

Perancangan *Motion Comic* Tokoh Pewayangan Bambang Ekalaya

Philipus Nicolaus Karamoy¹, Deny Tri Ardianto, S.Sn., Dipl.Art.², Erandaru, ST, M.Sc.³

^{1,2,3} Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra Surabaya
Email: philipus.nico@yahoo.com

Abstrak

Kisah cerita tokoh pewayangan Bambang Ekalaya ini merupakan cerita dari epos Mahabharata yang belum populer. Kisah ini kaya akan pesan moral yang cocok untuk generasi muda agar pantang menyerah dalam menuntut ilmu. Perancangan *Motion Comic* Tokoh Pewayangan Bambang Ekalaya diharapkan dapat menjadi media yang menarik dan tepat sasaran dan dapat melestarikan budaya lokal cerita wayang serta memberi pesan moral kepada generasi muda.

Kata kunci: *Motion*, Komik, Wayang, Kebudayaan, Pesan Moral, Generasi Muda.

Abstract

Title: *Motion Comic Design of Wayang Character Bambang Ekalaya.*

The story of a wayang character Bambang Ekalaya is a stories from the Mahabharata epic which has not been popular. The story is rich in moral message which is suitable for the younger generation to never give up in the study. The design of Motion Comic Wayang Character Bambang Ekalaya expected to become media interest and right on target and can preserve the local culture as well as wayang stories give moral message to the younger generation.

Keywords: *Motion, Comic, Wayang, Puppet, Culture, Moral message, Young Generation.*

Pendahuluan

Wayang adalah seni pertunjukkan asli Indonesia yang berkembang pesat di Pulau Jawa dan Bali. Selain itu beberapa daerah seperti Sumatera dan Semenanjung Malaya juga memiliki beberapa budaya wayang yang terpengaruh oleh kebudayaan Jawa dan Hindu. Warisan budaya Indonesia ini harus dilestarikan terutama kepada generasi muda. Cerita-cerita ini kaya akan filosofi dan digunakan untuk mengajarkan nilai moral kepada masyarakat.

Namun munculnya modernisasi dan kecanggihan teknologi mulai menggeser budaya lokal. Semakin sedikitnya media yang menceritakan kisah wayang saat ini sangat dibutuhkan upaya untuk melestarikan dan mengangkat kembali cerita-cerita wayang kepada generasi muda saat ini.

Masih banyak tokoh-tokoh pewayangan selain pandawa lima di cerita Mahabarata yang tidak populer di masyarakat, contohnya adalah cerita tokoh

Bambang Ekalaya. Padahal setiap cerita dari tokoh wayang mempunyai filosofi yang sangat bagus. Pada cerita kisah hidup Bambang Ekalawya ini mengajarkan bahwa jangan cepat untuk putus asa dan pantang menyerah dalam menuntut ilmu dan juga memperlihatkan bahwa manusia tidak ada yang sempurna dan bisa jatuh dalam dosa.

Untuk melestarikan dan mengenalkan cerita tentang tokoh pewayangan Ekalawya di zaman modern ini, maka perancangan *motion comic* adalah media yang sangat tepat. *Motion Comic* adalah komik/novel grafis dalam format video yang dibuat/diolah melalui proses digital animasi. Tidak seperti komik/novel grafis biasa, *motion comic* dapat dinikmati seperti halnya saat menyaksikan tayangan video animasi dari televisi, komputer maupun perangkat audiovisual lain. Sebuah cerita text yang dijadikan animasi lewat komputer, sehingga audiens tidak perlu membacanya karena sudah menggunakan narasi dan ilustrasi visual. Proses berbicaranya tidak menggunakan balon kata

tapi menggunakan *voice actor* (pengisi suara) sebagai tokoh yang dimainkannya.

Target dari perancangan ini adalah generasi muda Indonesia dengan rentang usia antara 15-24 tahun dimana dalam usia ini merupakan usia antara remaja menuju ke dewasa muda. Di zaman modern ini, rentang usia tersebut merupakan target yang tepat untuk media *motion comic* yang nantinya akan disebarluaskan melalui jejaring internet.

Oleh karena paparan diatas, maka diharapkan media *motion comic* dapat memberikan dampak positif, menjadi inspirasi dan memberi pesan moral kepada generasi muda Indonesia. Tujuan yang akan dicapai dari perancangan *motion comic* tokoh pewayangan Bambang Ekalaya ini yaitu mengenalkan dan melestarikan cerita wayang melalui kisah kehidupan Bambang Ekalaya untuk memotivasi dan menginspirasi generasi muda.

