

Perancangan Komik Digital Interaktif Tentang Srikandi: Sandika

Hayyu Primandita dan Baroto Tavip Indrojarwo

Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: baroto@prodes.its.ac.id

Abstrak—Perancangan komik interaktif tentang Dewi Srikandi ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat anak muda untuk mempelajari pewayangan Indonesia. Ada berbagai alasan mengapa banyak yang tidak tertarik mempelajarinya, salah satunya adalah tidak mengerti bahasa yang digunakan yaitu bahasa Jawa yang kompleks dan tidak bisa memahami alur ceritanya. Selain itu, kisah-kisah pewayangan dalam media Indonesia hampir semuanya merupakan pewayangan dari India. Perancangan ini mengambil kisah Srikandi, Arjuna, Bisma dan Amba berdasarkan kisah pewayangan Indonesia. Penulis menggunakan metode pendekatan terhadap target audience berupa kuesioner untuk mengetahui hal-hal apa yang menyebabkan mereka tidak tertarik untuk memahami pewayangan Indonesia dan juga mengetahui hal-hal yang akan diminati oleh kalangan muda untuk memahami pewayangan Indonesia. Selain itu juga menggunakan metode studi eksisting dari komik wayang dan komik interaktif, dan metode eksperimental baik dalam hal ilustrasi maupun pemrograman. Hasil perancangan ini menggunakan 2 bahasa yakni Bahasa Indonesia asli sehingga seluruh anak muda se-Indonesia bisa lebih memahaminya dan tertarik akan pewayangan Indonesia, dan Bahasa Inggris untuk menarik minat pembaca internasional. Komik ini mengandung efek suara dan animasi ringan di tiap halamannya. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menimbulkan ketertarikan anak muda dalam mempelajari budaya pewayangan.

Kata Kunci— Wayang, Komik Interaktif, Indonesia, Motion Comic.

I. PENDAHULUAN

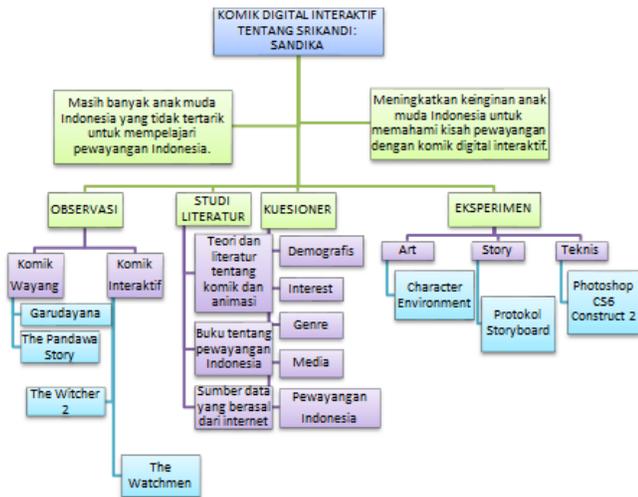
KISAH pewayangan memiliki jalan cerita yang menarik untuk dipahami, salah satunya adalah kisah pewayangan dari Indonesia yakni dari Jawa. Berdasarkan hasil survey dari Google Trends, daerah di Indonesia yang paling minat mempelajari wayang adalah Kediri, Semarang, Yogyakarta dan daerah-daerah dari Jawa lainnya. Salah satu cara untuk memperkenalkan pewayangan di Indonesia adalah dengan menggunakan media kreatif yakni animasi, game dan komik. Semua media tersebut memperkenalkan wayang versi kitab Mahabharata dari India sedangkan pewayangan asal Indonesia khususnya Jawa diperkenalkan melalui pagelaran wayang kulit, wayang orang dan buku. Komik adalah salah satu industri kreatif yang memiliki potensi cukup besar di Indonesia. Komik wayang merupakan komik asli Indonesia dan masih merupakan kebanggaan dan kejayaan komik lokal hingga saat ini. Wayang berpotensi untuk dijadikan sebagai komik. Banyak pertempuran seru, adegan aksi bertempo cepat,

nama-nama senjata, dan lain-lain. Wayang memiliki banyak potensi untuk menarik pembaca, terutama anak-anak dan remaja.

