

Character Design for Sadewa Krama Cinta Sejati Webcomic

Perancangan Desain Karakter Webcomic Sadewa Krama Cinta Sejati

Restifar Amalia Istiqomah¹, Restu Ismoyo Aji², Bayu Setiawan³

^{1,2,3} Desain Komunikasi Visual/Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

¹amaliarestifar@gmail.com, ²restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id,

³bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

This article discusses the design of the main characters of the webcomic Sadewa Krama: Cinta Sejati published on the LINE Webtoon Kanvas platform. This design aims to increase the awareness of individuals aged 16-24 years old towards wayang culture. Wayang is an Indonesian culture that must be preserved. However, as time goes by, the art of wayang has experienced a process of decline due to development of the era. This is due to the language element of the puppet performance which uses the Regional Language (Javanese) and the performance time is at night. Through descriptive qualitative research methods (interviews, observations, and questionnaires) to collect and analyze data as visual concepts. It was revealed that respondents from the questionnaire tended to prefer staying up late to play gadgets. The phenomenon of the development of this era requires wayang to adapt. Hence, there is a need to transfer of mediums to adapt one medium to another. In accordance with this, the right media to communicate the story is a webcomic that can also be accessed through gadgets. Not stopping there, a story that has relevance to the problems of today's teenagers is needed. Problems that they face, for example, the formation of behavior and the search for compatibility with themselves and the environment. Lakon carangan Sadewa Krama is considered to have relevance to these problems. The character design in the webcomic is realized by adapting wayang kulit characters, combined with wayang wong, then represented in a semi-realist/semi-cartoon drawing style.

Keywords: lakon carangan, transfer of mediums, wayang kulit

ABSTRAK

Artikel ini membahas perancangan karakter *webcomic Sadewa Krama: Cinta Sejati* yang dipublikasikan di platform *LINE Webtoon Kanvas* dengan tujuan meningkatkan kepedulian individu usia 16-24 tahun terhadap budaya wayang. Wayang merupakan budaya Indonesia yang harus dilestarikan. Namun, seiring berkembangnya zaman, kesenian wayang mengalami proses kemunduran. Unsur kebahasaan yang dianggap rumit dan waktu pementasannya yang dilakukan malam hari kerab menjadi alasan. Melalui metode penelitian deskriptif kualitatif (wawancara, observasi, dan kuesioner), terungkap bahwa responden dari kuesioner lebih suka begadang untuk bermain gawai. Fenomena perkembangan zaman, menuntut wayang untuk beradaptasi. Maka, dibutuhkan alih wahana untuk mengadaptasikan satu media ke media lainnya. Media yang tepat untuk mengkomunikasikan kisah wayang adalah *webcomic* karena dapat diakses melalui gawai. Kemudian, diperlukan relevansi antara kisah wayang dan permasalahan remaja. Permasalahan itu, misalnya pencarian kecocokan terhadap diri dan lingkungan. Lakon *carangan Sadewa Krama* memiliki keterkaitan dengan permasalahan tersebut. Desain karakter *webcomic* mengadaptasi karakter wayang kulit yang dipadukan wayang wong, lalu direpresentasikan dalam gaya gambar semi realis/semi kartun.

Kata Kunci: lakon carangan, alih wahana, wayang kulit

PENDAHULUAN

Pada 7 November 2003, Wayang Indonesia telah diumumkan oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) sebagai bagian dari karya agung dunia. Dalam *ich.unesco.org* (diakses Kamis, 28 September 2023), sejak tahun 2003, *Wayang Puppet Theatre* tercantum dalam *Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity* (Daftar Representatif Warisan Budaya Tak benda Kemanusiaan). Hal ini membuktikan, bahwa wayang telah diakui dunia internasional sebagai warisan budaya (Priyanto, 2019).

Wayang adalah gambaran tokoh dengan wujud boneka atau orang dalam pertunjukan yang menampilkan lakon (Groenendaal, 1987). Dilansir dari *ich.unesco.org*, selama sepuluh abad wayang telah berkembang di Istana Kerajaan Jawa dan Bali maupun di pedesaan, selanjutnya menyebar ke pulau-pulau lain (Lombok, Madura, Sumatra dan Kalimantan). Hal tersebut membuat ragam jenis wayang berkembang. Jenis yang tidak asing lagi adalah wayang kulit. Wayang kulit dibuat dari kulit binatang (Priyanto, 2019). Menurut Puspowardoyo dalam Maliki, (2021), selain boneka, terdapat pula wayang *wong* (wayang orang), baik pria maupun wanita berperan sebagai tokoh wayang kulit yang dirias menyerupai wayang kulit. Saat pementasan, dalang yang memainkan wayang biasanya menggunakan gaya yang berbeda-beda. Gaya dalam membawakan kisah wayang disebut *gagrak*. *Gagrak* sangat beragam, salah satunya, ialah *gagrak* Surakarta.

Sebagai budaya tradisional yang diakui internasional, wayang pernah populer pada 1950-an dengan gaya penyampaian baru (alih wahana). Alih wahana, yaitu pengubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain yang cakupannya meliputi penerjemahan, penyaduran, hingga pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lainnya. Wahana sendiri adalah kendaraan sehingga alih wahana dapat diartikan proses pengalihan satu kendaraan ke kendaraan lain (Damono, 2023). Kendaraan yang dimaksud pada era tersebut adalah komik wayang yang dicetak.