Metode Pengumpulan Data

Metode kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sumber-sumber datanya berasal dari berbagai macam media seperti buku, jurnal, surat kabar, majalah, dokumen, referensi statistik, media cetak dan lain-lain. Metode ini bertujuan untuk mencari data tentang masalah penelitian maupun konten perancangan. Hal ini sangat penting karena merupakan dasar penyusunan kerangka teoritis yang nantinya berguna untuk menuntun pemecahan masalah.

Internet

Metode ini dilakukan untuk penelitian terhadap data yang sudah ada melalui jaringan internet. Data-data ini biasanya berbentuk artikel dan testimoni dari masyarakat.

Kuisisioner

Membagikan kuisisioner secara *online* untuk mendapat opini masyarakat mengenai pengetahuan mereka tentang wayang dan tokoh-tokohnya, saran-saran mereka untuk pelestarian cerita wayang.

Metode Analisis Data

Dalam perancangan *motion comic* tokoh pewayangan Bambang Ekalaya ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan mengolah data verbal visual yang telah didapatkan sebelumnya untuk mendapatkan gejala dan fenomena. Fenomena itulah yang digunakan untuk menjawab permasalahan melalui hasil karya *motion comic*. Unit analisis yang dipakai dalam perancangan ini adalah 5W1H:

a. What : Perancangan ini menghasilkan karya akhir berupa video *motion comic* tokoh pewayangan

Bambang Ekalaya untuk mengenalkan dan melestarikan cerita tokoh tersebut.

- b. Who : Perancangan ini ditujukan kepada generasi muda usia 15-24 tahun.
- c. Why : *Motion comic* ini dirancang karena kurang populernya tokoh pewayangan Ekalawya dan upaya untuk melestarikan cerita pewayangan di Indonesia.
- d. Where : Film ini didistribusikan di Indonesia lewat jejaring internet.
- e. When : *Motion comic* tokoh pewayangan Ekalaya akan mulai *direlease* pada bulan Juli 2013.
- f. How : Visualisasi dengan menggunakan gaya desain kartun dan *motion* yang sederhana agar cerita filosofi kehidupan Ekalawya dapat disampaikan dengan lebih menarik dan mudah dimengerti.

Pembahasan

Dari riset yang dilakukan kepada beberapa anak muda, maka didapatkan kesimpulan yaitu sebagian besar anak muda tidak mengenal atau mengetahui kisah cerita Bambang Ekalaya, beda halnya dengan cerita tentang Pandawa Lima yang sudah banyak diketahui. Mereka pun setuju dengan upaya pelestarian cerita wayang ini agar cerita kebudayaan ini tidak punah. Namun banyak dari mereka yang tidak menyukai wayang karena berbagai alasan, seperti: terlalu kuno, membosankan, tidak mengerti bahasanya dan sebagainya.

Masyarakat jaman dulu menggunakan wayang sebagai media pembelajaran tentang kehidupan, agama, sastra maupun kesenian. Di zaman modern ini wayang dianggap sudah kuno, usang dan tidak relevan dengan kehidupan modern. Wayang sebetulnya mengandung filosofi kehidupan yang dapat menjadi pembelajaran bagi manusia di zaman apapun, contohnya pada kisah tokoh Ekalawya ini. Perkembangan teknologi yang begitu pesat menggeser kesenian tradisional wayang, fakta ini tidak bisa dipungkiri bahwa anak-anak muda atau bahkan anak kecil di zaman ini sudah menggunakan kecanggihan teknologi seperti komputer, *blackberry*, televisi, *ipad* dan sebagainya.

Dengan kemajuan zaman dan teknologi yang sangat pesat ini, kita bangsa Indonesia juga merasakan dampaknya dan harus tetap mengikuti perkembangan yang ada namun tetap tidak melupakan budaya, warisan serta kekayaan yang beragam yang kita miliki sebagai bangsa Indonesia. Begitu juga dengan cerita wayang, sebaiknya disampaikan dengan gaya dan media yang modern, namun tidak menghilangkan atau melupakan apa sebenarnya wayang itu sendiri.

