

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan seni dan budayanya. Mempelajari seni Indonesia berarti kita mempelajari kebudayaan Indonesia untuk mengetahui bagaimana bangsa Indonesia memandang dunia dan bagaimana sejarah perjalanan hidup bangsa Indonesia itu sendiri. Setiap seni sesungguhnya mencerminkan nilai kehidupan yang dianut pemiliknya. Kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan *universal*. Di mana ada masyarakat di situ ada kesenian. Setiap suku bangsa di dunia memiliki sistem kesenian. Umumnya bagi orang Indonesia, kebudayaan adalah kesenian.

Koentjaraningrat (1999) mengelompokkan seni menjadi beberapa bagian. Menurutnya; berdasarkan indera penglihatan manusia, maka kesenian dapat dibagi sebagai berikut: (1) Seni Rupa, yang terdiri dari (a) seni patung dengan bahan batu dan kayu (b) seni menggambar dengan media pensil dan crayon (c) seni menggambar dengan media cat minyak dan cat air; (2) Seni Pertunjukan yang terdiri dari (a) seni tari, (b) seni drama, dan (c) seni sandiwara. Dalam seni pertunjukan, indera pendengaran sebenarnya juga turut berperan, oleh karena di dalamnya diolah pula berbagai efek suara dan musik untuk menghidupkan suasana.

Berdasarkan indera pendengaran manusia, maka kesenian dibagi ke dalam: (1) Seni musik, (termasuk seni musik tradisional), dan (2) Seni kesusastraan. Cabang kesenian yang tersebut terakhir ini juga termasuk dalam bagian ini karena

dapat pula dinikmati dan dinilai keindahannya melalui pendengaran (yaitu melalui pembacaan prosa dan puisi). Sedyawati (2006), mengelompokkan seni menjadi :

- Seni Rupa meliputi gambar, patung, tekstil, keramik, dan lain-lain
- Seni Pertunjukan meliputi musik, tari, dan teater dalam segala bentuknya
- Seni Sastra meliputi prosa dan puisi; lisan dan tertulis, dan
- Seni Media Rekam.

Seni tradisional yaitu sebuah unsur seni yang menjadi bagian hidup pada masyarakat dalam sebuah kauh/suku/bangsa/puak tertentu. Selain itu seni tradisional di definisikan dengan sebuah karya yang memiliki nilai estetika dan keteguhan terhadap tradisi. Seni tradisional di Indonesia hampir setiap daerahnya memiliki, ada yang berbeda dan kemiripan Salah satunya adalah wayang.

UNESCO, lembaga yang membawahi kebudayaan dari PBB, pada 7 November 2003 menetapkan wayang sebagai pertunjukan bayangan boneka tersohor dari Indonesia, sebuah warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni bertutur (*Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity*). Pertunjukan bayangan boneka (Wayang) di Indonesia memiliki gaya tutur dan keunikan tersendiri, yang merupakan mahakarya asli dari Indonesia. Untuk itulah UNESCO memasukannya ke dalam Daftar Representatif Budaya Takbenda Warisan Manusia pada tahun 2003.

Wayang merupakan salah satu seni pertunjukkan asli indonesia yang berkembang pesat di pulau jawa dan bali. pertunjukan ini juga populer di beberapadaerah seperti sumatra dan semenanjung malaya juga memiliki beberapa

budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu. Ketika agama Hindu masuk ke Indonesia dan menyesuaikan kebudayaan yang sudah ada, seni pertunjukan ini menjadi media efektif menyebarkan agama Hindu. Pertunjukan wayang menggunakan cerita Ramayana dan Mahabharata.

Ramayana merupakan sebuah wiracarita dari India yang digubah oleh Walmiki atau Balmiki. Kisah cerita epos ini memiliki alur yang sangat sederhana. Seorang putera mahkota kerajaan Kosala bernama Rama, yang merupakan titisan atau awatara Bhatara Wisnu di dunia, terusir dari kerajaannya sendiri. Sebenarnya ia berhak untuk menjadi raja, menggantikan ayahnya Prabu Dasarata, tetapi ayahnya sudah menjanjikan kepada istrinya yang lain untuk mewariskan tahta mahkota kepada putera keduanya yaitu Bharata. Di kemudian hari, Rama yang menikah dengan Sinta diusir dari kerajaan atas keinginan ibu tirinya. Ia kemudian mengembara bersama istri dan Laksamana, adik Rama. Ada pula yang meyakini bahwa kisah ini sesungguhnya merupakan kumpulan dari banyak cerita yang semula terpencar-pencar, yang dikumpulkan semenjak abad ke-4 sebelum Masehi. Secara singkat, Mahabharata menceritakan kisah konflik para Pandawa lima dengan saudara sepupu mereka, seratus orang Korawa, mengenai sengketa hak pemerintahan kerajaan Kuru, dengan pusat pemerintahan di Hastinapura. Puncaknya adalah perang Bharatayuddha di Kurukshetra dan pertempuran tersebut berlangsung selama delapan belas hari.