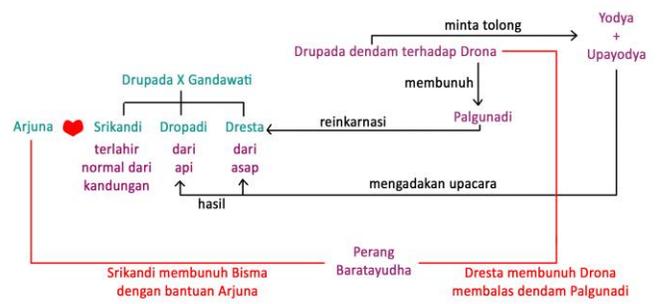
Melalui komik wayang ini pembaca bisa mengetahui berbagai macam cerita perwayangan. Begitu pula dengan cerita perwayangan yang lainnya, bisa dieksplorasi melalui komik wayang ini. Melalui wayang, generasi muda dapat mengenal nilai-nilai kehidupan. Diharapkan dengan mengenal wayang yang telah diakui UNESCO sebagai World Master of Oral and Intangible Heritage of Humanity, warisan mahakarya dunia, pada 7 November 2003, Generasi muda lainnya dapat mencintai dan terus mengembangkan seni budaya wayang Indonesia. Dalang dan dunia pewayangan penting sekali diikuti sertakan di dalam mensukseskan pembangunan bangsa Indonesia, terutama dalam tahap sekarang ini. Kedudukannya yang penting terutama terletak di dalam usaha membina mental spiritual atas jiwa dan budi pekerti kehidupan rakyat Indonesia. Sekurang-kurangnya rakyat Indonesia akan ikut memperbaiki dan mempertinggi budi pekerti, dengan jalan mempergelarkan lakon atau cerita-cerita wayang yang diwariskan oleh nenek moyang kita semua.

Namun, banyak anak muda yang tidak mengetahui bahkan tidak tertarik untuk mempelajari salah satu kebudayaan Indonesia ini. Meskipun ada beberapa tokoh pewayangan yang sangat populer hingga semua anak muda tahu tentang tokoh wayang tersebut seperti Srikandi, Arjuna dan Bima, akan tetapi tidak banyak dari mereka yang tertarik mempelajari kisahnya. Padahal, yang seharusnya dipelajari dari pewayangan adalah kisah dan watak dari wayang tersebut. Salah satu cara agar memahami kisah pewayangan adalah dengan pagelaran wayang kulit. Jika kita melihat pagelaran wayang, yang dilihat bukanlah wayangnya melainkan masalah yang tersirat di dalam wayang tersebut. Minat wayang paling banyak di kota-kota yang menggunakan Bahasa Jawa, hal ini dimungkinkan karena kendala bahasa yang tidak dimengerti oleh masyarakat yang tidak menggunakan Bahasa Jawa.

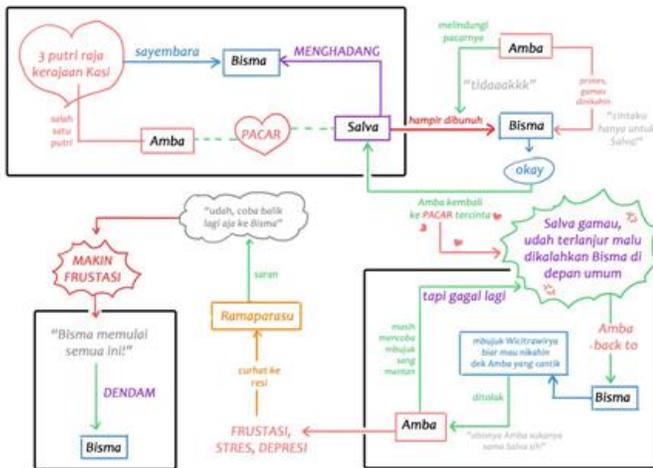
Komik digital interaktif merupakan cara yang efektif untuk bisa mempelajari pewayangan dengan cara menyenangkan dan tidak membosankan. Selain karena menggunakan



Gambar 1. Bagan metodologi penelitian.



