

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jauh sebelum kita mengenal tulisan berupa huruf dan abjad yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari ini, manusia zaman Pra-Sejarah telah mengembangkan media komunikasi mereka melalui coretan-coretan atau gambar-gambar pada dinding gua sebagai media berkomunikasi, karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, manusia yang tidak dapat hidup sendirian. Seperti ditemukannya hasil torehan gambar-gambar perburuan manusia purba di gua Lascaux, Prancis Selatan. Gambar-gambar yang terdapat di dinding gua tersebut pada zaman prasejarah sebelum digunakan sebagai media komunikasi, diyakini diterapkan ke dalam kegiatan spiritual. Begitu juga di Mesir, ditemui hieroglif pada lukisan-lukisan dinding pada bangunan kuno, sebagian besar dari gambar-gambar itu memberikan informasi kepada kita yang hidup pada zaman sekarang mengenai cara hidup mereka pada masanya.

Kini cerita bergambar diterapkan ke dalam berbagai media, baik itu media elektronik maupun media cetak. Dengan berbagai fungsi dari media itu sendiri di antaranya sebagai media informasi, pendidikan, komersial dan lain sebagainya salah satunya yaitu novel grafis atau komik.

Pengertian komik itu sendiri menurut McCloud (2008, hlm.20) dalam bukunya “Understanding Comic” adalah “Komik itu adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang *terjukstaposisi* dalam turutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca”. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995, hlm.515) “*Komik*; cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.”

Kebanyakan dari masyarakat kita khususnya anak-anak sekarang ini lebih tertarik dengan cerita-cerita fiksi ilmiah, kartun komedi, dan super hero dari luar,

Tressa Triandy, 2014

**“GENDERANG BARATAYUDHA” VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

seperti “Spongebob Square Pants”, “Spider-Man”, “Harry Potter”, “Naruto”, dan lain sebagainya. Sedangkan cerita-cerita lokal kurang peminatnya bahkan ada yang tidak tahu. Banyak cerita-cerita legenda dari negeri kita yang memiliki pesan-pesan moral dan nilai-nilai budaya yang bagus untuk dijadikan pembelajaran untuk anak-anak. Seperti cerita pewayangan yang kental di Indonesia yaitu “Ramayana”, dan “Mahabharata”. Cerita pewayangan di Indonesia dulu dan sekarang merupakan salah satu media dalam dakwah atau penyebaran agama seperti agama Islam.

Ketertarikan penulis terhadap komik sudah lama, sejak masih duduk di bangku sekolah dasar. Dan komik yang dikenal pertama oleh penulis adalah komik-komik superhero dari luar seperti komik-komik Marvel dan DC Comics. Dan bagi penulis komik merupakan media yang memiliki nilai tersendiri. Penulis berkeinginan atas pengetahuan dalam membuat komik diwujudkan, sehingga memberi pengalaman, manfaat baik bagi penulis dan orang lain.

Bonneff (2008, hlm.104). menjelaskan bahwa “Komik wayang di Indonesia bagi orang asing merupakan jenis komik asli.” Komik ini dimaksudkan untuk menyaingi komik impor di pasar dan membatasi pengaruh negatifnya”. Sebelumnya sudah banyak terbit komik pewayangan di Indonesia seperti karya Ardisoma sebanyak 22 jilid yang masing-masing berisi 42 halaman (18,5 x 26.5). karyanya menceritakan prasejarah “Ramayana” dan “Mahabharata”, yaitu sejarah kelahiran para Dewa dan munculnya berbagai tokoh dari kedua epos itu, seperti lakon “Ardjuna Sasra Bahu” yang menampilkan Arjuna, Hanoman, dan Kresna. Lakon ini bersamaan dengan lakon “Lahirnja Sri Rama” (Ardisoma, 2 jilid) terbit sebelum “Ramayana” hasil karya Kosasih membuat sebanyak 4 jilid. Kosasih membuat 26 jilid “Mahabharata” selama dua tahun. Kemudian beliau menyelesaikan beberapa jilid di antaranya lakon “Baratayudha” sebanyak 5 jilid, “Pendawa Seda” sebanyak 4 jilid, “Parikesit” sebanyak 4 jilid, dan “Udayana” sebanyak 4 jilid. Kosasih mengambil tema “Mahabharata” versi bahasa Jawa.

Perkembangan komik pewayangan saat ini juga sudah lumayan berkembang dengan baik, dengan banyaknya transformasi mulai dari tampilan wayang itu

Tressa Triandy, 2014

“GENDERANG BARATAYUDHA” VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sendiri yang tidak melulu berhiaskan emas kuno seperti raja-raja zaman dahulu. Namun ada yang bervisualkan modern, bersenjata canggih. Seperti yang ditunjukkan oleh komikus bernama Is Yuniarto dengan karya komik “Garudayana”, komik wayang versi Garjon yang sudah mencetak beberapa seri tentang Mahabharata dan komik wayang karya Caravan Studio dengan mengangkat fokus cerita perang Baratayudha

Cerita pewayangan tentang kisah Pandawa Lima yang terdiri dari Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula, dan Sadewa di Mahabharata banyak memiliki nilai-nilai pembelajaran hidup untuk generasi-generasi sekarang. Dari kisah epos kuno yang sejatinya berasal dari tanah India ini, kita dapat menemukan kisah-kisah yang ilustratif dan ajaran-ajaran luhur yang penuh makna. Kisah ini merupakan sumber etika dan kebudayaan Timur, khususnya di Indonesia yang mengadopsi cerita Mahabharata ini yang difungsikan sebagai media penyebaran agama Islam dulunya.

