

BAB II

LANDASAN PENCIPTAAN

A. Kajian Teoritik

1. Media

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan bahasa, seni dan kebudayaan. Dalam penyampaianya dibutuhkan media-media yang mampu diterima oleh masyarakatnya dengan mudah. Karena proses komunikasi antar manusia tidaklah selalu bisa dilakukan secara lisan, hal ini disebabkan karena keterbatasan manusia itu sendiri.

Menurut Sadiman dalam Sugandi (2012:10), mengemukakan bahwa “kata media dapat diartikan sebagai alat, saranakomunikasi, perantara atau penghubung, secara harfiah diterjemahkan sebagai pengantar pesan, atau dengan kata lain media sebagai alat yang membawa pesan yang akan disampaikan”.

Seiring perkembangan waktu, media berkembang hingga sekarang, hasil perkembangan itu sendiri kini terbagi menjadi dua, diantaranya adalah media cetak dan media elektronik. Media cetak di antaranya adalah “Koran, majalah, buku, komik, dan lain-lain”, sedangkan media elektronik di antaranya adalah “iklan, film, video musik dan lain-lain”

2. Komik

a. Definisi Komik

Gambar-gambar pada zaman prasejarah bisa dibilang adalah cikal bakal dari terciptanya komik sekarang. Hal ini karena pada zaman prasejarah manusia berkomunikasi belum menggunakan tulisan untuk mendokumentasikan sesuatu, namun menggunakan gambarlah dirasa sangat konvensional saat itu.

Masdiono (2014, hlm.xi) menjelaskan bahwa:

Kata *Comics* sebetulnya dipinjam dari dunia teater, maka jika kita lihat di dalam kamus *comic* berarti : pelawak atau komedian. Sedangkan imbuhan –s

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

dibelakang kata tersebut hanya untuk membedakan pengertian pelawak dan buku komik atau rentetan kartun.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia(1995, hlm.515), “Komik diartikan sebagai cerita bergambar, dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku yang umumnya mudah dipahami dan lucu”.

Eisner dalam “Comic and Sequential Art”(2000, hlm.5), mendefinisikan komik sebagai *Sequential Art*, yaitu “...*Sequential Arts as a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literaty form that deals with the arrangement of picture or images and words to narrate a story or dramatize an idea.*” Komik itu merupakan media yang berupa susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatiskan suatu ide sehingga pesan yang ada tersampaikan dengan jelas.

McCloud (2008, hlm.20), menuturkan bahwa “Komik adalah salah satu bagian dari seni berupa gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca”.

Dari pemahaman pengertian komik menurut Eisner dan McCloud, penulis dapat mendefinisikan komik adalah susunan gambar dan kata-kata yang difungsikan sebagai bentuk karya seni untuk menyampaikan satu cerita/informasi dengan cara membentuk alur yang bisa kita pahami maksudnya. Pada kenyataannya sekarang ini pengertian komik sendiri belum mencapai kata sepakat dalam pendefinisiannya, karena dari pemerhati komik dan penggiat komik itu sendiri mempunyai persepsi sendiri mengenai pengertian komik.

b. **Unsur-unsur Komik**

Dalam sebuah komik terdapat unsur-unsur yang penting ada dalam sebuah komik, di antaranya.

1) **Ilustrasi**

a) **Pengertian Ilustrasi**

Ilustrasi menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, (1976, hlm.374) adalah
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

(1) Sesuatu yang bersifat menerangkan atau mempertunjukkan; (2) penghiasan dengan gambar-gambar yang membantu memperjelas isi buku. Maka dari itu Ilustrasi bisa diartikan sebuah gambaran dari suatu tulisan, ilustrasi dapat berupa sketsa, lukisan atau teknik seni rupa lainnya. Ilustrasi dibuat untuk menjelaskan informasi yang terkandung di dalam teks. Dengan menggunakan ilustrasi diharapkan teks tersebut lebih mudah dibaca oleh pembaca. dan dalam komik, ilustrasi terdiri dari dua jenis, di antaranya adalah ilustrasi kartun dan ilustrasi realis.

Sebagaimana dikemukakan oleh Sudrajat dalam Ekajaya (2012, hlm.10) bahwa “Ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ia bisa berbentuk gambar, tabel, diagram, maupun peta, bahkan tipografi”.

McCloud menjelaskan “ilustrasi kartun merujuk pada bentuk abstrak dan sederhana sehingga semakin jauh dari citra foto yang asli”. (2008, hlm.29).

b) Fungsi Ilustrasi

Sudjana dalam Ekajaya (2012, hlm.10) menerangkan ilustrasi berfungsi sebagai:

Menarik perhatian, merangsang minat pembaca keseluruhan pesan, menonjolkan salah satu keistimewaan produk, menjelaskan suatu pernyataan, memenangkan suatu persaingan dalam menarik perhatian pembaca diantara rentetan pesan lainnya dalam suatu media yang sama, menciptakan suatu khas, mendramatisasikan pesan, menonjolkan suatu merek, menunjang semboyan yang ditampilkan, dan mendukung judul (1992, hlm.22)

c) Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital merupakan perkembangan teknologi pada dunia seni visual. Salah satu teknik dalam berkarya seni melalui program komputer yang sudah ada saat sekarang ini. Pada dunia komik juga saat ini sudah banyak menggunakan teknik digital dalam pembuatannya, baik dalam penggarapan penuh (*full*) digital dalam tahap-tahap pembuatannya dari awal sampai akhir, maupun penggarapan (*finishing*) pada tahap akhirnya saja secara digital. Teknik digital biasanya menggunakan perangkat keras (*hardware*) *pen tablet* dalam pengerjaannya, serta perangkat lunak (*software*) untuk program kerjanya, seperti *Adobe Photoshop*, dan *Adobe Illustrator*.

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) Gaya Gambar

Masdiono (2014, hlm.28) menjelaskan bahwa “*style* atau gaya gambar kita ibarat tulisan tangan kita yang mempunyai kekhasan sendiri dan berbeda dari orang lain. Gaya ini terus berkembang, berproses, sejak kita mulai bisa menggambar”.

Setiap komikus mempunyai gaya gambar yang berbeda-beda, hal ini pun dapat menjadikan identitas gaya gambar di setiap wilayah atau negara. Seperti gaya gambar manga yang dimiliki oleh Jepang, mereka mempunyai ciri khas tersendiri pada karakternya dibandingkan dengan komik-komik barat.

Menurut Darmawan (2012, hlm.112) menjelaskan ada beberapa gaya utama dalam komik, di antaranya:

a) Gaya Kartun

Gaya gambar yang lucu, terdapat perubahan dari bentuk aslinya, gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita humor, cerita petualangan untuk anak-anak, atau fantasi anak-anak.

b) Gaya Realistis

Adalah gaya gambar yang dibuat sangat mirip dengan objek aslinya. Pada gambar bentuk seperti ini menggunakan prinsip-prinsip gambar sesuai dengan proporsinya. Gaya ini biasanya dipakai untuk cerita-cerita drama, petualangan/fantasi, sejarah, atau cerita-cerita untuk orang dewasa.

c) Gaya Ekspresif

Gaya ini biasa dipakai dalam cerita-cerita petualangan penuh aksi/laga/pertempuran, atau komik-komik seni.

d) Gaya Surealistis

Gaya ini biasa dipakai dalam menggambarkan keadaan-keadaan yang dekat dengan alam mimpi, atau alam bawah sadar.



Gambar 2. 1

Contoh Gambar Gaya Kartun (Kiri) Gaya Gambar Realistis (Kanan)
 (Sumber : <http://mickey.disney.com/mickey-gallery>,
http://marvel.com/characters/8/captain_america)

e) Manga

Negara Jepang memiliki gaya gambar tersendiri dalam komik, mereka menyebutnya manga. Maki dalam buku “How To Draw Manga” (2002, hlm.1) menjelaskan bahwa:

Manga adalah kata Jepang untuk “Komik”, pada awalnya kata ini mengacu pada semua jenis komik namun seiring dengan perkembangan gaya kartun Jepang yang semakin dikenal banyak orang, maka lambat laun sebutan manga diidentikkan hanya dengan gaya gambar komik khas Jepang. Karena kekhasannya dewasa ini sebagian khalayak menyebut manga sebagai salah satu aliran dalam dunia komik internasional.

