BAB II

TOKOH WAYANG GATOTKACA DALAM CERITA *MAHABHARATA*

II. 1 Wayang Golek dalam Kebudayaan Indonesia

Wayang adalah salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol di antara banyak karya budaya lainnya. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sasta, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambang. Budaya wayang yang terus berkembang dari zaman ke zaman, juga merupakan media penerangan dakwah, pendidikan, hiburan, pemahaman filsafat, serta hiburan (Layung Kuning, 2011, h.1).

Wayang dalam pengertian "bayang-bayang" memberikan gambaran bahwa di dalamnya terkandung lukisan tentang berbagai aspek kehidupan manusia dalam hubungannya dengan manusia lain, alam, dan Tuhan, meski dalam pengertian harfiah wayang merupakan bayangan yang dihasilkan oleh "boneka-boneka wayang" dalam seni pertunjukan (Darmoko, 1999, h.1). Wayang dalam pengertian "hyang", "dewa", "roh", atau "sukma" memberikan gambaran bahwa wayang merupakan perkembangan dari upacara pemujaan roh nenek moyang bangsa Indonesia pada masa lampau (Hazeu, 1979, h.51).

Wayang adalah suatu kebudayaan yang telah ada pada masa sebelum kedatangan bangsa Hindu yang sejarahnya berhubungan dengan masuknya kebudayaan Hindu, Kristen, Islam, dan bangsa Cina ke Indonesia. Hal tersebut justru memperkaya corak pada wayang. Cerita wayang bersumber dari dua buah cerita yang ditulis dalam kitab asal negeri India yaitu *Ramayana*, dan *Mahabharata* yang merupakan karya dari penulis asal India yakni Valmiki dan Vyasa.

Wayang merupakan salah satu media yang ampuh untuk menyampaikan pesan atau cerita yang sarat akan pelajaran hidup. Pada masa

penyebaran agama Islam setelah runtuhnya kerajaan Hindu-Budha yang lebih dikenal dengan masa Walisanga yaitu Sembilan Wali yang menyebarkan agama Islam di berbagai pelosok daerah di Indonesia, ada salah satunya yang menggunakan wayang purwa (kulit) untuk berdakwah untuk menyebarkan agama Islam kepada masyarakat, beliau adalah Sunan Kalijaga yang adalah murid dari sunan Bonang. Ini merupakan contoh suatu pergeseran, yaitu kebudayaan wayang yang dipengaruhi oleh agama Islam karena awalnya wayang dibuat sebagai suatu ritual animism pada masa lalu dimana masih kuatnya pengaruh Hindu dalam kehidupan, hal ini berdampak positif dalam pengembangan wayang karena adanya penyesuaian kebudayaan yang mengikuti agama yang mayoritas dianut oleh masyarakat Indonesia sehingga masyarakat menyambut dengan baik adanya kebudayaan wayang tersebut dan tetap ada sampai sekarang meskipun perhatian masyarakat terhadap budaya tradisional mengalami penurunan karena banyaknya budaya baru yang masuk dan menjadi gaya hidup. Selain itu wayang pun memiliki kekuatan sebagai media pendidikan (Amir, 1991, h.19) dan komunikasi.

Wayang golek adalah wayang yang populer di tatar Sunda. Wayang yang berbahan dasar dari kayu ini ceritanya bersumber pada cerita sastra *Ramayana* dan *Mahabharata* karya Valmiki dan Vyasa. Wayang golek Sunda mengenal karakter Cepot, Dewala, Gareng, dan Semar atau disebut juga Pawongan. Tokoh tambahan yang tidak ada dalam cerita asli *Mahabharata* tersebut bersifat konyol, dan lucu yang berguna menghibur penonton wayang golek sebagai selingan dari benang merah cerita. Adapun tokoh Semar yaitu tokoh tambahan yang sering memberikan wejangan kepada tokoh seperti Arjuna dalam wayang golek, karena diceritakan Semar sebenarnya ialah seorang dewa yang ditugasi turun ke bumi dan sosoknya berubah. Wayang golek adalah wayang yang bersifat tiga dimensi sehingga bentuknya tetap proporsional ketika dilihat dari sudut manapun, hal itulah yang membuat gerakan wayang golek terlihat luwes seperti manusia sesungguhnya ketika adegan menari atau bertarung.

