

## Penggambaran Ulang Pahlawan Pewayangan Gatotkaca dalam Komik Digital @Garudayana

Yehezkiel Tarnama Hasudungan Siahaan<sup>1</sup>, Dewi Sad Tanti<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas MercuBuana<sup>2</sup>Jakarta, Indonesia

### ABSTRACT

*Garudayana digital comics are comics that tell about characters in the Javanese wayang world, such as Gatotkaca. This study aims to find out how the depiction of heroes in wayang with those in digital comics. The theory used in this research is message theory. The paradigm in this research is constructivist with the semiotic method of Charles Sanders Peirce. Peirce's triangular theory of meaning explains the relationship between the signs in the digital comic so that it can be seen how the meaning and depiction are produced in the digital comic. The results of this study indicate that the depiction of the hero character Gatotkaca in wayang in this digital comic is quite the same as that in wayang. Things such as the clothes used to the things of strength and expression depicted in this digital comic have almost represented the character of Gatotkaca in the wayang world.*

**Keywords:** meaning; heroes;gatotkaca; digital comic

### ABSTRAK

Komik digital Garudayana adalah komik yang menceritakan tentang tokoh karakter dalam dunia pewayangan Jawa Gatotkaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggambaran ulang pahlawan dalam pewayangan dengan yang ada pada komik digital. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pesan. Paradigma pada penelitian ini adalah konstruktivis dengan metode semiotika Charles Sanders Peirce. Teori segitiga makna pierce menjelaskan tentang bagaimana relasi antara tanda yang ada pada komik digital tersebut sehingga bisa diketahui bagaimana makna dan penggambaran yang dihasilkan pada komik digital tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggambaran ulang karakter pahlawan Gatotkaca dalam pewayangan di komik digital ini sudah cukup sama dengan yang ada pada pewayangan. Hal-hal seperti pakaian yang digunakan hingga kepada hal-hal kekuatan dan ekspresi yang digambarkan di dalam komik digital ini sudah hampir merepresentasikan karakter Gatotkaca yang ada dalam dunia pewayangan.

**Kata-kata Kunci:** makna; pahlawan ; gatotkaca; komik digital

### Pendahuluan

Aulia Adam melalui ulasannya yang berjudul "Selamat Tinggal Generasi Milemial, Selamat Datang GenerasiZ"" mengulas Komik digital tidak hanya menjadi wadah para ilustratordalam mencurahkan design dan kemampuan mereka dalam membentuk suatu cerita. Komik digital menjadi suatu hiburan yang menarik khususnya untuk generasi jaman sekarang ataubisa dibilang dengan sebutan generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang lahir di era internet,

---

\*CONTACT: dewi.tanti@mercubuana.ac.id

Diterbitkan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mataram, Indonesia

di kutip dari Tirto.id, internet sendiri hadir di Indonesia pada 1990. Baru pada 1994, Indonet hadir sebagai Penyelenggara Jasa Internet komersial perdana di negeri ini (Adam/tirto.id/2020).

Komik digital adalah salah satu dari keajaiban revolusi teknologi setelah kelahiran internet, generasi Z menjadi salah satu yang menikmati komik digital ini, bukan tanpa alasan menurut Wood (2013) menegaskan bahwa empat kecenderungan cenderung mencirikan Generasi Z sebagai konsumen: 1) Ketertarikan pada teknologi baru, 2) Desakan tentang kemudahan penggunaan, 3) Keinginan untuk merasa aman, dan 4) Keinginan untuk melarikan diri sementara realitas yang mereka hadapi (Qurniawati dan Yulfan, 2018). Komik digital juga memiliki unsur-unsur yang didalamnya terdiri dari, tipografi, layout dan warna.

Dalam komik digital juga banyak karya-karya menarik yang mengangkat cerita tentang pahlawan tradisional Indonesia. Para komikus mengangkat cerita pahlawan tradisional Indonesia menjadi sebuah cerita yang menarik untuk dibaca pada generasi saat ini. Tokoh pahlawan yang diangkat menjadi cerita pada komik digital ini diambil dari tokoh-tokoh pahlawan yang ada dalam cerita pewayangan. Tokoh-tokoh pewayangan seperti Gatotkaca, Bima dan Arjuna adalah tokoh pahlawan dalam pewayangan yang terkenal luas di masyarakat Indonesia.

Is Yuniarto adalah salah satu komikus dan art illustrator yang menggunakan platform digital sebagai wadah untuk membagikan hasil karya design karakter ilustrasinya ke dunia digital. Ia juga membuat suatu series komik digital yang sudah banyak dikenal kalangan masyarakat. Salah satu karyanya yang dikenal luas pada saat ini adalah komik digital beliau yang berjudul Garudayana Saga. Garudayana Saga adalah series komik digital yang mengangkat karakter perwayangan Indonesia dan mitologi kuno. Series Garudayana Saga ingin menceritakan cerita karakter tradisional yang ada di Indonesia namun dengan sentuhan yang modern. Tentunya hal ini dikarenakan masyarakat tidak terlalu lagi memberikan perhatian kepada nilai-nilai tradisional yang ada sehingga untuk menumbuhkan nilai-nilai itu kembali adalah dengan mengkombinasikan tradisional dengan modern. Dalam sebuah wawancara, Is Yuniarto selaku kreator komik Garudayana menyatakan bahwa pembuatan komik Garudayana berawal dari kegelisahannya melihat keadaan komik Indonesia juga budaya lokal Indonesia yang seakan mati suri ditinggalkan penggemarnya (Ryuzen 2011).

Dalam penelitian-penelitian sebelumnya banyak membahas Garudayana melalui kajian tekstual, atau melakukan analisis terhadap komik itu sendiri, misalnya berfokus pada gaya visualisasi para tokohnya (Widy, Mansoor, dan Haswanto 2013), gaya manga komik Garudayana ini terutama terlihat dalam penggambaran bentuk mata dan ekspresi tokoh dalam mengungkapkan emosinya (Enlivena 2013), serta identitas hibrida yang direpresentasikan para tokoh Garudayana (Ridho et al. 2014).

Penelitian yang berjudul "Memahami Identitas Hibrida pada Komik Indonesia Kontemporer (Analisis Semiotika Komik Garudayana)" penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika. Dimana penelitian ini bertujuan untuk mencari keterpengaruh komik Garudayana dari manga Jepang dan mendeskripsikan komik Garudayana sebagai media alternatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah Teori Komik Scott McCloud (2006:49), Teori Identitas Hibrida dari Keri Lyall Smith (2008: 4-6) dan Teori Pictorial Semiotics dari Goran Sonesson (1998:1), penelitian ini berfokus dalam mencari tahu identitas hibrida yang ada di

dalam komik Garudayana, yaitu penggabungan gaya manga ala Jepang dan pahlawan wayang ala Indonesia yang menyatukan dua kebudayaan yang berbeda. Perbedaan penelitian diatas adalah memahami identitas hibrida yang terdapat pada series digital komik Garudayana.. Sedangkan penelitian ini lebih memahami identitas komik digital Garudayana dan berfokus kepada penggambaran ulang pahlawan pewayangan Gatotkaca pada komik digital Garudayana. Kesamaannya adalah menggunakan metode analisis semiotika.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis. Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap socially meaningful action melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap pelaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara atau mengelola dunia sosial mereka. Bertujuan menguraikan suatu budaya, baik yang bersifat material seperti artefak budaya dan yang bersifat abstrak, seperti pengalaman, kepercayaan, norma, dan sistem kelompok yang diteliti, Mulyana (2010:161).

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kualitatif dengan menggunakan alat analisis semiotika Sanders Pierce. Pierce mengemukakan teori trikotomi atau segitiga makna yang terdiri dari tiga elemen utama, yaitu Representamen, Interpretant dan Object. Maka dari itu peneliti menggunakan tiga unsur dalam teori ini untuk menganalisis karakter pahlawan dalam pewayangan Gatotkaca di komik digital Garudayana karya Is Yuniarto.

