

# BAB I

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang Masalah

Komik saat ini adalah salah satu hiburan yang populer. Banyak anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa yang menyukai komik. Dengan semakin meluasnya penyebaran komik, popularitasnya diprediksi akan terus meningkat. Komik didominasi oleh gambar-gambar yang tampak berbicara dan membentuk narasi. Cerita dalam komik bervariasi, seperti genre komedi yang disukai anak-anak, romantis dan drama yang populer di kalangan wanita, serta aksi yang disukai pria (Pratama, 2022:39).

Dalam Bahasa Indonesia, komik berasal dari kata "comic" yang berarti "lucu" atau "komikos" dari bahasa Yunani "komos" yang muncul sekitar abad ke-16 (Gumelar, 2011:2). Menurut Seno Gumira Ajidarma dalam bukunya "Panji Tengkorak", istilah komik berasal dari kata "comoc" yang berarti lucu. Dalam bahasa Inggris, naratif seperti comic strip atau single panel cartoon terdapat pada halaman khusus edisi akhir pekan yang disebut "the funnies", sebagai cabang karikatur yang mengejek kebijakan tokoh masyarakat (Ajidarma, 2011:36).

Fenomena menarik terjadi pada kelahiran anak pada hari yang dianggap kotor, yaitu wuku wayang. Orang Bali meyakini bahwa anak yang lahir pada hari tersebut harus diadakan upacara besar yang disebut sapuh leger, untuk melindungi dari gangguan Bhatara Kala. Ritual ini dilakukan agar anak terbebas dari malapetaka. Wuku wayang dianggap sebagai waktu transisi yang rawan dan berbahaya (Wicaksana, 2007:51).

Menurut Sundarigama yang diterbitkan oleh Parisada Hindu Dharma Kabupaten Tabanan tahun 1977, pada hari itu adalah saat bertemunya Sang Wayang dan Sang Sinta,

sehingga wuku tersebut dianggap cemer. Umat Hindu di Bali percaya bahwa orang yang lahir pada Wuku Wayang, terutama pada Tumpek Wayang, merupakan kelahiran yang cemer, mala, dan melik. Orang tua yang anaknya lahir pada wuku wayang biasanya merasa khawatir akan masa depan anaknya.

Menurut Lontar Sapuh Leger, Bhatara Siwa memberi izin kepada Dewa Kala untuk memangsa anak/orang yang lahir pada wuku wayang. Oleh karena itu, demi keselamatan anak-anak mereka, umat Hindu di Bali mengadakan upacara dengan mementaskan Wayang Sapuh Leger.

Wayang Sapuh Leger hanya dapat dipentaskan oleh dalang yang telah disucikan (Ki Mangku Dalang/Sang Empu Leger) dan memahami isi Lontar Dharma Pewayangan dan Lontar Sapuh Leger. Dalang juga harus menguasai puja mantram sakralisasi diri, sesajen, dan beberapa dewastawa terkait pembuatan air suci (tirta panglukatan). Keunikan ini membuat Wayang Sapuh Leger berbeda dari pertunjukan wayang lainnya, sehingga dianggap paling angker dan berat bagi dalang yang memainkannya dan mereka yang berkepentingan (Wicaksana, 2007:53).

Dalam pementasan Wayang Sapuh Leger, ada lakon "Murwa Kala" yang melatarbelakangi ritual pengruwatan. Lakon ini menceritakan Dewa Siwa yang berpura-pura sakit dan memerintahkan Dewi Uma mencari susu Lembu Putih di alam fana sebagai obat. Dewi Uma menemukan lembu putih dan penggembalanya, dan untuk mendapatkan susu tersebut, ia harus mengorbankan kehormatannya. Akibat "pertemuan" ini, lahirlah Dewa Kala, makhluk raksasa yang lahir pada Sabtu Kliwon Wuku Wayang (tumpek wayang), putra Dewa Siwa. Dewa Siwa mengakui Dewa Kala sebagai putranya dan memberi izin untuk memangsa orang yang lahir pada hari yang sama dengan Dewa Kala, termasuk adiknya sendiri, Rare Kumara.

Penulis memilih cerita Sapuh Leger sebagai inspirasi karya seni karena nilai-nilai spiritual dan religiusnya yang sugestif bagi mereka yang lahir pada Wuku Wayang. Cerita ini kaya dengan narasi yang dapat divisualisasikan dalam bahasa gambar, yang akan dituangkan penulis dalam karya seni prasi.

Prasi adalah seni rupa tradisional Bali yang memanfaatkan daun lontar sebagai media. Seni ini berkembang sejak masa pra-modern dan masih diproduksi hingga kini, baik sebagai media pesan agama Hindu maupun cinderamata. Seni prasi biasanya bertema wayang dari naskah Mahabharata dan Ramayana, yang diubah menjadi bahasa rupa. Seni prasi pertama kali berkembang di Griya Talibeng, Sidemen, Karangasem, Bali, dan kemudian menyebar ke daerah lain seperti Tenganan Pegringsingan, Karangasem, dan Bungkulan, Buleleng (Suardana, 2010; Supir, 2022:6).