Jenis kesenian wayang golek memiliki fenomena tersendiri di dalam dunia kesenian. Keberadaannya masih terus dipertahankan agar tetap hidup sebagai salah satu keberagaman budaya Sunda, meskipun pementasannya dewasa ini sudah sangat langka dan terbatas pada tempat serta kesempatan tertentu saja. Bila mendengar nama Ki Dalang Asep Sunandar Sunarya, maka kita akan langsung dapat mengingat kesenian wayang golek yang merupakan salah satu warisan paling berharga untuk dilestarikan. Nilai-nilai luhur seni dan budaya Sunda. Wayang golek versi Ki Dalang Asep Sunandar Sunarya cenderung bergaya kontemporer. Mengenai pegangannya pada pakem wayang dikaitkan dengan kreasinya yang disebut orang kontemporer seperti pada pertunjukkan wayang ketika dipukul kepalanya dapat mengeluarkan darah atau perkelahian antara Si Cepot dengan lawannya sampai "Buta" atau ketika lawannya mengeluarkan "mie", Kang Asep mengemukakan bahwa hal itu tidaklah keluar dari pakem. Hal ini hanyalah merupakan suatu upaya visualisasi dengan cara memvisualkan cerita dalang-dalang terdahulu (Cahya, 2000, h.36).

Wayang golek sebagai kebudayaan tradisional Indonesia memiliki arti, dan fungsi yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Keberadaannya sejak dahulu memberikan manfaat positif yang beragam kepada masyarakat Indonesia selain wayang sebagai identitas bangsa Indonesia yang memiliki kebudayaan yang beragam dari setiap suku yang ada di dalamnya. Disamping itu wayang pun memiliki kekuatan sebagai media pendidikan dan komunikasi. (Amir, 1991, h.19)

- Sebagai pendidikan atau edukasi, nilai-nilai positif yang terdapat dalam cerita pewayangan sangat berguna untuk dipelajari guna dipraktekan kedalam kehidupan sehari-hari. Dan tokoh-tokoh dalam pewayangan mengandung falsafah Indonesia. Contohnya adalah perbuatan baik, kejahatan, kesalahan yang dilakukan manusia, kisah tentang Tuhan, Alam, dan lain sebagainya.

- Sebagai media komunikasi, wayang sangat ampuh untuk menyampaikan pesan-pesan penting yang hendak disampaikan kepada masyarakat, contohnya seperti kampanye, penyuluhan, dan menyampaikan informasi-informasi lainnya.

- Religi, Wayang dahulu dipagelarkan dalam upacara adat dengan tujuan untuk menolak bala ataupun untuk menghindari pengaruh roh-roh jahat. Namun seiring berkembangnya masa ke masa wayang sering pula dipagelarkan untuk menyampaikan dakwah-dakwah Islam.

- Sebagai hiburan, wayang merupakan kesenian yang dapat dinikmati oleh segala kalangan. Karena ceritanya bagus maka dapat memberikan hiburan yang menarik bagi masyarakat. Kerap dalam cerita pewayangan diselipkan humor-humor yang membuat penonton tertawa, dan sangat terhibur.

