

Perancangan Web-komik Wanorosingo sebagai Media Alternatif Pengenalan Wayang Cek-dong untuk Generasi Muda

Alfian Candra Ayuswantana dan R. Eka Rizkiantono, S.sn.M.Ds

Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

e-mail: 1. ayuswantana@gmail.com 2. dosen_pembimbing@jurusan.its.ac.id

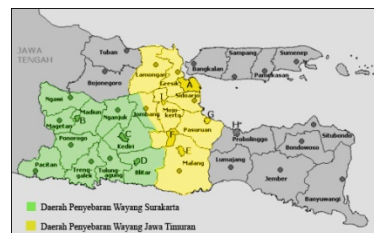
Abstrak—Wayang Cek-Dong sebagai asal muasal wujud semua bentuk wayang purwa di Jawa, tidak mampu menyaingi wayang Jawa Tengah (Solo) baik dari segi penyebaran wilayahnya maupun jumlah penonton. Kini keberadaan wayang Purwa Gaya Jawa Timuran (Cek-Dong) sulit menarik minat generasi muda, hal itu dapat dilihat dari minimnya penonton wayang usia muda. Berbagai upaya pemerintah untuk mengenalkan dan mengembangkan wayang purwa Jawa Timuran telah dilakukan, namun masih belum dapat menuai perkembangan positif. Penelitian ini memiliki tujuan utama mencari cara yang tepat pengenalan wayang Cek-dong ke segmen 18-25 tahun yang tepat, Penelitian ini menggunakan model field research dengan pencarian sumber data menggunakan metode kuisioner, wawancara mendalam, dan observasi lapangan. Dari penelitian yang telah dilakukan penulis, berhasil menemukan formula bagaimana mendekatkan wayang Cek-dong ke generasi muda kini. Hal tersebut dapat dilakukan dengan penyesuaian elemen-elemen yang menyusun wayang Cekdong seperti cerita, karakter yang lebih kekinian ke dalam media yang dekat dengan kehidupan generasi muda saat ini. Hal tersebut disajikan sedemikian rupa dalam konsep "Kebangkitan Kemegahan Masa Lalu". Melalui media web-komik yang kini semakin berkembang, memiliki potensi untuk menjadi mediasi antara kebudayaan lokal Indonesia dan generasi muda. Diharapkan dengan adanya komik wayang Cek-Dong mampu menggugah keingintahuan generasi muda akan kebudayaan wayang Cek-Dong.

Kata Kunci- Wayang Cek-Dong, web-komik Wanarasingo, generasi muda.

I. PENDAHULUAN

Pengakuan UNESCO terhadap kesenian Wayang mendorong pengenalan seni Wayang di dunia internasional. Kini Wayang telah mendapatkan animo masyarakat luas.

Jawa Timur merupakan tempat kelahiran dunia seni Wayang purwa Jawa Timuran sebagai asal-muasal dari ragam wayang purwa di Jawa, bentuk Wayang purwa yang saat ini ada tidak lain adalah turunan dari Wayang Purwa Jawa Timuran kuno atau kini umumnya disebut Wayang Cek-Dong, yang berjaya pada era Majapahit.[1] Disisi lain perkembangan pakeliran Wayang Purwa memiliki masalahnya sendiri. Munculnya fenomena perang antar budaya lokal, antara masing-masing gaya pakeliran Wayang Purwa. Menurut Ki Sinarto, keberadaan Wayang Jawa Timuran kini mulai kehilangan pasar di Jawa Timur sendiri.[2]



Gambar 1. Peta penyebaran budaya wayang Cek-dong di Jawa Timur.

