

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Komik merupakan suatu bentuk komunikasi yang menggunakan narasi dan ilustrasi yang ditata dengan jelas, supaya pembaca mendapatkan pesan yang jelas dari komik. Wahyunintiyas dan Rokhman (2017:4) menjelaskan jika komik berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan unsur komik yang dapat menyampaikan ilmu dan dibantu dengan ilustrasi serta narasi atau dialog sesuai kreatifitas dari komikus.

Komik termasuk media yang mengalami peralihan media (Putri, Destya Maya, 2018: 2). Komik yang menggunakan media cetak, beralih ke media digital yang dapat diakses melalui jaringan internet dan disebut komik digital. Komik digital memudahkan pembaca karena cukup terhubung dengan jaringan internet, pembaca dapat mengakses komik digital kapan dan di mana pun berada. Pada zaman ini, internet sudah menjadi kebutuhan utama dari masyarakat. Putri dan Maya (2018: 2) menjelaskan jika internet merupakan pilihan utama masyarakat untuk mencari berabagai kebutuhan, seperti hiburan atau informasi.

Komik digital merupakan berbagai jenis komik yang dapat dibaca melalui media elektonik atau aplikasi media sosial dengan menggunakan jaringan internet. Keunggulan yang dimiliki oleh komik digital, diantaranya adalah pembaca dapat mengakses komik melalui ponsel, dapat membaca komik kapan dan dimana saja, dapat membaca komik dengan gratis, dapat memberi kritik dan saran kepada komikus melalui kolom komentar.

Salah satu komik digital yang terkenal di Indonesia adalah *Webtoon* (Riady, Jennifer, 2018: 1). *LINE Webtoon* memiliki beberapa fitur yang memudahkan pembaca. Fitur-fitur ini diantaranya adalah, *LINE Webtoon* dapat diakses melalui aplikasi atau situs web, menyediakan kolom komentar untuk mengapresiasi komik, menyediakan lima bahasa yaitu Bahasa Indonesia, China, Jepang, Thailand dan Inggris, menyediakan komik dari dalam dan luar negeri, menyediakan komik dengan berbagai kategori atau tema yaitu drama, fantasi,

komedi, aksi, romansa, kehidupan sehari-hari dan horror, memberi kesempatan bagi komikus baru untuk menerbitkan komik dan akan direkrut oleh *LINE Webtoon* jika memiliki *subscriber* yang sesuai ketentuan.

*LINE Webtoon* memiliki 6 juta pengguna aktif dari Indonesia sejak tahun 2016, namun *LINE Webtoon* memiliki sedikit komik yang menceritakan budaya khas Indonesia. Salah satu contohnya adalah komik *Grand Legend Ramayana* dan *Pranaya*. Kedua komik ini mengangkat cerita pewayangan yaitu lakon Ramayana. Pada komik *Grand Legend Ramayan*, diceritakan Rama dan Laksmana menyelamatkan Dewi Sinta yang dijaga oleh Jatayu, padahal dalam pakem *Ramayana*, Jatayu membantu Rama dengan melawan Rahwana ketika menculik Dewi Sinta. Pada komik *Pranaya*, Rahwana digambarkan sebagai sosok manusia paruh baya dan Dewi Sinta jatuh cinta pada Rahwana, padahal pada pakem *Ramayana*, Rahwana digambarkan sebagai sosok raksasa berkulit merah dan Dewi Sinta tetap menolak rayuan Rahwana.

Kedua komik tersebut merupakan komik yang menceritakan kisah wayang yang mengubah karakter pada satu atau lebih tokoh. Wayang memiliki aturan atau pakem yang harus diikuti oleh dalang pada pagelaran wayang.

Menurut Nugiyantoro (2001:21) “Wayang adalah sebuah mahakarya, salah satu karya agung dunia karena karya seni wayang mengandung berbagai nilai, mulai dari falsafah hidup, etika, spiritualitas, musik (gending-gending gamelan), hingga estetika bentuk seni rupa yang amat kompleks”. Wayang merupakan kesenian tradisional yang mulai dilupakan yang disebabkan oleh kemajuan teknologi yang semakin modern, sehingga kesenian wayang terkesan kuno dan tidak menarik. Jarang sekali ada kalangan remaja yang memahami cerita wayang seperti yang telah dijelaskan oleh Dalang Agung Marsudi Widada ketika diwawancara, bahwa penonton hanya menyaksikan pertunjukan wayang tapi penonton tersebut tidak pernah memahami isi kisah yang diceritakan oleh dalang. Padahal cerita dalam wayang memiliki banyak pelajaran kehidupan yang jarang didapat ketika di sekolah.

