



PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WAYANG HANOMAN

Doni Setiyawan

e-mail: dikisansan14@gmail.com

Evelyne Henny Lukitasari

Arif Yulianto

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

ABSTRACT

The puppet show comic is a typical Indonesian comic whose story is taken from the Indonesian or Indian version of the Mahabharata and Ramayana stories. Most Indonesian people quite well know this story. This design aims to design effective and attractive illustrations and create digital comics that are conceptualized and adapted to the target reader. The design method used digital comic media so children can read comics through gadgets daily. On the other hand, the work of designing digital comics for wayang hanoman is expected to teach children about the moral messages in the puppet show of hanoman stories, and it can be imitated in their daily habits.

Keywords: *Comics, Puppet Show of Comics, Digital Comics, Design*

RINGKASAN

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. Cerita wayang memiliki pesan atau nilai untuk manusia baik sebagai seorang individu maupun sebagai seorang manusia yang berada di dalam anggota masyarakat. Komik yang pernah ada biasanya dalam bentuk buku tetapi pada masa sekarang minat membaca buku di Indonesia saat ini tergolong rendah, oleh sebab itu perlu menggunakan media lain seperti komik digital. Alasan pembuatan komik digital wayang hanoman ini agar anak – anak yang mulai meninggalkan dan malas membaca komik fisik karena gadget, bias membaca komik melalui gadget setiap harinya di pegang. Di lain sisi juga mengajarkan anak – anak tentang pesan moral yang ada di cerita wayang hanoman tersebut.

Kata Kunci: Komik, komik wayang, komik digital

A. PENDAHULUAN

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 Takhenda 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 beberapa daerah 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 yang 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 wiracerita Ramayana. Salah satu tokoh kera dalam wayang kulit Ramayana mendapatkan porsi penampilan karakterisasi mengkhusus Anoman. Hanoman merupakan panglima pasukan kera Gua Kiskendayang mengabdi pada Rama. Hal ini menariki 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 Mahabarata.

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 Hanoma. 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 aggota 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 menfasilitasi 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. PEMBAHASAN

1. 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 bedasarkan urutan yang baik, serta dapat menceritakan secara runut 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 Negeri Makassar 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 Indonesia dan 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, majalah, 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 menggembangkan 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 hkas Indonesia maka dalam

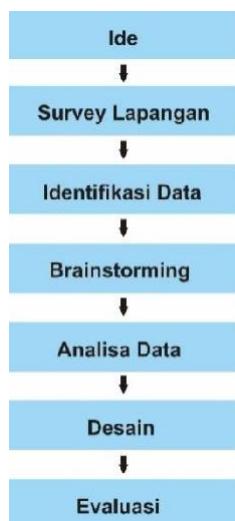
perancangan komik “Lain Bolu Lain Cakalang” tetap menggunakan Kartun bergaya lokal dengan tujuan untuk memperkenalkankembali kartun Indonesia. Perbedaan dari tugas akhir sebelumnya sama sama membahas perancangan komik khas Indonesia, sedangkan tugas akhir yang dibuat ini menggunakan media digital dan 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 Sistematik 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>)

2. Metode

Berikut ini adalah metode perancangan yang akan dilakukan penulis dalam pembuatan karya :



1. Ide

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 gadgednya. 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. Survey Lapangan

Lokasi yang akan dibuat observasi yaitu Boyolali, karena Boyolali adalah salah satu kota yang akhir-akhir ini mengadakan suatu Gerakan yang bertujuan untuk mendongkrak minat baca anak-anak di Boyolali.

3. Identifikasi Data (Brief)

“Wayang hanoman” yaitu merupakan judul komik 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. Sumber data

- 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 Drajidan dan SDN Sruni guna mengetauui selera dan karakter yang di gemari.

- 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.

- Internet

Pengumpulan data-data tentang bagaimana membuat Perancangan Visual Branding yang menarik dengan malalui media internet.

- Dokumentasi
 - Mengambil foto untuk melengkapi data-data.
 - a. Teknik Pengumpulan Data
 - Observasi
 - Observasi adalah aktivitas untuk mengetahui sesuatu dari fenomena-fenomena. Aktivitas tersebut didasarkan pada pengetahuan dan gagasan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dari fenomena yang diteliti. Informasi yang didapat harus bersifat objektif, nyata, dan dapat dipertanggung jawabkan.
 - Objek utama dalam membuat laporan tugas akhir ini adalah Perancangan Komik Digital Wayang Hanoman.
 - Pustaka
 - Semakin banyaknya pustaka maka semakin banyak pula informasi-informasi dan data-data yang diperoleh untuk membantu dalam perancangan.
 - Metode Dokumentasi
 - Bermanfaat untuk penelitian dengan mengabadikan suatu peristiwa yang sedang terjadi.
- 4. Brainstorming**
- Brainstorming yaitu upaya untuk mengembangkan ide-ide dengan cara berkonsultasi kepada dosen pembimbing Tugas Akhir dan teman mahasiswa lainnya.
- 5. Analisa Data (Creative Brief)**
- Creative Brief merupakan hal yang perlu dipersiapkan untuk melakukan langkah kreatif dalam menghasilkan laporan tugas akhir yang sesuai dengan latar belakang permasalahan Creative Brief mencakup strategi kreatif dan media plan yang digunakan dalam pembuatan Perancangan Komik Digital Wayang Hanoman.
- 6. Desain**
- Desain merupakan visualisasi ide kreatif yang telah ditentukan sebelumnya.
- Dalam ini akan membuat sebuah desain yang menarik sehingga dapat menjadi penunjang untuk

