

GRAPHIC NOVEL SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMPERKENALKAN TOKOH WAYANG WISANGGENI

GRAPHIC NOVEL AS MEDIA FOR INTRODUCING WAYANG CHARACTER WISANGGENI

Fahma AINU Astika Putra¹

¹ Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹ fahmaainu@students.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Wayang adalah salah satu budaya asli Indonesia. Akan tetapi saat ini mulai muncul fenomena tidak populernya Wayang pada remaja Indonesia. Beberapa faktor yang mempengaruhi adalah kurang sesuainya penyajian yang ada terhadap perilaku remaja saat ini. Pengaruh budaya asing yang perlahan menjadi lebih populer juga menjadi salah satu alasan kenapa itu bisa terjadi. Karena penyajian beberapa cerita mitos, fiksi dan cerita rakyat dari luar negeri menjadi lebih menarik daripada kisah-kisah dalam pewayangan. Sebut saja judul seperti Batman, Superman, 300, Athena, ROTK dan lainnya lebih dikenal oleh remaja daripada kisah pewayangan.

Penyebab perubahan minat salah satunya disebabkan oleh kemasan penyajian cerita. Bentuk yang menarik seperti komik, buku cerita bergambar maupun novel grafis dinilai memudahkan remaja sekarang mendapatkan dan menikmati sajian tersebut. Peran media dinilai sangat penting dalam memberikan pengaruh terhadap kalangan remaja Indonesia. Pada era 1960-an komik wayang sangat disukai bahkan melebihi komik terbitan luar. Pada masa kini juga terdapat komik Garudayana yang penjualannya bisa dibilang besar sebagai salah satu komik asli Indonesia dan popularitasnya tidak kalah dibandingkan komik luar negeri, meskipun belum bisa dibandingkan dengan kesuksesan judul-judul besar dari negara asing. Mengikuti kesuksesan tersebut dan sebagai salah satu cara untuk mengatasi ketidakpopuleran dari wayang di kalangan remaja Indonesia maka dirancanglah novel grafis yang berceritakan tentang kisah Wisanggeni.

Kata Kunci : wayang, budaya, komik, remaja

Abstract

Wayang is one of original culture came from Indonesia. However, at this moment wayang is not popular within teenager in Indonesia. Some factor that influencing it was the presentation is not suited for currently Indonesian teenager characteristic. The influence of other culture that slowly become more popular is also one of the reason why that's problem arise. Because the presentation of some myth, fiction and folklore from another country become more interesting instead of wayang stories. Namely Batman, Superman, 300, Athena, ROTK and many other story is mostly known by Indonesian teenager instead of wayang stories.

The cause of mostly teenager changing their interest are the media that used for telling the story. The form of comic book, illustrated book and graphic novel that was assessed to make teenager nowadays more enjoy the story inside the book. We can say that the power of media is important to give influence within Indonesian teenager. Namely wayang comic book from 1960 era, that was mostly liked than any other comic published by another country. Nowadays, Garudayana as comic book is also mostly known by Indonesian teenager and one of popular comic come from Indonesia that equal to most of comic that came from another country although still not equal to big name comic came from foreign country. Following the succes of that story, the media such as comic or novel graphic can be solution to solve unpopularity of wayang in Indonesian teenager, to make it happened there will be graphic novel that will tell the story of Wisanggeni.

Keyword : wayang, culture, comic, teen

1. Pendahuluan

Wayang atau pewayangan adalah sebuah seni pertunjukan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Wayang merupakan kesenian tradisional yang diwariskan bukan sekedar sebagai sesuatu yang menghibur saja, tetapi syarat akan nilai-nilai falsafah hidup. Cerita wayang sendiri adalah hasil adaptasi dari tanah India dengan budaya Indonesia. Pada jamannya, semua cerita tersebut bersumber dari Mahabharata, yang kemudian diadaptasi sesuai dengan sejarah pada jamannya dan juga disesuaikan dengan dongeng serta

legenda dan cerita rakyat setempat. Cerita pewayangan yang tersaji sendiri sangat erat dengan kisah-kisah rakyat, termasuk dengan adanya karakter original yang memang dalam cerita asalnya tidak ada, seperti Punakawan, Gatotkaca, Wisanggeni maupun Antasena. Menurut Darmoko dkk. (2010:14), wayang dalam perkembangannya berabad-abad itu ternyata telah mampu bertahan dengan berbagai ujian dan tantangan, sehingga wayang menjadi sebuah budaya *intangibile* (tak benda) yang bermutu sangat tinggi. Akan tetapi, pada kenyataannya dikalangan remaja saat ini, pagelaran wayang atau pewayangan tidak lagi sepopuler seperti dahulu dan hanya segelintir saja yang masih menikmati maupun mengikuti cerita pewayangan. Hal ini bisa mengancam keberlangsungan wayang yang merupakan salah satu budaya Indonesia.