Pierce juga dikenal dengan teori semiotikanya yang disebut segitiga makna. Segitiga makna yang dikembangkannya terdiri atas :

- a. Sign (Representament) adalah suatu bentuk fisik atau segala sesuatu yang dapat diserap panca indra dan mengacu pada sesuatu.
- b. Objek (Object) merupakan sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh representamen yang berkaitan dengan acuan.
- c. Interpretan (Interpretant) adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah penggambaran tokoh karakter pahlawan dalam pewayangan yaitu Gatotkaca yang ada pada komik digital Garudayana karya Is Yuniarto. Dalam melakukan pengumpulan data primer dan data sekunder. Untuk data primer peneliti melakukan observasi sedangkan data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi melalui riset pustaka buku-buku, artikel, jurnal , serta referensi tentang Gatotkaca.

## Hasil dan Diskusi

**@Garudayana** adalah komik aksi fantasi hasil karangan komikus Is Yuniarto. Komik Garudayana pertama kali terbit pada tahun 2009 dan hingga saat ini masih dilanjutkan oleh beberapa penerbit dalam bentuk komik fisik maupun digital. Komik ini merupakan karya Is Yuniarto yang kelima setelah Wind Rider 2005 dan trilogi Knights of Apocalypse (2007-2009).

Komik Garudayana diterbitkan pertama kali oleh penerbit M&C dengan sub-brand Koloni pada 8 Agustus 2009. Selain sukses dengan angka penjualannya, Garudayana juga menerima penghargaan antara lain penghargaan dengan kategori „Komik Indonesia Favorit pilihan pembaca XY Kids“ dalam Lollipop Award 2010 dari majalah XY Kids dan menjadi Finalis British

Council's International Young Creative Entrepreneur 2010. Pada tahun 2015 Garudayana juga menjadi sebuah komik Indonesia dengan mangastyle pertama yang lisensinya dibeli oleh penerbit Jepang untuk diterbitkan dalam bahasa Jepang. Dalam sebuah wawancara dengan suatu pihak juga Is Yuniarto mengatakan bahwa komik Garudayana versi bahasa Jepang berhasil masuk nominasi The Gaiman (Gaikoku No Manga) Award 2015.

Komik digital ini menceritakan tentang beberapa karakter dalam dunia pewayangan yang diangkat menjadi suatu cerita, salah satu karakternya adalah tokoh pahlawan dalam dunia pewayangan yaitu Gatotkaca. Komik digital Garudayana menggunakan platform digital "Line Webtoon" sebagai bentuk wadah penyampaian komunikasi secara digital. Hal ini dikarenakan ilustrator dari komik digital Garudayana menciptakan suatu konten digital sehingga sarana penyampaiannya pun menggunakan platform digital.

Penulis mengumpulkan beberapa unsur yang ada di dalam komik digital Garudayana. Unsur-unsur komik digital tersebut meliputi judul, visual atau warna, verbal dan tokoh pahlawan pewayangan yang ada didalam komik digital Garudayana. Masing-masing scene Gatotkaca di komik digital selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis semiotika Pierce.

Salah satu unsur penting dalam komik digital adalah karakter, yang dimana karakter menjadi daya tarik utama dari komik digital itu sendiri. Biasanya karakter yang terdapat didalam sebuah komik mempunyai ciri khas nya sendiri dari masing-masing pencipta komik tersebut. Hal ini menjadi suatu hal yang penting disamping alur cerita komik itu sendiri.

Penyajian karakter dalam komik juga harus menyesuaikan penafsiran dari alur cerita itu sendiri, yang artinya dimana si pencipta komik itu harus menyesuaikan penggambaran tokoh karakter di dalam komik ciptaannya.

Dalam komik digital Garudayana terdapat satu karakter utama dan dua karakter tambahan. Hampir semua karakter dalam komik digital Garudayana adalah tokoh dalam pewayangan, baik itu pahlawan dalam pewayangan ataupun tokoh jahat dalam pewayangan. Dalam tiga episode Garudayana terdapat tiga karakter tokoh dalam pewayangan yaitu :

### **1. Gatotkaca**

Dalam pewayangan Jawa, Gatotkaca adalah seorang tokoh dalam wiracita Mahabharata, putra Bimasena atau Werkudara dari keluarga Pandawa. Ibunya bernama Hidimbi (atau lebih dikenal Arimbi) yang berasal dari bangsa raksasa. Dalam bahasa sansekerta nama Ghatotkaca secara harfiah bermakna "kepala gundul (yang seperti) kendi".<sup>1</sup> Gatotkaca digambarkan sebagai sosok paripurna (sempurna) dari seorang birokrat dan prajurit. Gatotkaca dalam dunia pewayangan digambarkan mengenakan pakaian kerajaan lengkap. Pada dunia pewayangan struktur pakaian dari Gatotkaca dibagi menjadi tiga bagian yaitu, bagian kepala, bagian badan dan bagian kaki. Pada tiap bagian yang melekat pada atribut busananya memiliki makna sebagai simbol atau perlambang kekuasaan. Busana kerajaan yang digunakan oleh Gatotkaca antara lain jamang tiga susun, garuda mungkur, praba, kalung ulur-ulur, gelang, kelat bahu, kuncen yang merupakan busana bagian bawah seorang raja, uncal kencana, uncal wastra dan juga binggel atau yang biasa dikenal dengan gelang kaki. Untuk fisiknya Gatotkaca

---

<sup>1</sup> Datta, Amaresh (2006-01-01). "The Encyclopaedia of Indian Literature (Volume Two) (Devraj to Jyoti)". ISBN 978-81-260-1194-0.

digambarkan mempunyai mata yang membelalak, berhidung dampak, berkumis dan berjenggot. Berjamang tiga susun, bersunting waderan, bersanggul kadal menek, bergaruda membelakang, berpraba, berkalung ulur-ulur, bergelang, berpontoh dan berkeroncong. Berkain kerajaan lengkap, (Hardjowirogo dalam Saptodewo, 2015:24)<sup>2</sup>

**2. Ashura**

Ashura atau Asura dalam mitologi agama Hindu dan Budha merupakan makhluk yang memiliki kesaktian dan menguasai ilmu gaib tertentu mirip dengan dewa atau sura. Dalam kitab suci agama Hindu yaitu Weda, para asura merupakan makhluk gaib yang bersifat baik maupun jahat dan dapat bersikap merusak atau memelihara alam semesta. Pada bagian berikutnya didalam sloka-sloka bagian Samhita, Monier Williams menyatakan bahwa Asura merupakan roh jahat, raksasa dan musuh para dewa. Dalam kitab-kitab yang disusun setelah Weda seperti Purana dan Itihasa dengan Bhagawad di dalamnya, kata dewa sering merujuk kepada sifat-sifat yang baik, sedangkan asura sifat-sifat yang jahat.

**3. Garuda**

Menurut kepercayaan Hindu, Garuda adalah seekor burung mitologis yang berwujud setengah manusia setengah burung dan mengabdikan sebagai kendaraan dewa Wisnu. Garuda adalah raja burung-burung dan merupakan keturunan Resi Kasyapa dan Winata, salah seorang putri dari Daksa. Interpretasi fisik Garuda bermacam-macam, kebanyakan ia digambarkan dengan bulu emas, berwajah putih dan bersayap merah. Paruh dan sayapnya mirip dengan burung elang, tetapi tubuhnya seperti manusia. Kisah Garuda terdapat dalam kitab Mahabharata dan Purana yang berasal dari India. Selain dalam pewayangan, Garuda juga digunakan sebagai lambang Negara, yaitu Indonesia dan Thailand.


