

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN MUDA (MANDIRI)**



**PENCIPTAAN *MOTION COMIC*
WAYANG BEBER REMENG MANGUNJAYA**

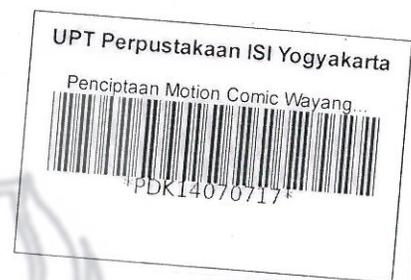
**Oleh:
Indiria Maharsi, MSn
NIP. 19720909 200812 1001**

**Dibiayai DIPA ISI Yogyakarta Tahun Anggaran 2013
Nomor: DIPA-023.04.2.506315/2013, tanggal 5 Desember 2012
Berdasar SK Rektor Nomor: 185/KEP/2013 tanggal 29 Mei 2013
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan
Nomor: 2239/K.14.11.1/PL/2013, tanggal 30 Mei 2013**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta
Desember 2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NIM	717/TE/KIK/2014
NILAI	
DATE	13-08-2014
ITD	zdo

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN MUDA (MANDIRI)**



**PENCIPTAAN *MOTION COMIC*
WAYANG BEBER REMENG MANGUNJAYA**

Oleh:
Indiria Maharsi, MSn
NIP. 19720909 200812 1001



Dibiayai DIPA ISI Yogyakarta Tahun Anggaran 2013
Nomor: DIPA-023.04.2.506315/2013, tanggal 5 Desember 2012
Berdasar SK Rektor Nomor: 185/KEP/2013 tanggal 29 Mei 2013
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan
Nomor: 2239/K.14.11.1/PL/2013, tanggal 30 Mei 2013

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
Jl. Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta
Desember 2013**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN

Jalan Parangtritis Km. 6,5 Kotak Pos 1210 Yogyakarta 55001
Telp. (0274) 379935, 379133, Fax. (0274) 371233

BERITA ACARA SEMINAR / PEMANTAUAN
PENELITIAN DOSEN MUDA TAHUN 2013
LEMBAGA PENELITIAN ISI YOGYAKARTA

Pada hari ini **SABTU** tanggal **DUA** bulan **NOPEMBER** tahun *Dua ribu tiga belas*
saya:

Nama : **INDIRIA MAHARSI, MSn**
Unit Kerja : **BURUSAN DESAIN, FSR**
Judul penelitian : **PENCIPTAAN MOTION COMIC
WAYANG BEBER PEMENG MANGUNDAWA**

Telah menghadiri dan mempresentasikan hasil penelitian DOSEN MUDA tahun 2013 pada seminar / pemantauan penelitian Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, dengan nama reviewer / Tim Pembina Penelitian sebagai berikut.

No.	Nama Reviewer / Tim Pembina	Tanda Tangan
1.	<i>Sunarto</i>	1. <i>[Signature]</i>
2.	<i>Joor Sudiyatri</i>	2. <i>[Signature]</i>

Berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Mengetahui
Ketua LPT ISI Yogyakarta

[Signature]

Dr. Sunarto, M.Hum.
NIP 19570709 198503 1 004

Peneliti

[Signature]

INDIRIA MAHARSI, MSn
NIP 19720909 200812 1001

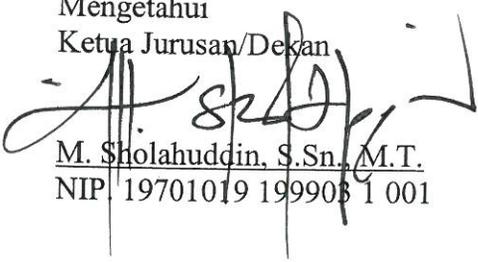
HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Penciptaan *Motion Comic* Wayang Beber Remeng Mangunjaya
Peneliti/Pelaksana : Indiria Maharsi, MSn.
Nama Lengkap : Indiria Maharsi, MSn
NIP : 19720909 200812 1001
NIDN : 9905001560
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Nomor HP : 08885979411
Alamat Surel (e-mail) : raynortisti@yahoo.com
Anggota (1) dst :
Nama Lengkap :
NIP :
NIDN :
Jabatan Fungsional :
Program Studi :
Tahun Pelaksanaan : 2013
Biaya Keseluruhan : Rp.7.000.000,-