Kurangnya minat kalangan remaja terhadap seni pewayangan sendiri disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya adalah modernisasi, pergeseran budaya, pengaruh dari luar, faktor ekonomi dan pergeseran fungsi. Secara detail, ada beberapa kendala yang menyebabkan ketidakpopuleran wayang dikalangan remaja, yaitu bahasa dan durasi yang terlalu panjang. Dimulai dari bahasa, bahasa yang digunakan dalam pagelaran pewayangan kental dengan bahasa tradisional seperti pada seni pewayangan di Jawa Timur, bahasa yang digunakan biasanya menggunakan bahasa krama sehingga kurang terlalu dimengerti oleh kalangan remaja yang cenderung lebih menguasai bahasa asing seperti bahasa Inggris, Korea dan Jepang. Bahasa krama sendiri bukan merupakan bahasa Jawa yang dilakukan sehari-hari, dan hanya diberikan pada pelajaran Bahasa Daerah. Kedua adalah durasi yang terlalu panjang, dimana pagelaran wayang bisa berlangsung selama semalam suntuk hingga pertunjukan selesai yang tidak terlalu cocok dengan kalangan remaja sekarang. Ditambah dengan masuknya budaya luar negeri yang semakin membuat kalangan remaja berpaling dari wayang.

Budaya luar negeri seperti Jepang dan Amerika yang masuk ke Indonesia menyajikan cerita yang tidak kalah menarik dengan pewayangan. Karakter dan cerita dari judul-judul seperti Superman, Batman, Alice in Wonderland, Dragon Ball, Kungfu Kid, Spiderman, Cinderella dan Iron-man sangat lekat dikalangan remaja dibandingkan dengan karakter dan kisah dari cerita pewayangan. Salah satu yang mendukung cerita luar negeri ini berkembang pesat dikalangan remaja adalah kemudahan untuk mendapatkan bahan cerita tersebut karena cara penyampaian yang efektif. Dalam media tersebut menyajikan unsur *visual* dan cerita yang menarik. Unsur *visual* inilah yang memudahkan kalangan remaja untuk menangkap cerita yang disajikan. Media juga dirancang untuk memudahkan akses bagi para remaja menjangkaunya. Seperti cerita Batman terbitan DC Comics, media yang digunakan berupa komik, *graphic novel*, *TV series*, *Movie Cinema* dan buku. Cara penyampaian seperti inilah yang membuat judul-judul diatas sangat populer dikalangan remaja karena mudahnya media-media tersebut dijangkau oleh kalangan remaja di era yang sudah modern ini terutama dengan merebaknya budaya populer mengalahkan budaya tradisional.

Dilihat dari perilaku remaja Indonesia sekarang ini, tentunya mereka lebih tertarik kepada budaya populer daripada budaya tradisional seperti wayang. Budaya berarti "pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode atau kelompok tertentu" (Williams, 1983:90). Selain itu Williams juga mengatakan budaya bisa dirujuk pada karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik (Williams, 1983:90). Sedangkan istilah populer adalah hal yang sedang disukai oleh kebanyakan orang. Berdasarkan pernyataan diatas budaya populer bisa diartikan sebagai budaya yang sedang disukai oleh kebanyakan orang. Berbeda dengan budaya tradisional yang disajikan cara-cara tertentu, budaya populer ini cenderung menggunakan segala macam media untuk mencapai tujuannya. Semakin berkembangnya teknologi bermunculan media-media baru sebut saja *graphic novel* dan ini semakin memperluas pengaruh budaya populer dari luar negeri terutama di kalangan remaja Indonesia.

