BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Bagian kisah Mahabharata yang diambil sebagai sumber perancangan adalah Wirata Parwa, dengan versi cerita yang lebih condong ke pewayangan, namun tidak menutup kemungkinan untuk mengambil beberapa bagian dari versi India. Karena banyaknya versi pakem pewayangan, alur-alur yang lebih detail akan diambil berdasarkan cerita yang tercantum dalam media cetak dan/atau media visual (versi pewayangan maupun India) dimana sumber ceritanya dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu unsur cerita juga dapat mengalami penambahan atau perubahan dari pribadi bilamana diperlukan agar penyampaian pesan menjadi maksimal.

Penceritaan tokoh-tokoh yang ada akan lebih condong ke para Pandawa yang terlibat dalam penyamaran, yaitu lima bersaudara Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa, juga Drupadi. Tema dari cerita adalah penyamaran menjadi rakyat jelata, dan tiap desain dan penggambaran karakter Pandawa akan disesuaikan menurut keperluan, sehingga dalam prakteknya akan adanya penambahan dan pendalaman sifat yang mungkin tidak banyak di eksplorasi di media-media lain.

Media utama yang akan digunakan berupa komik. Alasannya adalah karena cerita pewayangan telah mendapat identitas yang kuat dalam media komik, dan memanfaatkan rasa nostalgia yang berasal dari komik-komik wayang yang diterbitkan sebelumnya. Komik juga memiliki ruang penyebaran yang luas, menjangkau anak-anak hingga dewasa.

III.1.1 Ulasan Media Komik

III.1.1.1 Definisi Dan Sejarah Komik Modern

Menurut McCloud (1993), Komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang bersebelahan dan berkaitan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Komik

dalam bentuk buku atau strip dalam media massa berawal dari awal tahun 1900-an, dan bentuk komik yang seperti ini yang dikenal oleh masyarakat awam. Namun "komik" sebagaimana dalam definisi telah ada sejak jaman prasejarah. Relief-relief atau lukisan-lukisan yang dibuat di berbagai dinding bangunan prasejarah di berbagai peradaban menceritakan sebuah kejadian dimana bentukan-bentukan di gambar mendeskripsikan peristiwa tersebut secara berurutan.



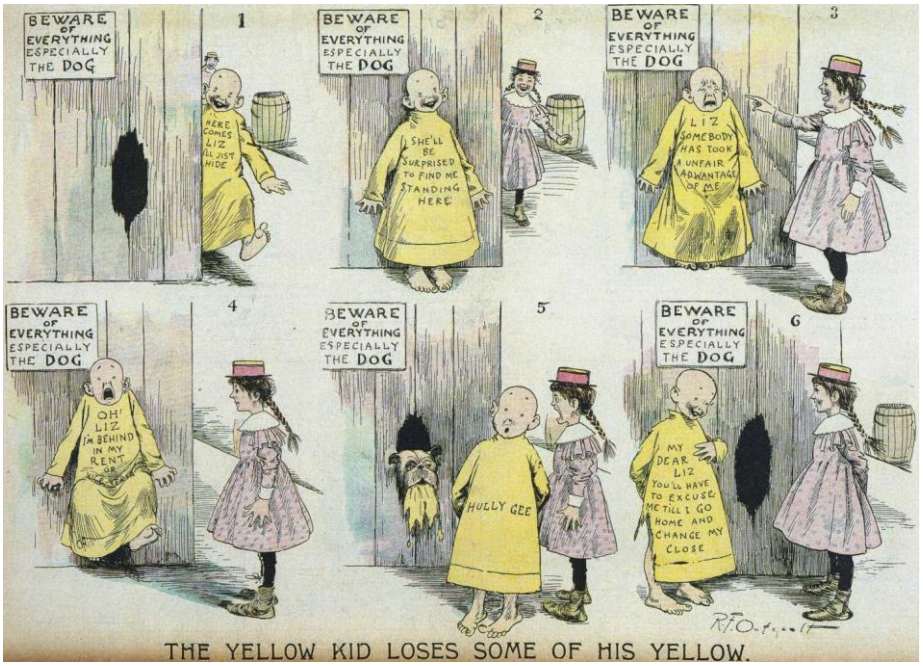
Gambar III.1 Salah satu lukisan tembok dari peradaban Mesir kuno, mendeskripsikan proses pengolahan gandum.

Sumber: http:// malwinart.com/wp/wp-content/uploads/2014/01/Various-Stages-in-the-Production-of-Grains.-The-Mortuary-Chapel-of-Menna.jpg (19 Oktober 2016)

Salah satu lukisan semacam itu ditemui di beberapa lukisan dinding dari Mesir kuno seperti gambar yang dilampirkan diatas. Lukisan ini mendeskripsikan proses produksi gandum pada masanya, dengan alur dan arah baca zig-zag, yaitu dari bawah-kiri ke tengah-kanan, hingga ke atas-kiri menuju atas-kanan. Gambar yang saling berkesinambungan dan menyampaikan cerita ini termasuk ke dalam kategori komik sebagaimana definisi dari Scott McCloud.

Komik sebagaimana yang diketahui masyarakat umum berupa rangkaian gambar-gambar yang dibingkai oleh panel dan berurutan, menciptakan sebuah strip, sebuah rangkaian dari beberapa panel yang menciptakan bacaan. Dahulu, komik identik dengan pembawaan yang lucu dan ringan. Komik kerap kali dicetak di surat kabar

sebagai selingan. Namun lama-lama komik-komik strip ini menjadi cukup terkenal, hingga mendongkrak penjualan surat kabar yang memuatnya. Contoh dari kasus ini adalah komik strip Hogan's Alley, atau nama populernya "The Yellow Kid", yang dikarang oleh Richard Outclout. Komik strip ini dimuat di koran New York World dari 1895 hingga 1898.



Gambar III.2 Salah satu strip komik The Yellow Kid.

Sumber: http://comicsalliance.com/files/2016/01/outcault-03.jpg (20 Oktober 2016)

Elemen-elemen yang ada di komik strip The Yellow Kid seperti garis batas panel, balon dialog, tokoh dan penokohan yang tetap merupakan contoh awal mula bentuk komik modern seperti yang diketahui khalayak umum. Setelah The Yellow Kid, Outclout membuat komik-komik strip lain seperti Buster Brown dengan gaya yang sama. Komik-komik strip buatan Outclout berpengaruh besar kepada perkembangan komik modern hingga terbentuk seperti yang dikenal khalayak umum sekarang, sehingga ia dikenal sebagai pelopor komik strip modern. (Cereno, 2014)

Di Amerika, tahun 1930 hingga 1950an merupakan jaman keemasan dari industri komik berbentuk buku, dengan munculnya banyak komik-komik superhero pertama pada masa itu. Pendapat populer mengatakan bahwa jaman keemasan ini

diawali dari penerbitan perdana komik Superman pada tahun 1938. Komik Superman diciptakan oleh Jerry Siegel dan Joe Shuster yang diterbitkan oleh Detective Comics (DC). Sampai sekarang karakter Superman masih menjadi tokoh komik yang sangat popular. Pada saat Perang Dunia II, buku-buku komik merupakan produk yang laku, dikarenakan harganya murah, praktis, dan pada saat itu isinya menggugah semangat patriotisme dengan kebaikan melawan dan mengalahkan kejahatan. (pbs.org)

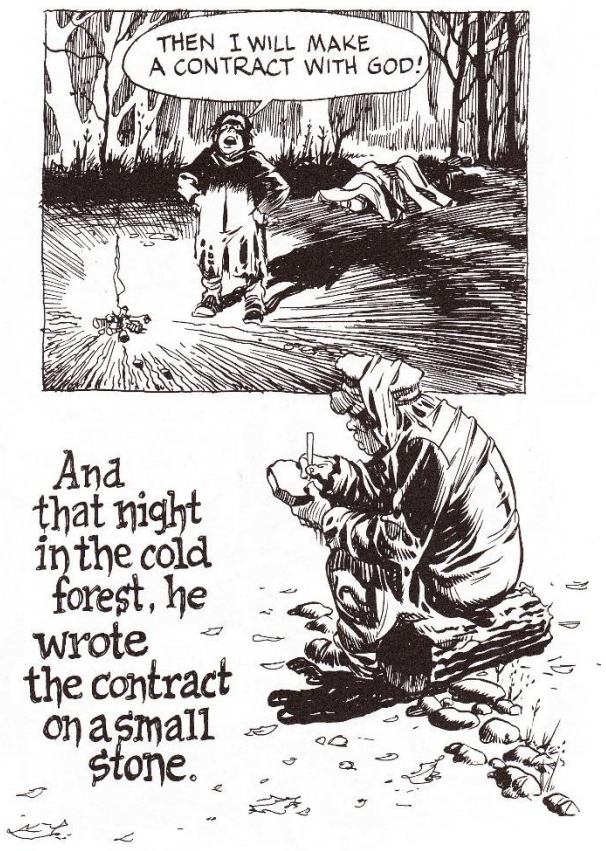
III.1.1.2 Komik Dewasa dan Novel Grafis

Komik merupakan salah satu media pencerita, tanpa ada batasan cerita apa yang harus atau tidak boleh digambar dalam bentuk komik. Meski begitu, komik masih mendapat stigma sebagai bacaan anak-anak atau semua umur, bukan media yang kontennya bisa dianggap serius. Ini dikarenakan awal mula komik modern adalah komik strip yang dimuat di koran dan tabloid yang berisi cerita lucu dan ringan.

Setelah marak terbitnya komik berbentuk buku pun, komik masih dianggap sebagai bacaan ringan karena kontennya yang tetap ringan dan cenderung untuk sekedar menghibur. Di Amerika, pandangan ini sangat kuat, karena pada saat jaman keemasan komik pada tahun 1930 hingga 1950an, cerita-cerita yang popular adalah cerita-cerita superhero yang dibuat ringan dan menghibur. Masyarakat Amerika pada saat itu menganggap bahwa komik umumnya berisi cerita tentang tokoh superhero yang membasmi kejahatan dengan gaya yang ringan dan dilebih-lebihkan, cocok untuk dibaca anak-anak, dan dirilis secara rutin, muncullah stigma bahwa komik merupakan bacaan yang sekedar untuk hiburan.

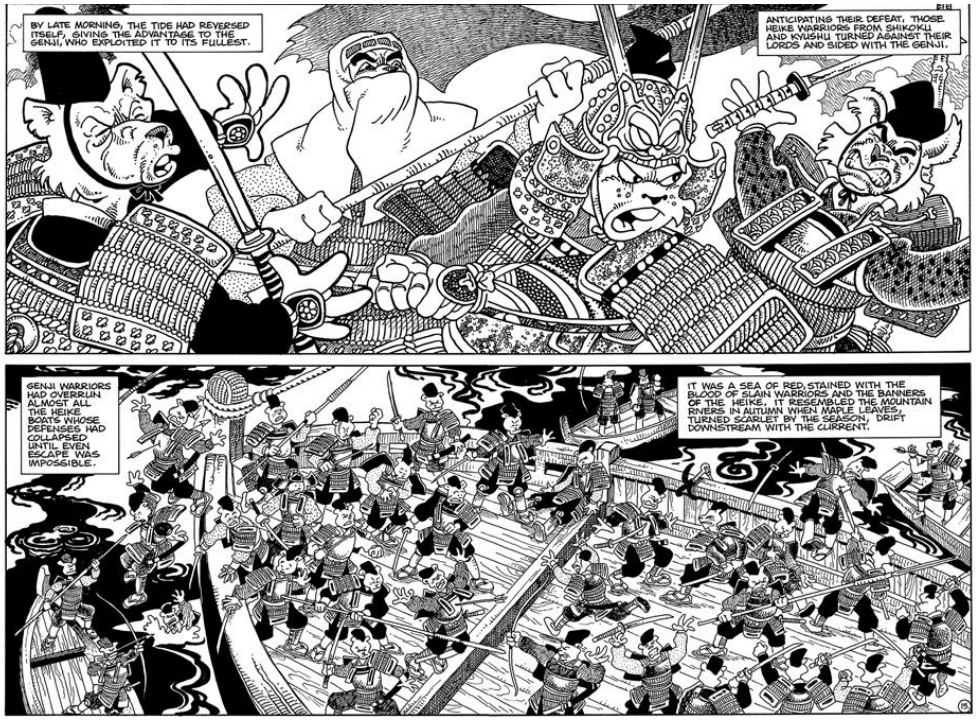
Pada tahun 1971 penerbit di Amerika *Bantam Books* menerbitkan *Blackmark*, yang pertama kali memakai istilah *graphic novel* atau novel grafis. Pada tahun 1978, Will Eisner menerbitkan *A Contract With God,* yang juga memakai istilah novel grafis, dan dianggap sebagai karya yang mempopulerkan penggunaan istilah tersebut. Kedua buku ini memiliki kesamaan; buku cerita dengan ilustrasi-ilustrasi yang dibingkai dalam panel dan saling bersebelahan dan berkaitan, yaitu komik. Pemakaian istilah novel grafis pada masanya adalah untuk membedakan antara

komik yang diterbitkan secara serial dan berlanjut dengan komik dengan cerita yang selesai dalam satu buku. Selain itu, kesamaan diantara dua karya tersebut adalah ceritanya lebih dalam, serius, dan rumit, menyerupai cerita-cerita yang lebih sering terkandung dalam novel.