Wayang Ramayana merupakan pertunjukan wayang yang sumber lakonya dari wiracarita Ramayana. Salah satu tokoh kera dalam wayang kulit Ramayana mendapatkan porsi penampilan karakterisasi menghusus Anoman.

Hanoman merupakan panglima pasukan kera Gua Kiskendayang mengabdikan pada Rama. Hal ini menarik untuk diteliti khususnya pengkarakteran tokoh Anoman dalam wayang Ramayana. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan dan menjelaskan bentuk tokoh Anoman dalam wayang Ramayana melalui komik digital. Bagi pecinta seni pertunjukkan wayang tentunya sudah tidak asing lagi dengan cerita Ramayana. Cerita Ramayana dalam seni pertunjukkan wayang selalu ditampilkan karena memang kisah ini adalah kisah legenda. Selain itu, banyak sekali pesan moral dan filosofi yang disampaikan dalam kisah Ramayana. Nah, ada dua tokoh wayang yang cukup berperan dalam kisah Ramayana ini, yaitu Jatayu dan Hanoman.

Hanoman dan Jatayu merupakan tokoh wayang dalam kisah Ramayana yang digadang-gadang memiliki peranan penting karena Jatayu dan Hanoman adalah tokoh pemberani yang membela Ramawijaya dan Dewi Sinta. Hanoman merupakan tokoh wayang yang ikut andil dalam kisah epos Ramayana. Dalam kisah tersebut, Hanoman adalah putra dari Bathara Bayu dengan Dewi Anjani. Hanoman ini adalah kesayangan para dewa. Hanoman merupakan tokoh protagonis dalam seni pertunjukkan wayang yang hidup dari zaman Ramayana hingga Mahabharata. Hanoman memiliki kesaktian yang luar biasa hingga ia mendapat gelar Resi Anoman. Hanoman adalah sosok pemberani yang rela mengorbankan dirinya untuk keselamatan Ramawijaya dan Dewi Sinta dari amukan Rahwana. Hanoman adalah tokoh protagonis dalam cerita wayang Ramayana. Hanoman adalah tokoh penting yang gagah berani dan menebarkan kebaikan dalam seni wayang kisah Ramayana. Hanoman adalah

tokoh pemberani dalam kisah Ramayana, tentunya saja karakter Hanoman cukup dikenal dalam dunia seni wayang. Karakter Hanoman dalam kisah Ramayana adalah Pemberani, Memiliki harga diri yang tinggi, Setia kepada tuannya, selalu waspada, Memiliki sikap sopan santun dan rendah hati, Berpendirian teguh, kuat dan tabah dalam menjalani sesuatu, pandai bernyanyi. Karakteristik Hanoman ini yang menjadi dasar akan dibuatnya perancangan komik digital wayang Hanoman.

Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Teks dalam komik berfungsi untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam penyampaian gambar secara keseluruhan. Teks atau kata-kata biasanya disajikan dalam gelembung-gelembung yang diserasikan dengan gambar.

Komik sendiri banyak jenisnya salah satunya adalah komik wayang. Komik wayang adalah sebuah komik ciri khas Indonesia yang ceritanya diambil dari kisah Mahabharata dan Ramayana versi Indonesia maupun versi India yang cukup dikenal oleh hampir sebagian masyarakat Indonesia. Komik ini muncul dan menggejala pada pertengahan tahun 1950 sampai awal 1960. Komik ini sebelumnya sudah terdapat di beberapa media massa Jawa Barat dan Jawa Tengah dalam bentuk strip. Penerbit Melodi Bandung kemudian membuat komik jenis ini dalam bentuk buku dan diberi judul serial Klasik Indonesia dalam lukisan. Pada mulanya komik ini bercampur dengan cerita rakyat setempat. Setelah itu,

penerbitnya lebih banyak menerbitkan komik jenis wayang. Tidak hanya itu, bahkan komikus Medan (Bahzar) sempat membuat komik jenis ini.

