

## **BAB II DATA DAN ANALISA**

### **2.1. Tinjauan Tentang Komik**

Menurut Scott McCloud yang dikutip oleh Prasetyawan (2011:5) komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang yang tersusun dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis pembaca. Scott McCloud juga menambahkan, bahwa gambar adalah informasi yang universal dan dapat diterima oleh semua kalangan, serta tidak diperlukan pendidikan formal untuk dapat mengerti arti dari sebuah gambar. Pesan gambar tersebut bersifat spontan dan mengacu pada pengalaman visual pribadi. Sedangkan tulisan dipahami sebagai informasi, dan diperuntukan waktu serta pengetahuan khusus untuk mengetahui simbol abstrak bahasa tersebut.

#### **2.1.1. Perkembangan Komik di Indonesia**

Menurut Aubert et al.(2014) yang dikutip oleh Mulyantari (2018:689) Menyebutkan pada Gua Leang-Leang, Sulawesi Selatan ditemukan gambar-gambar bercerita yang diperkirakan berusia 40.000 tahun.

Soedarsono,(2015 :498-499) Menyebutkan sejarah komik di Indonesia sangat panjang, komik Indonesia tidak dapat terlepas dari peninggalan budaya seperti candi dan cerita wayang. Adegan demi adegan merupakan sebuah kronologi yang menggambarkan kisah pada masa lalu. Relief-relief yang tersusun secara berurutan dan membentuk cerita pada candi merupakan prinsip dasar yang digunakan komik pada umumnya di masa sekarang. Selain candi Borobudur, contoh lain yang dapat menguatkan fakta bahwa dalam sejarah pembuatan cerita wayang, wayang beber merupakan cerita wayang yang digambarkan di atas kertas atau kain. Dalam wayang beber, gambar / lukisan menggunakan cat dalam setiap panel adegan saling berurutan dan bertujuan untuk memberikan informasi.

Bonneff, (1998: 15-41) Sejarah komik Indonesia dapat di telusuri sampai ke masa prasejarah, bukti pertama ada pada monumen-monumen keagamaan, kemudian berkembang menjadi berbagai macam media pewayangan seperti

wayang beber dan wayang kulit, kemudian berkembang lagi menjadi media komik untuk menghadapi produksi Amerika. Pada tahun 1931-1954 komik Indonesia dipengaruhi budaya Barat dan Cina namun masih ada pula yang mempertahankan budaya lokal dalam komik seperti komik Sri Asih terbitan 1954 oleh penerbit Melodi di Bandung karya RA Kosasih. Pada tahun 1954-1960 banyak pendidik menentang komik Barat karena dianggap tidak mendidik, sehingga komik kembali menggali dari sumber kebudayaan nasional yaitu komik wayang. Pada tahun 1960-1963 muncul komik yang mengangkat kisah legenda dan pendekar di Medan. Pada tahun 1963-1965 muncul komik yang mengangkat kisah Nasionalisme serta juga bermunculan komik propaganda dan masuk ke ranah politik. Pada tahun 1964-1966 komik dengan kisah cinta bermunculan dan mulai muncul kembali dampak negatif dari komik.

Pada 1967 hanya komik yang lulus sensor yang boleh terbit, pada tahun 90an komik di Indonesia lebih banyak dibuat dengan komik bergaya komik Jepang. Kualitas gambar yang bagus dan alur cerita yang menarik membuat karya komik bergaya komik Jepang bisa mendominasi komik-komik di dunia. Namun, para komikus Indonesia sekarang sudah bisa jeli dan bisa menuangkan ide-ide cerita dengan tema yang lebih menarik (Nasrullah dan Sari. 2012: 25)

Pada pertengahan tahun 1990-an muncul komik-komik independen (lokal). Membuat gaya gambar lebih variatif dan eksperimental. Banyak komikus indie mengandalkan mesin fotokopi untuk penggandaan karya mereka. Sistem distribusi paling banyak dilakukan di pameran komik, baik dengan jalan jual beli atau barter antar komikus. Tidak jarang komikus yang memperbanyak karyanya dengan motto copyleft (lawan dari copyright atau hak cipta), tentunya tidak untuk tujuan komersil (Lubis, 2009:62).

### **2.1.2. Jenis dan Format Komik**

Perkembangan zaman yang semakin maju berdampak pada komik di Indonesia yang mengakibatkan komik menjadi berbagai macam jenis dan format antara lain:

## **A. Jenis Komik**

Menurut Saputra (2015:29-33) Berdasarkan cerita, komik dibagi menjadi:

- a. Komik Superhero**, didasari oleh cerita fiksi yang menekankan nilai keadilan dan kebenaran disajikan dengan mengadopsi dari mitos – mitos dengan tokoh tokoh yang memiliki kekuatan luar biasa, biasanya selalu ada tokoh protagonis melawan tokoh antagonis di dalamnya.
- b. Komik Laga**, mengambil cerita daerah yang seperti legenda dari daerah tertentu, identik dengan cerita yang tokohnya memiliki ilmu bela diri.
- c. Komik Horor**, bercerita tentang hal seram, mengerikan, mistis, berhubungan dengan kecelakaan, dan hal-hal yang ada di kisah nyata atau legenda serta kisah tentang makhluk halus.
- d. Komik Roman**, bercerita tentang kehidupan remaja dengan persoalan percintaan. Konflik biasanya seputar pasangan yang membahas percintaan, kebahagiaan, dan kesedihan.
- e. Komik Detektif**, tentang cerita memecahkan kasus kriminalitas beserta konflik-konflik rumit dan seakan-akan mengajak pembaca untuk ikut berpikir dan memecahkan kasus-kasus yang ada. Cerita biasanya berasal dari kisah fiksi. Misalnya: Detektif Conan, Detektif Kindaichi.
- f. Komik Humor**, cerita fiksi yang dibuat nyata seperti kehidupan sehari-hari dengan mengangkat tokoh-tokoh yang memiliki tingkah aneh sehingga mengundang tawa. Cerita bisanya mengangkat unsur kemasyarakatan, sosial, politik, dan budaya
- g. Komik Spiritual**, mengangkat cerita yang bernuansa agamis. Seperti cerita-cerita tokoh yang berpengaruh dari suatu agama tertentu. Cerita menekankan nilai kebaikan dari suatu agama atau kepercayaan tertentu dengan maksud agar pembaca lebih memahami suatu agama atau kepercayaan tertentu.
- h. Komik Pendidikan**, dibuat dengan tujuan memudahkan untuk memahami sebuah bidang ilmu tertentu. Komik ini berisi pengetahuan-pengetahuan bagi anak-anak maupun dewasa.

