

**LAPORAN PENELITIAN
HIBAH BERSAING**



**VISUALISASI ADAT ASLI PADA RITUAL PERNIKAHAN
DAN *CILOK KAI* DALAM KOMIK KEBUDAYAAN SEBAGAI STRATEGI
PEWARISAN BUDAYA BAGI GENERASI MUDA**

Tahun ke 3 dari Rencana 3 tahun

Oleh:

DR. GUSHEVINALTI, S.Sos, M.Si/16087804

BUSTANUDDIN LUBIS, S.S., MA/ 04067902

DHANURSETO HADIPRASHADA, S.IP., M.Si/0023128403

UNIVERSITAS BENGKULU

2013

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN HIBAH BERSAING

Judul Penelitian : Visualisasi Adat Asli Pada Ritual Pernikahan Dan *Cilok Kai* Dalam Komik Kebudayaan Sebagai Strategi Pewarisan Budaya Bagi Generasi Muda

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : Dr. Gushevinalti, M.Si
NIDN : 160817804
Jabatan fungsional : Lektor /IIIc
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Nomor HP : 082176006060
Alamat surel (e-mail) : gushevinalti@yahoo.com

Anggota Peneliti

Nama Lengkap : Bustanuddin Lubis, S.S., MA
NIDN : 04067902
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu
Nama Lengkap : Dhanurseto H.P, M.Si
NIDN : 0023128403
Perguruan Tinggi : Universitas Bengkulu

Institusi Mitra

Nama Institusi Mitra : SLTP dan SLTA Kota Mukomuko, BMA
Alamat : Kota Mukomuko
Penanggungjawab : Waka Kurikulum dan Ketua Penasehat BMA
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 3 dari rencana 3 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 40.000.000
Biaya Keseluruhan : Rp. 122.000.000

Mengetahui,
Dekan FISIP

Bengkulu, 28 November 2013
Ketua Peneliti

Drs. Hasan Pribadi, Ph.D
NIP 195410121985031005

Dr. Gushevinalti, S.Sos., M.Si
NIP 197808162001122002

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian

Drs. Sarwit Sarwono, M.Hum
NIP195811121986031002

RINGKASAN

Tujuan penelitian ini adalah merumuskan kebijakan tentang penerapan mata pelajaran Muatan Lokal yang berisi budaya lokal di Kabupaten Mukomuko dengan koordinasi dengan Dinas Pendidikan dan kebudayaan. Kedua, menghasilkan sebuah buku pedoman baku tentang adat perkawinan dan *Cilok Kayi* yang akan digunakan oleh penghulu adat, kepala Kaum dan masyarakat yang ada di Mukomuko (penduduk asli atau pendatang) agar dapat menjaga kelestarian *adat pegang pakai* di Kabupaten Mukomuko. Ketiga, menginisiasi persetujuan masyarakat Mukomuko melalui pemerintah daerah dan Badan Musyawarah Adat terhadap isi buku panduan sehingga dapat menjadi rujukan dalam pelaksanaan adat pernikahan dan *Cilok Kai* di Kabupaten Mukomuko. Penelitian tahun ke 3 ini merupakan tindak lanjut dari hasil penelitian tahun 1 dan tahun 2. Pada tahun ini pelaksanaan penelitian lebih kepada penerapan dari hasil penelitian sebelumnya yaitu mengadakan lokakarya kurikulum dan penyusunan buku adat pernikahan dan *Cilok Kayi*. Kegiatan lokakarya kurikulum dilakukan tanggal 17-19 Juli 2013 bertempat di Aula MAN 1 Kab. Mukomuko. Peserta lokakarya merupakan wakil dari sekolah SMA sederajat dan SMP sederajat yang ada di Kota Mukomuko. Luaran penelitian ini adalah kebijakan yaitu membuat kurikulum terintegrasi tentang budaya lokal, sehingga dalam lokakarya kurikulum yang dilakukan, guru-guru dibimbing untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tujuan awal penelitian ini adalah materi budaya lokal khususnya adat asli pernikahan dan *cilok kai* dimasukkan dalam materi matapelajaran muatan lokal, namun atas saran dari pihak Diknas materi budaya lokal dapat dimasukkan dalam beberapa mata pelajaran lainnya yang terintegrasi seperti Bahasa Indonesia, IPS dan kesenian. Output lainnya pada penelitian tahun ke tiga ini adalah buku adat yang berisi tentang tahap-tahap ritual pernikahan asli dan *Cilok Kayi* di Kabupaten Mukomuko. Selain itu buku yang diterbitkan oleh Quiksi ini juga dilengkapi dengan visualisasi dan penggunaan bahasa daerah dalam setiap tahapnya. Sehingga dengan upaya ini dapat menjadi strategi untuk mewariskan budaya lokal pada generasi muda.