Salah satu manfaat dari komik wayang sebagai media pembelajaran atau pendidikan, cerita wayang banyak mengandung ajaran dan nilai dalam kehidupan manusia. Cerita wayang memiliki pesan atau nilai untuk manusia baik sebagai seorang individu maupun sebagai seorang manusia yang berada di dalam anggota masyarakat. Manfaat wayang inilah yang menjadikan seseorang seperti mendapatkan manfaat mempelajari ilmu pengetahuan sosial dalam kehidupan bermasyarakat. Pada umumnya cerita pada pagelaran wayang mengandung berbagai macam pesan dalam kehidupan seperti kebenaran, keadilan, kejujuran, kesusilaan, filsafat, psikologi, kepahlawanan dan bermacam masalah kehidupan lain yang menggambarkan watak dan sifat manusia yang sulit untuk dimengerti.

Komik yang pernah ada biasanya dalam bentuk buku tetapi pada masa sekarang minat membaca buku di Indonesia saat ini tergolong rendah. Meski banyak perpustakaan dibuka, tetap saja budaya membaca tetap rendah. Apalagi di era digital seperti sekarang ketika anak – anak sudah mengenal gadget mudah sekali acuh membaca buku karena lebih suka mengakses *gadget* setiap harinya, sehingga anak – anak tidak lagi suka membaca buku.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media baru untuk memanfaatkan tingkah laku anak – anak di masa sekarang yang hari – harinya di penuhi dengan kegiatan Bersama *gadgetnya*. Bagaimana memfasilitasi anak – anak agar lebih suka membaca komik melalui *gadget* mereka. Di masa sekarang belum banyak komik yang menggunakan media baru seperti komik digital. Dengan

menggunakan media digital ini memungkinkan anak – anak lebih tertarik. Untuk tampilan komik digital tentu saja sama dengan komik fisik. Mulai dari *cover*, *cover* adalah salah satu daya tarik utama pembaca agar membaca komik ini. *Layout* dan ilustrasi juga perlu diperhatikan karena salah satu daya tarik untuk membacanya, dan ilustrasi harus sesuai dengan segmentasi. Ilustrasi di sini untuk memberikan gambaran kepada anak, sehingga anak berimajinasi dengan ilustrasi yang ada. Warna di sebuah komik juga sangat penting karena anak – anak lebih suka dengan sesuatu yang *colourfull*.

Alasan pembuatan komik digital wayang Hanoman ini agar anak – anak yang mulai malas membaca komik fisik karena gadget, bisa membaca komik melalui gadget setiap harinya. Di lain sisi juga mengajarkan anak – anak tentang pesan moral yang ada di cerita wayang Hanoman tersebut, Melalui sifat sifat baik yang dimiliki oleh Hanoman.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang ilustrasi wayang Hanoman menjadi *visual* yang efektif dan menarik ?
2. Bagaimana merancang komik digital wayang Hanoman menjadi *visual* yang efektif dan menarik ?

C. Tujuan Perancangan

1. Untuk merancang ilustrasi yang efektif dan menarik
2. Membuat komik digital yang terkonsep, sesuai dengan target pembaca dan memotivasi pembaca secara efektif dan menarik

D. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini antara lain :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis perancangan ini di harapkan dapat memperkaya ilmu komunikasi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual khususnya bagi penulis atau peneliti lainnya yang berkopeten di bidang ini. Lebih dari itu, perancangan ini di harapkan dapat bermanfaat buat Akademik dan Prodi Desain Komunikasi Visual. Sebagai referensi mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual tentang Perancangan Komik Digital Wayang Hanoman.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis perancangan ini menjadi sumber informasi bagi perancangan selanjutnya. Perancangan ini di harapkan berguna bagi masyarakat secara umum, khususnya bagi anak – anak, dan juga orang tua sebagai pendamping, bahwasanya gadget juga bisa berguna untuk membaca komik dan menerapkan kepada anak – anak pesan moral dari komik tersebut.

