mecha and Manga*. Seattle: Green Ronin Publishing, LLC.
- Moleong, Lexy J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puspitasari, Aprilia H. & Muktiyo, Widodo. 2017. Menggugat Stereotip Perempuan Sempurna: Framing Media terhadap Perempuan Pelaku Tindak Kekerasan. *Palastren*, 10 (2), 248-272.

- Rina, dkk. 2017. Keanekaragaman Visualisasi Tokoh Arjuna dalam Media. *Seminar Nasional Seni dan Desain: Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain*, 28 Oktober 2017, Hal.44-49.
- Sims, Martha C. & Stephens, Martine. 2005. *Living Folklore: An Introduction to the Study of People and their Traditions*. Utah State University Press.
- Widhianti, Kathryn & Gunanto, Samuel Gandang. 2020. Nusantara Folklore in the Digital Age. Dalam *Proceeding of the 2nd International Conference on Interdisciplinary Arts and Humanities*. Yogyakarta.
- Widyokusumo, Lintang. 2010. Kekayaan Ragam Hias dalam Wayang Kulit Purwa Gagrak Surakarta (sebagai Inspirasi Desain Komunikasi Visual). *Humaniora*, 1 (2), 402-414.