Gambar III.3 Salah satu halaman dari "A Contract With God" karya Will Eisner. Sumber: http://files.umwblogs.org/blogs.dir/7524/files/2013/01/contract.jpg (20 Oktober 2016)

Kesuksesan kedua karya tersebut mendorong penerbitan komik-komik dengan cerita yang serius dan dalam di Amerika. Komik-komik dengan cerita yang lebih dewasa ini popular disebut novel grafis, meskipun pengarangnya secara resmi menyebutnya komik. Ini merupakan strategi pasar pada saat itu untuk menentukan target pasar, menjauhkan karya-karya tersebut dari pandangan jelek masyarakat terhadap orang-orang yang membaca komik, yaitu kekanak-kanakan dan tidak tertarik/tidak mengerti dengan bacaan berat (Murray, 2010)



Gambar III.4 Cuplikan halaman dari komik *Usagi Yojimbo* (1980).

Sumber: http://comicsalliance.com/files/2015/05/AC240f.jpg (22 Oktober 2016)

Di Eropa dan Jepang dimana industri komik juga cukup besar, tidak ada istilah novel grafis. Komik di Eropa dan Jepang tidak mendapat pandangan yang serupa dengan Amerika, dikarenakan komik yang terbit di kedua daerah tersebut sangat beragam jenis. Murray juga berpendapat bahwa di Prancis, *bande dessinée* (strip gambar) memiliki tema dan gaya yang banyak ditujukan untuk kalangan dewasa, dan tidak kalah pamor dibandingkan komik yang ditujukan untuk anak-anak. Di Jepang, komik atau yang sering disebut *manga* dinikmati oleh berbagai kalangan. *Manga* memiliki kelompok-kelompok demografis sendiri, dengan *genre*, konten, dan tema yang juga sangat beragam.

III.1.1.3 Komik *Seinen* dan *Josei*

Di Jepang, manga memiliki beberapa kategori, yang paling umum adalah berdasarkan demografis. *Shonen* mengacu pada demografis remaja laki-laki, Shojo untuk remaja perempuan, Seinen untuk laki-laki dewasa, Josei untuk perempuan dewasa. Kelompok demografis ini berpengaruh besar kepada manga yang

dikelompokkan sehingga istilah ini juga dijadikan acuan genre dan/atau tema manga itu sendiri.

Komik-komik *Shonen* relatif popular karena kebanyakan penikmat manga adalah remaja. Cerita dan karakter komik shonen relatif sederhana dengan formula cerita yang kurang lebih mirip satu sama lain. Moralitas yang berlaku sesederhana baik-buruk atau hitam-putih. Karakter-karakter yang terdapat di komik shonen biasanya akan selalu berbuat baik sehingga lebih mudah bagi pembaca untuk membela karakter tersebut. Kalaupun karakter tersebut berbuat buruk, akan dicantumkan penjelasan sebagai upaya membenarkan tindakan tersebut sehingga karakter itu akan tetap bisa dicap baik.

Lain halnya dengan komik *Seinen*, dimana perkembangan karakter yang ada tidak bisa ditebak. Suatu karakter utama di komik Seinen bisa saja pada awalnya orang baik-baik, namun karena peristiwa-peristiwa yang dialaminya, selanjutnya karakter tersebut menjadi orang yang kejam dan keji.



Gambar III.5 Potongan panel dalam komik *Seinen* berjudul *Vinland Saga*.

Sumber: http://i.imgur.com/us3MKCc.jpg (17 Februari 2017)

Komik *Seinen* tidak memiliki standar dalam penulisan cerita atau penggambaran karakter, sehingga komik-komik dalam kategori ini seringkali membuat pembaca terus penasaran akan perkembangan yang akan terjadi. (Patel, 2015)

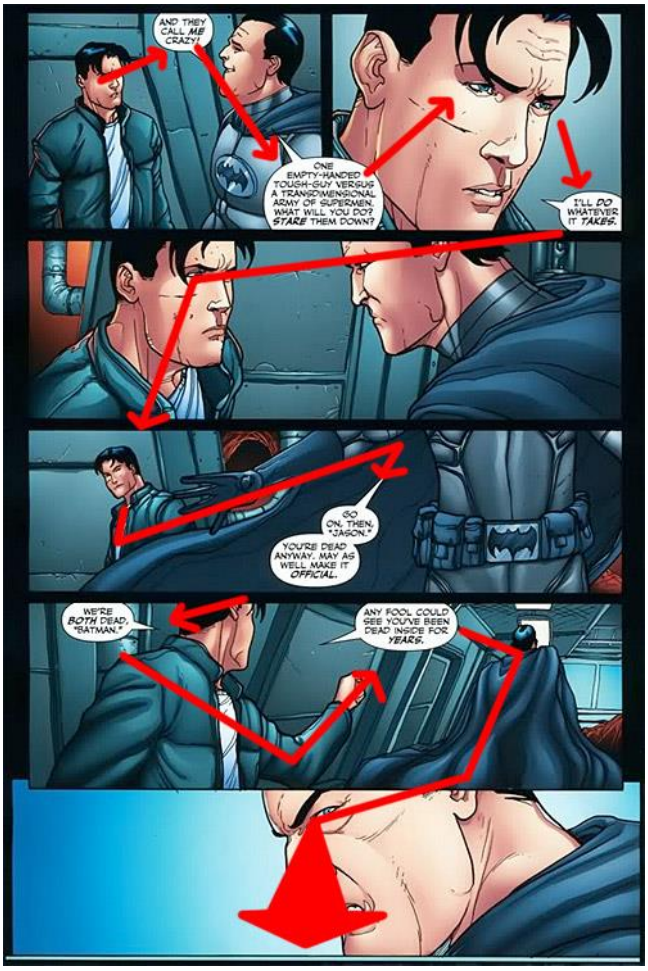
Meski *Seinen* dimaksudkan kepada komik untuk laki-laki dewasa, prakteknya komik-komik yang masuk ke kelompok Seinen lebih mengarah kepada kerumitan cerita, perkembangan karakter, alur yang kompleks dan konten yang lebih realistis. Sedangkan komik *Josei* lebih banyak mengarah kepada cerita-cerita kehidupan sehari-hari yang menitikberatkan kepada hubungan (umumnya romantis) antarkarakter yang lebih realistis. Karena untuk dewasa, Komik *Seinen* dan *Josei* lebih bebas dalam menampilkan konten-konten sensitif seperti kekerasan, adegan sugestif, atau menyinggung SARA (Suku, Agama, Ras, Adat).

III.1.1.4 Elemen Visual dalam Komik

Komik kerap kali dianggap sebagai kumpulan karya ilustrasi yang terbagi dalam beberapa panel. Gambar-gambar dalam panel komik secara individu dapat dianggap sebagai ilustrasi, namun ada hal-hal utama yang membuat sebuah ilustrasi dianggap sebagai komik.

Komik merupakan media yang dibaca. Karenanya seperti media-media bacaan kebanyakan, komik memiliki tata aturan agar dapat dibaca dengan baik oleh pelaku. Dalam komik, terdapat yang disebut alur baca, ialah urutan arah membaca gambar-gambar dan tulisan dalam komik agar pesan yang tersampaikan tepat.

Alur baca umumnya tergantung dari negara dan/atau wilayah komik itu diterbitkan, karena beberapa negara menganut pola alur baca yang berbeda satu sama lain. Contohnya di Eropa, Amerika, dan Asia Tenggara, tulisan-tulisan dibaca dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Komik-komik yang dibuat di daerah ini umumnya terbit dengan alur baca yang menyesuaikan. Berbeda di negara berbahasa dan bertulisan Arab, yang membaca dengan alur kanan-kiri. Atau di Jepang, dengan alur baca atas-bawah, lalu kanan-kiri. Selain teks dan penempatan balon dialog, gambar-gambar tiap panel juga dipengaruhi arah baca untuk mempermudah pembaca mengikuti *layout* komik tersebut.



Gambar III.6 Cuplikan halaman komik *Batman* yang diterbitkan di Amerika, dengan arah alur baca yang dicantumkan.

Sumber: http://www.webcomicalliance.com/wp-content/uploads/2012/07/10-batman2.jpg (2 November 2016)

Panel-panel dalam komik menyesuaikan dengan adegan dan alur waktu dalam sebuah komik. Penggunaan ukuran panel umumnya untuk menandakan apakah adegan dalam panel itu berjalan dengan cepat atau lambat, atau menandakan penting atau tidaknya adegan tersebut.

Semakin besar biasanya semakin penting adegan yang berada dalam panel tersebut. Terkadang, pengaplikasiannya mencakup satu panel dalam satu halaman atau satu panel dalam 2 halaman sekaligus atau biasa disebut sebagai halaman *spread*.



Gambar III.7 Halaman *spread* komik *Vinland Saga*.

Sumber: http://2.p.mpcdn.net/10860/754168/2.jpg (2 November 2016)



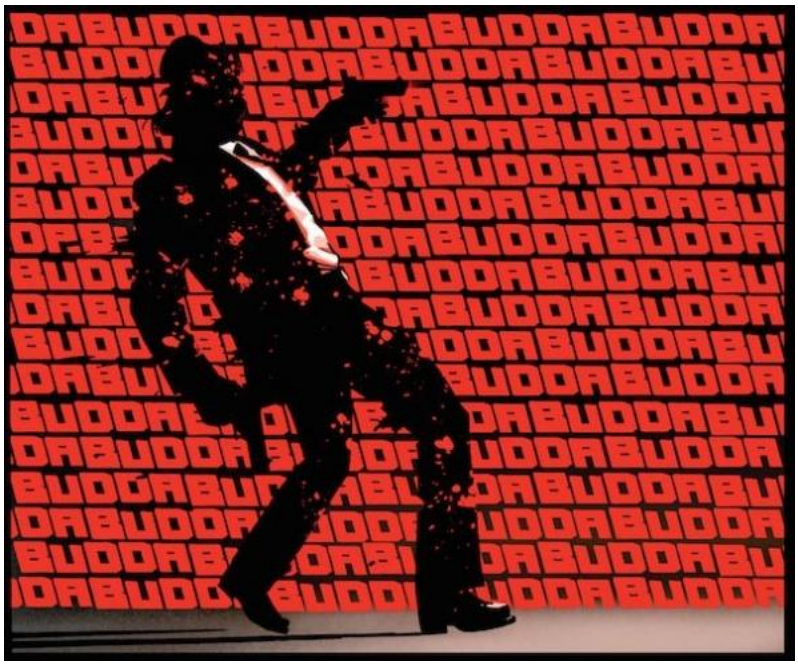
Gambar III.8 Cuplikan komik *Cerebus The Aardvark.*

Sumber: http://1.bp.blogspot.com/_ HBKWtrKbYAk/S8vbfHwjMDI/AAAAAAAAEas/exo7sC1CIzA/s1600/CEREBUS_91_23_Xtra.jpg (2 November 2016)



Gambar III.9 Contoh penggunaan efek suara dalam potongan halaman komik *300*.

