

MEMPOPULERKAN CERITA PEWAYANGAN DI KALANGAN GENERASI MUDA MELALUI *MOTION COMIC*

Febrianto Saptodewo

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan, 12530
febrianto.saptodewo@gmail.com

Abstrak

Dengan mengangkat cerita-cerita dari tokoh pewayangan kepada anak-anak sebagai salah satu kebudayaan bangsa, maka diperlukan media informasi mengenai pengenalan cerita dari tokoh wayang tersebut. Media informasi yang mampu menambah antusias masyarakat khususnya anak-anak melalui media visual yang dibalut dengan era kekinian (modernisasi) sebagai referensi bagi anak-anak kota zaman sekarang, dalam menerapkan perilaku-perilaku kebaikan pada kehidupan sehari-hari. Melihat keseharian generasi muda Indonesia di zaman modern ini yang suka *online*, menonton anime, film barat dan sebagainya maka pembuatan *motion comic* ini merupakan media yang tepat.

Kata Kunci: Wayang, Komik, *Motion Comic*, Cerita, Generasi Muda

POPULARIZE PUPPET STORY AMONG YOUNG GENERATION THROUGH THE MOTION COMIC

Abstract

By raising stories of puppet characters to children as one of the nation's culture, it is necessary to update the media on the introduction of the story of the puppet characters. Media information is able to add to the enthusiastic people, especially children through visual media are wrapped with contemporary era (modernization) as a reference for the city's children today, in applying behaviors kindness in everyday life. See everyday Indonesian youths in modern times who love online, watch anime, western movies and so the making of this motion comic is an excellent medium.

Keywords: Puppet, Comics, Motion Comic, Stories, Young Generation

PENDAHULUAN

Cerita-cerita pewayangan di Indonesia umumnya identik dengan seringkalinya diceritakan dalam bentuk seni pertunjukkan wayang kulit, wayang orang, film laga, buku, dan cerita lisan. Kisah wayang juga menjadi bagian dari *local content* Indonesia, sebagaimana halnya batik dan candi – candi di Indonesia.

Mulai menurunnya cerita pewayangan yang menjadi sumber *local content* di masyarakat Indonesia terutama di Ibukota, dan sangat sedikit media yang membahas tentang itu. Seni pertunjukkan wayang bagi kaum muda saat ini kurang populer di kalangan mereka. Dikarenakan waktu pertunjukkan yang lama, bahasa yang digunakan tidak dimengerti, menganggapnya terlalu kuno karena tidak *up to date* dengan perkembangan jaman yang ada.

Dalam buku *Understanding Comics* (1993) Scott McCloud mendefinisikan seni sekuensial dan komik sebagai *Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*.

Menurut M. Keith Booker (2014:1823) komik *motion* merupakan kombinasi grid komik tradisional dengan elemen-elemen animasi, termasuk transisi animasi, *panning* dan *zooming* dalam detailnya, dan dengan *soudtrack*. Salah satu yang pertama penggunaan komik *motion* pada tahun 2001 berjudul *Broken Saint*, dengan menggunakan program komputer animasi Flash untuk bergerak pada setiap *scenes*, tetapi dengan memanfaatkan sejumlah elemen komik termasuk gelembung bicara dan gerakan karakter yang statis. Sementara itu cerita dinarasikan, teks dibacakan dan direfleksikan dalam gelembung bicara atau

diterjemahkan, dengan musik sebagai pengiringnya.

Komik *motion* merupakan suatu jenis media yang memiliki banyak manfaat (Lubis, 2011:36). Terlebih untuk target sasaran yang generasi muda, dengan kemajuan zaman dan teknologi yang sangat pesat ini, kita sebagai bangsa Indonesia akan merasakan dampaknya dan harus tetap mengikuti perkembangan yang ada, namun dengan tetap tanpa melupakan warisan serta kekayaan budaya beragam yang kita miliki sebagai bangsa Indonesia. Begitu pula dengan cerita wayang, sebaiknya disampaikan dengan gaya dan media yang modern, namun tidak menghilangkan atau melupakan apa sebenarnya wayang itu sendiri. Dengan demikian agar budaya kita tetap hidup, budaya tersebut dapat fleksibel dan berkembang untuk mengikuti jaman agar dapat menarik minat generasi muda untuk melestarikan budaya yang sudah ada sebelumnya.

