

Perancangan Komik Digital Arja dengan Lampahan Siwaratri di Keramas Blahbatuh Gianyar Bali

I Gede Arnov Surya Ariwirya¹, Cokorda Alit Artawan², I Gusti Ngurah Wirawan³

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa & Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar

arnovnick@gmail.com

Kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan nasional yang dimiliki oleh Indonesia. Pendidikan seni berfungsi memberikan dan membekali generasi muda dalam mengenal nilai – nilai budaya. Kesenian yang terkenal di Bali adalah Arja, banyaknya perpaduan yang terdapat dalam Arja dari berbagai jenis bentuk kesenian seperti seni tari, kesenian sastra, pentas drama, seni rupa, kesenian ukir, pentas tata busana, dan seni karawitan, pada saat ini, arja kurang diminati di kalangan masyarakat karena popularitasnya mulai berkurang. Upaya agar generasi tertarik dengan Dramatari Arja, maka pada tahun 1995 didirikannya sebuah sanggar di desa Blahbatuh Gianyar yang bernama Sanggar Tirta Mumbul Sari.

Analisis penggunaan data dalam penelitian skripsi karya ini, yaitu melalui metodologi deskriptif kualitatif yang dihadapi perihal media perancangan Komik Digital Arja di Keramas. Selain itu dirancang juga media pendukung dan promosi pada media utama komik digital Arja dengan Lampahan Siwaratri, Tujuan dari perancangan media ini adalah untuk membantu mempromosikan serta mensosialisasikan adanya komik digital Arja dengan Lampahan Siwaratri ini yaitu T-Shirt, Totebag, Poster, Motion Graphic dan Katalog Karya.

Kata Kunci : *Komik, Komik digital, Kartunal, Ilustrasi, Arja, Siwaratri, Edukasi*

Art is one of the elements of national culture that is owned by Indonesia. Art education serves to provide and equip young people to recognize cultural values. The famous art in Bali is Arja, the many fusion found in Arja from various types of art forms such as dance, literary arts, drama arts, fine arts, carving, fashion, and musical arts, at this time, arja is less in demand in the community because of its popularity began to decrease. In an effort to get the generation interested in Dramatari Arja, in 1995 the establishment of a studio in the village of Blahbatuh Gianyar called Sanggar Tirta Mumbul Sari.

Data analysis was carried out in this research, namely through a qualitative descriptive method which was dealt with regarding the design of Arja Digital Comics in Keramas. Besides that, also designed supporting media and promotion on the main media of Arja digital comics with Siwanatri Flash, the purpose of the design of this media is to help promote and socialize the existence of Arja digital comics with this Siwaratri Story, namely T-Shirt, Totebag, Poster, Motion Graphic and Catalogs.

Keywords: *Comics, Digital Comics, Cartoon, Illustration, Arja, Siwaratri, Education*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kesenian adalah salah satu dari unsur kebudayaan nasional yang dimiliki oleh Indonesia. Kesenian telah diberikan di tingkat pendidikan sekolah dasar sampai pada tingkat perguruan tinggi, selain itu kesenian juga di ajarkan di kalangan masyarakat melalui sanggar - sanggar seni. Pendidikan seni berfungsi memberikan dan memberi generasi muda dalam mengenal nilai dari budaya, sikap dan juga membentuk kepribadian yang di harapkan dapat melestarikan hasil budaya dari bangsanya dan juga dapat membentuk kepribadian yang memiliki relevansi pendidikan dan juga merealisasi nilai yang terkandung dalam seni.

Kesenian dapat dikategorikan menjadi empat kelompok, yaitu kesenian pertunjukan, seni rupa, seni media rekam; dan kesenian sastra. Masing masing kelompok memiliki ciri dan keunikan tersendiri yang membedakan dari kelompok kesenian yang satu dan kelompok seni lainnya. Kesenian dapat menumbuhkan rasa cinta budaya bangsa sendiri adalah seni pertunjukan. Seni pertunjukan yaitu seni dengan ekspresi yang dilakukan dengan cara di pentaskan dan diperlihatkan kepada penonton, karenanya seni ini dikategorikan bergerak didalam ruang dan juga waktu. Oleh karena itu, seni pertunjukan merupakan seni yang dapat dinikmati sesaat, seni yang akan hilang berlalu setelah kesenian itu dipentaskan. Seni pertunjukan meliputi pentas tari, seni musik, kesenian pencak silat, dan pertunjukan drama (teater).

