

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada 7 November 2003, Wayang Indonesia telah diumumkan oleh UNESCO sebagai karya agung dunia. Dalam ich.unesco.org (diakses Kamis, 28 September 2023) Wayang *Puppet Theatre* tercantum pada *Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity* (Daftar Representatif Warisan Budaya Takbenda Kemanusiaan) sejak 2003. Selama sepuluh abad wayang berkembang di Istana Kerajaan Jawa dan Bali serta di daerah pedesaan, kemudian menyebar ke pulau-pulau lain (Lombok, Madura, Sumatra dan Kalimantan). Wayang memiliki variasi dalam ukuran, bentuk, gaya, musik iringan, dan cerita. Ada dua jenis wayang yang umum digunakan yaitu wayang kayu tiga dimensi (wayang klitik atau golèk) dan wayang kulit datar (wayang kulit) yang diproyeksikan di depan layar (*kelir*). Hal tersebut membuktikan bahwa wayang yang merupakan salah satu warisan budaya tradisional, telah diakui dunia internasional sebagai warisan budaya serta memiliki nilai yang berandil besar dalam pembentukan dan pemupukan jati diri bangsa (Priyanto, 2019:60-61). Atas pertimbangan tersebut, Presiden Joko Widodo menandatangani Keputusan Presiden Nomor 30 Tahun 2018 pada tanggal 17 Desember 2018 tentang penetapan tanggal 7 November sebagai Hari Wayang Nasional ([web kominfo.go.id](http://web.kominfo.go.id), diakses Kamis, 28 September 2023)



Gambar 1.1 *Wayang puppet theatre sebagai Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity UNESCO*

(Sumber: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditwdb/pertunjukan-wayang-the-wayang-puppet-theatre-sebagai-ich-list-unesco-dari-indonesia/> diakses pada 12 Oktober 2023)

Namun, kesenian wayang telah mengalami proses kemunduran akibat majunya perkembangan zaman yang telah berada di era modern (Andini dkk, 2021:4). Fenomena yang marak terjadi saat ini ialah remaja yang tidak dapat lepas dari *gadget (smartphone)*.

Gadget memang dapat memberikan manfaat berupa kemudahan akses ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan kegiatan akademik remaja, tetapi *gadget* juga sering disalahgunakan oleh remaja. Sebanyak 100/107 responden atau sekitar 94,4% suka bermain *gadget* (smartphone) sampai larut malam (begadang). Remaja terlalu lama menggunakan *gadget* sehingga mereka mengeluhkan mata lelah, pegal pada bagian leher, dan jam tidur yang berkurang (Budiyati dkk, 2022:38). Alasan bermain *gadget* bermacam-macam, ada yang membuka sosial media hingga bermain game sampai larut malam. Contoh dampak kurang baik yang ditimbulkan misalnya remaja bermain *Tiktok* untuk berjoget-joget dan mengeksplor dirinya secara berlebihan di *Instagram* sehingga tidak memiliki ruang privasi untuk dirinya sendiri (Khairinnisa et al., 2022:61). Tanpa disadari hal tersebut dapat menimbulkan dampak negatif lain, yaitu *cyberbullying*, berupa perlakuan kasar yang dilakukan oleh seseorang melalui internet (Dewi & Affifah, 2019:126). Contoh penyalahgunaan penggunaan *gadget* lainnya, yaitu kecanduan *game online* yang mana lebih memprioritaskan waktunya untuk bermain *game* daripada belajar. Bahkan, menghabiskan waktu semalaman atau bergadang hanya untuk bermain *game online* (Noya & Salamor, 2021:20).