**Tabel 1. Analisis Semiotika Pierce pada komik digital Garudayana**

<b>Episode 1 "The Golden Egg" (Bayangan hitam yang bisa terbang)</b>		
		
<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>

<sup>2</sup> Rfika Fidelia, Dandi Pratama, "Busana Kerajaan Tokoh Gatotkaca Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta", Jurnal Kreasi Seni dan Budaya. Vol. 01 No. 01, Sep – Des 2018, Hal. 78-81.


<p><b>Qualisign</b> – Gatotkaca yang hanya terlihat bayangan hitamnya saja terbang dan datang dari atas langit membelakangi matahari yang memberikan kesan misterius bagi siapa saja yang melihatnya.</p>	<p><b>Index</b> – Memperlihatkan Gatotkaca yang datang dari atas langit cerah membelakangi matahari sehingga hanya terlihat bayangan hitamnya saja.</p>	<p>Visual pada scene ini menggambarkan sosok seseorang yang misterius karena hanya terlihat bayangan hitamnya saja pada saat terbang diatas langit, menandakan bahwa sosok karakter ini adalah orang yang sakti dan kuat karena bisa terbang di langit.</p>
---	---	---



**Episode 2 "The Golden Egg" (Gatotkaca yang mendarat dengan keras)**

		
<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>
<p><b>Sinsign</b> – Gatotkaca yang mendarat dengan kuat sehingga pijakan tanahnya hancur oleh kakinya hingga membuat Kinara kaget dengan kedatangan Gatotkaca yang begitu cepat dari langit.</p>	<p><b>Index</b> – Memperlihatkan Gatotkaca yang mendarat dengan keras dengan kedua kakinya sehingga membuat tanah pijakannya hancur. <b>Ikon</b> – Tanah yang hancur karena hantaman keras dari kaki Gatotkaca.</p>	<p>Visual menunjukkan bahwa Gatotkaca adalah sosok yang sakti dan kuat sehingga pijakannya bisa menghancurkan tanah tempat ia mendarat.</p>

106

**Episode 2 "The Golden Egg" (Lambang Bintang sudut delapan Gatotkaca)**

 <p data-bbox="618 1436 899 1507">I ONCE HEARD ABOUT THE HEROIC STORIES OF A FLYING KNIGHT</p>		
<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>
<p><b>Legisign</b> – Bintang besudut delapan merupakan sebuah lambang yang mengartikan Surya Majapahit atau matahari Majapahit. Lambang ini berfungsi sebagai lambang kerajaan Majapahit.</p>	<p><b>Symbol</b> – Memperlihatkan simbol bintang bersudut delapan yang ada di dada Gatotkaca atau dinamakan dengan Surya Majapahit. Naskah Ilustrasi : I ONCE HEARD ABOUT THE HEROIC STORIES OF A FLYING KNIGHT</p>	<p>Visual menunjukkan bahwa Gatotkaca merupakan sosok pahlawan yang berasal dari kerajaan Majapahit.</p>

Episode 2 "The Golden Egg" (Ashura melihat Gatotkaca)		
		
Representament	Object	Intepretant
<p><b>Qualisign</b> – Ashura melihat Gatotkaca dengan pandangan yang menantang, Gatotkaca melihat Ashura dengan menunjukan maksud untuk menantang Ashura. Hal ini menandakan bahwa kedua karakter ini ingin bertempur.</p>	<p><b>Index</b> – Adegan dimana Ashura dan Gatotkaca saling melihat dengan penuh tantangan, dengan kepala Gatotkaca yang mengangkat keatas menandakan ia tidak takut dengan Ashura.</p> <p><b>Simbol</b> – Penggambaran lebih detail kepada ekspresi muka salah satu karakter dan penggambaran tokoh Gatotkaca dari belakang. Naskah ilustrasi : THE LIVING LEGEND IN ARCAPADA, TULISAN : SWISH!</p>	<p>Visual pada adegan ini menunjukan bahwa Ashura dan Gatotkaca akan melakukan suatu pertempuran hebat, dimana hal ini dapat dilihat dari ekspresi Ashura yang sangat serius melihat Gatotkaca dan juga bentuk kepala Gatotkaca yang terlihat mengangkat keatas menunjukan kesan menantang dan tidak takut terhadap Ashura.</p>
Episode 2 "The Golden Egg" (Ekspresi wajah Gatotkaca saat melihat Ashura)		
		
Representament	Object	Intepretant
<p><b>Qualisign</b> – Gatotkaca mengenakan pakaian kerajaan lengkap yang sedang melihat ke arah Ashura dengan tatapan penuh keseriusan dan amarah, hal tersebut menandakan bahwa Gatotkaca tidak takut dan siap bertarung melawan Ashura demi melindungi Kinara.</p>	<p><b>Index</b> – Adegan dimana Gatotkaca dengan ekspresi wajah serius dan marah sambil mengepalkan tangan kirinya, menggambarkan bahwa dia siap bertarung dengan Ashura. Gatotkaca Berkata : KEEP YOUR HANDS OFF THEM, ASHURA KALAGNI!</p>	<p>Visual menunjukan bahwa Gatotkaca memakai pakaian kerajaan lengkap datang dengan penuh amarah dan siap bertarung dengan Ashura, hal ini dilihat dari ekspresi wajah Gatotkaca dan tatapan serius nya kepada Ashura ditambah dengan tangan kiri Gatotkaca yang mengepal.</p>
Episode 2 "The Golden Egg" (Gatotkaca yang melindungi Kinara dan Ashura yang marah)		



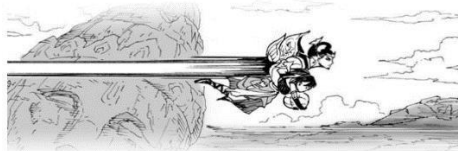


Representament	Object	Intepretant
<p><b>Qualisign</b> – Tampak Ashura yang menatap Gatotkaca yang sedang melindungi Kinara dengan tatapan Ashura yang marah dan nada bicara dari Gatotkaca yang menantang Ashura dengan penuh emosi, hal ini dapat dilihat dari tanda seru yang digunakan dan juga kepalan di kedua tangan Gatotkaca yang seakan bersiap memukul.</p>	<p><b>Index</b> – Memperlihatkan para tokoh karakter didalam satu adegan dimana Gatotkaca berusaha melindungi Kinara dari amukan Ashura yang dilihat dari ekspresi wajahnya.</p> <p><b>Simbol</b> – Penggambaran seluruh karakter khususnya karakter pahlawan Gatotkaca yang membelakangi Kinara untuk melindungi.</p> <p><b>Tulisan</b> : Gatotkaca berkata :            ASHURA KALAGNI, I HAVE SEARCHED FOR YOU IN THE ENTIRE REALSM OF ARCAPADA            NEVER ACCOURRED TO ME THAT YOU WOULD HIDE IN THIS VALLEY            YOUR OVERSIZED MOUTH DOES NOT WORK IN RHYTHM WITH YOUR MINUSCULE GUTS!</p>	<p>Visual pada adegan ini menggambarkan bahwa Gatotkaca adalah sesosok yang kuat dan baik namun tegas dan berwibawa, dilihat dengan adegan dia berdiri tegap didepan Kinara untuk melawan Ashura yang sudah marah dengan mengeluarkan api di sekitarnya.</p>
<p><b>Episode 2 "The Golden Egg" (Gatotkaca yang membawa terbang Kinara dan telur emas)</b></p>		
Representament	Object	Intepretant