Wayang Cek-Dong dalam kenyataannya hanya mampu bertahan dalam ruang lingkup etnografi terbatas budaya "Arek".[3] Area tersebut melingkupi beberapa kota di barat dan utara Jawa Timur (Gerbangkertasusila) Seperti, Surabaya, Mojokerto, Gersik, Lamongan, Jombang sebagian, Sidoarjo dan Malang. Hal ini bertolak belakang dengan keberadaan wayang purwa gaya Surakarta yang mampu menembus hingga sebagian Jawa Timur seperti tampak pada gambar dibawah ini. Wayang purwa gaya Jawa Tengah masih dominan di daerah Mataraman, meliputi daerah Ngawi, Nganjuk, Magetan, Kediri, Madiun, Trenggalek, Pacitan, Blitar, Ponorogo, dan Tulungagung[4]

Penonton Wayang Cek-Dong secara *de facto* masih kalah jika dibandingkan dengan penonton Wayang gaya Surakarta, menurut Pak Sinarto, Sekertaris Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur Komposisi penonton Wayang Cek-Dong menurut Pak Sinarto sekarang lebih di 60% didominasi oleh generasi tua yang usianya diatas 40 tahun, 40% usia dibawah 30 tahun, sedangkan untuk anak muda usia SMA dan SMP dibawah 10%. Sedikitnya jumlah penonton wayang Cek-Dong disebabkan oleh permasalahan bahasa. Faktor kedua adalah durasi penayangan pagelaran wayang yang semalam suntuk sangat tidak sesuai dengan kehidupan anak muda yang masih terikat dengan sekolah dan kesibukan akademis maupun lainnya.

Didunia literatur pun wayang gaya Cek-Dong minim sosialisasi kepada masyarakat umum. Data survey di toko buku di Surabaya menunjukkan keberadaan buku yang membahas tentang dunia pakeliran Wayang Cek-Dong hampir tidak dijual dipasaran umum. Buku yang mengangkat wayang Jawa Timuran yang dapat ditemui satu-satunya adalah seri buku yang ditulis oleh ki Suwerdi dan tidak di pasarkan di toko-toko buku besar di Surabaya. Dibutuhkan lebih banyak media alternatif tentang wayang Jawa Timuran untuk dapat menarik minat generasi muda.

Dari data diatas menunjukkan adanya keseirangan rendahnya jumlah peminat wayang Cek-Dong di generasi muda antara sisi akademis pendidikan maupun minat dimasyarakat. Di sisi lain, usia remaja akhir dan dewasa awal 18-25 tahun merupakan usia ideal pembentukan karakter identitas diri seseorang. Rentang usia ini tepat untuk ditanamkan pesan-pesan sosio-budaya di dalam diri mereka sehingga setelah usia tersebut menjadi manusia-manusia dengan jati diri kebangsaan yang kuat.[5]

Di lain sisi minimnya program pemerintah untuk mengenalkan wayang Cek-Dong ke tengah-tengah lingkungan generasi muda, bukan hanya pengenalan di ranah regenerasi pelaku dalang saja. Melihat kenyataan diatas, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Timur selaku pelaksana program pelestarian budaya Jawa Timur, membuka seluas-luasnya pintu kerjasama jika ada pihak-pihak yang mendorong percepatan pelestarian budaya wayang Cek-Dong ini.

Diperlukan pendekatan yang cermat untuk menjadikan wayang Cek-Dong kembali menjadi primadona di generasi muda Jawa Timur seperti beberapa puluh tahun silam, agar budaya wayang Cek-Dong dapat terus bertahan ditengah era globalisasi.

Generasi muda kini lebih cenderung menyukai bentuk yang kekinian. media- media kekinian yang mampu menarik minat mereka, salah satu bentuk yang masih menjadi populer adalah format komik, Boneff dalam Indira Maharsi mengemukakan bahwa pembaca utama komik adalah pada rentang usia 15-25 tahun.[6]

Toko buku gramedia online, dalam situs nya menampilkan 50 buku-buku bestsellernya komik mempunyai porsi 21 judul, novel 12 judul dan sisanya di isi judul-judul di luar 2 jenis buku diatas.[7] Diungkapkan pula oleh *Theresiastore manager* Petra Togamas Surabaya, sekian judul komik tersebut kesemuanya adalah judul-judul terjemahan Jepang (manga).