Wayang sebagai budaya tradisional perlu alternatif dalam cara penyampaiannya, seperti cerita dari luar tersebut jika ingin populer dikalangan remaja. Berdasarkan sejarah, media alternatif juga pernah dicoba untuk memperkenalkan kisah-kisah dalam pewayangan seperti karya dari RA Kosasih yang aktif berkarya pada tahun 1950-an. RA Kosasih membuat komik dengan kisah-kisah pewayangan karena hobinya menonton pagelaran wayang, komik-komiknya antara lain Sri Asih, Sri Gahara, Mahabharata dan Ramayana. Akan tetapi minat masyarakat Indonesia mulai turun lagi pada tahun 1980-an, bersamaan dengan banjirnya komik impor terutama dari Amerika dan Jepang.

Baru-baru ini Is Yuniarto bersama Garudayana dengan media komik bergaya manga, berhasil memenangkan hati kalangan remaja. Garudayana sendiri bertemakan pewayangan dengan karakter-karakter yang terkenal di dunia pewayangan seperti Arjuna, Bima, Punakawan dan Gatotkaca. Dengan membawa gaya manga dari komik Jepang yang sangat familiar di kalangan remaja berhasil membuka mata kalangan remaja terhadap cerita wayang. Enliviena menuturkan, "Is Yuniarno (32) menuturkan bahwa cetakan pertama dari komik Garudayana jilid 1 tahun 2009 berhasil menembus angka 5000 eksemplar, sedangkan cetakan kedua terjual 2000 eksemplar". Total penjualan 7000 eksemplar termasuk tinggi untuk ukuran komik Indonesia. Penjualan komik Indonesia dinegeri sendiri memang tidak bisa dibandingkan dengan komik Import dilihat dari penikmatnya. Penikmat komik import sendiri terutama manga dari Jepang, melebihi penikmat komik asli Indonesia.

Peran serta media memang sangat berpengaruh didalam proses pengenalan terhadap kisah-kisah baru menjadi sangat efektif di zaman yang serba *modern* ini, ketika informasi begitu mudah didapat. Tentunya

seperti pemilihan media seperti yang dilakukan oleh Garudayana karya Is Yuniarto, menggunakan komik bergaya manga untuk mengenalkan wayang kepada kalangan remaja Indonesia. Pada masanya RA Kosasih juga berhasil melalui media yang sama, DC Comics dan Marvel juga sukses dengan media serupa berupa *graphic novel* membuat remaja tergila-gila dengan Batman, Superman, Iron-man, Spiderman dan X-Men. Fungsi dari media inilah yang bisa menjadi referensi dalam pewayangan untuk mengenalkan cerita tokoh-tokoh asli dari Indonesia, bukan cerita seperti Mahabaratha, Ramayana, Pandawa dan Kurawa yang berasal dari India akan tetapi cerita seperti Punakawan, Antasena, Antareja dan Wisanggeni.

Kisah-kisah karakter asli pewayangan Indonesia ini kurang begitu melekat pada kalangan remaja Indonesia dibanding dengan karakter fiksi dari luar negeri. Padahal keanekaragaman cerita di pewayangan tidak kalah menarik daripada cerita dari luar negeri. Terutama ketika setiap tokoh pewayangan asli Indonesia mempunyai sifat gambaran dari masyarakat Indonesia yang bisa menjadi teladan dalam kehidupan bermasyarakat, contoh kasusnya adalah Wisanggeni. Masyarakat Indonesia sendiri belum terlalu

Rumusan Masalah : 1) Bagaimana mengenalkan Wisanggeni sebagai karakter pewayangan asli Indonesia secara efektif? 2) Media apa yang tepat untuk menyampaikan kisah pewayangan di kalangan remaja Indonesia khususnya di Kota Kediri?

Tujuan perancangan karya Tugas Akhir ini ialah mengenalkan Wisanggeni sebagai karakter pewayangan asli Indonesia secara efektif dan mengetahui media yang tepat untuk menyampaikan kisah pewayangan di kalangan remaja Indonesia khususnya Kota Kediri.

Data dikumpulkan dengan sejumlah teknik, yakni : Melakukan *wawancara* kepada narasumber dalam dan kepada target pasar untuk mendapatkan informasi mengenai kebenaran fenomena dan memperoleh data-data lainnya untuk membantu membangun karya. *Observasi* mengenai lingkungan remaja dan tingkah laku remaja terutama terhadap pewayangan dan media yang dipilih. *Kuesioner* sebagai pelengkap data dan menentukan langkah pembuatan media berdasarkan data-data yang telah didapatkan dari target pasar yaitu remaja. Mengkaji *daftar pustaka* mengenai pewayangan, karakter pewayangan dan cerita pewayangan dengan berdasarkan cerita dari tokoh Wisanggeni.