Agar cerita wayang ini tetap menarik di generasi muda Indonesia secara global, maka sebaiknya dibuatlah sebuah *motion comic* dengan bahasa Indonesia yang baku sebagai media pelestarian cerita wayang. Melihat keseharian generasi muda Indonesia di zaman modern ini yang suka *online*, menonton anime, film Barat dan sebagainya maka pembuatan *motion comic* ini merupakan media yang tepat.

Tujuan umum dari analisis ini adalah mengungkap kembali legenda jaman dahulu dengan kemasan yang baru, agar dapat mudah diterima oleh generasi muda, dengan inovasi dan tampil beda dengan gaya visual layaknya komik Barat. Dapat menginspirasi kalangan generasi muda tentang moral dan budi pekerti dalam kehidupan ini dan mencerna segala macam

pembicaraan dari orang lain tentang baik maupun buruk.

Perancangan media ini membahas tentang materi yang ada di dalam komik *motion*, maka diperlukan adanya data materi komik *motion* dari para komunitas pecinta komik *motion*. Setelah observasi kebeberapa komunitas komik *motion* yang ada di daerah sekitar Jakarta, Depok, dan Bandung, akhirnya diperoleh data untuk materi yang diperlukan dalam sebuah komik.

Metode estetika yang digunakan untuk mengkaji nilai estetis komik *motion* cerita tokoh pewayangan dari ragam hias, karakter, pola, komposisi, penamaan, dan pewarnaan yang nantinya sebagai dasar untuk menciptakan komik *motion*.

Observasi dilakukan di Museum Wayang Jakarta, untuk mengamati jalan cerita pewayangan. Metode kepustakaan dilakukan dengan cara mengumpulkan melalui media-media *online* maupun cetak seperti koran, buku, jurnal yang membahas tentang pewayangan. Metode dokumentasi dengan mengumpulkan gambar, foto, arsip, film untuk menjadikan sebagai bukti valid. Metode analisa yang digunakan yaitu analisa citra visual oleh Yongky Safanayong (2006), berdasarkan tiga aspek, yaitu aspek personal, aspek estetis, dan aspek pragmatis.

PEMBAHASAN

Pada jaman dahulu, masyarakat menggunakan wayang sudah digunakan sebagai media pembelajaran tentang kehidupan, agama, sastra maupun kesenian. Saat ini wayang dianggap sudah kuno, usang dan tidak relevan dengan kehidupan modern. Wayang sebetulnya mengandung

filosofi kehidupan yang dapat menjadi pembelajaran bagi manusia di zaman apapun.

Soeroto menekankan wayang lebih daripada fungsi wayang itu sendiri yaitu sebagai upacara keagamaan (Mulyono, 1983: 33). Soeroto pun menyatakan bahwa wayang adalah kebudayaan asli Indonesia dan erat hubungannya dengan pemujaan “*Hyang*” dan lakon-lakonnya pun diambil dari cerita-cerita yang asalnya dari India (Mulyono, 1983: 34). Jadi, untuk menjawab pertanyaan mengenai dari mana wayang berasal adalah bahwa wayang berasal dari Indonesia dan khususnya di pulau Jawa meskipun lakon-lakon wayang diambil dari India.

Catatan tertua yang menyatakan kehadiran pertunjukan yang disebut “wayang” di Jawa Tengah berasal dari tahun 907 A.D. Sebuah prasasti batu yang dikeluarkan oleh Raja Balitung menyebut pertunjukan wayang sebagai *mawayang*. Hal itu tak dapat dibuktikan apakah yang dimaksud *mawayang* ini sungguh-sungguh sebuah pertunjukan wayang sebagaimana yang dikenal sekarang atau bukan. (Holt, 2000: 166).