Tidak terbayangkan apabila kondisi seperti itu terus menggerogoti kebudayaan kita. Berangkat dari kekhawatiran tersebut, penulis berusaha memunculkan gagasannya mengenai bentuk cerita pewayangan yang diwujudkan dalam bentuk komik. Agar dapat diminati, dipahami dan dimengerti oleh anak-anak dan remaja saat ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengaplikasikan idenya melalui karya komik dalam skripsi penciptaan dengan mengangkat tema dan judul: **“GENDERANG BARATAYUDHA” VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan masalah penciptaan sebagai berikut

1. Bagaimana mengembangkan gagasan cerita pewayangan ke dalam konsep berkarya dalam bentuk Komik?
2. Bagaimana deskripsi unsur-unsur komik dan deskripsi visual dari karakter komik “Genderang Baratayudha” sebagai media penyampaian cerita pewayangan?

C. Tujuan Penulisan

Melalui skripsi ini, penulis menggunakan media ilustrasi sebagai salah satu upaya untuk mengasah kemampuan serta pengalaman yang didapatkan selama mengikuti kuliah Ilustrasi dan sebagai hasil dari pembelajaran, memberikan nilai-nilai pendidikan, serta bertujuan sebagai media penyampaian nilai-nilai luhur kisah pewayangan, mengangkat kembali nilai budaya dalam pewayangan dan citra komik Indonesia.

Adapun tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Mengetahui dan mendeskripsikan cara mengembangkan gagasan cerita pewayangan ke dalam konsep berkarya dengan aplikasi bentuk komik, mulai dari penentuan gagasan cerita, tema dan jenis gaya ilustrasi yang akan dipakai.
2. Mengetahui deskripsi unsur-unsur komik dan deskripsi visual karakter yang terdapat dalam komik “Genderang Baratayudha” sebagai media penyampaian cerita pewayangan bagi masyarakat umum khususnya remaja-remaja pembaca komik Indonesia.

D. Manfaat Penulisan

Dari penciptaan komik wayang “Genderang Baratayudha”, penulis paparkan beberapa manfaat dari pembuatan karya ini, yakni:

1. Bagi penulis:
 - a. Dapat menambah serta menggali lagi kemampuan dalam membuat ilustrasi dari sebuah cerita.
 - b. Meningkatkan kemampuan berkarya ilustrasi.

Tressa Triandy, 2014

“GENDERANG BARATAYUDHA” VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa:
 - a. Dengan penciptaan karya ini diharapkan dapat dijadikan bahan ajar yang berhubungan dengan cerita-cerita rakyat atau nilai kebudayaan kepada peserta didik.
3. Bagi masyarakat ditujukan untuk lebih mengakrabkan cerita rakyat khususnya cerita pewayangan kepada masyarakat umum khususnya untuk anak-anak dan remaja.

E. Metode Penciptaan

Penulis dalam skripsi penciptaan ini mengangkat tema cerita pewayangan yang saat ini sedikit demi sedikit mulai tergerus oleh modernisasi, sehingga terlupakan. Dalam pembuatan skripsi ini, Penulis menggunakan metode wawancara dan pencarian data dari berbagai sumber literatur untuk dijadikan sumber sekunder, juga untuk mengetahui secara jelas bagaimana alur cerita pewayangan tentang Baratayudha sebelum divisualisasikan ke dalam bentuk komik melalui proses pembuatan karya.

Pembuatan komik ini sendiri memakai proses-proses dalam membuat komik pada umumnya, yakni penyusunan naskah cerita (cerita saduran dari novel berjudul “Pandawa Tujuh”), pembuatan karakter, pembuatan sketsa (mulai dari *story line*, *story board*, pembuatan sketsa komik (*penciling*), penintaan (*inking*), pewarnaan (*coloring*), dan penyuntingan dialog atau balon kata pada halaman yang telah selesai (*lettering*).

Media yang digunakan adalah kertas gambar berukuran A3 yang merupakan ukuran standar internasional dalam pembuatan komik yang nantinya akan masuk proses pemindaian dan pengolahan di komputer untuk pewarnaan dan penyelesaian (*finishing*) dicetak di ukuran kertas A4 .

Proses pewarnaan (*coloring*), proses editing dialog (*lettering*) dan proses penataan (*layout*) halaman dan pengemasan sebelum masuk pada proses pencetakan menggunakan beberapa perangkat lunak (*software*) yakni Adobe Photoshop CS3, Coreldraw X4, Adobe Illustrator CS6, dan Microsoft Office 2007.

Perangkat lunak tersebut digunakan sebagai penunjang proses penyelesaian (*finishing*) karya.

F. Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan karya tulis skripsi ini terdiri dari atas lima Bab dengan sistematika penulisan skripsi penciptaan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, kajian sumber penciptaan, konsep penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan yang merupakan sebuah pengantar yang akan menuntun penulis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan. Bab ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu kajian teoretik, tinjauan faktual, dan gagasan awal.

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN

Bab ini meliputi proses uraian proses perancangan dimulai dari kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pembuatan model, pengerjaan karya, dan pengemasan karya.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

Bab ini menjelaskan, menggambarkan, dan menganalisis hasil karya yang dikaitkan dengan gagasan awal.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan jawaban terhadap tujuan yang sudah ditetapkan sebelumnya dan rekomendasi berkenaan dengan karya yang diciptakan.