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Teori DKV

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah bidang studi yang dulunya dikenal sebagai Desain Grafis. Dalam perkembangannya desain dituntut untuk lebih bisa mengomunikasikan maksud dari visual didalamnya oleh karena itu Desain Grafis sekarang lebih dikenal dengan nama Desain Komunikasi Visual.

Desain Komunikasi Visual memiliki unsur-unsur penting didalamnya, yaitu warna, ilustrasi, *layout* dan tipografi. Keempat unsur tersebut saling berkaitan dan digunakan untuk membentuk sebuah visual dalam mendesain.

2.2 Teori Komik

Komik adalah rangkaian gambar [1]. Secara lebih detail dijelaskan oleh McCloud [1] bahwa komik adalah imaji-imaji bersifat gambar atau selain gambar yang dijabarkan dalam sekuens yang disengaja yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan tanggapan estetis dalam diri pembaca. Pemahaman komik sebagai rangkaian gambar merupakan definisi komik secara singkat yang sering dibicarakan oleh masyarakat.

Komik merupakan media yang sangat populer dikalangan masyarakat tidak hanya remaja, tapi segala umur. Di Indonesia hampir semua golongan menyukai komik, entah itu komik bertemakan fantasi, fiksi, humor, misteri ataupun sejarah. Kepopuleran komik tidak lepas dari unsur-unsur pembentuknya, terutama pada kata dan gambar. Kata dan gambar memiliki kekuatan yang hebat untuk menceritakan cerita ketika pengarang bisa menggabungkan keduanya, dalam komik pemanfaatan banyak cara berbeda untuk menggabungkan kata dan gambar dengan kata lain tidak terbatas [1].

2.3 Teori Novel Grafis

Dilihat dari format yang ada didalam novel grafis, maka novel grafis juga bisa dikategorikan sebagai komik. Konten yang dimiliki novel grafis sama seperti konten yang dimiliki didalam komik, dan dilihat dari format yang dimiliki novel grafis tidak jauh berbeda dengan komik. Bisa dikatakan novel grafis adalah istilah lain untuk menyebut komik, dan istilah ini populer di kawasan Amerika. Frase novel grafis muncul di negeri Paman Sam (Amerika) pada periode 1940-an, tetapi baru mendapatkan momentumnya pada tahun 1978 [2]. Pada tahun tersebut bersamaan dengan terbitnya

“*A Contract With God*” karya Will Eisner dengan edisi *papperback*. Dari situlah kepopuleran istilah novel grafis muncul dan Will Eisner dianggap sebagai pencetus istilah tersebut.

Seiring perkembangannya jaman dan dunia komik termasuk di dalamnya novel grafis. Istilah novel grafis memiliki banyak pengertian selain hanya merupakan istilah saja untuk menyebut komik di kawasan Amerika. Novel grafis digunakan untuk menyebut komik yang memiliki konten dewasa, karena istilah komik terutama di Amerika memiliki kesan sebagai bacaan anak-anak karena kebanyakan memuat humor didalamnya. Lebih jauh lagi novel grafis diartikan sebagai format, tidak seperti komik novel-grafis merupakan cerita yang berdiri sendiri yang mempunyai plot kompleks[3]. Selain itu koleksi dari beberapa cerita pendek yang sebelumnya merupakan sebuah komik individual yang disatukan juga disebut novel grafis. Sekarang ini banyak orang memandang bahwa kebanyakan komik terbitan Amerika merupakan novel grafis, dan format yang setiap lembarnya berwarna juga menjadi patokan bahwa bacaan tersebut bukanlah komik melainkan novel grafis.