- i. **Komik Sport**, menceritakan kehidupan kelompok atau individu yang memiliki prestasi dalam bidang olahraga tertentu. cerita dapat berisi trik-trik dalam bidang olahraga tertentu.
- j. **Komik Wayang**, biasanya berisi cerita tokoh atau kisah yang diambil dari epos Mahabarata atau Ramayana. Menurut Bonneff (1998:106-111). Komikus bisa berkhayal secara bebas dan lebih memilih realisme yang kaya peluang berekspresi, tetapi tetap mempertahankan gaya tampilan wayang. Berbeda dengan dalang yang dibatasi oleh tokoh-tokoh yang tersedia dan kesetiaan pada pewayangan yang mempertahankan ciri religiusnya
- k. **Komik Petualangan**, cerita dalam rangka mencari, mengejar, membela, memperjuangkan, atau aksi-aksi yang lain dan biasa berseri panjang.
- l. **Komik Ilmiah**, cerita dan kemudian menjelaskan uraian ilmiah. Jika pada biografi tekanannya ada pada tokoh penemunya, pada komik ilmiah tekanannya ada pada proses penemuan dan barang penemuannya. Contohnya, Penemuan Telepon, Penemuan Televisi dan Penemuan Pesawat Terbang. Secara keseluruhan komik ilmiah terasa sebagai cerita karena unsur cerita yang ditampilkan juga relatif sederhana dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang memang perlu diketahui bukan saja oleh anak, melainkan juga orang dewasa.
- m. **Komik Dewasa**, berisi adegan-adegan seks atau kekerasan yang dikemas dalam sebuah cerita. Komik dewasa hanya boleh dikonsumsi oleh orang yang sudah dewasa.

## **B. Format Komik**

Menurut Prasetyawan (2011:6-7) format komik terdiri atas sebagai berikut:

- a. **Kartun atau karikatur**, komik tipe kartun ini berjenis humor, kritikan, dan sindiran politik.
- b. **Komik Srip**, penggalan gambar yang disusun menjadi sebuah alur cerita pendek. Komik strip biasanya disajikan dalam harian atau mingguan di sebuah media.

- c. **Komik Online**, terdapat di internet dengan menyediakan situs web maka para pembaca dapat menyimak komik. Komik online bisa dijadikan langkah awal untuk mempublikasikan komik dengan biaya yang relatif murah dibandingkan media cetak.
- d. **Storyboard**, di perfileman atau periklanan, akan lebih mudah membuat film bila dibuat rangkaian ilustrasinya dahulu, yang bisa disebut komik.
- e. **Komik Novel Grafis**, cerita lebih kompleks dengan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk membacanya, novel bisa bentuk seri atau cerita putus.
- f. **Buku Komik**, Alunan gambar, tulisan dan cerita dikemas dalam bentuk buku dimana terdapat sampul dan isi. Buku komik biasanya disebut sebagai komik cerita pendek yang umumnya berisi 48 halaman sampai 64 halaman yang berisikan cerita, iklan, dan lain-lain.

### 2.1.3. Teori Membuat Komik

Menurut Sishertanto dan Widhyatmoko(2016:2-4) Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat proses pembuatan komik semakin mudah, berikut adalah proses dasarnya:

- a. **Ide dan Konsep**, Di temukan dengan menggali sebuah cerita yang berkebang
- b. **Naskah Cerita**, Pengebangan konsep menjadi cerita yang berisi dialog dan sound effect.
- c. **Proses Kreatif Visual**
  - **Sketsa Pensil**, Naskah diterjemahkan ke bentuk visual dengan gambar-gambar kecil sebagai acuan penempatan panel, figur, latar adegan, ekspresi wajah juga pose.
  - **Penintaan**, Mempertegas garis dengan menggunakan tinta. Penintaan yang baik akan menghasilkan gambar yang tajam gelap dan terang dan juga mampu memberikan dimensi di dalamnya.
  - **Pewarnaan**, Meningkatkan kualitas hasil akhir dengan gaya pewarnaan sesuai kebutuhan, hitam putih untuk ide dasar komunikasi komik dan berwarna untuk lebih banyak eksplorasi dan ekspresi.

- **Penulisan Huruf**, Pemilihan huruf yang tepat akan meningkatkan sensasi cerita.

#### d. Pasca Proses Kreatif

- **Editorial**, Dilakukan seorang editor untuk menjaga kualitas dari komik yang dihasilkan dan siap diproduksi
- **Produksi**, Memproduksi dengan di cetak atau di produksi secara digital
- **Promosi**, Dalam promosi sebaiknya memaksimalkan media sosial.
- **Distribusi**, Kegiatan untuk memperlancar barang dari produsen ke konsumen sesuai kebutuhan seperti jenis, harga, jumlah, dan jarak kirim.
- **Pembaca**, Target yang akan mendapatkan informasi dari isi komik



*Gambar II.1. Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Produk Desain*

*Sumber: Sachari, 1995: 5: yang dikutip oleh Sunarya (2017: 6)*

#### 2.1.4. Elemen Komik

Menurut Sishertanto dan Widhyatmoko(2016:7) Komik memiliki elemen-elemen di dalam pembuatan komik, elemen tersebut yaitu sebagai berikut:

1. **Ballon**, Bidang teks berbentuk lingkaran memiliki ujung ekor mengarah ke objek yang sedang berbicara atau sumber, menurut Saputro(2017:40) berikut beberapa jenis balon pada komik:
  - a. **Balon Ucapan**, untuk ucapan normal berbentuk bulat, teriakan berbentuk bergerigi dengan tulisan tebal, garis lingkaran titik-titik untuk bisikan.
  - b. **Balon Pikiran**, sebagai representasi pikiran, sebatas kata dalam hati yang berbentuk balon-balon yang bertumpuk seperti awan.
  - c. **Balon Caption**, untuk penjelasan naratif seperti penjelasan situasi atau setting lokasi dengan berbentuk kotak di tepi panel.
  - d. **Burst**, Balloon dengan bentuk bidang yang bergerigi tempat memvisualisasikan teriakan.

2. **Caption**, Bidang yang berisi teks narasi orang pertama atau orang ke tiga
3. **Gutter**, Area pembatas seperti parit yang terbentuk di antara panel-panel.
4. **Panel**, Ruang untuk gambar dan teks
5. **Sound Effect**, Visual suara non vokal dari suara halus hingga suara kasar. Efek suara biasanya untuk mempertegas keadaan pada bagian panel dengan alur cerita sebagai benang merahnya.



Gambar II.2. Contoh Sound Effect Comic Scot McCloud (2007:147)  
(Sumber: Ardhiyanto, 2014:75)

6. **Splash**, Ilustrasi bentuk gemerak yang berfungsi sebagai pembuka cerita, menurut Saputro (2017:44-45) Berikut beberapa bentuk splash:
  - a. **Splash halaman**, berada di halaman pertama buku komik menjelaskan prolog cerita dan mencantumkan judul dari buku komik.
  - b. **Splash panel**, merupakan panel terbesar dalam satu halaman komik sebagai adegan inti.
  - c. **Splash ganda**, panel komik terdiri dari dua halaman yang digabung menjadi satu bertujuan untuk mendramatisir pesan cerita (**Spread**).

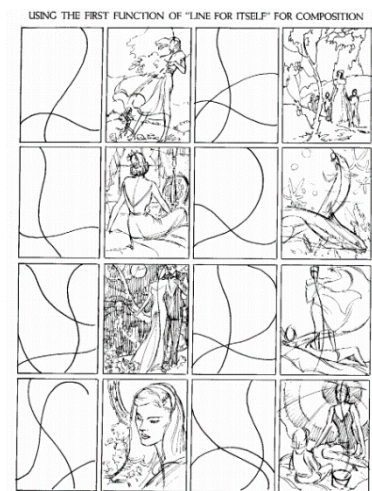
7. **Tail**, bidang runcing yang menunjukkan asal object suara.