Sumber: http://www.readcomics.tv/images/manga/frank-millers-300-a-graphic-novel/1/68.jpg (2 November 2016)

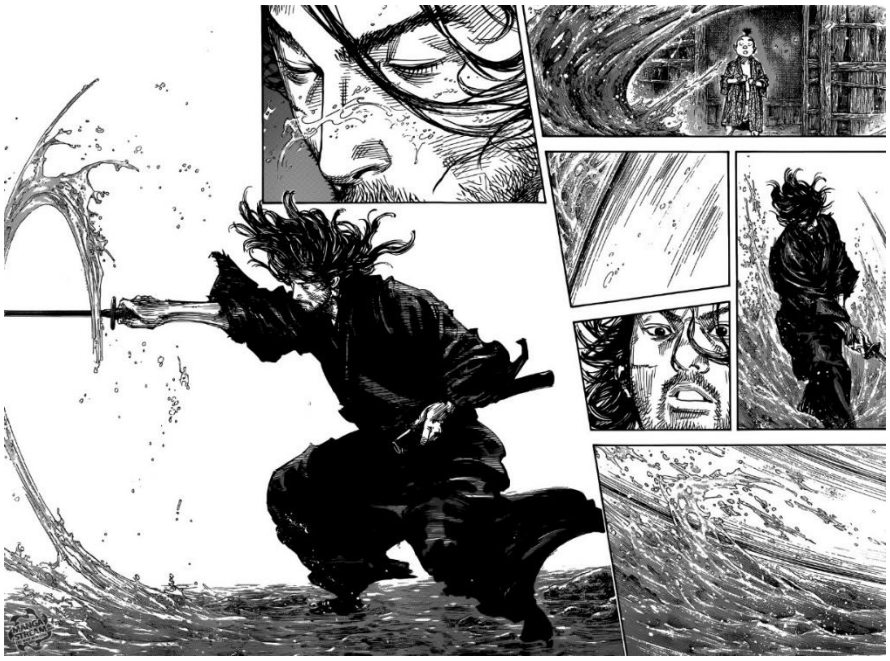


Gambar III.10 Contoh lain efek suara dalam potongan panel komik *Thief of Thieves #5*.

Sumber: https://disastercouch.files.wordpress.com/2013/03/20130325_133543.jpg (17 Februari 2017)

Dalam komik, terkadang terdapat suatu aksi atau kejadian yang menimbulkan suara, dimana diwakilkan dengan tulisan dan kata-kata yang merepresentasikan suara tersebut, dengan istilah *onomatopoeia*. Pengaplikasian tulisan ini lebih bebas tergantung dari jenis dan besar suara yang diwakilkan. Bentuknya juga tergantung dari kreativitas pengarang.

Walaupun begitu, unsur-unsur ini tidak wajib terus hadir dalam sebuah komik. Sebuah komik dapat menghilangkan beberapa unsur dalam sebagian atau keseluruhan komik unuk mencapai tujuan tertentu. Contohnya adalah menghilangkan balon dialog dan/atau efek suara untuk membuat komik bisu. Penggunaan lainnya adalah menghilangkannya dalam beberapa panel atau halaman untuk mencapai kesan dramatisasi suatu adegan.



Gambar III.11 Cuplikan halaman dalam komik *Vagabond*.

Sumber: http:// pm1.narvii.com/5863/283f8f7bd4cdb96a0c8d0f18af436ca5b6f06262_hq.jpg (2 November 2016)

III.1.2 Target Sasaran Khalayak

Target primer adalah kelompok umur remaja akhir (15-25 tahun), dengan target sekunder masyarakat berpendidikan relatif tinggi, yaitu SMA hingga perguruan tinggi. Alasan dari target khalayak ini adalah karena dinilai kurang mendapat media cerita pewayangan yang sesuai. Selain itu dengan pemilihan kelompok umur dan pendidikan tersebut, dapat menceritakan unsur-unsur yang kerap kali ditemukan dalah Mahabharata dan pewayangan secara maksimal dengan meminimalisir penyederhanaan tokoh-tokoh dan konten sensitif yang ada di cerita aslinya seperti kekerasan.

Secara spesifik, target khalayak dijabarkan sebagai berikut.

III.1.2.1 Target Demografis

Demografis atau kelompok umur khalayak ditargetkan kepada masyarakat berumur 17-25 tahun. Kelompok umur usia 17 tahun keatas dinilai cukup dewasa untuk media-media informasi yang memuat konten-konten sensitif seperti kekerasan fisik maupun seksual dan pembunuhan, juga dalam memahami cerita-cerita dengan bumbu politik dan diskriminasi antar manusia. Kelompok usia ini juga dinilai semi-independen hingga independen dari segi ekonomis, dalam artian sudah menghasilkan atau memanajemen keuangan sendiri. (Santrock, 2003)

III.I.2.2 Target Psikografis

Perancangan akan lebih diarahkan kepada khalayak yang memiliki ketertarikan membaca novel, komik, atau menonton film dan serial televisi. Pemilihan kelompok ini untuk mendapatkan khalayak yang tidak awam oleh media hiburan, dapat menilai kualitas sebuah seri dengan objektif berdasarkan pemahaman sendiri. Target juga berdasarkan kemampuan kelompok khalayak tersebut untuk menganalisa, berpikir kritis dan dapat mengambil hikmah atau pesan moral dari suatu cerita itu sendiri tanpa diarahkan secara eksplisit oleh produsen karya.

Selain itu juga diarahkan kepada khalayak yang memiliki fasilitas internet. Alasannya adalah agar khalayak dapat mencari-cari sumber informasi cerita wayang lain di internet setelah membaca komik. Dengan begitu, mereka akan terdorong untuk mengkonfirmasi konten-konten yang ada di komik, dan dari situ khalayak akan mengenal berbagai versi cerita baik dari pewayangan maupun dari India.

III.I.2.3 Target Geografis

Perancangan ditargetkan kepada masyarakat Indonesia dengan prioritas penduduk Jawa Barat dan tinggal di perkotaan. Pada dasarnya, masyarakat perkotaan sedikit mendapat media-media pewayangan tradisional seperti pertunjukan wayang, biasanya didapat lewat media cetak atau media massa seperti televisi, dan internet seperti blog-blog yang membahas pewayangan dan situs *Youtube*. Akibatnya masyarakat perkotaan lebih sedikit pengetahuan cerita wayang dibanding

masyarakat di pedesaan. Namun pemikirannya lebih terbuka mengenai versi-versi lain dari cerita wayang.

III.1.3 Tujuan Komunikasi

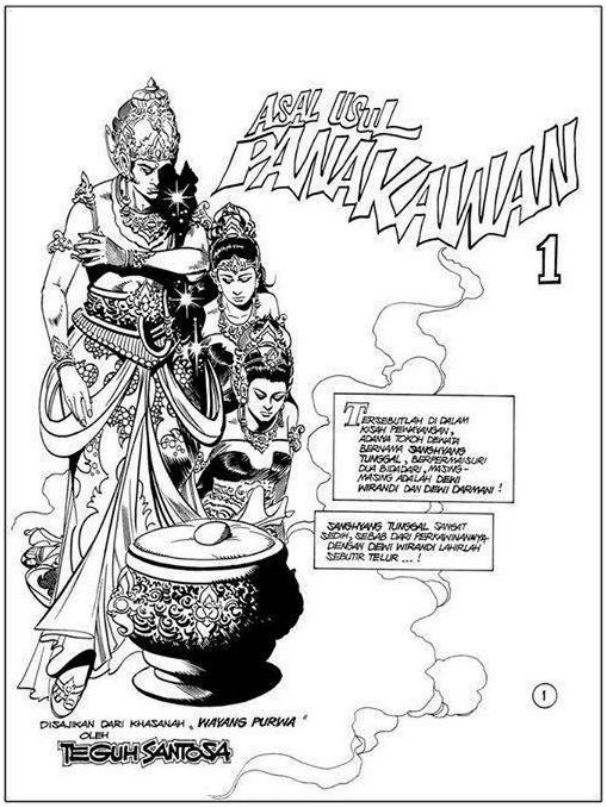
Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media informasi mengenai salah satu bagian dari kisah Mahabharata yaitu Wirata Parwa. Perancangan ini menitikberatkan kepada daya tarik, bagaimana mengkemas cerita Mahabharata supaya lebih menarik bagi khalayak. Secara spesifik, membuat cerita Mahabharata versi pewayangan menjadi sesuatu yang menarik bagi khalayak remaja akhir dan dewasa, memberikan pandangan berbeda bahwa cerita pewayangan tidak sekedar dongeng atau kisah kepahlawanan belaka, namun juga kisah hidup dan perjalanan para manusia yang terlibat di dalamnya.

Selain itu, fokus utama dari media ini adalah untuk memberikan identitas baru kepada tokoh Pandawa dan Drupadi. Selama ini dalam pewayangan tokoh Pandawa selalu digambarkan sebagai sosok yang derajatnya tinggi, agung dan suci. Karena digambarkan sebagai simbol kebaikan dan pemberi pesan moral, jarang digambarkan mereka mengobrol atau berbicara santai seperti manusia, dimana peran ini selalu diberikan kepada para Punakawan. Contoh penggambaran ini terutama banyak muncul di pertunjukkan wayang orang. Akibatnya, dalam masyarakat tokoh Punakawan yang jenaka dan manusiawi popular melebihi tokoh Pandawa itu sendiri. Karenanya, dalam strategi perancangan tokoh Pandawa dan Drupadi didesain agar lebih realistis sehingga konsumen lebih mudah simpatik dengan keenam tokoh tersebut.

III.1.4 Pendekatan Komunikasi

III.1.4.1 Pendekatan Visual

Visual yang akan digunakan dalam komik adalah komik hitam putih dengan gaya gambar semirealis. Gaya ini umum ditemukan di komik-komik wayang dan silat Indonesia hingga tahun 80-an.



Gambar III.12. Salah satu halaman komik bertema wayang karya Teguh Santosa. Sumber: https://www.kaorinusantara.or.id/wp-content/uploads/2015/09/12002784_10155888745515012_7857746476137436404_n.jpg (17 Februari 2017)

Sedangkan penggambaran karakternya akan lebih condong ke arah *manga* atau komik-komik Jepang. Sampai saat ini komik-komik Jepang masih sangat popular di semua kalangan dan selalu mencetak angka penjualan tertinggi dibanding komik lain. Media komik yang akan dirancang akan menggabungkan dua elemen populer ini untuk memberi jangkauan audiens yang lebih luas.

Pemilihan ini juga berdasarkan target khalayak yaitu kisaran umur remaja akhir hingga dewasa awal, yaitu sekitar 16-22 tahun. (Santrock, 2003). Artinya masyarakat dengan umur tersebut lahir di tahun 1990-an, dimana pada masa itu komik dan kartun Jepang sangat popular, dan mulai benar-benar menggerus komik-komik lokal dari pasar umum.



Gambar III.13 Halaman Spread *manga* Tokyo Ghoul: Re.

Sumber: http://i.fastmangu.com/cbedacb82be1ae4963a14c2281d714ba.jpg (2 November 2016)

Elemen visual lain yang akan digunakan adalah ketika diperlukan ilustrasi berwarna, pewarnaan akan menggunakan teknik monokromatik dan/atau analog. Penentuan ini berdasarkan pertunjukan wayang kulit yang menggunakan bayangan sebagai media utama. Palet warnanya adalah warna-warna natural atau warna "bumi" seperti kuning, coklat, merah tanah, dan terkadang hijau dan biru langit.



Gambar III.14 Lukisan wayang Kresna karya Herjaka HS.

Sumber: https://wayang.files.wordpress.com/2010/03/krisna1.jpg?w=535 (3 Februari 2017)



Gambar III.15 Contoh gambar dengan pewarnaan analog.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.1.4.2 Pendekatan Verbal

Media akan menggunakan bahasa Indonesia nonformal atau bahasa sehari-hari masyarakat. Karena cerita Wirata Parwa akan membahas masyarakat baik rakyat jelata maupun kalangan kerajaan, maka penggunaan bahasa disesuaikan tergantung tokoh yang berbicara. Contohnya bila tokoh tersebut seorang rakyat jelata dan sedang berbicara dengan tokoh lain sepantarannya, maka bahasa yang digunakan adalah bahasa non-baku. Untuk tokoh-tokoh yang berada di lingkungan kerajaan akan lebih banyak menggunakan bahasa yang lebih sopan dan baku.