Menurut Wijaya dalam Subiyantoro (2021:87), disebutkan bahwa pertunjukan wayang mulai terdegradasi dan tergantikan dengan hiburan-hiburan digital seperti *anime*, sinetron, film, drama, dan lain sebagainya. Memang terdapat hal positif yang diambil dari hiburan berbasis teknologi, namun tidak banyak juga yang memiliki nilai karakter budaya yang mendalam sehingga generasi muda dan masyarakat saat ini memiliki ketertarikan rendah terhadap seni budaya karena dianggap kuno dan cenderung membosankan. Menurut Sunardi dkk. (2019:57), beberapa faktor yang menjadi alasan mendasar penyebab masyarakat kurang apresiatif terhadap kebudayaan wayang, yaitu aspek kebahasaan, muatan cerita, dan durasi pertunjukannya. Bahasa Jawa dengan struktur rumit menjadi halangan bagi masyarakat, khususnya generasi muda dalam memahami dan menangkap makna cerita. Ini sejalan dengan hasil kuesioner di mana remaja yang jarang melihat pagelaran wayang sebanyak 40,2% atau 43/107 responden dan remaja yang tidak pernah menonton pagelaran wayang sebanyak 45,8% atau 49/107 responden.

Menurut Ki Krisna Nugroho Jati (Rabu, 27 September 2023), selain kesulitan dalam pemahaman Bahasa Jawa yang digunakan dalang, alasan kedua wayang kurang disukai remaja adalah karena pementasannya dilakukan ketika malam hari. Walaupun sama-sama begadang, di saat bersamaan anak zaman sekarang lebih memilih begadang untuk bermain

game, daripada begadang untuk menonton wayang. Padahal, pertunjukan wayang mengandung banyak nilai keteladanan dan keluhuran, tapi kini telah tergeser oleh media hiburan alternatif yang lebih canggih dan dekat dengan masyarakat modern (Andini dkk, 2021:4)

Apabila dipahami secara mendalam, wayang merupakan gambaran kehidupan manusia dengan beragam permasalahan yang dihadapinya (Priyanto, 2019:61). Wayang merupakan salah satu jenis hiburan yang mengasyikkan. Di balik cerita yang dimainkan selalu ada kisah yang memiliki nilai-nilai yang tersirat sebagai suri teladan (Andini dkk, 2021:3). Menurut Anggoro dalam Rohman dkk, (2020:43), wayang bukan hanya sebatas digunakan sebagai media komunikasi untuk memahami kehidupan, namun juga difungsikan sebagai simbolisme pandangan hidup yang terdapat pada alur cerita yang ditampilkan. Wayang melambangkan sifat perwatakan manusia yang mengandung nilai filosofis, pedagogis, historis, dan simbolis.

Salah satu kisah yang jarang diketahui namun mengandung nilai-nilai yang baik ialah kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan yang terdapat dalam lakon *carangan Sadewa Krama* pada *Kempalan Balungan Lampahan Wayang Kulit Purwo* (2010). Kisah ini menarik karena perspektif Raden Sadewa dalam memandang cinta itu luas, laksana cakrawala yang memiliki dua dimensi, yaitu cinta kepada Tuhan yang merupakan jalur vertikal dan cinta kepada sesama makhluk hidup yang merupakan jalur (Susetya, 2008). Hasil kuesioner menyatakan bahwa 99,1% yakni sebanyak 106/107 remaja tidak mengetahui tentang kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan. Menurut dua orang dalang, Ki Surono Gondo Taruno (Selasa, 3 Oktober 2023) dan Ki Harnowo (Rabu, 27 September 2023), kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan memang jarang sekali dibawakan oleh dalang. Kisah ini merupakan lakon *carangan*, yaitu adaptasi buah karya para seniman lokal yang mengangkat cerita wayang dengan motif cerita yang mirip dengan cerita yang telah ada, namun dengan *sanggit* atau kreativitas interpretasi yang baru dari dalang. Kisah pewayangan ini menarik, sebab dibandingkan dengan ketiga saudaranya yang lahir dari Dewi Kunti, peranan Nakula dan Sadewa kurang menonjol. Dalam pedalangan versi Surakarta, keduanya berperan sebagai pelengkap (Sudjarwo et al., 2010:960-978).