8. **Whisper**, Balloon dengan garis luar berbentuk garis putus-putus atau titik-titik tempat memvisualisasikan seorang berbisik.

9. **Ilustrasi**, Gambar pada komik yang juga mewakili pesan yang terbaca dan menguraikan cerita.

10. **Motion**, Gambar gerakan pada object di dalam komik

11. **Symbolia**, ikon yang digunakan dalam komik seperti berkeringat karena lelah, stres pikiran, atau bekerja keras (Plews). Emoji bintang untuk pusing atau sakit (Sequeances). Kaget atau



Gambar II.3. Contoh Layout Ilustrasi Dengan Garis (Sumber: Loomis, 1947: 31 )

terkejut (Emanata). Tanda garis- garis untuk pergeseran object secara cepat (Briffits). Perasaan tidak hormat, tidak senang (Grawlixes).

12. **Kop Komik**, Halaman yang berisi judul dan tokoh di dalam komik dan nama pengarang biasanya dipakai hanya pada buku komik dan tidak ada di komik strip atau komik promosi.
13. **Sudut Penggambaran**, Menurut Saputro (2017:38-40) ada beberapa sudut penggambaran pada komik diantaranya:
  - a. **Bird Eye**, penggambaran dalam posisi jauh di atas ketinggian object gambar.
  - b. **High Angle**, penggambaran dalam posisi di atas ketinggian namun lebih rendah dari Bird Eye View.
  - c. **Low Angle**, penggambaran dalam posisi objek dari bawah objek.
  - d. **Eye Level**, penggambaran dari berbagai sisi yang sejajar dekat dengan objek.
  - e. **Frog Eye**, penggambaran keseluruhan objek dari berbagai sisi yang sejajar.
  - f. **Close Up**, penggambaran satu objek secara dekat
  - g. **Extreme Close Up**, Hanya memperlihatkan satu poin penting secara detail sehingga memenuhi satu panel
  - h. **Medium Shot**, penggambaran dari lutut ke atas posisi terletak di antara Long Shot dan Close Up
  - i. **Long Shot**, Penggambaran dengan memperlihatkan seluruh kejadian untuk menjelaskan objek yang terlibat dan lokasi mereka berada.
  - j. **Extreme Long Shot**, menggambaran wilayah yang lebih luas dari jarak yang sangat jauh.

#### 2.1.5. Anatomi Buku Komik

##### 1. Cover / Halaman Sampul Komik

Menurut Sishertanto dan Widhyatmoko (2016: 7) Cover komik berisikan:

1. Nama serial komik
2. Penerbit dan Informasi Nomor Edisi
3. Judul Seri Cerita



4. Barcode, petunjuk batas umur pembaca, dan harga jual komik
5. Informasi daftar pembuat komik, Penulis cerita, pencil (Penciller), Peninta (Inker), Pewarna (Colorist).

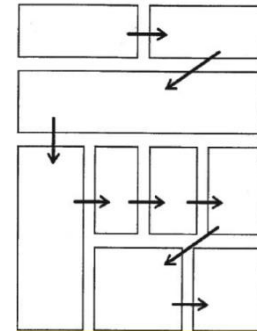
## 2. Layout Komik

Menurut Yonkei dan Nugroho(2017:128-129) Komposisi yang terdapat pada peletakan balon kata dan penyusunan panel komik, seorang komikus perlu memperhatikan lokasi balon teks yang akan ditempatkan agar tidak menghalangi informasi visual yang penting di dalam komik. Isi komik terdiri dari elemen – elemen komik yang telah tersusun sesuai kebutuhan informasi yang disampaikan.

Menurut McCloud (2007:31-33) Kata dan gambar harus saling bekerja sama dalam suatu urutan panel, susunan panel sesuai dengan target pembaca agar pesan mudah dipahami. Hindari menggunakan banyak panel dan susunan yang membingungkan. Komposisi adegan gerak pada panel dapat membantu menuntun mata pembaca, namun pastikan dituntun ke arah yang benar.

### 2.1.6. Struktur Isi Komik

Dari Nurgiyantoro(2010:416) yang dikutip oleh Saputra (2015:33) mengatakan sama dengan buku bacaan fiksi atau nonfiksi, komik untuk menyampaikan cerita, namun ada perbedaan, bacaan fiksi menyampaikan cerita melalui teks verbal sedangkan komik melalui gambar dan bahasa, lewat teks verbal dan nonverbal. Dengan demikian, teks verbal dan nonverbal tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan agar tidak kehilangan roh cerita. Komik merupakan media untuk menyampaikan pesan berupa cerita. Oleh sebab itu, komik juga terdiri atas unsur-unsur pembangun sebagaimana pada unsur cerita fiksi. Dari Nurgiyantoro,1995 yang dikutip oleh Kusvitaningrum (2019:25-27) Unsur-unsur yang dimaksud dalam buku cerita bergambar adalah:



Gambar II.4. Contoh Alur Panel Komik (Sumber: McCloud, 2007:32 )

- a. Cerita,** Narasi yang menjelaskan berbagai peristiwa yang disusun berdasarkan urutan waktu yang telah diberi dialog dan penjelasan latar serta efek suara, cerita juga berisi:
- **Sudut Pandang,** Kedudukan / posisi pengarang dalam cerita tersebut. Apakah pengarang ikut terlibat langsung dalam cerita atau hanya sebagai pengamat di alur cerita.
  - **Gaya Bahasa,** Sarana untuk melukiskan, menggambarkan dan menghidupkan cerita secara estetika. Contohnya gaya bahasa personifikasi yang mendeskripsikan benda mati seolah-olah hidup.
  - **Amanat,** Nilai moral atau pesan yang disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui cerita.
- b. Tema Cerita,** Merupakan sesuatu yang menjadi dasar cerita. Dalam hal tertentu, tema sering dapat disinonimkan dengan ide atau tujuan utama cerita. Pengarang biasanya mengajak pembaca merasakan arti kehidupan seperti kesedihan, kebahagiaan, dll.
- c. Alur Cerita,** adalah struktur rangkaian kejadian-kejadian dalam sebuah cerita yang disusun secara kronologis. Alur terbagi menjadi 5 bagian yaitu:
1. **Tahap awalan** = Pengenalan
  2. **Tahap konflik** = Awal munculnya masalah
  3. **Tahap peningkatan konflik** = masalah semakin berkembang
  4. **Tahap klimaks** = titik puncak pertentangan konflik
  5. **Tahap Penyelesaian** = penyelesaian konflik
- Jalannya peristiwa yang membentuk suatu cerita terjadi dalam sebuah urutan waktu yang di bagi menjadi tiga jenis alur, yaitu:
- **Alur maju,** terjadi secara runtut dari awal hingga akhir ditandai dengan pengenalan masalah dan diakhiri dengan penyelesaian masalah.
  - **Alur mundur,** dimulai tidak dari awal melainkan dari tengah atau akhir.
  - **Alur campuran,** cerita berjalan namun sering terdapat adegan – adegan sorot balik (flash back).
- d. Latar Cerita,** Keterangan mengenai tempat, waktu serta suasana lingkungan sosial terjadinya peristiwa-peristiwa.