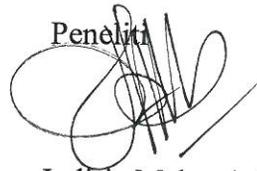


Yogyakarta, 5 Desember 2013

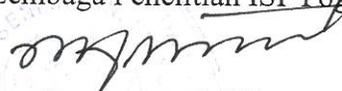
Mengetahui
Ketua Jurusan/Dekan


M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Peneliti


Indiria Maharsi, MSn
NIP. 19720909 200812 1 001

Menyetujui
Ketua Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta


Dr. Sunarto, M.Hum
NIP. 19570709 198503 1 004

RINGKASAN

Wayang Beber merupakan peninggalan karya budaya Indonesia asli yang muncul sejak jaman sebelum Majapahit dan pada masa itu pegelaran wayang ini sangat populer di masyarakat. Namun keberadaan Wayang Beber pada saat ini semakin terpinggirkan karena kemajuan teknologi menjadikan bermunculannya sarana-sarana hiburan yang lebih menarik, semakin canggih dan sesuai dengan tuntutan audiens serta selera jaman yang menaungi dan mengiringinya. Selain itu terpinggirkannya Wayang Beber mungkin juga karena aspek presentasinya yang juga sudah kurang menarik. Jika diamati, ketika dipagelarkan Wayang Beber terlihat sangat monoton karena penonton harus memperhatikan gambar diam dalam waktu yang relatif lama sekaligus mendengarkan narasi dalang yang kadang tidak dimengerti artinya karena memakai bahasa Bahasa Jawa halus. Sehingga dampaknya, wayang ini jarang tampil dihadapan publik. Karena jarang tampil dan kadang kalah populer dengan wayang jenis yang lain, maka banyak masyarakat yang tidak tahu tentang adanya karya budaya peninggalan nenek moyang bangsa Indonesia dalam bentuk Wayang Beber ini.

Padahal sebetulnya menurut Dr. Marcel Bonneff dalam bukunya yang berjudul *Les Bandes Dessinees Indonesiennes*, Wayang Beber bisa dikatakan sebagai embrio komik. Hal ini karena ciri dan sifat komik ada pada Wayang Beber. Dengan demikian ada keterkaitan erat antara Wayang Beber dengan komik. Keterkaitan inilah sebetulnya yang kemudian diangkat dan dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan Wayang Beber ini agar lebih modern dalam konteks presentasinya di hadapan masyarakat. Modern dalam bersentuhan dengan teknologi digital dan kemudahan akses dalam presentasinya dihadapan publik.

Dalam sudut pandang komik, aspek kebaruan dalam visualisasi dan media presentasi komik adalah dengan munculnya *motion comic*. Yang dimaksud *motion comic* disini adalah komik yang dibuat secara digital dan sekaligus bersifat multimedia. Selain terdapat gambar sebagai elemen utamanya, terdapat pula suara sekaligus *limited animation* di dalamnya. Dalam hal presentasi, *motion comic* sudah memanfaatkan *world wide web* ketika hadir dihadapan publik penikmatnya. Model presentasi dengan *world wide web* ini semakin memudahkan para penikmat komik untuk mengakses komik tersebut secara cepat dan sangat mudah. Tanpa harus membeli di toko buku seperti yang biasa terjadi ketika konsumen ingin menikmati komik buku yang masih konvensional.

Penciptaan *motion comic* Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya sebetulnya adalah upaya untuk lebih mendekatkan artefak budaya adiluhung karya asli nenek moyang bangsa Indonesia ini supaya lebih dekat dengan masyarakat Indonesia. Dalam konteks pengembangan, hasil budaya yang berwujud Wayang Beber tersebut dikemas dalam bentuk baru baik dalam hal visualisasi maupun dalam presentasinya dihadapan publik penikmatnya. Diharapkan dengan tampilnya Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya dalam bentuk *motion comic* maka Wayang Beber menjadi lebih dikenal, masyarakat menjadi lebih tertarik dan bisa menikmatinya dengan lebih mudah.



PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan karunia yang telah Beliau berikan sehingga proses penciptaan ini masih lancar berjalan sesuai jadwal.

Sebagai bagian dari proses pemenuhan kebutuhan keilmuan yang bersifat akademis. Kegiatan penelitian maupun penciptaan seni menjadi sangat penting mengingat peran ilmu tidak hanya sebatas dimengerti maupun dipahami tapi sekaligus juga diwujudkan dalam bentuk karya nyata yang riil dan bersentuhan langsung dengan masyarakat sebagai penikmat seni tersebut. Ilmu terwujud tidak hanya dalam bentuk tekstual saja, namun juga dalam bentuk visual yang mampu memberikan pesan positif yang komunikatif dan sekaligus estetis jika dilihat dari bentuk presentasi kehadirannya dihadapan para penikmatnya.

Untuk itu, karya *motion comic* Wayang Beber lakon Remeng Mangunjaya ini menjadi sarat pemenuhan kebutuhan bagi rona perjalanan saya dalam berkreatifitas di dunia seni rupa khususnya DKV. Juga sebagai sumbangsih nyata bagi perkembangan dan geliat berkesenian di tanah air Indonesia tercinta ini.