Kemunculan seri komik Beni *and* Mice turut mewarnai era kebangkitan komik lokal Indonesia ditengah dominasi manga Jepang. Seri Beni Mice tercatat menuai kesuksesan dengan lakunya puluhan ribu *copy* disetiap seri bukunya.[8]

Komik kini mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan jaman. Maraknya format komik digital di tengah komik konvensional, membuat komikus lokal melirik nya. Kisaran tahun 2007 hingga sekarang, semakin marak dijumpai komik-komik yang berformat digital yang dianggap mampu menjangkau pasar yang lebih luas. Selain itu keringkasan format baru ini membuat komik digital menjadi incaran penerbit di masa depan.[9]

Komik dan internet mampu menjadi media pembawa yang ideal untuk budaya lokal wayang Cek-Dong, hal ini dapat dilihat dari rataan hasil polling yang menyatakan anak muda usia 18-25 tahun kini mengikuti cerita wayang dari komik dan internet mencapai 42%, sementara dari cerita orang tua 34%, dari buku sastra 4% dan animasi wayang 4%. [10]

Media yang paling mewakili komik dan internet adalah web-komik. Web-komik memiliki keunggulan yang tidak dapat di gantikan oleh komik buku konvensional dalam hal jangkauan akses. Web-komik mampu diakses semua pihak melalui internet, tidak hanya di lingkungan regional budaya arek seperti pada gambar 1.1, bahkan hingga manca negara.

Dengan menjadikan cerita Wanarasingo sebagai cerita khas dari wayang Cek-Dong yang tidak ada dalam pagelaran wayang jenis lainnya, sebagai konten pada web-komik diharapkan mudah dijangkau semua kalangan terutama generasi muda yang tak terbatas tempat sehingga generasi muda kembali mencintai kebudayaan lokal Indonesia yang diwakili oleh kesenian wayang Cek-Dong. Dengan begitu maka kesenian wayang Cek-Dong akan lestari dengan sendirinya.

II. STUDI PUSTAKA

A. *Tata Sungging (Rupa Wayang) Cek-Dong.*

Mempelajari bagaimana ciri rupa dan ciri khas visual wayang Cek-dong dengan wayang Solo. Perabot wayang dan bagian-bagiannya, bentuk tatahan, pola pewarnaan dan komposisinya, perbedaan *wanda* bentuk transformasi wayang.

B. *Membangun Penceritaan dan Cerita.*

Menurut James N Frey membangun cerita dan penceritaan terdiri atas tahapan :

1. Membuat karakter dalam cerita.
2. Membangun konflik cerita.
3. Membangun premis-premis cerita.
4. Membangun penceritaan. Awal cerita, membangun klimaks dan resolusi cerita.

C. *Paneling Web-komik*

Web-komik terdiri dari panel-panel komik, paneling pada web-komik mengikuto perkembangan teknologi informasi dapat menjadi sebuah halaman dan jendela yang fleksibel.

Fungsi layar sebagai sebuah jendela membuat paneling web-komik dapat bergerak vertikal, horizontal atau bahkan bergerak dalam bentuk sesuai dengan keinginan pengarang komik.

Alur baca web-komik memiliki alur baca seperti pada komik modern lainnya, bergerak dari kanan ke kiri, atas ke bawah.

D. *Studi Warna Pada Web-komik.*

Pencahayaan mampu menampilkan efek bercerita suasana yang dramatis, selain menggunakan teknik pencahayaan sebagai alat mengkomunikasikan suasana terdapat pula metode umum untuk membantu menyajikan nuansa bercerita dengan menggunakan temperatur warna.

E. *Teori logo komik.*

Menurut nate Piekos, logo ideal yang dimiliki sebuah komik harus mengandung hal-hal utama berikut :

1. Kejelasan keterbacaan.
2. Dapat diaplikasikan dalam bentuk warna, hitam-putih dan greyscale.
3. dapat diaplikasikan dalam format cetak dan website.
4. Logo harus berkesan ikatan yang kuat dengan cerita komik yang membawana.
5. Logo harus memiliki kekhasan sendiri yang dapat menimbulkan kesan yang dalam oleh pembacanya.

F. *Studi Kompetitor*

- *Garudayana*



Gambar 2. Sampul komik Garudayana seri pertama.

Garudayana karya Is Yuniarto bertemakan wayang. Garudayana populer di kalangan remaja dengan penjualan paling laris diantara komik-komik buatan dalam negeri. Garudayana berformat buku komik konvensional, dengan perwarnaan hitam putih. Menggunakan gaya gambar manga mampu menarik pembaca usia muda dan menjembatani minimnya informasi tentang wayang pada generasi muda. Terbit pertama kali pada tahun 2010, hingga kini telah terbit 4 seri manga.