Mengutip dari www.j-cul.com (diakses tanggal 17 Juli 2014, 17:43) yang di dalamnya terdapat artikel yang disunting oleh Rimas (2013), berjudul “Jenis-jenis manga Jepang”, disebutkan bahwa manga dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu:

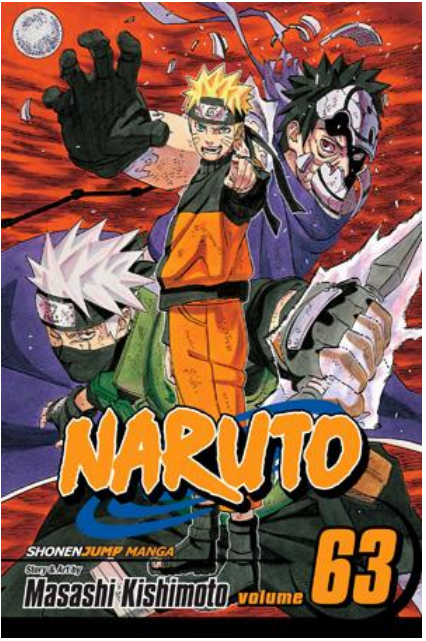
TABEL 2. 1
 JENIS-JENIS MANGA

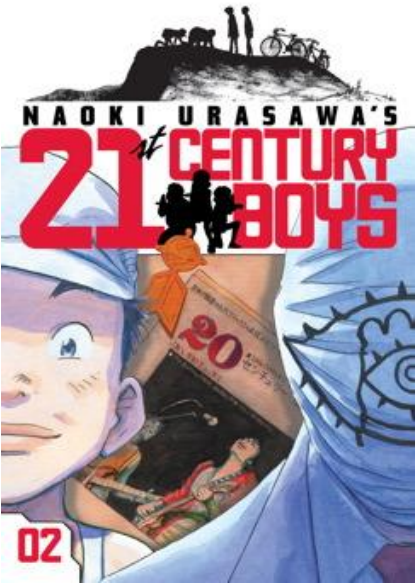
Jenis Manga	Pengertian	Contoh Manga
Manga Shounen	Komik Manga Shounen biasanya dibintangi oleh karakter utama pria. Tema untuk ceritanya kebanyakan aksi atau petualangan. Komik ini dibuat khusus	Manga Naruto, karya Masashi Kishimoto.

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

	<p>anak laki-laki. Contoh komik shounen adalah “Naruto, “Bleach”, dan “One Piece”.</p>	 <p>Gambar 2. 2 Contoh Manga Shounen (Sumber: http://www.viz.com/naruto)</p>
Manga Seinen	<p>Jika komik shounen ditujukan untuk anak laki-laki, komik seinen ditujukan untuk pria dewasa. Tema cerita komik seinen sendiri hampir sama dengan shounen namun lebih kasar dan vulgar.</p>	Manga 21 Century Boys, karya Urasawa Naoki


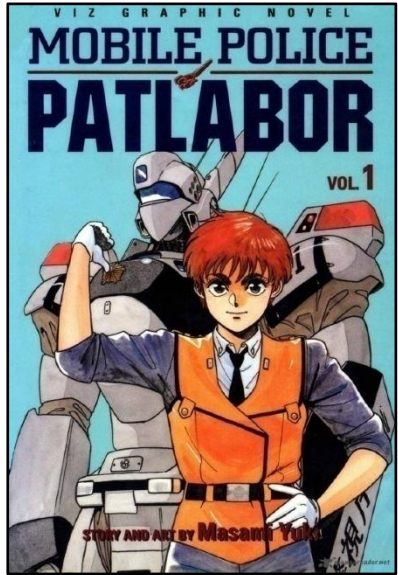
		 <p>Gambar 2. 3 Contoh Manga Seinen (Sumber:http://authors.simonandschuster.com/Naoki-Urasawa/34765439)</p>
Manga Shoujo	Manga Shoujo ini dikhususkan untuk anak perempuan Tokoh utamanya biasanya gadis remaja dengan konflik percintaan. Ceritanya seputar percintaan dan ringan dikonsumsi. Contoh untuk manga shoujo adalah “Cardcaptor Sakura”, Sailor Moon	Manga Cardcaptor Sakura , karya Ohkawa Ageha


		 <p>Gambar 2. 4 Contoh Manga Shoujo Sumber : (http://kss.mysticalaura.com/manga/main.php?page=mangacovers)</p>
Manga Josei	Manga Josei adalah manga khusus wanita dewasa. Tema cerita komik josei sama dengan shoujo tapi dengan cerita yang lebih rumit dan romantis. Contoh untuk manga josei adalah Hana Yori Dango.	<p>Manga Hana Yori Dango, karya Kamio Youko</p>  <p>Gambar 2. 5 Contoh Manga Josei (Sumber: http://www.hanayoridango.com)</p>
Manga Kodomo /Jido	Dari namanya sudah menunjukkan bahwa manga ini khusus anak-anak kecil (kodomo=anak kecil). Tokoh utamanya adalah anak kecil dengan tema petualangan. Contoh untuk	Manga Doraemon, karya Fujiko F. Fujio

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

	<p>manga kodomo adalah Doraemon.</p>	 <p>Gambar 2. 6 Contoh Manga Kodomo (Sumber: http://dora-world.com)</p>
<p>Manga Mecha</p>	<p>Sepertinya mecha ini diambil dari kata <i>mechanic</i>. Tokoh utamanya bisa manusia atau robot dengan tema cerita pastinya seputar robot. Contoh untuk manga mecha adalah Gundam.</p>	 <p>Gambar 2. 7 Contoh Manga Mecha (Sumber: http://www.mangahere.co/manga/patlabor/)</p>

<p>Manga Jidaegeki</p>	<p>Manga ini mengambil latar belakang masa lalu atau bercerita tentang sejarah. Contoh untuk manga jidaegeki adalah Rurouni Kenshin (Samurai-X), Vagabond.</p>	<p>Vagabond, karya Inoue Takehiko & Yoshikawa Eiji</p>  <p>Gambar 2. 8 Contoh Manga Jidaeki (Sumber : http://morning.moae.jp/lineup/15)</p>
<p>Manga Ecchi & Hentai</p>	<p>Manga ini termasuk vulgar namun masih bisa dikonsumsi oleh remaja, sedangkan manga hentai adalah manga terdilarang dan dikhususkan bagi orang-orang dewasa saja. Banyak sekali adegan seksual di dalamnya sehingga tidak pantas dikonsumsi untuk mereka yang di bawah umur</p>	<p>Manga Kill La Kill, karya Nakashima Kazuki</p>  <p>Gambar 2. 9 Contoh Manga Ecchi (Sumber : http://kill-la-kill.wikia.com/wiki/Kill_la_Kill_Wiki)</p>


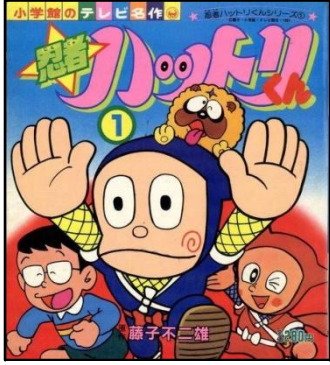

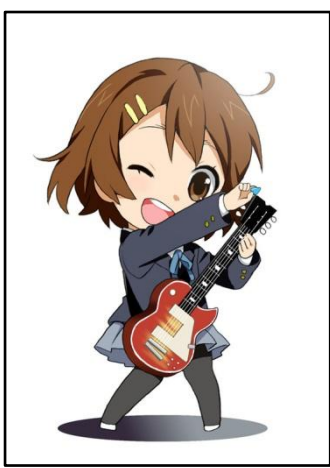
(Sumber Tulisan: <http://j-cul.com/jenis-jenis-manga-jepang/> [17 Juli 2014, 17:43])

Menurut Hayashi (2005, hlm. 25) menjelaskan terdapat empat gaya gambar dalam manga, yaitu:

Tabel 2. 2
GAYA GAMBAR DALAM MANGA.