Kisah ini relevan karena memiliki nilai-nilai moral dan pesan baik yang bertujuan untuk mengedukasi remaja usia 16-24 Tahun. Bersumber dari *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima* (Hurlock, 1991), rentang usia 16-17 tahun merupakan akhir masa remaja. Semakin mendekatnya remaja pada usia kematangan, para remaja jadi memusatkan diri

pada perilaku yang dihubung-hubungkan dengan status dewasa yang kurang tepat, misalnya pergaulan bebas. Padahal pada rentang umur tersebut, remaja diharapkan memiliki dasar-dasar bagi pembentukan sikap dan pola perilaku. Sedangkan usia 18-24 tahun termasuk ke dalam masa dewasa muda, yaitu masa pengaturan. Pada usia 18-24 tahun, pola hidup cenderung untuk mencari kecocokan akan suatu hal, baik pasangan maupun pekerjaan. Oleh sebab itu banyak orang muda mencoba berbagai pekerjaan yang sesuai untuk memberikan kepuasan secara permanen. Sama halnya dalam menentukan pasangan maupun pendamping hidup (Hurlock, 1991:206-247). Karenanya diperlukan kisah edukasi tentang hubungan antara manusia yang menitikberatkan pada kisah pencarian pasangan hidup namun tetap tidak lepas dari wayang yang mana merupakan salah satu budaya bangsa Indonesia.

Tantangan dalam mempopulerkan wayang pernah terjawab pada 1950-an dengan gaya penyampaian baru (alih wahana) (Damono, 2023:34). Dimulai dengan munculnya gambar kartu dalam permainan umbul, hingga bentuk wayang dalam media komik atau yang kerap disebut komik wayang. Kesuksesan komik wayang pada era tersebut tak lepas dari komikus yang bernama R.A Kosasih. Dalam mempopulerkan wayang, R. A. Kosasih melakukan penyesuaian-penyesuaian, dalam komiknya. Penyesuaian dalam segi visual terdapat pada karakter wayang kulit. Rupa wayang kulit yang diangkat ke dalam komik mengalami penyesuaian ke bentuk karakter manusia dan digambarkan secara realis. Selain itu, penyesuaian lainnya ialah dalam segi kisah, yaitu kisah Mahabarata dalam komiknya. Dalam kisah Mahabarata versi India, Drupadi merupakan istri dari kelima Pandawa. Namun, ketika diangkat ke dalam komik wayang, karakter Drupadi hanya menjadi istri Yudhistira, yaitu kakak tertua dari Pandawa. Penyesuaian-penyesuaian itu dilakukan agar wayang tetap eksis di zamannya. Salah satu karya komik R. A. Kosasih, yang mengangkat kisah Ramayana dan Mahabharata pernah menembus angka penjualan sebanyak 30 ribu eksemplar pada periode 1960-an. Sayangnya, komik wayang juga mengalami pasang surut dan dengan berbagai penyesuaian oleh penerbit dengan keinginan pasar sebagai patokan utamanya. Pada awal dekade 2000-an karya komik wayang R. A. Kosasih dicetak ulang oleh penerbit Elex Media Komputindo yang mana penjualannya tidak sehebat masa keemasannya (Mahelingga, 2020:2-6).



Gambar 1.2 Komik Karya R. A. Kosasih

(Sumber: <https://duniaku.idntimes.com/geek/komik-lokal/m-meka/happy-kosasihday-ini-4-fakta-bapak-komik-indonesia-ra-kosasih>, diakses pada 23 September 2023)

Penyesuaian lain yang dilakukan komikus Indonesia dalam mengangkat kisah wayang ialah pada gaya gambar komikus. Gaya gambar komikus pada beberapa era dipengaruhi komik terjemahan luar dan keinginan pasar. Sebelumnya, komikus banyak yang mengadaptasi gaya gambar realis layaknya komik Amerika atau Eropa. Namun, ketika komik Jepang bergaya semi realis/semi kartun pada komik Jepang menguasai penjualan komik di Indonesia, muncul Is Yuniarto, sebagai komikus muda Indonesia dengan karya komiknya yang berjudul *Garudayana* (2014) berhasil menerobos dominasi komik impor karya komikus Jepang yang biasa disebut mangaka. *Garudayana* (2014) dalam menerapkan strateginya, mengambil tema cerita Mahabharata, cerita klasik pewayangan dengan menyesuaikan gaya gambar manga yang populer pada saat itu sesuai dengan keinginan pasar. Ini membuktikan bahwa komik wayang mengalami evolusi dari segi gaya gambar dan penyampaian (Mahelingga, 2020:6-8).



