

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *WEB SERIES* ADAPTASI
SERAT KALATIDHA



PERANCANGAN

Hanifati Husna

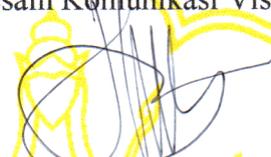
NIM.1512382024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan berjudul :

PERANCANGAN *WEB SERIES* ADAPTASI SERAT KALATIDHA dilakukan oleh Hanifati Husna, NIM.1512382024. Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 November 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204



ABSTRAK

PERANCANGAN *WEB SERIES* ADAPTASI SERAT KALATIDHA

**Hanifati Husna
1512382024**

Serat Kalatidha adalah salah satu dari sekian banyak Serat yang ditulis oleh Raden Ngabehi Ranggawarsita kurang lebih pada tahun 1860 Masehi. Syair dari Serat Kalatidha terdiri dari 12 bait dalam mentrum sinom. Kalatidha secara harfiah artinya “zaman gila” atau zaman edan. Indonesia memiliki banyak karya sastra yang telah diwariskan, salah satunya karya sastra Jawa Namun, dalam pengembangan karya sastra sangat jarang diangkat dan dikemas dalam bentuk yang baru. Sedikitnya pengembangan dan pemahaman arti dari karya sastra yang sulit itulah yang menyebabkan banyak karya sastra yang mulai dilupakan.

Melihat masalah tersebut, Perancangan *Web Series* Adaptasi Serat Kalatidha ini dirancang sebagai media pendukung bagi generasi muda untuk dapat mengetahui isi pesan dan amanah yang terkandung dalam Serat Kalatidha. Dalam perancangan *web series* ini digunakan pendekatan adaptasi *Loose* dan pendekatan emosional untuk membangun cerita untuk menyampaikan pesan kepada penonton.

Kata kunci : Serat Kalatidha, *Web series*, Adaptasi

ABSTRACT

DESIGN OF SERAT KALATIDHA ADAPTATION WEBSERIES

**Hanifati Husna
1512382024**

Serat Kalatidha is one of many Literary written by Raden Ngabehi Ranggawarsita more or less in 1860 AD. The poetry of the Serat Kalatidha consists of 12 stanzas in mentrum sinom. Kalatidha literally means "crazy age" or crazy era. Indonesia has many literary that have been inherited, one of them is Javanese literary. However, in the development of literary, it is very rarely raised and packaged in new forms. It is the lack of development and understanding of the meaning of difficult literary that causes many literary are forgotten.

Seeing this problem, Serat Kalatidha Adaptation Web Series was designed as a supporting medium for the younger generation to be able to find out the message content and the mandate contained in the Serat Kalatidha. In designing this web series the Loose adaptation approach and emotional approach are used to construct the story to convey the message to the audience

Keywords: *Serat Kalatidha, Web Series, adaptation*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Karya sastra merupakan karya seni yang menggunakan bahasa sebagai media komunikasi dan merupakan bagian dari komunitas sosial. Bahasa itu sendiri merupakan hal yang dibentuk oleh komunitas sosial. Karya sastra diciptakan oleh sastrawan untuk dinikmati, dipahami, dan dimanfaatkan oleh masyarakat. Sastrawan itu sendiri adalah anggota masyarakat, ia terikat oleh status sosial tertentu. Sastra menampilkan gambaran kehidupan dan kehidupan itu sendiri diambil dari kenyataan sosial yang ada. Dalam pengertian ini, kehidupan mencakup hubungan antarmasyarakat, antarmasyarakat dengan orang-seorang, antarmanusia, dan antarperistiwa yang terjadi dalam batin seseorang. (Widyawati, 2011:1)

Pada masa sastra Jawa Baru, terdapat tiga belas pujangga terkenal karena tulisan dan karyanya yang indah, salah satunya, Pujangga yang dikenal dengan ramalan zaman edannya yakni Raden Ngabehi Ranggawarsita. Raden Ngabehi Ranggawarsita adalah Pujangga besar budaya Jawa yang hidup di Kasunanan Surakarta. Ia dianggap sebagai pujangga besar terakhir tanah Jawa sebelum akhirnya berpindah menuju masa Sastra Jawa Modern.