Tak lupa ucapan terima kasih saya haturkan kepada LPM ISI Yogyakarta dan semua pihak yang telah membantu proses terciptanya karya ini. Dalam pandangan saya, semua bantuan itu saya anggap sebagai alat penghancur yang telah merekonstruksi habitus yang telah mengerak di pikiran saya. Sehingga semakin jelas membuka mata lebih lebar bahwa segala sesuatu itu memang ber-kelindan. Segala sesuatu itu berpotensi untuk digali, diamati, diteliti dan menjadi sebuah maha karya yang insyaallah menjadi besar.

Semoga karya ini bermanfaat bagi siapa saja.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	10
1. Komik	10
2. Wayang Beber	20
BAB 3. TUJUAN DAN MANFAAT PENCIPTAAN	28
BAB 4. METODE PENCIPTAAN	29
BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN	33
BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Komik Indonesia	3
2. Gambar 2. Gulungan Wayang Beber Wonosari	8
3. Contoh berbagai bentuk balon teks	12
4. Gambar 4. Ilustrasi realis	14
5. Gambar 5. Ilustrasi kartun	14
6. Gambar 6. Contoh ilustrasi manual	14
7. Gambar 7. Contoh ilustrasi dengan <i>computer graphic</i>	16
8. Gambar 8. Komik ' <i>Aquanus dan Untara</i> '	17
9. Gambar 9. Komik ' <i>Der Skorpion</i> '	18
10. Gambar 10. Komik kompilasi ' <i>Vampirella</i> '	19
11. Gambar 11. Komik promosi ' <i>Mr Muscle</i> '	20
12. Gambar 12. Gulungan ke empat Wayang Beber Remeng Mangunjaya	26
13. Gambar 13. Proses pemotretan Wayang Beber	33
14. Gambar 14. Proses pengumpulan data Wayang Beber	33
15. Gambar 15. Wayang Beber Remeng Mangunjaya setelah difoto	34
16. Gambar 16. Pengumpulan data yang terkait	34
17. Gambar 17. Pengumpulan data dengan wawancara kepada narasumber	35
18. Gambar 18. Foto Gulungan pertama Wayang Beber Remeng Mangunjaya	55
19. Gambar 19. Foto Gulungan kedua Wayang Beber Remeng Mangunjaya	55
20. Gambar 20. Foto Gulungan ketiga Wayang Beber Remeng Mangunja ..	55
21. Gambar 21. Foto Gulungan keempat Wayang Beber Remeng Mangunja	55
22. Gambar 22. Sket Gulungan pertama Wayang Beber Remeng Mangunjaya	56
23. Gambar 23. Sket Gulungan kedua Wayang Beber Remeng Mangunjaya	56
24. Gambar 24. Sket Gulungan ketiga Wayang Beber Remeng Mangunjaya	56
25. Gambar 25. Sket Gulungan keempat Wayang Beber Remeng Mangunjaya	56
26. Gambar 26. Inking Gulungan pertama Wayang Beber Remeng Mangunjaya	57
27. Gambar 27. Inking Gulungan kedua Wayang Beber Remeng Mangunjaya	57
28. Gambar 28. Inking Gulungan ketiga Wayang Beber Remeng Mangunjaya	57
29. Gambar 29. Inking Gulungan keempat Wayang Beber Remeng Mangunjaya	57

30. Gambar 30. Pewarnaan Gulungan pertama Wayang Beber Remeng Mangunjaya	58
31. Gambar 31. Pewarnaan Gulungan kedua Wayang Beber Remeng Mangunjaya	58
32. Gambar 32. Pewarnaan Gulungan ketiga Wayang Beber Remeng Mangunjaya	58
33. Gambar 33. Pewarnaan Gulungan keempat Wayang Beber Remeng Mangunjaya	58
34. Gambar 34. Bancak Enggel gulungan 1 panel 1	59
35. Gambar 35. Bancak Doyok gulungan 1 panel 1	59
36. Gambar 36. Raden Panji gulungan 1 panel 1	60
37. Gambar 37. Burung gulungan 1 panel 2	60
38. Gambar 38. Pohon gulungan 1 panel 2	60
39. Gambar 39. Burung gulungan 1 panel 3	61
40. Gambar 40. Batara Narada gulungan 1 panel 3.....	61
41. Gambar 41. Burung gulungan 1 panel 4	61
42. Gambar 42. Raden Panji Asmarabangun gulungan 2 panel 1	62
43. Gambar 43. Ragil Kuning gulungan 2 panel 3	62
44. Gambar 44. Raden Panji gulungan3 panel 2	63
45. Gambar 45. Resi Puyangaking gulungan3 panel 2	63
46. Gambar 46. Api gulungan3 panel 3	63
47. Gambar 47. Bancak Enggel dan Bancak Doyok gulungan3 panel 4	64
48. Gambar 48. Contoh animasi opening	64
49. Gambar 49. Contoh animasi closing	65
50. Gambar 50. Contoh motion tween animation	65
51. Gambar 51. Contoh Teks Caption dan Balon Teks	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Foto-foto saat proses pemotretan Wayang Beber Wonosari
2. Hasil pewarnaan secara digital