Presentasi prasi tradisional menggunakan tali dan cakep dari bambu atau kayu, namun kini sering menggunakan bingkai foto dan kaca mika. Seni prasi diminati karena gambarnya yang bermakna dan mewah. Latar belakang penulis sebagai anak dari jero Dalang dan minatnya pada komik bergambar, terutama komik Crows karya Hiroshi Takahashi, mendorongnya untuk membuat karya prasi dengan menggabungkan gaya visual komik modern.

Penulis berencana menginovasikan presentasi karya prasi dengan metode visualisasi komik modern dan desain presentasi seperti buku. Hal ini untuk menyelaraskan citra estetik dengan media daun lontar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah mencakup:

1. Bagaimana jalan cerita kelahiran Bhatara kala yang menjadi latar belakang filosofis dan mitologis upacara ruwatan sapuh leger?
2. Karakter apa saja yang teridentifikasi sebagai karakter utama di dalam kisah kelahiran Bhatara Kala yang melatari upacara ruwatan Sapuh Leger?
3. Bagaimana mentransformasi metode visual gambar prasi tradisional ke dalam visual komik modern?
4. Apa saja penggalan-penggalan jalan cerita yang bersifat ikonik yang bisa dipilih untuk divisualkan agar alur cerita kelahiran Bhatara kala yang menjadi latar pelaksanaan upacara ruwatan Sapuh Leger bisa tersaji secara berurutan dan bisa dipahami oleh penikmat karya?
5. Bagaimana desain karya seni prasi dengan metode penyajian seperti komik modern mulai dari desain presentasi, desain cover dan penerapan elemen estetis tertentu untuk keseluruhan kualitas artistik tampilan karya akhir secara utuh ?
6. Bagaimana pengembangan kreatifitas dan upaya inovasi secara lebih rinci guna memperkaya khasanah visual karya secara keseluruhan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah umum yang telah diidentifikasi, permasalahan tersebut kemudian diperinci menjadi masalah teknis dalam penciptaan karya seni prasi dengan metode visualisasi komik modern. Perlu dipahami bahwa dalam seluruh proses berkarya terdapat unsur coba-coba dalam merumuskan berbagai kemungkinan untuk mencapai kualitas artistik optimal. Proses ini dihadapkan pada berbagai batasan, seperti pembiayaan, wawasan kreatif, dan waktu untuk menyelesaikan karya yang disyaratkan.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan dapat disederhanakan menjadi pertanyaan prinsip prosedural sesuai dengan penerapan penelitian Practice Based Research dengan metode Design & Development. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses persiapan pengembangan karya seni prasi dengan tema Wayang Sapu Leger yang menerapkan metode visual komik modern?
2. Bagaimana bagaimana proses pewujudan karya seni prasi dengan tema Wayang Sapuh Leger yang menerapkan metode visualisasi komik modern?
3. Bagaimana desain presentasi akhir karya seni prasi dengan tema Wayang Sapuh Leger yang menerapkan metode visualisasi komik modern?

## 1.5 Tujuan

Tujuan mencakup;

1. Mendeskripsikan proses persiapan karya seni prasi bertema Wayang Sapuh Leger dengan metode visualisasi komik modern, mulai dari mengolah alur cerita menjadi fragmen-fragmen, mengidentifikasi karakter utama, menentukan lingkup adegan untuk setiap seri karya seni prasi, membuat desain adegan pada setiap halaman, berkonsultasi dengan ahli, serta melakukan revisi dan finalisasi desain
2. Mendeskripsikan hasil karya seni prasi bertema Wayang Sapuh Leger dengan metode visualisasi komik modern, termasuk pengaturan komposisi, desain panel adegan, teks dialog yang efektif, inovasi teknik finishing, serta mendapatkan masukan dari ahli seni hingga tahap penyelesaian karya.

3. Mendeskripsikan langkah-langkah dan strategi menentukan desain akhir presentasi karya seni prasi, mulai dari desain tampilan, teknik pembuatan, elemen estetik yang diterapkan, hingga cara penyajian kepada penikmat karya.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian mencakup.

### 1. Manfaat Teoretis

. Penulis berharap hasil penelitian penciptaan karya ini dapat menjadi referensi, memperkaya bahan ajar perkuliahan, serta menambah pengetahuan tentang kesenirupaan.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Penulis

Penciptaan karya ini bermanfaat bagi penulis, yang masih mahasiswa, sebagai sarana pembelajaran dalam berkesenian dengan menggabungkan teori dan praktik kesenirupaan untuk menghasilkan karya yang inovatif dan terkini.

#### 2. Bagi Masyarakat

Karya ini diharapkan dapat memberikan tambahan inspirasi, informasi, dan pengetahuan tentang seni rupa, khususnya seni Prasi, serta memotivasi masyarakat untuk menghargai dan mempertahankan nilai sejarah dalam karya seni mereka.

#### 3. Bagi Lembaga

Penulis berharap hasil penciptaan ini dapat dijadikan bahan perbandingan untuk pembuatan karya lain dan referensi untuk memperkaya materi perkuliahan di Undiksha.