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah robbil 'alamin. Segala puji hanya milik Allah SWT atas segala nikmat, rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga sehingga proses penelitian dengan judul Visualisasi Adat Asli Pada Ritual Pernikahan Dan *Cilok Kai* Dalam Komik Kebudayaan Sebagai Strategi Pewarisan Budaya Bagi Generasi Muda, telah selesai dilakukan.

Buku adat ini merupakan *output* atau luaran penelitian Hibah Bersaing tahun ke 3 (2013) Universitas Bengkulu. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi dimana adat asli pernikahan di Kabupaten Mukomuko-Bengkulu telah banyak mengalami pergeseran pada tahap-tahap prosesnya. Kondisi ini diperparah oleh semakin tergerusnya budaya lokal akibat globalisasi teknologi informasi, sehingga perhatian generasi muda pun lengah terhadap budaya lokal. Alasan ini menjadi motivasi agar generasi muda lebih memahami dan mengerti budaya lokal.

Penelitian tahun 3 ini sangat aplikatif yaitu merupakan penerapan dari hasil penelitian tahun 1 dan 2, untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian khususnya untuk para informan dan semua mitra yang terkait. Terimakasih

Bengkulu, November 2013

Dr. Gushevinalti. M.Si
Bustanuddin Lubis, S.S., M.A
Dhanurseto HP. M.Si

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR BAGAN	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB 1	PENDAHULUAN 1
	1.1 Latar belakang 1
BAB 2	TINJAUAN PUSTAKA 2
	2.1 Konsep tentang Nilai Sosial Budaya 2
	2.2 Pergeseran dan Perubahan Nilai dan Perilaku Sosial Budaya 3
	2.3 Komik Kebudayaan sebagai Media Komunikasi 5
	2.4 Komik kebudayaan sebagai Cerlang Budaya 7
BAB 3	TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN 9
	3.1 Tujuan Penelitian 9
	3.2 Manfaat Penelitian 9
BAB 4	METODE PENELITIAN 10
	4.1 Desain penelitian 10
	4.2 Sasaran Penelitian 10
	4.3 Teknik Pengumpulan Data 11
	4.4 Kerangka Pemikiran 12
BAB 5	HASIL DAN PEMBAHASAN 14
	5.1 Lokakarya Kurikulum dan Seminar Adat 14
	5.2 Buku Adat Pernikahan dan Cilok Kayi di Mukomuko 27
BAB 6	KESIMPULAN DAN SARAN 84
	6.1 Kesimpulan 84
	6.2 Saran 84
DAFTAR PUSTAKA 85
LAMPIRAN	
Personalia Tim Peneliti	86
Artikel Jurnal	86
Buku Adat	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Sasaran Penelitian tahun ketiga.....	10
Tabel 2	Perbedaan Acara Bimbang di Mukomuko.....	46