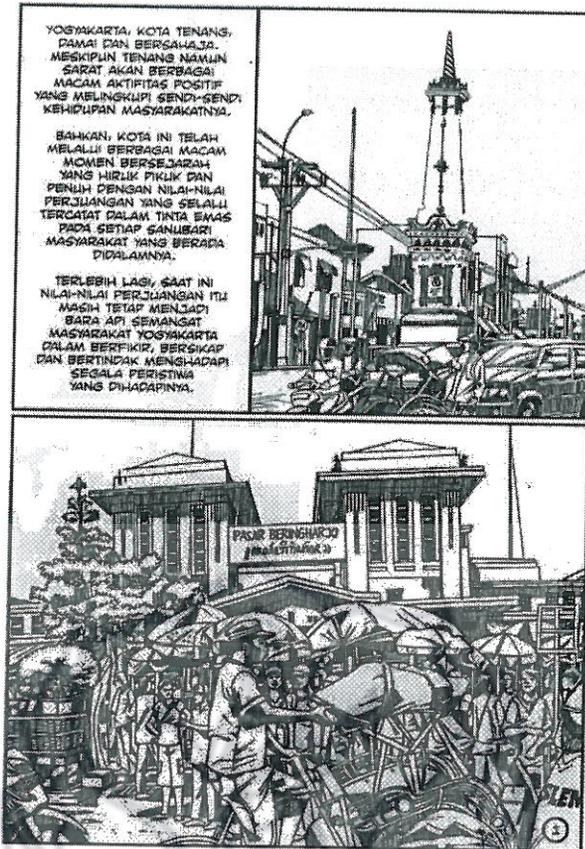
BAB 1. PENDAHULUAN

Sejak komik Put On muncul pertama kali di surat kabar Sin Po pada tahun 1930, perjalanan komik Indonesia mengalami perubahan yang sangat cepat. Perubahan ini mulai dari jenis cerita, gaya gambar ataupun perubahan karena perkembangan teknologi yang menyertai komik saat itu. Ambil contoh saja Put On, tokoh gendut karya Kho Wan Gie yang muncul di surat kabar Sin Po yang merupakan media komunikasi Cina peranakan yang memakai Bahasa Melayu (Bonneff, 1998: 19) ini bisa dikatakan sebagai pembendung serbuan komik dari barat. Komik barat itu diantaranya Tarzan, Rip Kirby, Phantom, Johny Hazard dan lain-lain. Pada saat itu komik-komik dari barat tersebut mampu mendominasi lahan baca masyarakat Indonesia. Namun dengan munculnya Put On maka gempuran komik barat yang banyak tersebut mampu dibendung. Terlebih lagi pada waktu itu juga muncul komik lokal yang mengangkat kisah seorang jendral dan pendekar pada masa kaisar Toay Cung yang termuat dalam komik Sie Djin Koei dan diterbitkan oleh Star Weekly. Karena kualitas dari ilustrasi atau gambar yang bagus dan menarik dari komikusnya yang bernama Siau Tik Kwie maka komik lokal ini mampu membendung kepopuleran komik-komik dari barat seperti Flash Gordon, Tarzan serta yang lainnya dan menjadi sumber ilham bagi para komikus Indonesia pada sekitar tahun 1968 (Bonneff, 1998: 24).

Artinya bahwa sejak awal munculnya Put On, komik strip yang mengawali perjalanan komik Indonesia sampai pada saat ini ternyata sudah begitu banyak yang dilalui oleh komik Indonesia ini. Baik dari segi cerita atau tema, bentuknya, kemandirian, pengaruh pemerintah, tehknis produksi, gaya visual, bahkan pada basis medianya. Dari bentuk komik misalnya, pada awalnya memang komik hanya sebatas pada komik strip yang banyak muncul pada tahun 30-an dan diawali oleh 'Put On'. Kemudian setelah itu muncul Nasroen A.S. dengan karya 'Mentjari Poetri Hidjaoc' yang meskipun masih merupakan komik strip namun sudah dikemas modelnya dalam bentuk buku komik. Lalu pada tahun 1940 dan 1950-an muncul buku komik dengan hadirnya beberapa judul komik diantaranya adalah 'Sri Asih' karya Kosasih, 'Nina Putri Rimba', 'Garuda Putih', 'Puteri Bintang', ketiganya merupakan komik karya Djoni Lukman atau Johnlo. Dan perkembangan setelah itu hingga saat ini telah muncul Novel Grafis yang dari segi cerita dan gambar lebih berat dan khusus bagi pembaca dewasa. Ada juga trend komik kompilasi atau

Munculnya komik kompilasi ini disatu sisi lebih murah biaya produksinya, disisi lain sebagai wadah bagi para komikus baru saat ini untuk berkarya dan memiliki semacam portfolio yang lebih kredibel daripada karya yang belum diterbitkan. Dan yang terakhir kemunculan komik online yang semakin menyemarakkan beragamnya bentuk komik yang muncul di Indonesia. Komik online adalah komik yang menggunakan media internet untuk publikasinya dan dengan memakai situs web maka biayanya lebih murah dan jangkauannya menjadi tak terbatas, komik ini muncul seiring dengan perkembangan cyberspace di dunia teknologi komunikasi (Maharsi, 2011: 20).

