

## BAB II TINJAUAN UMUM

### II.1 Tinjauan Pustaka

Sumber literatur yang digunakan dalam penulisan ini sebagai berikut:

- A. Mulyono, Sri (1989). Judul buku Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa depannya.

Buku ini membahas tentang asal-usul pedalangan, wayang pada zaman prasejarah dan zaman Hindu, zaman Islam, zaman Kolonialisme, dan zaman Kemerdekaan. Buku ini juga membahas perkembangan wayang.

- B. Ajidarma, S. G. (2021). Judul buku Ngobrolin Komik.

Buku ini membahas tentang komik, mulai dari stigma komik hingga masalah kebudayaan. Dalam buku ini juga dibahas awal kemunculan komik hingga masa keemasannya.

- C. McCloud, S. (1993). Judul buku Understanding Comics: The Invisible Art.

Buku ini menceritakan komik mulai dari garis dan warna, kekuatan simbol, kata-kata dan gambar. Buku ini juga membahas mengapa komik bisa menjadi sangat penting dan dapat menentukan seperti film dan bentuk seni lainnya melalui proses yang memukau.

- D. Waluyanto, H. D. (2005). Judul jurnal Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran.

Jurnal ini menggarisbawahi pentingnya media dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dengan mengemukakan bahwa komik merupakan salah satu opsi media pembelajaran alternatif.

- E. Saptodewo, F. (2015). Judul jurnal Mempopulerkan Cerita Pewayangan di Kalangan Generasi Muda Melalui *Motion Comic*.

Jurnal ini memberikan gambaran tentang media informasi yang mampu menambah antusiasme masyarakat dalam pengenalan cerita tokoh wayang.

- F. Nindyana, D. G., & Aryanto, H. (2022). Judul jurnal Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Nusantara Timun Mas.

Jurnal ini membahas tentang cerita rakyat nusantara yakni Timun Mas yang diadaptasi menjadi komik digital sebagai media yang tren dikalangan remaja.

## **II.2 Tinjauan Teori**

### **II.2.1 Wayang**

Menurut Ir. Sri Mulyono dalam bukunya yang berjudul “Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan”, wayang adalah seni pertunjukan tradisional yang memiliki akar budaya yang sangat dalam di Indonesia, khususnya di Jawa. Wayang bukan hanya sekedar hiburan namun juga sebagai sarana pendidikan yang menyampaikan nilai-nilai moral, ajaran agama, dan filosofi hidup.

Dalam bahasa Jawa, kata "wayang" memiliki arti "bayangan". Istilah ini terdiri dari kata dasar "wa" yang dalam bahasa Jawa Kuna berfungsi sebagai tata bahasa, seperti dalam kata "wahiri" yang berarti iri hati atau cemburu. Kata "yang" memiliki konotasi tidak stabil, tidak pasti, atau bergerak kian kemari tanpa arah yang jelas. Sebagai hasilnya, dalam bahasa Jawa, konsep wayang mencerminkan ide "bergerak kian kemari, tidak tetap, samar-samar, dan berupa bayangan".

Wayang menggunakan boneka-boneka dalam pertunjukannya untuk menciptakan bayangan yang mengesankan. Pengertian tentang wayang telah berkembang pesat sehingga sekarang merujuk pada berbagai pertunjukan panggung secara umum, termasuk yang sering disebut sebagai wayang topeng.

### **II.2.2 Wayang Wong**

Menurut Ir. Sri Mulyono dalam bukunya yang berjudul “Wayang: Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan”, yang menjadi wayang pada wayang wong adalah orang dan bukanlah boneka-boneka. Seni pertunjukan wayang wong diperagakan menggunakan orang sebagai tokoh di dalam cerita wayang. Pemeran dalam pertunjukan wayang wong akan mengenakan pakaian seperti yang dikenakan oleh wayang kulit. Wayang wong atau wayang orang muncul pertama kali pada abad XVIII.