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Alur Pikir Tahun Ketiga.....	13
Bagan 2	Konsep Mata Pelajaran Terintegrasi.....	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Suasana Mufakat Ninik Mamak.....	39
Gambar 2	Khatam Alquran/Tamat Kaji.....	52
Gambar 3	Rombongan Induk Bako Mengantar Anak Pulai.....	56
Gambar 4	Proses Akad NIKah.....	61
Gambar 5	Acara Makan Gedang.....	62
Gambar 6	Penganten Duduk Bersanding Duo.....	63
Gambar 7	Makan Icek-Icek.....	66
Gambar 8	Acara Mandi BUnga.....	67
Gambar 9	Kelambu 7 Lapis.....	71
Gambar 10	Bendera Kertas.....	74
Gambar 11	Batang Mago dari Induk Bako.....	74
Gambar 12	Talam Dari Induk Bako.....	75

BAB 1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Mukomuko merupakan salah satu Kabupaten di Propinsi Bengkulu yang terbentuk pada Tahun 2003, terletak paling ujung berbatasan dengan Propinsi Sumatera Barat. Masyarakat Mukomuko secara historis merupakan komunitas beragam suku yang berasal dari pelosok nusantara. Adanya homogenitas tradisional Pagaruyung telah mengakibatkan bahasa dan budaya masyarakat Mukomuko didominasi oleh Minangkabau.

Seperti daerah lain pada umumnya, Mukomuko juga kaya akan budaya lokal. Dari sudut kesenian dan kebudayaan, wilayah Mukomuko memiliki kreasi seni tari-tarian yang unik seperti Tari Gandai, Tari Gamat, Debus, Pencak Silat, Sarapal Anam dan sebagainya. Selain itu jika ingin menelusuri jejak filosofi komunitas ini, Mukomuko menyimpan banyak Tembo dan Legenda baik yang tertulis maupun lisan seperti Tembo Manjuta, Legenda Pangeran Berdarah Putih, Sang Puti Laut Tawar, Legenda Malin Deman dan lainnya (Profil Daerah, 2007)

Kekayaan budaya Mukomuko yang unik lainnya saat ini menjadi *icon* utama dalam setiap perayaan ulang tahun Kabupaten Mukomuko adalah ritual adat pernikahan dan acara *Cilok Kai* (akikah anak). Kedua ritual ini pada dua tahun terakhir menjadi acara khusus yang digelar Pemerintah Kabupaten Mukomuko. Tujuan ditetapkannya kedua ritual ini oleh Pemkab Mukomuko karena dianggap paling sering dilakukan di masyarakat. Alasan penting lainnya adalah ingin memperkenalkan ritual asli sesuai dengan sejarah pada zaman dahulu. Karena pada saat ini, pada umumnya masyarakat di wilayah Mukomuko tidak lagi menerapkan ritual asli dalam acara adat pernikahan dan Cilok Kai. Yang ada ialah proses pernikahan dan acara Cilok Kai yang sudah digabung dengan gaya pernikahan modern. Apabila hal ini masih terus dilaksanakan, dikhawatirkan di masa yang akan datang, budaya lokal seperti ritual adat pernikahan dan Cilok Kai akan punah. Padahal lembaga adat di Mukomuko sangat berperan. Maka dari itu, pada penelitian ini akan dianalisis ritual asli adat pernikahan dan Cilok Kai dan melihat pergeseran nilai budaya yang terjadi sehingga akan dibuat strategi untuk mewariskan budaya melalui komik kebudayaan pada generasi muda agar tidak punah.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep tentang Nilai Sosial Budaya

Nilai budaya menurut Koentjaraningrat (1985) merupakan konsepsi-konsepsi, yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar warga masyarakat mengenai hal-hal yang harus mereka anggap amat bernilai dalam hidupnya. Karena itu system nilai budaya mempunyai fungsi yang sangat menentukan sebagian pedoman tertinggi bagi kelakuan (perbuatan) manusia. Kebudayaan yang berkembang sangat beraneka ragam. Namun dalam tersebut perbedaan tersebut pada tiap-tiap kebudayaan dijumpai unsur-unsur serupa dan oleh Kluckhohn(1953) sebagaimana dikutip oleh Soetarto dan Augusta (2003) disebut sebagai unsur kebudayaan universal. Koentjaraningrat (1985) mengatakan, setiap unsur kebudayaan itu memiliki tiga wujud, yaitu:

1. Wujud idiil (pola bersikap), yaitu kompleks gagasan dan nilai-nilai
2. Wujud aktifitas (pola tindak), yaitu suatu kompleks tindakan berpola(terorganisasi, terstruktur) dari manusia dalam masyarakat
3. Wujud fisik (artefak/pola sarana) yaitu benda-benda hasil karya manusia.