Selain itu ada pendapat yang mengemukakan bahwa pertunjukan wayang pada awalnya diperuntukkan sebagai sarana menyembah roh-roh leluhur (Sunarto, 1989: 16). Wayang juga dijadikan sebagai alat penyebaran agama Hindu. Ketika agama Islam datang yang disebar luaskan oleh para Wali yang tergabung dalam kelompok Wali Songo, wayang dimanfaatkan sebagai media penyebaran agama Islam, khususnya kepada masyarakat Jawa. Sunan Kalijaga adalah ulama yang terkenal pada abad ke-15 yang banyak memberikan andil dalam pewayangan, terutama dalam kepeloporannya menggunakan wayang

sebagai media dakwah untuk penyebaran agama Islam (Wangi, 1999: 722).

Hal memperkuat fakta ini bahwa cerita wayang yang terdapat di Asia terutama di Asia Tenggara yang umumnya menggunakan sumber cerita Ramayana dan Mahabharata dari India. Cerita-cerita yang biasa disajikan dalam wayang, sebenarnya adalah adaptasi dari epos Ramayana dan Mahabharata yang disesuaikan dengan cerita rakyat atau dongeng setempat. Dalam sejarahnya pertunjukan wayang kulit selalu dikaitkan dengan suatu upacara, misalnya untuk keperluan upacara khitanan, bersih desa, menyingkirkan malapetaka dan bahaya. Hal tersebut sangat erat dengan kebiasaan dan adat-istiadat setempat (Supriyono dkk. 2008: 15).

Dalam menelusuri sejak kapan ada pertunjukan wayang di Jawa, dapat kita temukan berbagai prasasti pada jaman raja-raja Jawa, antara lain pada masa Raja Balitung. Namun tidak jelas apakah pertunjukan wayang tersebut seperti yang kita saksikan sekarang. Pada masa pemerintahan Raja Balitung, telah ada petunjuk adanya pertunjukan wayang. Hal ini juga ditemukan dalam sebuah kakawin Arjunawiwaha karya Empu Kanwa, pada jaman Raja Airlangga dalam abad ke-11. Oleh karenanya pertunjukan wayang dianggap kesenian tradisi yang cukup tua. Sedangkan bentuk wayang pada pertunjukan di jaman itu belum jelas tergambar bagaimana bentuknya (Supriyono dkk. 2008: 15-16).

Menurut Sri Mulyono dalam bukunya "*Performance of Wayang Purwa Kulit (Shadow Play)*" in *Traditional Drama and Music of Southeast Asia*, Mohan. Taib Osman, (1974: 58-81) abad ke-4 orang-orang Hindu datang ke Indonesia, terutama para pedagang.

Pada kesempatan tersebut orang-orang Hindu membawa ajarannya dengan Kitab Weda dan epos cerita maha besar India yaitu Mahabharata dan Ramayana dalam bahasa Sanskrit. Abad ke-9, bermunculan cerita dengan bahasa Jawa kuno dalam bentuk kakawin yang bersumber dari cerita Mahabharata atau Ramayana, yang telah diadaptasi kedalam cerita yang berbentuk kakawin tersebut, misalnya cerita-cerita seperti: Arjunawiwaha karangan Empu Kanwa, Bharatayuda karangan Empu Sedah dan Empu Panuluh, Kresnayana karangan Empu Triguna, Gatotkaca Sraya karangan Empu Panuluh dan lain-lainnya. Pada jamannya, semua cerita tersebut bersumber dari cerita Mahabharata, yang kemudian diadaptasi sesuai dengan sejarah pada jamannya dan juga disesuaikan dengan dongeng serta legenda dan cerita rakyat setempat. Dalam mengenal wayang, kita dapat mendekatinya dari segi sastra, karena cerita yang dihidangkan dalam wayang terutama wayang kulit umumnya selalu diambil dari epos Mahabharata atau Ramayana. Kedua cerita tersebut, apabila kita telusuri sumber ceritanya berasal dari India. Mahabharata bersumber dari karangan Viyasa, sedangkan Epos Ramayana karangan Valmiki.

Hal yang dapat memperkuat fakta ini bahwa cerita wayang yang terdapat di Asia terutama di Asia Tenggara yang umumnya menggunakan sumber cerita Ramayana dan Mahabharata dari India. Cerita-cerita yang biasa disajikan dalam wayang, sebenarnya adalah adaptasi dari epos Ramayana dan Mahabharata yang disesuaikan dengan cerita rakyat atau dongeng setempat. Dalam sejarahnya pertunjukan wayang kulit selalu dikaitkan dengan suatu upacara, misalnya untuk keperluan upacara khitanan, bersih desa, menyingkirkan malapetaka dan bahaya. Hal tersebut sangat erat dengan

kebiasaan dan adat-istiadat setempat (Supriyono dkk. 2008: 15).