Dalam perkembangannya, karya sastra di Indonesia jarang dijamah untuk diperbarui kemasannya. Pengembangan karya sastra sangat jarang diangkat dan dikemas dalam bentuk yang baru. Karya Sastra Jawa cenderung ditinggalkan karena bahasanya yang rumit dan lebih sulit untuk dipahami dari bahasa Jawa pada umumnya. Sedikitnya pengembangan dan pemahaman arti dari karya sastra yang sulit itulah yang menyebabkan banyak karya sastra yang mulai dilupakan. Meskipun para penggiat sastra Jawa masih ada, menurut Tito S. Budi yang terkenal dengan nama pena Daniel Tito, sastrawan Jawa, apresiasi masyarakat Jawa terhadap karya sastra Jawa tidak berkembang. Penerbitan karya sastra Jawa dirasa kembang kempis. Konsumsi karya sastra Jawa tak sebanding dengan konsumsi film dari Indonesia dan asing. Menurut Tito, Sugiyatno dan Widijatno, hal ini terjadi karena salah satu

dampak tak langsung dari globalisasi yang berakibat pada sastra Jawa di Indonesia. Apabila tidak adanya media pendukung yang bisa memperkenalkan kembali Sastra Jawa, dikhawatirkan sedikit generasi muda yang mengerti, atau setidaknya sekedar tahu mengenai sastra Jawa. Patut disayangkan apabila sastra Jawa yang merupakan warisan budaya Indonesia tidak dikenali oleh para penerus dan generasinya pada masa yang telah semakin maju ini.

Dari sedikit permasalahan yang telah dipaparkan, Komunitas Jawa Sasta, sebuah komunitas yang aktif memperkenalkan sastra Jawa di media sosial, melakukan kerjasama dalam *project* ini untuk membuat sebuah media yang cocok dengan kebudayaan modern sekaligus dapat menyampaikan pesan yang terkandung dalam karya sastra Jawa, khususnya karya sastra karya Raden Ngabehi Ranggawarsita. Untuk itu, pada kesempatan kali ini diajukanlah perancangan dengan judul: Perancangan *Web Series* Adaptasi Serat Kalatidha. Serat Kalatidha dipilih dalam perancangan kali ini, karena isi dari Serat Kalatidha dirasa sangat dekat dengan permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari pada masyarakat di zaman sekarang. Media *web series* dipilih karena *web series* merupakan sebuah media yang cocok untuk menyampaikan pesan dan dirasa dekat dengan generasi muda.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *web series* adaptasi Serat Kalatidha sebagai media pendukung bagi generasi muda untuk memperkenalkan dan untuk dapat mengetahui isi pesan yang terkandung di dalamnya ?

3. Tujuan

Merancang *web series* adaptasi Serat Kalatidha sebagai media pendukung bagi generasi muda untuk dapat mengetahui isi pesan yang terkandung dalam Serat Kalatidha.

4. Landasan Teori

a. Serat Kalatidha

Serat Kalatidha merupakan serat sebuah karya sastra dalam bahasa Jawa karangan Raden Ngabehi Ranggawarsita berbentuk tembang macapat. Karya sastra ini ditulis kurang lebih pada tahun 1860 Masehi. Terdiri dari 12 bait dalam metrum Sinom. Kalatidha secara harfiah artinya adalah "zaman gila" atau zaman *édan* seperti ditulis oleh Raden Ngabehi Ranggawarsita sendiri.

b. Moral

Moral adalah sebuah kata yang sering didengar dalam bagian kehidupan dan dianggap penting. Moral atau moralitas biasanya digunakan dalam masyarakat sebagai bentuk panduan untuk melakukan sebuah tindakan tertentu. Moralitas merupakan bagian dari filsafat moral. Driyarkara (2006: 508) menjelaskan filsafat moral atau kesusilaan ialah bagian dari filsafat yang memandang perbuatan manusia serta

