

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1. Latar Belakang**

Komik dalam perkembangannya merupakan buku sastra yang didalamnya terdapat unsur untuk hiburan, komik juga sebagai media untuk menyampaikan pesan dari membahas politik, sejarah, teknologi, olahraga, bela diri, percintaan, agama, budaya, hingga kepahlawanan yang lebih sering bersifat karangan atau fiksi. Seiring perkembangan zaman, komik memiliki peminat yang banyak dari berbagai kalangan dari usia anak - anak hingga lanjut usia sehingga komik merupakan salah satu media efektif untuk penyampaian pesan.

Ada berbagai macam jenis komik salah satunya adalah komik wayang yang merupakan salah satu jenis komik asli untuk menyaingi komik impor dan membatasi pengaruh negatif komik impor pula (Bonneff, 1998: 104). Menurut data dari Web Wikipedia Wayang, cerita pewayangan adalah salah satu karya sastra Indonesia yang diwariskan dan telah diakui UNESCO sebagai warisan mahakarya dunia, pada 7 November 2003, membuat wayang menjadi salah satu budaya yang spesial bagi Indonesia. Dalam perkembangan wayang, penyampaian media ceritanya juga ikut berkembang mengikuti perkembangan zaman yaitu seperti media wayang beber, wayang kulit dan wayang orang dan komik wayang yang mempunyai ciri khas yaitu gambar, narasi, dan dialog antar karakternya seperti komik-komik pada umumnya namun didalam komik wayang ada ciri khas tersendiri dari kostum-kostum dan latar lokasi adegan di dalamnya. Melalui komik wayang, generasi muda dapat mengenal nilai-nilai kehidupan yang luhur, budi pekerti serta kepribadian masyarakat terdahulu hingga sekarang.

Pengarang komik wayang silih berganti mengikuti era perkembangan zaman dengan unsur budaya yang telah dipahami pengarangnya akibatnya muncul berbagai macam gaya komik wayang yang beragam dari vernakular, gaya komik Jepang, gaya kartun, hingga muncul kombinasi dengan pakaian - pakain dari Barat. Wayang dapat terus berkembang menjadi berbagai macam kesenian bertema wayang Indonesia namun dalam perkembangan hanya cerita - cerita wayang populer yang biasanya diangkat ke dalam media komik wayang. Hal tersebut

menjadi ide awal dalam perancangan komik untuk mencari wayang yang kurang populer di kalangan remaja sehingga dapat menambah inovasi baru dalam komik pewayangan.

Didalam pencarian cerita dari internet dan buku-buku ada suatu kisah pewayang tentang Bambang Wisanggeni, secara singkat Bambang Wisanggeni berkisah tentang anak Arjuna yang dibuang oleh Dewa Brahma akibat Dewasrani cemburu dengan Arjuna yang menikahi Dewi Dresanala sehingga Dewasrani memohon kepada Batari Durga untuk menghasut Batara Guru sehingga Batara Guru menyuruh Batara Brahma agar memisahkan Arjuna dan Dresanala serta membuang Bambang Wisanggeni, namun Bambang Wisanggeni berhasil hidup dan pergi kembali ke kahayangan untuk mencari kedua orang tuanya dan menghukum para dewa kemudian ia hidup di khayangan bersama ibu dan kakeknya. Saat terjadi perang Pandawa melawan Korawa (Perang Baratayuda), Bambang Wisanggeni moksa / lenyap bersama jasadnya.

Wisanggeni adalah tokoh wayang yang kurang dikenal oleh banyak orang karena usianya dalam jalan cerita pewayangan hanya sebentar. Wisanggeni adalah putra Arjuna dan Dewi Dresanala. Wisanggeni tidak Ada dalam kitab Mahabharata, jadi ia merupakan tokoh buatan. Karakter Bambang Wisanggeni memiliki karakteristik pemberani dengan selalu menggunakan logat bahasa Jawa krama (kasar), dan angkuh namun memiliki hati yang baik dan karena ia terlahir sebagai hukuman para dewa yang bersalah sehingga ia pernah membuat kekacauan di kerajaan para dewa beberapa kali. Bambang Wisanggeni menarik untuk diangkat ke dalam komik karena belum banyak yang mengenal wayang Bambang Wisanggeni dikalangan remaja sehingga adanya perancangan komik ini bertujuan untuk meningkatkan kepopuleran wayang Bambang Wisanggeni dikalangan remaja.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari uraian pada latar belakang maka diidentifikasi masalah yaitu Bambang Wisanggeni merupakan salah satu wayang yang kurang populer untuk kalangan remaja dan dari pengamatan belum ada komik Bambang Wisanggeni yang populer

