

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi, informasi, dan budaya kerap saling mempengaruhi satu sama lain, di mana teknologi akan berpengaruh baik untuk mempertahankan budaya atau justru menjadikan budaya yang kurang mengikuti perkembangan zaman akan tergerus secara perlahan. Teknologi yang canggih tidak hanya dapat menyebarkan informasi dengan cepat namun bermanfaat dalam memudahkan informasi mengenai budaya dari seluruh dunia. Negara yang merasakan hal tersebut salah satunya yaitu Indonesia. Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya. Namun, saat ini banyak budaya-budaya asing yang masuk ke Negara Indonesia yang dimana generasi muda Indonesia lebih memilih budaya asing yang dianggap lebih modern dan lama-kelamaan generasi muda akan meninggalkan budaya bangsa sendiri [1]. Seperti sekarang ini, generasi muda Indonesia justru lebih menyukai budaya luar dan terkesan kurang memperhatikan budayanya. Bahkan mereka tidak mengenal budaya Indonesia yang beragam, salah satunya yaitu wayang [2].

Wayang merupakan permainan bayangan boneka yang terbuat dari kulit binatang yang diukir menjadi tokoh-tokoh yang ada dalam pewayangan [3]. Wayang merupakan kekayaan kebudayaan bangsa namun seiring dengan perkembangan zaman, wayang mulai ditinggalkan generasi muda karena adanya teknologi modern yang mudah dijangkau [4]. Generasi muda lebih memilih media sosial yang sesuai daripada menghabiskan waktu semalam suntuk untuk menonton pertunjukan wayang yang panjang, cenderung membosankan, dan sulit untuk dimengerti apalagi untuk dinikmati. Akhir-akhir ini para generasi muda Indonesia kurang berminat dan kurang menghargai kebudayaan sendiri, termasuk halnya wayang Banyumas yang mulai tidak dikenal generasi muda [5].

Dalam pewayangan Banyumas, terdapat karakter punakawan atau pembantu para raja, dan ksatria yaitu Semar, yang memiliki anak bernama Gareng,

Petruk, dan Bagong. Bagong dalam pewayangan Gagrak Banyumas lebih dikenal dengan sebutan Bawor. Bawor memiliki perawakan dengan perut tambun disertai wajah yang khas, dengan sifat yang dimilikinya apa adanya, jujur, sederhana dan adil. Sifat yang dimiliki mencerminkan orang Banyumas sehingga menjadikan Bawor sebagai maskot Banyumas. Namun Bawor sendiri belum mendapat perhatian dari generasi muda. Usaha untuk memperkenalkan wayang yaitu dengan membuat media yang lebih menarik bagi generasi muda sehingga dapat menyampaikan pesan budaya secara eksplisit dan implisit untuk menanamkan nilai – nilai budaya [6]. Agar tokoh Bawor semakin dikenal oleh generasi muda maka perlu pengenalan melalui media yang tengah diminati. Pengenalan ini dapat menggunakan proses transmedia atau upaya untuk menyampaikan gagasan sebuah cerita menjadi bentuk lain. Dalam hal ini tokoh Bawor sebagai wayang Banyumasan akan di ceritakan melalui media komik digital.

Komik adalah media bercerita melalui gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa membentuk narasi. Kata komik berasal dari bahasa Inggris “*comic*” yang merupakan perwujudan utama gejala sastra gambar [7]. Komik bisa lebih mudah dibaca melalui internet yang dapat diakses di penyedia komik digital. Komik digital adalah komik yang digitalisasi menggunakan cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik [8]. Komik dan komik digital dibuat oleh komikus, komikus yaitu seseorang yang merancang susunan kata menjadi sebuah visual gambar yang menarik untuk dilihat. Komikus membuat suatu gambar dengan bermacam-macam ide. Komikus memiliki peran yang penting karena harus mampu mempresentasikan keadaan menjadi sebuah objek karya yang visualisasinya melalui imajinasi [9].

Visual di dalam komik digital yang diminati generasi muda saat ini adalah komik bergaya manhwa. Manhwa adalah sebutan komik baik fisik maupun digital dari Korea Selatan. Manhwa dipopulerkan oleh aplikasi Webtoon yang berasal dari negara Korea selatan. Pada tahun 2015 Indonesia memiliki pembaca Webtoon sekitar 6 juta dengan rentang usia hingga 30 tahun [10]. Oleh karena itu

perancangan ini akan menggunakan gaya manhwa agar diminati oleh generasi muda.

Bahasa yang digunakan dalam komik kebanyakan merupakan kata-kata yang diucapkan oleh karakter dan merupakan bahasa lisan yang membuat bahasa yang digunakan sangat informal, yang dibentuk menggunakan kalimat sederhana [11]. Bahasa yang digunakan di dalam perancangan komik digital ini adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia digunakan karena target audien dari perancangan ini adalah warga negara Indonesia.

Media komik digital dipilih sebagai transmedia agar mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien, karena cocok dengan karakteristik dan kebutuhan generasi muda [12]. Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan yang dimana media pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Komik tidak hanya menyampaikan pesan namun bisa memberikan sebuah pengetahuan maupun informasi untuk pembaca [13]. Untuk itu, media komik digital berpotensi sebagai transmedia wayang Banyumasan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka penulis memilih judul “Komik Digital Tokoh Bawor Sebagai Transmedia Wayang Banyumasan”. Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk transmedia tokoh Wayang Banyumasan sehingga budaya wayang kita akan tetap terjaga melalui karya komik ini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimanakah perancangan komik digital tokoh Bawor sebagai transmedia wayang Banyumasan?
- 1.2.2 Bagaimanakah pengaplikasian komik digital tokoh Bawor sebagai transmedia tokoh wayang Banyumasan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1 Merancang media komik digital tokoh Bawor sebagai transmedia wayang Banyumas.

1.3.2 Merancang Pengaplikasian komik digital Bawor sebagai upaya transmedia wayang Banyumasan?

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

- 1.4.1 Merancang komik digital Bawor menggunakan karakter Bawor.
- 1.4.2 Merancang komik digital dengan *style* gambar manhwa.
- 1.4.3 Penggunaan cerita dalam komik digital mengadaptasi dari cerita Bawor Jadi Raja versi pewayangan Banyumas

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi ilmu pengetahuan

1. Dapat memberi referensi terhadap mahasiswa karena penelitian ini yang dapat dikembangkan lagi oleh peneliti lain.
2. Dengan adanya penelitian perancangan komik Bawor dapat menambah wawasan baru terhadap komik sekaligus sosok Bawor itu sendiri.

1.5.2 Bagi masyarakat

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada generasi muda maupun tentang tokoh Bawor.
2. Hasil penelitian ini dapat memberi wawasan bagi generasi muda tentang komik berwawasan budaya lokal

1.5.3 Bagi Institusi

1. Sebagai acuan bagi mahasiswa-mahasiswa lain untuk terus berkembang atau menciptakan hal baru di bidang komik.
2. Dapat menjadi sumber referensi di dalam proses pembelajaran pada mata kuliah yang berkaitan dengan komik.