c. Keadaan Sosial Masa Kini

Krisis Moral yang tinggi juga terjadi di Indonesia, dibuktikan dengan meningkatnya kasus-kasus kriminal yang terjadi pejabat tinggi yang terpelajar sampai pada orang biasa. Menurut catatan, di tahun 2018 telah terjadi kurang lebih 29 kasus Korupsi yang dilakukan oleh kepala Daerah (Kompas.com), 348.446 kasus pelecehan dan kekerasan terhadap perempuan (Lembar Catatan Tahunan), 2.964 kasus penipuan (Kompas.com), 328 kasus pencurian, 625 kasus pembunuhan (Tribunnews.com) dan masih banyak kasus yang lainnya. Data-data tindak kriminal tersebut, sebenarnya menurun dari tahun-tahun sebelumnya, namun tentunya tingginya kasus criminal yang terjadi tidak dapat dibiarkan begitu saja. Hal ini menjadi terdengar lebih mengkhawatirkan, dikarenakan

kasus yang melibatkan anak dibawah umur justru meningkat dari tahun sebelumnya.

d. *Web Series*

Web series adalah sebuah format acara berseri yang ditayangkan disebuah medium yang sedang berkembang bernama *web television* . Contoh *web television* yang populer di dunia maya, adalah Youtube. Youtube adalah situs web yang berbasis video, dimana para penggunanya bisa memiliki akun *channel* sendiri untuk menonton, mengunggah, dan berbagi video, sedangkan pengguna yang tidak memiliki akun *channel* hanya bisa menonton video namun tidak bisa mengunggah video miliknya sendiri. Setiap episode *web series* berdurasi sekitar dua hingga tujuh menit. *Web series* biasanya didesain khusus untuk dirilis perdana via internet, bukan televisi terestial. Namun, pada pengembangannya tayangan drama *web series* banyak yang akhirnya diproduksi untuk ditayangkan di televisi sebagai peluang bisnis untuk meraih keuntungan dan keberlangsungan produksi tayangan *Web series* tersebut. Seperti acara televisi reguler pada umumnya, konten webseries terbagi dua, yaitu drama dan non drama. (Adhiswara&putra, 2013)

e. Film

Film dibagi menjadi dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik. Dua unsur tersebut saling berinteraksi dan berkesinambungan sama lain untuk membentuk sebuah film. Unsur naratif adalah bahan atau materi yang akan diolah. Berbeda lagi, unsur sinematik adalah cara atau gaya untuk mengolah unsur naratif. Dalam film (fiksi), unsur naratif adalah motor penggerak sebuah cerita. Sementara unsur sinematik merupakan unsur teknis dalam pembuatan film. Unsur sinematik sendiri terbagi menjadi empat elemen pokok, yakni *mise-en-scene*,

cinematografi, editing, dan suara. Masing-masing elemen sinematik tersebut juga saling berinteraksi satu sama lain. (Pratista 2017:23)

f. Adaptasi

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, Adaptasi berarti penyesuaian terhadap lingkungan, pekerjaan, dan pelajaran. Dalam perancangan ini dilakukan adaptasi karya sastra yang diangkat menjadi sebuah film, atau dapat disebut sebagai Ekranisasi.

Dalam buku *Understanding Movie* Giannetti juga menjelaskan bahwa, masalah sebenarnya dari adaptor bukanlah bagaimana mereproduksi konten karya sastra, tetapi seberapa dekat dia harus tetap dengan data mentah dari subjek. Ini tingkat kesetiaan inilah yang menentukan tiga jenis adaptasi: *Loose*, *Faithful*, dan *literal*. Tentu saja, klasifikasi ini hanya untuk kenyamanan, untuk praktik yang sebenarnya sebagian besar film berada di antara keduanya.. Pada perancangan kali ini, saya menggunakan adaptasi *loose*. Secara umum, pada pembuatan adaptasi *Loose* hanya ide, situasi, atau karakter diambil dari sumber sastra, kemudian dikembangkan secara mandiri oleh sang adaptor. Adaptasi *Loose* dapat disamakan dengan perlakuan Shakespeare terhadap cerita dari Plutarch atau Bandello, atau dengan drama-drama kuno dramatis Yunani, yang sering menggunakan mitologi umum. Film yang masuk dalam jenis ini adalah film Kurosawa, yang mengubah King Lear karya Shakespeare menjadi kisah yang sangat berbeda, dengan setting Jepang abad pertengahan, pembuat film ini hanya mempertahankan beberapa elemen plot dari karya Shakespeare yang asli.