- **Tempat**, Menunjukkan lokasi terjadinya peristiwa.
  - **Waktu**, Kapan terjadinya peristiwa
  - **Sosial**, Mencakup kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, cara berpikir, dan bersikap.
- e. Penokohan**, Pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam cerita. Istilah tokoh mengacu pada pelaku cerita tersebut. Watak, perwatakan, dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang akan ditafsirkan oleh pembaca. Karakterisasinya menitikberatkan pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita. Tokoh dalam cerita terbagi menjadi 2 yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan.

## **2.2. Tinjauan Tentang Wayang**

Menurut Sunaryo (2018: 138-139) Informasi tertua tentang pertunjukan wayang berasal dari sebuah prasasti abad IX pada masa kerajaan Mataram Kuno. Kemudian berkembang pada zaman Kediri dan berlanjut pada zaman Majapahit hingga abad XV, melalui karya-karya sastra, prasasti, dan Kanwa di abdi XI, pertunjukan wayang disebut ringgit, peraga terbuat dari kulit tetapi bentuknya tidak diketahui. Wayang berkembang dari tradisi pemujaan roh nenek moyang kemudian bercampur dengan pengaruh Hindu dengan kisah Ramayana dan Mahabarata. Kemudian kisa wiracarita (kepahlawan/epic) dari India terpadu dengan unsur lokal dan berkembang lagi setelah Islam masuk ke Indonesia. Masuknya Islam ke Indonesia memberi pengaruh pada perkembangan wayang, terutama pada falsafah wayang semakin diperkaya dengan hadirnya banyak falsafah baru. Pada zaman Mataram di Kartasura, perubahan wayang semakin berbeda dari aslinya, sejak zaman itu pula pencinta wayang mengenal silsilah wayang dari dewa yang keturunan Nabi Adam hingga pada raja-raja di Jawa.

### **2.2.1. Pengertian Wayang**

Menurut data dari KBBI, wayang adalah bayang atau boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dan sebagainya yang dapat dimanfaatkan

untuk tokoh dalam pertunjukan drama tradisional Bali, Jawa, Sunda, dan sebagainya, biasanya dimainkan oleh seorang yang disebut Dalang.

Menurut S. Haryanto, 1988:41-142 yang dikutip oleh Setyani (2008:2-8) Wayang dibagi menjadi 8 jenis yang terdiri dari beberapa ragam. Yaitu:

1. **Wayang Beber**, Dari masa akhir zaman Majapahit, cerita dan wayang dilukiskan pada gulungan kertas beserta kejadian atau adegan pentingnya. Pertunjukan dilakukan dengan pembaca bercerita dan meragakan gambar-gambar pada dilukiskan.
2. **Wayang Purwa**, Berupa wayang kulit, wayang golek, atau wayang orang dengan mempergelarkan cerita yang bersumber dari kitab Mahabaratha atau Ramayana. Kata purwa sering diartikan dengan purba atau zaman dahulu.
3. **Wayang Madya**, Menggambarkan dari badan tengah ke atas berwujud wayang purwa, sedangkan dari badan tengah ke bawah berwujud wayang gedog. Wayang ini memakai keris dan dibuat dari kulit, ditatah dan disungging. Oleh karena itu, wayang purwa diartikan sebagai wayang yang menceritakan kisah jaman dahulu.
4. **Wayang Gedong**, Hingga kini belum ada yang melanjutkan penelitian, mengapa kata gedog tersebut digunakan untuk suatu jenis wayang. Jenis wayang gedog terdiri dari dua ragam Wayang Klithik dan Langendriyan
5. **Wayang Menak**, Terbuat dari kulit yang ditatah dan disungging sama seperti wayang kulit purwa, wayang Menak yang dibuat dari kayu dan merupakan wayang golek disebut Wayang Thengul. Dalam pementasan wayang ini ada dua macam bentuk antara lain wayang golek dan kulit. Pementasan wayang kulit Menak menggunakan kelir dan blencong dengan pakemnya berdasarkan pakem Serat Menak. Wayang dalam cerita mengenakan sepatu dan menyandang klewang, sedangkan tokoh-tokoh raja memakai baju dan keris.
6. **Wayang Babad**, Merupakan wayang yang baru setelah wayang Purwa, Madya dan Gedog. Pementasan bersumber pada cerita sejarah seperti kisah kepahlawanan dalam masa kerajaan. Jenis wayang antara lain: Wayang Kuluk (1830), Wayang Dupara, Wayang Jawa (1940).

7. **Wayang Modern**, Ketika wayang purwa, madya dan gedog sudah tidak sesuai untuk keperluan yang khusus, maka untuk kebutuhan masyarakat diciptakan wayang baru yang dapat memadai faktor-faktor komunikasi visual.
8. **Wayang Topeng**, Wayang ditampilkan oleh seorang penari mengenakan topeng menjadi mirip dengan wayang purwa dengan corak tersendiri yang disesuaikan dengan sebutan nama daerah tempat topeng tersebut berkembang.

### 2.2.2. Warna dan Motif Wayang

Menurut Soedarso Sp, 1986: 27-28 yang dikutip oleh Sunarto (2004: 14) Dalam seni rupa modern penampilan wayang kulit purwa tergolong ideoplastis, yaitu penggambaran sesuatu berdasarkan apa yang diketahui, bukan apa yang dilihat. Oleh karena itu penggambaran manusia pada wayang kulit diusahakan sesuai dengan kondisi manusia sebenarnya seperti yang terungkap oleh ide. Secara filosofi tidak salah, karena mata tidak lebih istimewa dibandingkan dengan pikiran, jadi gambaran yang menurut pengamatan mata (visioplastik) tidak lebih baik dan benar dari penggambaran menurut pikiran.

Menurut Purbasari (2011: 3) Tiap tokoh wayang dibuat dengan warna yang berbeda disesuaikan dengan karakter dan sifat yang harus ditonjolkan. Menurut Marwoto, 1984: 107-123 yang dikutip oleh Purbasari (2011: 3) Terkadang satu tokoh wayang diwarnai seperti (wanda wayang) yaitu saat muda, saat tua, berperang dan sebagainya. Biasanya wayang simpang kanan menggunakan warna muka hitam, putih, dan kuning seperti tokoh Kresna, Arjuna, Yudistira, dan pandawa lainnya. Sedangkan wayang simpang kiri identik dengan warna muka biru, merah muda, merah, seperti tokoh Raksasa, Citraksi dan tokoh kurawa lainnya yang kebanyakan berwarna merah. Menurut Hermawati, dkk.2006 yang dikutip oleh Purbasari (2011:11-12) Beberapa fungsi dan kegunaan warna sebagai berikut:

- a. **Fungsi Estetis**, Secara umum warna memiliki kekuatan untuk membangkitkan rasa keindahan, ialah memberikan pengalaman keindahan dan rasa.
- b. **Fungsi Isyarat**, Ada beberapa warna yang kuat menarik perhatian, warna merah misalnya dengan mudah menarik perhatian pengamat dan hijau yang kuat menunjukkan keamanan, pengaruh dari warna ini yang dinamakan tugas isyarat.