Gaya Manga	Pengertian	Perbedaan Gaya Gambar	Contoh Manga
<p><i>Realistic rendition with minimal Stylization</i></p>	<p>Gaya ini merupakan gaya semi realistis, biasanya gaya ini dipakai pada manga dengan genre drama, dengan target pembacanya adalah dewasa.</p>	<div data-bbox="671 595 1015 992" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="687 1003 991 1223"> Gambar 2. 10 Gaya Gambar <i>Realistic rendition with minimal Stylization</i> (Sumber: How to Draw Manga-Sketching Manga Style Vol. 1 (2005, hlm. 25)) </p>	<ul style="list-style-type: none"> • Homunculus, karya Hideo Yamamoto • Gantz, karya Hiroya Oku, • Battle Royale, karya Koushun Takami dan Masayuki Taguchi <div data-bbox="1043 904 1358 1357" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1038 1373 1350 1585"> Gambar 2. 11 Homunculus, <i>Chapter 81</i> hlm. 01 (Sumber: http://read.mangashare.com/Homunculus/chapter-081/page001.html) </p>

<p><i>Slightly abstract version</i></p>	<p>Gaya ini biasanya terlihat pada manga <i>shounen</i>, manga <i>shoujo</i>, manga <i>josei</i>, dan kategori manga lainnya dengan target pembaca adalah remaja dan dewasa.</p>	 <p>Gambar 2. 12 Gaya Gambar <i>Slightly Abstract Version</i> (Sumber: How to Draw Manga-Sketching Manga Style Vol. 1 (2005, hlm. 25))</p>	<ul style="list-style-type: none"> • One Piece, karya Eiichiro Oda, • Bleach, karya Tite Kubo, • Sailor Moon, karya Naoko Takeuchi  <p>Gambar 2. 13 One Piece, Karya Eiichiro Oda (Sumber: http://www.animevice.com/sad/16-11619/)</p>
---	--	--	--

<p><i>Abstracted and stylezed version</i></p>	<p>Gaya ini biasanya terlihat pada manga <i>jido/kodomo</i> (manga dengan target pembaca anak-anak), dan biasa digunakan dalam manga empat panel (manga strip), dan manga bergenre komedi.</p>	 <p>Gambar 2. 14 Gaya Gambar <i>Abstracted and Stylezed Version</i> (Sumber: How to Draw Manga-Sketching Manga Style Vol. 1 (2005, hlm. 25))</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ninja Hattori, karya Motoo Abiko • Rakudai Ninja Rantaro (Ninja Boy), karya Sobe Amako  <p>Gambar 2. 15 Ninja Hattori, Karya Motoo Abiko (Sumber: http://www.apalog.com/kurita/archive/1316)</p>
<p><i>Highly abstract version (Chibi)</i></p>	<p>Gaya ini biasanya dipakai untuk manga strip atau manga dengan <i>genre</i> komedi, atau berupa karya <i>drawing</i>.</p>	 <p>Gambar 2. 16 Gaya Gambar <i>Highly Abstract Version (Chibi)</i> (Sumber: How to Draw Manga-Sketching Manga Style Vol. 1 (2005, hlm. 25))</p>	 <p>Gambar 2. 17 Contoh Chibi Style (Sumber: http://danbooru.donmai.us/posts/655268)</p>

(Sumber: How to Draw Manga-Sketching Manga Style Vol. 1 (2005, hlm. 25))

Dari penjelasan tentang manga di atas, penulis menyimpulkan bahwa gaya gambar dalam pembuatan manga tergantung dari penentuan target pembacanya.

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

Gaya gambar yang semi realistis diterapkan pada cerita dengan target pembacanya adalah dewasa, sedangkan untuk gaya gambar yang mendapatkan penyederhanaan, diterapkan pada manga dengan target pembaca remaja hingga anak, seperti manga jenis shounen, shoujo, dan lain-lain.

McCloud (2008, hlm. 216) menjelaskan ada delapan teknik bercerita dalam manga yang tidak ada dalam *mainstream* komik super hero pada saat itu. Yakni:

- (1) Wajah dan figur sederhana emotif yang memancing identitas pembaca.
- (2) Kematangan *genre*. Pemahaman cara bercerita yang unik mendorong terciptanya ratusan *genre* seperti olahraga, roman, fiksi ilmiah, fantasi bisnis, horor, komedi, dan lain-lain.
- (3) Kesan tempat yang kuat. Rincian lingkungan yang dipicu ingatan inderawi dan ketika dipertemukan dengan ikonik, memancing “efek *masking*”
- (4) Seringnya penggunaan panel bisu, dipadukan dengan transisi aspek ke aspek, mendorong pembaca menyusun kepingan informasi rupa dari setiap adegan.
- (5) Rancangan karakter yang sangat beragam, menampilkan tipe wajah dan tubuh yang berbeda dan sering menggunakan arkerip yang kita kenal.
- (6) Rincian dunia nyata sampai hal-hal kecil. Sebuah apresiasi untuk keindahan yang remeh temeh dan kaitan nilai-nilainya kepada pengalaman sehari-hari pembaca, bahkan dalam cerita fantasi atau melodramatis.
- (7) Gerak subyektif. Menggunakan latar yang tidak jelas membuat pembaca merasa bergerak bersama si karakter, bukan hanya menonton gerakan dari podium
- (8) Efek ekspresif emosional yang beragam seperti latar ekspresionistis, karikatur subyektif dan montase, semua menyediakan jendela bagi pembaca untuk melihat yang dirasakan si karakter.

Dan dari ke delapan teknik diatas menurut McCloud dapat diambil satu tujuan yaitu untuk memancing partisipasi pembaca, sebuah rasa menjadi bagian cerita bukan hanya memperhatikan cerita dari jauh.

3) Panel

Panel adalah kotak yang berisikan ilustrasi dan teks yang apabila disusun akan membentuk sebuah cerita. Panel merupakan bingkai (*frame*) dari kejadian-kejadian yang cerita yang terdapat di komik. Panel memiliki bentuk yang bermacam-macam tidak selalu kotak-kotak namun bisa juga berbentuk lingkaran ataupun bentuk lainnya yang berfungsi menjadi bingkai cerita dari komik. Pada umumnya membaca panel pada komik adalah dari arah kiri ke kanan.

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

Menurut McCloud (2008, hlm. 63) menjelaskan komik memiliki unsur yang berkaitan dengan panel adalah *closure*, yakni fenomena mengamati bagian-bagian tetapi tetap memandangnya secara keseluruhan. *Closure* menghubungkan tiap panel yang dipisahkan oleh satu ruang diantara panel, ruang itu disebut “parit”. Panel pada komik mematahkan waktu dan ruang yang tak saling berhubungan. *Closure* memungkinkan kita untuk menghubungkan panel-panel tersebut dan menyusun realita dalam pikiran kita. Perbendaharaan komik adalah lambang visual yang tergantung pada pengaturan elemennya, jadi bisa dikatakan komik sebenarnya adalah *closure*. Perannyahnya berarti jika ada partisipasi dari pembaca yang merupakan kekuatan terbesar sebagai sarana utama dalam komik untuk mensimulasikan waktu dan gerakan.



Gambar 2. 18

Contoh Arah Membaca Panel pada Komik

(Sumber: komik Avatar the Last Airbender – The Promise part 1 : 4)

Selanjutnya, McCloud (2008, hlm.60–74) menjelaskan jenis-jenis *closure*, peralihan panel-ke-panel dalam komik, yang dibaginya dalam enam golongan , yaitu:

- a) Waktu-ke-Waktu. Peralihan ini memerlukan *closure* yang sedikit.

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



Gambar 2. 19

Contoh Closure Peralihan Waktu-ke-Waktu

(Sumber: Komik Avatar the Last Airbender, The Promise part. 1 : 41)



Gambar 2. 20

Contoh Closure Peralihan Aksi-ke-Aksi

(Sumber : The Amazing Spider-Man, 655 : 4)

- b) Aksi-ke-Aksi. Peralihan ini menunjukkan kemajuan tindakan objek yang tunggal.
- c) Subjek-ke-Subjek. Situasi ini masih dalam satu adegan atau gagasan. Tingkat keikutsertaan pembaca diperlukan agar peralihan tersebut bermakna.



Gambar 2. 21
Contoh Closure Peralihan Subjek-ke-Subjek
(Sumber: Naruto, 599 : 9)

- d) Adegan-ke-Adegan. Peralihan ini membawa kita melintasi ruang dan waktu, serta memerlukan pemikiran deduktif.



Gambar 2. 22
 Contoh Closure Peralihan Adegan-ke-Adegan
 (Sumber: Dragonball, 1 : 8)

- e) Aspek-ke-Aspek. Peralihan ini kebanyakan tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan yang mengembara terhadap aspek tempat, gagasan, dan suasana hati yang berbeda.



Gambar 2. 23
Contoh Closure Peralihan Aspek-ke-Aspek
(Sumber: Justice League the New 52!, 01 : 23)

- f) *Non-sequitur*. Peralihan ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.



Gambar 2. 24
Contoh Closure Peralihan *Non-Sequitur*
(Sumber:<http://www.comicscube.com/2010/12/comic-book-glossary-transitions-part-2.html>)

4) Cerita

Darmawan (2012, hlm.115) menyatakan bahwa cerita adalah “rangkaiian kejadian atau peristiwa yang menarik, atau dituturkan secara menarik”. Unsur utama komik yaitu Cerita dan Gambar. Dalam buku Mucklow *Comic Sense* (2011) dijelaskan

Komik yang baik adalah komik yang mampu menyampaikan sebuah kisah melalui permainan gambar dalam komiknya. Cerita dalam komik memiliki beberapa tahapan, di antaranya menentukan sinopsi, tema, plot cerita dan setting cerita. Cerita untuk komik dapat kita buat sendiri dari pengalaman pribadi, maupun pengalaman orang lain, atau bahkan mengadaptasi atau cerita saduran dari cerita-cerita yang sudah ada, bisa itu dari cerita film, dan novel.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002, hlm.210) pengertian cerita saduran adalah “proses pengubahan bentuk cerita tanpa mengubah garis besar cerita itu sendiri”.