5. Analisis data

Analisa permasalahan dalam perancangan ini menggunakan metode SWOT, dan berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa Serat Kalatidha merupakan serat yang memiliki nilai historis tinggi, dan menarik untuk dialihwahanakan dalam bentuk media yang lain. Banyak

pelajaran yang dapat diambil dari Serat Kalatidha dan masih berhubungan dengan permasalahan pada masa kini. Karena hal tersebut, dibutuhkanlah sebuah media yang dapat menyampaikan pesan-pesan moral yang ada dalam Serat Kalatidha secara berbeda untuk memperkenalkan Serat Kalatidha kepada *target audience*, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya budaya sastra Jawa di masyarakat. Media *web series* dianggap sebagai media yang cocok untuk memperkenalkan Serat Kalatidha karena lebih dekat dengan media yang sering digunakan oleh *target audience*.

B. PEMBAHASAN DAN HASIL

1. Strategi Kreatif

a. Web Series (Media Utama)

Tertulis dalam Serat Kalatidha, bahwa di zaman ini (zaman saat Raden Ngabehi Ranggawarsita menulis) bahwa tradisi sudah mulai di tinggalkan, suasana dan pemerintahan yang tidak beraturan, orang cendekiawan terbawa arus zaman, kedudukan pemimpin yang merusak tatanan, manusia yang lupa akan tujuan dirinya sehingga tidak waspada, apabila kita tidak mengikuti “kegilaan” zaman itu, kita hanya tertinggal dan untuk mengatasinya kita harus selalu waspada dan berhati-hati.

Permasalahan-permasalahan tersebut ternyata tidak menyimpang dari kondisi yang ada pada masyarakat pada zaman ini (zaman sekarang), dimana banyak petinggi negara yang menyalah gunakan posisinya, seperti korupsi, penyelundupan, suap dan tindak kejahatan lainnya. Padahal mereka adalah orang berpendidikan yang seharusnya menjadi panutan. Memang tidak semua masyarakat memiliki budi dan moral yang buruk, tapi ada kemungkinan mereka akan menjerumuskan masyarakat pada pemikiran dan jalan pikir yang tidak seharusnya, dikarenakan merka adalah panutan bagi masyarakatnya.

Dari beberapa permasalahan yang tertulis dalam Serat Kalatidha dan fenomena yang terjadi saat ini, maka diambil satu kesimpulan yang

akan menjadi makna dan amanah dari film ini. Tertera dalam bait ke tujuh dari Serat Kalatidha, antara lain :

<i>Amenangi jaman edan</i>	Kehidupan dalam jaman edan memang susah
<i>Ewuh aya ing pambudi</i>	Akan mengikuti tidak sampai hati
<i>Milu edan ora tahan</i>	Tetapi kalau tidak mengikuti gerak jaman
<i>Yen tan milu anglakoni</i>	Tidak mendapat apapun juga
<i>Boya kaduman melik</i>	Akhirnya dapat menderita kelaparan
<i>Kaliren wekasanipun</i>	Tapi sudah menjadi kehendak tuhan
<i>Ndilalah karsa Allah</i>	Bagaimanapun juga walaupun
<i>Begja-begjane kang lali</i>	Orang lupa itu bahagia
<i>Luwih begja kang eling lawan</i>	Tapi lebih bahagia
<i>waspada</i>	Yang senantiasa ingat dan waspada

Dalam bait tersebut, menceritakan kehidupan yang akan dijalani oleh umat manusia di tengah Zaman yang sudah rusak akal budinya. Dari latar waktu tersebut, akan dibangun, dengan mengambil permasalahan yang sedang marak dan sering terjadi pada masa kini, yaitu kasus Korupsi. Kasus korupsi menjadi penggambaran permasalahan yang ada pada bait ke-4 Serat Kalatidha yang berbunyi:

<i>Dasar karoban pawarta</i>	Problematikanya hanyalah
<i>Bebratun ujar lamis</i>	Karena kabar angin yang tidak menentu
<i>Pinudya dadya pangarsa</i>	Akan ditempatkan sebagai pemuka
<i>Wekasan malah kawuri</i>	Tetapi akhirnya sama sekali tidak benar,
<i>Yan pinikir sayekti</i>	Bahkan tidak mendapat perhatian sama sekali
<i>Mundhak apa aneng ngayun</i>	Sebenarnya kalah direnungkan
<i>Andhedher kaluputan</i>	Apasih guananya menjadi pemimpin?
<i>Siniraman banyu lali</i>	Hanya akan membuat kesalahan saja
<i>Lamun tuwuh dadi kekembang</i>	Lebih-lebih bila ketambahan lupa diri
<i>beke</i>	Hasilnya tidak lain hanya kerepotan

Pembacaan bait Serat Kalatidha akan ditembangkan oleh sinden, menggunakan tembang sinom pelog 6. Serat Kalatidha memang biasa di tembangkan menggunakan metrum sinom, dan Sinom pelog 6 dipilih, karena pada sinom pelog 6 ini memiliki nada minor. Nada minor dapat membangun suasana yang lebih terkesan menyedihkan.

Sinden akan muncul dan menyanyikan bait Serat Kalatidha dalam Sinom pelog 6 dalam beberapa adegan yang cocok dengan teks Serat Kalatidha, seolah menggambarkan situasi sang tokoh utama dalam layar. Saat sinden muncul, suasana berubah menjadi mistis, menggambarkan sinden yang terkesan brada dalam ruang atau dimensi yang berbeda dengan sang tokoh utama namun, berada di tempat dan waktu yang sama dengan sang tokoh. Suasana mistis dibangun, sesuai dengan stereotype mengenai suarasinden dan sinden sendiri yang sering dianggap merupakan dari hal yang mistis oleh masyarakat pada umumnya. Selain itu, faktor trend, mengenai hal-hal mistis cenderung lebih digemari oleh masyarakat khususnya remaja hingga dewasa.

Cerita yang akan dibangun, akan menggunakan alur maju-mundur, dimana sang tokoh utama ternyata hanya sedang terbayang-bayang dengan “jika aku melakukan ini, maka apa yang akan terjadi”. Bahwa, keputusan untuk ikut dan tidaknya kita dengan arus dan perubahan zaman adalah kita sendiri. Cerita akan berakhir menggantung, dan membiarkan penonton juga untuk berpikir, dan memilih, apa yang akan dipilih sang tokoh utama nantinya. Cerita ini tidak menggiring penonton untuk tahu apa yang benar dan salah, akan tetapi pilihan yang ada dalam kehidupan dan kita memiliki kesempatan untuk memilih jalan kita masing-masing. Pilihan dari penonton ini menggambarkan, bahwa pilihan ‘salah’ dan ‘benar’ menjadi sesuatu yang tidak pasti di zaman edan ini.

Web series ini berjudul ‘MANAKALA’. Manakala merupakan sinonim dari kata ‘ketika’, kata penghubung untuk menandai syarat waktu.

Seperti contoh : manakala pengendara mobil mematuhi rambu lalu lintas, tidak akan terjadi kecelakaan.

Namun apa bila, ‘mana’ dan ‘kala’ berdiri sendiri, memiliki arti yang berbeda pula. ‘Mana’ yang berarti menanyakan suatu letak atau tempat yang tidak tentu, dan ‘Kala’ yang dalam bahasa jawa dibaca ‘Kolo’ memiliki arti, hitam, keburukan dan bencana.



Cerita dari *web series* ini dimulai ketika Rangga, dan Sita sedang berada di sebuah café. Sita memanggil Rangga yang sedang asik melamun saat itu. Rangga yang agak sedikit linglung berkata kepada Sita bahwa ia tidak apa-apa. Sita pun hanya mengiyakan alasan Rangga.