II. 2 Riwayat Hidup Gatotkaca dalam Kisah *Mahabharata*

Di Indonesia, Gatotkaca adalah salah satu tokoh pewayangan yang populer. Misalnya dalam pewayangan Jawa ia dikenal dengan ejaan Gatutkaca (bahasa Jawa: Gathutkaca). Kesaktiannya dikisahkan luar biasa, antara lain mampu terbang di angkasa tanpa menggunakan sayap, serta terkenal dengan julukan "otot kawat tulang besi". Gatotkaca merupakan anak dari Bima yaitu anggota dari Pandawa 5, Gatotkaca dilahirkan dari rahim Arimbi yaitu seorang putri yang berasal dari kerajaan Pringgadani yaitu kerajaan bangsa raksasa. Menurut bahasa Sansakerta nama Ghatotkacha secara harfiah memiliki makna “memiliki kepala menyerupai kendi”. Nama tersebut diberikan karena sewaktu lahir kepalanya menyerupai kendi.

Dalam dunia pewayangan kelahiran Gatotkaca diceritakan secara tersendiri, Sewaktu bayi Gatotkaca memiliki nama Jabang Tutuka. Tak ada satupun alat atau senjata yang mampu memotong tali pusar Jabang Tutuka

sampai ia menginjak usia 1 tahun. Melihat keadaan seperti itu maka Arjuna (adik kandung dari Bima) segera pergi untuk bertapa guna mendapatkan petunjuk dari dewa demi menolong keponakannya. Namun dalam waktu yang bersamaan Adipati Karna yaitu panglima dari kerajaan Hastina juga sedang bertapa ditempat yang sama untuk mendapatkan senjata pusaka. Melihat Arjuna yang sedang bertapa untuk meminta pertolongan kepada dewa maka kahyangan pun mengutus Batara Narada untuk menyerahkan senjata pusaka Konta Wijaya kepada Arjuna guna memotong tali pusar Jabang Tutuka. Karena wajah Arjuna dan Adipati Karna mirip Batara Narada akhirnya salah memberikan senjata pusaka tersebut, menyadari kesalahannya Batara Narada langsung melaporkan hal tersebut kepada Arjuna yang langsung mengejar Adipati Karna yang memegang senjata pusaka Konta Wijaya. Karena kasalahan tersebut maka terjadilah pertarungan sengit antara Arjuna dan Adipati Karna untuk memperebutkan senjata pusaka Konta Wijaya. Karena keduanya tangguh Arjuna hanya dapat merebut sarung pembungkus dari senjata pusaka tersebut, dan Adipati Karna berhasil melarikan diri sambil membawa senjata pusaka Konta Wijaya.

Ternyata sarung pembungkus senjata pusaka Konta Wijaya yang terbuat dari kayu mastaba tersebut dapat memotong tali pusar Jabang Tutuka. Hal aneh terjadi ketika sarung pembungkus Konta Wijaya berhasil memotong tali pusar Jabang Tutuka, kayu mastaba itu bersatu dengan tubuh Jabang Tutuka. Disana Sri Kresna penasehat perang dari Pandawa ikut menyaksikan dan berkata sarung pembungkus yang terbuat dari kayu mastaba tersebut menambah kekuatan Jabang Tutuka. Namun Sri Kresna mengetahui bahwa takdirnya telah tertulis bahwa Gatotkaca kelak akan mati di tangan pemilik senjata Konta Wijaya.

Kisah berlanjut pada suatu hari Jabang Tutuka dipinjam oleh Batara Narada untuk dibawa ke kahyangan yang kebetulan sedang diserang oleh musuh bernama Patih Sekipu yang diutus raja Kalapracona dari kerajaan Trabelasuket untuk melamar bidadari bernama Batari Supraba. Jabang

Tutuka dihadapkan kepada Patih Sekipu yang menghajarnya habis-habisan, anehnya semakin Jabang Tutuka menerima pukulan dari Patih Sekipu dia semakin kuat. Merasa usahanya tak berhasil maka Patih Sekipu mengembalikan Jabang Tutuka kepada Batara Narada untuk dibesarkan. Setelah kejadian itu Batara Narada menceburkan Jabang Tutuka ke kawah Candradimuka di gunung Jamurdipa. Bersamaan dengan itu para dewa melemparkan berbagai senjata pusaka ke kawah tersebut, dan selang beberapa waktu Jabang Tutuka melompat keluar dari kawah tersebut sebagai laki-laki dewasa dengan berbagai senjata pusaka yang telah melebur dan bersatu di dalam tubuhnya, dan membuatnya semakin kuat.