Upaya untuk melestarikan warisan budaya wayang harus diimbangi dengan perkembangan jaman dan

teknologi. Agar cerita wayang ini tetap menarik di generasi muda Indonesia secara global, maka sebaiknya dibuatlah sebuah *motion comic* dengan bahasa Indonesia yang baku sebagai media pelestarian cerita wayang. Melihat keseharian generasi muda Indonesia di zaman modern ini yang suka *online*, menonton anime, film barat dan sebagainya maka pembuatan *motion comic* ini merupakan media yang tepat. Tentu saja dalam *motion comic* cerita tokoh pewayangan Ekalawya ini juga mengandung filosofi dan pesan yang ingin disampaikan pada generasi muda Indonesia. Dengan media *motion comic* yang berbentuk digital ini, maka pendistribusiannya bisa menggunakan berbagai media online seperti *facebook*, *youtube*, *vimeo* yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan internet.

Target audiens dari karya ini lebih difokuskan kepada generasi muda Indonesia dengan jarak umur antara 15-24 tahun. Umur 15-24 ini adalah umur perubahan dari remaja ke dewasa muda, pada umur ini seringkali mengalami kondisi labil dalam hidup mereka. Oleh karena itu cerita inspiratif ini sangat cocok bagi umur tersebut untuk menginspirasi mereka. Selain itu umur ini juga merupakan umur yang paling banyak aktif di jejaring sosial internet, mengingat video ini akan didistribusikan di media *online*.

Hasil

Pada perancangan *motion comic* ini menggunakan ilustrasi bergaya komik kartun dengan audio narasi dan dialog. Pada visual, panel-panel komik ditampilkan dengan menggunakan *full frame* yang maksudnya satu panel tampak penuh satu layar. Dramatisasi kamera dan efek visual maupun audio untuk mencapai *feel* yang ingin ditunjukkan kepada audiens. Pergerakan sederhana pada ilustrasi untuk mendukung visualisasi yang menarik dan dapat menceritakan pesan cerita yang ingin disampaikan.

Judul dari *motion comic* ini adalah "Bambang Ekalaya : Pangeran Negeri Nisada". Judul digunakan untuk menarik perhatian audiens dan untuk mengenalkan siapa Bambang Ekalaya itu. Meskipun di dalam ceritanya tidak menceritakan tentang negeri Nisada, namun asal usul Bambang Ekalaya ini tidak boleh dihilangkan. Inti dari judul ini adalah untuk menceritakan tentang kisah hidup pangeran negeri Nisada yang merantau mencari ilmu.

Selain untuk melestarikan cerita wayang kepada generasi muda zaman sekarang, media ini juga untuk menyampaikan isi pesan dari cerita Bambang Ekalaya yang sangat inspiratif untuk anak muda agar memiliki integritas, konsistensi, presistensi, dan konsekuensi:

- Integritas
Sebagai seorang ksatria haruslah menguasai ilmu perang. Maka yang dilakukannya adalah belajar. Dan tidak tanggung-tanggung yang diincarnya

sebagai pengajar bagi ilmu perang yang ingin dikuasainya dengan sempurna adalah Guru Drona yang punya reputasi tinggi sebagai Maha Guru pengajar ilmu perang bagi Dinasti Bharata. Meskipun pada akhirnya demi mengetahui bahwa Ekalaya adalah berasal dari Kaum Nisada maka Guru Drona tidak mau menerimanya, Ekalaya tidak berkecil hati, dan tidak hancur cita-citanya untuk bisa menjadi seorang pemanah paling unggul di muka bumi ini.

- Persistensi
Ekalaya memiliki persistensi untuk mempertahankan cita-citanya. Setelah ditolak oleh Guru Drona, maka yang dilakukan oleh Ekalaya adalah membuat dirinya merasa diajar oleh Guru Drona melalui sebuah patung yang dibuat olehnya sendiri. Ekalaya menganggap patung Guru Drona yang dibuat itu sebagai pengingat bagi dirinya sendiri bahwa dia sedang diajar oleh Maha Guru yang diidolakannya untuk mengajari ilmu memanah. Dengan begitu, dia menyemangati dirinya sendiri agar belajar dengan tekun.
- Konsistensi
Di dalam sebuah terjemahan bahasa Inggris dari Mahabharata yang ceritanya sesuai pakem dari India diceritakan bahwa di dalam berlatih memanah bukan hanya pagi sampai sore saja di mana matahari masih bersinar, tetapi Ekalawya juga berlatih di malam hari. Hal yang mungkin tidak pernah dilakukan oleh Arjuna dan Karna ketika berlatih memanah, sebab di dalam peperangan saat kisah Mahabharata ditulis pun ketika matahari tenggelam tidak boleh lagi saling serang. Sehingga diceritakan pada awal perjumpaannya dengan Guru Drona dan Arjuna, Ekalaya bisa memanah dengan titis (tepat sasaran) tanpa membuka mata karena sudah terbiasa berlatih memanah dalam keadaan gelap.
- Konsekuen
Ekalaya sangat konsekuen dengan hasil dari apa yang dia lakukan, karena pada akhirnya meskipun dia sudah berhasil mengalahkan Arjuna di dalam ilmu memanah tetapi dia sadar posisinya di dalam politik yang terjadi antara Pandawa dan Kurawa tetaplah tidak bisa disamakan dengan dirinya. Nisada tetaplah Nisada, bukan Bharata. Sehingga jika kita membaca kisah tentang Ekalaya baik versi India maupun Jawa / Indonesia, Ekalaya tetap mengalami nasib buruk yaitu mati atau terpinggirkan. Di versi Indonesia, Ekalaya meninggal lantaran dipotong jarinya oleh Guru Drona sebagai Dakshina atau upah mengajar yang diminta oleh seorang guru kepada muridnya. Dakshina untuk memotong jari sebetulnya akal-akalan Guru Drona untuk menyelamatkan muka Arjuna karena kalah dalam adu memanah dengan Ekalaya.