Sampailah Rangga di rumah, ia bertemu dengan ibunya yang sedang sibuk mempersiapkan usaha *catering* kecilnya, namun tak pernah lupa untuk memasak makanan untuk anak kesayangannya, Rangga. Ranggapun segera masuk ke kamar untuk berganti baju terlebih dahulu sebelum menyantap makan malamnya. Di dalam kamar, tak sengaja Rangga melihat berkas yang sudah ia terlantarkan diatas meja kerjanya, kertas bertuliskan sejumlah uang dan sebuah ruang kosong terlihat, tempat

untuk Rangga menorehkan tanda tangannya. Rangga terlihat bingung dan melirik foto yang ada di pinggir meja kerjanya. Foto Almarhum Ayahnya, berharap ayahnya memberinya jawaban atas masalah yang sedang ia atasi saat ini. Pada saat yang bersamaan, muncul sinden, seolah menggambarkan kondisi yang sedang dialami Rangga.



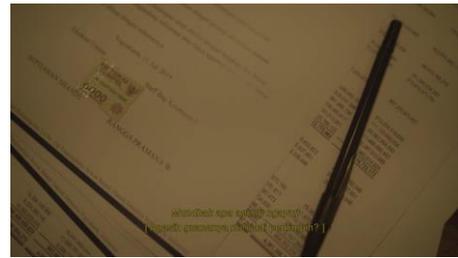
Rangga, kembali ke ruang tengah dan menyantap makan malam sambil menonton televisi. Ibu Rangga ikut duduk di sebelah Rangga dan memulai percakapan tentang tetangga Rangga yang akan menikah. Percakapan tersebut membuat Rangga canggung karena Rangga yang belum memperkenalkan Sita kepada ibunya karena perbedaan masalah agama dan status sosial.



Keesokan harinya Rangga berjanji bertemu Sita, membicarakan tentang masalah di kantor. Sita bercerita bahwa ia bertemu dengan Pak Doni yang juga paman dari Rangga. Sita bercerita mereka bertemu mengenai masalah pekerjaan. Mendengar nama Pak Doni, Rangga terlihat canggung dan sedikit panik. Dengan segera Rangga malah mengalihkan pembicaraan.



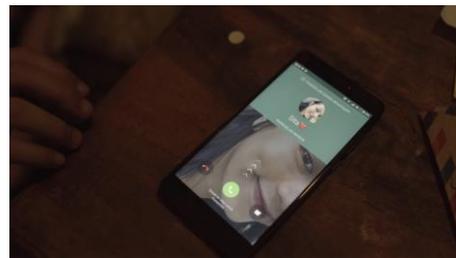
Kembali kerumah, bukan ketenangan yang Rangga dapatkan, Ibu Rangga, menyinggung kembali masalah jodoh dan pasangan hidup, Rangga yang merasa terdesak akhirnya memiliki niatan untuk bercerita, namun akhirnya ditanggalkan dan masuk ke kamar.



Di dalam kamar Rangga mendapat telfon dari Pamannya, Pak Doni yang dengan segera langsung diangkat oleh Rangga. Pak Doni mendesak Rangga untuk menandatangani berkas yang sedari kemarin ada di atas meja Rangga. Rangga pada awalya merasa Ragu, namun Pak Doni bercerita mengenai Almarhum ayahnya yang ternyata juga pernah ikut andil dalam hal penggelapan uang, dan Sita yang ternyata juga bekerja sama dalam proyek ini. Rangga yang terlanjur kalut malah, langsung menandatangani surat perjanjian yang sedari kemarin ia terlantarkan.



Keesokannya Rangga bertemu Sita, namun pikirannya pergi entah kemana. Sita yang sedari tadi hanya mendapat wajah datar dari Rangga menjadi kesal dan marah. Niatan awal Rangga yang ingin bercerita pun kandas karena Ragu untuk bercerita mengenai masalah yang sedang ia hadapi. Rangga kembali kerumah dengan wajah yang masam, tidak seperti biasanya ia langsung masuk ke kamar tanpa menyapa ibunya terlebih dahulu.



Keesokan harinya, Rangga terbangun dari tidurnya karena telepon yang ia dapat dari Sita. Sita terdengar sangat gugup. Dari luar terdengar sayup-sayup suara berita di televisi dan diiringi suara benda jatuh, dengan segera Rangga keluar kamar dan mendapati ibunya terduduk di depan televisi. Rangga langsung melihat ke arah televisi dan mendapatkan namanya terpampang jelas dalam berita mengenai penggelapan uang. Perasaan campur aduk dan rasa bersalah langsung mendatangi Rangga. Segera Rangga bersimpuh dihadapan ibunya dan meminta maaf.