E. Tinjauan Pustaka

Jurnal Kustianingsih, Desain Komunikasi Visual Unesa Surabaya yang berjudul ” Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia Dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya “ Memaparkan bahwa media komik digital merupakan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kemampuan visualisasi siswa, membangun imajinasi, kemudian menuangkan ide-idenya berdasarkan urutan yang baik,

serta dapat menceritakan secara runtut isi cerita sehingga dapat digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Model pengembangan yang digunakan adalah mengacu pada model pengembangan *Research and Development (R&D)* oleh Sugiyono. Model pengembangan ini memiliki sepuluh tahapan dalam pengembangan dan dipilih karena bersifat longitudinal atau bertahap untuk menghasilkan sebuah produk yang akan dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam penggunaan model ini, pengembang hanya menggunakan sembilan tahapan untuk penelitian yakni tidak sampai ke pembuatan produk massal. Adanya jurnal ini mampu menjadi acuan untuk membuat tugas akhir ini dalam pembuatan komik yang baik dan benar. (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13072>)

Jurnal Samuel Putra Anugrah, Baroto Tavip Indrojarwo yang berjudul “Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso” memaparkan bahwa Meningkatnya minat masyarakat terhadap komik digital dapat menciptakan peluang baru dalam sebuah metode *storytelling* melalui platform digital yang mampu mengekspos cerita yang jarang diketahui masyarakat melalui gaya penceritaan dan ilustrasi modern. Metode penelitian yang digunakan antara lain adalah pendekatan kualitatif untuk menggali informasi terhadap cerita rakyat sebagai subjek perancangan utama, seperti wawancara mendalam terhadap pelaku kesenian tari Singo Ulung dan artefact analysis sebagai sumber referensi visual. Penelitian dalam bentuk kuantitatif dilakukan dalam bentuk kuesioner.

Hasil penelitian diformulasikan dalam konsep penceritaan ulang Legenda Singo Ulung melalui perspektif baru dalam genre aksi/fantasi. Penggunaan media komik digital sebagai media mampu menjadi salah satu bentuk usaha pelestarian cerita rakyat. Media komik digital memberikan gaya penceritaan dengan narasi dan ilustrasi serta memudahkan akses terhadap cerita yang sebelumnya jarang diketahui. Pengembangan bisnis dapat dilakukan dalam bentuk penerapan aplikasi komik digital gratis dengan berbayar.

(http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/29513)

Tugas akhir Andika Setiawan mahasiswa Universitas Negri Makasar yang berjudul Perancangan Komik Kartun Bergaya Lokal Lain Bolu Lain Cakalang. buku komik yang memberikan informasi kepada pembaca tentang Kota Makassar menyangkut masalah kebudayaan masyarakatnya, kebiasaan, dan tempat-tempat yang menyimpan cerita tersendiri yang menjadi ciri pembeda Makassar dengan kota-kota lain di Indonesiadan berisi tentang Kota Makassar dulu dengan sekarang yang membekas diingatan masyarakatnya yang kianlama semakin memudar, komik ini mungkin hadir karena hal tersebut yang ingin mempertahankan ciri khas Kota Makassar dan menghadirkan kembali yang sudah hilang.Dengan menggunakan metode perancangan, komik ini dapat hadir berdasarkan dengan adanya data-data informasi yang telah dikumpulkan mengenai kota dan orang-orang Makassar, baik melalui bahan bacaan yang bersumber dari buku-buku, mjalah, surat kabar dan internet atau artikel lain yang membahas kota Makassar.Dalam perancangan komik bergaya lokal mesti didalamnya mengandung unsur-unsur daerah yang identik dengan Kota Makassar atau

peristiwa dan fenomena yang kerap terjadi disekitar masyarakatnya, jika perlu mengembangkan cerita-cerita fiksi atau super hero dan cerita misteri atau legenda namun mengandung unsur-unsur kebudayaan didalamnya yang menjadi cerminan dari identitas bangsa, sehingga komik lokal tetap bisa bersaing dengan komik-komik luar, dengan maksud mempertahankan ciri kartun khas Indonesia maka dalam perancangan komik “Lain Bolu Lain Cakalang” tetap menggunakan Kartun bergaya lokal dengan tujuan untuk memperkenalkankembali kartun Indonesia. Perbedaan dari tugas akhir sebelumnya sama sama membahas perancangan komik khas Indonesia, sedangkan tugas akhir yang dibuat ini menggunakan media digital dan juga beda diceritanya. (<http://eprints.unm.ac.id/4619/1/PERANCANGAN%20KOMIK%20KARTUN%20BERGAYA%20LOKAL%20%E2%80%9C%20LAIN%20BOLU%20LAIN%20CAKALANG%E2%80%9D1.pdf>)