- c. **Fungsi Psikologis**, Warna dapat memberi pengaruh terhadap perangai / batin manusia, perasaan manusia dan kehidupan jiwa manusia. Seperti abu-abu dan hijau berkesan lebih tenang. Warna gelap terlihat berat dari pada warna terang.
- d. **Fungsi Alamiah**, Warna menunjukkan pengaruh atas kejadian-kejadian dalam alam semesta dengan arti lain: di alam dunia fana tempat manusia hidup. Ada warna yang menyerap cahaya dengan kuat dan ada yang daya serapnya rendah. Sifat-sifat ini dinamai fungsi alamiah dari warna.

Menurut Sunaryo, 1996: 42-48 yang dikutip oleh Purbasari (2011:13) mengemukakan bahwa orang Jawa memiliki konsep warna tersendiri yaitu “papat genep kalima pancer” yang menempatkan catur warna utama yakni hitam,putih, merah, kuning, keempat warna juga menunjukkan logam-logam dan mata angin yaitu: *Tembaga untuk warna merah di Selatan, Emas untuk warna kuning di Barat, Besi untuk warna Hitam di Utara, Perak untuk warna Putih di Timur.*

Soekatno dalam Hermawati dkk. 2007 yang dikutip oleh Purbasari (2011: 37) Secara umum warna mengandung arti sebagai berikut:

- o Hitam adalah lambang ketenangan, kesungguhan, kejujuran
- o Merah adalah lambang kemarahan, keberanian, dan kemurkaan.
- o Putih adalah lambang kesucian dan kelembutan.
- o Kuning adalah lambang keremajaan dan kebebasan.
- o Merah Jambu adalah lambang pengecut dan emosional.
- o Biru adalah lambang lemah pendirian dan setengah bodoh.

Menurut Susantina, Dwiyanto, dan Widyawati (2009:349-350) Simbolisme warna yang sangat dikembangkan itu mengikuti identifikasi empat warna dasar Hindu dengan empat elemen dan empat nafsu:

- Merah - Api - Amarah - Marah
- Hitam - Bumi - Alauman - Makanan
- Kuning - Air - Sufia - Kesenangan
- Putih - Udara - Mutmainah - Kesucian

Dari data diatas dapat disimpulkan konsep warna wayang dari sedulur papat limo pancer yang berada pada posisinya masing-masing dengan makna logam serta sifat warnanya masing-masing yaitu:

Warna	Elemen	B.Jawa	B.Indonesia	Posisi	Logam
Merah	Api	Amarah	Marah	Selatan	Tembaga
Hitam	Bumi	Alauman	Makanan	Barat	Emas
Kuning	Air	Sufia	Kesenangan	Utara	Besi
Putih	Udara	Mutmainah	Kesucian	Timur	Perak
Campuran	Kendali	Pancer	Pusat	Tengah	Campuran

*Tabel II.1. Warna Sedulur Papat Limo Pancer  
(Sumber: Data Studi Pustaka Penulis)*

Menurut Purbasari (2011: 33-34) Di dalam kebudayaan Jawa, terutama yang terkait erat dengan ekspresi estetis misalnya wayang , batik, bangunan, dan gamelan, mengandung ciri-ciri pokok sebagai berikut:

- a. **Bersifat kontemplatif-transendental**, mengungkapkan rasa keindahan yang terdalam . Rasa estetis masyarakat Jawa, selalu terkait dengan lingkup religius, kecintaan , penghayatan alam, yang kesemuanya itu merupakan pengejawantahan dari mistik Jawa.
- b. **Bersifat filosofis**, masyarakat Jawa dalam setiap tindakannya selalu didasarkan pada sikap tertentu yang dijabarkan dalam berbagai ungkapan hidup mereka.
- c. **Bersifat simbolis**, sifat estetika Jawa berlaku secara lentur pada ungkapan estetik barat yang konvensional/umum.

Pembahasan terhadap estetika Jawa sangat operasional ketika membahas wayang kulit purwa yang merupakan karya puncak masyarakat Jawa. Kajian estetis wayang, terdapat pada bentuk peraga tiap tokohnya dan dari segi keindahan susunan warna wayang yang sangat mengagumkan. Dalam pembahasan mengenai wayang itu terkandung berbagai makna transendental, simbolik, filosofi secara terpadu yang menunjukkan model estetika timur yang lebih kompleks. Menurut Sunarto (2004:43-45) Warna dalam karakter tokoh wayang kulit dapat diperhatikan melalui muka tokohnya:

- **Muka merah atau merah muda**, bersifat perwatakan keras, kurang sabar, mudah emosi, pemberani, panas, dan angkara.
- **Muka hitam**, bersifat perwatakan sentausa, bijaksana, langgeng, luhur, dan bertanggung jawab.
- **Muka putih**, bersifat perwatakan bersih dan suci.
- **Muka prada (kuning emas)**, perwatakan yang sedang (sepadha-padha / tepa selira / menjaga perasaan orang lain sehingga tidak menyinggung perasaan atau dapat meringankan beban orang lain / tenggang rasa)
- **Muka biru atau hijau**, menurut Ciptosangkono, 1986:4 yang dikutip oleh Sunarto (2004:44) bersifat perwatakan yang picik, berpandangan sempit, penakut, dan tidak bertanggung jawab.
- **Warna emas pada pakaian dan tubuh wayang kulit**, bertujuan agar dapat dilihat dari jauh.

Menurut S. Haryanto, 1988: 163 yang dikutip oleh Sunarto (2004: 44) Merah jingga yang berbentuk api sedang berkobar menyala-nyala pada gunung kayon atau gunung wayang kulit, mempunyai makna Geni dadi sucining jagad yang mempunyai arti angka tahun Caka 1443, yaitu tahun dibuatnya wayang kulit oleh Sunan Kalijaga.

### **2.2.3. Simbol Dalam Budaya Jawa**

Menurut Rohidi, 2000: 3 yang dikutip oleh Purbasari (2011: 35-36) Simbol Jawa mempunyai arti penting dan mendalam. Mengungkap sesuatu di balik simbol di daerah Jawa artinya mencari makna yang menjadi milik orang Jawa, hal ini menjadi petunjuk atas perilaku mengenai orang Jawa. Bila ditelaah secara lebih mendalam, banyak bentuk-bentuk simbol dari daerah yang memiliki kesamaan-kesamaan walaupun letaknya berjauhan karena pada dasarnya jiwa manusia dimana-mana adalah sama. Oleh karena itu, selalu menimbulkan pikiran-pikiran sama. Di zaman neolitikum, kesenian Indonesia kuno bersifat monumental dan penuh dengan lambang yang berfungsi sebagai menangkal malapetaka dan mendatangkan kebahagiaan serta kesuburan.



#### **2.2.4. Bambang Wisanggeni**

Wisanggeni adalah wayang yang kurang dikenal oleh banyak orang karena usianya dalam jalan cerita pewayangan hanya sebentar. Asal penciptaan tokoh wayang Bambang Wisanggeni berasal dari perkembangan kebudayaan wayang di Jawa dan tidak ada di kisah asli Mahabarata dan Ramayana (Atiq, 2017: 4).