Koentjaraningrat (1990) dengan mengikuti model Spranger membagi nilai budaya menjadi 6 (enam) kelompok yakni : (1) Nilai teori yang mendasari perbuatan seseorang atau sekelompok orang atas pertimbangan rasionalitas, (2) Nilai ekonomi yang didasari oleh ada tidaknya keuntungan finansial dari perbuatannya, (3) Nilai solidaritas atau gotong royong tanpa memikirkan keuntungannya sendiri, (4) Nilai agama yang didasari atas kepercayaan (kekudusan) bahwa sesuatu itu benar dan suci, (5) Nilai seni yang dipengaruhi oleh pertimbangan rasa seni dan keindahan, terlepas dari pertimbangan material, (6) Nilai kuasa yang dilandasi atas pertimbangan baik buruknya sesuatu untuk kepentingan diri atau kelompoknya sendiri.

Lebih lanjut menurut Koentjaraningrat (1990) bahwa 3 (tiga) nilai yang pertama diatas masing-masing merupakan lawan yang saling bertentangan dengan 3 (tiga) nilai yang berikutnya. Artinya nilai teori (rasionalitas) berhadapan dengan nilai agama (kepercayaan), nilai ekonomi (orientasi financial) berhadapan dengan nilai seni yang bebas dari orientasi material, nilai solidaritas atau gotong royong berhadapan dengan nilai kuasa yang cenderung lebih mementingkan kepentingan diri dan kelompoknya

sendiri. Pertentangan nilai tersebut mempunyai makna bahwa peningkatan pada salah satu nilai budaya mengakibatkan lunturnya nilai budaya yang lain (lawannya).

2.2 Pergeseran dan Perubahan Nilai dan Perilaku Sosial Budaya

Pergeseran nilai dan sikap bangsa telah terjadi dan seakan-akan sulit dibendung. Hal ini disebabkan derasnya arus informasi yang cepat tanpa batas. Salah satu efek dari modernisasi adalah pergeseran nilai. Hal ini bisa dilihat dari perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Ketika ada unsur baru yang menarik di hati, maka masyarakat pun dengan perlahan tapi pasti akan mengikut pada nilai tersebut. Dalam hal ini nilai positif yang konstruktif dan negatif yang destruktif.

Fenomena yang paling tampak depan mata adalah nilai budaya. Nilai ini setidaknya bisa dilihat dari tiga hal: kognitif, interaksi sosial, dan artefak. Dalam tingkatan kognitif, budaya berada dalam pikiran pemeluknya. Di situlah berkumpul nilai, pranata serta ideologi. Pada skala interaksi sosial, bisa dilihat dan dirasakan karena ada hubungan. Sedangkan dalam wilayah artefak, nilai yang telah diyakini oleh pemilik kebudayaan itu ada diwujudkan dalam bentuk benda-benda.

Jika melihat perihal masyarakat kita, pergeseran budaya memang wajar terjadi. Setidaknya ini terjadi karena efek dari modernisasi dan globalisasi. Terkadang juga nilai budaya yang telah lama dipegang menjadi sedemikian mudah untuk dilepaskan. Adalah karena terlalu kerasnya tarikan modernitas.