Penggunaan narasi akan diminimalisir, penjelasan tentang latar atau situasi akan condong lewat penggambaran tiap panel dan tiap halaman, atau diterangkan lewat dialog antartokoh.

Tema dan cerita komik memiliki inti serius, namun akan diselipkan berbagai unsur komedi agar suasana komik tidak selalu serius, untuk menghindari kesan terlalu

kaku. Karena target khalayak adalah remaja akhir-dewasa awal, beberapa candaan bertema dewasa juga disertakan.

Unsur-unsur dewasa terdapat di berbagai cerita wayang terutama lakon-lakon sempalan, jadi keberadaan unsur komedi seperti ini sebenarnya tidak asing di cerita pewayangan. Contoh dari tema dewasa ini bisa ditemukan di bagian paling awal cerita 'Semar Turun di Tanah Jawa' pada buku "Cerita-Cerita Wayang Paling Unik".

III.1.5 Materi Pesan

Cerita-cerita pewayangan selalu memiliki pesan moral baik tersurat maupun tersirat. Konten komik pada perancangan ini pun dirancang agar mengandung beberapa pesan yang dapat diambil hikmahnya oleh khalayak.

- Jangan melecehkan wanita, jangan memaksa seseorang untuk menuruti keinginan meski ia berkali-kali menolak. Dalam jangkauan yang lebih luas, jangan menindas orang lemah, karena yang kuat seharusnya melindungi yang lemah.
- Segala hal yang dilakukan dalam kehidupan akan berdampak pada lingkungan, dan akhirnya lingkungan tersebut akan berpengaruh pada kehidupan sendiri. Karena itu setiap pilihan yang hendak diambil harus dipikirkan baik buruknya, dipertimbangkan berdasarkan fakta dan logika dan bukan hanya emosi sesaat. Selain itu, apapun tindakan yang pernah dilakukan harus bisa bertanggung jawab atas dampak yang terjadi karenanya.

  Selain pesan-pesan yang menjurus ke pesan moral, perancangan komik difokuskan kepada karakter-karakter Pandawa yang diperlihatkan secara seimbang Kelima Pandawa memiliki peran yang sama-sama penting, tidak seperti kebanyakan penceritaan dimana Arjuna atau Bima yang paling jago dan selalu menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi. Tiap Pandawa memiliki karakteristik yang unik satu sama lain, dan hendaknya karakter itu

jangan sampai memudar karena terlalu berfokus kepada salah satu tokoh yang lebih popular. Secara luas, pesan ini menyampaikan bahwa dalam suatu kelompok atau organisasi, setiap anggota memiliki peranan penting, meskipun pekerjaannya terlihat remeh.

III.1.6 Strategi Kreatif

Meski dikenal, popularitas cerita pewayangan tidak besar dan semakin memudar. Masyarakat khususnya rentang usia remaja akhir hingga dewasa awal berpendapat bahwa kurangnya media-media pewayangan yang digarap cukup menarik bagi mereka.

Namun masyarakat bukannya tidak tertarik lagi kepada cerita pewayangan dan Mahabharata. Dalam penelitian, mayoritas masyarakat dengan rentang umur yang telah disebutkan menyatakan tertarik untuk mengetahui lebih dalam cerita pewayagan. Contoh media wayang yang berhasil popular di masyarakat belakangan ini adalah serial TV Mahabharat versi India yang pernah ditayangkan tahun 2014 silam di ANTV banyak ditonton dan digemari masyarakat. Selain itu, komik Garudayana dan Grand Legend Ramayana karya Is Yuniarto yang berlatar pewayangan juga populer di kalangan penikmat komik. Kedua contoh ini juga menonjol karena pendekatannya yang dekat dengan masa kini alias kontemporer; Serial TV *Mahabharat* digarap selayaknya sinetron Bollywood, dan komik-komik karya Is Yuniarto seperti komik-komik jepang modern yang digemari masyarakat.

Sementara itu, media-media lain yang menceritakan pewayangan terpaku pada penggambaran tradisional sebagaimana wayang kulit, wayang golek atau wayang orang. Pertunjukkan dan pementasan wayang menitikberatkan kepada penceritaan legenda dan kisah kepahlawanan dan juga sebagai penyampaian pesan moral. dan/atau budaya.

> Pementasan wayang pun masih banyak dilakukan dalam berbagai acara, bahkan sering menjadi wajib hukumnya jika dikaitkan dengan ritus-ritus tertentu seperti ruwatan . Tidak dipungkiri bahwa keberhasilan wayang menjadi bagian tak terpisahkan dari masyarakat karena ia menjalankan

> fungsinya sebagai hiburan. Pada jaman dahulu, sumber hiburan tidaklah sebanyak saat ini.
>
> Akan tetapi berbeda dengan hiburan yang berkembang saat ini yang melupakan aspek pendidikan dan pengajaran, wayang berhasil memadukan dua fungsi yaitu fungsi pendidikan dan hiburan. Nilai-nilai dan ajaran berhasil tersampaiakan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.
>
> Bentuk hiburan pada wayang umumnya terletak pada kekonyolan-kekonyolan beberapa tokoh yang diselipkan dalam tokoh-tokoh serius , banyolan dalang dan kecerdikannya (melalui tokoh wayang) mengajak penonton untuk menertawakan diri sendiri dan keadaan sosial. Selain aluanan musik gamelan dan sinden yang mengiringi pementasan wayang.
>
> Meski banyak dibumbui banyolan pada tokoh-tokohnya, nilai-nilai selalu terselip didalamnya. Dalam keseluruhan ceritanya mengandung unsur epistimologi atau falsafah makna, etik atau pandangan-pandangan moral, bahkan spiritual yang menjadi inti sari pesan cerita dalam pertunjukan wayang. Wayang dapat menjadi sebuah tontonan segaligus tuntunan. (Direktorat Jenderal Kebudayaan Republik Indonesia, 2016)

Walau begitu, berdasarkan analisa, pewayangan yang tidak popular dibandingkan hiburan jaman sekarang yang sekarang ini bukan semata-mata karena selera masyarakat yang berubah atau tidak lagi menggemari hiburan dengan aspek pendidikan dan pengajaran. Contohnya, masyarakat jenuh dengan pembawaan pertunjukkan wayang tradisional yang dinilai membosankan atau tidak menarik, tidak mengikuti perkembangan jaman.

Media hiburan jaman sekarang juga tidak selalu melupakan aspek pendidikan dan pengajaran, hanya saja penyampaian pesan moral yang dimaksud disisipkan dengan lebih samar dan halus, dan masyarakat dapat mengambil dan memahami sendiri pesan yang terkandung. Misalnya, dalam berbagai film Batman terdapat pesan-pesan moral yang dapat diambil. Dalam *the Dark Knight Rises* dapat diambil pelajaran bahwa untuk berhasil, harus berani menghadapi resiko gagal, dan jangan

sampai kegagalan itu sampai menghancurkan semangat untuk berhasil. (Knapp, 2012).

Selain itu, agar suatu media hiburan menarik untuk masyarakat masa kini harus mempertimbangkan berbagai unsur penceritaan. Contohnya, karakterisasi tiap tokoh memegang peranan penting untuk sebuah cerita menarik bagi masyarakat sekarang. *Chapman* (2008) berpendapat:
Imagine if you went to a party and all of the guests were either dislikeable or, worse, deadly dull. How long would it take you to make your excuses and get out of there? Five minutes? Well, it's the same with reading a novel: your audience just isn't going to stick around if all of the novel's characters, like the guests at that party, are either not very nice or not very interesting.
*(*Terjemahan: Bayangkan bila anda mengunjungi suatu pesta dan semua orang yang menghadirinya antara tidak menyenangkan, atau yang lebih parah, sangat membosankan. Berapa lama anda bertahan sampai saatnya anda mencari-cari alasan untuk pulang? Lima menit? Sama saja seperti membaca novel: khalayak tidak akan terus membaca bila semua tokoh-tokoh yang ada didalamnya tidak menyenangkan atau tidak menarik.)

Tokoh yang menarik diperlukan agar cerita menjadi lebih menarik. Seiring dengan perkembangan jaman, tokoh yang diciptakan di masa lalu agar kembali menarik perhatian masyarakat harus beradaptasi sesuai dengan selera khalayak. Praktek ini marak ditemui di tokoh-tokoh ciptaan Marvel dan DC, contohnya tokoh Batman yang mengalami banyak perubahan dari awal diciptakan pada tahun 1939, sehingga masih sangat popular hingga sekarang.

Sedangkan dalam mayoritas media-media pewayangan tokoh yang ada kurang digarap sehingga menjadi karakter yang menarik untuk masyarakat jaman sekarang, dan masalah ini dapat ditemukan di banyak tokoh yang ada, termasuk protagonis cerita Mahabharata sendiri, yaitu para Pandawa Lima.



Gambar III.16 Evolusi Batman dari masa ke masa selama 70 tahun.

Sumber: https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/ originals/b4/86/04/ b486047850b9be2c84ddfc048acfaba2.jpg (3 Februari 2017)

III.I.6.1 Pertimbangan Cerita

Meski tidak popular, Wirata Parwa tetap memiliki berbagai versi. Untuk *setting utama* diambil Wirata Parwa versi pewayangan dari berbagai sumber, lewat cerita-cerita yang disajikan secara tertulis atau visual terekam agar memiliki sumber yang jelas dan konsisten. Artinya sumber cerita didapat lewat buku informasi, novel, komik, seri televisi, pertunjukkan wayang yang direkam, dan film.

Alur utama cerita akan mengambil berdasarkan novel "Drupadi" karya Ardian Kresna dan "Mahabarata" karya R.A. Kosasih. Penentuan ini didasari bahwa dalam kedua karya ini, kelima Pandawa terlibat dalam skenario pembunuhan Kicaka yang melecehkan Drupadi. Keterlibatan Pandawa, terutama Yudhistira selaku suami Drupadi, membuka kemungkinan penggambaran karakter yang lebih simpatis kepada penderitaan Drupadi, juga keseimbangan peran. Berbeda dengan versi India atau versi wayang popular lain yang menggambarkan hanya Bima yang terlibat, dimana dapat menimbulkan kesan negatif kepada masyarakat bahwa Yudhistira tidak peduli kepada nasib istrinya.

Karena fokus cerita adalah lima Pandawa dan Drupadi dengan tokoh-tokoh di kerajaan Wirata sebagai karakter sampingan, maka kemunculan tokoh selain yang

tergolong dalam kelompok tersebut akan diminimalisir agar efisien. Juga dengan mengurangi tokoh lain akan lebih memberi ruang eksplorasi karakter yang lebih mendalam untuk keenam protagonis. Tokoh-tokoh yang dihilangkan perannya antara lain Rajamala, Rupakenca, pangeran Utara dan putri Utari. Dengan begitu, sayembara Adu Jago melawan Rajamala yang dimenangkan Bilawa juga tidak dibahas.

Pembunuhan Kicaka akan dilakukan di tengah hutan, setelah Saliandri dan Kicaka berjanji untuk bertemu disana pada tengah malam. Penentuan ini didasarkan bahwa salah satu eksplorasi yang berujung dalam perubahan skenario adalah dalam rencana pembunuhan, Bima tetap berkelahi melawan Kicaka, namun Yudhistira akan terlibat langsung dengan membunuh Kicaka sebagai jin raksasa.

Cerita juga akan menjelajahi sisi-sisi kehidupan para Pandawa semasa penyamaran, seperti yang sering digambarkan dalam novel" Drupadi".



Gambar III.17 Dewa Amral, wujud raksasa Yudhistira ketika tiwikrama.