Tugas Akhir Ferdinand Apriel Gulo mahasiswa Universitas Persda Indonesia Y.A.I yang berjudul Perancangan Komik Sistematis Timun Mas Untuk Anak-anak Dan Media Promosinya. Komik Sinematik merupakan komik berbentuk film yang memang telah ada sebelumnya dengan nama yang berbeda, akan tetapi komik yang dibuat berbentuk film tersebut tidak di fokuskan sebagai sebuah produk melainkan untuk kepentingan sebuah projek pada industri-industri kreatif. Dalam perancangan “Komik Sinematik Timun Mas” ini, penulis mengalami kesulitan bagaimana membuat sebuah *storytelling* yang baik dan dapat dimengerti *audience* dan sinematografi yang menarik sehingga tidak membosankan dalam perpindahan pada setiap framenya. Perbedaan dari tugas

akhir sebelumnya sama-sama membahas komik tetapi di tugas akhir Ferdinand Apriel Gulo merupakan komik berbentuk film. Sedangkan tugas akhir yang akan dibuat ini berbeda dalam bentuk dan pengambilan ceritanya. (<http://karyailmiah.upi-yai.ac.id/files/pdf/20140314151950.pdf>)

F. Landasan Teori

A. Perancangan Komik

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari berbagai elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Syifaun Nafisah, 2003: 2)

Perancangan adalah suatu proses untuk membuat keputusan tentang apa yang perlu dilakukan oleh organisasi. (Joseph Mansueto, 2005:5)

Pengertian komik menurut Franz dan Meir (1994 : 55), komik adalah sesuatu cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang di tampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata – kata.

Berikut ini merupakan jenis - jenis komik menurut kamus besar Bahasa Indonesia

1) Komik Strip (*Comic Strip*)

Komik strip merupakan jenis komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja. Akan tetapi jika dilihat dari segi isinya komik ini telah

mengungkapkan gagasan isi yang utuh. Karena gambarnya yang hanya sedikit sehingga gagasan yang disampaikan juga tidak terlalu banyak, biasanya hanya melibatkan satu fokus pembicaraan saja seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa-peristiwa atau isu-isu yang sedang terjadi. Komik strip biasanya sering ditemukan dalam berbagai majalah anak dan surat kabar seperti majalah Bobo.

2) Komik buku

Komik buku merupakan jenis komik yang dikemas dalam bentuk buku dan biasanya dalam satu buku hanya menampilkan sebuah cerita yang utuh. Komik buku biasanya berbentuk seri dan satu judul buku komik sering muncul berpuluh seri dan seperti tidak ada habisnya. Komik-komik tersebut ada yang memang menampilkan cerita yang berkelanjutan, tetapi ada juga yang tidak.

3) Komik humor dan petualangan

Komik humor dan petualangan ini merupakan komik yang paling banyak digemari oleh anak-anak. Komik humor merupakan komik yang isinya menampilkan sesuatu yang lucu dan mengundang pembaca untuk tertawa ketika pembaca sedang menikmati komik tersebut. Aspek humoris tersebut dapat diperoleh melalui berbagai cara baik melalui gambar maupun melalui kata-kata.

Sedangkan komik petualangan ialah komik isi ceritanya berupa petualangan dalam seperti pencarian, pembelaan, perjuangan perkelahian atau pun aksi yang lain yang termasuk jenis petualangan. Biasanya komik ini menceritakan dua kelompok tokoh yaitu protagonis dan antagonis. Kelompok protagonis merupakan

kelompok yang baik dan antagonis merupakan kelompok yang jahat. Biasanya antar kedua kelompok tersebut memperebutkan sesuatu atau pun mempertahankan sesuatu dan biasanya cerita dalam komik jenis ini selalu berakhir dengan kelompok protagonislah yang memenangkan cerita walaupun pada awalnya kelompok protagonis inilah yang memiliki banyak kesulitan.