Kesuksesan komik wayang pada era tersebut tak lepas dari komikus yang bernama R.A Kosasih. R. A. Kosasih berusaha mengikuti kisah Ramayana dan Mahabarata dalam komiknya, tetapi hasil dari alih wahana pasti berlainan dengan aslinya. Nama dan alur tokoh dapat sama, tetapi tampang karakter dan latar peristiwa tentu berbeda (Damono, 2023). Jauh setelahnya, ketika komik bergaya semi realis/

semi kartun asal Jepang menguasai penjualan komik di Indonesia, muncul Is Yuniarto, sebagai komikus muda Indonesia dengan karya komiknya berjudul *Garudayana* (2014) berhasil menerobos dominasi komik impor dari Jepang (Mahelingga, 2020). Itu artinya, alih wahana memiliki dampak penting dalam bertumbuhnya kreativitas guna melahirkan kisah-kisah baru yang bersumber dari kisah yang telah ada sebelumnya (Damono, 2023). Jika dipahami dan ditelaah secara mendalam, kisah-kisah wayang merupakan bagian dari gambaran kehidupan manusia dengan berbagai macam permasalahan dan persoalan yang dihadapinya (Priyanto, 2019). Di balik kisah-kisah wayang, terdapat nilai-nilai tersirat sebagai suri teladan (Andini *et al.*, 2021).

Ini sejalan dengan definisi lakon *carangan*, yaitu adaptasi buah karya para seniman lokal yang mengangkat kisah wayang dengan motif yang mirip dengan cerita yang telah ada, tetapi dengan *sanggit* (kreativitas), interpretasi yang baru dari dalang (Sudjarwo, Sumari and Wiyono, 2010). Hal baru dalam kisah-kisah *carangan* dapat berupa semua atau beberapa unsur pembentuk strukturnya. Tokoh lama diganti dengan tokoh baru, alurnya diarahkan pada sasaran lain, latarnya digeser agar mampu menampung tokoh dan kisahnya (Damono, 2023).

Namun, seiring berkembangnya zaman, kesenian wayang telah mengalami proses kemunduran akibat kemajuan zaman, khususnya di era modern (Andini *et al.*, 2021:4). Alasan dasar masyarakat kurang apresiatif terhadap kebudayaan wayang, yaitu aspek kebahasaan yang dianggap memiliki struktur rumit (sulit dipahami) oleh generasi muda dan durasi pertunjukannya yang cukup lama (Sunardi, Murtana and Sudarsono, 2019). Kini, walaupun sama-sama begadang, remaja zaman sekarang lebih memilih begadang untuk bermain *game*, daripada menonton wayang. Didukung hasil kuisioner, remaja yang jarang menonton pagelaran wayang 40,2% atau 43/107 responden dan remaja yang tidak pernah menonton pagelaran wayang 45,8% atau 49/107 responden. Berdasarkan penelitian, remaja terbiasa bermain *gadget* terlebih dulu dengan asumsi setelah kelelahan, akan tertidur. Namun, kenyataannya waktu kian cepat berlalu ketika mengoperasikan *gadget* sehingga remaja tidur pada waktu larut (Budiyati *et al.*, 2022). Sebanyak 100/107 responden atau sekitar 94,4% suka bermain *gadget* (*smartphone*) sampai larut malam (begadang). Alasannya beragam, dimulai dari bermain game, membuka media sosial, hingga membaca komik online.

Komik *online*, komik *web*, atau *web comic*, yaitu komik yang diakses secara

online menggunakan *website* atau aplikasi perangkat gadget (komputer atau *handphone*). Awalnya “komik *web*” merujuk pada komik berbasis cetak yang dipublikasikan *online*. Pada masa ini, komik *web* memiliki sistem susunan panel memanjang ke bawah (panel *scrolling*). Komik *web* yang diakses pembaca secara online pada *platform* dengan cara baca menggulirkan layar ke bawah (*scrolling*) dikenal dengan “*Webtoon*” (*Web Cartoon*) (Husna, 2019). Walau *Webtoon* sebetulnya sebutan untuk aplikasi komik *online*, aplikasi *LINE Webtoon* sendiri memiliki *rating* 4,7 dan lebih dari 3,5 juta ulasan. Hasil kuesioner survey target audiens menunjukkan 86.9% (93/107 responden) lebih menyukai *webcomic* dibanding komik cetak atau buku ilustrasi dan 73.1% (76/107 responden) membaca *webcomic* melalui aplikasi *LINE Webtoon*. Menurut *similarweb.com* (diakses Sabtu, 23 September 2023) secara global demografi, 51,79% pembaca berusia 18-24 tahun.