Sumber:
http://www.pitoyo.com/duniawayang/galery/data/media/35/BRAHALA_SOLO__YUDHISTIRA_.jpg (10 November 2017)

III.I.6.2 *Copywriting*

Untuk penentuan judul komik, diambil dari format-format lakon wayang yang menceritakan Pandawa Lima sebagai karakter utama. Judul-judul tersebut biasanya selalu menggunakan format "Pandawa ....." dilanjutkan dengan inti dari cerita yang saat itu mereka jalani. Misalnya lakon Pandawa Tani, Pandawa Ngenger, Pandawa Nyamar, Pandawa Dadu, Pandawa Lahir, dan lain-lain.

Komik menggunakan teknik-teknik modern dimana kebanyakan teorinya berasal dari luar negeri, maka kata selanjutnya menggunakan bahasa selain Indonesia. Wirata Parwa menceritakan kisah Pandawa yang menyamar dan tidak boleh sampai ketahuan oleh para Kurawa, dan sampai akhir cerita para Pandawa sama sekali tidak membongkar identitas secara langsung. Karenanya judul menggunakan kata "Incognito", dari bahasa latin yang kemudian diserap menjadi kosakata bahsa inggris, berarti menyembunyikan identitas diri secara aktif dari semua orang. Perpaduan antara istilah sansekerta (Pandawa) dan latin/inggris (*Incognito*) ini melambangkan komik wayang Mahabharata yang mengalami perpaduan dari segi visual dan penceritaan yang lebih kontemporer, dimana masa kini banyak terpengaruh oleh budaya dan ilmu pengetahuan barat.

Font yang digunakan adalah kombinasi dari kesan tradisional dan modern, karena perbedaan bahasa yang kontras. Font yang digunakan untuk kata Pandawa adalah "Kemasyuran Jawa" sedangkan bagian *Incognito* menggunakan font Canter.



Gambar III.18 Judul *final* komik.

Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

Bila diperlukan, maka selain judul akan dicantumkan subjudul, berisi kalimat deskriptif singkat. Subjudul memiliki alternatif bahasa Inggris atau Indonesia, agar menunjukkan kejelasan target khalayak secara spesifik, yaitu masyarakat umum

dengan berpendidikan minimal menengah (SMA). Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang utama diajarkan di setiap sekolah sampai perguruan tinggi.



Gambar III.19 Contoh penerapan judul dan subjudul.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.1.6.3 Sinopsis

Di kerajaan Wirata, digelar sidang atas pembunuhan mahapatih kerajaan, Kicaka. Tersangka utama yaitu Saliandri, pelayan pribadi ratu Sudesna. Saliandri yang sering digoda dan dilecehkan Kicaka memiliki motif kuat untuk membunuh Kicaka, apalagi ia adalah yang terakhir kali berinteraksi dengannya. Saliandri bersaksi bahwa ia dan Kicaka hendak bertemu di sebuah gubug di tengah hutan pinggir kota, namun suami Saliandri yang berupa jin raksasa muncul dan membunuhnya. Karena tidak bisa membawa suami jin raksasa sebagai saksi untuk mengkonfirmasi cerita tersebut, Saliandri terancam mendapat hukuman mewakilinya. Sebelum vonis dijatuhkan, tiba-tiba datang utusan dari perbatasan bahwa pasukan gabungan Trigarta dan Hastinapura telah mengepung kerajaan Wirata.

Beberapa hari sebelumnya, Saliandri beraktifitas seperti biasa, mendandani ratu Sudesna. Ssetelah diperbolehkan isitrahat, Saliandri memutuskan untuk pergi makan di tempat langganannya di pinggir kota. Tadinya ia hendak mengajak Wrehatnala si banci keraton namun tidak jadi, dan akhirnya ditemani Darmagrantik pengurus kuda keraton yang kebetulan berpapasan. Tempat langganan Saliandri ialah rumah makan tempat Bilawa bekerja sebagai juru masak dan Tantripala sebagai gembala sapi. Tiba-tiba terdengar pembicaraan warga mengenai mayat yang ditemukan di sumur. Jasadnya tercerai-berai dan diangkat keluar sumur satu-persatu. Wijakangka sebagai mantri pasar memeriksa mayat tersebut dan segera memanggil penjaga istana untuk investigasi lebih lanjut.

Suatu hari di tengah malam, Saliandri yang baru saja dilecehkan Kicaka berlari ke tempat makan dan mengadu ke Bilawa sambil menangis. Bilawa yang terbakar emosi hendak membunuh Kicaka saat itu juga, namun dihentikan Wrehatnala yang menyusul Saliandri. Mereka beradu pendapat sampai Wijakangka dan Tantripala menyusul. Wijakangka mengatakan bahwa mereka harus menyusun rencana.

Waktu kembali ke depan tepat saat persidangan, raja Matsyapati sebagai ketua sidang memerintahkan semua warga untuk evakuasi. Wijakangka bertemu Wrehatnala dan Darmagrantik di depan ruang sidang. Ia berkata bahwa mereka harus ikut membantu pasukan Wirata melawan serbuan musuh karena gara-gara kematian Kicaka, pertahanan kerajaan melemah dan menjadi sasaran kerajaan Trigarta. Sementara itu, pasukan Hastinapura menunggu di luar kerajaan untuk menunggu Pandawa keluar sebelum melancarkan serangan.

Beberapa lama sebelumnya pada tengah malam, Kicaka dan Bilawa bertarung di tengah hutan kerajaan Wirata. Kicaka terjatuh dan kesakitan akibat kuku Pancanaka Bilawa, namun masih bisa mengejek dan menghina Saliandri yang melihat dari kejauhan. Tiba-tiba Wijakangka datang dari belakang dan berubah menjadi sesosok raksasa, melancarkan tinjunya ke Kicaka.

Malam itu juga, tiga orang membawa beberapa bungkusan kain dan membuangnya ke suatu sumur. Mereka adalah Wrehatnala/Arjuna, Darmagrantik/Nakula, dan Tantripala/Sadewa tanpa penyamaran yang membereskan jasad Kicaka. Ketika berdiskusi mengenai prediksi kejadian selanjutnya, Arjuna memergok mata-mata Kurawa. Mata-mata tersebut langsung melarikan diri menuju perbatasan, namun dihentikan dan dibunuh oleh Nakula dan Sadewa.

III.1.6.4 Storyline

Sinopsis diatas menjabarkan cerita dengan linear kemajuan waktunya, namun dalam aplikasi komik, cerita tidak berjalan linear, melainkan maju-mundur. Alur ini ditujukan untuk menyesuaikan struktur narasi dan *pacing* cerita.

Tata letak *timeline* bila diurutkan dari awal hingga akhir komik adalah sebagai berikut:

1. Sidang pembunuhan Kicaka dengan Saliandri sebagai saksi dan tersangka utama. Bagian ini ditujukan untuk menjelaskan konflik utama dari Wirata Parwa dengan menggunakan testimoni dalam sidang sebagai alat pencerita. Di bagian ini juga memperlihatkan sekelibat tokoh-tokoh Pandawa yang menyamar namun belum diterangkan identitasnya. Bagian ini ditutup dengan berita penyerangan Astina dan Trigarta di tengah sidang.
2. *Flashback* (reka ulang) ke beberapa hari sebelum sidang. Alur cerita yang digunakan adalah Saliandri yang menggunakan waktu istirahat siang untuk pergi ke rumah makan langganannya di pinggir kota. Bagian ini digunakan sebagai pengenalan tokoh secara keseluruhan, yaitu Drupadi dan Pandawa yang menyamar. Diperlihatkan sosok Wrehatnala yang sedang menjadi banci centil di sanggar tari istana, Darmagrantik si pengurus kuda kerajaan yang eksentrik dan berbalut perban, Tantripala sebagai gembala sapi yang terlihat pasif dan pemalas, Bilawa si jagal sekaligus juru masak langganan Saliandri yang galak, dan Wijakangka si mantri pasar yang selalu tenang. Bagian ini ditutup dengan ditemukannya potongan-potongan mayat di salah satu sumur yang sudah kering.
3. Bagian ketiga mundur lebih jauh ke sumber dari konflik; Kicaka yang memaksa Saliandri untuk menuruti nafsunya. Bagian ini memperlihatkan rupa pelecehan yang dihadapi Saliandri sampai bersikeras untuk membunuh Kicaka, dan sosok Pandawa yang lebih manusiawi, yaitu dapat berbeda pendapat satu sama lain, diwakilkan dengan adegan Bilawa dan Wrehatnala yang beradu argumen. Bagian ini ditutup dengan kemunculan Wijakangka dan Tantripala. Adegan ini juga bertujuan untuk mengenalkan sosok Wijakangka yang penuh perhitungan lebih jauh, dimana kurang diperlihatkan di bagian keduan.
4. Bagian keempat melanjutkan alur bagian pertama, yaitu saat-saat dimana kerajaan Wirata diserang. Bagian ini menjelaskan dampak dari perbuatan para Pandawa yang berdampak besar hingga merugikan kerajaan Wirata sendiri, diwakilkan lewat Wijakangka menjelaskan kepada Wrehatnala dan Darmagrantik. Bagian ini ditutup dengan kemunculan salah satu perwira

Kurawa yang yakin bahwa Pandawa ada di kerajaan Wirata, karena Kicaka yang kuat hanya bisa ditandingi oleh dua orang; Baladewa dan Bima.

5. Bagian kelima memperlihatkan pertarungan antara Bima/Bilawa dengan Kicaka, yang bertempat di tengah hutan, ditutup oleh Wijakangka/ Yudhistira yang berubah menjadi raksasa dan membunuh Kicaka dengan sekali hajar. Bagian ini berfungsi menunjukkan *twist* yang tidak berasal dari versi pakem manapun*;* meski Bima yang bertarung dan mengalahkan Kicaka, yang membunuh adalah Yudhistira sebagai raksasa Dewa Amral.
6. Bagian keenam melanjutkan dari bagian lima. Wrehatnala/Arjuna, Darmagrantik/Nakula dan Tantripala/Sadewa membuang sisa-sisa mayat Kicaka ke sumur kering. Bagian ini ditujukan untuk memberikan peran kepada ketiga Pandawa yang kurang terlihat di bagian-bagian sebelumnya.

III.1.7 Visualisasi

Pertama, ditentukan visualisasi latar. Latar yang dimaksud termasuk latar tempat, waktu, dan budaya. Penentuan latar ini dilakukan pertama karena tokoh-tokoh yang ada didasarkan visualnya dari latar.



Gambar III.20 Cuplikan halaman Mahabarata karya R.A. Kosasih, menampilkan prajurit dan transportasi kuda sebagai latar waktu.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Sebagai cerita pewayangan, Mahabharata hampir selalu digambarkan memiliki latar tempat fantasi dengan elemen nusantara tradisional yang kental. Senjata-senjata mayoritas jarak dekat seperti keris, pedang, dan tombak, sedangkan senjata jarak jauh terbatas pada panah. Kuda, dan kereta yang ditarik kuda merupakan alat transportasi utama.

Selain itu, karakter-karakter yang ada memiliki kesaktian melebihi manusia biasa, seperti bisa terbang, menghempaskan lawan tanpa menyentuh, dan lain-lain. Latar ini terutama dapat diamati di komik Mahabharata karya R.A. Kosasih. Bisa dibilang latar komik-komik wayang lain justru mengikuti dari karya Kosasih, sebagai komik wayang pertama yang beredar di pasar nasional pada masanya.

Latar tempat komik sebagaimana dalam perancangan ditentukan mirip dengan kebanyakan latar pewayangan, yaitu fantasi tradisional dengan elemen budaya nusantara.



Gambar III.21 Cuplikan komik Serial Mahabharata menampilkan kekuatan-kekuatan Bima dan Kicaka.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Meski begitu, budaya berpakaian bercampur dengan era modern, dimana rakyat jelata memakai dari baju tradisional hingga kaos kutang dan kemeja. Pekerjaan keamanan menggunakan atasan yang menyerupai baju polisi dengan beberapa modifikasi. Hampir semua masyarakat menggunakan balutan kain di pinggang sebagai pengganti ikat pinggang.



Gambar III.22 Lukisan ilustrasi aktivitas rakyat di kerajaan Majapahit.