Perancangan Komik Digital Wayang Hanoman.

7. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil perancangan yang akan dilakukan. Evaluasi perancangan ini akan menjadi tahapan penting sehingga dilakukan dengan teliti.

3. Hasil Perancangan Atau Penelitian

Analisa data

1. Segmentasi

(a) Demografis

2. USP (Unique Selling Proposition)

Seorang Tokoh perlu memiliki citra sendiri untuk menempati posisi tertentu di hati pembacanya. Dalam perancangan ini, komik Hanoman berupaya meningkatkan ketertarikan pembaca agar menjadikan tokoh ini sebagai teladan dan bisa dicontoh sifat-sifat baiknya.

Keunikan yang menjadi kelebihan tokoh Hanoman dibanding tokoh yang lain

a. Umur : 18-30 tahun

b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

c. Pendidikan : Perguruan Tinggi menengah Ke atas

(b) Geografis

Kota-kota besar di Indonesia

(c) Psikografis

Orang yang suka mengakses bacaan digital tentang wayang hanoman

(d) Behavior

Suka cerita wayang adalah memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa, tohoh yang sangat cerdas memiliki banyak strategi dan taktik, sosok yang setia dan penurut. Setia kepada tuannya. Selalu waspada. Memiliki sikap sopan santun dan rendah hati. Berpendirian teguh, kuat dan tabah dalam menjalani sesuatu

3. ESP (Emotional Selling Proposition)

Emotional Selling Proposition mendorong pembaca untuk berpikir tentang bagaimana

perasaan mereka atau situasi emosi mereka ketika melihat produk yang ditawarkan. Perasaan emosional konsumen juga dapat menimbulkan sebuah pendapat mengenai Tokoh Hanoman yang akan diaksesnya. Cerita Hanoman diharapkan mampu mempromosikan tokoh ini, serta mengubah pola pikir masyarakat yang telah membaca komik ini, karena banyak pelajaran sifat baik yang bisa dicontoh dari tokoh Hanoman, sehingga diharapkan berdampak positif terhadap masyarakat yang membacanya yang dapat meyakinkan pembacanya bahwa komik tersebut mengandung nilai-nilai kebaikan dan budi luhur sehingga bagus untuk dibaca..

4. Positioning

Positioning pada Komik Wayang Hanoman ini dengan cara mengkomunikasikan secara visual pada ilustrasi gambar dengan menggunakan style manga atau komik jepang karena style manga jepang mudah dikenali dengan penekanan lebih sering ditempatkan dalam baris kalimat dibandingkan dengan bentuk yang terpisah, selain itu

penempatan panel dan ceritanya yang biasanya panel dibaca dari kanan ke kiri sesuai dengan bahasa jepang tradisional. Karakter dari manga jepang pun juga memiliki ciri khas dimana biasa digambar dengan lebih simple tetapi biasanya dilebih-lebihkan seperti memiliki mata yang berukuran besar, rambut yang panjang berjuntai-juntai atau rambut yang berbentuk aneh. Komik wayang Hanoman ini ditunjukan kepada generasi milenial sekarang dengan rentang usia 13 sampai dengan 25 tahun, dan minimal telah memasuki bangku SMP. Area khususnya meliputi Jawa Tengah dan Jawa Timur, dan area luasnya mencakup seuruh Indonesia agar kisah ini lebih dikenal luas oleh masyarakat.

Komik ini ditunjukkan kepada pembaca yang menghabiskan waktu mereka untuk membaca komik digital digadged mereka. Tema yang diangkat adalah kepahlawanan dan budi pekerti yang berfokus pada media digital, karena pasar komik di Indonesia sekarang didomisili oleh platform digital seperti Webtoon,

Mangatoon, Komiku, dan masih banyak lagi. Kisah yang menceritakan Wayang Hanoman secara mendetail ini juga belum pernah diwujudkan dalam media komik, karena kebanyakan yang menceritakan Hanoman diceritakan hanya sebagai tokoh pendukung saja.

Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

1) Layout

Layout yang di gunakan untuk perancangan komik digital wayang hanoman adalah layout panel komik, yaitu suatu tampilan dimana gabungan Antara Panel baris dan kolom satu halaman.

2) Warna

Pada perancangan komik digital hanoman ini akan menggunakan gaya komik Jepang, sehingga akan menggunakan warna monochrome.



3) Typografi

Setiap komik memiliki typografi yang digunakan untuk menulis dialog antar karakter atau deskripsi yang menjelaskan kisah komik tersebut. Font yang digunakan penulis adalah Manga temple



4) Ilustrasi

Ilustrasi di sini untuk memberikan gambaran kepada anak, sehingga anak berimajinasi dengan ilustrasi yang ada. Alasan pembuatan komik digital wayang hanoman ini agar anak – anak yang mulai meninggalkan dan malas membaca komik fisik karena gadget, bias membaca komik melalui gadget setiap harinya di pegang. Di lain sisi juga mengajarkan anak – anak tentang pesan moral yang ada di cerita wayang hanoman tersebut, dimana sifat sifat baik yang dimiliki oleh Hanoman.

Dalam perancangan komik ini judul yang digunakan adalah “Hanoman”. Pemilihan judul “Hanoman” merupakan sebuah seri komik yang digunakan penulis sebagai komik yang menceritakan legenda. Jadi bukan hanya kisah

legenda Hanoman saja, tapi diharapkan dapat menampung lebih banyak legenda dikemudian hari. Maka dari itu “Hanoman” dijadikan sebagai seri komik awal yang mengungkap kisah legenda yang mulai dilupakan masyarakat, dan ditujukan kepada pembaca milenial (13-25 tahun).

Jika biasanya banyak judul komik Indonesia yang menggunakan Bahasa Inggris atau Bahasa Asing lainnya, disini penulis memiliki pandangan bahwa Bahasa Indonesia merupakan Bahasa yang unik, apalagi jika mengandung kosa-kata yang unik dan mudah dikenali di masyarakat.

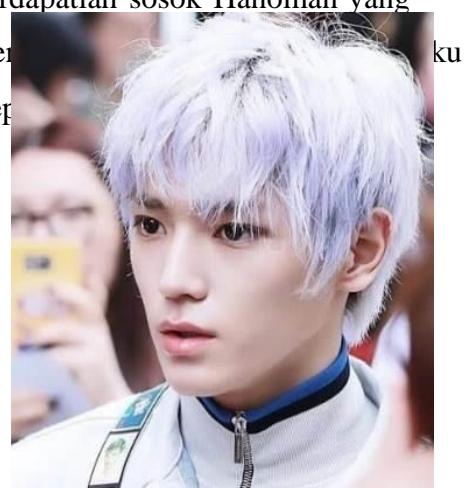
A. Desain Karakter

Desain karakter dari tokoh utama yang akan menjadi dari komik ini.

Penampilan/Ciri-ciri	Sifat/Karakter
- Seperti kera	- bijaksana
- memiliki ekor	- baik, suka menolong
- Rambut panjang	- pantang menyerah

Hanoman merupakan tokoh utama yang digambarkan sebagai kera berwujud manusia yang sedang melakukan perintah dari Rama untuk memastikan keadaan Dewi Sinta. Karena komik ini bercerita mengenai

legenda, jika hanya bercerita mengenai sosok Rama saja maka akan dirasa tidak menarik dikarenakan target pembaca komik ini adalah para generasi milenial antara (13-25 tahun). Oleh karena itu terdapatlah sosok Hanoman yang



Penampilan/Ciri-ciri	Sifat/Karakter
Rambut Panjang	Sabar
Memakai dres panjang	Taat
Sandal jepit	

Sosok Dewi Sinta merupakan sosok wanita setia dan tahan terhadap godaan serta berpendirian teguh. Dalam penyekapan Dasamuka Dewi Sinta tergolong sebagai perempuan yang setia dan teguh pada pendirianya. Meskipun Dewi Sinta hidup dalam penyekapan Dasamuka selama bertahun-tahun, namun Dewi Sinta mampu menjaga kesucianya.



Di dalam perancangan naskah komik “Hanoman”, penulis menggunakan formula *storytelling* ala Manga Jepang yang terdiri dari 2 sampai 8 *Story Structure* (struktur cerita).



Pada perkembangan penulis dalam menggambar komik, penulis terinspirasi dari berbagai macam gaya gambar para seniman komik terkenal, diantaranya adalah Eisner (Big City), Kentaro Miura (Berserk), Takehiko Inoue (Slam Dunk), Jorge Jimenez (DC Comic). Namun artis yang berpengaruh besar dalam karya penulis adalah Eisner, Eisner memiliki *style* gambar yang unik, hal ini bisa dilihat dari caranya mengarsir dengan garis-garis.