Gambar 4. Protokol cerita Srikandi



Gambar 2. Sketsa protokol cerita tentang Amba



Gambar 3. Protokol cerita pembuka

penggambaran visual yang menarik, namun bagi anak muda yang kurang tertarik membaca komik juga akan tertarik membaca komik interaktif karena mereka berinteraksi dengan komik tersebut, contohnya seperti apabila cursor mouse mereka menyentuh suatu kolom di komik tersebut, maka akan ada awan bergerak atau efek suara dan sebagainya.



Gambar 5. Alur babak pertama perang Baratayudha



Gambar 6. Hasil ilustrasi Kurukshetra



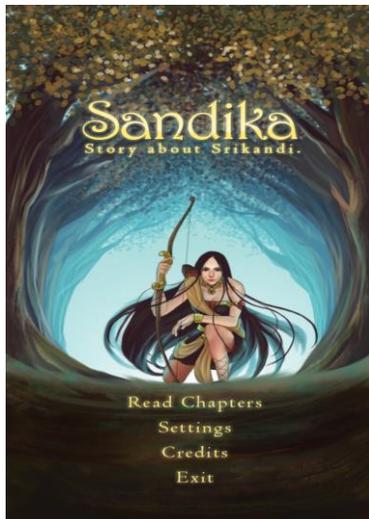
Gambar 7. Konsep karakter Srikandi



Gambar 8. Konsep karakter Amba



Gambar 9. Konsep karakter Arjuna



Gambar10. Homescreen Sandika

II. URAIAN PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Dengan adanya komik digital interaktif pewayangan Indonesia Dewi Srikandi, diharapkan anak muda Indonesia tertarik untuk memahami kisah pewayangan Indonesia dan dapat memperbaiki budi pekerti anak-anak muda Indonesia yang meneladani tokoh wayang tersebut.

B. Masalah

Masalah yang diangkat dalam artikel ini adalah “Bagaimana merancang komik pewayangan Indonesia tentang Srikandi yang dapat meningkatkan minat anak muda untuk mempelajari pewayangan Indonesia?”.

C. Metodologi Penelitian

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan memperhatikan komik-komik interaktif dengan sistem animasi yang berbeda dan memahami reaksi pembaca terhadap tiap komik untuk mengetahui jenis komik mana yang paling menarik dan mudah dipahami pembaca.

2) Studi Literatur

Teori dan literatur tentang komik, animasi.

Buku tentang pewayangan Indonesia:

- a. Dewi Srikandi (kisah utama)
- b. Dewi Amba
- c. Perang Baratayuda (konflik utama)
- d. Arjuna
- e. Bisma

Sumber data yang berasal dari internet, pencarian informasi yang terkait pengembangan komik interaktif dan pencarian beberapa referensi visual dan referensi istilah.

3) Kuisisioner

Dibagikan kepada beberapa anak muda Indonesia dari segala penjuru untuk mengetahui minat akan komik dan pewayangan. Fungsi dari kuisisioner ini adalah:

- a. Menentukan rata-rata umur, jenis kelamin dan daerah asal yang menyukai komik atau pewayangan.
- b. Mengetahui hal apa yang menarik bagi mereka tentang komik.
- c. Mengetahui genre komik paling populer di kalangan anak muda.
- d. Mengetahui media yang paling sering mereka gunakan untuk membaca komik.
- e. Mengetahui seberapa paham anak muda mengenai pewayangan Indonesia.

4) Eksperimen

Bertujuan untuk menemukan cerita, gaya gambar dan animasi yang ergonomis untuk komik interaktif pewayangan.

- a. Protokol cerita

Eksperimen diawali dengan membuat beberapa sketsa protokol cerita Dewi Amba dan Dewi Srikandi.