Untuk menciptakan sebuah *webcomic* yang mengangkat topik kebudayaan wayang yang sejalan dengan permasalahan, diperlukan adanya *Perancangan Desain Karakter dalam Webcomic Sadewa Krama Cinta Sejati*. Desain karakter dapat diartikan sebagai proses membentuk identitas baik penampilan, estetis, kepribadian, serta tampilan fisik suatu tokoh (Hahury, 2022). Ada tiga ukuran yang dibuat untuk membuat karakter dalam komik tampak hidup dan meyakinkan, yaitu rancangan karakter, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh (McCloud, 2007). Salah satu kisah wayang yang mengandung nilai-nilai baik yang dapat dimaknai, ialah kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan yang terdapat dalam Lakon *carangan Sadewa Krama*. Kisah *Sadewa Krama* menunjukkan perspektif dari karakter Raden Sadewa dalam memandang cinta secara luas, laksana cakrawala yang memiliki dua dimensi, yaitu cinta kepada Tuhan sebagai jalur vertikal dan cinta kepada sesama makhluk hidup (manusia) sebagai jalur horizontal (Susetya, 2008). Dalam kisahnya, karakter Dewi Rasawulan digambarkan sebagai putri yang mencari kecocokan atas pertanyaannya tentang apa makna cinta sejati.

Hasil kuesioner menyatakan bahwa 99,1% atau 106/107 responden tidak mengetahui betul lakon *carangan Sadewa Krama*. Menurut Ki Surono Gondo Taruno (Selasa, 3 Oktober 2023) dan Ki Harnowo (Rabu, 27 September 2023), kisah Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan jarang sekali dibawakan oleh dalang. Peranan Nakula dan Sadewa kurang menonjol dibanding dengan ketiga saudaranya yang lahir dari Dewi Kunti. Dalam pedalangan versi Surakarta, baik Nakula maupun Sadewa hanya

memiliki peran sebagai pelengkap (Sudjarwo, Sumari and Wiyono, 2010). Kisah ini relevan karena terdapat nilai-nilai moral dalam karakter-karakturnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif yang bermanfaat untuk menggali karakteristik, sifat, maupun rupa dalam tokoh lakon *carangan Sadewa Krama*. Sumber data yang digunakan, yaitu data primer dan data sekunder.

2.1 Data Primer

Data primer diambil dari wawancara (dalang dan komikus), observasi (identifikasi wayang kulit gagrak Surakarta dan komentar pada *webcomic LINE Webtoon*), serta kuesioner melalui *Google Form* (target audiens dan desain).

2.1.1 Wawancara

Wawancara pertama dilakukan dengan Ki Surono Gondo Taruno (3 dan 10 Oktober 2023 di Sidoarjo). Berdomisili di Sidoarjo, dalang yang kerap dipanggil Ki Surono Gondo Taruno telah menjadi dalang sejak 1982, tergabung dalam Pepadi (Persatuan Pedhalangan Indonesia) dan Parijati (Paguyuban Ringgit Jawa Timur). Ki Surono Gondo Taruno menggunakan gaya Surakarta dalam pementasan wayang. Berdasarkan pengalaman tersebut, tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan referensi terkait kisah *Sadewa Krama* dalam versi *gagrak* Surakarta, menggali karakteristik dari Raden Sadewa (tidak mementingkan urusan duniawi, mencontoh perilaku kakaknya, dan bijak) dan Dewi Rasawulan (mempercayai takdir Tuhan dan tidak melihat berdasarkan tampang). Informasi yang lainnya, terkait wayang *srambahan* atau pinjam wayang (apabila wayang yang digunakan tidak ada/tidak dipunyai maka boleh menamai wayang lain yang memiliki karakter dan berwatakan serupa dengan wayang tersebut, asal tidak pakem), *sanggit* dan pengembangan cerita (merubah, menambah, atau mengurangi unsur kisah agar memiliki daya paku).

Wawancara kedua dilakukan dengan Ki Hario Widyoseno (13 Januari 2024 di Taman Budaya), yaitu dalang yang aktif di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Timur (Disbudpar Jatim), UPT. Taman Budaya serta aktif pada komunitas sanggar Baladewa sebagai seorang pengajar dalang anak-remaja. Tujuan dari wawancara untuk mendapatkan informasi wayang *gagrak* Surakarta (*gagrak* Surakarta dinilai lebih ramping), wayang Raden Sadewa lebih kecil dibanding ketiga saudaranya, pakaiannya menggunakan motif modang (berdasarkan dokumentasi

foto wayang yang telah diambil pada narasumber sebelumnya), bersenjatakan pedang, dan kerab menaiki kuda untuk menempuh perjalanan.

Wawancara ketiga dilakukan bersama Esti Siwi (Egestigi), yaitu komikus *LINE Webtoon* yang menggunakan genre kerajaan dalam *webtoon*nya. *Dedes* merupakan judul *webtoon* pertama yang dibuat Esti pada akhir tahun 2019 dalam *LINE Webtoon Kanvas* yang selanjutnya menjadi *Official* pada 2022. Sebelum wawancara dilakukan, pembaca *webtoon Dedes* mencapai 26,8 juta dengan *rate* 9.86. Tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui seberapa jauh seorang komikus dapat melakukan penyesuaian terhadap referensi versi kisah, alur, gaya gambar, penggambaran karakter, dan penggambaran kerajaan sehingga dapat memenuhi keinginan target audiens tanpa mengacuhkan inti kisah tersebut. Ini bertujuan agar menghasilkan kisah yang relevan. Sebagaimana diketahui remaja akhir hingga dewasa muda merupakan kebanyakan pembaca dari *LINE Webtoon*. Cara yang dilakukan Esti ini merupakan bagian dari teori alih wahana.