2.4 Teori Karakter Pewayangan dari Komik

Pembuatan karakter pewayangan untuk komik tidak memiliki hal-hal yang baku entah itu penggambaran gambar karakter tersebut atau citra yang ditampilkan oleh karakter tersebut. Beberapa pembuat komik memiliki sudut pandang mereka sendiri-sendiri terhadap tokoh pewayangan, sehingga ketika mengadopsinya menjadi karakter pewayangan mereka memiliki penggambaran tokoh pewayangan tersebut menurut mereka sendiri. Hal itu disebabkan karena tokoh atau karakter wayang dalam kisah pewayangan adalah karakter fiksi dan dalam komik sendiri tidak ada gaya yang wajib bagi pembuat komik untuk menggambarkan tokoh wayang itu seperti apa. Akan tetapi bisa dilihat kesamaan karena referensi yang mereka ambil berasal dari penampilan wayang kulit, wayang orang ataupun wayang golek.

2.5 Teori Perkembangan Remaja

Masa remaja, menurut Stanley Hall, seorang bapak pelopor psikologi perkembangan remaja[4], dianggap sebagai masa topan badai dan stres (*storm and stress*), karena telah memiliki keinginan bebas untuk menentukan nasib diri sendiri. Di masa-masa ini, remaja mulai bisa menentukan pilihannya sendiri. Pilihan-pilihan tersebut akan mempengaruhi perilaku dan sikap dari remaja tersebut, termasuk disini pemilihan cara bersosial dan berbudaya. Hal inilah yang dinilai mempengaruhi beralihnya pandangan budaya remaja menuju budaya luar negeri terutama budaya yang kebarat-baratan.

Masa remaja sendiri berlangsung ketika memasuki umur 12-21 tahun dimana berada diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Yulia dan Singgih D.Gunarsa menyimpulkan bahwa proses perkembangan psikis remaja dimulai antara usia 12 – 22 tahun [4]. Jadi bisa diartikan masa remaja adalah dimana masa transisi/peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis dan psikososial.

3. Konsep, Hasil dan Media Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Hasil analisis matriks SWOT, dengan menggunakan *weakness* dan *opportunity*, maka diperoleh suatu gagasan untuk memperkenalkan novel grafis dengan memuat kisah Wisanggeni dengan bahasa yang mudah dimengerti dan perwujudan visual yang menarik. Kisah dan cerita dari Wisanggeni sendiri berasal dari kisah pewayangan Indonesia pada umumnya disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan. Identitas visual dari novel grafis akan diambil berdasarkan sumber yang telah diperoleh. Dipadukan dengan penggambaran modern untuk mendekati novel grafis ini terhadap target tujuan.

Novel grafis ini sendiri bercerita tentang kisah asal mula Wisanggeni, dimana dia lahir sampai Wisanggeni moksa sebelum perang Bharatayuda. Secara singkat kisah ini diperoleh dari sumber buku dan wawancara yang telah didapat dan merangkumnya menjadi sebuah kisah yang menarik. Konsep cerita Wisanggeni sendiri tidak jauh berbeda dari yang aslinya, karena perancangan Novel grafis ini ditujukan untuk menyampaikan pada khalayak sasaran bahwa selain tokoh-tokoh pewayangan yang banyak dikenal dan memiliki kisah-kisah menarik adapula disitu tokoh Wisanggeni yang jarang muncul ke permukaan yang memiliki kisah tak kalah menariknya.

Kisah Wisanggeni sendiri juga terdapat pesan moral seperti pada cerita-cerita pewayangan Indonesia lainnya, seperti kesetiaan, kebajikan, berjiwa luhur, welas asih, dan lain sebagainya. Pesan moral tersebut selalu melekat erat pada kisah-kisah pewayangan termasuk pada kisah Wisanggeni, termasuk menambah sisi menarik untuk mengikuti kisah Wisanggeni ini. Wisanggeni sendiri juga memiliki sisi lain yang tidak dimiliki oleh sebagian besar karakter wayang Indonesia yaitu, cara bicara ngoko terhadap siapapun kecuali pada Sang Hyang Wenang. Hal tersebut bisa diibaratkan kesetaraan yang tidak memandang bulu, dan Wisanggeni juga merupakan karakter wayang yang memiliki kekuatan dan kecerdikan luar biasa. Hal ini bisa menjadi sebuah figur baru untuk menandingi kisah superhero dari luar negeri.