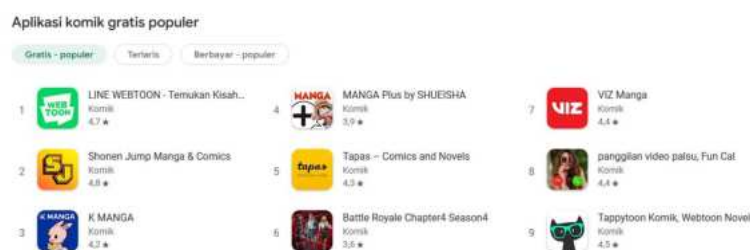
Gambar 1.3 *The Grand Legend Ramayana* karya Is Yuniarto

(Sumber: <https://www.antaraneews.com/berita/479075/komik-ramayana-modern-diminati-pembaca-muda>, diakses pada 23 September 2023)

Menurut Lestari & Irwansyah (2020:135), industri baca perlahan mendorong perubahan komik untuk mengikuti gaya yang baru sesuai dengan teknologi komunikasi yang ada. Hal ini juga memunculkan istilah baru yang dikenal dengan komik digital atau

digital comic. Menurut Aggleton dalam Lestari & Irwansyah (2020:135), Komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital, terdiri dari beberapa gambar yang tiap gambarnya tersusun dalam bingkai yang disebut panel, dan memiliki alur membaca. Selain itu, terdapat balon kata, dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya. Menyikapi antusias para pembaca dengan komik Jepang yang menggunakan gaya gambar semi realis/semi kartun pada sebelumnya, serta untuk menjawab fenomena komik digital, hal ini menjadi peluang sekaligus solusi dalam memperkenalkan kembali kisah wayang di era digital.

Di era digital ini, salah satu *platform* komik web yang mudah diakses oleh para remaja adalah komik digital atau online. Aktivitas yang seringkali tidak lepas dari *gadget* memudahkan mereka untuk menjangkau komik online (Valerie dkk, 2020:2). Berkat inovasi dan perkembangan teknologi yang semakin canggih, kegiatan membaca komik sudah tidak terbatas pada buku fisik. Tepatnya pada *Google Play Store*, banyak sekali aplikasi yang menyajikan berbagai macam buku komik yang bisa diunduh secara gratis.



Gambar 1.4 Aplikasi Terpopuler di Google Play Store Kategori Komik

(Sumber: <https://play.google.com/store/apps/category/COMICS?hl=id&gl=US&pli=1>, diakses 23 September 2023)

Pada *Google Play Store* (diakses 23 September 2023), *LINE Webtoon* adalah platform komik yang menduduki peringkat pertama pada penggunaan aplikasi kategori komik di Indonesia. *LINE Webtoon* telah diunduh lebih dari 100 juta kali, mendapatkan rating 4,7 dan lebih dari 3,5 juta ulasan.

Menurut similarweb.com (diakses Sabtu, 23 September 2023) secara global demografi, pengguna *LINE Webtoon* diakses oleh audiens dengan jenis kelamin wanita sebanyak 45.03% dan jenis kelamin pria 54.97%. Pembaca paling banyak berusia 18-24 tahun yaitu sejumlah 51,79%. Sedangkan, berdasarkan data dari *Company Profile LINE Webtoon* Indonesia pada tahun 2019, sebanyak 70% pengguna Webtoon adalah usia 13-24 tahun (Sinaga dkk, 2023).