2.1.2 Observasi

Observasi *online* dilakukan pada kolom komentar *webcomic* yang memiliki kesamaan genre/topik di *platform LINE Webtoon* pada bulan Desember 2023, yaitu pada *Webtoon Official Dedes* (dengan genre kerajaan) oleh Egestigi dan *Webtoon Kanvas Arimbi* (dengan topik wayang) oleh Dinda Maulia. Pada *webtoon Dedes* diketahui pembaca senang dapat belajar sekaligus terhibur dengan cerita dan gaya gambar semi realis/semi kartun yang disajikan terlihat cantik menurut audiens. Pada *Webtoon wayang Arimbi*, pembaca menyukai topik dengan tema wayang sebagai kebudayaan, gaya gambar semi realis/semi kartun juga disukai *audiens*. Observasi identifikasi rupa wayang kulit Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan *gagrak* Surakarta kemudian dikombinasikan dengan rupa wayang *wong* yang disesuaikan dalam bentuk desain karakter *webcomic*.

2.1.3 Kuesioner

Kuesioner terkait survey target audiens disebarkan bulan Oktober – Desember 2023 kepada audiens laki-laki dan perempuan, usia 16 – 24 tahun melalui sosial media *Instagram* dan *WhatsApp*, dengan 107 responden dari seluruh Indonesia. Pertanyaan yang diajukan diantaranya tentang minat responden terhadap budaya wayang (45,8% tidak pernah dan 40,2 % responden jarang menonton pagelaran wayang), pentingnya nilai amanat dan budaya dalam wayang (91,6% responden

separakat perlu dilestarikan), pengetahuan responden terkait *Sadewa Krama* (99,1% responden tidak mengerti betul tentang lakon *carangan Sadewa Krama*), preferensi media dan *platform* (86,9% responden memilih *webcomic* dan 73,1% responden memilih *LINE Webtoon*), gaya gambar (75,7% responden memilih gaya gambar semi realis/semi kartun) dan genre (kerajaan, romantis, fantasi, dan aksi).

2.2 Data Sekunder

Data sekunder berdasarkan literatur artikel, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan desain karakter, komik/*webcomic*, wayang, alih wahana, lakon carangan, dan psikologi target audiens. Literatur lakon *carangan Sadewa Krama* sendiri diceritakan dalam beberapa sumber, seperti *Asmarandana Darah Bhrata* (Susetya, 2008), *Kempalan Balungan Lampahan Wayang Kulit Purwo* (Wiharjo, 2010), *Rupa dan Karakter Wayang Purwa* (Sudjarwo, Sumari and Wiyono, 2010), dan *Ensiklopedi Wayang Indonesia: Jilid 4 [R S]* (WANGI, 1999).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan difokuskan merancang desain karakter *webcomic*. Berisikan perumusan konsep-konsep dan dikembangkan menjadi alternatif desain karakter untuk dipilih melalui kuesioner serta diimplemetasikan pada *webcomic*.

3.1 Keyword

Keyword yang didapat dari permasalahan, analisis wawancara, kuesioner, dan observasi adalah “Mencari makna cinta sejati” yang memiliki makna memperkenalkan kisah wayang lakon *carangan* dengan diadaptasi ke *webcomic* untuk dilakukan penyesuaian dalam gaya gambar maupun genre melaui pendekatan pola pikir target *audiens* tentang pencarian identitas atau kecocokan dalam hubungan sehingga mampu memberikan sudut pandang lain tentang makna cinta sejati.

3.2 Media Utama dan Komunikasi Verbal

Media *Webcomic* disusun memanjang ke bawah (*scrolling*) dan diunggah di *platform LINE Webtoon* dengan gaya gambar sesuai minat target audiens.

Judul utama *webcomic* adalah *Sadewa Krama: Cinta Sejati* yang berpusat pada karakter Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan, terdiri atas 8 *chapter*.

Sinopsis cerita berawal dari Satya dan Wulan yang merupakan mahasiswa dengan keresahan pada permasalahan hari ini terutama tentang kenakalan remaja dan pencarian kecocokan yang sebenarnya. Dalam waktubersamaan, Satya

membaca buku lakon *carangan Sadewa Krama* dan Wulan mendengarkan cerita kakeknya tentang lakon *carangan Sadewa Krama* sehingga keduanya hanyut dalam imajinasi masing-masing. Di mana Satya menjadi Raden Sadewa dan Wulan menjadi Dewi Rasawulan guna menemukan jawaban atas keresahan itu.

3.3 Konsep Visual dan Hasil Desain

Berdasarkan hasil kuesioner minat target audiens, gaya gambar terpilih adalah semi realis/semi kartun. Dengan gaya gambar semi realis/semi kartun *webtoon Dedes* menjadi gambaran busana dan gaya gambar. Konsep visual busana pakem diambil dari wayang (wayang kulit, wayang orang, dan komik wayang).