- **Sinopsis dan Alur**

Cerita dibawakan dengan genre action-humor gaya Jepang yang menarik untuk dibaca. Alur cerita dibawakan tempo sedang yang tidak sesuai runutan penceritaan wayang gaya Surakarta sebagai acuannya.

- **Gaya Visual**

Manga Garudayana menggunakan gaya Manga, baik segi struktur panel ataupun pengkarakteran masing-masing tokoh. Penceritaan gambar tersusun banyak garis gerak, perwajahan yang ekspresif, banyak menggunakan panel-panel bisu.

- **Konsep Edukasi**

Terdapat sisi menarik dalam manga Garudayana walaupun menggunakan sisi imajinatif dalam bercerita, pengarang mencoba mengedukasi pembaca dengan menampilkan lembar edukasi wayang kulit Solo dalam setiap komiknya. Lembar tersebut berisi tentang penjelasan karakter beberapa tokoh yang keluar di dalam komik tersebut beserta gambar wayang kulit solo yang sesungguhnya.

G. Studi Komparator

- **The Wormworld Saga**

bentuk kanvas tak terbatas menyajikan bentukan web komik dengan tampilan komik satu halaman browser internet yang dapat di baca ke samping ataupun ke bawah hingga tak terhingga. Bentuk halaman ke halaman merupakan bentukan web komik yang masih membawa ciri komik buku konvensional yaitu komik dibaca dari halaman ke halaman. Format interaktif, menyajikan bentuk komik yang fleksibel dengan bantuan script web sehingga mampu menyajikan bentuk baru yang lebih menarik dan dinamis dibandingkan dengan format-format sebelumnya.

- **Sinopsis dan Penceritaan**

web komik ini disajikan dalam bentuk chapter ke chapter yang saat ini masih mencapai 4 chapter. Web komik ini menceritakan alur cerita dengan tempo lambat, dimana masing masing chapter selalu diakhiri dengan kejutan adegan yang ringan namun cukup membuat penasaran pembaca. berikut penuturan beberapa chapter.

plot cerita dengan konflik-konflik sederhana namun menyajikan kejutan di akhir cerita yang membuat penasaran pembaca komik.

- **Gaya Visual**

Web-komik the wormworld saga menyajikan gambar tokoh/ karakter ala kartun yang dipadu dengan gambar realis pada latar namun di kemas dalam satu gaya yang sama. Teknik ini menurut penuturan Scott McCloud dalam buku Understanding Comic, mampu membangun kedekatan cerita dengan pembaca yang seolah-olah ikut terlibat menjadi tokoh utama dalam dunia komik tersebut dan menjadikan cerita yang disajikan lebih hidup dan nyata di mata pembaca.

- **Paneling**

Struktur paneling dalam web komik the wormworld saga membagi halaman web dengan 2 ukuran panel. Ukuran panel tersebut adalah panel halaman dan panel background.

Panel background adalah wujud panel yang menyatu dengan background tanpa border yang jelas. panel ini berukuran piksel antara 1024 x 240, 1024 x 384, 1024 x 600, 1024 x 768 dan panel *background* dan halaman web. Panel halaman terbagi dalam 1 kolom dan 2 kolom panel dengan ukuran piksel antara 640 x 480, 640 x 120, 640 x 240, 736 x 240, dan 832x 240.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model penelitian lapangan. Jenis dan perolehan sumber data dibagi dua, yaitu:

A. Data Sekunder

1. Literatur buku tentang teori Komik, pembuatan komik, membangun ceritadan penceritaan, makalah tentang wayang Cek-Dong, Buku tentang perabot wayang kulit, literatur tentang web-komik dan pembuatannya.
2. Refensi hasil riset yang telah dilakukan oleh pihak lain yang memiliki kaitan dengan perancangan tersebut
3. Internet, yaitu pencarian data yang berhubungan dengan perancangan inimelelalui media internet.
4. Observasi data, yaitu penelusuran terhadap data-data yang berkaitan dengan sesuatu yang bersifat aktual yang memiliki kaitan dengan perancangan ini.