##### **1. Cerita Bambang Wisanggeni**

Cerita yang berfokus pada *Serat Pedalangan Lampahan Wisanggeni Lahir* karya KI. Purwadi terbitan Cendrawasih, Surakarta pada tahun 1991 yang di terjemahkan oleh Bapak Kamriyadi, Kepala Dukuh Grogol 9 , Parangtritis, Bantul. Berikut adalah kesimpulan ceritanya:

Kyai Semar mencari Arjuna di kerajaan Dwarawati tempat kekuasaan Prabu Kresna. Prabu Kresna menjelaskan Arjuna sedang menunggu kelahiran putranya yang berusia kandungan 7 bulan bersama Istrinya yang bernama Dewi Dresanala di Kahyangan Arga Dahana. Setelah Kyai Semar pergi kemudian datang Gatotkaca yang meminta bantuan Prabu Kresna untuk menentramkan suasana kerajaan Amarta akhirnya Prabu Kresna dan Gatotkaca pergi ke Amarta.

Di hutan Krendayana, Batari Durga bertemu dengan putranya yang bernama Dewasrani untuk meminta calon istrinya yaitu Dewi Dresanala. Batari Durga pun menuruti permintaan putranya dan menuju kahyangan untuk memohon kepada Batara Guru agar memisahkan Arjuna dan Dewi Dresanala. Di perjalanan, rombongan Batari Durga bertemu rombongan Gatotkaca dan Prabu Kresna sehingga terjadi pertempuran dan Batari Durga mencari jalan lain menuju Kahyangan.

Setelah terjadi perdebatan di Khayangan, Batara Guru menyuruh Batara Brahma untuk memisahkan Arjuna dan Dewi Dresanala namun Batara Narada Tidak setuju dan meninggalkan khayangan. Arjuna dan Dewi Dresanala berhasil dipisahkan, Arjuna sakit hati dan pergi ke Bumi diikuti oleh punakawan, sedangkan Dewi Dresanala yang baru mengetahui akan dinikahkan dengan Dewasrani semakin sedih dan menangis hingga melahirkan bayi yang dikandungnya dan Dewi Dresanala masih pingsan setelah melahirkan. Dewi Dresanala di bawa oleh Batari Durga, Sedangkan bayi yang baru dilahirkan dibuang ke kawah Candradimuka oleh

Batara Indra atas perintah Batara Guru namun kemudian bayi itu menjadi perjaka tampan, anak itu pun bertemu Kyai Semar dan Semar memberinya nama Wisanggeni. Wisanggeni menanyakan siapa kedua orangtuanya namun Kyai Semar menyarankan agar Wisanggeni bertanya kepada Batara Guru. Sesampainya di Jongring Saloka, Wisanggeni menanyakan siapa kedua orang tuanya kepada para dewa namun tidak ada yang tahu, karena Wisanggeni bertanya dengan tidak sopan maka terjadi pertempuran. Semua Dewa kalah termasuk Batara Guru dan akhirnya Batara Guru melarikan diri dengan di kejar Wisanggeni.

Arjuna yang sedang di hutan merasa sedih dan tiba-tiba di serang para Raksasa bawahan Batari Durga yang ditugaskan membunuh Arjuna namun raksasa berhasil dikalahkan Arjuna meskipun Arjuna pingsan setelah pertarungan itu. Lalu tiba-tiba datang Dewa Resi dan Dewa Bagus membawa arjuna ke pertapaan untuk menentramkan hati. Di Kerajaan Amarta, Werkudara/Bima dan para pandawa lainnya sedang menunggu Gatotkaca dan Prabu Kresna, tak lama kemudian mereka datang serta tiba-tiba Batara Guru datang meminta pertolongan akibat di hajar Wisanggeni. Bima dan Gatotkaca melawan Wisanggeni untuk menolong Batara Guru sedangkan Prabu Kresna mencari bantuan. Prabu Kresna akhirnya bertemu Arjuna dan meminta pertolongannya untuk melawan Wisanggeni. Setelah Arjuna dan Wisanggeni bertemu tiba-tiba Kyai Semar datang dan menjelaskan seluruh peristiwa. Wisanggeni akhirnya mengetahui siapa kedua orang tuanya kemudian Dewi Dresanala berhasil di bawa kembali oleh Kyai Semar dan Petruk, Batara Guru pun kembali ke kahyangan. Prabu Kresna menjelaskan bahwa Wisanggeni merupakan sang WIJI SEJATI yang akan memulihkan kondisi kerajaan Amarta dan Dwarawati menjadi aman dan lepas dari segala cobaan.

Dalam perancangan ini penulis melakukan observasi untuk menemukan detail setiap tokoh dan alur cerita lainnya yang akan memperkuat konsep perancangan, objek observasi cerita antara lainnya:

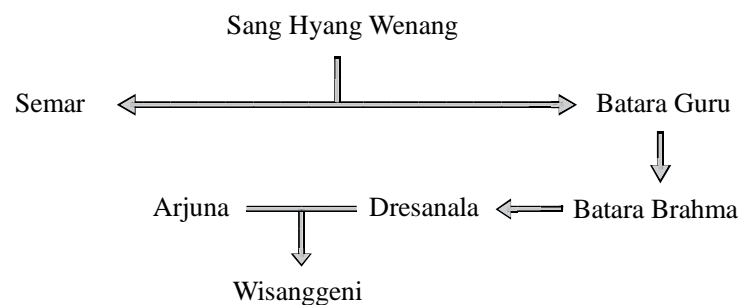
1. Skripsi Nugraha Hardi Saputra tentang *Hubungan Intertekstual Novel Wisanggeni Sang Buronan Karya Seno Gumira Ajidarma Dengan Komik Lahirnya Bambang Wisanggeni Karya R.A. Kosasih*, UNY pada tahun 2015.

2. *Amuk Wisanggeni Kesatria Sejati Kawah Candradimuka* karya Suwito Sarjono terbitan DIVA Press (Anggota IKAPI), Yogyakarta pada tahun 2012.
3. *Wisanggeni Sang Penakluk Pandawa Lima* karya Ari Ghorir Atiq terbitan PUSTAKA JAWI, Yogyakarta pada tahun 2017.