Gambar 1. Acuan gaya gambar dan busana
(Sumber: Egestigi, 2022)

Terdapat dua latar dalam *webcomic* yang membuat gaya berpakaian keduanya berbeda, yaitu dunia nyata (modern) dan dunia wayang (tradisional). Latar dunia nyata modern diisi oleh karakter Satya, Wulan dan kakek yang menggambarkan sebagaimana realitas dan pakaian zaman modern pada umumnya. Sedangkan dunia fiksi pewayangan, diisi oleh karakter Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan dengan pakaian wayang.

i. Satya dan Raden Sadewa

Satya merupakan laki-laki berumur 21 tahun dengan tinggi 165 cm yang berkepribadian lembut, ceria, ramah, dan senang membantu. Dikisahkan Satya resah akan pergaulan remaja yang seperti orang dewasa, namun terlalu bebas. Satya kemudian membayangkan dirinya sebagai Raden Sadewa dalam lakon *carangan Sadewa Krama* di buku yang dibacanya. Konsep karakter Satya diambil dari gaya modern, yaitu rambut berponi, rambut pendek, dan acak-acakan. Satya memakai hoodie, outer blazer, celana panjang, bersepatu, dan membawa tas.



Gambar 2. Acuan busana dan rambut karakter Satya dan Raden Sadewa
(Sumber: jpop.fandom.com/wiki/Uchida_Yuma, uk.pinterest.com/pin/737042295287721048/, pinterest.com/pin/743023638527877351/ diakses 2024)




Raden Sadewa merupakan saudara paling bungsu dari kelima anggota Pandawa. Sadewa memiliki sifat bijaksana, jujur, sabar, tidak terbawa nafsu, dan menerima. Sadewa pandai dalam menggunakan pedang. Raden Sadewa sendiri memiliki perbedaan dengan Raden Nakula di bagian poni (*sinom*). Perbedaan masa modern (Satya) dan dunia wayang (Raden Sadewa) terdapat pada pendek dan panjangnya rambut.







Gambar 3. Acuan busana dan rambut karakter Satya dan Raden Sadewa
(Sumber: m.media-amazon.com/images/I/614thT2i6RL._SL240_.jpg, hganaislamika.com/wp-content/uploads/2019/11/171026113616_EAST-INDIES-ART-A-Javan-in-the-Court-dress-Raffles_zoom.jpg diakses 2024)

Identifikasi rupa wayang kulit Raden Sadewa (wajah, kepala, dan badan) menggunakan foto koleksi wayang Ki Surono Gondo Taruno dan buku *Wayang Kulit Purwa: Klasifikasi Jenis dan Sejarah* (Soekatno, 1992):




Tabel 1. Observasi dan identifikasi rupa wayang kulit Raden Sadewa
Bagian Wayang Kulit

Wajah	Kepala	Badan	
<ul style="list-style-type: none"> - Mata liyepan 	<ul style="list-style-type: none"> - Gelung sapiturang dan sinom (rambut, pembeda dengan Nakula) 	<ul style="list-style-type: none"> Bahu - Kelat bahu nagamamo mangsa gelang kana (lingkaran rangkap) 	<ul style="list-style-type: none"> - Badan terbuka memakai kalung tanggalan - Ikat pinggang dengan ulur-ulur, pending, dan kancing ulur-ulur untuk golongan raja - Bokongan seret tumpal tanpa 

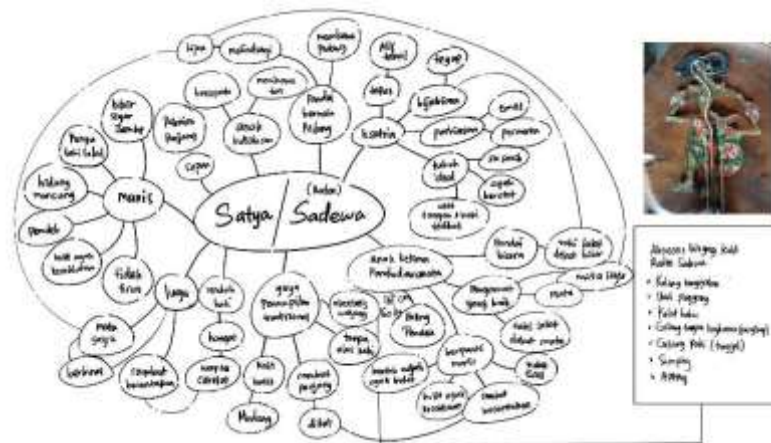
 <ul style="list-style-type: none"> - Mulut menutup longgo 	<p>tegak</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Suweng/Anting 		<p>uncal, memakai dodot/kain (motif modang)</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Manggaran tanpa rangkaian bunga
--	--	---	---

Proses adaptasi bentuk karakter Raden Sadewa diadaptasi dari wayang kulit *gagrak* Surakarta yang diwujudkan dalam rupa manusia (wayang orang), kemudian digambarkan menjadi karakter dua dimensi dalam komik menggunakan gaya gambar semi realis/semi kartun.