4) Komik biografi dan komik ilmiah

Komik biografi biasanya menceritakan kisah kehidupan seorang tokoh sejarah yang ditampilkan dalam bentuk komik. Sedangkan, komik ilmiah biasanya berisi campuran antara komik dan arasi. Contoh komik yang berisi campuran dari komik dan narasi antara lain penemuan listrik, penemuan lampu, penemuan telepon dan lain sebagainya.

Sedangkan, jika dilihat dari jenis ceritanya komik dapat dibagi kedalam 4 jenis yaitu:

1) Komik Edukasi

Komik edukasi bisanya berfungsi sebagai hiburan dan sebagai media edukatif

2) Komik Promosi (Iklan)

Komik jenis ini digunakan dibuat untuk keperluan promosi sebuah produk.

3) Komik Wayang

Komik wayang merupakan komik yang isi ceritanya tentang cerita perwayangan seperti Mahabharata, Ramayana, dan lain sebagainya.

4) Komik Silat

Komik silat merupakan komik yang sangat populer, karena tema yang disajikan dalam komik berupa adegan laga atau pertarungan yang hingga saat ini tetap menjadi idola. Misalkan komik *Naruto*, *One Piece*, *Dragon Ball* dan lain sebagainya.

B. Komik Digital

Jaman teknologi ini komik juga mulai berkembang mengikuti jaman, yaitu dengan adanya komik digital. Secara sederhana komik digital dapat diartikan sebagai komik elektronik atau komik digital. Komik elektronik adalah versi digital dari komik yang sebelumnya terdiri dari sekumpulan kertas yang berisi teks dan gambar. Komik digital menurut Lamb & Johnson (2009) merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi melalui media elektronik. (<https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kajian/detail/belajar-akuntansi-melalui-komik-digital>)

C. Wayang

Wayang adalah seni pertunjukan berupa drama yang khas. Seni pertunjukan ini meliputi seni suara, seni sastra, seni musik, seni tutur, seni rupa, dan lain-lain. Ada pihak beranggapan, bahwa pertunjukan wayang bukan sekedar kesenian, namun juga mengandung lambang-lambang keramat. Sejak abad ke-19 hingga sekarang, wayang telah menjadi pokok bahasan dan dideskripsikan oleh para ahli. (<http://ft.uny.ac.id/id/berita/mahasiswa-uny-produksi-%E2%80%9Ctayang%E2%80%9D-tas-wayang-ramah-lingkungan.html>)

Secara filosofis, pengertian wayang adalah bayangan, gambaran atau lukisan mengenai kehidupan alam semesta. Di dalam wayang digambarkan bukan hanya mengenai manusia, tapi kehidupan manusia dalam kaitannya dengan manusia lain, alam, dan Tuhan. (<https://www.pintarnesia.com/pengertian-wayang/>)

Berikut ini merupakan jenis jenis wayang :

1. Wayang beber

Wayang beber merupakan salah satu jenis wayang tertua di Indonesia. Dalam pertunjukan narasi ini, lembaran gambar panjang dijelaskan oleh seorang dalang. Wayang beber tertua dapat ditemukan di Pacitan, Donorojo, Jawa Timur. Selain dari kisah-kisah Mahabharata dan Ramayana, wayang beber juga menggunakan kisah-kisah dari cerita rakyat, seperti kisah asmara Panji Asmoro Bangun dan Dewi Sekartaji. (<https://web.facebook.com/joss.co.id/>)

2. Wayang kulit

Di Jawa Tengah dan Timur, jenis wayang yang paling populer adalah wayang kulit atau wayang kulit purwa. Wayang ini berbentuk pipih dan terbuat dari kulit kerbau atau kambing. Lengan dan kakinya bisa digerakkan. Di Bali dan Jawa, pertunjukan wayang kulit sering kali menggabungkan cerita-cerita Hindu dengan Budha dan Islam. Selain kisah-kisah religius, cerita-cerita rakyat serta mitos sering digunakan. (<https://id.berita.yahoo.com/jenis-jenis-wayang>)