Menurut Herlyana (2013: 129) Wayang purwa atau merupakan pertunjukan kesenian wayang kulit dari Jawa yang diambil dari cerita zaman kuno atau purwa. Wayang purwa identik dengan kisah yang diceritakan yaitu dari kisah *Ramayana* dan *Baratayudha*. Wayang purwa dapat dijadikan sebagai identitas kesenian khas Jawa, karena masyarakat Jawa yang menjadikan pertunjukan ini sebagai sebuah tuntunan yang patut dicontoh. Herlyana (2013: 129) menjelaskan wayang kulit purwa sebagai berikut :

“Wayang purwa memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Jawa. Bagi masyarakat Jawa, wayang dipandang bukan sebagai hiburan semata, namun juga kaya akan nilai kehidupan luhur yang memberi suri tauladan. Wayang dianggap menunjukkan gambaran tentang watak jiwa manusia. Orang Jawa gemar mengidentifikasikan diri mereka dengan tokoh wayang tertentu dan bercermin serta mencontoh padanya dalam kehidupan sehari-hari.”

Jika remaja tidak memahami wayang purwa secara umum, dapat dipastikan jika remaja sekarang tidak memahami cerita wayang. Hal ini dapat disimpulkan jika remaja sekarang kurang mengenali dengan kesenian sendiri. Kejadian seperti ini yang melandasi kenapa wayang kulit purwa diangkat dalam perancangan.

Mengambil cerita dari tokoh Rahwana atau Dasamuka dalam cerita *Ramayana*, Rahwana merupakan tokoh yang digambarkan sebagai raja raksasa yang ganas dan terkenal dengan angkara murkanya. Meskipun di setiap versinya selalu digambarkan sebagai tokoh jahat, tetapi ada satu sifat yang terus melekat pada tokoh Rahwana yaitu memiliki cinta yang tulus. Sifat ini menjadi sebuah keunikan dalam tokoh Rahwana, karena seorang raksasa yang kejam dan mudah marah, dapat mencintai seseorang dengan tulus. Tokoh Rahwana sebenarnya memiliki cerita ironis, Rahwana terlahir dari dosa kedua orang tuanya yang berimbas kepada Rahwana karena terlahir dengan wujud raksasa dan selalu marah. Ketulusan cinta Rahwana pun selalu ditolak oleh Dewi Sinta.

Tokoh Rahwana memberikan sebuah pelajaran mendasar yaitu jangan menilai seseorang melalui penampilannya. Tokoh ini juga menunjukkan jika cerita pewayangan tidak bersifat hitam dan putih, Hitam (keburukan) tidak seluruhnya hitam dan putih (kebaikan) tidak seluruhnya putih. Hal lain yang ditunjukkan

adalah cerita pewayangan memiliki sebab akibat yang dapat membuat seseorang berpikir dulu sebelum bertindak, karena segala sesuatu terdapat sebuah sebab dan akibat dari setiap kejadian atau tindakan, baik itu di masa lalu atau masa mendatang. Uraian di atas telah menunjukkan betapa pentingnya cerita pewayangan dalam proses pembelajaran di kalangan remaja untuk lebih bijak dan dewasa, sehingga dapat mengendalikan emosi dengan baik.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- a. Sebanyak 85% mengaku memahami cerita wayang purwa tapi belum paham dengan karakter dari Rahwana. Terbukti, hanya terdapat 33 dari 100 responden yang dapat menjawab “hal apa yang dapat dipelajari dari tokoh Rahwana”. Sehingga hanya terdapat 33 dari 100 responden yang memahami cerita wayang Purwa
- b. Sebanyak 36.2% responden mengetahui tokoh Rahwana dari media internet, 25.5% dari media komik, 14.9% dari pertunjukan langsung.
- c. Sebanyak 86.6% responden suka membaca komik digital.
- d. Sebanyak 73% responden membaca komik digital di *LINE Webtoon*.
- e. Sebanyak 47.9% responden menyukai *genre* fantasi, 24% responden menyukai aksi dan 18.8% menyukai *Sci-Fi*.
- f. Sebanyak 87,8% responden menyukai penceritaan wayang melalui media komik digital.
- g. Berdasarkan observasi di situs web komik *online*, kurangnya keberadaan komik digital wayang yang mengikuti pakem atau naskah asli cerita wayang.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah “Bagaimana merancang komik digital wayang purwa Jawa tentang Banjaran Rahwana dalam lakon Ramayana untuk remaja usia 15-18 tahun” ?

## 1.4 Batasan Masalah

- a. Menceritakan kisah Ramayana dari sudut pandang Rahwana.
- b. Hanya menceritakan tokoh Rahwana.