setelah karangan R.A. Kosasih yang berjudul *Lahirnya Bambang Wisanggeni* serta ditemukan karangan lainnya berupa serat pedalangan dan novel.

### **1.3. Rumusan Perancangan**

Dari masalah yang telah ditemukan maka rumusan perancangan komik yaitu bagaimana merancang konsep komik wayang *Wisanggeni Lahir* agar dari segi cerita dan gambar menarik untuk remaja usia 11 – 15 tahun?

### **1.4. Batasan Perancangan**

Perancangan komik wayang berjudul “*Wisanggeni Lahir*” ini ditujukan untuk remaja usia 11 – 15 tahun yang diterbitkan di kota Yogyakarta. Perancangan berisi kurang dari 120 halaman dengan cover dan isi berwarna.

### **1.5. Tujuan Perancangan**

1. Tujuan dari perancangan buku komik ini yaitu memvisualisasikan setiap karakter pada cerita wayang Bambang Wisanggeni dalam bentuk media komik sesuai dengan usia remaja.
2. Mengenalkan kisah pewayangan dan memberikan pembelajaran tentang kebenaran, keberaniandan kejujuran akan selalu menang.

### **1.6. Manfaat Perancangan**

- 1. Manfaat Untuk Lembaga,** Sebagai referensi bagi mahasiswa yang akan mengambil perancangan serupa dan sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas skill mahasiswa dalam konsep perancangan media serupa kedepannya.
- 2. Manfaat Untuk Bidang Keilmuan (DKV),** Untuk menambah wawasan kepada mahasiswa tentang perkembangan komik wayang di bidang keilmuan Desain

Komunikasi Visual dan sebagai referensi bahan ajaran dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual yang sesuai dengan target audience.

**3. Manfaat Untuk Pembaca Dan Masyarakat,** Memperkaya wawasan dan pemahaman tentang kebudayaan wayang yang kaya akan budi pekerti luhur dan memancing rasa penasaran untuk mempelajari, meneliti atau mengembangkan kebudayaan tentang pewayangan serta sebagai bahan koleksi peminat komik

### **1.7. Arti Penting Perancangan**

Diharapkan menambah daya tarik remaja terhadap kesenian wayang, tidak hanya wayang Wisanggeni tetapi juga terhadap kesenian wayang di Indonesia, baik untuk di kenal maupun dipelajari.

### **1.8. Metode Perancangan**

**1. Data Primer,** data yang diperoleh secara langsung di lapangan yaitu cerita dari Serat Pedalangan Lampahan Wisanggeni Lahir karya KI. Purwadi terbitan Surakarta: Cendrawasih tahun 1991 yang diterjemahkan oleh Bapak Kamrihadi, Kepala Dukuh Grogol 9 , Parangtritis, Bantul.

**2. Data Sekunder,** data yang dari sumber yang sudah ada di antaranya:

- a. **Studi pustaka,** referensi yang didapatkan dari buku, artikel, jurnal, web, yang membantu dalam pencarian informasi dan teori-teori keterkaitan dalam penyusunan perancangan komik wayang.
- b. **Observasi,** yaitu dengan mengamati dan menganalisa hasil karya sastra lainnya yang membahas tentang Wayang Bambang Wisanggeni yaitu novel, perancangan komik wayang lainnya dan wayang Kulit.
- c. **Dokumentasi,** catatan peristiwa atau proses, bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya dari seseorang dalam bentuk dokumentasi penulis dan data-data Wayang Bambang Wisanggeni seperti sumber silsilah dan lainnya.

## 1.9. Skema Perancangan Komik Wisanggeni Lahir