- b. Storyboard

Setelah membuat protokol, eksperimen berikutnya adalah membuat storyboard. Storyboard yang dibuat pertama adalah tentang Amba yang mendatangi Srikandi untuk merasukinya.

- c. Desain karakter
- d. Environment
 1. Alam.
 2. Buatan.

III. KONSEP DESAIN

A. Cerita

Cerita komik diawali dengan kisah perjuangan Dewi Amba sebelum terlahir kembali menjadi Dewi Srikandi kemudian dilanjutkan dengan kisah Dewi Srikandi itu sendiri. Berikut adalah jalan cerita inti dalam komik Sandika:

1. Prologue: kelahiran Srikandi sebagai reinkarnasi Amba.
2. (Alur mundur) masa lalu dan nasib buruk Amba beserta info tentang reinkarnasi.
3. (Melanjutkan dari prologue) Srikandi berlatih memanah kepada Arjuna.
4. Usaha Srikandi untuk mendapatkan Arjuna.
5. Srikandi menikah dengan Arjuna.
6. Perencanaan perang Baratayuda beserta penjelasan penyebabnya.
7. Persiapan perang.
8. Perang Baratayuda.
9. Srikandi berhasil membunuh Bisma.
10. Pasca perang dan rencana Aswatama membunuh Srikandi.
11. End story: Aswatama membunuh Srikandi.

Setelah jalan cerita selesai, dibuatlah dialog dalam dua Bahasa yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Berikut adalah salah satu potongan dialog beserta keterangannya dari episode prolog.

[Malam hari di istana kerajaan Panchala]

Bayi Srikandi : (menangis keras)

Gandawati : (tersenyum menggendong Srikandi) Sayang, akan kau berikan nama apa untuknya?

Drupada : Dia akan menjadi seorang ksatria wanita yang berguna bagi negeri ini. Srikandi. Dewi Wara Srikandi. Itulah namamu, anakku.

Dropadi : Srikandi? Apakah Srikandi terlahir dari api seperti aku? (menatap Dresta) Atau dari asap seperti Dresta?

Gandawati : Bukan Dropadi, Srikandi terlahir dari perut ibu. Ia tidak terlahir dari elemen, tetapi kini kamu memiliki seorang adik.

B. Environment

Kisah Srikandi mengambil lokasi di Jawa Tengah, berikut adalah konsep environment berdasarkan daerah Jawa Tengah. Hutan Curug Sewu, Kendal. Curug Sewu berada di area Kabupaten Kendal. Curug Sewu merupakan salah satu area hutan terluas di Jawa Tengah yang masih tersisa. Yang menjadi acuan dari Curug Sewu adalah:

1. Air terjun yang tinggi.
2. Jurang hijau yang tidak terlalu curam.
3. Hutan hujan yang lebat.
4. Bebatuan pada sungai.
5. Berada di penguungan.
6. Iklim yang sejuk.

Dataran tinggi Dieng sebagai Kurukshetra, lokasi perang Baratayuda. Yang menjadi acuan dari Dieng adalah:

Saat perang Baratayuda, suasana yang digunakan adalah pagi hari saat musim kemarau dan suhu udara mencapai 0 °C

sehingga membuat perang menjadi dingin dan bisa memberi beberapa dramatisasi adegan dingin seperti asap yang keluar dari mulut.

Pasukan Pandawa datang dari Gunung Sindoro sedangkan pasukan Kurawa datang menyerang dari Gunung Sumbing.

Sungai Gangga, mengambil sungai Klawing sebagai referensi. Acuan dari sungai Klawing:

1. Bebatuan besar pada sungai.
2. Arus sedang.
3. Memiliki beberapa air terjun kecil.
4. Memiliki bukit-bukit di atas karang.