Keberadaan wayang sudah berabad-abad sebelum agama Hindu masuk ke Pulau Jawa. Walaupun cerita wayang yang populer di masyarakat masa kini merupakan adaptasi dari karya sastra India, yaitu *Ramayana* dan *Mahabharata*. Kedua induk cerita itu dalam pewayangan banyak mengalami perubahan dan penambahan untuk menyesuaikannya dengan falsafah asli Indonesia. Di Indonesia, salinan berbagai bagian dari *Mahabharata* seperti *Adiparwa*, *Wirataparwa*, *Bhismaparwa*, dan mungkin parwa lainnya, diketahui telah digubah menjadi bentuk prosa bahasa *Kawi* (Jawa Kuno) semenjak akhir abad ke -10 Masehi. Yakni pada saat masa pemerintahan Raja Dharmawangsa Teguh (991-1016 Masehi) dari Kediri. Karena sifatnya itu, bentuk prosa ini dikenal juga sebagai sastra *Parwa*. (Kaelola, 2010: 2)

Di dalam buku karya Drs. Sunarto yang berjudul *Wayang Kulit Purwa Gaya Yogyakarta*. 1989, dijelaskan bahwa wayang adalah bentuk kebudayaan yang sudah banyak disoroti, baik oleh ahlinya maupun oleh budayawan yang menaruh minat terhadap wayang. Secara umum tulisan-tulisan yang sudah ada terbagi dalam dua golongan, yaitu yang mengenai wayang itu sendiri yang menyangkut penyajian lakon serta makna yang terkandung dalam lakon itu, dan yang mengenai wayang ditinjau dari sudut budaya.

Berdasarkan teori kebudayaan Koentjaraningrat (1990: 190) mengenai adat istiadat, bahwa sistem nilai budaya merupakan tingkat yang paling tinggi dan paling abstrak dari adat istiadat. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menggeser kesenian tradisional wayang,

fakta ini tidak bisa dipungkiri bahwa anak-anak muda atau bahkan anak kecil di zaman ini sudah menggunakan kecanggihan teknologi seperti komputer, *blackberry*, televisi, ipad dan sebagainya.

Menurut Will Eisner komik adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide (Maharsi, 2011:3). Scott McCloud menyatakan bahwa komik adalah gambar gambar dan lambang-lambang yang terbentuk dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (McCloud, 2001: 20). Menurut Boneff komik adalah bentuk visual dari hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya melalui bentuk dan tanda (Boneff, 1998:16).

Menurut Scott McCloud dalam bukunya *Mencipta Ulang Komik*. 2008, untuk memahami sebuah komik, diperlukan pemisahan bentuk dan isi dan memandang secara jernih bagaimana orang pada masa lalu menggunakan ide yang sama dan memperoleh hasil-hasil yang indah dan betapa terbatasnya peralatan dan ide yang digunakan pada zaman itu sendiri. Buku ini berusaha memungkinkan pembacanya untuk lebih jauh mengerti bagaimana memahami komik itu.

Lebih jauh lagi, Scott McCloud mengatakan bahwa komik adalah suatu bahasa, maka kosakatanya adalah segenap simbol visual termasuk kekuatan metode kartun dan realisme, baik mandiri maupun dalam kombinasi yang mengejutkan. Jantung komik terletak pada ruang di antara panel-panel tempat daya khayal pembaca membuat gambar-gambar diam jadi hidup. Proses itu dapat dikuantifikasi, digolong-golongkan dan bahkan diukur, tetapi cara

komik melukiskan gambar-gambar mental tetap saja sangat misterius.