Tabel 2. Proses adaptasi bentuk karakter Raden Sadewa

Wayang Kulit	Wayang wong	Komik wayang
 <p>Wayang kulit Raden Sadewa koleksi Ki Surono Gondo Taruno (Sumber: dokumentasi pribadi)</p>	 <p>Wayang Orang Raden Sadewa (Sumber: pitoyo.com/duniawaayang/gallery////////data/media/40/Nakula_dan_Sadewa_1_by_pixi.jpg diakses 2023)</p>	 <p>Komik Wayang Raden Sadewa pada Komik Wayang (Sumber: Lahirnya Nakula-Sadewa karya Sulaha (1983)</p>

Berdasarkan sifat karakter maupun tampilan wayang kulitnya didapatkan *brainstorming* dari karakter Satya dan Raden Sadewa sebagai berikut:



Gambar 4. *Brainstorming* karakter Satya dan Raden Sadewa
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dari brainstorming, dibuatlah tiga alternatif desain karakter yang dipilih oleh responden. Alternatif 1 memiliki persentase tertinggi, yaitu 61%.



Gambar 5. Alternatif desain karakter Satya dan Raden Sadewa terpilih
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk membuat desain karakter tampak menyakinkan dibuatlah lembar karakter Satya dan Raden Sadewa dari desain terpilih.



Gambar 6. Lembar karakter Satya dan Raden Sadewa
(Sumber: dokumentasi pribadi)

j. Wulan dan Dewi Rasawulan

Wulan merupakan gadis cantik berumur 21 tahun dengan tinggi badan 170 cm. Rambutnya panjang dan matanya bercahaya. Wulan bersahabat baik dengan Satya. Wulan merupakan gadis yang dekat dengan kakeknya. Ketika bermain ke rumah kakeknya, Wulan membayangkan dirinya sebagai Dewi Rasawulan dalam lakon *carangan Sadewa Krama* ketika kakeknya bercerita. Konsep karakter Wulan menggunakan gaya masa modern, yaitu rambut berponi dan panjang dengan pakaian lengan panjang, rok panjang, bersepatu, dan membawa tas.



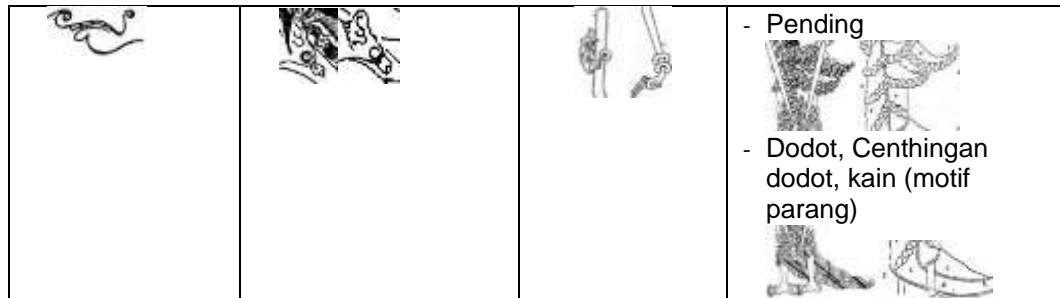
Gambar 7. Acuan busana dan rambut karakter Wulan

(Sumber: cewekbanget.grid.id/read/06924599/4-gaya-febby-rastanty-pakai-rok-denim-yang-cocok-untuk-weekend-outfit, tampilcantik.com/wp-content/uploads/2017/06/half-up-half-down-hairstyles-6.jpg, pinterest.com/pin/8655424280534855/ diakses 2024)

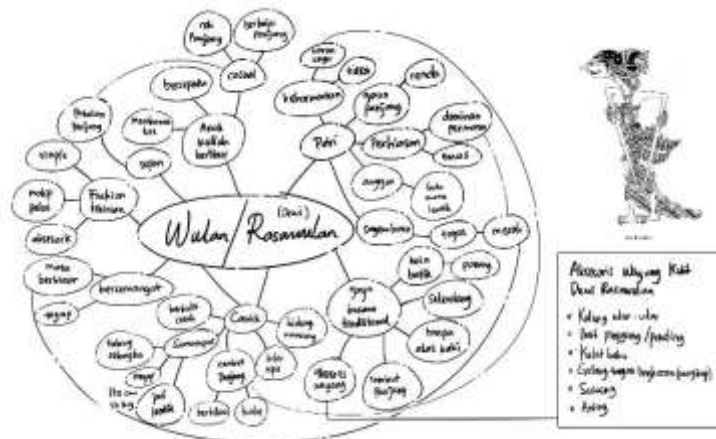
Dewi Rasawulan merupakan bagian dari lakon *carangan* yang dikisahkan memiliki paras yang sangat cantik namun tidak memandang seseorang berdasarkan penampilan fisik. Konon, orang yang dapat meminang Dewi Rasawulan, pihaknya akan memenangkan Perang *Bharatayudha*. Konsep karakter Dewi Rasawulan dari busana wayang kulit dan gaya rambut nya persis dengan Wulan. Identifikasi rupa wayang Dewi Rasawulan (wajah, kepala, dan badan) dari buku *Rupa dan Karakter Wayang Kulit Purwa: Dewa-Ramayana-Mahabharata* (Sudjarwo, Sumari and Wiyono, 2010) dan buku *Wayang Kulit Purwa: Klasifikasi Jenis dan Sejarah* (Soekarno, 1992):