Menurut Gumelar dalam Puspita (2011, hlm. 47-51) menjelaskan bahwa dalam komik terbagi dalam beberapa jenis cerita, cerita tersebut terbagi dalam tiga kategori besar, di antaranya:

a) Cerita Fiksi (*Fiction Story*)

Cerita fiksi, imajinasi atau fantasi adalah membuat cerita khayalan, namun tidak selalu bercerita tentang masa depan atau kecanggihan teknologi, cerita dapat meliputi kejadian sehari-hari yang dibuat berdasarkan imajinasi, dan tidak berdasarkan kisah yang terjadi secara nyata. Kategori fiksi terbagi menjadi beberapa jenis, yakni:

- (1) Horor, cerita mistik yang berorientasi untuk membangkitkan rasa takut pada hal-hal mistik.
- (2) Fiksi ilmiah (*Science Fiction/Sci-fi*), cerita yang dibangun berdasarkan acuan teknologi yang telah ada maupun yang belum tercipta.
- (3) Laga (*Action*), cerita ini cerita aksi yang menampilkan adegan perkelahian, kejar-kejaran, dan petualangan.
- (4) Drama, cerita yang meliputi kejadian sehari-hari, seperti halnya melibatkan percintaan, kesedihan, perjuangan hidup meraih cita-cita.
- (5) Komedi, cerita ini merupakan cerita lucu yang mengumbar humor atau kejadian lucu.
- (6) Magis atau Sihir (*Wizardy/Witchcraft/Magic*), cerita ini merupakan kisah mengenai kekuatan makhluk yang terevolusi lebih tinggi, hingga berkesan seperti memiliki kekuatan sihir/magis.
- (7) Misteri, cerita ini lebih menjurus pada permainan logika, karena banyak teka-teki yang harus dipecahkan.

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

- (8) Mitos (*Myth/Saga/Legend/Folklore*), cerita ini merupakan cerita rakyat yang turun temurun, bahkan dianggap sacral oleh kalangan masyarakat tertentu.
 - (9) Epos (*Epic*, cerita yang menggunakan penulisan teknik puisi yang panjang untuk menceritakan keberhasilan seorang pahlawan di masa lalu. Epos sebenarnya masuk dalam kategori jurnal sastra (*literary journalism*), akan tetapi terkadang dirunkan melalui budaya lisan secara turun temurun.
 - (10) Fable, cerita ini merupakan kisah pendek yang langsung menuju pada contoh moral yang ingin disampaikan biasanya tokoh berbentuk binatang, tanaman, benda-benda yang diasumsikan dapat berbicara.
- b) Cerita Kejadian Asli (*Hybrid Story*)
Cerita ini merupakan cerita yang berdasarkan kejadian nyata dan dituliskan dalam bahasa sastra, sehingga ceritanya berkesan lebih indah dari kejadian sesungguhnya.
 - c) Cerita Non Fiksi (*Non Fiction Story/Report*)
Cerita ini cenderung untuk edukasi, proposal, laporan tulisan non-fiksi dan berita.

5) Sudut Pandang

Sudut pandang dalam komik akan lebih menambah nilai imajinasi pembacanya melalui gambar-gambar yang telah disampaikan. Sama halnya menurut Maharsi (2011, hlm.77), yang menjelaskan “komik dikatakan sebagai citra visual filmis, hal ini karena rangkaian gambar yang dibuat memakai pola yang dipakai film, artinya logika gerak-gerik kamera bisa dipakai dalam visual komik.”

Penjelasan tentang sudut pandang pun dijelaskan oleh McCloud bahwa “komikus membutuhkan Sudut pandang yang tepat dalam komiknya, menentukan faktor-faktor komposisi yang mempengaruhi tanggapan pembaca terhadap komik. dan menentukan posisi pembaca di dalam komik tersebut (2007, hlm. 20).

Terdapat lima macam sudut pandang yang sering dipakai dalam komik, yakni, *Bird Eye View*, *High angle*, *Low Angle*, *Eye Level*, *Frog Eye View*.

a) *Bird Eye's View*

Adalah pengambilan objek gambar dalam posisi jauh di atas objek gambar, sehingga memberikan kesempatan kepada pembaca untuk melihat kekayaan isi gambar, biasanya sudut pandang ini menampilkan gambar *landscape* yang lebih luas.



Gambar 2. 25
Contoh Menggunakan Gambar sudut pandang *Bird Eye's View*
(Sumber : The Amazing Spiderman #638 : 10)

b) *Eye Level*

Adalah pengambilan objek gambar yang sejajar dengan sudut pandang mata kita pada umumnya.



Tres
"GEI
SEBA
Unive

Gambar 2. 26
Contoh Gambar Menggunakan Sudut Pandang *Eye Level*
(Sumber: Naruto , #599 : 2)

c) *High Angle*

Adalah pengambilan objek gambar dalam posisi berada di atas, namun lebih rendah daripada pengambilan sudut pandang *Bird Eye's View*, atau sudut pandang yang berada di atas dari *Eye Level*.



Gambar 2. 27

Contoh Gambar Menggunakan Sudut Pandang *High Angle*
(Sumber: Walking Dead #5 : 22)

d) *Low Angle*

Adalah pengambilan objek gambar dengan menggunakan sudut pandang berada di bawah *Eye Level*.



Gambar 2. 28

Contoh Gambar Menggunakan Sudut Pandang *Low Angle*.

Tressa Trianc

(Sumber : Walking Dead #4: 12)

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

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

e) *Frog Eye's View*

Adalah pengambilan objek gambar dengan menggunakan sudut pandang mata berada sejajar dengan garis tanah.



Gambar 2. 29
Contoh Gambar Menggunakan Sudut Pandang
Frog Eye's View
(Sumber: Buddha – Osamu Tezuka #01 : 43)

6) **Balon Kata**

Selain gambar-gambar yang terdapat di komik, satu unsur yang tidak bisa dilepas dari tubuh komik itu sendiri, yaitu teks yang berfungsi sebagai penjelas gambar. Teks ini berupa kalimat-kalimat yang berada di dalam sebuah balon kata. Balon kata ini memiliki banyak variasi untuk menggambarkan suara verbal maupun nonverbal dari objek atau peristiwa yang terdapat pada komik. McCloud menuturkan bahwa hubungan antara balon kata dengan gambar dalam komik tidaklah pernah mudah.

McCloud (2011, hlm.146), juga menerangkan dalam buku ketiganya bahwa:

Dalam dunia komik kita hanya menggunakan satu indera kita untuk menikmatinya yaitu indera penglihatan. Berbeda dengan film yang kita gunakan adalah indera pendengaran dan penglihatan. Maka dari itu Kata/*teks* berperan penting dalam komik sebagai jembatan antara indera, agar pembaca dapat mendengar dengan mata.

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

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa balon kata akan mempunyai bentuk yang berbeda-beda tergantung dari emosi yang disampaikan oleh objek/karakter dari komik tersebut.

Ada beberapa jenis balon kata berdasarkan fungsinya, yaitu balon ucapan, balon pikiran dan *caption*. Balon ucapan dalam komik biasanya berbentuk seperti gelembung yang bulat dengan ekor penunjuk dari tokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut. Namun jika dalam emosi tertentu balon ucapan tidak akan berbentuk bulat melainkan bentuk yang lain, seperti balon ucapan ketika marah, biasanya balon ucapannya berbentuk zig-zag melingkar.