Dengan mengandalkan urutan visual, komik menukar ruang dengan waktu. Namun, patokan ukurannya tak ada, dan waktu mengalir dalam komik dengan berbagai cara yang menakjubkan. Melalui gambar-gambar diamnya yang hanya menggunakan satu macam indera, komik menampilkan semua indera dan melalui karakter sang garis itu sendiri, komik menampilkan dunia emosi yang tak kasat mata. Garis-garis berevolusi menjadi lambang-lambang tersendiri sembari berdansa dengan lambang-lambang yang lebih muda, yakni: kata-kata.

Seperti media lain, komik hanyalah suatu ide sederhana yang mencari penerapan kompleks. Namun, status komik tetap diremehkan sebagai bukan seni menurut pandangan biasa. Status yang mencoba dilawan oleh sebagian orang (walaupun sebagian lagi justru mensyukurinya). Namun, kedudukan komik dalam masyarakat amat penting, yaitu sebagai satu di antara sedikit bentuk komunikasi antarpribadi dalam dunia yang dipenuhi robot buatan birokrasi dan pemasaran massal perubahan besar.

Lebih jauh lagi, buku ini mengungkapkan beberapa hal tentang revolusi yang terjadi di dunia komik. Komik menawarkan medium dengan keleluasaan dan kendali yang amat besar bagi sang pengarang, hubungan yang akrab dan unik dengan pembacanya. Komik dapat dikatakan sebagai karya sastra, karena komik dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari dan menampilkan dengan penuh makna hidup, waktu, dan pandangan dunia sang pengarang. Dapat juga sebagai seni, karena sifat-sifat artistik formal komik dapat dipandang mampu mencapai kualitas

yang sama dengan bentuk-bentuk seni seperti lukisan atau patung. Juga sebagai hak-hak konsumsi, bahwa para pembuat komik bisa memegang kendali yang lebih besar atas nasib karya-karya mereka dan memperoleh pembagian keuntungan finansial secara adil. Komik juga bisa digunakan sebagai inovasi industri, karena bisnis komik dapat dicipta agar dapat melayani produsen dan konsumen dengan lebih baik.

Scott McCloud di dalam bukunya mencoba beberapa hal untuk dunia komik. Pertama, ia mengenalkan dunia komik dari seluk-beluk produksi digital. Ia banyak menjabarkan dan banyak menjelaskan tentang seluk beluk dunia komik dan dengan ilustrasi yang sangat mampu berbicara banyak. Kedua, pengaruh meledaknya sistem distribusi *online* yang memungkinkan adanya dampak baik dan buruk. Ketiga, tantangan pamungkas media gambar digital yang tak terbatas, yaitu masalah hak cipta, pelanggaran undang-undang, dan sebagainya. Keempat, keterwakilan gender dan etnis dalam komik.

Melalui bukunya, Scott McCloud berharap pembaca akan mengerti dunia perkomikan, dari hal yang bersifat teknis hingga komik disuguhkan sebagaimana sudah dicetak dan tinggal dibaca. Ia juga menekankan bahwa era modern ini, banyak yang sudah berubah dan harus dirombak. Banyak yang ia ungkapkan dan jelaskan melalui buku ini. Ia berharap revolusi dunia perkomikan dapat terwujud kendati dunia sudah berkembang dengan sangat pesat sehingga komik dengan model klasik akan ditinggalkan dan diperbarui dengan apa yang telah ia ungkapkan dalam bukunya.

Desain Komunikasi Visual juga merupakan produk kebudayaan. Desain komunikasi visual awalnya adalah Desain grafis, yaitu

bagian dari budaya rupa yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan masyarakat akan komunikasi rupa cetak, seperti poster, brosur, undangan, majalah, surat kabar, logo perusahaan, kemasan, buku, dan bahkan juga komik, ilustrasi, dan karikatur, Desain Grafis kemudian mengalami perkembangan sejalan dengan kebutuhan masyarakat. Kini cabang seni rupa ini dikenal dengan nama Desain Komunikasi Visual dengan penambahan lingkup kegiatannya meliputi multimedia dan fotografi (Sachari. 2007: 14).

Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita menjadi mudah diserap. Teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat (Maharsi, 2011: 7).