Koentjaraningrat (1990) mengatakan penyimpangan dari adat yang lazim merupakan satu faktor yang sangat penting. Tindakan individu warga masyarakat yang menyimpang dari adat istiadat suatu ketika dapat banyak terjadi dan dapat sering berulang (*recurrent*) dalam setiap kehidupan sehari-hari. Memang sikap individu yang hidup dalam masyarakat adalah mengingat keperluan sendiri; dengan demikian sedapat mungkin akan mencoba menghindari adat atau menghindari aturan apabila adat-istiadat itu tidak cocok untuk pribadinya. Dalam setiap masyarakat ada alat-alat pengendalian masyarakat yang bertugas mengurangi penyimpangan tadi

Pergeseran nilai dalam masyarakat perlu dilihat sebagai proses sosial. Artinya sebagai proses, ia belumlah sebagai akhir dari tingkatan masyarakat. Masih ada lanjutan tingkatan yang terus menjadi hingga sampai pada level terakhir. Pergeseran ini agar

berjalan dengan baik, maka perlu pengawasan dari semua pihak. Jangan sampai budaya luhur yang telah ada menjadi kabur dan tidak *up to date* dengan lingkungan kekinian. Agar budaya massa kita menjadikan pergeseran ini sebagai unsur konstruktif, maka perlu ada kesadaran seluruh lapisan masyarakat. Penyadaran ini bisa dilakukan dalam skala struktur sosial kita.

Pergeseran dan perubahan nilai dan perilaku keagamaan dan sosial budaya adalah abadi. Hal ini merupakan sifat dasar dari suatu nilai dan perilaku. Dengan kata lain, nilai dan perilaku bukanlah sesuatu yang statis dari generasi ke generasi berikutnya, tetapi terus bergeser dan berubah. Pergeseran dan perubahan tersebut, dapat saja terjadi, misalnya satu atau dua nilai dan perilaku keagamaan dan sosial budaya mengalami peningkatan, sementara yang lainnya mengalami pelunturan. Bahkan pada tingkat yang paling ekstrim, suatu nilai dan perilaku dapat hilang sama sekali (punah) kemudian diganti oleh nilai dan perilaku keagamaan dan sosial budaya yang baru sama sekali.

Walaupun pada tingkat yang paling ekstrim sekalipun terdapat peluang hilangnya suatu nilai dan perilaku, Steward (1978) dalam Koentjaraningrat (1985) berpendapat bahwa ini tidak berarti akan menghapus sama sekali inti budayanya (*culture core*), dimana setiap masyarakat memiliki inti budayanya masing-masing yang bersifat khas.

Adanya modernisasi teknologi pertanian di satu sisi mengakibatkan naiknya tingkat rasionalitas (nilai teori), orientasi ekonomi dan nilai kuasa, sementara pada sisi lain modernisasi mengakibatkan lunturnya nilai-nilai kepercayaan (nilai agama), nilai gotong royong (solidaritas) dan nilai seni mengalami komersialisasi. Modernisasi dapat juga menaikkan semua nilai budaya yang di uraikan di atas. Pergeseran nilai dan peran sosial budaya diatas terjadi, karena modernisasi menurut Jahi (1988) tidak sama persis dengan pembangunan. Modernisasi lebih banyak diwarnai oleh gejala perubahan teknologi dan berkembangnya ekonomi pasar. Sedangkan pembangunan lebih menitik beratkan pada adanya perubahan struktur masyarakat.

Majunya cara berpikir diatas didukung oleh adanya pelaksanaan program pemerataan pendidikan melalui kejar paket, wajib belajar dan media masa secara pasti mampu mengajak masyarakat untuk berfikir dan bertindak berdasar logika (nilai teori).

Artinya baik buruknya sesuatu tidak lagi berdasarkan pada nilai-nilai kepercayaan. Fenomena ini tampak jelas pada pola tingkah laku mereka sebagai refleksi dari cara berfikirnya yang telah mengalami pergeseran.