Jika dilihat dari gaya visual dalam konteks ilustrasi yang terdapat dalam komik maka sebetulnya terjadi perubahan dan perkembangan pula. Hal ini bisa dilihat dari gaya ilustrasi dari luar Indonesia kadang juga mempengaruhi komikus Indonesia. Banyak pemerhati komik yang berkomentar bahwa komik dengan ciri khas Indonesia adalah komik yang dibuat di masa lalu seperti karya Kosasih, Ardisoma, Ganes, Djair, Man, Hasmi, Jan, Wid NS dan lain-lain. Hal ini ada benarnya karena jika menilik karakter tokoh maupun setting ceritanya memang mirip dengan keadaan Indonesia. Namun pada saat ini banyak sekali komikus yang memiliki gaya yang lebih variatif dan dikatakan kurang lokal karena lebih banyak berkiblat pada gaya deformatifnya Amerika dan mata besarnya Manga Jepang, sehingga bisa dikatakanlah sebagai gaya Amerindo (Amerika-Indonesia) maupun Indomanga (Indonesia-Manga). Yang jelas, gaya visual sepertinya tidak memiliki pakem yang harus dirujuk secara kaku, ini tergantung kreatifitas komikus dalam berekspresi dan bereksplorasi tanpa kenal batas karena secara nyata sumber acuan atau referensi saat ini sangat banyak, beragam dan dengan sangat mudah bisa didapatkan. Namun sepertinya harus pula ada upaya secara terus menerus bagi para komikus untuk mengembangkan juga lokalitas dalam karya karya yang dihasilkannya.



Gambar 1. Komik Indonesia
(Koleksi Indiria Maharsi)

Jika mencermati dalam basis media show off dari komik secara jelas terlihat bahwa pada awalnya komik masih berbasis kertas dalam penggarapannya. Lalu setelah itu ketika muncul dunia *cyberspace* yang serba digital maka media inipun dipakai sebagai media show off komik, terbukti dengan munculnya komik online yang bertajuk ‘Gibuk dan Oncom’ karya Wisnoe Lie dan kemudian merembet pada karya-karya yang lain. Saat inipun telah muncul Makko, komik online yang belum lama rilis di Indonesia yang menampilkan beberapa komikus muda asli Indonesia dengan konsep yang menurut penulis sangat kreatif. Selain itu pada perkembangan selanjutnya ketika masyarakat menyadari bahwa komik merupakan media hybrid yang ampuh dalam mengkomunikasikan sesuatu maksud maka komik ini dipakai atau diterapkan ke dalam berbagai media yang baru dengan berbagai tujuan atau keperluan seperti komik yang

diterapkan kedalam sign system, kaos, sepatu maupun kartu undangan dan lain-lain. Bahkan adakalanya dalam media baru tersebut dipakai juga sebagai sarana promosi akan sebuah produk.

Namun yang lebih baru adalah munculnya *Motion Comic* di Amerika. Yang dimaksud *Motion Comic* adalah gabungan antara komik dan animasi terbatas atau *limited animation*. Animasi sederhana ini biasanya hanya permainan layer per layer saja dan gerakannya juga tidak terlalu banyak. Gerak ke kiri atau ke kanan, zoom in atau zoom out. Contohnya adalah *Motion Comic* yang dibuat DC Comi's dengan Watchmen dan Peanuts kemudian Marvel dengan Spider Woman (Maharsi, 2011: 161). Animasi sederhana yang terdapat dalam *Motion Comic* seperti ini mirip sekali dengan *2D Hybrid Animation*, yaitu animasi yang menggunakan penggabungan gambar demi gambar secara manual melalui media kertas dan kemudian gambar gambar tersebut disatukan dengan tehnik digital (komputer) dalam proses gerakannya (Gumelar, 2004: 7). Terobosan baru basis media komik dalam *Motion Comic* yang berbasis digital ini menyebabkan semakin maraklah perkembangan komik saat ini.