Berdasarkan uraian di atas seni pertunjukan yang terkenal di Bali adalah Arja. Dalam Dramatari Arja terdapat cerita – cerita yang di bawakan, salah satunya adalah cerita Siwaratri atau dalam Dramatari Arja di sebut dengan Lampahan Siwaratri. Siwaratri sendiri memiliki arti Malam Siwa dimana dalam lampahan ini dikisahkan seorang pemburu bernama

Lubdhaka yang memiliki sifat buruk dengan kekejamannya membunuh binatang, namun pada suatu malam saat Dewa Siwa melakukan yoganya di malam Siwaratri, dan Lubdhaka menyertai dewa Siwa dalam yoganya, yang membuat Dewa Siwa sangat senang dan memberi peleburan dosa kepada Lubdhaka.

Pada hari raya Siwaratri yaitu pada tanggal 29 Januari 2014, didirikan sebuah sanggar seni yang diberi nama Sanggar Seni Siwa Ratri di Desa Keramas Blahbatuh Gianyar yang mengajarkan Dramatari Arja, namun peminat Dramatari Arja tetap menurun seiring perkembangan jaman. Pada masa kejayaannya di tahun 80-an, pentas kesenian Arja diadakan hampir setiap hari berbeda dengan sekarang, yang hanya ada event-event tertentu semisalkan Pesta Kesenian Bali. Sehingga remaja dan masyarakat saat ini kurang tertarik dengan Dramatari Arja sehingga berpengaruh terhadap menurunnya minat remaja saat ini untuk mempelajari dan melestarikan Dramatari Arja itu sendiri.

Dari latar belakang yang telah diuraikan dapat ditarik rumusa masalah dari perancangan ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang komik digital yang menarik dalam memperkenalkan lampahan Siwaratri dalam Arja di Keramas ?
2. Media pendukung apa yang efektif dalam upaya mengenalkan komik digital Arja di Keramas ?

METODE PENELITIAN

Penggunaan analisis data dalam penulisan ini mengambil metode deskriptif kualitatif yaitu merupakan penggambaran sifat dan juga suatu keadaan dimana keadaan tersebut berjalan pada saat penelitian dilakukan. Prinsip dasar dari metode ini mengelola dan juga melakukan analisis data yang dikumpulkan menjadi data yang sistematis, teratur, terstruktur dan juga mempunyai makna.

Deskriptif kualitatif adalah penelitian yang datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Deskriptif kualitatif menekankan pada makna dan pemahaman dari dalam, penalaran, definisi dari sesuatu tertentu lebih banyak meneliti yang berhubungan dengan kehidupan sehari – hari, pendekatan kualitatif lebih menekankan proses daripada hasil akhir. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang didapatkan oleh peneliti secara langsung di lapangan, selanjutnya data – data pemilihan jenis media, unsur – unsur desain, teknik cetak yang digunakan dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif kemudian dibuatlah suatu kesimpulan (sintesa), setelah mendapatkan suatu kesimpulan kemudian dibuatlah suatu alternatif desain yang nantinya akan dipilih salah satu kemudian dilakukan tahap lanjut yaitu tahap produksi desain yang sesuai dengan ketentuan – ketentuan diatas. Pada tahap produksi desain yang terpilih disesuaikan dengan bahan, teknik cetak masing – masing serta alat yang akan digunakan. Berdasarkan hasil produk tersebut didapatkan perwujudan atau visualisasi media desain komunikasi visual yang nantinya akan disebarkan pada masyarakat luas untuk menjawab permasalahan yang sedang dihadapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tinjauan Buku Komik

Komik adalah serangkaian gambar tidak bergerak yang disusun secara teratur yang dilengkapi teks/ tulisan sebagai penjelasan sehingga menghasilkan suatu jalinan cerita yang utuh. Pernyataan tersebut didasarkan pada teori yang menyebutkan bahwa komik merupakan susunan gambar yang dirangkai untuk memvisualisasikan sebuah cerita. Selain menggunakan gambar, elemen dari sebuah komik juga dilengkapi dengan teks dan ditampilkan berupa dialog maupun hanya keterangan dari sebuah gambar (*caption*). Pada umumnya, komik menampilkan peranan dari

berbagai karakter dan tokoh. (Kusrianto, 2007: 164).

Aspek Desain Komunikasi Visual

1. Ilustrasi

Ilustrasi secara harafiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu (Kusrianto, 2007:110). Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Pada perancangan Komik Digital Arja dengan Lampahan Siwaratri menggunakan ilustrasi kartun.