2.3 Komik Kebudayaan sebagai Media Komunikasi

Komik adalah salah satu media komunikasi yang dapat menyampaikan pesan secara visual. Menurut Hassan Shadily dalam Ensiklopedia Indonesia (1992) komik adalah cerita bergambar yang terpisah-pisah tetapi berkaitan dalam isi, dapat dilengkapi dengan maupun tanpa naskah. Komik dikenal juga dengan cerita bergambar.

Akronim cerita bergambar, menurut Marcell Boneff mengikuti istilah cerpen (cerita pendek) yang sudah terlebih dahulu digunakan, dan konotasinya menjadi lebih bagus, meski terlepas dari masalah tepat tidaknya dari segi kebahasaan atau etimologis kata-nya. Tetapi menilik kembali pada kelahiran komik, maka adanya teks dan gambar secara bersamaan dinilai oleh Francis Laccasin (1971) sebagai sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal. Kehadiran teks bukan lagi suatu keharusan karena ada unsur *motion* yang bisa dipertimbangkan sebagai jati diri komik lainnya. Karena itu di dalam istilah komik klasik Indonesia, cerita bergambar, tak lagi harus bergantung kepada cerita tertulis. Hal ini disebut Eisner sebagai *graphic narration* (terutama di dalam film & komik) (Atmowiloto, 1982)

Komik tidak hanya terdiri dari gambar atau teks, akan tetapi terdiri dari berbagai unsur visual seperti tata letak, bentuk gambar, bentuk huruf dan sebagainya. Unsur-unsur tersebut jika ditata dengan baik dapat menunjang daya tarik komik dan memudahkan khalayak menyerap pesan.

Meskipun begitu, komik memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan medium visual ini menyangkut faktor kemampuan membaca. Kelemahan lainnya terletak pada penyusunan lambang-lambang visual yang mendukung. Bila rancangannya kurang tepat komik belum tentu dapat berperan baik sebagai media komunikasi. Karena itu, pesan harus didesain sedemikian rupa dan lambang-lambang harus sesuai dengan ciri khalayak (Schramm, 1965). Walaupun begitu komik masih merupakan alternatif yang tepat untuk digunakan.

Komik memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Kedua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku-buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Karakter dalam komik dapat berupa manusia atau binatang. Disini ditampilkan kualitas manusia, karakter, dan kebutuhan sehingga anak-anak dapat memahami dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadinya.

Bahasa dalam komik pada umumnya berupa kalimat langsung. Fungsi bahasanya tidak hanya untuk menjelaskan, melengkapi atau memperdalam pengertian teksnya. Dibandingkan dengan kisah gambar, pada komik bahasa dan gambarnya secara langsung saling terpadukan. Isi ceritanya disajikan melalui penataan gambar-gambar tunggal dalam suatu urutan dan berhubungan dengan tema-tema yang universal sehingga anak-anak dapat memahaminya. Menurut Hurlock (2000), bahwa komik bukan sekedar media hiburan tetapi bisa menjadi media untuk mendidik dan mengajar ilmu pengetahuan dan moral kepada siswa.

Hurlock (2000) mengatakan anak-anak usia sekolah menyukai komik karena beberapa hal diantaranya:

1. Melalui identifikasi dengan karakter di dalam komik, anak memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenal masalah pribadi dan sosialnya. Hal ini akan membantumemecahkan masalahnya.
2. Komik menarik imajinasi anak dan rasa ingin tahu tentang masalah supranatural
3. Komik memberi anak pelarian sementara dari hiruk pikuk hidup sehari-hari.
4. Komik mudah dibaca, bahkan anak yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya.
5. Bila berbentuk serial, komik memberi sesuatu yang diharapkan.
6. Tokoh dalam komik sering kuat, berani dan berwajah tampan atau cantik, sehingga memberikan tokoh pahlawan bagi anak untuk mengidentifikasikannya.
7. Gambar dalam komik berwarna-warni dan cukup sederhana untuk dimengerti anak-anak.