Rangga kemudian mengurung dirinya di dalam kamar. Ia hanya terduduk di meja kerjanya dengan tatapan ananar. Sese kali ia melihat cutter yang ada di pojok meja kerjanya, entah apa yang ia pikirkan. Rangga menoleh ke arah pintu kamarnya dan kemudian mengintip ibunya yang sedang menangis di ruang tengah. Perasaan bersalah terus menghantui Rangga, tanpa berpikir panjang Rangga memutuskan untuk mengambil cutter dan mengahiri hidupnya.

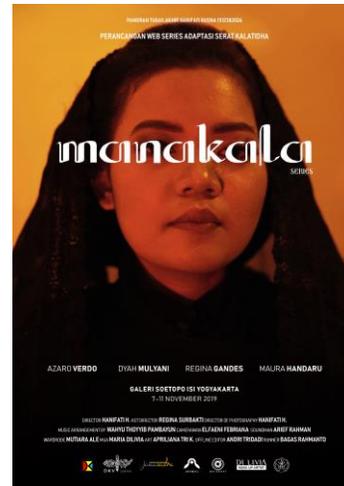


Rangga yang telah setengah sadar dan berlumuran darah itu terlihat menyesali keputusannya, namun tak bisa melakukan apa-apa, hingga ia tersadar dari lamunannya ketika Sita memanggil namanya. Semua kejadian yang sudah terjadi hanya ada di pikirannya, dan Rangga pun memberanikan diri untuk membuat cerita baru dengan memilih jalan yang berbeda dari sebelumnya.



b. Poster (Media Pendukung)

Pada web series ini, terdapat dua poster berbeda, yang nantinya dibagi menjadi poster untuk episode satu dan poster untuk episode dua. sesuai dengan episode. Namun kedua poster ini memiliki kesamaan, hanya berbeda objek atau gambar. Poster utama, nantinya akan di ambil dari poster episode pertama. Pada poster episode pertama, akan diambil gambar sang tokoh utama secara close-up. Pemilihan pengambilan secara close up ini menunjukkan keseluruhan wajah tokoh utama yang terlihat kelelahan. Wajah kelelahan menggambarkan betapa kacaunya sang tokoh utama dalam menghadapi ‘zaman edan’ yang digambarkan dalam Serat Kalatidha. Sedangkan pada poster kedua, nampak seorang sinden dengan pakaiannya yang serba hitam. Hitam menggambarkan judul dari webseris, kala yang dapat berarti hitam. Sosok sinden juga dipilih dalam poster ini, karena sinden dalam cerita ini juga memiliki peranan penting, yaitu sebagai narrator dari cerita.



Kedua poster ini memiliki kesamaan, yaitu judul “manakala” yang besar dan menutupi mata. Bagian mata dibuat tertutup merupakan penggambaran dari kondisi masyarakat yang digambarkan dalam Serat Kalatidha, yang telah dibutakan oleh keduniawian, dan pilihan hidup yang begitu beragam dan telah kehilangan arah.

c. Trailer (Media Pendukung)

Pada bagian *trailer*, akan diperlihatkan siapa saja tokoh yang nantinya akan muncul dalam film. Trailer dibuat lebih terlihat mistis, dan susah untuk dipahami agar menarik rasa penasaran *target audience*, namun tetap memperlihatkan sedikit permasalahan utama yang ada dalam cerita. Tak lupa potongan Serat Kalatidha yang dibacakan oleh sinden, untuk memperkuat unsur dan topik utama dalam cerita.

C. KESIMPULAN

Serat Kalatidha adalah salah satu dari sekian banyak serat yang ditulis oleh Raden Ngabei Ranggawarsita kurang lebih pada tahun 1860 Masehi. Syair dari Serat Kalatidha terdiri dari 12 bait dalam metrum sinom. Kalatidha secara harfiah artinya “zaman gila” atau zaman edan.