### **II.2.2.1 Sejarah Wayang Wong**

Pertunjukan wayang wong pertama kali digelar secara serentak di Kesultanan Yogyakarta dan Praja Mangkunegaran Surakarta. Kontribusi Hamengkubuwono I terlihat dalam penciptaan karakter utama yang dikenal sebagai Gandawerdaya.

Menurut Winter dan Sastramiruda (Sri Mulyono, 1989), wayang wong pertama kali dipertunjukkan pada pertengahan abad XVIII ( $\pm$  1760 M) di bawah pimpinan K.B.A.A Mangkunegara I. Pada awalnya hanya lakon-lakon wayang purwa yang ditampilkan. Keberlanjutan pertunjukkan wayang wong mengalami penurunan dan hanya sedikit pertunjukkan yang bertahan di Yogyakarta hingga pada tahun 1881. Mangkunegara V berperan penting dalam menghidupkan kembali wayang wong.

### **II.2.2.2 Tujuan Wayang Wong**

Tujuan dari pertunjukkan wayang orang adalah sebagai berikut:

1. Pertunjukkan wayang orang sebagai hiburan bagi masyarakat umum yang menontonnya.
2. Ikut serta dalam menjaga dan mendukung eksistensi seni teater khas tradisional.
3. Cerita dalam pertunjukkan wayang orang mengandung nilai moral.

### **II.2.1.3 Ciri-Ciri Wayang Wong**

Yang menjadi ciri-ciri dari pertunjukkan wayang wong antara lain:

1. Wayang wong memiliki banyak komponen yang harus diperhatikan, mulai dari kostum penari, gerak tari, dialog, tembang hingga riasan wajah.
2. Di dalam pertunjukkan wayang wong, pemain harus bisa menyesuaikan gerak tari dengan iringan musik gamelan.
3. Dalam tarian wayang wong, terdapat istilah wirogo, wiromo, dan wiroso. Wirogo mengacu pada gerakan yang dilakukan oleh tubuh (fisik), wiromo mengacu pada gerakan yang mengikuti irama, dan wiroso mengacu pada gerakan yang digerakkan oleh perasaan.

4. Selain melakukan tarian, para pemain juga terlibat dalam dialog yang disampaikan melalui tembang atau nyanyian. Tembang ini terbagi menjadi dua jenis: bhowo atau sworo lola, yang berarti menyanyi tanpa musik pengiring, dan greget saut, yang secara jelas menggambarkan emosi.
5. Kostum dan tata rias wajah dalam pertunjukan wayang wong disesuaikan dengan karakter tokoh wayang yang dimainkan. Setiap karakter wayang memiliki identitas dan karakteristik yang khas.
6. Pemain wayang wong harus memiliki tata krama, etika, dan sopan santun.

#### **II.2.1.4 Unsur Pertunjukan Wayang Wong**

1. Gedung  
Gedung digunakan untuk mempertunjukkan wayang wong. Di dalamnya terdapat peralatan dan sarana lainnya yang digunakan untuk mendukung pertunjukan wayang wong
2. Dalang  
Dalang adalah orang yang mengendalikan boneka wayang dalam pertunjukan. Mereka bertanggung jawab atas jalannya keseluruhan pertunjukan wayang wong, termasuk memimpin musik, menceritakan cerita, dan menjadikan pertunjukan wayang wong lebih hidup.
3. Gamelan dan Pangrawit  
Gamelan dan Pangrawit digunakan untuk mengiringi musik dalam pertunjukan wayang wong dan menciptakan suasana yang diinginkan selama berlangsungnya pertunjukan.
4. Sutradara  
Sutradara memiliki peran penting untuk mengoordinasikan semua elemen pertunjukan dengan pemahaman dan keterampilan yang dibutuhkan, untuk memastikan kesuksesan dan kelancaran pertunjukan.
5. Gerak Tari  
Di dalam pertunjukan wayang wong, adegan menari adalah elemen penting yang menjadi inti dari seluruh pertunjukan tersebut.