3. Wayang Klitik (atau Karucil)

Bentuk wayang ini mirip dengan wayang kulit, namun terbuat dari kayu, bukan kulit. Mereka juga menggunakan bayangan dalam pertunjukannya. Kata “klitik” berasal dari suara kayu yang bersentuhan di saat wayang digerakkan atau saat adegan perkelahian, misalnya. Kisah-kisah yang digunakan dalam drama wayang ini berasal dari kerajaan-kerajaan Jawa Timur, seperti Kerajaan Jenggala, Kediri, dan Majapahit. Cerita yang paling populer adalah tentang Damarwulan. Cerita ini dipenuhi dengan kisah perseteruan asmara dan sangat digemari oleh publik. (<https://id.berita.yahoo.com/jenis-jenis-wayang>)

4. Wayang golek

Pertunjukan ini dilakukan menggunakan wayang tiga dimensi yang terbuat dari kayu. Jenis wayang ini paling populer di Jawa Barat. Ada 2 macam wayang golek, yaitu wayang golek papak cepak dan wayang golek purwa. Wayang golek yang banyak dikenal orang adalah wayang golek purwa. Kisah-kisah yang digunakan sering mengacu pada tradisi Jawa dan Islam, seperti kisah

Pangeran Panji, Darmawulan, dan Amir Hamzah, pamannya Nabi Muhammad a.s. (<https://id.berita.yahoo.com/jenis-jenis-wayang>)

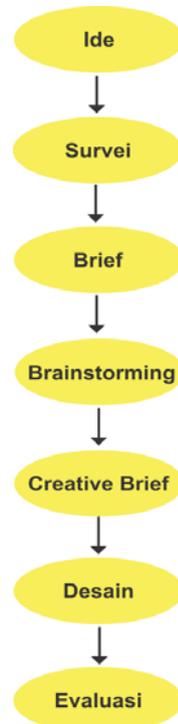
5. Wayang wong

Jenis wayang ini adalah sebuah drama tari yang menggunakan manusia untuk memerankan tokoh-tokoh yang didasarkan pada kisah-kisah wayang tradisional. Cerita yang sering digunakan adalah Smaradahana. Awalnya, wayang wong dipertunjukkan sebagai hiburan para bangsawan, namun kini menyebar menjadi bentuk kesenian populer. (<https://id.berita.yahoo.com/jenis-jenis-wayang>)

G. Hanoman

Adalah salah satu dewa dalam kepercayaan agama Hindu, sekaligus tokoh protagonis dalam wiracarita Ramayana yang paling terkenal. Ia adalah seekor kera putih dan merupakan putera Batara Bayu dan Anjani, keponakan dari Subali dan Sugriwa. Menurut kitab Serat Pedhalangan, tokoh Hanoman sebenarnya memang asli dari wiracarita Ramayana, tetapi dalam pengembangannya tokoh ini juga kadangkala muncul dalam serial Mahabharata, sehingga menjadi tokoh antarzaman. Di India, hanoman dipuja sebagai dewa (<https://www.kompasiana.com/syahidmuhammad19/55b80e6d927a614d104654dd/mengenal-sosok-hanoman>)

G. Metode Perancangan



Gambar 1. Kerangka Perancangan.
Desain bagan (Doni setiyawan : 2022)

1. Ide/Gagasan

Di era digital ini membutuhkan sebuah media baru untuk memanfaatkan tingkah laku anak- anak di masa sekarang yang hari - harinya di penuhi dengan kegiatan Bersama gadgetnya. Bagaimana memfasilitasi agar anak- anak lebih suka membaca komik melalui gadget mereka. Sehingga dengan adanya komik digital “ Wayang Hanoman “ ini anak menjadi tertarik membaca komik dan menerapkan pesan moral di kehidupan sehari – hari.

2. *Observasi*

Lokasi yang akan dibuat observasi yaitu Boyolali, karena Boyoolali adalahh salah

Satu kota yang akhir – akhir ini mengadakan suatu Gerakan yang bertujuan untuk mendongkrak minat baca anak – anak di Boyolali.

3. *Brief*

“Wayang hanoman” yaitu merupakan judul komikm digital yang akan dibuat dan

di targetkan kepada anak – anak 3 tahun – 15 tahun. Pengambilan tema ini merupakan bentuk kepedulian kepada anak-anak yang mulai meninggalkan buku komik demi gadgetnya,dengan buku ilustrasi digital wayang hanoman ini anak- anak akan lebih tertarik karena dalam bentuk media baru, yang setiap harinya mereka pegang. Di lain sisi anak – anak juga dapat mengambil pelajaran yang baik dalam cerita tersebut.

a. Sumber Data

1. Wawancara

- Wawancara dengan Ki Dalang Haryanto selaku 2d art di Tempel Studio, guna mendapatkan pelajaran bagaimana komik yang menarik.