Tabel 3. Observasi dan identifikasi rupa wayang kulit Dewi Rasawulan

Bagian Wayang Kulit			
Wajah	Kepala	Bahu	Badan
<ul style="list-style-type: none"> - Mata liyepan - Hidung runcing longgok - Mulut menutup longgok 	<ul style="list-style-type: none"> - Gelung Keling - Garuda mata satu sedang, Utah-utahan pendek - Suweng atau Anting 	<ul style="list-style-type: none"> - Kelat bahu nagamamo mangsa gelang kana (lingkaran rangkap) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pakaian (leher ke bawa - Kalung ulur-ulur - Pasemekan - Lungsen (ujung pasemekan)



Proses adaptasi bentuk karakter wayang kulit Dewi Rasawulan diambil dari studi literatur *Rupa dan Karakter Wayang Purwa: Dewa-Ramayana-Mahabarata* (Sudjarwo et al., 2010). Untuk Dewi Rasawulan tidak terdapat referensi wayang *wong* dan komik wayang. Namun, berdasarkan karakter Raden Sadewa sudah didapatkan pola adaptasi bentuk yang dapat diterapkan dalam wayang kulit Dewi Rasawulan. Berdasarkan sifat karakter maupun tampilan wayang kulitnya didapatkan *brainstorming* dari karakter Satya dan Raden Sadewa sebagai berikut:



Gambar 8. *Brainstorming* karakter Wulan dan Dewi Rasawulan (Sumber: dokumentasi pribadi)

Dari *brainstorming*, dibuatlah tiga alternatif desain karakter yang dipilih oleh responden. Alternatif 1 memiliki persentase tertinggi, yaitu 60%.



Gambar 9. Alternatif desain karakter Wulan dan Dewi Rasawulan terpilih
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk membuat desain karakter tampak menyakinkan dibuatlah lembar karakter Wulan dan Dewi Rasawulan dari desain terpilih.



Gambar 10. Lembar karakter Wulan dan Dewi Rasawulan
(Sumber: dokumentasi pribadi)

k. Kakek

Kakek Wulan berumur 70 tahun. Kakek dekat dengan cucunya, Wulan. Kakek Wulan pernah menjadi dalang. Kakek Wulan memiliki sifat bijak, sabar, penyayang, senang bercanda, dan senang bercerita. Kakek Wulan beruban putih, berjenggot, dan berkumis. Kakek Wulan sopan dan menggunakan sepatu-sandal.



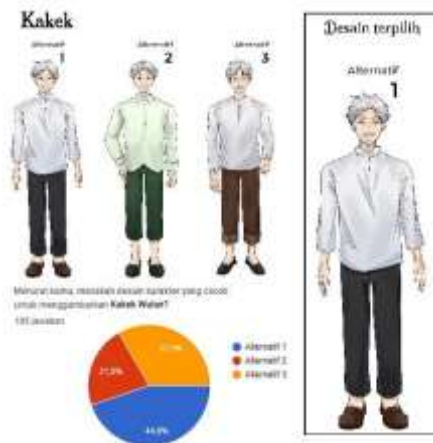
Gambar 11. Acuan busana dan rambut karakter kakek
(Sumber: youtube.com/watch?v=suqPpx1EjJs, cdns.klimg.com/kapanlagi.com/p/reza_rahadian20190325014akrom.jpg diakses 2024)

Berdasarkan sifat karakter maupun tampilan wayang kulitnya didapatkan *brainstorming* dari karakter Kakek sebagai berikut:



Gambar 12. *Brainstorming* karakter kakek
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Dari *brainstorming*, dibuatlah tiga alternatif desain karakter yang dipilih oleh responden. Alternatif 1 memiliki persentase tertinggi, yaitu 44,8%.



Gambar 13. Alternatif desain karakter kakek terpilih
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Untuk membuat desain karakter tampak menyakinkan dibuatlah lembar karakter Kakek dari desain terpilih.



Gambar 14. Lembar karakter Kakek
(Sumber: dokumentasi pribadi)

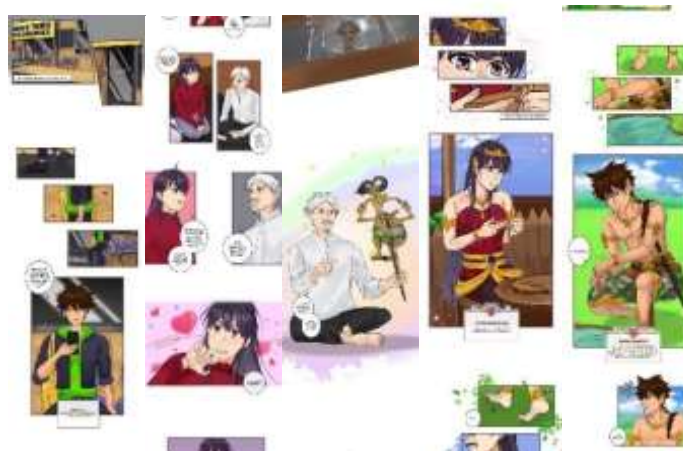
3.4 Implementasi Desain

Implementasi desain pada thumbnail utama menampilkan dua karakter utama versi wayang, Raden Sadewa dan Dewi Rasawulan.



Gambar 15. *Thumbnail* utama *webcomic*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

Implementasi desain pada *webcomic* Sadewa Krama: Cinta Sejati dalam *Webtoon Kanvas*.