B. Data Primer

1. Wawancara dengan Bapak Jumiran, selaku Pengajar Jurusan Wayang pada Sekolah Menengah Kejuruan 12 Surabaya. Menggali data mengenai wayang Cek-Dong secara umum.
2. Wawancara dengan Bapak Sinaro, selaku sekretaris Dinas Budaya dan pariwisata Pemerintah Provinsi Jawa Timur, ketua Persatuan Dalang Jawa Timur (PEPADI). Mendalami program-program pemerintah provinsi Jawa Timur mendalami tentang pelestarian wayang Cek-Dong.
3. Wawancara dengan Bapak Puguh, selaku pelaku dalang wayang kulit Cek-Dong Gresik. Mendalami cerita-cerita lakon yang asli wayang Cek-dong dan populer dilakonkan di pedalangan wayang Cek-Dong, beserta detail cerita lakon tersebut.

4. Wawancara dengan Bapak Surono Selaku pelaku dalang wayang kulitSoloan di Surabaya. Mendalami masalah *tata sungging* dan polaornamen wayang Cek-Dong.
5. Wawancara dengan Bapak Anom Surono Selaku pelaku penyungging(pembuat) wayang kulit Cek-Dong di Surabaya. Mendalami masalah *tatasungging* dan pola ornamen wayang Cek-Dong.
6. Data hasil kuisioner, mendalami kecenderungan perilaku target segmenakan dunia komik dan web-komik serta ketertarikan mereka akan wayang Cek-dong.

IV. KONSEP DESAIN

A. Target Audiens

Remaja usia 18-25 tahun.

B. Deskripsi Perancangan web-komik Wanorosingo

Produk yang dihasilkan berupa media komik yang berbasis website, Webkomik yang mengangkat cerita Wanorosingo yang merupakan kisah yang dapat ditemukan hanya di dalam pagelaran wayang Cek-Dong.

Web-komik Wanorosingo ini tidak hanya menyampaikan cerita Wanorosingo namun penceritaan juga dibangun dengan nuansa wayang Cek-Dong.Pembangunan nuansa tersebut diterapkan kental pada visualisasi penokohan yang mengenakan ciri visual wayang Cek-Dong.Selain hal diatas, penceritaan komik ditunjang dengan pembangunan dunia wayang yang dramatis dan sesuai dengan latar yang telah diceritakan pada pagelaran wayang Cek-Dong.

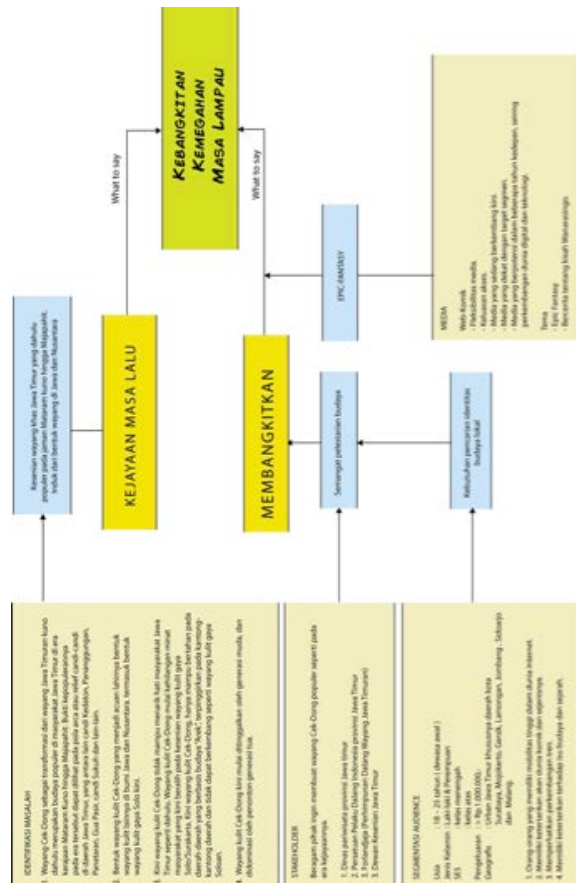
C. Keyword

Keyword dirancang untuk menentukan tema yang akan diaplikasikan pada web-komik Wanorosingo.