- Wawancara dengan Bapak Nardi selaku pimpinan Tempel Studio guna mendapatkan pelajaran tentang bagaimana cara mendapatkan tentang bagaimana membuat komik yang baik untuk anak.
- Wawancara dengan anak – anak Sd di Boyolali, yaitu bertempat di SDN Drajudan dan SDN Sruni guna mengetahui selera dan karakter yang di gemari.

2. Pustaka

- Buku

Untuk pustaka dalam bentuk buku yaitu memakai buku yang menjelaskan buku tentang pembuatan ilustrasi untuk anak – anak.

- Jurnal

Mencari jurnal yang berkaitan dengan perancangan komik digital tentang wayang hanoman.

- Tugas Akhir

Mencari tugas akhir yang bersangkutan dan untuk referensi dan menghindari plagiat dalam sebuah karya, dan tentunya tugas akhir yang dapat bertanggung jawab.

3. *Creative brief*

- a. Di sini jenis komik yang digunakan adalah komik digital.
- b. Adapun tehnik pembuatan komik digital ini beserta promosi pendukungnya menggunakan software Corel Draw.
- c. Komik digital wayang hanoman ini akan di layout dan di buat lebih dominan ke ilustrasi dari sedikit tulisan, karena dengan ilustrasi anak – anak lebih biasa berimajinasi dari pada membaca tulisan.
- d. Penempatan media sendiri akan disesuaikan dengan targetnya yaitu anak usia 3 tahun – 15 tahun yang gemar bermain gadget dengan pengawasan orang tua maka dari itu akan ditempatkan.
- e. Media promosi yang akan digunakan untu komik ilustrasi digital Wayang Hanoman stiker, kaos, r, totebag, topi.

4. *Final Design*

Hasil akhir perancangan ini adalah sebuah komik ilustrasi digital tentang wayang hanoman yang nantinya akan digunakan untuk anak-anak yang suka membaca di gadgetnya. Ilustrasi ini menggunakan software Pen Tool Sai dan Coreldraw. Dan juga berdasarkan Analisa data strategi kreatif yang sudah ada.

5. Evaluasi

Sebuah proses tes atas tingkat penggunaan dan fungsionalitas sebuah karya yang dilakukan dilapangan sesuai dengan target *audiens*.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam menyusun Tugas Akhir ini terbagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Pustaka Landasan Teori, dan Metodologi Perancangan. Bab ini juga menyertakan pemaparan jurnal dan tugas akhir lainnya sebagai pembeda dan manfaatnya untuk Tugas Akhir ini.

Bab ini berfungsi sebagai pendahuluan, acuan pengertian dan permasalahan dari objek dan media yang dipilih sebagai perancangan tugas akhir ini.

BAB II. IDENTIFIKASI DATA

Bab ini berisi data perusahaan, data competitor dan analisis *SWOT*. Bab ini berfungsi sebagai acuan dari berbagai sumber informasi yang dibutuhkan dan digunakan.

BAB III. ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

Bab ini berisi konsep perancangan karya, hasil *survey/ observasi* yang telah terkumpul mengenai perancangan komik digital wayang hanoman. Analisa Data yang terdiri dari Segmentasi, Unit Selling Proposition(USP), Positioning, Strategi Kreatif berisi tentang konsep perencanaan komik digital hanoman.

Bab ini berfungsi sebagai informasi data analisa karya yang sudah dirancang.

BAB IV. PERWUJUDAN KARYA

Bab ini berisi tentang perwujudan karya yaitu, menjelaskan dan memastikan karya yang dibuat sudah terealisasikan dengan baik berdasarkan dengan identifikasi data, analisa data, dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

Bab ini berfungsi sebagai penjabaran bentuk karya yang sudah divisualisasikan dalam bentuk gambar/ 2 dimensi.

BAB V. PENUTUP

Pada bab penutup berisi tentang kesimpulan dari hasil analisa sampai perwujudan karya tentang tugas akhir ini dan berisi saran untuk perancangan selanjutnya.

Bab ini berfungsi sebagai penutup serta kesimpulan pokok keseluruhan pembuatan karya ini, dan saran untuk pembacanya/ perancang berikutnya.