Komik juga dikatakan sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang terdapat di dalamnya. Komik mampu memberikan teks dan gambar secara bersamaan, sementara seni bercerita komik tersebut terletak dalam permainan antara gambar sebagai gambar mandiri dan gambar sebagai bagian dari urutan cerita (Maharsi, 2011: 7). Dengan demikian perpaduan antara gambar dan cerita yang ada menghasilkan cerita yang menjadi pesan dari komik tersebut. Dalam kaitannya dengan proses komunikasi maka dalam komik perpindahan pesan tersebut berjalan dari pikiran ke tangan, dari tangan ke kertas, dari kertas ke mata dan dari mata ke pikiran pembaca. Artinya pesan komikus mengalir tanpa pengaruh apapun untuk

sampai kepada pembaca (McCloud, 2001: 195).

Multimedia secara umum menurut merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. Berdasarkan teori tersebut, suara merupakan bunyi yang menandakan suatu hal yang tidak terlihat. Gambar merupakan suatu penampakan / pemandangan yang terlihat. Sedangkan teks merupakan bacaan / tulisan yang berfungsi sebagai keterangan. Jika ketiga hal tersebut digabungkan, maka akan saling menguatkan satu sama lainnya. (Suyanto , 2003: 20-21)

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya. Multimedia sebagai media pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Didik (2008)

Dalam upaya melestarikan budaya bangsa yaitu wayang salah satunya, haruslah diimbangi dengan perkembangan jaman dan teknologi. Agar cerita wayang ini tetap menarik di generasi muda Indonesia secara global, maka sebaiknya dibuatlah sebuah komik *motion* dengan bahasa Indonesia yang baku sebagai media pelestarian cerita wayang. Melihat keseharian generasi muda Indonesia di zaman modern ini yang suka

online, menonton *anime*, film Barat dan sebagainya maka pembuatan komik *motion* ini merupakan media yang tepat. Tentu saja dalam komik *motion* cerita tokoh pewayangan juga mengandung filosofi dan pesan yang ingin disampaikan pada generasi muda Indonesia. Dengan media komik *motion* yang berbentuk digital ini, maka pendistribusiannya bisa menggunakan berbagai media *online* seperti facebook, youtube, vimeo yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan internet. Berikut adalah karya komik *motion* mahasiswa yang mengangkat cerita pewayangan sebagai tugas akhir mereka.

kehebatannya. Diciptakan dengan tujuan untuk mengenalkan budaya bangsa kepada anak-anak berusia 6 sampai 10 tahun. Ini semua dilakukan agar budaya bangsa dapat tetap dilestarikan, minimal tetap dikenal oleh generasi penerusnya. Media komik *motion* “Ayo Kenali Budaya” nantinya akan menampilkan gambar, suara, dan juga teks, di mana ketiga hal tersebut saling berhubungan dan menguatkan. Balon teks yang terdapat pada komik bergerak “Ayo Kenali Budaya” berfungsi sebagai keterangan percakapan yang terdengar, dan diperkuat dengan adanya gambar/ peristiwa yang terjadi (Septian. 2014).

Karya Motion Comic



Gambar 1. Judul Komik *Motion* karya Tugas Akhir Universitas Indraprasta PGRI, Iman Septian

Deskripsi Karya

Konsep materi dalam perancangan media ini adalah kehidupan keluarga yang akur dan harmonis. Dimana Kakek dan Cucu memiliki komunikasi yang baik dan saling menyayangi satu sama lain. Diceritakan, seorang anak yang mendapatkan tugas dari sekolahnya tentang tokoh pewayangan Gatot Kaca. Ia bertanya kepada kakeknya tentang apa itu Gatot Kaca. Tak lama sang kakek menjelaskan secara terperinci tentang siapa itu Gatot Kaca serta apa saja



Gambar 2. Tokoh Wayang Komik *Motion* Karya Tugas Akhir Universitas Indraprasta PGRI, Iman Septian



Gambar 3. Pengenalan Karakter Tokoh Gatot Kaca pada Komik *Motion* karya Tugas Akhir Universitas Indraprasta PGRI, Iman Septian

Analisa Karya

Komik *motion* ini lebih condong pada tepat untuk anak usia enam sampai sepuluh tahun. Dari unsur cerita dan gaya komik yang lebih sederhana untuk anak-anak. Dalam ceritanya tokoh wayang yang diceritakan sudah mendekati referensi yang sudah ada dalam pewayangan. Dikarenakan tokoh yang diangkat sudah mempunyai ciri khas yang kuat dari atribut pakaian dan fisiknya. Cerita komik *motion* ini lebih kepada pengenalan tokoh karakter Gatot Kaca.