2.4 Komik kebudayaan sebagai Cerlang Budaya

Local genius atau istilah Indonesianya “cerlang budaya”, secara sederhananya adalah kebudayaan yang khas dari suatu daerah. Dengan kata lain kebudayaan yang “hanya ada” di daerah yang bersangkutan itu. Selanjutnya jika kita bicara tentang kebudayaan tentunya tak lepas dari tiga bentuk kebudayaan itu sendiri, yakni: kebudayaan sebagai ide, gagasan; kebudayaan sebagai pola interaksi antar manusia; kebudayaan sebagai benda-benda, artefak. Cerlang budaya pun tentunya meliputi tiga hal itu.

Indonesia dikenal juga sebagai *nusantara* karena pada dasarnya Indonesia memakai konsep negeri kepulauan (*archipelago*), negeri dengan banyak pulau (*nusa*). Atas dasar ini saja wajarlah bila Indonesia memiliki banyak kebudayaan, atau yang lebih spesifik lagi, Indonesia berpotensi memiliki banyak cerlang budaya. Dalam bahasan ini cerlang budaya itu adalah komik (artefak).

Komik dalam sejarah Indonesia sudah ada jauh sebelum bangsa ini mengenal tulisan. Gambar-gambar prasejarah di gua-gua yang dapat ditemui di beberapa pelosok Indonesia, boleh dibilang sebagai cikal bakal komik. Bentuknya sederhana namun tujuan dasarnya sama yaitu menyampaikan sesuatu. Diperkirakan terjadi sekitar zaman *neolitikum* awal ataupun *mesolitikum* akhir di mana manusia prasejarah mulai menetap dan memiliki waktu luang. Kemudian beberapa zaman selanjutnya, “komik Indonesia” yang terkenal dapat kita temui pada relief-relief candi Borobudur. Menurut Prof. Primadi, guru besar FSRD ITB yang menulis buku “Bahasa Rupa”, para turis asing pun terkejut ketika tahu bahwa ternyata relief candi Borobudur dapat dibaca. Wayang beber, cerita wayang yang digambar pada gulungan kertas, pun merupakan “komik Indonesia” yang khas. Gambar-gambar bercerita pada daun lontar di Bali, dan masih banyak lagi cerlang budaya Indonesia dalam bentuk “komik”. Semua ini menjadi cikal bakal benda-benda budaya lain seperti wayang kulit, wayang golek, dan sampai pada bentuk “komik” yang populer saat ini yang dapat kita temui pada koran-koran, majalah, buku komik, atau internet. Tentu saja bukan Indonesia saja yang memiliki cerlang budaya komik, banyak negara-negara lain yang juga memilikinya, pastinya dengan sejarahnya masing-masing.

Di Indonesia, beberapa komikus Indonesia dulu boleh dibilang sudah memasukkan kebudayaan-kebudayaan Indonesia ke dalam komik mereka. Komik

persilatan bersetting Indonesia lampau setidaknya mengenalkan tentang salah satu kebudayaan Indonesia dari segi perkembangan ilmu *kanuragan* (bela diri) dan bahkan arsitektur dan *fashion* Indonesia zaman kerajaan dulu dapat terangkat. Bagaimana dengan komik Indonesia sekarang? Sayangnya akibat gempuran budaya asing, termasuk komik, generasi muda Indonesia masa kini cenderung melupakan budaya-budaya mereka. Hal ini juga berimbas pada komik yang mereka buat seperti komik petualangan yang justru bersetting dunia khayal. Jarang sekali komik Indonesia saat ini yang mengambil setting dunia sehari-hari, padahal dengan mengambil setting tersebut saja setidaknya komikus sudah mengangkat budaya Indonesia, paling tidak dari latar tempatnya. Dibutuhkan referensi yang sangat banyak untuk setting tempat dan semacamnya serta diperlukan teknik yang baik agar dapat memproduksinya ke dalam komik. Dengan jumlah budaya yang banyak dan keragamaman yang segitu banyaknya pula, seharusnya tidak ada alasan kekurangan bahan untuk diangkat menjadi sebuah komik.