<p><b>Qualisign</b> – Tampak Gatokaca yang terbang ke langit menyelamatkan Kinara dan telur emas tampak dibelakang Gatokaca terdapat garis melengkung yang dimana diartikan bahwa dia terbang dari bawah tempat Ashura langsung ke atas langit, hal tersebut menggambarkan bahwa Gatokaca adalah sosok pahlawan yang sakti dan kuat.</p>	<p><b>Index</b> – Memperlihatkan garis melengkung yang ditinggalkan Gatokaca dari tempat Ashura yang artinya dia bisa terbang.  <b>Simbol</b> – Penggambaran adegan dari atas langit untuk memberitahu pandangan bahwa Gatokaca bisa terbang.  <b>Icon</b> – Garis melengkung dari bawah keatas yang digambarkan mengikuti gerakan Gatokaca dan terdapat penulisan "Swooshh!".</p>	<p>Visual pada adegan ini menggambarkan kemampuan Gatokaca yang bisa terbang keatas langit dan kekuatan Gatokaca yang mampu membawa Kinara dengan kekuatan terbangnya.</p>
--	--	--

**Episode 2 "The Golden Egg" (Gatokaca yang membawa terbang Kinara dan telur emas)**



<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>
<p><b>Qualisign</b> – Tampak Gatokaca yang terbang di langit sambil membawa Kinara dan telur emas, tampak dibelakang Gatokaca terdapat garis lurus yang menandakan dia terbang dengan cepat dan juga ekspresi muka Kinara yang terlihat datar dan bingung bahwa dia sedang dibawa terbang oleh Gatokaca.</p>	<p><b>Index</b> – Memperlihatkan garis lurus dibelakang Gatokaca dan juga pemandangan dibawahnya yang terlihat hanya berupa garis-garis tipis menandakan ia terbang cepat.  <b>Simbol</b> – Penggambaran adegan dari atas langit untuk memberitahu pandangan seberapa cepatnya Gatokaca terbang  <b>Icon</b> – Garis lurus di belakang gatokaca dan juga garis-garis tipis yang terdapat pada pemandangan di belakangnya.</p>	<p>Adegan ini memberitahu bahwa Gatokaca bisa terbang dengan begitu cepat dari satu tempat ke tempat lain dan memperlihatkan kekuatannya yang meskipun membawa Kinara dan telur emas dalam genggamannya namun ia tidak bermasalah saat terbang.</p>

**Episode 2 "The Golden Egg" (Ekspresi Gatokaca saat terbang dan berbicara)**



<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>
-----------------------	---------------	--------------------

<p><b>Qualisign</b> – Ekspresi Gatokaca yang sedang berbicara kepada Kinara pada saat ia terbang di atas langit yang terlihat dari garis-garis tipis yang ada pada latar belakang adegan ini, hal ini menandakan bahwa Gatokaca adalah pribadi yang tenang, peduli dan juga kuat dalam menghadapi situasi apapun. Gatokaca Berkata pada Kinara : YOU ARE A BRAVE GIRL YOUNG LADY. BUT WE HAVEN'T ESCAPED THE DANGER!</p>	<p><b>Index</b> – Memperlihatkan ekspresi wajah Gatokaca yang tenang dan tegas, terdapat garis-garis tipis yang terdapat pada latar belakang visual, menandakan bahwa Gatokaca memang datang untuk menyelamatkan Kinara dengan cepat ke tempat aman.  <b>Simbol</b> – Penggambaran adegan wajah Gatokaca sedekat mungkin untuk memperlihatkan detail ekspresi Gatokaca kepada pembaca.  <b>Icon</b> – Garis lurus tipis yang terdapat di belakang visual Gatokaca, menandakan bahwa Gatokaca sedang terbang dengan cepat diatas langit.</p>	<p>Visual pada adegan ini menggambarkan kecepatan terbang Gatokaca dan juga kepedulian Gatokaca kepada Kinara, terlihat Gatokaca berbicara kepada Kinara dengan ekspresi yang serius dan berwibawa.</p>
--	---	---

**Episode 2 "The Golden Egg" (Gatokaca yang diikuti oleh Ashura dari belakang)**



<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>
<p><b>Qualisign</b> – Gatokaca dan Kinara yang sedang memegang telur emas dibawa terbang oleh Gatokaca ke tempat aman langsung dari atas langit, dibelakangnya terdapat Ashura yang mengejar mereka dalam bentuk apinya, hal tersebut menggambarkan bahwa kedua karakter ini sama-sama mempunyai kekuatan sakit.</p>	<p><b>Index</b> – Memperlihatkan garis melengkung dan sebuah gumpalan api yang terbang diatas langit untuk mengejar Gatokaca dan Kinara.  <b>Simbol</b> – Penggambaran adegan dari atas langit untuk memberitahu pandangan bahwa Gatokaca dan Ashura  <b>Icon</b> – Garis melengkung dari bawah keatas yang digambarkan mengikuti Gatokaca ke atas langit, menandakan bahwa Ashura adalah sosok yang sakti seperti Gatokaca. Tulisan : BWOOSH !</p>	<p>Visual pada adegan ini menggambarkan persaingan dan pamer kekuatan yang dilakukan oleh Ashura kepada Gatokaca guna mendapatkan telur emas yang di ambil oleh Kinara.</p>

**Episode 2 "The Golden Egg" (Ekspresi Gatokaca yang terkejut dengan serangan Ashura)**

Representament	Object	Intepretant
<p><b>Qualisign</b> – Ekspresi wajah Gatotkaca yang terkejut dan berkeringat akan serangan dari Ashura yang mengejar Gatotkaca, hal tersebut menunjukkan bahwa Gatotkaca tidak bisa menghindari serangan Ashura kepadanya. Gatotkaca berkata : GREAT HEAVENS! I CANNOT EVADE THE BLOW!</p>	<p><b>Index</b> – Adegan Gatotkaca yang terlihat terkejut dan berkeringat dengan mata yang melotot, menandakan bahwa Gatotkaca tidak bisa menghindari serangan tersebut.</p> <p><b>Simbol</b> – Penggambaran adegan lebih detail dari karakter Gatotkaca untuk melihat detail ekspresi yang ditunjukkan oleh Gatotkaca kepada pembaca.</p>	<p>Visual pada adegan ini menggambarkan bahwa Gatotkaca tidak bisa menghindari serangan dari Ashura yang diarahkan kepada Gatotkaca dan Kinara, karena ia sedang terbang membawa Kinara sehingga ia lebih mengrobankan dirinya terkena dan menjatuhkan Kinara beserta telur emas.</p>
<p><b>Episode 3 "The Little Garuda" (Gatotkaca yang sedang berkelahi dengan Ashura)</b></p>		
Representament	Object	Intepretant
<p><b>Qualisign</b> – Adegan dimana Ashura dan Gatotkaca sedang berkelahi satu sama lain, dapat dilihat dengan Gatotkaca yang terbang menghindari pukulan dari Ashura yang dikelilingi api yang membuat tanah yang dipukulnya menjadi hancur, hal ini menunjukkan kesaktian dan kekuatan dari Gatotkaca yang dapat menghindari dengan cepat pukulan dari Ashura kearahnya.</p>	<p><b>Index</b> – Memperlihatkan adegan Ashura yang berusaha memukul Gatotkaca dengan latar tanah yang hancur akibat pukulannya.</p> <p><b>Simbol</b> – Tanah yang hancur bersamaan dengan Gatotkaca yang terbang menghindar.</p> <p><b>Icon</b> – Pukulan dari tangan Ashura ke tanah tempat Gatotkaca berada yang menunjukan suasana perkelahian. Tulisan : BLAR! BWEESH!</p>	<p>Visual pada adegan ini menggambarkan suasana mencekam dan menegangkan dimana Ashura melayangkan pukulannya kepada Gatotkaca sehingga tanah yang dipijaki oleh Gatotkaca hancur terkena pukulan Ashura, untungnya Gatotkaca dapat menghindar dengan terbang cepat.</p>