Sumber: https://indocropcircles.files.wordpress.com/2012/09/majapahit-mojopahit-multikultur.jpg (14 Februari 2017)



Gambar III.23 Foto seorang gembala sapi.

Sumber: https://restaurantguru.com/image/restaurants/original/42514519.jpg (27 Februari 2017)

Pakaian-pakaian yang lebih menyerupai wayang dikenakan oleh kalangan ningrat dan abdi dalem keraton. Gelung dikenakan oleh anggota-anggota kalangan ningrat dengan kedudukan tinggi, seperti raja, ratu, patih atau mahapatih, dan sebagainya. Busana-busana yang diterapkan diatas tidak wajib dan fleksibel, artinya kalangan ningrat boleh tidak mengenakan gelung. Sementara itu anggota-anggota militer mengenakan busana yang menyerupai baju tentara namun dengan unsur-unsur baju wayang, seperti Kotang Antakusuma. Penentuan busana-busana ini ditujukan agar desain latar tidak terlalu mirip seperti cerita-cerita wayang kebanyakan namun masih mempertahankan ciri khas.



Gambar III.24 Seragam polisi daerah.

Sumber: http://static.republika.co.id/uploads/ images/inpicture_slide/polisi-terlibat-pelanggaran-dipecat-ilustrasi-_150621145908-372.jpg (14 Februari 2017)



Gambar III.25 Foto seragam prajurit nusantara jaman penjajahan.

Sumber: https://3.bp.blogspot.com/-HKnAzVwDTMU/VulSnpZ2ahI/AAAAAAAAABQ/q4Ky-d1pilgOc35JUvJgLNhTy8XlTfHgA/s1600/IMG_20160316_193202.jpg (27 Februari 2017)

Persenjataan masih menggunakan senjata panah dan pertarungan jarak dekat, dan transportasi mengandalkan kuda. Unsur-unsur supernatural diminimalisir, namun tidak serta-merta hilang. Contohnya ialah tidak ada kekuatan tenaga dalam yang bisa membuat terbang dan lain-lain. Namun pusaka-pusaka seperti Pancanaka milik Bima dan ilmu Tiwikrama milik Yudhistira masih ada. Makhluk-makhluk astral seperti jin atau raksasa memang ada dan seluruh masyarakat mengetahuinya, namun tidak banyak dibahas di komik karena lakon Wirata Parwa tidak menampilkan ras raksasa atau makhluk halus lain di cerita.



Gambar III.26 Panel yag menunjukkan salah satu wujud raksasa.

Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

III.1.8 Strategi Media

III.1.8.1 Media Utama

Media utama adalah berupa buku komik. Penentuan ini didasarkan dari kuesioner berdasarkan target sasaran, yang dengan sendirinya mengungkit media komik di beberapa pernyataan pendapat. Disimpulkan bahwa komik sudah menjadi identitas bagi media cerita wayang kontemporer. Selain itu, dengan komik dapat menggambarkan visualisasi tiap tokohnya dengan unik dan konsisten dan menciptakan identitas yang mudah diingat oleh konsumen.

III.1.8.2 Media Pendukung

Media pendukung bertujuan untuk menyertai media utama supaya lebih dikenal dan diterima masyarakat terutama target sasaran. Untuk target sasaran yang ditentukan yaitu dewasa awal, media-media pendukung dirancang agar lebih condong ke sisi fungsional alias dapat digunakan oleh khalayak di kehidupan sehari-hari tanpa mengorbankan kecondongan pada ilustrasi.

Direncanakan bahwa media utama komik akan diterbitkan pertama kali saat *event* Pasar Komik Bandung yang diadakan tiap tahun pada bulan Mei. Tidak menutup kemungkinan juga bahwa demi promosi lebih jauh akan membukan booth di *event-event* serupa seperti PopCon Asia, AFA, dan lain-lain. Untuk itu, media promosi baik *merchandise* menyesuaikan juga berdasarkan pertimbangan tersebut.

Media yang digunakan untuk promosi antara lain *fanpage* di Facebook, *standing character, x-banner,* dan poster. Untuk *collectibles* alias produk-produk yang bisa didapatkan masyarakat selain media utama antara lain *bookmark, T-shirt,* dan gantungan kunci.

III.1.8.3 Strategi Distribusi

Media-media berbentuk fisik akan diterbitkan secara serentak di bulan Mei dan berlanjut hingga Juni. Sementara itu, media *fanpage* digunakan untuk mempromosikan komik sehingga keberadaannya diketahui dan menarik minat khalayak sebelum diterbitkan. Media komik dan *collectibles* dijual secara fisik di Pasar Komik Bandung yang diperkirakan bulan Mei, dan selanjutnya dapat dipesan online melalui *fanpage*. *Fanpage* di *facebook* juga berfungsi untuk menampung media utama komik dalam format digital setelah masa distribusi fisiknya habis.

Penentuan ini didasari bahwa perancangan komik ialah sebagai media non-komersil, artinya bukan ditujukan untuk mencari keuntungan finansial sebanyak-banyaknya. Meski begitu, versi cetak masih dijual dan dipesan secara online dengan beberapa keuntungan seperti mendapat gantungan kunci dan *bookmark* gratis bersama dengan pemesanan komik.

Tabel III.1. Tabel distribusi media utama dan media pendukung.

Sumber: Dokumen Pribadi. (2017)

Media	Maret				April				Mei				Juni				Agustus dst.			
Komik																				
Fanpage																				
Poster																				
Standing Chara.																				
Bookmark																				
T-Shirt																				
Gantungan Kunci																				

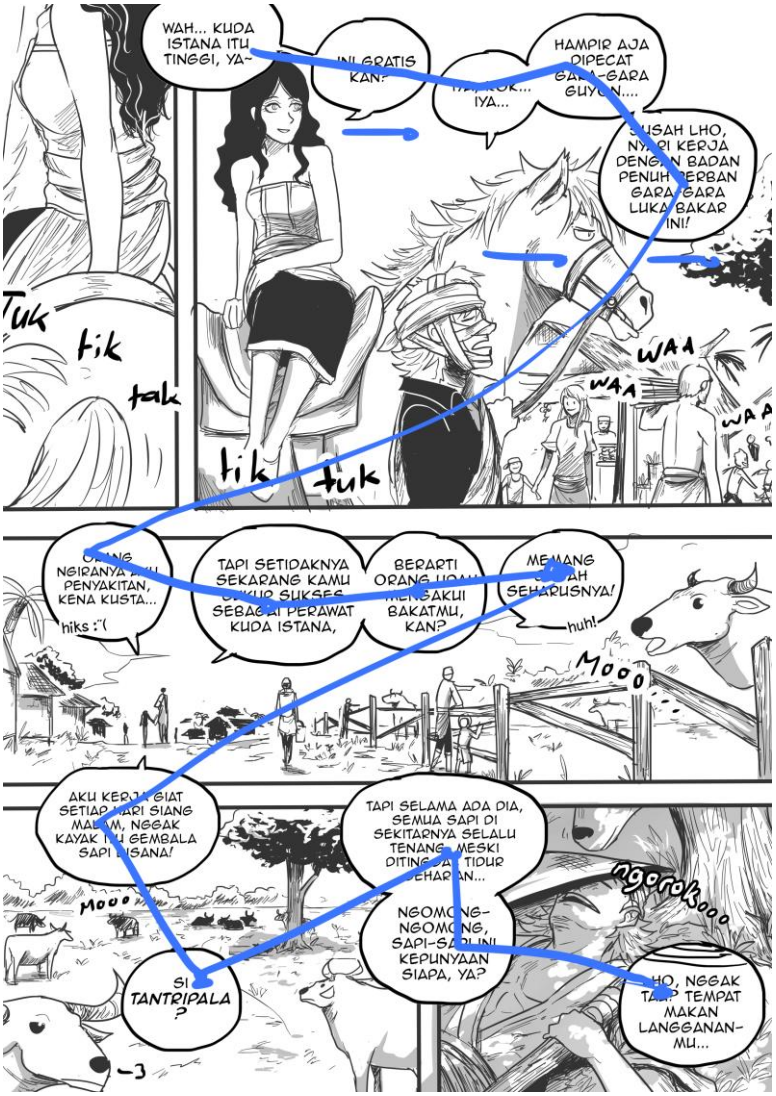
III.2. Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format komik adalah berukuran kertas A5, halaman-halamannya hitam putih dan menggunakan kertas putih 80gr. *Cover* komik berwarna dan menggunakan teknik *soft cover* berbahan *art paper*. Arah baca dari kiri ke kanan.

III.2.2 Tata Letak

Dalam komik, tata letak diatur sedemikian rupa agar alur baca mengalir dengan halus. Karena distribusi komik perancangan di negara Indonesia, maka arah bacca adalah dari kiri ke kanan.. Selain teks dan penempatan balon dialog, gambar-gambar tiap panel juga dipengaruhi arah baca untuk mempermudah pembaca mengikuti *layout* komik.

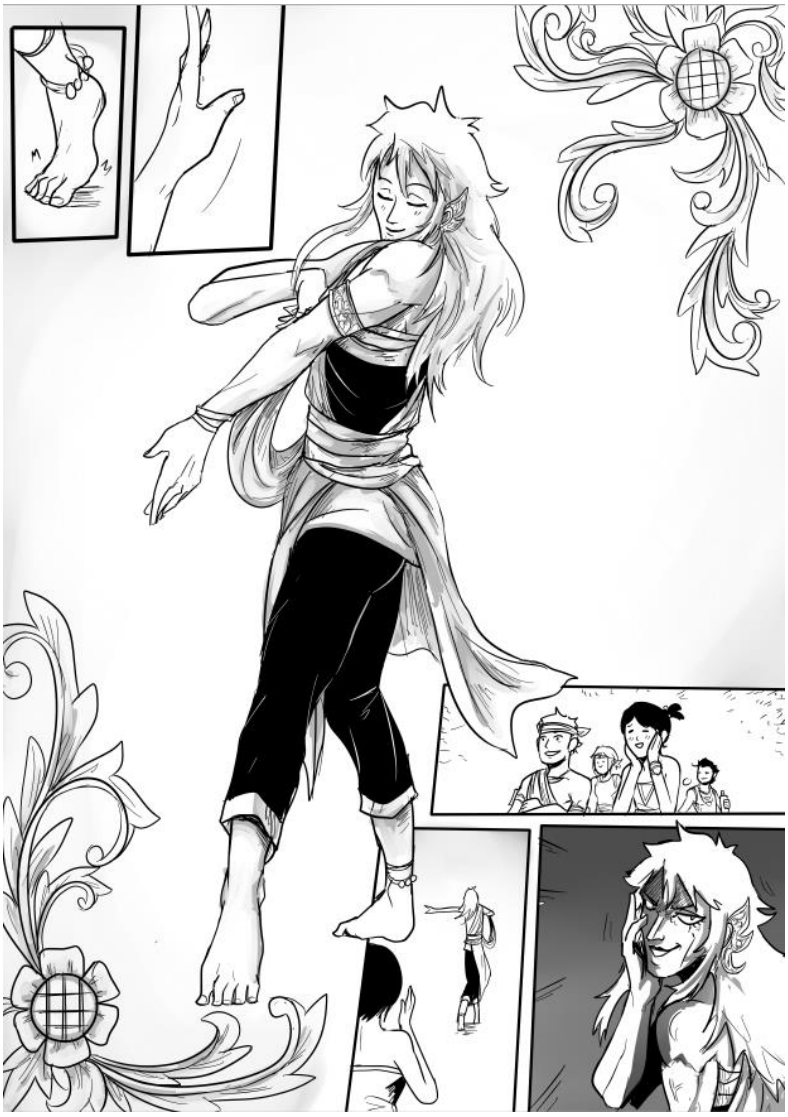


Gambar III.27 Contoh halaman komik dengan arah baca yang dijabarkan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Gambar-gambar dimana tokoh cenderung menghadap ke kanan akan membantu memperhalus arah baca komik, serupa seperti paragraf-paragraf buku yang arah bacanya selalu dari kiri ke kanan. Namun penggunaan teknik ini dibatasi agar tidak membuat gambar-gambar tiap panel monoton atau terlalu mirip satu sama lain.