Selain itu dalam *Motion Comic* muncul pula suara narasi sebagai pengantar cerita maupun suara para tokoh, sehingga jika muncul narasi seperti itu maka balon teks maupun caption sengaja ditiadakan. Namun demikian ada juga beberapa judul dalam *Motion Comic* yang masih mempertahankan keberadaan balon teks maupun caption dalam tampilannya. Bahkan ada juga yang justru menggabungkan balon teks dengan narasi, *backsound* secara bersama-sama. Ada beberapa *Motion Comic* yang menarik dalam tampilan visualnya diantaranya adalah 'Astonishing X-Men', 'X-Men Evolution' 'Batman The Dark Night', 'Spartacus', 'Spider Woman', 'Watchmen', 'Infinited Crisis' dan lain-lain (Maharsi, 2011: 162). Dengan munculnya komik seperti ini maka permasalahan visualisasi komik menjadi semakin kompleks dan variatif dan inipun tidak menutup kemungkinan jika nanti akan muncul gaya baru dalam menampilkan komik baik secara manual konvensional maupun secara digital dengan media *online*.

Intinya, komik merupakan wadah berekspresi yang sarat akan inovasi dan memungkinkan dirinya untuk berkolaborasi dengan apapun. Terlebih lagi di dalam komik terdapat dua kekuatan besar dalam dunia komunikasi yaitu teks dan gambar, disamping itu terdapat pula muatan estetika yang kental dengan eksplorasi visual melalui gagasan-gagasan baru yang eksploratif dan imajinatif. Dan yang terpenting medium komik saat ini mencapai tingkat

kepopuleran yang demikian mendunia. Sehingga kehadirannya dalam perspektif kebaruan sangat dinanti para penggemar dan penggiat komik di dunia.

Motion Comic sebetulnya muncul karena perkembangan teknologi digital yang semakin maju dan berkembang. Terlebih lagi saat ini telah hadir begitu banyak *software* komputer yang mampu mewujudkan konsep presentasi yang makin kreatif dan beragam di dunia *cyberspace*. Munculnya website yang diciptakan oleh Tim Barners Lee semakin membuka peluang karya-karya komik untuk mampu secara cepat tersebar keseluruh dunia dengan sangat mudahnya. Sehingga dengan demikian basis digital dalam proses pembuatan komik ataupun *media show off*-nya menjadi semacam keharusan bagi para kreator untuk memahaminya ataupun memakainya sebagai alat baru dalam proses berkarya.

Motion Comic sebagai bentuk media baru dalam komik menjadi populer karena kolaborasinya dengan dunia animasi dan multimedia. Tidak seperti komik konvensional yang berujud fisik buku atau dalam selembarnya kertas, *Motion Comic* menawarkan kebaruan dengan memberikan sentuhan *limited animation*, narasi maupun *background* dalam presentasinya dihadapan para pembaca. Animasi dan suara tersebut membawa suasana yang berbeda dan unik kepada pembaca. Disamping itu *Motion Comic* sangat mudah diakses karena menggunakan *world wide web* dalam presentasinya. Intinya cara presentasi baru di dunia komik dalam wujud *Motion Comic* menjadi semacam alternatif baru bagi pengembangan komik secara khusus. Terlebih lagi komik ini pada saat sekarang banyak digemari oleh para pembaca karena kemudahan akses dan kebaruan cara presentasinya.

Komik yang demikian populer pada saat ini tersebut jika dilihat dari sisi sejarah ternyata ditemukan fakta yang menarik karena terkait dengan hasil karya asli bangsa Indonesia sendiri pada jaman dahulu. Karena jika ditilik dari sejarahnya maka sebetulnya antara komik dan Wayang Beber memiliki hubungan satu sama lain, mengingat bahwa disinyalir Wayang Beber merupakan cikal bakal dari komik. Pernyataan ini disampaikan oleh Dr. Marcel Bonneff dalam bukunya yang berjudul *Les Bandes Dessinees Indonesiennes*, sebuah buku yang berdasarkan hasil penelitian untuk disertasinya pada tahun 1972. Di dalam buku yang terbit tahun 1976 tersebut secara tegas dikatakan bahwa Wayang Beber menampilkan tipe penceritaan dengan sarana gambar yang dapat dianggap sebagai cikal bakal komik (1998:19). Dengan demikian

ternyata ada artefak budaya lokal Indonesia yang mencatat akan kehadiran sebuah karya besar bangsa sendiri yang sejajar dengan karya bangsa lain.

Menurut R.M. Oetjodan Serrurier, Wayang Beber merupakan bentuk asli dari wayang (Mertosudono, 1993: 37). Wayang ini juga disebut-sebut mewakili bentuk “gambar diam” yang asli jika dilihat dari perkembangan gulungan gambar yang dibuat (Indonesia heritage, 2002: 50). Wayang ini disebut Wayang Beber karena yang dipertunjukkan bukan orang melainkan gambar-gambar yang dibeber atau dibentangkan (Mertosudono, 1994: 37). Jadi nama wayang ini disebut beber karena teknik pertunjukannya dengan membeber atau menggelar gambar-gambar wayang pada kain (Mulyono, 1982: 151). Wayang ini terbuat dari kertas Jawa dan tidak membutuhkan kelir serta lampu dalam pertunjukannya, disamping itu Wayang Beber ini dipertunjukkan pada waktu siang hari dengan cara dibeber di muka penonton (Sayid, 1981: 53). Adapun sumber cerita dalam Wayang Beber berasal dari kisah Ramayana dan Mahabarata (Wayang Beber Purwa) yang dilukis di kain yang bisa digulung sekaligus dibuka atau dibeber lalu kemudian sang dalang menceritakan jalannya adegan itu atau cerita dalam gulungan kain yang dibeber itu dengan diiringi gamelan (Soemarno, 1987: 58). Jadi dalam wayang ini adegan demi adegan dilukis sehelai demi sehelai di atas sebuah kain dan ceritanya dijelaskan oleh seorang dalang (Soekmono, 1988: 123).