Environment buatan pada perancangan ini mengambil acuan dari panggung pagelaran wayang orang sebagai interior gedung. Kemudian menggunakan arsitektur candi sebagai acuan untuk arsitektur luar gedung. Interior bangunan yang mengacu pada referensi:

1. Pilar-pilar berbentuk balok dengan ukiran di sisi pilar.
2. Karpet panjang dari gerbang candi menuju ruangan.
3. Dinding terbuat dari kayu dan batu dengan ukiran batik.
4. Alas bangunan terdiri dari kayu dan karpet.
5. Menggunakan warna coklat, merah, hitam, oranye dan biru.

Referensi untuk arsitektur bangunan menggunakan candi Kalasan. Candi Kalasan terletak di Desa Kalibening, Tirtamani, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya sekitar 16 km ke arah timur dari kota Yogyakarta. Acuan untuk perancangan ini yakni:

1. Bangunan terdiri dari bebatuan.
2. Terdiri atas ruang utama yang berbentuk bujur sangkar dan bilik-bilik yang menjorok keluar di tengah keempat sisinya.
3. Dinding di sekeliling kaki candi dihiasi dengan pahatan bermotif kumuda, yaitu daun kalpataru yang keluar dari sebuah jambangan bulat.
4. Memiliki 1 pintu di tiap sisi bangunan.
5. Memiliki tangga pada 2 pintu utama (depan dan belakang).
6. Terdapat cekungan-cekungan yang berisi berbagai arca di sepanjang dinding.
7. Diatas semua pintu dan cekungan selalu dihiasi dengan pahatan bermotif Kala.
8. Atap berbentuk segi delapan dan bertingkat dua.
9. Terdapat altar pemujaan.
10. Di setiap sisi terdapat tangga naik ke emperan candi yang dihiasi sepasang patung hewan.
11. Di hadapan anak tangga terbawah terdapat hamparan lantai dari susunan batu.
12. Di depannya kaki tangga dipasang lempengan batu yang tipis dan halus dengan bentuk berlekuk-lekuk.

C. Karakter

1) Srikandi

- a. Nama lengkap : Dewi Wara Srikandi
- b. Jenis kelamin : perempuan
- c. Kasta : kesatria
- d. Asal : Pancalaradya, Kerajaan Panchala

- e. Kediaman : Kampilya dan Kerajaan Panchala
 - f. Sifat : tegas, keras kepala, ahli memanah, kuat, gesit.
 - g. Fisik : tinggi 168 cm, berbadan atletis, kulit kuning langsung, rambut panjang lurus hitam digerai, rambut belah tengah, ramping, wajah tirus, dagu runcing, tatapan mata yang tajam dan sayu
 - h. Suara : sedikit berat
- 2) *Amba*
- a. Nama lengkap : Dewi Amba
 - b. Jenis kelamin : perempuan
 - c. Asal : Kasi
 - d. Sifat : penyayang, lemah, penakut, sensitif
 - e. Fisik : tinggi 162 cm, kulit putih pucat, bibir kecil, mata besar, rambut dikepang di sebelah kiri, rambut panjang 70 cm warna hitam dan bergelombang, rambut belah kanan, badan kurus dan ramping
 - f. Suara : halus
 - g. Keluarga : Putri sulung dari tiga bersaudara, putri Prabu Darmahumbara, raja negara Giyantipura dengan peramisuri Dewi Swargandini. Kedua adik kandungnya bernama Dewi Ambika (Ambalika) dan Dewi Ambiki (Ambaliki).
- 3) *Arjuna*
- a. Nama lengkap : Arjuna
 - b. Jenis kelamin : laki-laki
 - c. Asal : Hastinapura, Kerajaan Kuru
 - d. Kasta : kesatria
 - e. Sifat : gemar berkelana, bertapa dan berguru, cerdik dan pandai, pendiam, teliti, sopan-santun, berani dan suka melindungi yang lemah
 - f. Fisik : tinggi 180 cm, kulit putih
 - g. Suara : halus
 - h. Kostum : Kampuh atau Kain Limarsawo, Ikat Pinggang Limarkatanggi, Gelung Minangkara, Kalung Candrakanta dan Cincin Mustika Ampal (dahulunya milik Prabu Ekalaya, raja negara Paranggelung)
 - i. Senjata : Keris Kiai Kalanadah diberikan pada Gatotkaca saat mempersunting Dewi Pergiwa (putra Arjuna), Panah Sangkali (dari Resi Drona), Panah Candranila, Panah Sirsha, Panah Kiai Sarotama, Panah Pasupati (dari Batara Guru), Panah Naracabala, Panah Ardhadhedhali, Keris Kiai Baruna, Keris Pulanggeni (diberikan pada Abimanyu), Terompet Dewanata, Cupu berisi minyak Jayengkaton (pemberian Bagawan Wilawuk dari pertapaan Pringcendani) dan Kuda Ciptawilaha dengan Cambuk Kiai Pamuk
 - j. Kendaraan : kereta yang ditarik empat kuda putih, dengan panji berlambang monyet (Hanoman)