**Episode 3 "The Little Garuda" (Ekspresi Gatotkaca yang marah terhadap Ashura)**



Representament	Object	Intepretant
<p><b>Qualisign</b> – Gatotkaca sedang terbang dengan tatapan mata yang terlihat penuh emosi dan amarah disertai wajah yang lecet akibat perkelahian dengan Ashura, hal tersebut menandakan bahwa Gatotkaca sedang sangat emosi dan bersiap menyerang Ashura dengan kekuatannya.</p>	<p><b>Index</b> – Adegan Gatotkaca dengan luka lecet di wajahnya, menggambarkan Gatotkaca sedang berjuang dan mengalami perkelahian hebat dengan Ashura.</p> <p><b>Simbol</b> – Penggambaran dari arah depan dengan memfokuskan wajah Gatotkaca, untuk memperlihatkan ekspresi wajah Gatotkaca penuh amarah dan keseriusan. Gatotkaca berkata : ASHURA KALAGNI, RETURN YOURSELF TO THE MOUNTAIN MOLTEN CORE OF AGNILOKA!</p>	<p>Visual pada adegan ini menggambarkan perjuangan Gatotkaca yang kuat, hal ini di tunjukkan melalui ekspresi wajah Gatotkaca yang penuh lecet dan juga tatapan tajam Gatotkaca kepada Ashura.</p>

**Episode 3 "The Little Garuda" (Adegan Gatotkaca yang memukul keras Ashura)**



Representament	Object	Intepretant
----------------	--------	-------------

<p><b>Qualisign</b> – Gatotkaca terbang dengan cepat dan menyerang Ashura dengan sekuat tenaga hingga tepat mengenai bagian dagu dari Ashura, hal ini menandakan bahwa Gatotkaca tidak ragu dan tidak takut untuk menyerang Ashura. Tulisan : WHAM!!</p>	<p><b>Index</b> – Ashura yang terpental setelah terkena pukulan dari Gatotkaca yang terbang dengan cepat dan kuat. <b>Simbol</b> – Penggambaran dari arah Ashura untuk melihat lebih jelas pukulan dari Gatotkaca <b>Icon</b> – Wajah Ashura yang terpental keatas akibat dari pukulan Gatotkaca dan terdapat tulisan “whamm!” yang bisa diartikan dengan bunyi pukulan.</p>	<p>Visual adegan ini memperlihatkan kesaktian dari Gatotkaca itu sendiri yang bisa memukul keras Ashura sambil terbang diatas langit, hal ini menunjukkan keseriusan dan kekuatan Gatotkaca kepada Ashura.</p>
--	--	--

**Episode 3 “The Little Garuda” (Adegan Gatotkaca yang memukul keras perut Ashura)**



<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>
<p><b>Qualisign</b> – Gatotkaca terbang dengan cepat dan menyerang perut Ashura dengan kekuatannya, hal ini menandakan bahwa Gatotkaca tidak menyerah dalam menghadapi musuhnya dimana saja. Tulisan : ZHWOGG!!</p>	<p><b>Index</b> – Ashura yang terpental setelah terkena pukulan dari Gatotkaca yang terbang dengan cepat dan kuat. <b>Simbol</b> – Penggambaran dari arah Ashura untuk melihat lebih jelas pukulan dari Gatotkaca <b>Icon</b> – Wajah Ashura yang terpental keatas akibat dari pukulan Gatotkaca dan terdapat tulisan “whamm!” yang bisa diartikan dengan bunyi pukulan.</p>	<p>Visual adegan ini memperlihatkan kesaktian dari Gatotkaca itu sendiri yang bisa memukul keras Ashura sambil terbang diatas langit, hal ini menunjukkan keseriusan dan kekuatan Gatotkaca kepada Ashura.</p>

**Episode 3 “The Little Garuda” (Ashura yang terpental terkena pukulan Gatotkaca)**



Representament	Object	Intepretant
<p><b>Qualisign</b> – Gatotkaca yang sedang mengepalkan kedua tangannya setelah memukul Ashura dengan kencang sehingga Ashura terpentol kearah patung besar sehingga menghancurkan patung tersebut, hal ini menandakan bahwa Gatotkaca mengerahkan kekuatan saktinya untuk menghempaskan Ashura guna mengalahkannya.</p>	<p><b>Index</b> – Ashura yang terpentol setelah terkena pukulan dari Gatotkaca dan tembok yang hancur  <b>Simbol</b> – Penggambaran dari arah Gatotkaca yang dibuat seperti sedang melakukan pukulan kuat.  <b>Icon</b> – Terdapat kata "BLAM!" yang mengartikan suara hantaman yang keras.</p>	<p>Visual ini menggambarkan betapa kuatnya pertarungan antara Gatotkaca dan Ashura, hingga Gatotkaca mengeluarkan pukulan saktinya untuk menghempaskan Ashura ke belakang sehingga menghancurkan patung batu yang berada dibelakangnya.</p>

**Episode 3 "The Little Garuda" (Gatotkaca yang terlihat letih setelah melakukan pukulannya)**



Representament	Object	Intepretant
<p><b>Sinsign</b> – Gatotkaca yang sedang menghela nafasnya setelah melakukan pukulan saktinya terhadap Ashura dengan penuh tatapan penasaran, hal ini menandakan bahwa Gatotkaca merasa letih dan ingin tahu apakah pukulannya berhasil mengalahkan Ashura.</p>	<p><b>Index</b> – Gatotkaca yang menghela nafasnya sehingga mengeluarkan bulatan udara/asap pada adegan ini.  <b>Simbol</b> – Penggambaran detail ekspresi dari wajah Gatotkaca sendiri.  <b>Icon</b> – Terdapat bulatan asap atau udara yang digambarkan keluar dari mulut Gatotkaca.</p>	<p>Visual ini menggambarkan bahwa Gatotkaca sudah mengerahkan segeneap kemampuannya untuk mengalahkan Ashura dalam pertarungan 1 lawan 1 sehingga tenaganya mulai terkuras, disamping itu juga matanya menunjukkan tatapan penasaran, hal ini menandakan bahwa ia ingin tahu apakah pukulannya berhasil mengalahkan Ashura atau tidak.</p>

**Episode 3 "The Little Garuda" (Ekspresi Gatotkaca yang terlihat kesal karena Ashura belum kalah)**



Representament	Object	Intepretant
<p><b>Sinsign</b> – Gatotkaca yang sedang mengerutkan alisnya kebawah setelah melihat Ashura yang ternyata masih bisa bangkit setelah menerima pukulan kuat dari Gatotkaca, hal ini menandakan bahwa Gatotkaca sangat marah dan emosi terhadap Ashura.</p>	<p><b>Index</b> – Ekspresi Gatotkaca yang mengerutkan alisnya kebawah dengan tatapan mata serius.</p> <p><b>Simbol</b> – Penggambaran detail dan secara Close up pada mata dan alis Gatotkaca.</p> <p><b>Icon</b> – Terdapat kerutan di dahi dan kerutan alis pada ekspresi wajah Gatotkaca..</p>	<p>Visual ini lebih menggambarkan pada bagaimana ekspresi Gatotkaca setelah melihat Ashura yang masih bisa bangkit setelah dipukul dengan keras oleh Gatotkaca dengan kedua tangannya sehingga membuat Ashura terpental menghantam patung batu.</p>

**Episode 3 "The Little Garuda" (Gatotkaca yang terkejut dengan teriakan dari Kinara dan Garuda kecil)**



Representament	Object	Intepretant
----------------	--------	-------------



<p><b>Qualisign</b> – Gatotkaca yang sedang bersiap untuk melakukan pertempuran dengan Ashura terkejut dengan adanya suara teriakan yang berasal dari Kinara dan Garuda kecil yang sedang kesulitan. Tulisan : Teriakan Kinara : AAAAA</p>	<p><b>Index</b> – Adegan dimana saat Gatotkaca bersiap bertempur dengan Ashura namun tiba-tiba terkejut dengan teriakan yang didengarnya yang berasal dari Kinara dan Garuda kecil, hal ini dilihat dari ekspresi Gatotkaca yang terlihat kaget dan khawatir saat mendengar teriakan. <b>Simbol</b> – Penggambaran wajah Gatotkaca yang melihat kearah belakangnya setelah mendengar teriakan. <b>Icon</b> – Terlihat dari ekspresi wajah Gatotkaca yaitu matanya yang melotot dan seakan terlihat khawatir disertai dengan garis melengkung yang digambarkan bahwa Gatotkaca melihat secara tiba-tiba kearah belakang..</p>	<p>Visual ini menggambarkan betapa kuatnya pertarungan antara Gatotkaca dan Ashura, hingga Gatotkaca mengeluarkan pukulan saktinya untuk menghempaskan Ashura ke belakang sehingga menghancurkan patung batu yang berada dibelakangnya.</p>
--	--	---