Sehingga dengan demikian kata “beber” dalam Wayang Beber merujuk kepada cara presentasi wayang ini dihadapan penonton yaitu harus dibentangkan karena bahan yang dipakai oleh wayang ini adalah gulungan kertas Jawa atau kain. Kertas Jawa secara spesifik disebut juga sebagai “*dluwang*” yang merupakan alat tulis halus dengan penampilan menyerupai atau seperti kayu dan terbuat dari kulit pohon murbei atau *broussonetia papyrifera* dan dipukuli terlebih dahulu. Dluwang ini dikatakan sebagai kertas Jawi atau Jawa namun sebenarnya bukanlah kertas karena dalam proses pembuatannya tidak dengan endapan encer seperti proses pembuatan kertas secara umum. Dan dluwang ini banyak digunakan di Jawa untuk menulis naskah dengan bahasa Jawa maupun Arab (Indonesian heritage, 2002: 16). Saat ini Wayang Beber yang asli masih tersimpan di dua tempat, yaitu di Pacitan dan Wonosari.

Menurut sejarahnya dalam waktu yang cukup lama Wayang Beber dianggap mati, namun pada tahun 1963 ditemukan dua set gulungan Wayang Beber di Gunung Kidul Yogyakarta. Saat ini Wayang Beber tersebut berada di dusun Gelaran II kelurahan Bejiharjo kecamatan

Karangmojo Kabupaten Gunung Kidul Yogyakarta. Sebetulnya dahulu wayang ini ada di dusun Gelaran I, namun posisi Wayang Beber sekarang sudah berada di dusun Gelaran II. Jadi memang semula Wayang Beber ini terpisah dalam dua set gulungan yang disimpan di dua kotak kayu penyimpanan yang berbeda, namun sejak sekitar tahun 1980-an Wayang Beber sudah dipindah dari Gelaran I ke Gelaran II. Meskipun demikian kotak penyimpan wayang beber yang ada di dusun Gelaran I saat ini masih ada meskipun isinya sudah dipindah semua, namun kondisi kotak penyimpan tersebut sudah rusak dan hanya digantung di kamar sebelah kiri ruang utama dan tidak terawat. Hal ini senada dengan keterangan Sapar Kromosentono bahwa memang dahulu Wayang Beber tersebut tersimpan dalam dua kotak kayu, namun karena salah satu kotaknya rusak maka semua Wayang ditempatkan dalam satu kotak saja (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Media Kebudayaan, 1984: 10).

Wayang Beber yang ada di Gunung Kidul ini terdapat dua candrasengkala, yang lebih tua berangka tahun 1690 dan yang lebih muda tahun 1735, konon kumpulan yang lebih muda ini dibuat atas perintah seorang pangeran Jawa. Wayang Beber ini dimiliki oleh keluarga dalang dan sekarang sudah sampai generasi urutan kesebelas (Indonesian Heritage, 2002: 50). Namun saat ini wayang beber sudah berada di posisi generasi kelimabelas. Dan jika menilik angka tahun candrasengkalanya maka tahun 1690 adalah pada saat Kerajaan Kartasura, jadi antara masa pemerintahan Amangkurat II dan Amangkurat III. Sedang tahun yang lebih muda yaitu 1735 kemungkinan besar dibuat pada saat Paku Bhuana II di Kartasura. Jadi diperkirakan bahwa Wayang Beber yang ada di Gelaran dibuat pada masa kerajaan Mataram Islam ketika masih berada di Kotagede. Kemungkinan Wayang Beber yang dibuat di Kotagede adalah empat gulungan yang berisikan lakon Panji Remeng Mangunwijaya. Sedang dua gulungan yang disebut pithilan tersebut kira-kira dibuat pada saat Sunan Amangkurat II di Kartasura (Pustaka Wisata Budaya, 1981: 27). Hal ini sepertinya ada benarnya karena terdapat gaya yang sangat berbeda dari kedua kelompok gulungan tersebut. Gulungan-gulungan yang berisikan cerita Panji Remeng Mangunwijaya lebih sederhana bentuknya dan hampir tanpa *background*, lebih polos kesannya. Sedang pada Wayang Beber yang pithilan sangat banyak gambar ornamennya di *background* dan lebih halus penggarapannya, berwarna warni dengan prada emas dan stilisasi yang indah serta rumit. Bahkan G.A.J. Hazeu sendiri sangat mengagumi lukisan yang ada di dua gulungan ini ketika melihatnya langsung pada sekitar tahun 1901 di Wonosari.