3.2 Konsep Kreatif

Media berupa novel grafis untuk menceritakan kisah karakter pewayangan Wisanggeni yang merupakan karakter pewayangan asli Indonesia. Media novel grafis sendiri merupakan salah satu bentuk media yang memberikan keleluasaan bagi pengarang untuk menceritakan kisah dalam bentuk gambar dan tulisan. Dengan target usia remaja, yang lebih menyukai kisah atau cerita yang tersaji dalam bentuk gambar dan tulisan daripada tulisan saja, maka media ini sangat sesuai untuk menggugah ketertarikan kembali terhadap kisah cerita pewayangan terutama dengan memunculkan novel grafis berkisah Wisanggeni.

Pengayaan, desain karakter, latar belakang, dan karakteristik, diambil dari sumber utama yaitu wayang terutama pada wayang kulit sebagai dasar desain karakter. Latar belakang diambil dari narasi dalam kisah cerita, dan referensi penggambaran dari background wayang orang, akan tetapi dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan konsep cerita. Untuk pengayaan dan penggambaran karakter disesuaikan dengan pengayaan yang disukai pada saat ini. Untuk pesan moral digambarkan melalui kisah dan tidak disampaikan secara langsung.

Media utama yang berupa novel grafis dan dibantu oleh media-media pendukung lain yang mendukung kekuatan dari media utama, terutama untuk khalayak sasaran dengan target membuat mereka memiliki ketertarikan terhadap kisah Wisanggeni dan menjurus untuk menyukai kisah-kisah pewayangan lainnya.

3.3 Konsep Cerita

Judul novel grafis mengambil dari karakter utama yang diangkat dalam cerita ini yaitu Wisanggeni, karena cerita keseluruhan akan bertitik pusat pada karakter tersebut. Wisanggeni sendiri seperti yang kita tahu adalah putra dari Arjuna (Janaka) dan Dewi Dresanala (putri dari bathara Brama). Wisanggeni merupakan salah satu tokoh asli pewayangan Indonesia yang memiliki nama Bambang Wisanggeni dan lebih dikenal dengan nama Wisanggeni.

Sinopsis cerita ini, berawal dari percakapan antara Prabu Parikesit dan punakawan, Semar, Gareng, Petruk dan Bagong yang sedang membahas kisah para pendahulunya untuk mengambil hikmah dari setiap cerita tersebut. Pada waktu itu Semar selesai menceritakan tentang kisah Antareja dan dari situ Parikesit mengetahui ada pamannya yang bernama Wisanggeni yang kisahnya belum pernah diceritakan oleh Semar sebelumnya. Dan dari situlah Semar mulai menceritakan kisah Wisanggeni.

Setelah itu barulah masuk kedalam kisah cerita Wisanggeni, pada babak awal adalah dimana Arjuna (Janaka) bertapa dan memperoleh anugerah dari Dewa setelah berhasil menjalankan misi yang diamanatkan untuk membasmi Prabu Niwatakawaca. Arjuna yang berhasil membasmi Prabu Niwatakawaca memperoleh pusaka dan diberikan tempat di khayangan.

Babak kedua bercerita tentang pertemuan Arjuna dan Dewi Dresanala, yang akan menghasilkan putra bernama Wisanggeni, akan tetapi kisah cerita tidak semulus itu karena ada kecemburuan dari Dewasrani yang membuat Arjuna dan Dewi Dresanala berpisah hingga jabang bayi mereka lahir prematur dan dimasukkan kedalam kawah Candradimuka oleh kakeknya sendiri Dewa Brama.

Babak ketiga merupakan awal klimaks dan inti dari kisah jabang bayi tersebut yang pada saat itu belum memiliki nama Wisanggeni ternyata tidak mati dilahap oleh kawah Candradimuka, akan tetapi atas anugerah dari Sang Hyang Wenang, Kawah Candradimuka malah membuat bayi menjadi tumbuh dewasa dan sakti tiada tara. Setelah muncul kepermukaan kawah, bayi yang tumbuh dewasa tanpa tahu apapun itu diliputi tanya, siapa ayah ibunya, darimana asal-usulnya, dan siapa namanya. Naradha yang dibisiki oleh Sang Hyang Wenang untuk memberitahu nama bayi tersebut dan tidak memberi tahu asal usulnya datang. Naradha memberi tahu nama pemuda tersebut yaitu Wisanggeni dan jika ingin mengetahui asal-usulnya maka Wisanggeni perlu menanyakan pada dewa-dewa yang ada di khayangan, seperti apa yang diperintahkan Sang Hyang Wenang pada Naradha. Naradha menunjukkan arah khayangan dan Wisanggeni pamit.