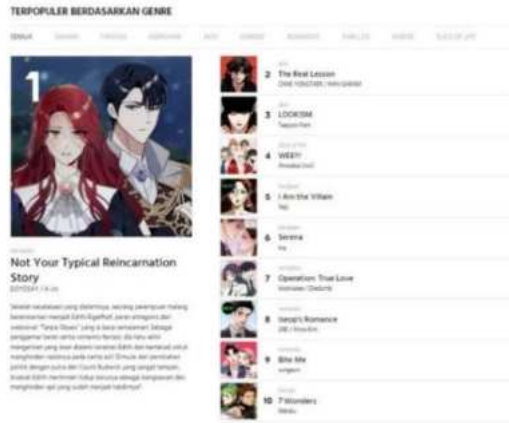


Gambar 1.5 Aplikasi *LINE Webtoon*

(Sumber: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.naver.linewebtoon&hl=id&gl=US>, diakses pada 23 September 2023)

Dalam syarat dan ketentuan penggunaannya pada www.webtoons.com (diakses Sabtu, 23 September 2023), *LINE Webtoon* membatasi pembacanya minimal berusia 13 tahun. *LINE Webtoon* juga menunjukkan rekomendasi judul terpopuler berdasarkan usia yang berbeda sesuai dengan bahasa yang digunakan. Rekomendasi tersebut berdasarkan halaman web yang paling sering dikunjungi dan konten tambahan yang disesuaikan dengan minat pembaca.

Dikutip dari pskp.kemdikbud.go.id (diakses 24 September 2023), hasil sensus penduduk tahun 2020 telah dirilis oleh Badan Pusat Statistik yang menunjukkan komposisi penduduk Indonesia yang sebagian besar berasal dari Generasi Z/Gen Z (27,94%), yakni generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga tahun 2012. Pada laman resmi *LINE Webtoon* (diakses Minggu, 24 September 2023) menunjukkan pembagian golongan pembaca berdasarkan usia 20-an hingga usia 30-an. Untuk peringkat pertama dalam komik terpopuler berdasarkan jenis kelamin wanita usia 20-an adalah genre kerajaan. Berdasarkan pengelompokan genrenya, peringkat 10 besar diduduki oleh 3 judul dengan genre kerajaan, 3 judul dengan genre romantis, 2 judul dengan genre aksi, 1 judul dengan genre slice of life, dan 1 judul dengan fantasi. Sedangkan, pada peringkat pertama dalam komik terpopuler berdasarkan jenis kelamin pria usia 20-an adalah genre aksi. Berdasarkan pengelompokan genrenya, peringkat 10 besar diduduki oleh 6 judul dengan genre aksi, 2 judul berasal dari genre fantasi, 1 judul genre komedi, dan 1 judul dengan genre drama.



Gambar 1.6 Webtoon terpopuler berdasarkan genre dan usia

(Sumber: <https://www.webtoons.com/id/popular#>, diakses pada 24 September 2023)

Berdasarkan permasalahan tersebut dipilihlah genre yang bersesuaian. Maka dipilihlah cerita wayang yang memiliki kisah bergenre atau tema kerajaan dengan genre romantis sebagai pendamping untuk dilakukan alih wahana ke dalam komik. Salah satu kisah pewayangan yang memiliki kedua genre tersebut adalah kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan lakon *Sadewa Krama* yang terdapat pada *Kempalan Balungan Lampahan Wayang Kulit Purwo*. Karakter wayang yang menjadi acuan adalah dari wayang kulit purwa yang diadaptasi ke dalam bentuk orang layaknya wayang wong dalam bentuk dua dimensi dalam komik digital dengan gaya gambar semi realis/semi kartun.

1.2 Identifikasi Masalah

- Kesenian wayang telah mengalami proses kemunduran akibat majunya perkembangan zaman yang telah berada di era modern (Andini dkk, 2021:4). Saat ini, banyak dijumpai remaja yang tidak dapat lepas dari *gadget*. Sebanyak 100/107 responden atau sekitar 94,4% suka bermain *gadget* (smartphone) sampai larut malam (begadang). Menurut Wijaya dalam Subiyantoro (2021:87), wayang mulai terdegradasi dan tergantikan dengan hiburan-hiburan digital seperti anime, sinetron, film, drama, dan lain sebagainya. Menurut Ki Krisna Nugroho Jati (Rabu, 27 September 2023), remaja lebih suka bermain *gadget* hingga larut malam dibandingkan menonton wayang, pada saat bersamaan pertunjukan wayang juga diadakan ketika malam hari.
- Menurut Sunardi dkk, (2019:57), alasan mendasar penyebab masyarakat kurang apresiatif terhadap kebudayaan wayang, yaitu aspek kebahasaan, muatan cerita, dan durasi pertunjukannya, serta penyajian Bahasa Jawa dengan struktur rumit menjadi

halangan bagi masyarakat, khususnya generasi muda dalam memahami dan menangkap makna cerita.