- c. Menceritakan tokoh Rahwana berdasarkan pakem Wayang Kulit Purwa.
- d. Menceritakan tiga babak yaitu lahirnya Rahwana, bertemu dengan Dewi Sinta, dan kehancuran Alengka.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

- a. Mengenalkan kembali cerita wayang kulit purwa ke remaja jaman sekarang melalui media komik digital.
- b. Menunjukkan cerita pewayangan memiliki pembelajaran kehidupan.
- c. Menunjukkan jika cerita wayang purwa dapat ditafsirkan berbeda-beda tergantung sudut pandang yang dipakai.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

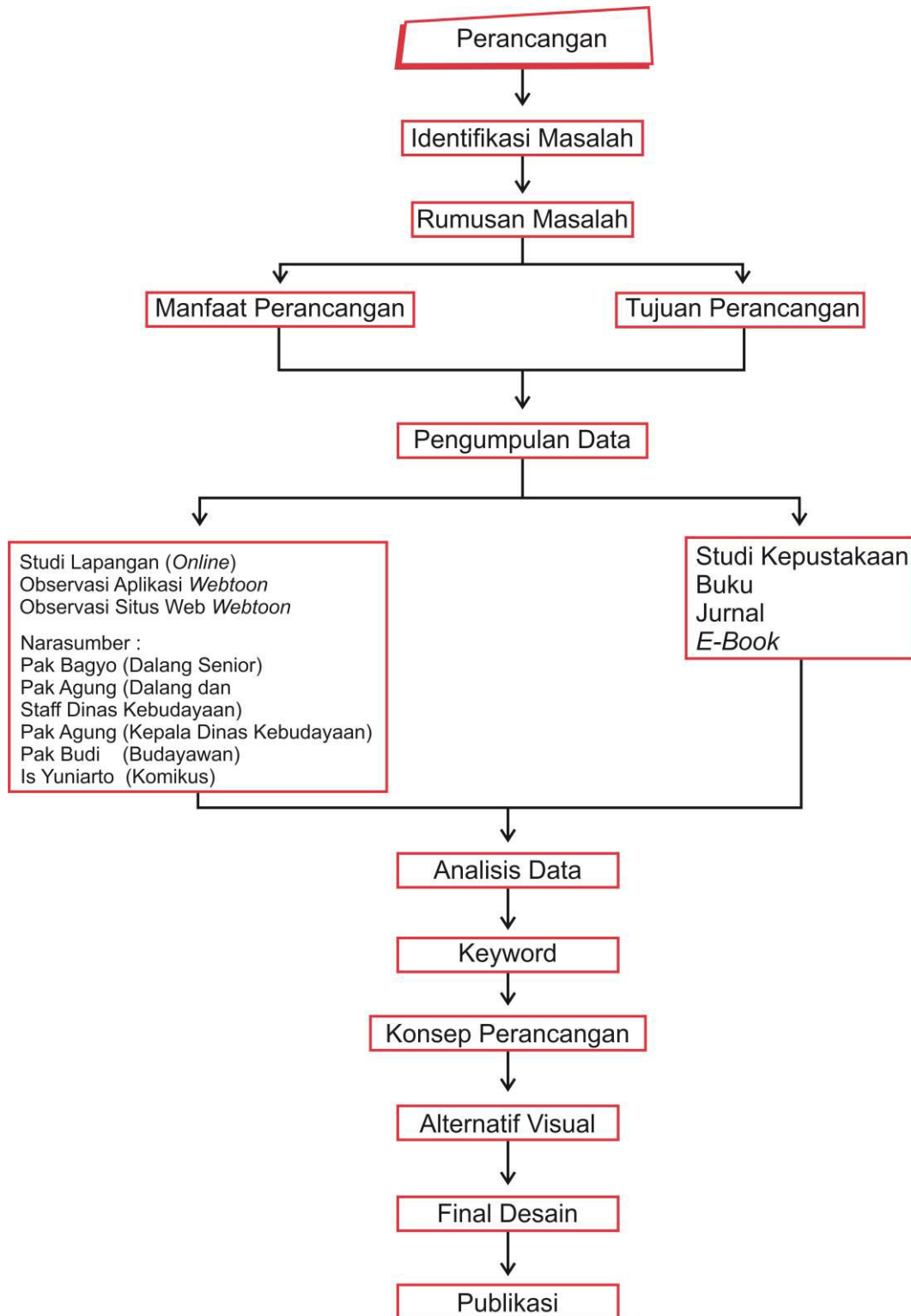
### **1.6.1. Manfaat Akademis**

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan komik wayang.
- b. Menambah referensi dalam menyelesaikan permasalahan melalui komik digital.

### **1.6.2. Manfaat Praktis / Masyarakat**

- a. Dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan komik wayang sesuai pakem.
- b. Agar pembaca mengetahui keistimewaan dari cerita Wayang Purwa yang dapat ditafsirkan sesuai sudut pandang yang dipakai.
- c. Agar pembaca dapat terbuka pemikirannya untuk tidak menelan suatu informasi secara mentah-mentah.

## 1.7 Skema Perancangan



**Gambar 1.1** Skema Perancangan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)