Tutuka lalu bertarung dengan Patih Sekipu yang kemudian tewas akibat gigitan taring Tutuka. Sri Kresna dan para Pandawa langsung menyusul ke kahyangan untuk menjemput Tutuka. Sri Kresna memotong taring Tutuka, dan menyuruh Tutuka agar tidak melakukan perilaku para kaum raksasa lagi. Saat itu Batara Guru yaitu penguasa kahyangan memberikan seperangkat pakaian pusaka diantaranya, *Caping Basunanda*, *Kotang Antrakusuma*, dan *Teropah Padakacarma*. Dengan pakaian pusaka tersebut Tutuka dapat terbang dengan kecepatan tinggi menuju kerajaan Trabelasuket dan membunuh raja Kalapracona. Sejak saat itu Tutuka diganti namanya menjadi Gatotkaca.

Dengan kesaktian yang dia miliki Gatotkaca kemudian menerima tantangan untuk mengalahkan saingannya yakni Laksamana Mandrakumara. Saingannya yaitu putra Duryudana dari keluarga Kurawa, Gatotkaca berusaha dengan perjuangan yang berat untuk dapat menikahi sepupunya yaitu Pregiwa yang merupakan anak dari Arjuna. Gatotkaca berhasil mengalahkan saingannya dengan susah payah dan menikahi Pregiwa. Pernikahan tersebut melahirkan anak yang kemudian diberi nama Sasikirana yang menjadi panglima perang kerajaan Hastina pada masa pemerintahan Parikesit yang merupakan putra dari Abimanyu atau cucu dari Arjuna.

Pada saat dewasa Gatotkaca menjadi raja dari kerajaan Pringgandani yaitu kerajaan para raksasa sebagaimana orang tuanya telah merencanakan

hal tersebut. Gatotkaca menjadi raja menggantikan ibunya Arimbi yang diangkat menjadi ratu setelah kakanya yaitu Arimba yang sebelumnya memimpin kerajaan Pringgandani tewas ditangan Bima pada saat Pandawa membangun kerajaan Amarta atau Indraprasta. Kejadian sebelumnya kerajaan Pringgandani dipimpin oleh Prabu Tremboko yang merupakan ayah dari Arimbi, dan Arimba yang tewas dibunuh oleh Pandu (ayah dari para Pandawa) akibat diadu domba Sangkuni. Arimbi memiliki lima orang adik yaitu, Brajadenta, Brajamusti, Brajalamadan, Brajawikalpa, dan Kalabendana. Lalu Brajadenta diangkat menjadi patih oleh Arimbi, namun Sangkuni kembali menghasut Brajadenta dan mengatakan bahwa semestinya dialah yang memimpin kerajaan bukan Gatotkaca.

Karena hasutan Sangkuni Brajadenta pun memberontak, dan ingin menggantikan Gatotkaca yang baru saja dilantik menjadi raja. Brajamusti saudara kembar Brajadenta datang memihak Gatotkaca, dan mereka pun bertarung. Kedua saudara kembar tersebut tewas secara bersamaan. Namun roh keduanya melebur kedalam kedua tangan Gatotkaca yang membuatnya semakin kuat. Setelah kejadian tersebut Gatotkaca mengangkat Brajalamadan sebagai patih barunya.

Perang *Bharatayuda* merupakan perang terakhir bagi Gatotkaca, perang tersebut merupakan perang saudara antara Pandawa, dan Kurawa. Pada hari itu Arjuna berhasil membunuh Jayadrata yang sebelumnya membunuh Abimanyu dengan cara yang tidak pantas bagi seorang kesatria, setelah hari mulai senja Gatotkaca terus menyerang pasukan Kurawa yang jumlahnya semakin berkurang karena banyak yang mati ditangannya. Kurawa pun segera menurunkan Alambusa dari bangsa raksasa untuk menghadapi Gatotkaca. Dendam akibat Alambusa telah membunuh sepupunya yaitu Irawan pada malam ke-8 yang merupakan anak dari Arjuna, Gatotkaca pun menghajar Alambusa dengan kejam, dan tanpa ampun. Gatotkaca menerbangkan tubuh Alambusa ke langit lalu membantingnya ke bumi sehingga tubuhnya hancur berantakan.