## 2. Tokoh Dalam Cerita Bambang Wisanggeni

Dari *Serat Pedhalangan Lampahan Wisanggeni Lahir* karya KI. Purwadi terbitan Cendrawasih, Surakarta pada tahun 1991 dan referensi ditemukan beberapa tokoh wayang yang muncul, yaitu: Arjuna, Bambang Wisanggeni, Batara Bayu, (Dewa Angin), Batara Brahma, (Dewa Api), Batara Dewasrani, Batara Guru, (Ayah para Dewa), Batara Narada, (Penasihat Batara Guru), Batara Indra, (Dewa Petir), Batara Kamajaya, Gatotkaca, Punggawa kerajaan (Patih Udawa, Tumenggung Pancayuda dan Tumenggung Pancabaya), Rombongan Batari Durga (Makhluk Halus / Jin dan Raksasa, Patih Jentha Yaksa, Buta Cakil, Galiyuk, Buta Bubrah, Tuntung Waloh, Wewe Gidrah), Sri Krisna dan anak – anaknya (Raden Samba, Senapati Raden, Raden Setyaki), Punakawan (Semar / Batara Ismaya, Gareng, Petruk, Bagong)

## 3. Silsilah Wisanggeni



Gambar II.5. Silsilah fiktif Wisanggeni keturunan Dewa  
(Sumber: Saputra, 2015: Lampiran)

## 4. Latar Dalam Cerita Bambang Wisanggeni

- a. Di Bumi: Amarta (wilayah kekuasaan Pandawa), Setra Gandamayit (kerajaan Batari Durga), Rumah Semar, Hutan Gandawisa (persembunyian Arjuna)
- b. Kahyangan **Suralaya** (tempat tinggal semua Dewa) terdiri dari:
  - o Tunggul Malaya tempat tinggal kekuasaan Batara Dewasrani (Sarjono, 2012).

- Arga Dahana / Dursilageni tempat tinggal Batara Brahma dan Dewi Dresanala (Sunarto, 2004: 295).
  - Kawah Candradimuka tempat Bambang Wisanggeni bangkit.
  - Selamatangkep pintu gerbang Jonggring Saloka.
  - Jonggring Saloka tempat kekuasaan Batara Buru
  - Sidik Pangudal-udal tempat tinggal Batara Narada
  - Kerajaan Dwarawati / Dwaraka tempat tinggal Sri Kresna
- c. Berdasarkan data dari Atiq (2017: 42-43) Kisah terjadi saat masa pembuangan Pandawa yang membuat pertahanan kerajaan Amarta lemah. Arjuna telah membunuh Niwatakawaca yang mengacau kahyangan, mendapat hadiah dan menikah dengan Dewi Dresanala.

## 5. Wayang Kulit Bambang Wisanggeni

Wayang Wisanggeni memiliki berbagai macam desain wayang kulit yang digunakan di beberapa cerita dan di setiap daerah berbeda – beda pula bentuk pakaiannya. Berikut bentuk wayang kulit Bambang Wisanggeni:



*Wisanggeni Surakarta 1*



*Wisanggeni Surakarta 2*



*Wisanggeni Cirebon*



*Wisanggeni Kaligesing*



*Wisanggeni rambut gelung 1*



*Wisanggeni Rambut gelung 2*



*Wisanggeni Rambut Urai*



*Wisanggeni Yogyakarta*

*Gambar II.6. Macam-macam wayang kulit Bambang Wisanggeni (Sumber: Heri, 2012)*

### **2.3. Analisis SWOT**

#### **A. Kekuatan (Strength)**

1. Di dalam cerita, Bambang Wisanggeni bertemu dengan tokoh-tokoh wayang lainnya sehingga pembaca juga ikut mengetahui karakter wayang selain Bambang Wisanggeni.
2. Dalam perancangan mengutamakan cerita dan desain yang sesuai dengan gaya desain masa kini sehingga berbeda dengan produk komik wayang di tahun 1950an agar dapat memperkuat daya tarik untuk target audience.
3. Kisah Komik Wisanggeni Lahir adalah pengembangan cerita dari salah satu kisah pewayangan sehingga masyarakat dapat mengetahui masih ada banyak kisah pewayangan yang asik untuk dikenal atau pelajari.

#### **B. Kelemahan (Weakness)**

1. Butuh durasi pengerjaan yang panjang untuk menyelesaikan perancangan sehingga banyak melakukan pembatasan pada perancangan yaitu meliputi cerita, desain karakter agar waktu dapat selesai sesuai dengan yang ditentukan.
2. Dalam pengerjaan membutuhkan data dari sumber lainnya agar dapat menemukan penjelasan tentang setiap karakter dalam cerita yang menjadikan dasar pemikiran dalam perancangan.
3. Dalam perancangan komik ini belum dilakukan uji coba sehingga belum dipastikan dapat diterima oleh target audience.

#### **C. Peluang (Opportunity)**

1. Sulitnya menemukan buku komik wayang untuk anak remaja masa kini membuat buku komik menjadi spesial di masyarakat.
2. Anak remaja memiliki imajinasi yang tinggi, dan mengidamkan produk komik lokal yang tidak kalah saing dengan kualitas luar negeri.

#### **D. Ancaman (Threat)**

1. Kemajuan teknologi membuat anak remaja lebih memilih membaca komik online yang didominasi oleh produk luar negeri dan lebih murah sehingga pembaca buku komik masih sedikit.

2. Kurangnya kerja sama antara komikus untuk menggarap karya bertema wayang mengakibatkan produk lokal kesulitan menghadapi persaingan luar negeri yang mengakibatkan produk luar negeri mendominasi di Indonesia.

## **2.4. Target Audience Dan Target Market**

Dalam perancangan komik wayang Bambang Wisanggeni, sasaran utama adalah remaja di Indonesia khususnya di kota Yogyakarta. Di mana remaja memiliki peranan penting dalam perkembangan kebudayaan lokal, dalam klasifikasi dari masyarakat yang menjadi target audience adalah sebagai berikut:

### **2.4.1. Target Audience**

#### a. Penduduk (Demografis)

1. Jenis Kelamin : Laki-laki
2. Golongan Usia : Usia 11 - 15 thn
3. Pendidikan : SMP
4. Status ekonomi sosial : Menengah ke Atas

#### b. Lokasi (Geografis)

1. Primer : Berada di kota Yogyakarta
2. Sekunder : Pemandang/Wisatawan lokal

#### c. Gaya hidup (Psikografis)

##### 1. Perilaku (Behaviour)

- Memiliki rasa penasaran dengan komik
- Mempunyai minat terhadap kesenian wayang di Yogyakarta.

##### 2. Kebiasaan (Habit)

- Sering menonton animasi dan membaca buku cerita

##### 3. Emosi (Emotional)

- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Memiliki daya imajinasi yang tinggi

## 2.4.2. Target Market

### a. Penduduk (Demografis)

1. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
2. Golongan Usia : Usia 11 - 24 thn untuk target Market
3. Pendidikan : SMP hingga Mahasiswa
4. Status ekonomi sosial : Menengah ke Atas

### b. Lokasi (Geografis)

1. Primer : Berada di kota Yogyakarta
2. Sekunder : Pendatang/Wisatawan lokal

### c. Gaya hidup (Psikografis)

#### 1. Perilaku (Behaviour)

- Penggemar komik yang aktif membaca
- Mempunyai minat terhadap kesenian wayang di Yogyakarta.

#### 2. Kebiasaan (Habit)

- Sering ke toko buku komik
- Memiliki rasa penasaran tentang kesenian lokal
- Sering mengikuti acara komunitas komik.