Gambar 2. 30

(Kiri) Gambar Aplikasi Balon Kata Ucapan

(Kanan) Gambar Aplikasi Balon Kata Ucapan Dengan Emosi Marah atau Teriak

(Sumber: A Contract With God, Will Eisner : 21, Avenger Assemble 2013 03 :10)

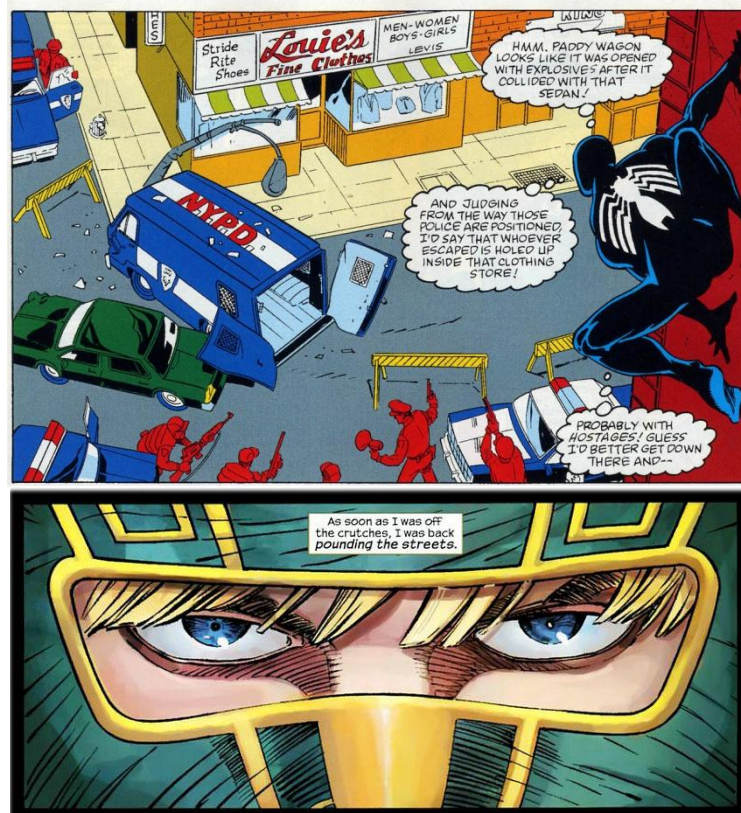
Balon pikiran biasa digunakan untuk mempresentasikan pemikiran tokoh komik, bentuk balon pikiran biasanya berbentuk seperti awan-awan yang ekor penunjuknya berbentuk awan-awan juga ataupun hanya berbentuk lingkaran. Namun ada juga balon pikiran berbentuk seperti balon dengan garis putus-putus.

Aspek *Caption* menurut Maharsi (2011, hlm.90), fungsinya dipakai untuk kolom penjelasan naratif di luar dialog tokoh komiknya. Biasanya berbentuk kotak dan tersambung di tepi panel.

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



Gambar 2. 31
 (Atas) Contoh Aplikasi Balon Pikiran
 (Bawah) Contoh Aplikasi *Caption*
 (Sumber: The Amazing Spiderman 638 : 10, KickAss 02 : 13)

7) Bunyi Huruf (*Sound Lettering*)

Dalam komik juga kita akan menemukan efek suara yang berfungsi mengembangkan suara agar lebih terdramatisir adegannya. Bentuknya pun bermacam-macam tergantung dengah ekspresi yang dimunculkan oleh objek pada komik.

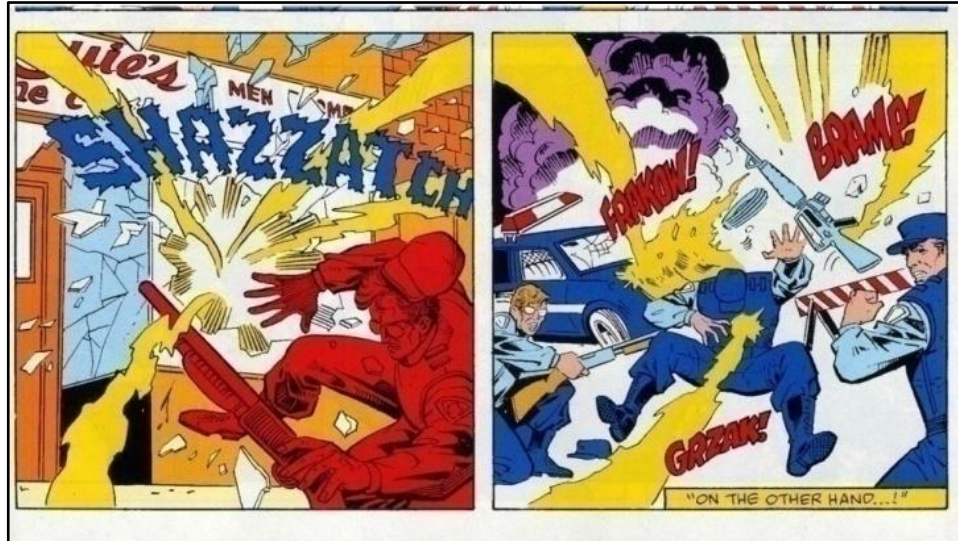
Darmawan (2012, hlm.86) menjelaskan bahwa “teks bukan hanya menyampaikan kata-kata atau bunyi/suara, tapi juga menjadi simbol dalam cerita. Teks bukan hanya dituliskan (diketikkan), tapi juga divisualkan dengan cara tertentu.” Contohnya bentuk efek suara seperti “DUAAAR!!” Bunyi ledakan sebuah bom, “TRAAAKK!” Bunyi benda yang patah, “WUUZZ!”. Suara

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

angin yang berhembus cepat. Namun pada umumnya setiap komikus memiliki gaya masing-masing untuk mempresentasikan efek suaranya tersebut.



Gambar 2. 32
Contoh Aplikasi Efek Suara / *Sound Lettering*
(Sumber : The Amazing Spiderman 638 : 10)

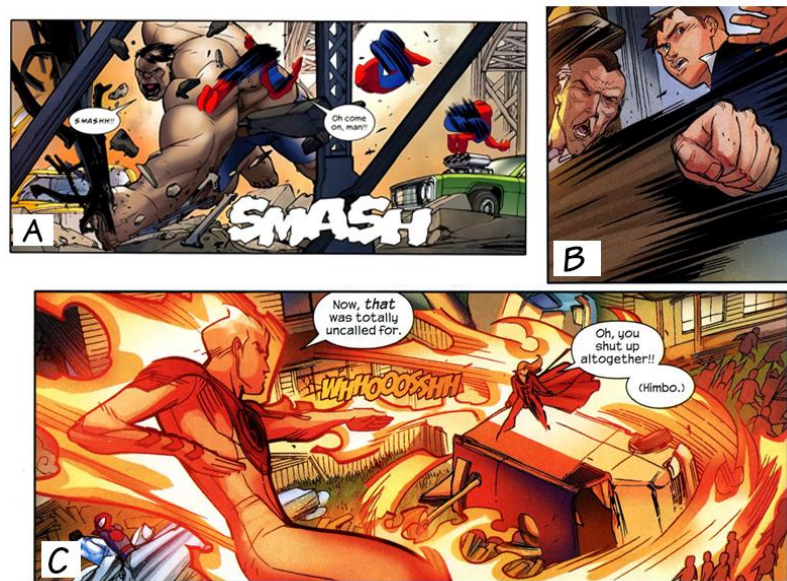
8) Garis Gerak

Di komik kita akan menemukan yang disebut dengan garis gerak. McCloud(2008, hlm.111)menjelaskan tentang garis gerak. “Pada awalnya garis gerak atau dikenal sebagai “Pita Kosong” bersifat liar sehingga membuat pembaca menggambar alur gerak objek melalui ruang. Namun garis-garis tersebut semakin terolah dan bergaya, bahkan cenderung berbentuk diagram”. Garis gerak dipakai untuk menimbulkan efek suatu gerakan karakter dalam komik baik itu gerakan lambat maupun gerakan cepat.

Komik-komik Amerika banyak menggambarkan aksi dengan drama, garis aksi yang menarik perhatian sehingga menjadi ciri khas komik amerika tersendiri, seperti

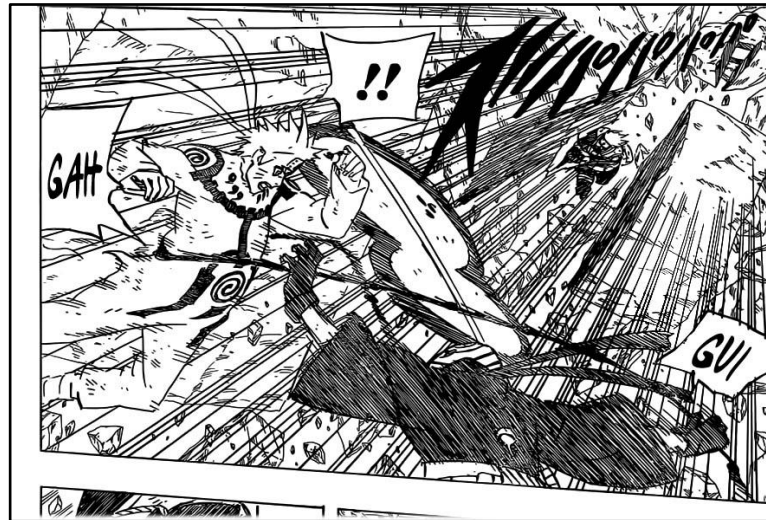
- a) Efek Gambar Berganda
- b) Efek Kabur/Beralur
- c) Efek Kecepatan Cahaya

Sementara di Jepang memiliki konsep gerak yang unik sebagai ciri khasnya. McCloud (2008, hlm.114) menyebutnya Gerak Subyektif yang artinya “jika kita mengamati objek yang bergerak, maka kita akan ikut merasakan bergerak, apalagi jika kita menjadi objek tersebut”.