Malam itu adalah hari ke-14 dalam perang *Bharatayuda*, Gatotkaca segera diperintahkan oleh Sri Kresna agar dapat memancing Adipati Karna untuk menggunakan senjata pusaka Konta Wijaya. Hal tersebut dilakukan agar Adipati Karna tidak bisa membunuh Arjuna karena Konta Wijaya hanya dapat digunakan sekali. Gatotkaca menyanggupi hal tersebut walaupun mengetahui bahwa ketika senjata tersebut dilepaskan harus memakan korban. Ketika itu Sri Kresna tidak berbuat apa-apa walaupun dia tahu Gatotkaca akan meregang nyawa. Karena terdesak melihat Gatotkaca yang semakin beringas, Adipati Karna pun terpaksa melemparkan senjata pusaka Konta Wijaya.

Senjata pusaka tersebut tepat menembus perut Gatotkaca yang mengetahui ajalnya semakin dekat, namun jiwa pahlawanya tidak pernah hilang walaupun dia tahu sedang berada di akhir hidupnya, dia masih berpikir bagaimana caranya agar dia tetap bisa melukai musuh sebanyak-banyaknya. Gatotkaca pun memperbesar tubuhnya ke ukuran maksimal, dan roboh di atas ribuan prajurit Kurawa. Konta Wijaya tersebut segera melebur dengan sarung pembungkusnya yang sejak dulu ada dalam tubuh Gatotkaca. Adipati Karna yang sempat menghindar merasa kesal karena senjata pusakanya kini telah melebur dengan tubuh Gatotkaca yang sudah tidak bernyawa. Mengetahui hal tersebut pihak Pandawa merasa sangat terpukul akibat kehilangan salah satu prajurit terbaiknya. Melihat Gatotkaca yang tak lagi bernyawa akibat dihujam Konta Wijaya hanya Sri Kresna yang tersenyum dari pihak Pandawa, karena Konta Wijaya adalah senjata yang hanya bisa digunakan satu kali, dan hanya akan digunakan untuk membunuh Arjuna. Dengan tewasnya Gatotkaca maka senjata Konta Wijaya tak ada lagi, dan nyawa Arjuna pun akan aman. Mengetahui itu Bima langsung murka dan ingin membalas kematian anaknya, namun Sri Kresna mampu menenangkannya dan menyuruh Arjuna yang maju menghadapinya esok hari. Sri Kresna merasa bahagia karena Adipati Karna kehilangan senjata pusakanya, dan memastikan bahwa Arjuna terhindar dari kematian, dan tetap bisa berperang untuk membela Pandawa.

II. 3 Opini Masyarakat Terhadap Tokoh Gatotkaca

Sebelumnya telah dilakukan wawancara kepada 23 orang responden yang usianya berada diantara 16-22 tahun yang merupakan sasaran utama dalam penelitian tentang bagaimanakah pandangan dan asumsi masyarakat terhadap tokoh pewayangan Gatotkaca, dan Arjuna sebagai pembandingnya. 10 dari 23 responden menjawab bahwa Arjuna adalah tokoh sentral di dalam cerita *Mahabharata*, dan 13 lagi menjawab Gatotkaca yang memegang peran yang lebih penting. Meskipun 10 dari 23 orang menjawab benar bahwa Arjuna adalah sosok sentral dalam *Mahabharata* namun jawabannya hanya berdasarkan asumsi yang beragam, namun hanya 2 dari 23 orang yang menjawab dan alasannya tepat. Menurut Miller dalam Ratna (2004, 62-63) pada dasarnya penelitian memberikan tempat yang sentral terhadap sastra, bukan sampingan seperti diduga orang.