#### 3. Emosi (Emotional)

- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Memiliki daya imajinasi yang tinggi

## 2.4.3. Psikologi Remaja

Menurut Sarwono(1989:7-10) usia remaja ditandai dengan masa pubertas yaitu berawal dari haid dan mimpi basah yang pertama. Tetapi pada usia berapa persisnya masa puber ini mulai sulit ditetapkan, karena cepat lambatnya haid atau mimpi basah sangat tergantung pada kondisi tubuh masing-masing individu. Jadi sangat bervariasi. Ada anak perempuan yang sudah haid pada umur 10 tahun atau bahkan 9 tahun (kelas 3 SD), dan ada yang memperolehnya pada usia 17 tahun (kelas 2 SMA). Sebuah penelitian di Perancis,

Tahun	Rata-Rata Usia Pubertas
1841	14,8 tahun
1844	14,6 tahun
1863	15,2 tahun
1913	14,0 tahun
1945	13,7 tahun

Tabel II.2. Usia Awal Remaja  
(Sumber: Sarwono (1989:7-8))

misalnya , telah membuktikan bahwa usia remaja bertambah  
semakin pesat di tahun-tahun terakhir sebagai berikut:

1974
------

12,8 tahun
------------

Menurut penelitian tersebut , kalau kecenderungan terus berlanjut maka usia remaja pada tahun 2030 menjadi 11 tahun. Hal serupa akan terjadi juga pada pria, walaupun penelitian mengenai hal tersebut belum banyak dilakukan pada pria.

Usia 11 tahun pada umumnya tanda-tanda seksual sekunder mulai terlihat, di Indonesia, usia 11 tahun sudah dianggap akil baligh menurut adat dan agama, sehingga tidak lagi memperlakukan mereka sebagai anak-anak. Pada usia tersebut muncul tanda-tanda tercapainya identitas diri, tercapainya fase genital dari perkembangan psikoseksual, dan tercapai puncak perkembangan kognitif maupun moral. Usia 11-15 tahun merupakan usia remaja awal yang telah mampu menggunakan pemikiran yang rasional dan pola pikir yang deduktif dan futuristic, dapat menggunakan tanda atau simbol dan menggambarkan kesimpulan yang logis dan mampu berpikir untuk memecahkan masalah (Sarwono,1989: 14).

Di Indonesia, batasan remaja yaitu 11-24 yang belum menikah dengan salah satu penyesuaian diri yaitu mengembangkan hati nurani, tanggung jawab, moralitas serta nilai-nilai lingkungan dan kebudayaan (Sarwono,1989:10-15).

Menurut Rousseau yang dikutip oleh Sarwono(1989:22) Dianjurkan anak usia remaja untuk belajar tentang alam dan kesenian dengan mengutamakan proses belajar, bukan hasilnya karena periode ini mencerminkan era perkembangan ilmu pengetahuan dalam evolusi manusia.



#### 2.4.4. Gaya Karakter Sesuai Usia dan Target Audience

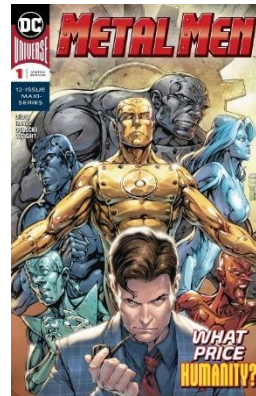
Menurut Tillman (2011:104) Berikut gambar karakter yang cocok di minati sesuai usia target audience:

**Untuk Usia 9-13,** Karakter tidak sederhana, proporsi lebih jelas, warna lebih realistis dan memiliki banyak detail.



*Gambar II.7.  
Contoh Karakter  
Untuk Usia 9-13  
Tahun  
(Sumber:  
"Karakter Beetle  
of Surabaya" .  
2017. )*

**Untuk Usia 14-18+,** Karakter menyerupai kenyataan, proporsional dan warna lebih rumit dengan memiliki sangat banyak detail.



*Gambar II.8.  
Contoh Karakter  
Untuk Usia 14-  
18+  
(Sumber : "Metal  
Man ". 2019 )*

#### 2.5. Referensi Produk

Produk referensi dari komik yang akan dirancang memiliki kemiripan dari segi visual, penyajian dan tema isinya pada masa kini antara lain:

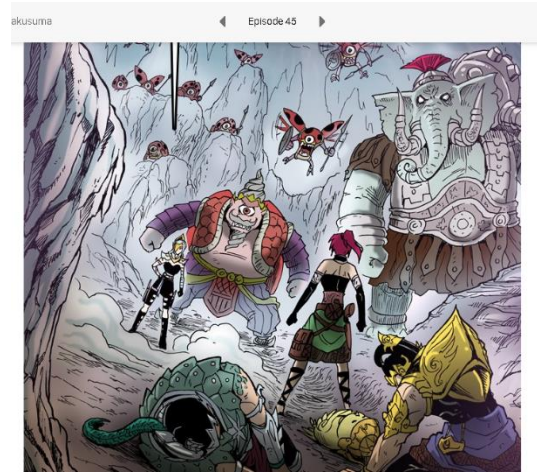
## 1. Garudayana Seri



Gambar II.9. Cover Garudayana Saga 4

(Sumber:

[https://mizanstore.com/Garudayana\\_Saga\\_IV\\_22434](https://mizanstore.com/Garudayana_Saga_IV_22434) diakses pada 13 Januari 2020, 22.03 WIB)



Gambar II.10. Isi Komik Digital Garudayana

(Sumber:

<https://www.ciayo.com/id/comic/garudayana> diakses pada 13 Januari 2020, 22.06 WIB)

Judul Komik : Garudayana Saga 4

Tema Komik : Wayang – Petualangan

Format Media : Buku, <https://www.ciayo.com/id/comic/garudayana>  
(Komik digital)

Ukuran Komik : 13 x 19 cm

Gaya Gambar : Manga (gaya komik Jepang)

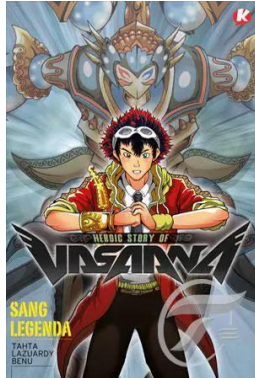
Visualisasi : Cover berwarna, halaman isi buku hitam putih dan komik digital full berwarna.

Pengarang : Is Yuniarto

Penerbit : Curhat Anak Bangsa (PT Mizan Pustaka), Bandung

Tahun : 2014

## 2. Heroic Story Of Vasana



Gambar II.12. Cover Heroic Story Of Vasana  
(Sumber:

[https://www.togamas.com/detail-buku-6137=Heroic\\_Story\\_Of\\_Vasana](https://www.togamas.com/detail-buku-6137=Heroic_Story_Of_Vasana) diakses pada 6 Maret 2020, 11.22 WIB)



Gambar II.11. Isi Komik Digital Heroic Story Of Vasana  
(Sumber:

<https://www.ciayo.com/id/comic/heroic-story-of-vasana/episode-3> diakses pada 20 Januari 2020, 07.36 WIB

Judul Komik : Heroic Story Of Vasana

Tema Komik : Fantasi - Kepahlawanan

Format Media : Buku, <https://www.ciayo.com/id/comic/heroic-story-of-vasana> (Komik digital)

Ukuran Komik : 11 x 17 cm

Gaya Gambar : Manga (gaya komik Jepang)

Visualisasi : Cover berwarna

Halaman isi buku hitam putih.

Pengarang : Tahta Lazuardy

Penerbit : M & C

Tahun : 2018