#### 6. Rias

Tata rias memiliki fungsi untuk mewujudkan ekspresi suatu karakter tokoh. Tata rias di dalam pertunjukkan wayang wong membuat wajah dan kepala dengan tokoh dari wayang yang diperankan.

#### 7. Busana

Busana atau kostum yang dikenakan oleh tokoh wayang untuk menghidupkan tokoh wayang tersebut. Dengan begitu penonton akan lebih mudah untuk mengenali tokoh wayang melalui busana atau kostum yang dikenakan oleh para pemain.

#### 8. Lampu dan Suara

Penataan lampu dalam pertunjukkan wayang wong berfungsi untuk menciptakan suasana yang diinginkan selama pertunjukkan berlangsung.

### II.2.3 Batik

Secara etimologis, kata "batik" berasal dari kata "amba" yang mengacu pada kain yang luas atau lebar, dan "titik" yang merujuk pada titik. Kedua kata ini berkembang menjadi istilah "batik" yang menggambarkan proses menghubungkan titik-titik untuk membentuk gambar tertentu pada kain yang besar atau lebar. (Wulandari, 2011).

Batik sangat digemari di kalangan masyarakat Indonesia, khususnya di Jawa. Namun, penggunaannya dibatasi hanya untuk beberapa golongan tertentu, terutama motif-motif yang dianggap sebagai larangan bagi masyarakat umum.

Proses pembuatan batik memiliki ciri khas, diawali dengan penggambaran motif menggunakan malam (lilin) yang diterapkan dengan alat bernama canting. Setelah menggambar motif, kain masuk ke dalam tahap pewarnaan. Kain yang sudah diberi warna akan masuk ke dalam tahap pelorodan. Pelorodan, atau yang sering disebut teknik melorod, adalah proses di mana malam (lilin) dilepaskan dari kain setelah proses pematikan selesai.

#### **II.2.4 Komik**

Scott McCloud, seorang komikus terkenal dan penulis buku yang membahas komik, dalam karyanya yang berjudul *Understanding Comics*, mengembangkan ulang definisi yang diperkenalkan oleh Will Eisner menjadi sebuah interpretasi yang lebih luas dan lebih sistematis. Definisi tersebut adalah, “gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disandingkan dalam urutan tertentu” (McCloud, 1994).

#### **II.2.5 Komik Digital**

Komik digital adalah komik yang disebarluaskan secara digital melalui internet. Biasanya diakses melalui aplikasi seluler yang dapat dipasangkan di *smartphone*. Komik digital terdiri dari gambar tunggal atau serangkaian gambar yang disusun dengan jalur baca yang terorganisir, dan juga menggunakan bingkai yang terlihat. Seperti komik cetak, komik digital juga memanfaatkan balon kata dan gaya tulisan untuk menyampaikan pesan visualnya.

Komik digital dipilih karena memiliki aksesibilitas yang tinggi dan memudahkan pembaca untuk membagikan komik favorit kepada teman-temannya. Komik digital juga dapat mengurangi penggunaan kertas dalam pembuatan komik. Komik digital dapat memberikan interaksi yang lebih kepada pembaca karena menggunakan teknologi untuk menampilkan efek khusus dan membuat penampilan cerita lebih dinamis.

##### **II.2.5.1 Perkembangan Komik Digital**

###### **1. Generasi Nol**

Pada era awal komik digital, tata letaknya masih sangat sederhana. Pembaca hanya dapat melihat hasil pemindaian (*scan*) komik cetak yang diunggah oleh pencipta ke internet, tanpa pengeditan yang signifikan pada susunan komik.

###### **2. Generasi Pertama**

Pada generasi pertama, penggunaan semakin berkembang. Hal tersebut memungkinkan pembaca untuk melakukan membalikkan halaman, memperbesar atau memperkecil tampilan halaman secara otomatis.