2. Huruf/Typografi

Secara umum tipografi diartikan sebagai seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf. Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antara konsep dan komposisi karya (Santoso, 2002 : 108). Pada perancangan Komik Digital Arja dengan Lampahan Siwaratri menggunakan huruf Sans Serif.

3. Warna

Warna merupakan salah satu faktor yang berperan sangat penting didalam sebuah desain komunikasi visual. Warna memiliki arti secara obyektif atau fisik adalah sifat cahaya yang kemudian dipancarkan, dan secara subjektif atau psikologis sebagai bagian dari indra penglihatan (Sanyoto, 2005:9).

Pada perancangan Komik Digital Arja dengan Lampahan Siwaratri menggunakan warna primer, sekunder, dan tersier.

Bentuk dan Jenis Komik

a. Komik Strip

Komik strip adalah komik pendek yang terdiri dari beberapa panel dan biasanya muncul di surat kabar. Komik strip biasanya bertema humor dan bergaya atau kartun karikatur.

b. Buku Komik

Buku komik adalah kumpulan halaman komik yang dijilid rapid an diterbitkan secara berkala. Di Indonesia buku komik umumnya hanya memuat satu judul saja, sedangkan di Jepang beredar dalam format satu buku yang terdiri dari beberapa judul komik. Komik jenis ini juga dikenal dengan sebutan *comic magazine*.

c. *Graphic Novel*

Graphic Novel atau novel grafis adalah komik yang memiliki gaya cerita yang naratif. Cerita pada novel grafis biasanya lebih kompleks dan cenderung ditujukan untuk pembaca dewasa. Menurut Mario Saraceni dalam buku *The Language of Comics* (2003), istilah novel grafis semata digunakan untuk memberikan istilah yang lebih “baik” (baca : dewasa) bagi komik.

d. *Webcomic*

Adalah komik yang diterbitkan melalui media internet. Kelebihan dari *webcomic* adalah semua orang dapat menerbitkan komiknya sendiri dengan biaya relatif murah dan dapat diakses oleh semua orang diberbagai belahan dunia.

e. Komik Instruksional

Komik instruksional adalah jenis komik strip yang dirancang untuk tujuan edukasi atau informasi. Bahasa yang digunakan biasanya bersifat universal (bahasa gambar

dan symbol). Contohnya adalah petunjuk manual pada alat- alat elektronik dan instruksi penggunaan masker oksigen pada kabin pesawat terbang.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan suatu landasan penting dalam perancangan desain komunikasi visual, perancangan sebuah media, serta perancangan media pendukung dalam desain. Media yang dilandasi dengan konsep media yang diperhitungkan maka akan menghasilkan media dengan kualitas terbaik. Dalam perancangan komik digital Arja dengan Lampahan Siwaratri untuk para remaja agar lebih sadar akan keadaan kebudayaan saat ini dengan menggunakan konsep “Heritage Education” yang akan digunakan dalam perancangan komik digital Arja dengan Lampahan Siwaratri dan pembuatan desain komunikasi visual yang dirancang.

Penggunaan konsep “Heritage Education” berasal dari basis cerita dan latar belakang dari perancangan komik digital Arja dengan Lampahan Siwaratri, konsep “Heritage Education” memiliki arti memberikan ilmu pengetahuan tentang kebudayaan Arja beserta dengan lampahan Siwaratri kepada para pembaca komik digital ini. Konsep “Heritage Education” dapat diterapkan pada visualisasi media komik dalam menceritakan lampahan Siwaratri dalam bentuk penokohan Arja.

Konsep ini dipilih karena sangat tepat dalam penerapannya pada komik digital Arja ini untuk membawakan budaya Arja dalam memperkenalkan sejarah dan budaya melalui media digital yaitu komik digital. Serta diharapkan dapat tersampainya pesan moral yang terdapat dalam Arja dengan lampahan Siwaratri. Selain itu dirancang media pendukung dan promosi pada media utama komik digital, perancangan media ini bertujuan untuk membantu mempromosikan dan mensosialisasikan telah dirancangnya komik digital ini untuk menarik perhatian para remaja. Media

pendukung yang akan dirancang yaitu Poster, Totebag, T-Shirt, Motion Graphic, dan Katalog Karya.



