

Abstract

The development of comic, especially in Indonesia today, is entering the era of resurrection. After a long time we are consuming comics from the outside as a media to entertain, it makes the characteristic of Indonesian comic buried and close to disappear. Any stories of *Wayang* have a big influence to the characteristic of Indonesian comic, because its character has aim to emulate comic from outside the country and to balance any negative influence that may appear from that.

It is one of many other things that push the writer to join in picking up the *Wayang Story* into the form of comic, because comic has method that acceptable in society especially in children and teenagers circle. Statement of problem of this thesis is how the developing process of the story of *wayang* into the comic, include element's description, and visualization of each character in comic.

Using the method of processing idea, analyzing what needed, stimulating, preparing tools and data, will began the process of making the comic. Writer transform the story of "PandawaTujuh", novel by PitoyoAmrih, as the basic of the story. In the process of making, writer pass any steps which are; making synopsis, storyline, storyboard, detailing character in verbal way, designing character, visualizing comic and at last, covering the comic.

Story of *Wayang* that carried from the novel is focusing on the story that still far behind from the *War of Baratayudha*, its narative is telling about character *PandhuDewanata* which is the father of *Pandawa Lima* (his five son). The ilustration is using style of manga, which aim the reader in teenagers circle. Description the elements of comic are in form of panel and various shift, text in bubble, sound effect, moving line to make a movement view. Description of each character in the comic that titled "GenderangBaratayudha", begin from its color, accesory and then its identity. Along this comic, hopefully will become an alternative media in transforming the *Wayang Story* to the children and teenagers today, and having an everlasting value of Indonesian culture.

Keyword: Comic, Manga, *Wayang*, baratayudha

Abstrak

Perkembangan komik khususnya di Indonesia sudah mulai masuk pada era kebangkitan kembali saat ini, setelah beberapa waktu yang cukup lama kitabanyak mengonsumsi komik-komik luar sebagai media hiburan, sehingga cukup mengubur jatidiri komik Indonesia terdahulu yang sudah bagus. Seperti komik cerita pewayangan di Indonesia sangatlah kentat dan berperan cukup besar menjadi jatidiri komik bangsa Indonesia di dunia, karena komik ini dimaksudkan untuk menyaingi komik impor di pasaran dan membatasi pengaruh negatifnya.

Hal tersebutlah yang mendorong penulis untuk turut serta mengangkat kembali cerita pewayangan ke dalam bentuk media komik sebagai media penyampaian cerita pewayangan, karena komik memiliki pendekatan yang baik untuk masyarakat khususnya anak-anak dan remaja. Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana proses pengembangan cerita pewayangan ke dalam komik, beserta deskripsi unsur-unsur komik, dan visual dari karakter dalam komik.

Metode dalam penciptaan ini, melalui proses ide berkarya, menganalisis kebutuhan, stimulasi, pengolahan ide, persiapan alat dan bahan, kemudian masuklah proses pembuatan komik. Penulis menggunakan cerita dalam novel karya Pitoyo Amrih yang berjudul "Pandawa Tujuh" sebagai basis cerita, dan dalam pembuatannya penulis melewati beberapa tahap yaitu membuat sinopsis, *storyline*, *storyboard*, penjabaran karakter secara verbal, mendeskripsikan karakter tokoh, visualisasi komik, pencetakan dan penjiilidan.

Cerita pewayangan yang diangkat dalam novel tersebut penulis memilih mengambil fokus pada cerita jauh sebelum terjadinya perang Baratayudha, yaitu kisah tentang Pandhu Dewanata yang merupakan ayah dari para Pandawa Lima. Ilustrasi menggunakan gaya manga, dengan target pembaca adalah anak remaja. Unsur-unsur komik yang penulis coba deskripsikan adalah panel dan macam-macam bentuk peralihannya, balon kata, efek suara, garis gerak untuk memberikan esensi gerak, serta deskripsi dari setiap karakter dalam komik Genderang Baratayudha mulai dari warna, aksesoris dan sifatnya. Dengan adanya komik Genderang Baratayudha, diharapkan dapat menjadi media alternatif dalam menyampaikan cerita pewayangan kepada anak-anak remaja saat ini, agar terlestarikan terus nilai budaya lokal yang ada di Indonesia ini.

Keyword: Komik, Manga, Wayang, Baratayudha.