###### **3. Generasi Kedua**

Generasi kedua telah menggunakan kemajuan teknologi untuk mengubah cara membaca komik webtoon menjadi vertikal, dari atas ke bawah. Perkembangan ini juga mempengaruhi kualitas gambar, sehingga diperlukan resolusi piksel yang lebih tinggi.

#### 4. Generasi Ketiga

Generasi ketiga tidak mengalami perubahan yang signifikan dengan generasi kedua. Pada generasi ketiga, komik digital mulai disesuaikan ukurannya dengan *smartphone* atau tablet. Pembaca juga bisa mengakses komik digital melalui aplikasi seluler untuk membaca komik digital.

### II.2.6 LINE Webtoon

Webtoon merupakan gabungan dari kata *website* dan *cartoon*. LINE Webtoon adalah salah satu platform komik digital asal Korea Selatan. LINE Webtoon diluncurkan pada 2 Juli 2014 oleh perusahaan teknologi LINE Corporation bekerja sama dengan NAVER Corporation. Kepopuleran LINE Webtoon mendorong berkembangnya bisnis aplikasi komik digital. (Lestari & Irwansyah, 2020)

Pembaca dapat mengakses LINE Webtoon secara *online* dan gratis. LINE Webtoon dapat diakses melalui website atau aplikasi *mobile* baik di sistem iOS ataupun Android. Pada bulan April 2015, LINE Webtoon masuk ke Indonesia untuk pertama kalinya.

LINE LINE Webtoon mengklasifikasikan komik-komiknya berdasarkan genre dan kelompok usia. Terdapat sembilan genre yang tersedia di LINE Webtoon, seperti kerajaan, fantasi, horor, *slice of life*, drama, romantis, *thriller*, komedi, dan aksi. Berdasarkan usia, platform ini dibagi menjadi tiga kelompok: usia 13-19 tahun, usia 20-an, dan usia 30-an.

#### II.2.6.1 Karakteristik LINE Webtoon

Terdapat Karakteristik dan juga fitur yang menarik dari platform LINE Webtoon diantaranya adalah:

##### 1. Vertical Scrolling

Cara membaca komik di platform LINE Webtoon berbeda dengan membaca komik cetak. Umumnya, komik cetak dibaca dengan memebalikkan

halaman secara horizontal dari kanan ke kiri. Melalui platform LINE Webtoon, pembaca menggunakan teknologi perangkat untuk membaca komik secara vertikal dari atas ke bawah tanpa jeda.

#### 2. Nonlinear Storytelling

Setiap akhir episode komik di LINE Webtoon dilengkapi dengan kolom komentar yang memungkinkan pembaca untuk memberikan pendapat atau pesan kepada pembuat komik melalui teks.

#### 3. Musik background dan Interactive Motion

Dengan memanfaatkan teknologi, LINE Webtoon mengembangkan fitur *background music* pada aplikasinya. Fitur ini dapat memberikan berbagai efek dalam membaca komik digital. Pembaca akan mendengar suara saat membaca episode komik.

### II.2.6.2 Proses Pembuatan Komik LINE Webtoon

Proses pembuatan komik Line Webtoon dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap pra-produksi dan tahap produksi. Tahap pra-produksi adalah proses yang dapat membantu kreator untuk menyiapkan komiknya. Dalam proses ini, banyak hal-hal yang penting untuk diperhatikan yaitu:

#### 1. Karakter

Pembuatan karakter merupakan tanggung jawab utama bagi kreator. Kreator perlu mempertimbangkan karakteristik dari karakter yang dibuat agar dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang siapa mereka. Hal ini akan menjadi landasan dasar karakter dalam cerita dan membuatnya lebih meyakinkan bagi para pembaca.