Selain pertimbangan arah baca, panel-panel komik dirancang agar menyesuaikan dengan adegan dan alur waktu dalam sebuah komik. Penggunaan ukuran panel umumnya untuk menandakan apakah adegan dalam panel itu berjalan dengan cepat atau lambat, atau menandakan penting atau tidaknya adegan tersebut. Semakin besar biasanya semakin penting adegan yang berada dalam panel tersebut.



Gambar III.28 Contoh halaman dengan penerapan ukuran panel yang berbeda.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Panel yang besar juga seringkali digunakan untuk *Establishing Shot* atau adegan pengenalan, dalam contoh ini ke pengenalan karakter. Karakter digambar hingga sedikit menimpa beberapa panel dibelakangnya untuk menunjukkan tingkat kepentingan tokoh tersebut dibanding yang lain.

Dalam komik, terkadang terdapat suatu aksi atau kejadian yang menimbulkan suara, dimana diwakilkan dengan tulisan dan kata-kata yang merepresentasikan suara tersebut, dengan istilah *onomatopoeia*. Tapi terkadang suara tersebut sengaja tidak diwakilkan dengan apa-apa, dengan berbagai tujuan, biasanya mendramatisasi

atau efek suara akan membuyarkan fokus dari panel tersebut. Efek suara digambar dengan tangan dengan beberapa efek tambahan lewat Adobe Photoshop.



a.)



b.)

Gambar III.29 Contoh-contoh halaman dengan dan tanpa efek suara.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

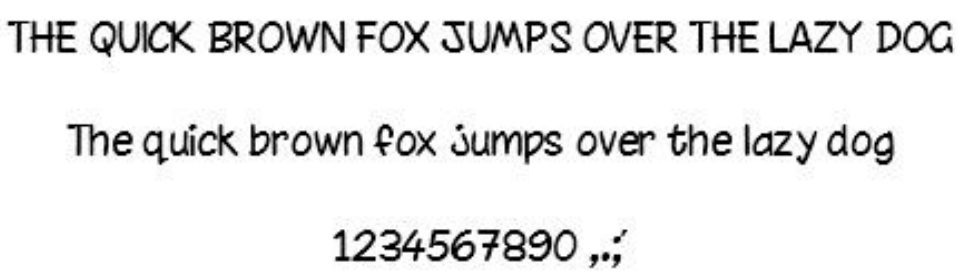
III.2.3 Huruf

Untuk dialog-dialog yang berada di dalam balon, menggunakan font Anime Ace BB 2.0.. Font ini merupakan font yang umum ditemukan dalam berbagai komik-komik lokal yang terbit hingga beberapa tahun terakhir. Sedangkan dialog-dialog yang berada di luar balon menggunakan font Chinacat, untuk kesan yang lebih kasual, seperti tulisan tangan sehari-hari.



Gambar III.30 Font Anime Ace BB 2.0

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar III.31 Font Chinacat

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.2.4 Ilustrasi

Komik menggunakan ilustrasi yang condong ke gaya komik jepang untuk penggambaran karakternya. Meski begitu, gambar juga menggunakan sedikit elemen kartun dan/atau gaya barat dalam aplikasinya. Ilustras-ilustrasi di dalamnya menggabungkan penggunaan arsir dan *tone* abu-abu untuk memberi kesan kedalaman dan volume. Terkadang bila dirasa tidak diperlukan, penggunaan *tone* dihilangkan untuk beberapa panel atau halaman. Desain-desain di luar komik

menggunakan teori minimalistik sebagai kontras antara kesan pewayangan konvensional yang banyak menggunakan ornamen. Namun konsep utama pewayangan dipertahankan, yaitu menggunakan bayangan sebagai media. Maka dari itu ilustrasi-ilustrasi akan menggunakan banyak permainan bayangan dan volume.

III.2.5 Warna

Pertunjukkan wayang kulit menggunakan bayangan sebagai media, sehingga warna yang ditimbulkan tidak banyak, sebatas monokromatik. Namun imej seperti itu yang membuat wayang terasa khas. Karenanya dalam perancangan ini penggunaan utama warna adalah hitam putih dan monokromatik, dan bila memang dibutuhkan pewarnaan lebih, maka akan menggunakan warna-warna analog.



Gambar III.30 Contoh penerapan pewarnaan dalam ilustrasi.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.2.6 Karakter

Strategi kreatif dari perancangan komik ini adalah menciptakan karakter-karakter Pandawa yang unik dan berbeda satu sama lain sehingga dengan mudah dibedakan. Masing-masing memiliki peran yang menonjol, namun tergantung cerita, bagaimanapun beberapa karakter akan mendapat peran yang tidak sepenting

karakter lain. Tokoh-tokoh tersebut akan lebih ditonjolkan lewat pembawaan sifat dan *personality*.

III.2.6.1 Yudhistira/Wijakangka

Dalam lakon Wirata Parwa, Yudhistira menyamar sebagia mantri pasar bernama Wijakangka. Dalam komik, Wijakangka bersifat selalu tenang dan serius, dan penuh perhitungan. Karakterisasi ini didasari dari sifat Yudhistira aslinya, yaitu adil, sabar, jujur, taat terhadap ajaran agama, penuh percaya diri, dan berani berspekulasi (Ki Ageng Kapalaye, 2010).



Gambar III.31 Wijakangka

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Dalam pewayangan, Yudhistira lebih dikenal sebagai sosok Pandawa yang tidak pernah berperang dan bertarung. Meski begitu, ia memiliki beberapa pusaka dan kesaktian, seperti Jamus Kalimasada. Selain itu, Yudhistira dikisahkan tidak pernah marah, namun sekalinya ia kehilangan kesabaran, ia akan mengusap kalung Robyong Mustikawarih dan berubah menjadi Dewa Amral. Ilmu ini dinamakan tiwikrama.

Dalam komik akan ditonjolkan kesaktian Yudhistira yang bisa tiwikrama ini, dikarenakan kesaktian ini jarang diketahui oleh masyarakat. Pertimbangan cerita ini juga dikarenakan Yudhistira tidak bisa berbohong, jadi saat persidangan ia tidak perlu berbohong mengenai cara matinya Kicaka.

Dalam bahasa sansekerta, “Yudhistira” berarti “Teguh dalam peperangan.” Karenanya, referensi-referensi visual mengarah kepada figur dan tokoh dengan karakter yang tenang dan berwibawa, seperti “James Bond” yang dibintangi Daniel Craig, dan Erwin Smith dari Attack on Titan. Yudhistira/Wijakangka memiliki rambut putih dalam komik sebagai simbolisme dari wujud raksasanya yang serba putih.



Gambar III.32 Studi Visual tokoh Yudhistira/Wijakangka.

a.) Mark Hertling, referensi tokoh jendral.

Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/ thumb/3/36/US_Army_53507_IMT_established_to_focus_on_new_recruits,_officers.jpg/220px-US_Army_53507_IMT_established_to_ focus_on_new_recruits,_officers.jpg (13 Februari 2017)

b.) James Bond yang dibintangi Daniel Craig.

Sumber: http://static.vix.com/es/sites/default/files/btg/cine.batanga.com/files/ 155739509.jpg (13 Februari 2017)

c.) Tokoh Yudhistira dalam komik “Baratayuda”.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

d.) Bentukan wayang kulit Wijakangka.

Sumber: http://3.bp.blogspot.com/-ppdZ9D3GpsE/TdKFh7tD1OI/AAAAAAAAGtc/u8PiaW-w_dk/s1600/Kangka-Bali-01.jpg (13 Februari 2017)

III.2.6.2 Bima/Bilawa

Menurut versi India, Bima menyamar sebagai juru masak istana, sedangkan di versi pewayangan, ia menjadi tukang jagal. Karakterisasi Bima/Bilawa di komik ini menggabungkan keduanya, yaitu sebagai juru masak sekaligus jagal di sebuah tempat makan pinggir kota. Bima/Bilawa merupakan karakter yang galak dan kasar, namun berhati lembut. Kelembutan hatinya ini membuatnya cenderung mudah terbawa emosi dan bertindak tanpa memikirkan baik buruknya.
Bima/Bilawa jarang keluar dari rumah makan tempat tinggalnya karena tubuhnya yang besar mudah dikenali, jadi ia menghindari kontak langsung dari orang lain.

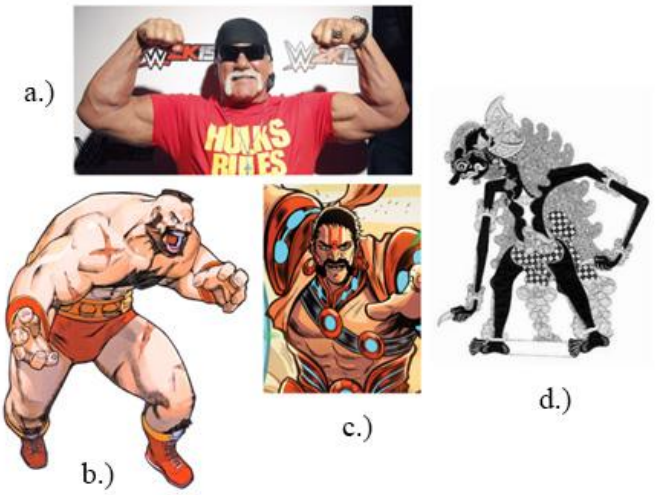


Gambar III.33 Bilawa

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Bima merupakan Pandawa dengan fisik yang paling kuat. Nama "Bima" sendiri berarti "mengerikan" dalam bahasa Sansekerta (Kaelola, 2010.) Karenanya, tokoh-tokoh dengan perawakan besar dan berotot menjadi referensi visual Bima, seperti Hulk Hogan dan Zangief dari Street Fighter.

Jagal Abilawa dalam wayang kulit dikisahkan memanjangkan rambutnya hingga tak terurus, karenanya Bima/Bilawa dalam komik memiliki rambut panjang. Namun karena pekerjaan Bilawa di komik perancangan juga sebagai juru masak maka di saat tertentu rambutnya diikat agar tidak mengganggu.



Gambar III.34 Studi Visual tokoh Bima/Bilawa.

a.) Hulk Hogan.

Sumber: http://static6.tellymixcdn.com/ ts/800/450/www.tellymix.co.uk/files/2015/05/Hulk-Hogan.jpg (13 Februari 2017)

b.) Zangief dari *video game* "Street Fighter".

Sumber: http://vignette3.wikia.nocookie.net/capcomdatabase/ images/8/81/SFAlpha3Zangief.png/revision/latest?cb=20080718032719 (13 Februari 2017)

c.) Tokoh Bima/Bheem dari cuplikan halaman komik "18 Days". Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

d.) Bentukan wayang kulit Bilawa/Jagal Abilawa.

Tersedia di: http://1.bp.blogspot.com/-sVXVvYzTbe8/UolTtb3h2gI/ AAAAAAAAAwA/4y4a1ddor5Y/s1600/643938_145062558973390_712245941_n.jpg (13 Februari 2017)

III.2.6.3 Arjuna/Wrehatnala



Gambar III.35 Wrehatnala

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Dalam versi pewayangan Arjuna menyamar sebagai banci bernama Wrehatnala. Dalam versi novel "Drupadi", penyamarannya sebagai banci kerap kali mengundang gelak tawa bagi tokoh-tokoh disekitarnya. Karenanya, di komik ini Wrehatnala adalah sosok banci dengan karakter yang humoris. Ia sering melontarkan candaan dewasa, berasal dari persepsi tokoh Arjuna versi pewayangan yang memiliki banyak istri, dimana di jaman modern memiliki konotasi sebagai mata keranjang.



Gambar III.36 Studi visual Wrehatnala.

a.) Bentukan wayang kulit Wrehatnala.

Tersedia di: http://1.bp.blogspot.com/-u7Y3sOr-Nf0/UW2Jb0LjDoI/AAAAAAAAOeI/9XxZx2jg2Co/s1600/WREHATNALA+solo+C+01.jpg (13 Februari 2017)

b.) Kurama dari Yu Yu Hakusho.