Gambar 1 Refrensi Tokoh-tokoh dalam Arja
(Sumber : I Gede Arnov Surya, 2019)



Gambar 2 Desain Karakter Tokoh-tokoh dalam Arja
(Sumber : I Gede Arnov Surya, 2019)

Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan aspek yang dapat mendukung sebuah media untuk dapat di terima di masyarakat, strategi kreatif yang digunakan dalam memperhitungkan aspek – aspek dalam perancangan media komik digital.

1. Target Audience

Target audience yang diharapkan sebagai segmentasi pembaca komik digital Arja dengan lampahan Siwaratri ini yaitu para remaja usia 12 – 21 tahun, dimana

remaja pada usia ini kesehariannya lebih dekat dengan gadget dan internet.

2. Format dan Ukuran Buku Komik

Komik digital memiliki format khusus yang menjadikannya dapat di baca dari atas ke bawah. komik digital ini yang nantinya akan di publikasikan melalui aplikasi webtoon maka ukuran yang digunakan tiap halamannya yaitu 700px x 1000px dan penambahan halamannya dilakukan dengan menambahkan sebesar 1000px kebawah.

3. Isi dan Tema Cerita Buku Komik

Ditinjau dari segi isi cerita yang terdapat dalam komik digital Arja ini menceritakan tentang kisah Lubdhaka yang memiliki perilaku yang sangat buruk pada kehidupannya yang pada suatu ketika di malam Siwaratri, lubdhaka menyadari perbuatannya merupakan suatu hal yang salah dan dapat berubah menjadi pribadi yang lebih baik. Cerita Lubdhaka inipun dibawakan dengan karakter dari pementasan Dramatari Arja, yang nantinya komik digital ini akan di beri judul “Komik Arja Siwaratri” dimana komik ini mengangkat cerita Siwaratri dengan visualisasi Dramatari Aja.

Dari tema cerita yang diangkat merupakan tema budaya, karena mengangkat Dramatari Arja sebuah dramatari di Bali yang mulai pudar sedikit demi sedikit serta menggunakan penokohan – penokohan yang di ambil dari Dramatari Arja itu sendiri.

4. Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah dalam pembuatan komik ini akan dirancang berdasarkan cerita dari kisah lubdhaka dengan penambahan beberapa plot cerita serta Gegurutan dari Siwaratri Kalpa sesuai dengan pembawaan kisah pada Dramatri Arja dan di kembangkan menggunakan bahasa Indonesia.

5. Gaya Visual Grafis

Gaya visual yang digunakan dalam pembuatan komik digital arja ini yaitu American Kitsch Style dengan penggunaan warna – warna yang mencolok agar dapat menarik minat pembaca khususnya para remaja, dan digunakan untuk memberikan ciri khas pada komik digital Arja ini dibandingkan dengan komik – komik lain.

6. Teknik Visualisasi

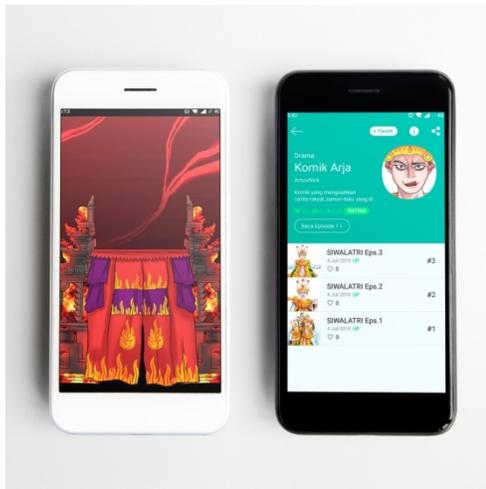
Teknik Visualisasi yang digunakan pada perancangan komik digital Arja ini yaitu menggunakan teknik gambar digital dimana seluruh pembuatan komik dikerjakan dengan menggunakan aplikasi komputer yaitu program Adobe Photoshop CS6.

7. Teknik Cetak

Dalam perancangan ini tidak menggunakan teknik cetak, melainkan menggunakan teknik publikasi yaitu dengan cara mengupload komik Arja yang telah dirancang ke dalam aplikasi webtoon sehingga komik Arja dapat dibaca oleh para pengguna webtoon dimanapun.