Gambar 16. Cuplikan *Webcomic*
(Sumber: dokumentasi pribadi)

KESIMPULAN

Seiring berkembangnya zaman, kesenian wayang telah mengalami proses kemunduran akibat perkembangan zaman. Muatan Bahasa Daerah (Jawa) dianggap rumit dan pementasan wayang yang dilakukan ketika malam hari kerab menjadi alasan. Mayoritas individu 16-24 tahun lebih memilih begadang bermain gadget dibanding menonton pertunjukan wayang. Maka, diperlukan adaptasi baru sesuai dengan perilaku remaja yang cenderung suka bermain gadget dengan menggunakan teori alih wahana. Melalui pendekatan psikologis, terdapat sebuah kisah yang bersesuaian dengan pola pikir individu 16-24 tahun yang cenderung membentuk pola perilaku dan pencarian kecocokan, yaitu lakon *carangan Sadewa Krama* yang mengisahkan pencarian pasangan hidup. Kisah dan karakter diadaptasi dari wayang kulit, kemudian digambarkan menyerupai orang (wayang *wong*) dalam bentuk dua dimensi melalui gaya gambar semi realis/semi kartun. Maka, dirancanglah sebuah *webcomic* dengan karakter-karakternya yang memiliki relevansi dengan permasalahan tersebut. Proses perancangan desain karakter *webcomic* menggunakan konsep keyword, verbal, media, dan visual. Setelahnya, dibuatlah alternatif desain karakter yang dipilih melalui kuesioner. Desain karakter terpilih diharapkan dapat membantu proses penyampaian gagasan yang terdapat dalam *webcomic* serta menarik minat audiens yang dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini *et al.* (2021) 'NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM DALAM KESENIAN WAYANG KULIT', 10(1), pp. 1–11.
- Budiyati, G.A. *et al.* (2022) 'BIJAK MENGGUNAKAN GADGET PADA ANAK DAN REMAJA WISE USE OF GADGET IN CHILDREN AND ADOLESCENCE', *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kesehatan (JPKMK)*, 2, pp. 2807–3134.
- Damono, S.D. (2023) *ALIH WAHANA*. 2nd edn. Edited by M. Yulianti. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Groenendaal, V.M.C. (1987) *Dalang di Balik Wayang*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Hahury, R.M.S. (2022) 'Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter', *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(121), pp. 3–4. Available at: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12289/10775>.
- Hurlock, E.B. (1991) *Psikologi perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. 5th edn. Edited by R.M. Sijabat. Jakarta: PENERBIT ERLANGGA.
- Husna, K. (2019) 'PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI PANDUAN DAN TIPS MEMBUAT KOMIK WEB', *Institutional Repository Institut Seni Indonesia Yogyakarta*

[Preprint]. Available at: <http://digilib.isi.ac.id/4189/7/JURNAL.pdf> (Accessed: 17 October 2023).

Mahelingga, D.E.I.R. (2020) 'EVOLUSI KOMIK WAYANG SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN CERITA WAYANG', *OSF Preprints*, pp. 1–10. Available at: <https://doi.org/10.31219/osf.io/75a6k>.

Maliki, A. (2021) 'WAYANG DAN FILSAFAT PENDIDIKAN ISLAM', *AT-THARIQ: Jurnal Studi Islam dan Budaya*, 1. Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.57210/trq.v1i1.40>.

McCloud, S. (2007) *Membuat Komik: Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Edited by A. Febrianto and F. Yuniar. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Priyanto, P. (2019) 'WAYANG SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DALAM PELATIHAN KEPEMIMPINAN WIKASATRIAN', *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 2, pp. 12–25.

Purwadi (2007) *Seni Pedhalangan Wayang Purwa*. Yogyakarta: PANJI PUSTAKA YOGYAKARTA.

Soekarno, B.A. (1992) *Mengenal Wayang Kulit Purwa*. Semarang: Aneka Ilmu.

Sudjarwo, H.S., Sumari and Wiyono, U. (2010) *Rupa dan Karakter Wayang Purwa: Dewa-Ramayana-Mahabarata*. Edited by S. Azhar, T. Wibowo, and A.K. Anwar. Jakarta: Kakilangit Kencana.

Sulaha, A. (1983) *Lahirnya Nakula Sadewa: Kisah Kelahiran Putra Pandawa Lima*. Bandung: ERLINA.

Sunardi, Murtana, I.N. and Sudarsono (2019) 'KONSEP DASAR PERTUNJUKAN WAYANG SINEMALAKON DEWA RUCI', *Repository ISI Surakarta*, pp. 57–71. Available at: [http://repository.isi-ska.ac.id/3694/2/Wayang Sinema Lakon Dewaruci.pdf](http://repository.isi-ska.ac.id/3694/2/Wayang%20Sinema%20Lakon%20Dewaruci.pdf) (Accessed: 28 September 2023).

Susetya, W. (2008) *Asmarandana Darah Bharata Kitab asmara dan ajaran merancang benih unggul*. 1st edn. Edited by S.S. Widodo. Yogyakarta: KREASI WACANA.

WANGI, T.P.S. (1999) *Ensiklopedi Wayang Indonesia: Jilid 4 [R S]*. Jakarta: SENA WANGI Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia.

Wiharjo, K.S.G. (2010) *Kempalan Balungan Lampahan Wayang Kulit Purwo*. Surakarta: Cendrawasih.