

INTISARI

Penelitian ini membahas tentang karakterisasi dalam komik *Kraman Jipang* karya Teguh Santosa. *Kraman Jipang* adalah komik berbahasa Jawa yang terbit di majalah *Jaya Baya* pada tahun 1994. Karakterisasi komik berbeda dengan karya sastra lain karena banyak bagian dari komik yang digantikan oleh aspek visual. Hal ini mungkin dapat memengaruhi karakterisasi dalam cerita. Penelitian ini berusaha memaparkan karakter tokoh dalam komik *Kraman Jipang* sekaligus meninjau pengaruh penggambaran visual terhadap karakter tokoh tersebut. Agar penelitian ini lebih fokus dan mendalam, aspek visual yang diulas dalam penelitian ini hanya terbatas pada visual yang menggantikan narasi. Maka dari itu pendekatan karakterisasi dari Pickering dan Hoepfer digunakan untuk membedah komik *Kraman Jipang*. Sementara teori komik oleh Scout McCloud digunakan untuk menjembatani antara teori karakterisasi yang berfokus pada novel dan objek material yang berbentuk komik. Di dalam penelitian ini ditemukan bahwa karakterisasi pada komik tidak berbeda dengan karya sastra lain. Visual menggantikan narasi tetapi peran dan fungsinya sama. Selain itu ditemukan bahwa tokoh sentral dalam komik *Kraman Jipang* bukan Limpad Bantala tetapi Trinil. Hal ini karena tokoh Trinil lebih dominan dan selalu relevan di setiap plot dan sub plot daripada Limpad Bantala. Bahkan Trinil mengalami perkembangan karakter paling besar dalam cerita ini.

Kata kunci: karakterisasi, karakterisasi komik, komik Jawa, Teguh Santosa

PATHISARI

Paneliten punika mbabaraken wewatekan wonten ing komik *Kraman Jipang* anggitanipun Teguh Santosa. *Kraman Jipang* punika komik Basa Jawa ingkang dipun terbitaken dening majalah *Jaya Baya* taun 1994. Wewatekan komik punika mboten sae kados cipta sastra sanesipun amargi kathah bab saking komik ingkang dipungantos dening aspek visual, punika saged adamel wewatekan ing salebetipun cariyos. Paneliten punika babaraken watak paraga ing komik *Kraman Jipang* ugi kagem mangertosi pengaruh visualisasi tumrap watak paraga. Supados paneliten punika saged langkung sae, visualisasi ingkang badhe dipun babarakem ing panleiten punika kewala ing visual ingkang nggantosaken cariyos. Mila punika, teori wewatekan saking Pickering lan Hooper dipunginaaken kagem babaraken komik *Kraman Jipang*. Ing sawetawis teori komik dening Scout McLoud dipunginaaken kagem njembatani miwah teori wewatekan ingkang fokus wonten ing novel lan obyek material ingkang awujud komik. Ing salebetipun paneliten punika dipunteмоaken dene wewatekan ing komik sami kados dene cipta sastra sanesipun. Visual anggantosaken cariyos nanging peran lan fungsipun sami. Kejawi punika, saged dipunteмоaken dene paraga utama utawa tokoh sentral ing komik *Kraman Jipang* sanes Limpad Bantala, ananing Trinil. Babagan punika amargi paraga Trinil langkung dominan lan kathah pengaruhipun ing saben cariyos satunggal lan satunggalipun tinimbang Limpad Bantala. Paraga Trinil punika ugi tansah tuwuh dados watak ingkang langsung ageng ing salebeting cariyos.

Wosing tembung: wewatekan, wewatekan komik, komik, komik Jawa, Teguh Santosa

ABSTRACT

This paper talks about characterization in Javanese comic *Kraman Jipang* written by Teguh Santosa. *Kraman Jipang* is a Javanese comic that was published as comic strip in *Jaya Baya* magazine since 1994 to 1996. Unlike any others work of fiction, characterization in comic is a little different. A lot of narration text is replaced by visual icon in comic. This differences maybe lead to different characterization. This paper is trying to show how characterization in *Kraman Jipang* works while also find out wherever visual icon give influences to characterization. To make this research more focused, the visual icon that is discussed in this paper will be limited to only visual icon that replace the narration text. Therefore characterization theory by Pickering and Hoepfer is used for this research. Furthermore theory about comic by Scott McCloud is used to connect the characterization theory that is mainly talks about novel and the object materials that is in the form of comic. This paper find out that characterization in comic is no different with other work of fiction. Visual icon is replacing narrative text but the function is still the same. This research also found out that Trinil is the real main character in this character, not Limpad Bantala. It's because Trinil more dominant and always relevant with every event in the story. Also Trinil had more character development while Limpad Bantala character almost flat. Trinil is a strong and childish girl but eventually she became more mature.

Keywords: characterization, characterization in comic, comic, Javanese comic, Teguh Santosa