- Pada rentang usia 16-24, para remaja jadi memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa dan pola hidup cenderung untuk mencari kecocokan akan suatu hal, baik pasangan maupun pekerjaan (Hurlock, 1991:206-247).
- Kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan jarang sekali dibawakan oleh dalang, padahal kisah ini dapat mengedukasi remaja tentang perspektif cinta melalui sudut pandang yang lebih luas (Susetya, 2008).

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang webtoon kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan sebagai upaya menumbuhkan kepedulian budaya wayang untuk remaja 16-24 tahun?

1.4 Batasan Masalah

- Hasil perancangan komik digital yang diunggah pada platform *LINE Webtoon*.
- Konten komik digital pada *LINE Webtoon* berinti pada karakter wayang lakon *carangan Sadewa Krama* dengan tokoh wayang Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan.
- Acuan awal model dan gaya pewayangan menggunakan wayang gagrak Surakarta yang kemudian disesuaikan ke bentuk visual gaya gambar.
- Target audiens ditujukan pada remaja usia 16-24 tahun.

1.5 Tujuan Perancangan

- Untuk merancang komik digital kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan sebagai upaya menumbuhkan kepedulian budaya wayang untuk remaja 16-24 tahun.
- Untuk memperkenalkan kisah lakon *carangan Sadewa Krama* tentang Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan melalui media komik digital dengan platform *LINE Webtoon*.
- Untuk mengedukasi remaja terkait amanat yang terkandung dalam kisah pewayangan.
- Untuk meningkatkan kepedulian pembaca terhadap budaya pewayangan melalui pendekatan yang sesuai dengan perkembangan informasi dan teknologi yaitu komik digital yang dapat diakses melalui *gadget* misalnya *smartphone*.
- Untuk memperkuat jati diri pembaca sebagai manusia berbudaya melalui membaca dan mengenal salah satu kisah pewayangan.

1.6 Manfaat Hasil Perancangan

a) Institusi

- Memberikan referensi yang dapat dikembangkan pada penelitian serupa pada generasi selanjutnya.
- Memberikan kontribusi karya pada institusi terkait pelestarian budaya pewayangan.