Skenario Adegan

Pada adegan awal / pembukaan, diperkenalkan tokoh Bambang Ekalaya melalui kisah masa lampau pada saat ia diberi petunjuk oleh ayahnya untuk menuntut ilmu pada Begawan Drona di Negeri Hastina. Sesampainya di Hastina, sang Mahaguru menolak permintaannya untuk berguru karena Drona sudah bersumpah untuk tidak mengajarkan ilmu kepada bangsa lain selain ke keturunan Bharata saja yaitu Pandawa dan Kurawa. Namun Ekalaya pentang menyerah dan mencoba terus berjuang, ia melihat sang guru mengajar murid kesayangannya Arjuna. Setelah melihat sang guru mengajar, Ekalaya mencoba berlatih sendiri di hutan. Namun sangat sulit baginya untuk menguasai ajaran Danurweda milik sang guru tanpa bimbingan langsung darinya. Lalu ia membuat patung sang guru dan menganggapnya sebagai guru Drona yang asli. Setelah berlatih keras, akhirnya Ekalaya menjadi sakti dan menguasai ajaran tersebut.

Adegan tengah / konflik diceritakan pertemuan antara Ekalaya dan Arjuna. Pada suatu hari Raden Arjuna berburu di hutan membawa anjing pelacak untuk membantunya berburu. Namun dari kejauhan ada anak panah yang melayang dan membungkam mulut si anjing. Panah itu milik Ekalaya, dia melakukannya karena merasa bisung dengan gonggongan anjing itu. Kemudian kedua ksatria muda itupun bertemu, dan Arjuna menanyakan siapa gerangan guru Ekalaya sehingga ia begitu sakti. Ekalaya memberitahu bahwa Guru Drona-lah yang menjadi gurunya. Arjuna hampir tidak percaya mendengar hal itu dan ingin mengadu kekuatan untuk membuktikan bahwa Ekalaya murid sang guru. Setelah bertarung dengan menggunakan pedang dan keterampilan memainkan panah, ternyata kesaktian kedua ksatria muda ini berimbang, lalu mereka beradu dengan menggunakan tangan kosong dan Ekalaya berhasil memukul jatuh Arjuna.

Pada adegan penutup / penyelesaian terlihat tindakan sang guru yang penuh tipu daya terhadap Ekalaya karena rasa sayangnya yang begitu besar terhadap Arjuna. Sang guru meminta ibu jari Ekalaya sebagai upah mengajar. Ekalaya pun memotong ibujarinya karena bhaktinya dan rasa hormatnya yang begitu besar terhadap sang guru.