Babak keempat merupakan akhir klimaks dimana Wisanggeni yang tidak mendapat jawaban ketika di khayangan bertarung dengan para dewa termasuk Bathara Guru dan berhasil mengalahkannya. Ditutup dengan munculnya Sang Hyang Wenang memberi tahu jati diri Wisanggeni yang berayahkan Arjuna dan beribukan Dewi Dresanala. Setelah itu Semar menceritakan ringkasan kisah cerita Wisanggeni sampai Wisanggeni meninggal, dan pada akhir cerita kembali percakapan dengan Prabu Parikesit mengenai kesan dan pesan dari cerita Wisanggeni tersebut.

Novel grafis ini kisah hanya menceritakan asal mula Wisanggeni yang banyak dimuat dalam buku-buku yang memuat kisah-kisah karakter pewayangan Indonesia. Ini untuk mengenalkan siapakah Wisanggeni itu dan mengkisahkan tokoh pewayangan yang jarang diketahui oleh masyarakat luas, kehebatannya dan karakteristiknya.

3.4 Hasil Perancangan

Berikut adalah hasil dari perancangan novel grafis Wisanggeni.

3.4.1 Konsep

Visual karakter menggunakan pengayaan realis dan full color mengacu pada kebanyakan novel grafis yang beredar dipasaran dan berdasarkan dari observasi yang dilakukan terhadap khalayak sasaran yang memang cenderung lebih tertarik pada gambar yang memiliki pengayaan realis. Dasar format komik mengacu pada novel grafis barat. Desain dari karakter sendiri akan lebih bernuansa tradisional karena mengangkat kisah karakter pewayangan Indonesia, pengambilan warna yang sesuai dengan daerah Jawa Timur yang muncul pada warna-warna pewayangan. Ciri-ciri dan aksesoris yang muncul pada karakter akan disesuaikan dengan wujud wayang kulitnya dengan penyederhanaan sesuai dengan karakteristik karakter tersebut.

Penggunaan elemen visual pembantu dalam adegan tertentu, seperti pertarungan dan gerakan (motion) diambil dari referensi novel grafis yang telah terbit dan komik pada kebanyakan. Suasana latar belakang berdasarkan dari penggambaran yang ada dalam cerita. Berdasarkan hasil observasi sendiri, penggambaran visual dalam komik dan novel grafis terutama yang telah terbit pada kebanyakan di pasaran memiliki ketertarikan sendiri terutama pada penggunaan sound effect dalam kata-kata yang lebih menarik pembaca jauh lebih dalam pada adegan tersebut.

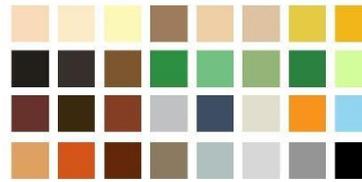


Gambar 1. Konsep Karakter Wisanggeni

Logo judul novel grafis akan menggunakan font buatan sendiri yang diperuntukkan menimbulkan kesan kisah pewayangan dan membuat orang yang melihatnya tertarik untuk membacanya. Pembuatan logo judul komik ini juga disesuaikan dengan media promosi dan merchandise sehingga pengaplikasiannya terhadap media-media tersebut tidak diperlukan perubahan besar. Untuk bentuk keseluruhan terinspirasi pada motif dalam wayang dan warna dalam wayang, dipadukan dengan referensi yang diperoleh pada logo-logo judul novel grafis dan komik yang sudah terkenal seperti Batman, Superman, dan lain-lain.



Gambar 2. Logo Wisanggeni



Gambar 3. Skema Warna

3.5 Media Utama dan Pendukung

Media utama yang akan digunakan adalah Novel Grafis, dengan spesifikasi ukuran kertas A4 potrait. Ukuran ini disesuaikan dengan kemudahan membaca dan menjelaskan kejadian dalam setiap panel. Ukuran A4 digunakan untuk memberikan gambaran mendalam komik dan menyajikan detail yang cukup memuaskan mata pembaca. Komik ini akan disertai dengan merchandise seperti paper figure, dan sticker. Didalam komik ini juga dimuat link media pendukung yang berbasis internet seperti media sosial. Kertas yang dipakai adalah kertas yang biasa digunakan pada komik, novel grafis, atau buku bergambar lainnya, sampul dibuat lebih tebal daripada halaman komik dan diberi laminasi.