Dari segi visual responden rata-rata menyatakan bahwa sosok Gatotkaca itu memiliki ciri-ciri seperti berkumis tebal, gagah, memiliki sayap, dan di dadanya ada simbol menyerupai bintang. Hal tersebut merupakan bayangan sosok Gatotkaca dalam benak responden yang juga tergambar dari penggambaran tokoh Gatotkaca dalam wayang golek. Gatotkaca merupakan tokoh wayang yang memiliki ciri khas dan mudah dikenali dengan ciri-ciri yang telah disebutkan sebelumnya.

Dalam wawancara sebagian besar menjawab bahwa Gatotkaca adalah tokoh pahlawan sejati dengan segala kekuatan yang dimilikinya. Bahkan ada beberapa responden menjawab bahwa Gatotkaca adalah tokoh asli Indonesia. Di India, tempat kisah wayang berasal, Gatotkaca digolongkan sebagai mahkluk raksasa, putra Bima dari Arimbi, ketika sampai ke Indonesia ia diubah menjadi ksatria dengan kumis yang gagah otot kawat, tulang besi. (Gundono,2012: 25)

II. 4 Penggambaran Gatotkaca dalam Wayang Golek

Wayang golek merupakan kesenian asli Indonesia berbentuk boneka dengan bahan dasar kayu. Wayang golek merupakan sebuah hasil visualisasi dari tokoh-tokoh yang ada dalam dalam karya sastra *Mahabharata*. Bentuk dari wayang golek biasanya disesuaikan dengan perangai dan beberapa bagian disesuaikan dengan kemampuan khusus yang dimiliki oleh tokoh yang ada dalam karya sastra *Mahabharata*. Gatotkaca merupakan ksatria Pandawa keturunan bangsa raksasa dari kerajaan Pringgandani dari ibunya yang bernama Arimbi. Hal tersebut mengakibatkan adanya perbedaan fisik yang dimiliki Gatotkaca dibandingkan dengan tokoh ksatria Pandawa lainnya seperti Arjuna, Abimanyu, dan tokoh-tokoh lainnya. Gatotkaca sendiri dalam wayang golek memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

a. Matanya seperti mengekspresikan kemarahan.

b. Memiliki kumis, janggut serta jambang yang tebal.

c. Raut wajahnya terkesan menyerupai tokoh raksasa.

d. Memiliki hidung yang relatif besar.

e. Memiliki sayap di bagian punggungnya.

f. Memakai tutup kepala khas wayang golek yang bernama *Caping Basunanda*, sebagai tanda seorang ksatria.

g. Di bagian dadanya ada bentuk yang menyerupai bintang 8 sudut.



Gambar II.1 Wayang golek Gatotkaca

II. 5 Media Informasi Kreatif Penunjang Cerita "Gugurnya Gatotkaca"

Derasnya kemajuan zaman dan pengaruh budaya luar yang masuk ke Indonesia tampaknya telah menggeser kesenian tradisional asli Indonesia pagelaran wayang golek khususnya cerita "Gugurnya Gatotkaca". Dalam kemajuan tersebut ada juga dampak negatif yang menyebabkan kurangnya rasa cinta terhadap budaya tradisional pewayangan mengenai tokoh Gatotkaca, dan cenderung lebih menyukai tokoh-tokoh *superhero* luar yang masuk ke Indonesia. Banyak pula dampak positif yang didapatkan dari kemajuan zaman tersebut, salah satunya yakni banyaknya media-media informasi yang muncul dan berguna untuk menyampaikan cerita "Gugurnya Gatotkaca" dengan media yang lebih menarik yang dapat dinikmati atau digemari oleh masyarakat Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi saat ini bahwa kurangnya media informasi yang menceritakan "Gugurnya Gatotkaca" yang disebabkan lebih banyaknya tokoh-tokoh *superhero* dari luar negeri yang masuk ke Indonesia yang dikemas secara menarik sehingga menjadi favorit beberapa kalangan masyarakat di Indonesia. Gatotkaca adalah tokoh yang memiliki potensi apabila digarap secara menarik, karena masyarakat