D. Kriteria Desain

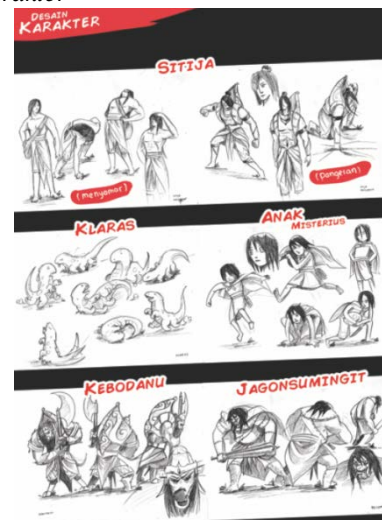
Kriteria desain ditentukan berdasarkan hasil kuisioner dan asistensi. Konsep yang digunakan dalam perancangan ini akan diterjemahkan dalam desain visual menjadi poin-poin tertentu.

1. Kriteria warna
skema warna merupakan kombinasi beberapa warna yang mengacu pada warna dramatis dengan nuansa serius.
2. Karakter Tokoh
Mengacu pada hasil studi ciri wayang Cek-dong yang di sederhanan menjadi gaya gambar semi realis.
3. Panel Web-komik
Panel dibangun berdasarkan pertimbangan ke sederhana dan kenyamanan baca, akan dibangun berdasarkan panel seperti pada komparator.
4. Latar dan Setting
Dirancang berdasarkan kemegahan yang berdasar pada jaman Majapahit dan bergaya fantasi, namun di dasarkan pada deskripsi cerita Wanorosingo.
5. Logo Web-komik
Dirancang menggunakan kesan lampau, mampu menggambarkan cerita di dalam cerita dan mempunyai daya tarik kuat.



Gambar 3. Flow Chartkeyword (Alfian, 2014)

E. Desain Karakter



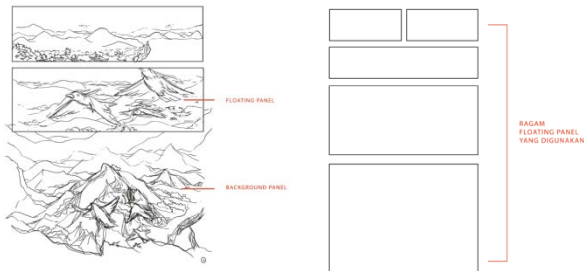
Gambar 4. Alternatif karakter (Alfian, 2014)

F. Desain Latar



Gambar 5. Alternatif latar (Alfian, 2014)

G. Panel Web-komik



Gambar 6. Ragam paneling (Alfian, 2014)