D. User Interface

1. Logo instansi pada awal halaman aplikasi.
2. Homescreen.
3. Read chapters.
4. Prologue.
5. Chapter 1, dst.

6. Settings.
 7. Sound ON/OFF.
 8. Music ON/OFF.
 9. Language: Bahasa, English.
 10. Credits.
 11. Illustrator, story, colorist, storyboard, music.
 12. Exit.
- Tiap episode diakhiri dengan kesimpulan cerita.
1. Pemberian narasi dan suara karakter namun tanpa narrator.
 2. Gerakan kamera zoom in dan zoom out.
 3. Animasi ringan dengan menggeser posisi objek.
 4. Animasi ringan dengan memainkan fokus.
 5. Menggunakan credit dengan teks berukuran besar namun ditambah dengan ilustrasi di belakangnya dan diletakkan dipisah dengan komik dengan tujuan agar pembaca tidak risih saat ingin mengganti chapter atau memulai membaca komik.
 6. Gaya gambar realist dan pewarnaan semirealist.
 7. Penggunaan musik ambience.
 8. Penggunaan sound effect pada tiap gerakan karakter.
 9. Penggunaan sound effect setiap berganti halaman (suara kertas).
 10. Ilustrasi karakter utama pada homescreen dengan animasi ringan.
 11. Halaman How To di chapter pertama (prologue).
 12. Keterangan nomor dan judul chapter.
 13. Pembaca mengganti halaman dengan menyentuh layar (tap anywhere)
 14. Transisi kolom secara menggunakan 2 metode:
 - a. Bergeser dari atas, kiri atau kanan.
 - b. Opacity.
 15. Transisi antar halaman menggunakan 6 metode:
 - a. Bergeser dari kanan atau kiri.
 - b. Fade out to black.
 - c. Fade in from black.
 - d. Fade out to white.
 - e. Fade in from white.
 Opacity.
 16. Transisi speech balloon menggunakan 2 metode:
 - a. Bergeser dari kanan atau kiri.
 - b. Opacity.
 - c. Gambar10. Homescreen Sandika.

IV. KESIMPULAN RINGKASAN

Perancangan ini berhasil memadukan cerita Srikandi ke dalam komik interaktif untuk mobile. Pembaca bisa menyimpulkan bahwa perancangan ini merupakan komik yang menceritakan tentang Srikandi dari judul "Sandika" yang menggunakan Bahasa Sansekerta dan tagline "The story of Srikandi." Konsep karakter memiliki konsep wayang Indonesia dengan atribut wayang beserta ukiran-ukiran emas pada hiasannya dan juga penggunaan batik pada kain yang digunakan. Arsitektur bergaya candi Indonesia menggambarkan perancangan sebagai komik dengan cerita