b) Masyarakat

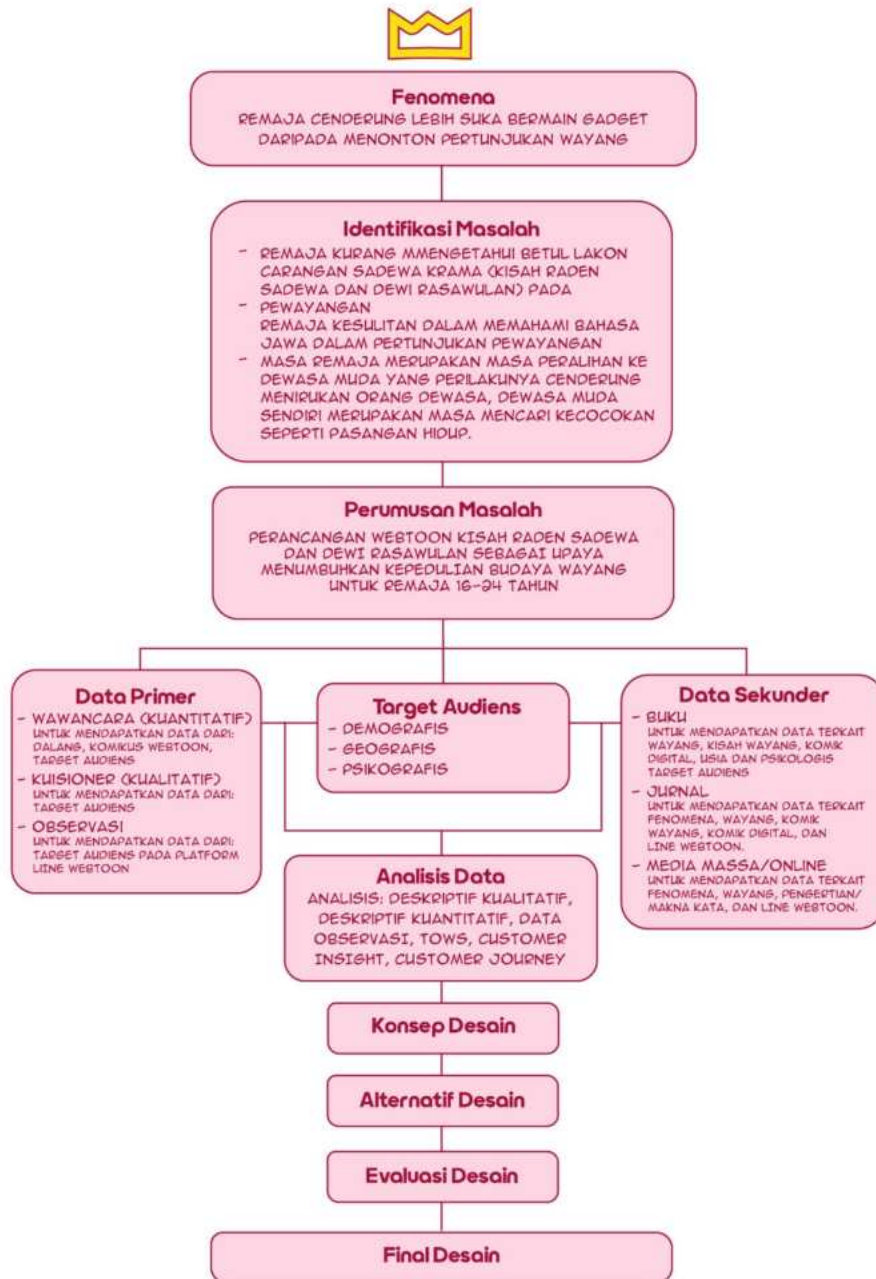
- Menambah pengetahuan masyarakat mengenai kisah pewayangan.
- Mendapatkan edukasi tentang nilai-nilai dan amanat keteladanan yang terkandung dalam kisah pewayangan.
- Memberikan hiburan yang edukatif dan memiliki nilai-nilai budaya.
- Memberikan dampak positif dari penggunaan *gadget*.

c) Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- Memperkaya karya anak bangsa yang bersumber dari warisan luhur dan nilai-nilai budaya nusantara yaitu wayang.
- Memberikan edukasi tentang nilai-nilai budaya pewayangan melalui keilmuan Desain Komunikasi Visual.
- Menambah karya yang dapat digunakan sebagai portofolio.

1.7 Kerangka Perancangan

Menurut Suriasumantri dalam Sugiyono (2013:60), dapat diketahui bahwa kerangka pemikiran/perancangan merupakan penjelasan semen tara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan. Kerangka perancangan mencakup fenomena sebagai titik utama, yaitu remaja suka bermain *gadget* hingga malam hari. Dari fenomena tersebut menimbulkan permasalahan bahwa di saat bersamaan wayang juga dipentaskan ketika malam hari, tetapi remaja memilih *gadget* daripada menonton wayang. Kemudian menimbulkan pertanyaan bagaimana merancang komik digital yang berasal dari kisah wayang yang memiliki nilai edukasi yang relevan dengan pola pikir remaja saat ini. Kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan dijadikan sebagai poin kisah utama guna memperkenalkan budaya wayang. Data yang dibutuhkan bersumber dari data primer (kuesioner dan wawancara) dan data sekunder (buku, jurnal, dan media masa). Setelah itu dilakukan analisis data perancangan. Data tersebut dianalisis guna terciptanya konsep desain yang memunculkan alternatif desain. Alternatif-alternatif desain terpilih, akan berlanjut ke proses perancangan hingga membentuk final desain sebagai pemecahan dan jawaban dari permasalahan yang berjalan lurus dengan fenomena.



Gambar 1.7 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)