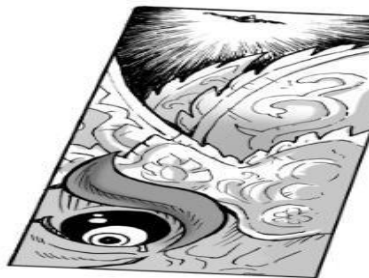
**Episode 3 "The Little Garuda" (Gatotkaca yang terkena serangan dari Ashura dan tidak bisa menghindar)**



<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>
-----------------------	---------------	--------------------

<p><b>Qualisign</b> – Gatotkaca yang sedang menahan serangan dari Ashura dengan tangan melindungi wajah dan kepalanya dan badan yang berusaha tetap tegak berdiri, hal tersebut menandakan bahwa Gatotkaca sedang berusaha keras dalam menahan serangan yang diberikan oleh Ashura kepadanya.</p>	<p><b>Index</b> – Adegan dimana saat Gatotkaca berusaha menahan serangan besar dari Ashura dengan tangan yang menutup wajah dan kepalanya, menandakan bahwa dia menerima serangan yang kuat dan berusaha menahannya.  <b>Simbol</b> – Penggambaran Gatotkaca yang dikelilingi oleh bentuk ledakan dan asap disekitarnya.  <b>Icon</b> – Suara dari ledakan yang dihasilkan yang dapat kita lihat dengan kata-kata "ZLAM!"</p>	<p>Visual ini menggambarkan Gatotkaca yang sedang berjuang dalam menahan serangan kuat dari Ashura kepada dirinya sehingga Gatotkaca harus menahannya dengan sekuat tenaga agar tidak kalah dari Ashura dan berusaha menyelamatkan Kinara dan Garuda kecil.</p>
---	---	---

**Episode 3 "The Little Garuda" (Kedatangan bayangan Gatotkaca dari atas langit)**



<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>
<p><b>Qualisign</b> – Bayangan Gatotkaca yang membelakangi matahari yang terbang dan datang dari atas langit menuju arah Ashura langsung, menandakan bahwa Gatotkaca masih sanggup bertarung setelah terkena serangan kuat dari Ashura sebelumnya.</p>	<p><b>Index</b> – Gatotkaca yang datang dari atas langit langsung menuju ke arah Ashura, menggambarkan bahwa Gatotkaca masih sanggup bertarung dengan Ashura dan masih mempunyai kekuatan.  <b>Simbol</b> – Penggambaran difokuskan kepada bayangan gatotkaca yang membelakangi matahari  <b>Icon</b> – Bayangan hitam seseorang yang terbang diatas langit.</p>	<p>Visual ini menggambarkan sifat tidak menyerah Gatotkaca dalam menghadapi musuh-musuhnya, karena digambarkan disini bahwa Gatotkaca tetap bisa bangkit setelah terkena serangan dari Ashura sebelumnya dan tetap berusaha menyelamatkan Kinara dan Garuda kecil yang terpojok oleh Ashura.</p>

**Episode 3 "The Little Garuda" (Gatotkaca menyelamatkan Kinara dari Ashura)**



Representament	Object	Intepretant
<p><b>Sinsign</b> – Gatokaca yang digambarkan terbang dan membawa Kinara dari amukan Ashura yang terlihat marah dari ekspresi muka yang diperlihatkannya, menggambarkan bahwa Gatokaca berusaha menyelamatkan Kinara dari amukan Ashura.</p>	<p><b>Index</b> – Adegan saat Gatokaca terbang dan menyelamatkan Kinara yang berada didekat Ashura yang sedang mengamuk akibat pertarungan dengan Gatokaca sebelumnya.</p> <p><b>Simbol</b> – Penggambaran karakter Gatokaca yang terbang dari atas langit menuju kebawah melewati bagian samping Ashura.</p> <p><b>Icon</b> – Garis lurus yang mengikuti Gatokaca yang menandakan ia sedang terbang dan terdapat kata-kata "Bwesh!!" yang bisa diartikan seperti hembusan angin dari sesuatu yang terbang.</p>	<p>Visual ini memperlihatkan tentang bagaimana Gatokaca yang berusaha semampu dia untuk menyelamatkan Kinara sebelum Kinara diserang oleh Ashura yang sedang mengincarnya. Pada adegan ini digambarkan Gatokaca yang terbang dari atas kebawah dengan cepat lalu langsung membawa kabur Kinara ke tempat yang lebih aman dengan kekuatan terbangnya.</p>

**Episode 3 "The Little Garuda" (Gatokaca yang terkejut dengan pernyataan Kinara)**



Representament	Object	Intepretant
----------------	--------	-------------

<p><b>Qualisign</b> – Gatotkaca yang sedang terbang membawa Kinara lalu tiba-tiba melihat kearah bawah dengan tatapan melotot, hal ini menggambarkan bahwa Gatotkaca terkejut karena ternyata Garuda kecil tidak terbawa dan tertinggal saat Gatotkaca menyelamatkan Kinara.</p>	<p><b>Index</b> – Adegan dimana saat Gatotkaca sedang terbang membawa Kinara tetapi terkejut karena Kinara mengatakan bahwa Garuda kecil tertinggal dan tidak terbawa.</p> <p><b>Simbol</b> – Penggambaran Close up wajah Gatotkaca yang melihat kearah belakangnya setelah mendengar pernyataan Kinara.</p> <p><b>Icon</b> – Terlihat dari ekspresi wajah Gatotkaca yaitu matanya yang melotot dan tanda seru yang terdapat dalam teks yang menandakan sesuatu yang serius.</p>	<p>Visual ini menggambarkan bagaimana ekspresi dari Gatotkaca setelah mengetahui bahwa Garuda kecil tertinggal dibawah dan tidak sempat untuk diselamatkan.</p>
--	--	---

**Episode 3 "The Little Garuda" (Ekspresi marah Gatotkaca setelah melihat Garuda kecil dimakan oleh Ashura)**



<b>Representament</b>	<b>Object</b>	<b>Intepretant</b>
<p><b>Sinsign</b> – Gatotkaca yang mengerutkan alisnya kebawah dan mempunyai tatapan serius dan marah kepada Ashura setelah melihat bahwa Garuda kecil dimakan oleh Ashura, yang mengartikan bahwa Gatotkaca sudah sangat marah dengan hal yang dilakukan oleh Ashura.</p>	<p><b>Index</b> – Gatotkaca yang tidak dapat berkata apa-apa dan terlihat lingkaran dari udara atau asap yang dikeluarkan oleh Gatotkaca.</p> <p><b>Simbol</b> – Penggambaran wajah Gatotkaca yang melihat kearah Ashura yang penuh dengan ekspresi marah dan emosional.</p> <p><b>Icon</b> – Terlihat dari ekspresi wajah Gatotkaca yaitu matanya yang melotot dan terdapat gumpalan udara atau asap yang dikeluarkan oleh Gatotkaca serta tanda titik-titik yang mengartikan seorang yang tidak bisa berkata apa-apa karena suatu akibat tertentu.</p>	<p>Visual ini menggambarkan betapa marahnya Gatotkaca terhadap Ashura setelah melihat Garuda kecil dimakan oleh Ashura yang hanya bertujuan mempunyai kekuatan jahat yang besar, hal ini membuat Gatotkaca sangat marah sehingga tidak bisa berkata apa-apa lagi.</p>