Gambar 2. Gulungan Wayang Beber Wonosari
(Koleksi Indiria Maharsi)

Saat ini Wayang Beber Gelaran Wonosari dalam kondisi tidak baik. Beberapa gulungan sudah banyak bagian yang sobek, apalagi pada bagian atas dan bawah kertas. Selain sobek ada juga beberapa warna yang telah hilang atau pudar karena termakan usia. Sehingga agar tetap lestari maka memerlukan kehati-hatian merawat sekaligus ketika membuka wayang tersebut jika dipagelarkan. Terlebih lagi bila pada saat menggulung dan membuka pada saat pagelaran dilakukan, jika tidak pelan ataupun hati-hati maka kemungkinan besar kerusakan wayang tersebut akan bertambah. Disamping itu pagelaran Wayang Beber Gelaran Wonosari saat ini jarang sekali diadakan, bahkan mungkin dalam jangka waktu satu tahun kadang belum tentu ada pagelaran wayang ini. Meskipun di jaman dahulu pada saat Majapahit dan Mataram kesenian ini cukup populer namun dalam kurun waktu tahun 1800-an catatan pagelaran Wayang Beber Gelaran ini yang tercatat hanya seputar tahun 1889, 1898, 1901 dengan dalang Ki Gunokaryo dan pada tanggal 5 Juli 1980 dipagelarkan pula Wayang Beber ini oleh Dinas P dan K Profinsi DIY di Bangsal Wiyata Praja Kepatihan oleh dalang Ki Marto Sukardiyono. Setelah itu tidak tercatat kapan Wayang Beber Gelaran ini dipertunjukkan, hal ini mungkin karena sedikit sekali masyarakat umum yang mengetahui adanya artefak budaya yang sedemikian hebat ini, disamping itu popularitas wayang ini kalah dibandingkan dengan wayang kulit. Namun yang jelas kondisi Wayang Beber Gelaran saat ini sangat memprihatinkan, kertasnya terutama bagian atas dan bawah sudah banyak yang sobek, bagian tengahnya pun ada beberapa yang robek. Demikian

juga catnya sudah pudar, apalagi prada emas yang terdapat pada beberapa panel yang ada dalam wayang tersebut sudah sebagian rontok.

Secara ringkas, Wayang Beber yang ada di Gelaran yang berlakon Remeng Mangunwijaya total memiliki empat gulungan dan setiap gulungan dibagi menjadi empat adegan atau pejagong. Sehingga total terdapat 16 adegan dalam empat babak atau gulungan. Semua adegan atau pejagong tersebut dipagelarkan dengan cara dalang menceritakan satu persatu gambar yang ada di pejagong tersebut dengan diiringi gamelan laras slendro. Dalam konteks masa kini model pagelaran tradisi seperti itu agak kurang menarik, terlebih lagi bagi audiens yang tidak memahami bahasa Jawa yang dipakai sang dalang dalam menuturkan cerita. Disamping itu gambar diam yang sekitar 10 sampai 15 menit dinarasikan oleh dalang terasa monoton. Sehingga kemungkinan hal inilah yang menyebabkan Wayang Beber ini kurang mendapat perhatian audiens atau masyarakat terutama generasi muda. Pada sisi yang lain kondisi Wayang Beber yang asli sekarang sangat riskan jika dipagelarkan kembali karena akan menimbulkan kerusakan baru yang lebih parah. Sehingga perlu upaya baru yang harus dilakukan untuk lebih mengenalkan wayang ini dihadapan masyarakat dengan presentasi atau *media show off* yang menarik dan sedang populer saat ini.

Dengan demikian, mengingat Wayang Beber masih ada hubungan dengan dunia komik maka penulis membuat kolaborasi dua bentuk seni yang luar biasa tersebut yaitu komik modern dengan Wayang Beber. Bentuk kolaborasi tersebut adalah dengan menampilkan Wayang Beber Wonosari lakon Remeng Mangunwijaya dalam format *Motion Comic*. *Motion Comic* Wayang Beber Remeng Mangunwijaya ini tercipta sebagai wujud penghargaan penulis kepada Wayang Beber atas sumbangsuhnya dalam dunia seni rupa modern terutama sumbangsuh Wayang Beber terhadap komik. Disamping itu sebagai wujud pelestarian eksistensi wayang ini agar lebih dikenal di masyarakat luas. Sehingga merujuk hal tersebut di atas maka ada dua aspek *novelty* dalam karya ini, yaitu pertama aspek penampilan visual dan yang kedua aspek *media show off* nya ketika dipresentasikan ke hadapan masyarakat.