Perancangan *Web Series* Adaptasi Serat Kalatidha ini dapat menjadi media alternatif yang menarik sekaligus informatif mengenai isi dari Serat Kalatidha. *Web series* ini menggunakan strategi adaptasi *loose* di mana seorang sutradara hanya mengambil ide cerita novel atau karya sastra yang akan diadaptasi, sedangkan situasi atau karakter ceritanya dikembangkan secara bebas dan independen. Media web series dipilih dalam perancangan adaptasi Serat Kalatidha ini karena dapat menampilkan sisi modern namun tidak meninggalkan unsur pesan moral yang ada dalam Serat Kalatidha yang ingin di sampaikan melalui sebuah cerita. Untuk itu media *web series* dianggap tepat untuk membawa *target audience* masuk kedalam suasana yang dibangun untuk menyampaikan pesan-pesan moral yang ada.

Dalam perancangan *web series* ini menggunakan pendekatan emosional untuk membangun cerita untuk menyampaikan pesan kepada penonton. Pendekatan emosional merupakan pendekatan yang dilakukan melalui rangsangan verbal maupun nonverbal serta menggunakan sentuhan-sentuhan emosi dan perasaan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bertens, K. 2011. *Etika*. Jakarta: PT. Gramedia
- Driyarkara, Nicolas. 2006, *Pandangan Moral dan Objeknya*, Jakarta. Gramedia Pustaka Utama,
- Kamajaya. 1980. *Lima Karya Pujangga Ranggawarsita (Kalatidha, Sabdajati, Sabdatama, Jaka Lodhang, Wedharega)*. Jakarta: PN Balai Pustaka. Print.
- Giannetti, Louise D. 1972. *Understanding Movies*. Upper Saddle River, New Jersey 07458: Prentie Hall. 9th Edition. E-Book.
- Prabowo, Dhanu Priyo, Sri Widati dan Prapti Rahayu, 2010. *Ensiklopedi Sastra Jawa*. Yogyakarta: Balai Bahasa Yogyakarta. E-book.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film*. Yogyakarta: Montase Press.
- R, Wiwin Widyawati. 2011. *Serat Kalatidha*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Shrum, L. J. *The Psychology of Entertainment Media: Blurring the Lines Between Entertainment and Persuasion*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates. E-book

Jurnal

- Aderia, Prastika, Hassanudin, Zulfadli. *Ekranisasi Novel Ke Film Surat Kecil Untuk Tuhan*, E-book
- Budi, Pandu. *Perancangan Web series sebagai media promosi objek wisata Karanganyar*. 2018. Print
- Habibi, Yusuf. *Perancangan Web Series Video 360° Story Sebagai Media Promosi Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta*. 2016. Print.
- Pramoedyra. Ode. *Penaruh Product Placement (Penempatan Produk Samsung Galaxy S III pad Drama Korea Big (2012) terhadap Minat Beli Konsumen*.
- Prasetyo, Ichwan. *Eskapisme Sastra Jawa Melawan Globalisasi*. 2012. E-book

Tandiono, Evy dan Leonid Julivan Rumambi. *Analisa Pengaruh Product Placement dan Brand Recall Volvo terhadap sikap Konsumen dalam Film "Twilight Saga: Breaking Dawn (Part 2)*. 2013.

Utama, Aditya. *Perancangan Web Series Olah Nalar (Perancangan Kampanye sosial seputar isu remaja Indonesia)*. 2013. Print.

Webtografi

<https://tontonaninternet.wordpress.com/2013/01/25/memperkenalkan-tentang-tontonan-internet/> Sabtu, 6 Oktober 2018. 10.43 AM

<http://www.tentik.com/inilah-10-warisan-budaya-indonesia-yang-diakui-internasional/> Sabtu 6 Oktober 2018, 13.24 PM

<http://kekunaan.blogspot.com/2012/08/serat-cemporet.html> Senin, 10 Desember 2018, 13.15 PM

<https://bensuseno.wordpress.com/2009/01/18/model-pendekatan-adaptasi-novel-film-versi-louis-giannetti/>. Senin, 10 Desember 2018, 12.50 PM