Eksekusi Final Desain

1. Desain Komik Digital



Gambar 3 Tampilan Komik digital Arja pada platform Webtoon
(Sumber : I Gede Arnov Surya, 2019)

2. Poster



Gambar 4 Desain Poster
(Sumber : I Gede Arnov Surya, 2019)

3. Totebag



Gambar 5 Desain Tote bag
(Sumber : I Gede Arnov Surya, 2019)

4. T-Shirt



Gambar 6 Desain T-Shirt
(Sumber : I Gede Arnov Surya, 2019)

5. Motion Graphic



Gambar 7 Motion Graphic
(Sumber : I Gede Arnov Surya, 2019)

6. Katalog Karya



Gambar 8 Cover Katalog
(Sumber : I Gede Arnov Surya, 2019)



Gambar 9 Isi Katalog
(Sumber : I Gede Arnov Surya, 2019)

KASIMPULAN

Dari perancangan yang dilakukan dalam studi kasus tugas akhir mengenai Perancangan Komik Digital Arja dengan Lampahan Siwaratri di Keramas Blahbatuh

Gianyar, dapat diambil kesimpulan yaitu sebagai berikut ini:

1. Komik digital adalah merupakan salah satu cara pembuatan komik dengan menggunakan perantara media digital, dimana dalam pembuatannya digunakan media digital seperti computer, tablet, smartphone, dan media digital lainnya. Selain itu, dalam penyebaran komik digital lebih tergolong mudah dibandingkan dengan komik-komik cetak. Komik digital merupakan media yang tepat untuk digunakan sebagai media mengenalkan kembali budaya Arja kepada para remaja saat ini, karena pada saat ini para remaja lebih dekat dengan gadget, smartphone, internet yang berkaitan erat dengan alat digital.

Konsep dalam cerita yang diangkat dalam perancangan komik ini yaitu cerita tentang Siwaratri yaitu malam pertapaan Dewa Siwa yang mengisahkan Lubdhaka seorang pemburu yang mendapatkan kesempatan menuju Siwa Loka karena Lubdhaka menyadari kesalahannya di masa lalu dan akhirnya berubah menjadi pribadi yang lebih baik. Cerita ini dikemas menggunakan visualisasi dari Dramatari Arja, sehingga menciptakan kesan Unik dan menarik dari segi visual dan menambah pengetahuan pembaca tentang budaya yang kita miliki. Komik digital ini akan dipublikasikan ke dalam Webtoon dengan ukuran per-layer-nya yaitu 700px x 1000px.

2. Pada perancangan komik digital Arja dengan Lampahan Siwaratri ini dibutuhkan juga beberapa media pendukung. Media pendukung yang perlu dirancang untuk mendukung pengenalan komik digital Arja dengan Lampahan Siwaratri yaitu Poster, T-Shirt, Totebag, Motion Graphic dan katalog karya. Pemilihan media tersebut berdasarkan fungsinya masing masing yang mampu mendukung

media utama perancangan komik digital ini. Sehingga media pendukung dan juga media utama mampu menjadi sebuah kesatuan sebagai media dalam mensosialisasikan tentang Arja beserta Lampahan Siwaratri yang dibawakan di dalam cerita Arja tersebut.

SARAN

Saran yang dapat di berikan untuk perancang selanjutnya adalah :

1. Dalam merancang sebuah media komunikasi visual, ada baiknya kita dapat melihat keadaan sekitar dengan masalah yang ada terutama berkaitan erat dengan budaya yang kita miliki, serta mengembangkan budaya dalam pembaharuan saat ini
2. Media digital dan internet sangat disarankan penggunaannya dalam merancang sebuah desain komunikasi visual, di karenakan penggunaanya yang menyeluruh dan mencakup segala usia saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandem, I Made. 1983. *Ensiklopedi Tari Bali*. PT "Bali Post" Offset.
- Bonnef, Marcel. 1998. *Les Bandes Dessinees Indonesiennes* atau *Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta. KPG.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Maharsi, Indirya. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta. Kata Buku.
- Mc.Cloud, Scot. 2001. *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S.Kinanti. Jakarta. KPG.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta. Penerbit Andi
- Sanyoto, Sadjiman E. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta. Arti Bumi Intaran.
- Santoso, Singgih. 2002. *SPSS Versi 11.5 Cetakan Kedua*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Suarta. "Dinamika Arja Sebulan di Desa Keramas, Kecamatan Blahbatuh, Gianyar". (Tesis), Pada Program Magister Ilmu Agama dan Kebudayaan Pascasarjana Universitas Hindu Indonesia. 2015.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
- Sumardjo, Jakob. 2007. *Arkeologi Budaya Indonesia*. Yogyakarta. Qalam.