Dengan gaya ilustrasi komik ini, komik *motion* Ayo Kenali Budaya karya Iman Septian tersebut lebih condong ke arah para penikmat komik yang masih usia anak-anak. Unsur cerita yang diangkat sebagai tema ,sederhana dan ringan untuk dicerna

anak-anak usia 6 sampai 10 tahun. Dengan nilai moral dan filosofis yang ada dalam cerita yang sederhana, tidak butuh pemahaman yang lebih untuk mencerna cerita tersebut.



Gambar 4. Karakter Bambang Ekalaya dari Komik *Motion* karya Tugas Akhir Universitas Kristen Petra Surabaya, Philipus Nicolaus Karamoy

Deskripsi

Judul dari *motion comic* ini adalah “Bambang Ekalaya : Pangeran Negeri Nisada”. Judul digunakan untuk menarik perhatian audiens dan untuk mengenalkan siapa Bambang Ekalaya itu. Meskipun di dalam ceritanya tidak menceritakan tentang negeri Nisada, namun asal usul Bambang Ekalaya ini tidak boleh dihilangkan. Inti dari judul ini adalah untuk menceritakan tentang kisah hidup pangeran negeri Nisada yang merantau mencari ilmu. Target audiens dari karya ini lebih difokuskan kepada generasi muda Indonesia dengan jarak umur antara 15-24 tahun. Umur 15-24

ini adalah umur perubahan dari remaja ke dewasa muda, pada umur ini seringkali mengalami kondisi labil dalam hidup mereka. Oleh karena itu cerita inspiratif ini sangat cocok bagi umur tersebut untuk menginspirasi mereka. Selain itu umur ini juga merupakan umur yang paling banyak aktif di jejaring sosial media, mengingat video ini akan didistribusikan di media *online*. Proses berbicaranya tidak menggunakan balon kata tapi menggunakan *voice actor* (pengisi suara) sebagai tokoh yang dimainkannya (Karamoy. 2013).

Analisa Karya

Pada komik *motion* ini, ilustrasi pada karakter masih kurang dalam proporsinya. Pendalaman bentuk dari masing-masing karakter masih kurang menggambarkan tokoh yang digambarkan. Untuk mengenalkan suatu tokoh, perancang haruslah meneliti terlebih dahulu secara mendalam karakter-karakter yang sudah ada dari kemiripan bentuk fisik maupun ciri khas yang dapat ditonjolkan dari tiap tokoh tersebut. Hal tersebut agar mempermudah audiens dapat mengenali dengan tokoh-tokoh dari komik *motion* tersebut, walaupun di berbeda media seperti contohnya media wayang kulit, atau wayang orang.

Dari segi cerita untuk target audiens penikmat komik *motion* ini sudah tepat, komik yang menyajikan semangat berkompetisi dan *action* dapat menarik pembaca komik. Dari segi ilustrasi komik ini bila dapat lebih mendetail dari segi gambar maupun karakter akan lebih menarik audiens remaja. Tanpa menggunakan balon kata maka komik *motion* ini tidak nampak seperti membaca komik pada umumnya, namun hanya seperti menonton animasi biasa.

PENUTUP

Kisah – kisah perwayangan sangat banyak, dan semua cerita di dalam kisah wayang mengandung makna yang sangat dalam dan sangat bermanfaat bagi kehidupan kita. Masih banyak kisah – kisah wayang yang dapat diangkat menjadi film animasi pendek dalam berbagai macam gaya, sehingga kisah wayang menjadi pesan yang sangat berarti dan menyebarkan informasi tentang *local content* Indonesia. Yang terlebih penting adalah riset – riset visual tentang wayang dan cerita-cerita tentang wayang agar film animasi yang dibuat tidak lari terlalu jauh dari bentuk aslinya.