Dalam proses pembuatan karakter diperlukan studi karakter. Menurut Soemarno Soedarsono, karakter adalah nilai yang tertanam dalam diri seseorang melalui pendidikan, pengalaman, percobaan, pengorbanan, dan pengaruh lingkungan. Nilai-nilai ini kemudian berpadu dengan nilai pribadi individu, menjadi bagian intrinsik yang mempengaruhi semangat juang, sikap, pemikiran, dan perilakunya (Gramedia, n.d.).

#### 2. Latar Tempat (*Setting*)



Latar tempat atau biasa disebut *Setting* merupakan lokasi aksi dari cerita. Latar tempat juga ditentukan dari segi waktu dan tempat (kapan cerita diambil dan di mana lokasi cerita tersebut terjadi). Latar tempat biasanya diperkenalkan secara bersamaan dengan karakter-karakter di bagian awal cerita sehingga pembaca mengerti seperti apa dunia nya dan di mana karakter tinggal.

### 3. Plot

Plot adalah inti dari sebuah cerita. Plot yang baik harus memiliki elemen awal, tengah, dan akhir. Di dalam plot, perlu adanya konflik cerita. Konflik adalah situasi atau masalah yang dihadapi oleh karakter dalam cerita yang akan mendorong perkembangan cerita. Konflik juga dapat menambahkan ketegangan dan permasalahan yang perlu diselesaikan. Tanpa adanya konflik yang jelas, cerita akan terasa datar dan kurang menarik bagi pembaca. Adapun resolusi untuk menyelesaikan situasi konflik di dalam cerita.

### 4. Gaya Gambar (*Art Style*)

Dalam pembuatan komik LINE Webtoon, diperlukan gaya gambar yang konsisten sepanjang cerita. Ketika seorang kreator membuat serial pertama mereka, mereka menginginkan kualitas yang optimal. Hal tersebut akan memerlukan usaha yang lebih untuk tetap menjaga konsisten pada setiap panel ceritanya.

Adapun tahap produksi dalam pembuatan komik LINE Webtoon. Tahap produksi dapat dilakukan setelah menyelesaikan tahap pra-produksi. Pada tahap ini akan dilakukan eksekusi dalam pembuatan komik. Ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam tahap produksi yaitu:

#### 1. Papan cerita (*Storyboard*)

Tahapan ketika kreator merencanakan peletakan panel untuk cerita yang sudah dibuat. Tahap ini dapat membantu kreator untuk melihat struktur kejadian cerita secara keseluruhan.

#### 2. Sketsa

Pada tahap sketsa, kreator akan mulai membuat sketsa karakter dan juga *background* dalam cerita. Pada tahap sketsa juga,, kreator mulai menambahkan dan menempatkan balon dialog yang nantinya akan diisi dengan teks.

### 3. *Lining* dan *Inking*

Tahap *lining* dan *inking* akan lebih mudah apabila tahap sketsa sudah selesai. Pada tahap ini, kreator hanya perlu merapikan sketsa menjadi lebih rapi dan bersih dengan cara menebalkan garis pada sketsa/

### 4. Pewarnaan

Tahap pewarnaan bertujuan untuk menambah dimensi, kehidupan, dan emosi pada gambar dalam suatu cerita. Pewarnaan pada gambar harus bisa menyampaikan suasana yang ingin dibangun dalam adegan tertentu. Dengan begitu, cerita akan menjadi lebih menarik dan dapat mudah dipahami oleh pembaca