Treatment

No	Pokok Materi	Durasi
1	Opening Judul	25 detik
2	Menceritakan masa lalu Ekalaya pada saat ayahnya member nasehat agar ia menuntut ilmu setinggi mungkin dan berguru pada Begawan Drona di kerajaan Hastina.	35 detik
3	Ekalaya sampai di Hastina dan memohon sang guru untuk menjadi muridnya namun ia ditolak.	22 detik
4	Ekalaya melihat dari atas pohon pada saat sang guru sedang mengajar Raden Arjuna ilmu memanah.	21 detik
5	Ekalaya mencoba berlatih sendiri di hutan dan akhirnya ia membuat patung sang guru dan menganggap patung itu sebagai guru Drona yang asli yang mengajar dia.	33 detik
6	Setelah berlatih dengan tekun, Ekalaya pun menjadi sakti.	11 detik
7	Arjuna pergi ke hutan membawa anjing pelacak untuk membantunya berburu. Ekalaya yang bisung dengan suara anjing yang terus menerus menggonggong itu membungkamnya dengan anak panah. Bertemulah kedua ksatria muda itu dan Raden Arjuna menanyakan siapa guru Ekalaya yang begitu sakti itu.	37 detik
8	Karena Arjuna ragu-ragu atas pernyataan Ekalaya maka mereka berdua mengadu kekuatan untuk membuktikan bahwa Ekalaya benar-benar murid guru Drona. Akhirnya Arjunapun kalah dan pulang ke Hastina.	43 detik
9	Sesampainya di Hastina, Arjuna melapor kepada sang guru atas kejadian yang menimpanya. Sang guru kaget mendengar murid kesayangannya itu kalah.	9 detik
10	Arjuna dan Guru Drona pergi ke hutan menemui Ekalaya. Disana sang guru melakukan tipu daya terhadap Ekalaya karena rasa sayangnya yang terlalu besar terhadap muridnya Arjuna. Sang guru meminta ibujari Ekalaya sebagai upah mengajar/dhaksina.	52 detik
11	Kelanjutan kisah Ekalaya dituliskan dalam teks.	54 detik

Tabel 1. Treatment

Desain Karakter

Desain karakter berdasarkan referensi dari karakter dalam seni wayang orang kontemporer, berikut referensinya:



Gambar 1. Referensi Karakter

Dari referensi tersebut, lahirnya sebuah desain karakter untuk tokoh pewayangan Bambang Ekalaya, Raden Arjuna dan Begawan Drona:

- Bambang Ekalaya
Watak : Pantang menyerah, jujur, konsisten, presisten, berintegritas.
Fisik : Atletis, tegap, kulit coklat, tampan.
- Raden Arjuna
Watak : Suka tantangan, pemberani, pencemburu.
Fisik : Atletis, tegap, kulit cerah, tampan.
- Begawan Drona
Watak : Berpegang teguh pada janji, licik, tidak suka menghadapi bahaya
Fisik : Bungkok, tua, kulit sawo matang



BAMBANG
ekalaya

Gambar 2. Bambang Ekalaya



raden
arjuna

Gambar 3. Raden Arjuna

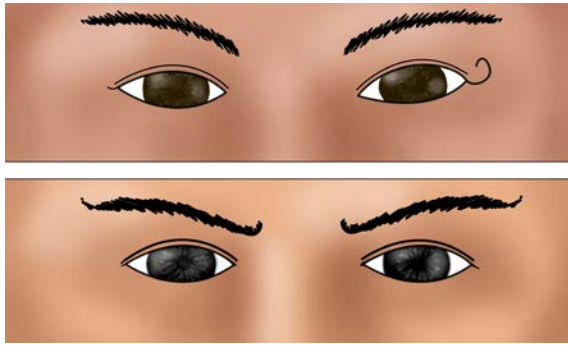


Gambar 4. Begawan Drona



Karya Final





Gambar 5. Screenshot Karya Final



Kesimpulan

Perancangan *motion comic* ini cukup berhasil untuk menceritakan cerita wayang, namun memang berbeda dengan cara penyampaian oleh pertunjukan tradisional. Pertunjukan tradisional mengandung banyak sekali nilai budaya seperti cara dalang menyampaikan cerita, tutur kata dan bahasa, gerak-gerik tokoh pewayangan yang khas. Di dalam karya *motion comic* ini hal-hal tersebut memang tidak dapat terlihat, namun filosofi dan makna cerita tetap bisa didapatkan.



Karya *motion comic* ini dapat dengan mudah diakses dan ditonton oleh generasi muda karena menggunakan media elektronik dan internet. Dengan demikian, diharapkan kisah cerita pewayangan dapat terus diturunkan ke generasi selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Bambang, Harukismo. *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 1*. Jakarta: Sena Wangi, 1999.
- Bambang, Harukismo. *Ensiklopedi Wayang Indonesia Jilid 2*. Jakarta: Sena Wangi, 1999.
- Crandol, Michael. *The History of Animation*. 1991. 15 Oktober 2009.
<http://www.digitalmediafx.com/features.html>
- Furniss, Maureen. *Animation. Microsoft_Encarta Refrence 2004*.
 Microsoft Corporation 2003 ed.
- Johnston, Ollie. *Animation Notes by Disney Animator*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2002.
- R.A. Kosasih. *Mahabarata Jilid 6*. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2001.
- Waluyo, Ki Solichin. 2007. *Mengenal Tokoh Wayang*. Surakarta: CV. Asih Jaya.