Sebagai generasi muda Indonesia haruslah berbangga dengan adanya wayang di Indonesia, karena wayang adalah sumber segala cerita kehidupan di dunia ini. Tidaklah untuk menganggap remeh cerita perwayangan dan segala macam bentuk tentang wayang, karena semua itu adalah warisan dari leluhur kita yang sesungguhnya harus kita jaga dengan baik, bukan kita biarkan begitu saja hingga wayang terpuruk dan terpojok oleh kebudayaan bangsa lain, bahkan oleh bangsa kita sendiri.

Persepsi masyarakat mengenai komik dapat diperbaiki sehingga setidaknya masyarakat memahami potensi komik dan dipersiapkan agar bisa menyadari adanya kemajuan jika itu terjadi. Sebagai pengawasan intitusional, lembaga pendidikan tinggi dan hukum dapat mengatasi prasangka yang telah beredar luas mengenai komik dan memperlakukan komik secara adil. Sebagai arena penyeimbangan gender, bahwa banyak komik dapat memikat semua jenis kelamin dan dibuat oleh semua jenis kelamin dan usia. Komik juga dapat dijadikan sebagai representasi kaum minoritas, bahwa komik tidak hanya

memikat dan dibuat oleh laki-laki berkulit putih, heteroseksual, dan berasal dari kelas menengah ke atas. Ini pun dapat merujuk pada keragaman genre, bahwa komik mampu menampilkan beraneka ragam genre, bukan hanya fantasi kekuatan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Boneff, Marcel. 1998, *Komik Indonesia, Jakarta* : KPG bekerjasama dengan forum Jakarta-Paris
- Booker, M. Keith. 2014. *Comics through Time: A History of Icons, Idols, and Ideas, Vol.1.* America. ABC-CLIO,LLC
- Holt, Claire, 2000. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, Terjemahan R. M. Soedarsono, MSPI Bandung.
- Kaelola, Akbar, 2010, *Mengenal Tokoh Wayang Mahabarata*, Cakrawala
- Sachari, Agus (2007), *Budaya Visual Indonesia (The Visual Culture of Indonesia)*, Jakarta: Erlangga
- Safanayong, Yongki (2006) *Desain Komunikasi Visual Terpadu, Indonesia*, Arte Media
- Sunarto. 1989. *Wayang Kulit Gaya Yogyakarta*. Jakarta : Universitas Indonesia
- Supriyono, Admaja, Pribadi, Susilo. 2008. "Buku Pedalangan untuk SMK", Departemen Pendidikan Nasional.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- M. Suyanto. 2003, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Yogyakarta: Andi
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publisher. Terjemahan: S. Kinanti.
2001. *Memahami Komik*, Cetakan I. Jakarta: Gramedia.
- McCloud, Scott. 2000. *Reinventing Comics*. New York: HarperCollins Publisher. Terjemahan Damaring Tyas Wulandari Palar. 2008. *Mencipta Ulang Komik*, Cetakan I. Jakarta: Gramedia.
- Mulyono ,Sri, 1983. *Simbolisme dan Mistisisme dalam Wayang*. Jakarta, Gunung Agung.
- Wangi, Sena. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, jilid 3, Jakarta, Sena Wangi

Jurnal

- Karamoy, Philipus Nicolaus. 2013. *Perancangan Motion Comic Tokoh Pewayangan Bambang Ekalaya* . Surabaya. Jurnal DKV Adiwarna Vol.1 No.2, Universitas Kristen Petra
- Lubis, Imansyah. 2011. *Sejarah Komik Menuju Masa Depan*. Jakarta: Perpustakaan nasional.
- Muljono., Sri. 1974. "Performance of Wayang Purwa Kulit (Shadow Play)" in *Traditional Drama and Music of Southeast Asia*, Mohan. Taib Osman, ed.,
- Osman Taib, 1974. *Traditional Drama And Music of Southeast Asia* , Dewan Bahasa dan Pustaka, Kuala Lumpur.
- Septian, Iman. 2014. *Perancangan Komik Motion Ayo Kenali Budaya Sebagai Pengenalan Gatotkaca Kepada Anak-Anak*. Jakarta, Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI.

Dokumen *Online*

Didik. 2008. Multimedia Pembelajaran Interaktif. <https://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%20pembelajaran%20A0interaktif/>, diakses 22 Mei 2015