Indonesia. Komik interaktif memiliki animasi ringan pada objek, efek suara dan efek visual sehingga membuat pembaca tidak bosan saat membaca komik ini. Namun masih kurang menambah efek visual tambahan seperti getaran untuk lebih memaksimalkan suasana dalam komik. Gaya gambar realist dengan pewarnaan semirealist menarik minat pembaca pada kesan pertama. Selain itu juga membuat pembaca lebih mengapresiasi usaha pembuatan komik. Arsitektur luar candi tidak diperlihatkan sehingga perlu dimaksimalkan. Komik interaktif yang dirancang penulis masih dalam bentuk purwarupa sehingga banyak aspek dari smartphone yang belum bisa diimplementasikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis H.P mengucapkan terimakasih kepada Allah Subhanahu wa ta'ala atas segala rahmat-Nya. Penulis juga ingin menyampaikan terimakasih kepada Bapak Ir. Baroto Tavip Indrojarwo, M.Si, Bapak Nugrahardi Ramadhani S.Sn, MT, Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT dan Bapak Rabendra Yudistira Alamin, ST, M.Ds sebagai dosen pembimbing dan penguji. Terima kasih atas bimbingan, arahan dan masukannya yang telah diberikan. Tidak lupa penulis ucapkan terimakasih juga kepada orangtua, teman-teman dan keluarga besar penulis atas dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budparjtg. 2015." Hampan Karang Bertabur Mitos di Pantai Sembukan". Diakses pada 24 April 2016, dari <http://jatengprov.go.id/id/wisata/hampan-karang-bertabur-mitos-di-pantai-sembukan>.
- [2] CD Projekt RED S.A. 2012. "The Witcher 2 Interactive Comic Book". Diakses pada 24 April 2016, dari <https://itunes.apple.com/gb/app/witcher-2-interactive-comic/id514528113?mt=8>. CD Projekt RED S.A.
- [3] De Stefano, Ralph A. 2008. "Timing". Electronic Visualization Laboratory, Chicago: University of Illinois
- [4] Firman Nugraha. 2014. "Cara Mendaftarkan Aplikasi di Google Play". Diakses pada 24 April 2016, <http://teknournal.com/tutorial-mendaftarkan-aplikasi-di-google-play/>.
- [5] Harningsih, Tri. 2013. "Komik Wayang Berbahasa Inggris, The Pandawa Story". Diakses pada 25 April 2016, dari <http://www.sayangi.com/gayahidup1/travel/read/10201/komik-wayang-berbahasa-inggris-the-pandawa-story>.
- [6] Jane Halsall, R. William Edminster. 2009. Visual media for teens. ABC-CLIO.
- [7] Lewinski, John Scott. 2009. "Gibbons Provides New Watchmen Art; Motion Comic Goes DVD". Wired News.
- [8] Lightfoot, Nataha. 2008. "12 Principles". Animation Toolworks.
- [9] Mahendra, Septian Ade. 2013. "Panah Sumarno, Panah Berkualitas Standar Atlet Nasional". Diakses pada 24 April 2016, dari <http://terasolo.com/kerajinan/pembuatan-panah-atlet-nasional.html>.
- [10] Mair, Victor H. 1988. Painting and Performance: Picture Recitation and Its Indian Genesis. Honolulu: University of Hawaii Press, p. 58.
- [11] Mulyono, Ir. Sri. 1983. Sebuah Tinjauan Filosofis: Simbolisme dan Mistikisme dalam Wayang. Jakarta: PT Gunung Agung.
- [12] Mulyono, Ir. Sri. 1982. Wayang dan Filsafat Nusantara. Jakarta: PT Gunung Agung.
- [13] UNESCO. 2003. "Wayang puppet theatre". Dalam Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. UNESCO.
- [14] Thomas, Frank; Ollie Johnston. 1997. [1981]. The Illusion of Life: Disney Animation: Hyperion.
- [15] Willian. 2006. "Appeal". Blender.
- [16] Witzel, Michael .1995. "Early Sanskritization: Origin and Development of the Kuru state". EJVS.
- [17] Yonathan, Andreas. 2015. "Kini Orang Indonesia Bisa Menjual Aplikasi Android di Play Store". Diakses pada 25 April 2016, dari <https://studentpreneur.co/blog/kini-orang-indonesia-bisa-menjual-aplikasi-android-di-play-store/>. Studentpreneur.