**Episode 3 "The Little Garuda" (Ekspresi bingung Gatotkaca dan Kinara)**



Representament	Object	Intepretant
<p><b>Sinsign</b> – Gatotkaca dan Kinara yang sedang melihat kearah Ashura dimana Garuda kecil dimakan terlihat mengerutkan alisnya keatas karena melihat kejadian sesuatu yang aneh dari Ashura sambil saling bertanya satu sama lain, hal ini menggambarkan bahwa ketidak tahuan mereka akan hal yang terjadi kepada Ashura setelah memakan Garuda kecil.</p>	<p><b>Index</b> – Gatotkaca dan Kinara yang terlihat kebingungan melihat Ashura berkelakuan aneh.</p> <p><b>Simbol</b> – Penggambaran wajah Gatotkaca dan Kinara secara Close up yang melihat kearah Ashura dengan tatapan bingung.</p> <p><b>Icon</b> – Terlihat dari ekspresi wajah Gatotkaca dan Kinara yang mengerutkan alis mereka yang menandakan ketidak tahuan akan sesuatu hal.</p>	<p>Visual pada adegan ini menggambarkan kebingungan yang dialami oleh Gatotkaca dan Kinara setelah melihat Ashura yang berkelakuan aneh setelah Ashura memakan Garuda kecil secara hidup-hidup.</p>

**Episode 3 "The Little Garuda" (Ekspresi terkejut Gatotkaca dan Kinara)**



Representament	Object	Intepretant
----------------	--------	-------------

Sumber. Hasil Penelitian

<p><b>Sinsign</b> – Gatotkaca dan Kinara yang sedang melihat kearah Ashura dimana Garuda kecil tiba-tiba keluar dari mulut Ashura namun sudah menjadi sosok Garuda besar yang bahkan lebih besar dari pada Ashura itu sendiri, hal ini menggambarkan kebingungan yang dialami oleh Gatotkaca dan Kinara setelah melihat wujud raksasa dari Garuda dan kenapa hal itu bisa terjadi.</p>	<p><b>Index</b> – Gatotkaca dan Kinara yang terlihat kebingungan melihat wujud Garuda yang berubah menjadi lebih besar dari Ashura  <b>Simbol</b> – Penggambaran wajah Gatotkaca dan Kinara secara Close up yang melihat kearah Garuda dengan tatapan bingung.  <b>Icon</b> – Terlihat dari ekspresi wajah Gatotkaca dan Kinara yang mengerutkan alis mereka dan terlihat keringat yang mengalir di wajah mereka yang menandakan terkejut dan juga khawatir akan hal yang terjadi didepan mereka.</p>	<p>Visual pada adegan ini menggambarkan Gatotkaca dan Kinara yang terkejut melihat wujud raksasa dari Garuda yang bahkan lebih besar dari Ashura sehingga menganggap bahwa Ashura itu sendiri adalah makanan untuk Garuda.</p>
--	---	--

Komik digital Garudayana menggunakan platform digital “Line Webtoon” sebagai bentuk wadah penyampaian komunikasi secara digital. Hal ini dikarenakan ilustrator dari komik digital Garudayana menciptakan suatu konten digital sehingga sarana penyampaiannya pun menggunakan platform digital. Konten yang dibuat secara digital ini juga adalah hasil dari desain-desain yang dikerjakan dengan bantuan teknologi masa kini seperti komputer, laptop maupun alat desain digital lainnya. Produksi komik di platform digital ini mempermudah akses informasi, menghemat biaya, mempercepat arus informasi, dapat diakses dimana saja dan sebagai media hiburan.

121

Pada komik digital Garudayana, Is Yuniarto menggambarkan Gatotkaca tidak jauh berbeda dari penggambaran aslinya yang ada pada pewayangan. Terlihat dari visual yang terdapat pada masing-masing scene Gatotkaca di komik digital.

Pada bagian kepala, Gatotkaca menggunakan jamang tiga susun dengan susunan segitiga yang bersusun keatas. Gatotkaca juga menggunakan gelung supit urang, gelung biasa dikenal dengan konde atau sanggul. Hiasan yang melekat pada gelung Gatotkaca disebut dengan garuda mungkur yang diartikan dapat menolak marabahaya dari arah belakang. Dalam dunia wayang hiasan ini biasanya hanya digunakan oleh golongan raja. Pada bagian telinga Gatotkaca menggunakan sumping atau biasa juga disebut dengan hiasan kuping dan anting-anting dan dileher menggunakan kalung. Hal ini dapat dilihat dari temuan pada saat adegan pertama kali Gatotkaca muncul.

Pada bagian badan, Gatotkaca menggunakan praba yang dikenakannya di punggung, berbentuk runcing ke atas dan melengkung yang diikat dengan tali praba. Pada kedua tangan Gatotkaca menggunakan kelat bahu dan gelang yang masing-masing ada di kanan kiri. Pada bagian dada Gatotkaca terdapat lambang bintang bersudut delapan yang merupakan lambang kerajaan Majapahit dahulu atau disebut dengan surya Majapahit. Gatotkaca mengenakan kain jarik dan juga uncal wastra atau biasa disebut sebagai selendang dan terakhir menggunakan

badong atau aksesoris yang berfungsi melindungi daerah kemaluan yang berbentuk lebar seperti daun dan bagian bawah meruncing.

Pada bagian kaki Gatotkaca hanya menggunakan sandal yang diikat dari bawah sampai betis kakinya. Pada komik digital Garudayana, Gatotkaca digambarkan bertarung tanpa menggunakan senjata dan digambarkan bahwa ia memiliki kekuatan sakti yang dapat terbang dan daya tahan tubuh yang sangat kuat. Hal ini dapat dilihat saat adegan bertarung terdapat beberapa tanda yang tampak contohnya pada bagian objek digambarkan ada sebuah icon garismelengkung mengikuti dibelakang Gatotkaca saat ia terbang dari bawah ke langit dan symbol pengambilan sudut pandang dari atas langit. Hal ini juga didukung dari penggambaran Gatotkaca di pewayangan bahwa Gatotkaca pernah diberikan pakaian pusaka yang tidak kasat mata sehingga menambah kesaktian dari Gatotkaca yang sudah terkenal dengan sebutan "otot kawat, tulang besi".

Pada komik digital Garudayana ekspresi Gatotkaca yang digambarkan memiliki mata yang dengan tatapan tajam, membelalak, memiliki kumis tipis dan juga sedikit jenggot pada bagian dagunya. Memiliki jambang tipis pada bagian kanan-kiri wajahnya, memiliki hidung yang mancung dan berperawakan dewasa tegas namun mempunyai jiwa penolong, tidak pantang menyerah dan benci hal jahat. Hal ini dilihat dari analisis dari temuan di beberapa adegan, seperti saat adegan Gatotkaca bertemu Ashura pertama kali ditemukan di analisis bagian Index dimana Gatotkaca terlihat sangat marah yang ditunjukkan dari tanda ekspresi di wajah seperti alis yang dikerutkan dan mata yang melotot. Ditambah dengan gesture tangan yang mengepal seperti orang marah.

1 2 2

Perbandingan antara penggambaran karakter Gatotkaca yang ada pada pewayangan dan penggambaran ulang yang ada pada komik digital tidak lah terlalu jauh. Hal ini dibuktikan dari beberapa temuan yang penulis analisa, yaitu dalam segi pakaian yang Gatotkaca kenakan hanya ada beberapa perbedaan antara versi wayang dan komik digital yaitu terdapat pada bagian pakaian uncal kencana dan binggel atau gelang kaki, gelang kaki yang digunakan oleh Gatotkaca adalah gelang kaki yang berkeroncong. Sedangkan dalam komik, Gatotkaca tidak memakai gelang kaki yang berkeroncong. Pada bagian dada Gatotkaca, dalam pewayangan tidak ada lambang bintang sudut delapan seperti yang digambarkan pada komik digital Garudayana dan digambarkan bahwa Gatotkaca tidak memakai baju yang menutupi bagian dadanya. Terakhir adalah hidung dampak yang dimiliki Gatotkaca di pewayangan berbeda dengan yang ada pada komik digital, dimana hidung Gatotkaca digambarkan mancung bukan kekar.