Indonesia telah mengenal tokoh Gatotkaca sebagai sosok pahlawan dalam dunia pewayangan, namun tidak banyak yang mengetahui kisahnya secara mendalam. Berakar dari permasalahan diatas semakin memperkuat alasan untuk dilakukannya perancangan kembali cerita epik *Mahabharata* dalam kisah "Gugurnya Gatotkaca" menjadi media informasi kreatif sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

II.6 Pengertian Komik

Komik merupakan media yang menarik. Komik merupakan gabungan dari ilustrasi dan teks untuk menyampaikan suatu jalan cerita. Komik merupakan media baca yang dapat menarik perhatian segala usia, karena komik memiliki kelebihan. Dengan adanya ilustrasi dalam komik membuat pembaca dapat lebih melibatkan emosi yang belum tentu dapat tergambar melalui media lain. Gambar yang sederhana ditambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang.(McCloud, 1993)

Komik merupakan media komunikasi yang kuat. Karena dengan ilustrasi dan teks maka pesan yang hendak disampaikan akan dapat disampaikan dengan baik. Fungsi - fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh komik antara lain adalah komik untuk informasi pendidikan, komik untuk advertising, maupun komik sebagai sarana hiburan. (Pitra, 2005) Tiap jenis komik memiliki kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

Komik untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan - pesan pendidikan. Seperti materi pelajaran sekolah atau pengenalan tentang tokoh sejarah, inti pesan harus dapat diterima dengan jelas. Namun komik ini juga harus memiliki alur cerita yang menarik bagi pembaca.

II.7 *Target Audience*

Target audience untuk media informasi yang akan dirancang ini adalah pelajar dan mahasiswa kalangan menengah ke atas yang memiliki hobi membaca dan merupakan pengguna media digital yang memiliki layar seperti

handphone, ipad, laptop, pc, dan media lainnya yang dapat mengakses internet.

II.7.1 Gografis

Dari segi geografis *target audience* merupakan pelajar dan mahasiswa yang berada di seluruh Indonesia setelah dilakukannya perluasan promosi. Pada awalnya promosi akan difokuskan pada *target audience* yang berada di kota Bandung guna mempermudah jangkauan. Karena komik ini bersifat *online* yang dapat diakses menggunakan internet sebetulnya dapat diakses dimana saja, namun sebelumnya perlu diadakan promosi di setiap daerah yang akan dijangkau agar memperkuat kesadaran masyarakat terhadap komik ini.

II.7.2 Demografis

a. Target Primer

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Kelompok Usia : 16-22 tahun

Status : Pelajar SMA atau sederajat, dan mahasiswa

Ekonomi : Kalangan menengah ke atas

b. Target Sekunder

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Kelompok Usia : 10-36 tahun

Status : Pelajar, sudah bekerja

Ekonomi : Menengah ke atas

II.7.3 Psikografis

Target audience utama adalah pelajar dan mahasiswa yang berusia sekitar 16-22 tahun. Hal tersebut dikarenakan cerita *Mahabharata* mengandung pesan-pesan moral dalam kehidupan yang mampu dicerna oleh usia remaja ke atas yang cenderung memiliki pemikiran yang mulai terbentuk dan dapat memahami pesan yang ada pada cerita dan usia tersebut memiliki kebiasaan untuk mengakses internet lewat media digital, dibuktikan dengan banyaknya pengguna *Facebook* dan *Twitter* di Indonesia. Sedangkan *target audience* sekunder dipilih kelompok usia 10-36 tahun dari pelajar SD sampai kalangan yang sudah bekerja karena pada saat ini komik adalah media yang dapat dinikmati oleh segala usia.