B. Style atau Gaya gambar

Pada perkembangan penulis dalam menggambar komik, penulis terinspirasi dari berbagai macam gaya gambar para seniman komik terkenal, diantaranya adalah Eisner (Big City), Kentaro Miura (Berserk), Takehiko Inoue (Slam Dunk), Jorge Jimenez (DC Comic). Namun artis yang berpengaruh besar dalam karya penulis adalah Eisner, Eisner memiliki *style* gambar yang unik, hal ini bisa dilihat dari caranya mengarsir dengan garis-garis.



C. Skema Pembuatan Komik Hanoman

Dalam pembuatan tiap jenis karya seni visual seperti film, komik, novel grafik, iklan, ilustrasi, dan karya seni visual lainnya,

membutuhkan skema atau proses yang Panjang. Seperti proses pembuatan komik pada umumnya, komik "Hanoman" memiliki langkah-langkah yang hamper sama seperti komik-komik lain, namun yang membedakan adalah perancangan komik Hanoman tidak sama sekali menggambar sketsa kasar yang berbentuk *storyboard* dan meringkas beberapa proses, hal ini demi mempercepat proses pengeraaan. Bukan hanya pada komik Hanoman saja, namun penulis yang telah mengeluarkan beberapa judul komik dari awalnya jarang atau tidak pernah sama sekali menggunakan *storyboard*.



Penulis dapat meringkas proses komik pada umunya yang Panjang karena penulis telah berpengalaman dengan pembuatan komik, sehingga cara ini dipilih sebagai cara yang paling efisien di dalam mengerjakan komik.

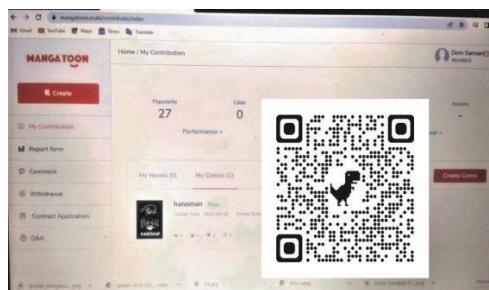
Meskipun menggunakan proses yang lebih singkat, namun waktu penggerjaan tetap memakan waktu yang sangat lama, dalam mengerjakan satu halaman jadi saja, dapat menempuh waktu 12 hingga 14 jam sehari, atau jika sebuah halaman memiliki kerumutan yang lebuh, maka dapat memakan 2 hingga 3 hari waktu penggerjaan.

D. Hasil Akhir

Setelah langkah-langkah diatas selesai , maka terciptalah hasil akhir keseluruhan halaman komik Hanoman. Komik Hanoman disebarluaskan melalui 2 jenis media, media cetak dan digital.

Komik digital merupakan media utama yang digunakan karena cara penyebaranya lebih mudah, lebih cepat, dan lebih efektif mengingat minat masyarakat Indonesia lebih dekat dengan media digital daripada media cetak. Komik Hanoman dapat diakses gratis

melalui :



E. Komik Cetak

Meskipun media utama yang digunakan adalah media digital, namun terdapat pembaca yang hanya ingin memiliki buku fisiknya saja. Jenis pembaca seperti ini lebih suka menyentuh buku fisik saat membaca komik dan untuk koleksi, karena meskipun komik digital lebih popular. Komik Hanoman berukuran A5 menggunakan kertas *Art paper* 150 gram sebagai isinya, dan kertas *Art Carton* 230 gram laminasi *dof* sebagai cover depanya.



Daftar Pustaka

Sumber Penulisan Artikel Jurnal

Apriel Gulo, Akhir Ferdinand :2012
“Perancangan Komik
Sistematik Timun Mas
Untuk Anak-anak Dan Media
Promosinya”

Burch John & Gary Grundnitski
:1986 “ Information Systems
Theory and Practice, John
Wiley and Sons, New York”

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar
Desain Kounikasi Visual.
Yogyakarta : CV Andi
Offset.

Sumber Penulisan dari buku

Robert J., Verzello, John Reuter III
:1982 International Student
Edition, McGraw- Hill
Kogakusha, Tokyo.

Setiawan, Andika..Perancangan
Komik Kartun Bergaya Lokal
Lain Bolu Lain Cakalang.
No Skripsi : 098614009/2013

Sumber Penulisan Report Instansi diperoleh secara Online

Tim Japanese Station. 2015.
Japanese Station Book.
Jagakarsa: Bukune.

Sumber Penulisan Media Online

A.S, Ranang. dkk. 2010. Animasi
Kartun Dari Analog Sampai
Digital. Jakarta: Indeks

Wawancara

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif Dan
R&D. Bandung: CV.
ALFABETA.