Gambar 2. 33

[A] Contoh Efek Gambar Berganda [B] Contoh Efek Kabur/Beralur [C] Contoh Efek Kecepatan Cahaya
(Sumber: Ultimates Comics Spiderman : 4, 6, 12)



Gambar 2. 34
Contoh Garis Gerak pada Manga
(Sumber: Naruto 595:1)

9) *Splash*

Dalam Sugandi (2013, hlm.31) menjelaskan bahwa “*splash* memiliki beberapa jenis, di antaranya *splash* halaman, *splash* Panel, dan *splash* ganda”.

Splash halaman adalah panel halaman khusus berukuran besar berbeda dengan halaman-halaman lainnya, biasanya ini terdapat di halaman pertama atau kita kenal sebagai halaman prolog.

Splash Panel adalah pada satu halaman terdapat satu panel besar dan terdapat panel-panel kecil yang memberikan penjelasan mengenai adegan penting dalam keseluruhan panel tersebut.

Splash ganda adalah panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman lainnya, sehingga ukurannya menjadi besar.



Gambar 2. 35
 (Kiri) Contoh Gambar *Splash* Halaman, (Kanan) Contoh Gambar *Splash* Panel
 (Sumber: Saint Seiya Lost Canvas, 01:1,
 Avatar the Last Airbender - The Promise, Part 3 : 3)



Gambar 2. 36
 Contoh *Splash* Ganda
 (Sumber : Bakuman 01 : 51-52) AM BENTUK KOMIK
Tressa Triandy, ;
“GENDERANG BA
SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

c. Langkah-langkah dalam Membuat Komik

Pada umumnya membuat komik itu tidak haruslah mempunyai kemampuan menggambar yang baik, namun seorang komikus harus mampu menyampaikan isi cerita dari komik itu dengan menarik dengan gambar dan cerita.

Dalam Sugandi (2012, Hlm. 34) menjelaskan langkah-langkah umum dalam membuat komik, di antaranya sebagai berikut.

1) Membuat Sinopsis

Tahap paling awal dalam membuat komik adalah membuat sinopsis. Dalam sinopsis kita harus menentukan tema, plot dan latar (*setting*) yang akan kita jadikan komik tersebut. Sinopsis dibuat oleh penulis naskah (*Script Writer*), dan cerita yang ia buat harus mudah diterjemahkan ke dalam ilustrasi.

Tema merupakan pokok pikiran dari cerita, penentuan tema haruslah dapat mengajak dan merangsang pembaca untuk berfikir kreatif dan berimajinasi saat membaca komik tersebut. Maka dari itu gagasan atau ide untuk tema haruslah menarik.

Selanjutnya adalah Plot, yang merupakan jalan cerita yang terdapat di komik. Di sini kita membagi cerita menjadi tiga bagian yaitu awal (permulaan), konflik, klimaks, penutup cerita. Kita harus memperhatikan 6 unsur dalam sebuah cerita yaitu apa? siapa?, di mana?, mengapa?, kapan? dan bagaimana?. Keenam unsur ini kita letakkan di tiga bagian plot cerita kita. Seperti untuk bagian permulaan kita isi dengan apa? siapa? di mana? kapan? setelah itu akan muncul di bagian konflik yang membahas mengapa masalah itu terjadi?. Pada bagian inilah yang membawa kita pada bagian klimaks yang akan membahas bagaimana penyelesaian masalah tersebut dan cerita pun berakhir.

Tahap selanjutnya adalah latar (*setting*) cerita lebih pada waktu yang akan kita tentukan pada komik, *setting* cerita mempunyai tiga jenis *setting* yaitu *past time* (masa lalu), *present* (masa sekarang), *future* (masa depan). Ketiga jenis *setting* itulah yang sangat menentukan kepada atribut yang menyertai *setting* komik.

2) **Membuat Storyline**

Setelah sinopsis dibuat, maka kita bisa masuk ke tahap berikutnya yaitu *Storyline*. *Storyline* merupakan rancangan dalam bentuk tulisan yang menjelaskan tentang apa saja yang akan komikus buat baik itu teks maupun ilustrasi pada setiap halaman.

3) **Membuat Karakter/Tokoh**

Tahap berikutnya adalah membuat karakter. Tahap ini dikerjakan oleh *Pencil Artist* atau *Ilustrator*. Dalam pembuatan tokoh/karakter dalam cerita terdapat beberapa tokoh yang harus diperhatikan dalam peranannya, menurut Gumelar dalam Puspita (2011, hal. 55) menjelaskan karakter komik berdasarkan peran di antaranya:

- a) Karakter Utama (*Main Character*), karakter utama tidak harus bersifat baik, bisa juga jahat. Selain itu tidak harus berwujud manusia. Karakter ini yang memiliki konflik dengan karakter lawan (*main rival of main character*.)
- b) Karakter Lawan (*Main Rival of Main Character*), sama halnya dengan karakter utama, karakter lawan tidaklah harus bersifat baik bisa juga bersifat jahat. Karakter ini merupakan lawan bagi karakter utama dalam jalan cerita.
- c) Karakter Pendukung (*Supporting Character*), karakter ini merupakan karakter yang membantu baik itu di pihak karakter utama maupun karakter lawan.

Membuat karakter terbagi menjadi dua tahapan, yakni membuat karakter verbal dan membuat karakter visual.

Membuat karakter/tokoh verbal dibuat berdasarkan deskripsi dari unsur cerita yang telah dibuat sebelumnya dengan memperhatikan unsur cerita seperti siapatokoh itu, apa yang dilakukan tokoh itu. dimana tokoh itu tinggal/dari mana tokoh itu berasal. mengapa tokoh itu bersifat seperti itu. kapan tokoh itu muncul. bagaimana tokoh itu muncul. semua itu dijelaskan agar saat masuk tahap membuat karakter visual pun mudah.

Tahap membuat karakter/tokoh visual dilakukan setelah penggambaran tokoh secara verbal telah dilakukan, pembuatan karakter tokoh dengan sketsa

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

gambar agar memperjelas bagaimana visualisasi dari tokoh-tokoh tersebut, seperti mimik wajahnya, karakter wajahnya, tinggi badannya, bentuk tubuhnya, aksesoris dan pakaian yang dipakainya secara jelas.

4) Tahap Sketsa *Layout Panel*, Ilustrasi dan Balon Kata

Tahap ini merupakan tahap visualisasi yang berdasarkan *storyline* yang sebelumnya telah dibuat. Proses visualisasi ini dibuat dengan sketsa pensil lengkap dengan penempatan balon katanya. Proses pembuatan sketsa ini biasanya dibuat dalam kertas gambar berukuran A3, ukuran tersebut merupakan standar internasional dalam pembuatan komik.

5) Penintaan (*Inking*)

Tahap penintaan merupakan tahap pemberian *tone* warna hitam pada ilustrasi setelah sketsa pensil selesai dibuat dan selesai. Tahapan ini juga disebut proses *Clean-up*. Berbagai media dapat digunakan dalam proses ini, di antaranya *drawing pen*, kuas dan tinta. Proses membuat komik juga dapat selesai di tahap ini. Sebagai *option* dari komik hitam-putih.

6) Pewarnaan (*Coloring*)

Tahap ini merupakan tahapan setelah proses *inking* selesai. Proses pewarnaan dapat dilakukan secara manual seperti menggunakan cat air, maupun media lainnya. Proses pewarnaan dapat dilakukan secara digital (komputer) dengan melalui proses pemindahan sketsa ke dalam bentuk *file* digital menggunakan alat bantu *scanner*. Pewarnaan digital biasanya menggunakan *software* seperti *Adobe photoshop* dan *Adobe illustrator*, dibantu dengan *hardware* berupa *Mouse Pen/Pen Tablet*.

7) Balon teks

Tahap selanjutnya yaitu penempatan balon teks. Pada proses pengolahan digital penempatan balon kata dapat menggunakan *software* pendukung seperti *Corel draw*, *Adobe photoshop*, *Manga studio* dan *Adobe illustrator*. Pada proses digital kita diberi keluasaan dalam pemilihan jenis huruf yang cocok untuk dipakai dalam komik.

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

8) Pembuatan sampul (*Cover*)

Cover atau sampul merupakan ilustrasi yang mewakili keseluruhan isi cerita komik yang kita buat. *Cover* terbagi menjadi dua yaitu sampul depan (*front cover*) dan sampul belakang (*back cover*). Unsur-unsur yang terdapat pada sampul depan di antaranya adalah ilustrasi, judul, subjudul, pengarang/komikus, studio & penerbit. Sedangkan pada sampul belakang biasanya terdapat deskripsi singkat isi cerita komik, judul dan subjudul, pengarang/komikus, studio dan penerbit.