H. Logo Web-komik Wanorosingo

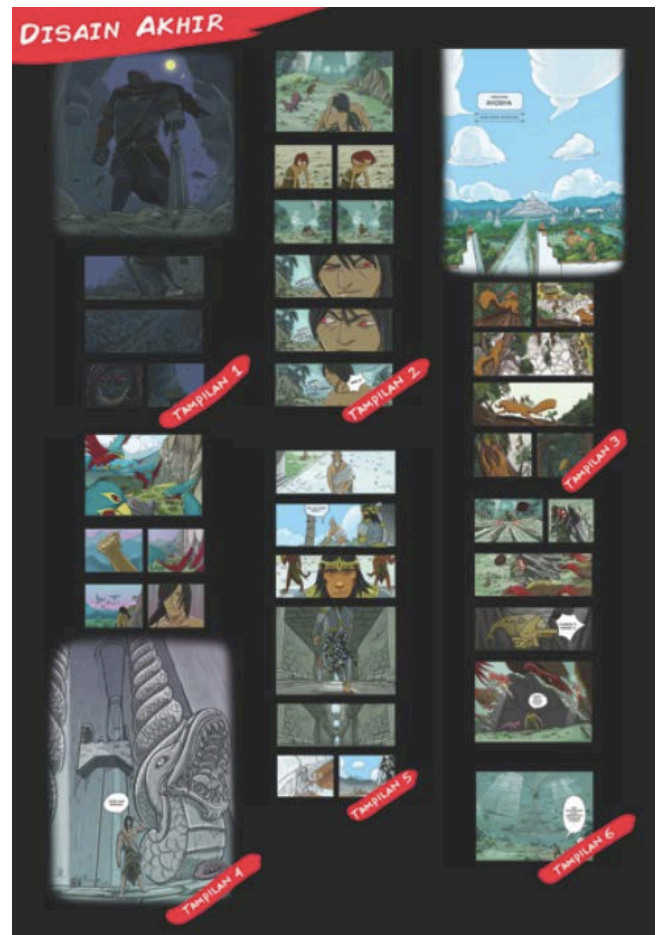


Gambar 7. Sketsa logo web-komik Wanorosingo. (Alfian,2014)

V. IMPLEMENTASI DESAIN

Perancangan Web-komik Wanorosingo sebagai Media Alternatif Pengenalan Wayang Cek-Dong Untuk Generasi Muda, Implimentasi desain adalah sebagai berikut.

A. Web-komik Wanorosingo dan paneling



Gambar 8. Tampilan Web-komik Wanorosingo. (Alfian, 2014)

B. Logo Web-komik Wanorosingo. Logo Web-komik Wanorosingo sebagai identitas Web-komik tersebut.



Gambar 9. Implementasi logo web-komik Wanorosingo (Alfian, 2014)

VI. KESIMPULAN

Wayang Cek-Dong merupakan khasanah budaya daerah yang kini mulai hilang dan perlu dipertahankan. Wayang Cek-Dong memiliki potensi untuk berjaya lagi seperti di masa lampau dan memperoleh kecintaan dari segmentasi usia muda sebagai generasi penerus pelestari budaya ini. Penentu keberhasilan Wayang Cek-Dong untuk kembali menjadi budaya populer

dimasyarakat muda dipengaruhi sejauh mana wayang Cek-Dong mampu beradaptasi ke dalam media-media gaya hidup generasi muda kini, sehingga tidak terkesan kuno dan sulit dipahami. Media web-komik sangat sesuai dengan gaya hidup generasi muda saat ini yang global dan serba *online*. Diperlukan penelitian lanjutan untuk pengembangan media alternatif pengenalan wayang cek-dong sehingga dapat berkesinambungan proses pelestariannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih saya panjatkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayahnya saya dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir ini. Kedua orang tua serta keluarga, Bapak Drs. Taufik Hidayat, MT selaku ketua Jurusan Desain Produk Industri, Bapak Sabar, SE, Msi., dan Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.sn, M.T selaku dosen kordinator Riset dan TA, Bapak R.Eka Rizkiantono, Ssn., Mds., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir, Bapak Sinarto, Bapak Jumiran, Bapak dalang Puguh, Serta Bapak Anom Surono ST yang telah banyak membantu dalam kelancaran tugas akhir, serta para dosen pengajar di Despro. Teman-teman angkatan 2006 dan semua angkatan yang telah banyak membantu dan teman seperjuangan kelas TA ruang 108.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sinarto, Timur. 1988. Wayang Jawa- Timuran: Lampau dan Kini. Yogyakarta : Lembaga Javanologi.
- [2] "Sudut pandang ki dalang Sinarto, S.KAR, MM tentang wayang dan dalang gaya Jawa Timuran" majalah bulanan Bende – edisi cetak – Juli 2006.
- [3] *Depth interview* dengan pak Sinarto, ketua perhimpunan dalang Indonesia (PEPADI) Jawa Timur, 12 September 2012, 15.30.
- [4] *Depth interview* dengan pak Jumiran, pengajar dalang di SMKN 9 Surabaya, 3 Februari 2012, 19.30.
- [5] Santrock, John W. 2002. *Life-Span Development*. Jakarta : Erlangga.
- [6] Indira, Maharsi. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku.
- [7] www.gramedia.com/index.php/top50/bestseller, 21 September 2012.
- [8] *It takes more than just ideas" Jakarta Post, Friday, September 16 2012.*
- [9] "Revolusi digital mentransformasi buku komik" Pikiran Rakyat Online.com, edisi Rabu, 22 Agustus 2012.
- [10] Kuisisioner AIO penulis terhadap 100 *audiens*. September 2012.