Sumber: http://vignette3.wikia.nocookie.net/yuyuhakusho/images/f/f3/KuramaOfficial.png/revision/latest?cb=20140127025833 (13 Februari 2017)

c.) Hanzo dari *video game* Overwatch.

Sumber: http://vignette1.wikia.nocookie.net/overwatch/images/c/c2/Hanzo_portrait.png/revision/latest?cb=20160429042113 (13 Februari 2017)

d.) Referensi kostum dari praktisi *kyudo*.

Sumber: http://www.fascinant-japon.com/images/2015/07/xkyudo-archer1.jpg.pagespeed.ic.1iDjZWQFb4.jpg (13 Februari 2017)

Arjuna merupakan pemanah handal, maka dari itu untuk busana referensi visualnya berasal dari figur dan tokoh pemanah. Sedangkan dari penampilan fisik, diambil tokoh lelaki berparas feminim seperti Kurama dari Yu Yu Hakusho. Arjuna/Wrehatnala yang berambut panjang juga didukung dari bentukan wayang kulitnya yang digambarkan memiliki rambut panjang.

III.2.6.4 Nakula/Darmagrantik

Tokoh Nakula adalah salah satu karakter wayang yang paling jarang diceritakan kisah-kisahnya, apalagi jika dibandingkan oleh para Pandawa lain. Karenanya di komik perancangan ini tokoh Nakula akan lebih ditonjolkan. Karena ia tidak digambarkan memiliki peran yang signifikan di lakon Wirata Parwa (sebagaimana lakon-lakon lain), Nakula/Darmagrantik ditonjolkan lewat penggambaran sifat yang lebih dramatis dan menarik perhatian.



a.) b.)

Gambar III.37 a.) Darmagrantik dengan balutan perban. b.) Darmagrantik tanpa perban.

Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

Dalam Mahabharata, Nakula dideskripsikan sebagai orang yang menghibur hati, dan suka membanggakan ketampanannya. (Kaelola, 2010) Sedangkan menurut Amrih (2008), Nakula merupakan sosok yang pendiam, hanya berkata-kata bila ditanya, dan kalimat yang keluar pun tidak mudah dimengerti. Dalam komik, tokoh Nakula/Darmagrantik adalah sosok yang banyak bicara dan senang bercanda,

namun terkadang ia tiba-tiba berbicara serius dengan perkataan yang singkat namun penuh arti.

Nakula merupakan anak (titisan dalam pewayangan) dari Dewa Aswin, tabib para dewa. Dalam pewayangan, nama mudanya, Pinten, adalah nama tumbuhan yang daunnya dapat digunakan sebagai obat. Nakula dan Sadewa adalah saudara kembar, maka dari itu dalam penyamaran, salah satu dari mereka lebih menyembunyikan wajahnya. Di novel "Drupadi", Nakula dikisahkan memelihara kumis tebal yang membuatnya berbeda dari Sadewa.

Dalam komik, Nakula adalah orang yang mengerti seluk beluk pengobatan, namun tidak diceritakan. Pengetahuan ini digambarkan lewat metode penyamarannya; ia membalut muka dan sebagian tubunya dengan perban dan berpura-pura menjadi orang sakit yang memiliki luka bakar yan parah. Alasan lain ia memilih diperban adalah Nakula terlalu peduli dan bangga akan penampilannya untuk menumbuhkan kumis atau janggut tebal.



Gambar III.38 Referensi visual tokoh Nakula/Darmagrantik.

a.) Joseph Joestar dari Jojo's Bizzare Adventure.

Sumber: http://vignette2.wikia.nocookie.net/vsbattles/images/8/81/Battle_Tendancy.png/revision/latest?cb=20160425155932 (13 Februari 2017)

b.) Black Jack/Kuro'o Hazama.

Sumber: http://www.writeups.org/wp-content/uploads/Black-Jack-Osamu-Tezuka-manga-Surgeon-Hands-God.jpg (13 Februari 2017)

c.) Genji dari *video game* Overwatch.

Sumber:https://cdn0.artstation.com/p/assets/images/images/002/465/476/large/renaud-galand-01.jpg?1462061124 (13 Februari 2017)

d.) Bentukan wayang kulit Nakula.

Sumber: http://assets.kompasiana.com/statics/crawl/5562c9ff0423bde9308b456c.jpeg (13 Februari 2017)

Nakula dan Sadewa adalah Pandawa yang paling muda, karenanya referensi visual lebih mengarah ke tokoh-tokoh fiksi populer, dengan sifat yang humoris dan/atau memiliki sifat yang lebih ringan dan agak congkak. Sedangkan tokoh Black Jack mengarah kepada fakta tambahan Nakula/Darmagrantik sebagai ahli pengobatan, namun memiliki fisik yang tidak sempurna.

III.2.6.5 Sadewa/Tantripala



Gambar III.39 Tantripala

Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

Nakula dan Sadewa merupakan kembar Pandawa yang jarang diceritakan kisah-kisahnya. Namun untuk Sadewa ia memiliki ciri khas yang membuatnya lebih popular dibanding Nakula. Dalam Mahabharata, ia dikisahkan sebagai orang yang sangat pendiam, namun dikarenakan bahwa ia sebenarnya mengetahui seluk beluk

dunia, baik masa lalu, masa sekarang, dan masa depan. Ia dikutuk bila membeberkan rahasia takdir, maka kepalanya akan terbelah dua. Menurut Yudhistira, meski Sadewa bungsu Pandawa, namun ia paling bijak diantar semuanya, melebihi Brihaspati, guru para dewa. (Ki Ageng Kapalaye, 2010).

Dalam komik, sifatnya ialah kebalikan dari Nakula, ia sangat jarang berbicara, dan raut mukanya selalu serius. Yang membedakannya dari karakter Yudhistira/Wijakangka dalam hal ini adalah bahwa ia lebih banyak mengawasi dari jauh dan bertindak, daripada digambarkan berencana atau berspekulasi. Raut mukanya lebih mengarah kepada ekspresi cemberut, dengan alis yang selalu mengkerut. Kepintarannya mengarah kepada analisa dan spekulasi akan kejadian mendatang, seakan-akan ia dapat meramal keadaan.

Karena Sadewa adalah kembaran Nakula, secara visual Sadewa mengikuti desain dari Nakula. Perbedaannya adalah rambutnya sedikit lebh panjang dan berantakan, dan selalu memakai iket *barangbang semplak.*

III.2.6.6 Drupadi/Saliandri



Gambar III.40 Saliandri

Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

Dalam Mahabharata versi India, Drupadi merupakan istri dari kelima Pandawa, sedangkan dalam pewayangan terutama pewayangan jawa, Drupadi adalah istri dari Yudhistira, sulung Pandawa. Dalam Mahabharata, Drupadi digambarkan sebagai wanita yang tangguh dengan harga diri yang tinggi. Dalam pewayangan, perannya sebagai wanita tangguh lebih diarahkan kepada Srikandi yang juga mahir berperang. Dalam perjudian yang membuat Pandawa kehilangan semua harta bendanya, amarah dan tuntutan Drupadi yang membuat para tetua dari Hastinapura mengembalikan semua milik Pandawa, sebelum akhirnya mereka diasingkan. Meski sering dilecehkan oleh ksatria-ksatria lelaki disekitarnya, Drupadi tidak pernah berbicara mengenai haknya sendiri, melainkan mengenai keadilan dan hukum. Hal ini digambarkan dari tuntutannya saat perjudian setelah ia hampir ditelanjangi Dursasana; hal pertama yang ia tuntut untuk dikembalikan adalah hak-hak suaminya yang direbut dari perjudian.

Dalam komik, Drupadi/Saliandri adalah wanita yang berpendirian dan tidak banyak digambarkan memiliki kekurangan atau keunikan. Ini dikarenakan karena perannya sebagai pelayan pribadi Sudesna dan sebagai abdi istana, sehingga tidak bisa digambarkan terlalu percaya diri dan angkuh. Drupadi tidak memiliki kemampuan berperang, namun ia berhati kuat dan teguh, meskipun ada saatnya ia tidak tahan lagi atas penderitaan yang ia alami.



Gambar III.41 Studi visual Saliandri

a.) Draupadi sebagaimana penokohan “Mahabharat” Star Plus.

Sumber: http://womenpla.net/wp-content/uploads/2015/01/draupadi.jpg (13 Februari 2017)

b.) Drupadi dalam komik “Baratayuda”.

Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

c.) Bentukan wayang kulit Saliandri.

Sumber: http://4.bp.blogspot.com/-gO5-cKycCP8/UbYGpK-vU8I/AAAAAAAAP18/ldwTU5FsjLw/s1600/SALINDRI+solo+A+01.jpg (13 Februari 2017)

Referensi visual untuk Drupadi/Saliandri diambil dari beberapa interpretasi Drupadi dari media lain, seperti versi “Mahabharat” Star Plus dan Drupadi dalam komik Baratayuda. Rambut Drupadi/Saliandri bergelombang dikarenakan sumpahnya pada Mahabharata, dimana ia tidak akan menggelung/mengikat lagi rambutnya sampai dikeramasi oleh darah Dursasana, Kurawa yang berusaha menelanjanginya saat perjudian. Rambut yang tidak diikat dan mendapat perawatan seadanya selama 13 tahun membuatnya menjadi agak ikal.

III.2.6.7 Kicaka



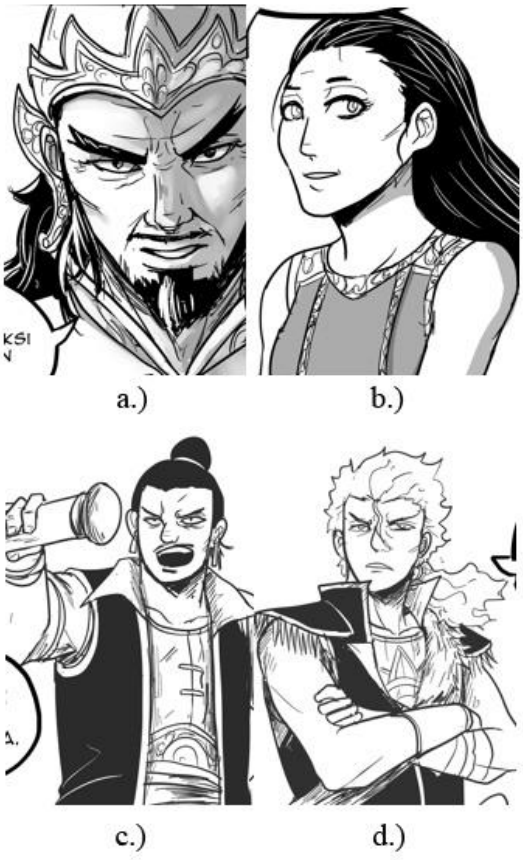
Gambar III.42 Kicaka

Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)

Dalam Mahabharata, Kicaka adalah jendral tertinggi dari kerajaan Matsya/Wirata, dimana ia dihormati lebih daripada raja Wirata/Matsyapati. Saat ia menginginkan Saliandri, Kicaka tidak mengenal penolakan dan terus memaksa sampai akhirnya digagaskan pembunuhan untuk menyingkirkannya. Dalam pewayangan, Kicaka kerap kali digambarkan berencana melakukan kudeta kepada raja.

Dalam komik perancangan tidak akan disebutkan Kicaka yang hendak melakukan kudeta supaya pilihan Pandawa untuk membunuhnya tidak didasari alasan mempertahankan kedaulatan kerajaan, seperti yang digambarkan di novel "Drupadi". Juga beralasan agar pilihan Pandawa tersebut lebih abu-abu secara moral dan dampak, dengan membunuh Kicaka kekuatan kerajaan Wirata justru goyah dan mudah diserang oleh kerajaan lain. Dalam komik, digambarkan Kicaka sebagai orang berperilaku buruk, suka memaksakan kehendak dan sering melecehkan musuh atau orang yang tidak disukai dengan mengejeknya.

Selain tokoh-tokoh diatas, terdapat beberapa tokoh sampingan yang sedikit diceritakan, hanya muncul dalam beberapa panel.



Gambar III.43 a.) Prabu Matsyapati; b.)Ratu Sudesna; c.) Prabu Susarma; d.) Karna.

Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2017)