### 5. Finalisasi

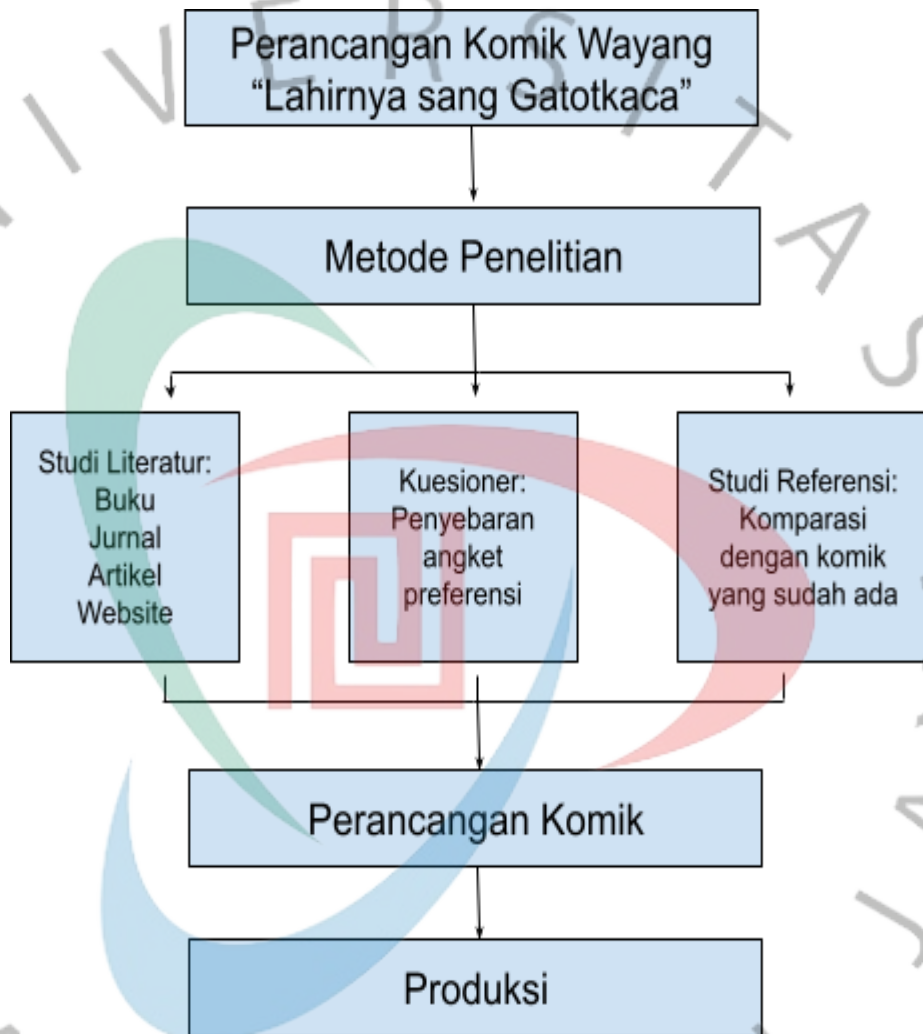
Pada tahap finalisasi, kreator akan menambahkan balon dialog, dan teks narasi untuk mempermudah pembaca memahami isi cerita.

## **II.2.7 Unsur Kolaborasi Budaya**

Kolaborasi budaya adalah hasil dari interaksi global yang terus menerus, di mana budaya satu dengan budaya yang lain saling mempengaruhi dan menciptakan bentuk budaya baru. Hal ini membuka peluang bagi budaya-budaya yang berbeda untuk bertemu, berinteraksi, dan berkolaborasi sehingga menghasilkan budaya yang kaya dan dinamis (Changxue Xue, 2008).

Unsur kolaborasi budaya dalam perancangan komik “Lahirnya sang Gatotkaca” melibatkan perpaduan antara elemen komik dengan cerita tradisional wayang dari Indonesia. Melalui kolaborasi budaya ini, komik “Lahirnya sang Gatotkaca” dapat menggabungkan daya tarik visual dari gambar dalam komik dengan narasi tradisional wayang yang dapat mendidik dan memperkenalkan kembali budaya Indonesia kepada generasi muda. Adapun adaptasi untuk menyesuaikan selera generasi muda yaitu mengubah bentuk komik cetak menjadi komik digital.

### II.3 Kerangka Berpikir



Gambar II.1 Bagan Kerangka Berpikir