9) Tahapan Menyunting (*Editing*) & Penyelesaian (*Finishing*)

Setelah semua tahapan tadi selesai maka sebelum masuk proses cetak, komik biasanya masuk tahapan *editing*, proses ini bertujuan agar tidak ada kesalahan dalam proses cetak.

d. Warna

Sejak zaman prasejarah, pelukis-pelukis gua yang ditemukan di Lascaux, di Prancis, telah mempergunakan warna untuk lukisannya. Warna-warna tersebut diperkirakan berasal dari tumbuhan atau hewan.

Warna di dunia seni rupa merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan. Darmaprawira (2002, hlm.39) menjelaskan:

Setiap warna memiliki karakteristik tertentu. Yang dimaksud dengan karakteristik dalam hal ini adalah ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Secara garis besarnya sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin. Diantara keduanya ada yang disebut warna antara atau *Intermediates*. Golongan warna panas berpuncak pada warna jingga (J), dan warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan (BH). Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk.

McCloud (2008, hlm.186) menjelaskan bahwa warna dalam komik sangat peka terhadap perubahan teknologi. Tentang teknologi pengembangan warna dia menjelaskan

Teknologi pengembangan warna pertama kali dikembangkan tahun 1861 oleh ilmuwan fisika dari Skotlandia Sir James Clerk-maxwell, dia berhasil memilah-milah tiga warna pokok *Aditif*. Warna-warna ini yaitu merah, biru dan hijau.

Tressa Triandy, 2014

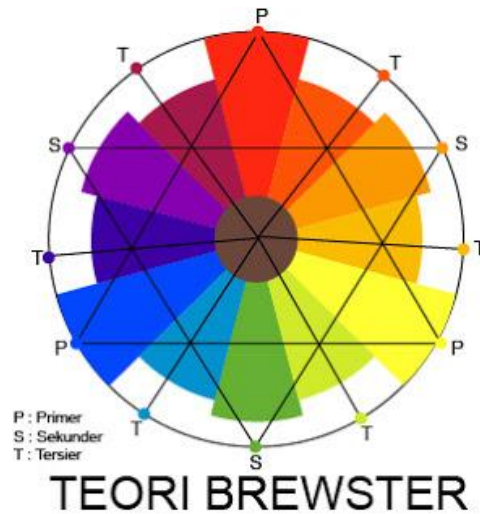
"GENDERANG BARATAYUDHA" VISUALISASI NOVEL PEWAYANGAN KE DALAM BENTUK KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA PEWAYANGAN

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

Ketika diproyeksikan secara bersama pada sebuah layar dalam berbagai kombinasi menghasilkan semua Spektrum warna yang terlihat mata. Oleh karena itulah warna-warna tersebut disebut warna *Aditif* karena akan menghasilkan warna putih jika digabungkan. Kemudian seorang pianis Prancis, Louis Ducos Du Hauron menggagas tiga warna pokok *subtraktif*. Yaitu warna-warna sian (*Cyan*), *Magenta*, dan kuning juga dapat dicampur dalam spectrum yang terlihat. Tetapi bukan memadukan tiga warna tersebut melainkan dengan menyaring sinar.

Darmaprawira menerangkan bahwa “pada abad ke-15 Leonardo da Vinci menemukan warna yang fundamental, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu merah, kuning, hijau, biru, hitam, dan putih” (2002, hlm. 30).

Ada beberapa teori warna yang paling terkenal seperti teori Brewster, teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi empat kelompok, yaitu warna primer (warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain), sekunder (campuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1), tersier (warna campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder) dan warna netral (warna campuran hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1). Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna Brewster.



Gambar 2. 37
Lingkaran Warna Brewster
(Sumber: <http://irfanjulio.blogspot.com/2012/07/teori-warna-brewster.html>)

Sebagian orang berpendapat warna mempunyai pengaruh terhadap emosi dan asosiasinya terhadap macam-macam pengalaman, maka setiap warna mempunyai arti perlambangan dan makna yang bersifat mistik. Dalam dunia pewayangan pun warna sangat identik dengan simbolik sifat dan karakter tokoh-tokohnya. Seperti yang dijelaskan dalam Darmaprawira (2002, hlm. 45-49) bahwa:

Tabel 2. 3
WARNA SIMBOLIK SIFAT DAN TOKOH WAYANG KULIT

Warna Utama	Lambang Logam	Arah mata angin	Sifat penampilan	Tokoh
Putih	Perak	Timur	Lembur, halus, kematian, murni	Semar Hanoman
Hitam	Besi	Utara	Gagah, kuat, kematian	Kresna, Bhima, Baladewa
Merah muda			Lincih	Karna
Merah tua	Perunggu	Selatan	Kasar, bengis, pemarah	Rahwana, Niwataka waca

Kuning mas	Emas	Barat	Agung, luhur	Arjuna,Pandhu,Sri kandi
Hijau			Agak lincah	Nakula,Sadewa

(sumber: Teori Warna : 2002, hlm. 45)

Berikut ini adalah gambaran warna yang mempunyai nilai perlambangan secara umum:

1) Merah

Merah adalah warna terkuat dan menarik perhatian, bersifat agresif lambang primitif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, marah, berani, seks, bahaya, kekuatan, cinta dan kebahagiaan.

2) Merah keunguan

Merah keunguan adalah lambang kemuliaan, agung, kaya, bangga (sombong), dan mengesankan.

3) Ungu

Karakteristik warna ini adalah sejuk, negatif, mundur, hampir sama dengan biru tetapi lebih tenggelam dan hidmat, mempunyai karakter murung dan menyerah. Warna ini melambangkan duka cita, kontemplatif, suci dan lambang agama.

4) Biru

Warna ini memiliki karakteristik sejuk, pasif, tenang, dan damai. Goethe menyebutnya sebagai warna yang mempesona, spiritual, monoteis, kesepian. Biru merupakan warna prespektif, menarik kita kepada kesendirian, dingin, membuat jarak, dan terpisah.

5) Hijau

Warna hijau hampir sama dengan warna biru. Dibandingkan dengan warna lain, warna hijau relatif lebih netral. Pengaruh terhadap emosi lebih mendekati pasif, lebih bersifat istirahat. Hijau melambangkan perenungan, kepercayaan agama dan keabadian.

6) **Kuning**

Kuning adalah warna cerah, karena itu lebih sering dilambangkan keceriaan atau kelincahan. Kuning adalah warna yang paling terang setelah putih, tetapi tidak semurni putih. Kuning memaknakan kemuliaan cinta serta pengertian mendalam dalam hubungan antara manusia.

7) **Putih**

Warna putih memiliki karakter yang positif, merangsang, cemerlang, ringan, dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur dan murni. Putih juga melambangkan kekuatan maha tinggi, lambang cahaya, kemenangan yang mengalahkan kegelapan. Warna putih mengimajinasikan kebalikan dari warna hitam.

8) **Abu-abu**

Beragam-macam warna dan tingkatan warna abu-abu melambangkan ketenangan, sopan, dan sederhana. Karena itu, warna abu-abu sering melambangkan orang yang telah berumur dengan kepasifannya, sabar, dan rendah hati. Abu-abu juga melambangkan intelegensia, tetapi juga mempunyai lambang yang negatif yaitu keragu-raguan, tidak dapat membedakan mana yang lebih penting dan mana yang kurang penting. Karena sifatnya yang netral, abu-abu sering dilambangkan sebagai penengah dalam pertentangan.

9) **Hitam**

Warna hitam melambangkan kegelapan dan ketidak hadirannya cahaya. Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri, warna malam, dan selalu diindikasikan dengan kebalikan dari sifat putih atau berlawanan dengan cahaya terang. Sering juga dilambangkan warna kehancuran, atau kekeliruan. Umumnya warna hitam diasosiasikan dengan sifat negatif, namun hitam juga dapat menunjukkan sifat-sifat yang positif, yaitu menandakan sikap tegas, kukuh, formal, struktur yang kuat.

3. **Wayang**

a. **Pengetian Wayang**

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

Wayang adalah warisan nusantara yang hingga sekarang keberadaannya terus ditunjukkan, baik dari pertunjukan, penerapan pada media-media. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002, hlm. 1271) menjelaskan bahwa wayang adalah “Boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya, yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukkan drama tradisional”.