Hal lainnya penulis menemukan beberapa temuan berdasarkan analisis unsur yang ada pada komik digital, bahwa bahasa yang digunakan pada komik digital Garudayana adalah menggunakan bahasa inggris dimana naskahnya sebagian besar adalah berisi percakapan antara para karakter yaitu Kinara, Garu, Gatotkaca dan Ashura. Temuan naskah bahasa inggris ini dapat dilihat pada beberapa gambar yang ada pada tabel analisis diatas. Gatotkaca juga berkata menggunakan Bahasa Inggris.

Dalam segi warna dapat dilihat bahwa komik digital Garudayana hanya menggunakan warna pada bagian awal dan akhirnya saja, sedangkan bagian intinya hanya diberikan warna hitam putih saja. Hal ini dikarenakan komik digital ini adalah bergenre manga ala Jepang,



dimana tujuan dari warna hitam putih ini adalah untuk mengejar waktu tayang kepada pembaca. Segala jenis seni tulisan atau biasa disebut tipografi yang ada pada komik digital ini dibuat sesimpel mungkin untuk memudahkan para pembaca, karena pada semua tipografi yang ada di atas penulis tidak menemukan tulisan yang sulit dibaca. Untuk warna yang ada pada Gatotkaca dalam komik digital menggunakan perpaduan warna hitam, kuning keemasan, merah dan biru. Warna hitam dan kuning keemasan yang digunakan pada pakaian Gatotkaca sama dengan yang ada pada pewayangan versi Jawa Timur dan Jawa Tengah yang membedakan hanya warna dari wajahnya sendiri yang dimana versi Jawa Timur menggunakan warna merah sedangkan Jawa Tengah menggunakan warna hitam. Warna kuning emas bermakna memiliki keagungan dan keluhuran, warna merah menurut pewayangan wayang kulit dari Jawa Timur melambangkan watak yang pemberani.

Komik digital Garudayana memunculkan karakter Gatotkaca sebagai pahlawan yang menyelamatkan karakter Garuda kecil dan Kinara. Makna pahlawan itu sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah orang yang menonjol karena keberanian dan pengorbanannya dalam membela kebenaran; pejuang yang gagah berani. Pahlawan adalah seseorang yang berpahala yang perbuatannya berhasil bagi kepentingan orang banyak. Dalam komik digital Garudayana makna kepentingan orang banyak yang dimaksud disini adalah perihal menyelamatkan Garuda kecil dan Kinara yang sedang di incar oleh karakter jahat Ashura. Gatotkaca dalam komik digital Garudayana adalah hasil pahlawan ciptaan media yang dimana pahlawan ciptaan media ini biasanya adalah rekreasi dari pahlawan asli yang sudah ada sebelumnya dalam hal ini pahlawan dalam pewayangan Jawa.

123

Jiwa-jiwa pahlawan Gatotkaca menolong orang banyak, mempunyai kekuatan sakti untuk melawan kejahatan, rela berkorban demi orang lain dan juga keberanian dan pengorbanan dalam memperjuangkan kebenaran. Gatotkaca adalah cerminan karakter dari jiwa pahlawan yang nantinya akan berlanjut kepada karakter utama dalam komik digital ini yaitu sosok Garuda kecil atau disebut dengan nama Garu. Dalam Garudayana karakter Garu si Garuda kecil digambarkan sebagai karakter yang dilindungi oleh Gatotkaca yang menjadi pahlawan dalam komik digital ini. Karakter Garu si Garuda kecil digambarkan sebagai sosok yang berawal dari sebuah telur emas yang akhirnya menetas dan menjadi seekor burung Garuda kecil yang masih lemah, lalu melalui banyak sekali rintangan bahaya sehingga akhirnya berubah menjadi sosok Garuda besar yang gagah sehingga dapat mengalahkan musuhnya, hal ini terlihat melalui analisis tabel gambar yang sudah dilakukan pada tabel di atas. Jadi ini dapat dimaknai bahwa pahlawan adalah sosok yang harus diraih dengan banyak pengorbanan bagi orang lain dan kegigihan atau tekad dalam melakukan kebaikan untuk sesama.

## Kesimpulan & Saran

**Simpulan.** Berdasarkan analisa yang sudah dilakukan penggambaran ulang karakter pahlawan dalam pewayangan Gatotkaca dalam komik digital kontemporer Garudayana, penulis dapat memberikan kesimpulan berupa, dalam komik digital Garudayana makna pahlawan yang terdapat pada karakter Gatotkaca ditunjukkan dengan sikap-sikap yang dimiliki oleh Gatotkaca

yaitu seperti menolong orang banyak, membantu yang kesusahan, memiliki kekuatan yang sakti dan rela berkorban untuk melawan kejahatan.

Dari hasil analisis semiotika pierce menunjukkan karakter penggambaran fisik Gatotkaca yang ada pada bagian analisis index yang digambarkan memiliki, mata yang membelalak, berkumis dan berjenggot, memiliki jambang, namun tidak berhidung dampak tetapi lebih ke mancung dan memiliki badan yang besar dan berotot sesuai dengan deskripsi dalam pewayangan dimana Gatotkaca memiliki "otot kawat, tulang besi" dan sakti.

Tanda-tanda lain seperti tipografi, warna, suara, dan bahasa yang digunakan dalam komik digital ini memberikan masing-masing fungsinya. Tipografi yang terlihat simpel dan mudah dibaca, lalu warna yang digunakan kebanyakan menggunakan hitam dan putih, suara yang ingin disampaikan kepada pembaca disampaikan melalui teknik tipografi yang baik dan mudah dicerna dan bahasa yang digunakan adalah bahasa Inggris karena komik ini diedarkan secara internasional.

Saran yang ingin penulis sampaikan baik secara akademis maupun praktis, yaitu saran akademis adalah untuk menambah kajian-kajian tentang tokoh pahlawan tradisional pewayangan yang digambarkan pada komik digital kontemporer, khususnya kajian tentang Gatotkaca atau pahlawan pewayangan lain. Saran praktis adalah untuk para komikus dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang bagaimana pesan yang terkandung dalam desain tokoh karakter komik mereka tersampaikan secara akademis.

## Daftar Pustaka

- Aulia Adam, "Selamat Tinggal Generasi Milenial, Selamat Datang Generasi Z", <https://tirto.id/selamat-tinggal-generasi-milenial-selamat-datang-generasi-z-cnzX>.
- Bagas Putra R, "5 Tokoh Wayang Berkekuatan Superhero", <https://kumparan.com/bagas-putra-riyadhana/5-tokoh-wayang-berkekuatansuperhero/full>.
- Datta, Amaresh (2006-01-01). "The Encyclopaedia of Indian Literature (Volume Two) (Devraj to Jyoti)". ISBN 978-81-260-1194-0.
- Faiz Nashrillah, "Is Yuniarto, bikin budaya Indonesia mendunia lewat komik", <https://jatim.idntimes.com/life/inspiration/faiz-nashrillah/is-yuniarto-bikinbudaya-indonesia-mendunia-lewat-komik/6>.
- Luthfi Fazar Ridho, 2014. "Memahami Identitas Hibrida pada Komik Indonesia Kontemporer (Analisis Semiotika Komik Garudayana). *Skripsi*. Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro Semarang.
- Rafika Fidelia, Dandi Pratama, "Busana Kerajaan Tokoh Gatotkaca Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta", *Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*. Vol. 01 No. 01, Sep – Des 2018, Hal. 78-81.