Gambar 4. Media Utama novel grafis Wisanggeni

Media pendukung digunakan untuk membantu pengenalan novel grafis ini dan memperkuat kesan yang dimiliki oleh karakter Wisanggeni sendiri. Kebanyakan kisah yang memanfaatkan media novel grafis, mengacu pada kebanyakan novel grafis yang beredar dari luar, media pendukung yang digunakan antara lain seperti sketch book, figure, poster, media sosial (facebook, instagram, dan lain-lain), x-banner, sticker, art book, dan t-shirt.

Media pendukung yang bersifat promosional, menggunakan poster, x-banner, dan media sosial. Terutama pemanfaatan media sosial yang dekat dengan target remaja yang diharapkan bisa efektif untuk mengenalkan novel grafis ini. Untuk x-banner dan poster bisa digunakan pada event atau pameran karena secara visual menarik pengunjung untuk melihat media utama yaitu novel grafis. Media pendukung lainnya bersifat merchandise karena media tersebut bersifat dimiliki dan diberikan atau diperjual belikan kepada khalayak pada waktu tertentu.



Gambar 5. Media Pendukung

4. Kesimpulan dan Saran

Dari data hasil penelitian, wawancara, pengumpulan data dan studi pustaka dapat disimpulkan bahwa :

1. Wayang sebagai salah satu budaya asli Indonesia yang memiliki nilai tinggi dan warisan bangsa turun temurun sejak lama perlu dilestarikan dan dikembangkan agar tidak hilang tergeser oleh zaman.
2. Ketidak populeran dari wayang dikalangan remaja memang sebuah fenomena yang sedang terjadi di Indonesia, faktor penyebabnya antara lain yang paling utama adalah perubahan perilaku dan minat terhadap wayang karena pengaruh dari perubahan zaman dan budaya asing.
3. Media populer seperti komik dan novel grafis saat ini disukai oleh kalangan remaja karena kemudahan mendapatkan dan mengakses serta dapat dibaca dimana saja.
4. Kisah Wisanggeni belum terlalu dikenal oleh masyarakat dan bisa menjadi salah satu contoh kisah yang menarik untuk diikuti sebagai salah satu karakter pewayangan yang jarang dikenal oleh masyarakat luas terutama remaja Indonesia.
5. Melalui media berupa novel grafis dengan cerita Wisanggeni, remaja Indonesia akan lebih mudah mengenal cerita pewayangan dan mulai tertarik kembali untuk mengikuti kisah-kisah pewayangan sehingga budaya wayang perlahan akan menjadi populer kembali seperti pada zaman dulu.

Saran yang dapat diberikan adalah dengan tugas akhir Desain Komunikasi Visual di Fakultas Industri Kreatif ini diharapkan dapat membuat mahasiswanya mengetahui tentang fenomena yang ada di masyarakat dan memberikan solusi terhadap fenomena tersebut. Fenomena ketidak populeran wayang ini hanya sebagai salah satu contoh fenomena yang ada di masyarakat khususnya remaja. Diharapkan mahasiswa bisa berhasil dengan solusinya melalui pendekatan visual dan media yang diangkat. Karya ini juga perlu direalisasikan kedalam masyarakat untuk mengetahui efek dari novel grafis Wisanggeni ini, dan merupakan hal yang menarik jika mengangkat kisah-kisah cerita pewayangan yang belum banyak orang tahu untuk membuat masyarakat semakin mengenal budaya wayang di Indonesia.

Daftar Pustaka

- [1] McCloud, Scott. 2004. *Understanding Comic "The Invisible Art"*. New York : HarperCollins.
- [2] Bunga Manggiasih, "Komik versus Novel Grafis", Bunga Manggiasih, 2010, <http://bungamanggiasih.com/komik-versus-novel-grafis/>, diakses pada 08-10-2015 jam 15:20
- [3] Getgraphic, "What are Graphic Novel ?", GetGraphic, 2007, <http://www.getgraphic.org/whatisagraphicnovel.php>, diakses pada 08-10-2015 jam 11:20
- [4] Dariyo, Agoes. 2004. Psikologi Perkembangan Remaja. Bogor : Ghalia Indonesia.