Mengutip pengertian wayang dalam Kresna (2012, hlm. 5) Menjelaskan bahwa “Wayang merupakan seni tradisi dan warisan adiluhung yang mengandung kearifan budaya lokal (*local genius*), nilai-nilai, dan ajaran kebijakan serta keluhuran sebagai batu pijakan kita hidup di dunia untuk meniti kehidupan kita selanjutnya”.

Cerita pewayangan diadaptasi dari epos Mahabharata dan Ramayana dari India yang kemudian mendapatkan penambahan yang disesuaikan dengan falsafah hidup bangsa Indonesia. Di Indonesia cerita pewayangan dijadikan sarana atau media penyebaran agama.

Mengutip Pengertian kata “Wayang”, menurut Hazeu dalam Suhari (2001, hlm.20) menjelaskan bahwa

Kata *Wayang* berasal dari kata *yang* dalam bahasa Jawa adalah bayangan, dalam bahasa melayu artinya adalah bayang-bayang atau samar-samar. Sedangkan kata depan *wa* merupakan imbuhan jaman kuno yang dahulu dipakai dan jaman sekarang sudah tidak digunakan lagi. Seperti *wahiri* yang artinya *iri*.

b. Jenis-jenis Wayang

Wayang yang kita kenal sangat beragam jenisnya. Seperti yang disampaikan Sugita TH dalam Purjadi (2007, hl. 1-3) menerangkan jenis-jenis wayang adalah sebagai berikut.

- 1) Wayang Purwa (wayang yang menceritakan kisah Baratayudha).
- 2) Wayang Madya (wayang yang menceritakan kisah lanjutan dari Baratayudha).
- 3) Wayang Kedok (wayang yang menceritakan kisah lanjutan dari wayang Madya).
- 4) Wayang Krucil (Wayang yang menceritakan tentang kerajaan Pajajaran sampai dengan akhir Majapahit).

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

- 5) Wayang Dupara (wayang yang menceritakan Kerajaan Demak, Mataram, Pajang, Kartasura).
- 6) Wayang Jawa (wayang yang menceritakan tentang sejarah Kerajaan Demak sampai Mataram).
- 7) Wayang Golek (wayang yang berbentuk seperti boneka yang terbuat dari kayu. Ceritanya bermacam-macam kerajaan).
- 8) Wayang Menak. (Wayang ini menggunakan peraga wayang berbentuk boneka kecil terbuat dari kayu. Ceritanya bukan diambil dari Kitab Ramayana dan Mahabarata, melainkan dari Kitab Menak. Latar belakang cerita Menak adalah negeri Arab, pada masa perjuangan Nabi Muhammad SAW menyebarkan agama Islam).
- 9) Wayang Kancil (wayang yang menceritakan tentang kancil dan binatang lain untuk dipertunjukkan di hadapan anak-anak).
- 10) Wayang perjuangan (wayang yang menceritakan tentang zaman penjajahan Belanda dan Jepang di Indonesia hingga zaman kemerdekaan).
- 11) Wayang beber (isi cerita sama dengan wayang Purwa, wayang beber diciptakan pada zaman kerajaan Majapahit).
- 12) Wayang Topeng (wayang yang para pemainnya menggunakan topeng).
- 13) Wayang Wong (isi cerita sama seperti wayang Purwa, namun dipentaskan di panggung seperti sandiwara oleh wayang orang).

c. Baratayudha

Pada Kitab Epos *Mahabharata* terdapat satu kisah yang dinamakan perang *Baratayudha*. Perang saudara yang terjadi akibat ketidak mampuan pengendalian diri yang menyulut perseteruan. Keserakahan, rasa iri yang terdapat pada kubu Kurawa. Menurut Kitab epos *Mahabharata* karya C. Rajagopalachari (2012), kisah Baratayudha berawal dari kisah Pandhu Dewanata cucu Raja Hastinapura, Raja Sentanu. Pandhu diangkat sebagai Raja Hastinapura menggantikan kakaknya Prabu Destarasta yang memiliki kekurangan fisik yaitu buta dan dianggap tak layak memimpin sebuah kerajaan. Akan kondisi seperti itu membuat Destarasta timbul rasa dendam dan iri kepada Pandhu. Namun saat itu nasib berpihak kembali kepada Destarasta untuk menjadi Raja Hastinapura dikarenakan Pandhu memutuskan untuk pergi mengasingkan diri ke hutan untuk melakukan pertaubatan atas perbuatannya membunuh seorang Resi yang tidak sengaja ia bunuh saat berburu rusa di hutan.

Pandhu pergi mengasingkan diri ke hutan bersama kedua isterinya Dewi Kunti dan Dewi Madrim. Pandhu terkena kutukan oleh Resi yang ia bunuh.

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

kutukannya adalah dia tidak bisa berhubungan suami isteri dengan isteri-isterinya, dan jika itu terjadi maka Pandhu akan meninggal dunia. Setelah lama tinggal di hutan dan memiliki lima orang anak anugrah para Dewa. Pandhu meninggal dunia karena lupa akan kutukan yang menimpanya. Hastinapura kini dikuasai oleh Destarasta sepenuhnya. Destarasta pun dianugrahi seratus orang anak. Saat Destarasta berkuasa, dia banyak dihasut oleh saudara iparnya Sangkuni. Dia menghasut agar keturunannya kelak harus menjadi Raja di Hastinapura. Sangkuni lakukan itu atas dasar rasa sakit hatinya karena saudarinya Dewi Gandari harus menikah dengan Destarasta. Tujuan hidupnya kini yaitu menjatuhkan kerajaan Hastinapura. Di sinilah awal mula perang Baratayudha dimulai. Sifat tamak, serakah, iri pun tumbuh pada keturunan-keturunan Destarasta yang disebut para Kurawa. Kelima anak Pandhu yang disebut para Pandawadengan penuh perjuangan untuk kembali mendapatkan hak-hak mereka atas Hastinapura.

Sedangkan dalam versi Indonesia, kisah Baratayudha terjadi karena rasa sakit hati Dewi Gandari terhadap Pandhu karena gagal dijadikan isterinya. Karena dendam tersebutlah Gandari bersama saudaranya Sangkuni bersumpah untuk menjadikan anak-anaknya musuh bagi anak-anak Pandhu. Hasutan Sangkuni akan terus mempertahankan kekuasaan kepada Destarasta membuat para Pandawa tidak mendapatkan hak atas apa yang seharusnya didapatkan dari Hastinapura.

4. Komik Indonesia dan Komik Wayang

Pada tahun 2000an perkembangan komik Indonesia sudah mulai berkembang dengan sangat baik, dimulai dengan munculnya komik-komik lokal yang menghiasi toko-toko buku dan media sosial yang bertemakan permasalahan urban city, komik kritik social dengan humor-humor yang menggelitik. Seperti “Beny & Mice” karya Benny Rahmadi dan Muhammad Misrad, “Si Juki” karya Faza Meonk, “Lotif” karya Beng Rahadian, dan masih banyak lagi.

Komik bertemakan superhero juga saat ini sudah mulai berani untuk bersaing dengan pasar superhero luar negeri dan diterima baik oleh masyarakat. Seperti “Mat Jagung” karya Diyan Bijac, “VOLT” karya Marcelino Lefrandt dan Aswin MC Siregar, “Setan Jalanan” karya Franki Indrasmore (Pepeng Naif), dan “Nusantaranger” karya Sweta Kartika danKeinesasih Hapsari Puteri.



Gambar 2. 38

Komik Strip Benny & Mice (Atas),
Komik Strip Si Juki (Bawah)

(Sumber: <http://www.pinterest.com/tamtomo/benny-mice/> ,
<http://sijuki.com/en/komikstrip/si-juki-jadi-reporter-liputan-9-ep-9-12.html>)



Gambar 2. 39
Setan Jalanan, Franki Indrasgoro
(Sumber: www.frankiindrasgoro.com)



Gambar 2. 40
Nusantaranger, Sweta Kartika
(Sumber: <http://nusantaranger.com>)



Gambar 2. 41
VOLT, Marcelino Lefrandt dan Aswin MC Siregar
(Sumber: <http://www.skylarcomics.net>)

Perkembangan komik pewayangan saat ini juga sudah berkembang dengan baik, dengan banyaknya transformasi mulai dari tampilan wayang itu 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”, “Prajurit Dewa” karya Hendranto Pratama Putra, dan komik serial berjudul “Baratayudha” produksi Caravan Studio.



Gambar 2. 42
Poster “Prajurit Dewa”Hendranto Pratama Putra
(Sumber: <http://waferjeruk.daportfolio.com/gallery/260073>)



Gambar 2. 43
Garudayana, Is Yuniarto (Kiri)
Baratayudha, Caravan Studio (Kanan)
(Sumber: <http://vanguard-zero.deviantart.com>,
<https://www.facebook.com/pages/Komik-Baratayudha/1677033399141110?fref=ts>)