

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Komik tetap menjadi salah satu media yang sangat populer dari zaman dahulu sampai sekarang. Menurut beberapa informasi mengenai komik, para ahli seringkali menyebutkan komik yang dibuat dan diterbitkan oleh Rudolphe Topffer sebagai komik pertama yang dicetak dan dipublikasikan secara massal pada tahun 1837. Komik ini disebut “Les Amours de Mr. Vieux Bois” (Ayyub Nurman, 2021). Ini disukai dari berbagai generasi, dari yang tua hingga muda, selain itu komik juga menjadi media berekspresi seni bagi para seniman untuk mengungkapkan perasaan mereka melalui cerita yang dituangkan didalamnya.

Kemajuan dalam teknologi semakin terlihat melalui hadirnya aplikasi dan media pembelajaran yang inovatif (Layinah, 2020). Di era yang serba modern ini komik juga sudah mulai berkembang yang dulunya komik hanya bermedia buku kini komik telah berevolusi ke bentuk digital. Ciri utama dari komik *web* adalah susunan panelnya yang dibuat vertikal, dengan format ini, satu chapter ditampilkan secara menyeluruh dalam satu rangkaian yang memanjang ke bawah, memudahkan pembaca untuk melihat isi episode secara berurutan (Husna, 2019). Komik *web* berbeda dengan komik cetak dalam hal jumlah panel yang lebih sedikit dan penceritaan yang singkat dibandingkan dengan komik cetak. Salah satu bentuk komik digital yang sangat populer saat ini adalah *webtoon*. Mengutip dari situs resmi “NEVER” salah satu platform penebit komik digital dan juga pencetus istilah dari *webtoon*, *Webtoon* merupakan gabungan dari “Web” dan “Cartoon” yang

berarti kartun atau komik yang dapat diakses secara online melalui situs *web*. Diterbitkan secara digital di internet, komik *web* memiliki karakteristik yang membedakannya dari komik cetak, yaitu panel yang lebih sedikit dan alur cerita yang cenderung lebih singkat (Aprilianda, 2021).

Ditengah gempuran banyaknya komik yang memiliki alur atau cerita yang kekinian dan kreasi cerita tanpa batas menuntut kita untuk terus beradaptasi dengan perkembangan zaman agar dapat terus berkompetisi di dalam dunia kreatif ini. Salah satu bentuk kereatif itu adalah dengan cara menggabungkan unsur kreatif dari bentuk komik digital “*webtoon*” ini dengan karya sastra tradisional terkenal, yang sangat kental akan unsur kepahlawanannya seperti kisah Mahabharata.

Dalam buku *Fanfiction and the Author* menyebutkan bahwa *Fanfiction* adalah bentuk penulisan yang berkembang sangat pesat di seluruh dunia (Mirmohamadi 2014, hlm. 5), dan melibatkan penulisan ulang atau adaptasi konten media yang sudah ada tanpa izin (Fathallah, 2017). Fanfiksi merupakan jenis karya fiksi yang diciptakan oleh para penggemar dengan mengadaptasi karakter atau figur idola dari artis atau grup musik yang mereka kagumi, (Sinarsi, 2024). Biasanya peminat *Fanfiction* memiliki, kecintaan pada narasi aslinya, pengetahuan mendalam tentang peristiwa yang membentuknya sehingga di cerita *fanfiction* memiliki ciri khas untuk memperluas cerita atau karakter yang sudah ada, (Eduarda et al., 2024). Komik *fanfiction* biasanya membawakan kisah atau petualangan baru bagi karakter yang sudah ada dan biasanya karakter tersebut merupakan karakter yang disukai oleh penulisnya, ini dapat menciptakan skenario alternatif. Komik *fanfiction* biasanya menambahkan sedikit unsur - unsur tema baru, sehingga penggembar dapat bereksplorasi tema tema baru yang mungkin cocok digabungkan

dengan cerita yang sudah ada atau cerita “*what If*” (bagaimana). Sehingga menambah kesan eksplorasi cerita yang membuat kisah yang sudah ada tersebut dapat lebih segar atau fresh.

Kisah terkenal Mahabharata yang sudah ada dari abad ke-5, pada cerita Mahabharata memiliki tokoh utama bernama Kresna. Dalam kisah aslinya Kresna merupakan penjelmaan dari Dewa Wisnu ia dikirim ke bumi untuk mengakhiri perang dan mengakhiri zaman Dwapara dan memulai zaman kali atau zaman kaliyuga. Ia memainkan peran sebagai pembimbing, penasehat, dan pelindung para pandawa. Hal ini yang membuat tokoh Kresna ini menarik, kebijaksanaan Kresna yang tiada tanding, yang mampu memberikan nasehat yang mendalam dan penuh makna. Kresna dikenal juga akan kecerdasannya terutama dalam perang Mahabharata, dia tidak hanya terpaku akan kemenangan namun juga tidak lupa akan nilai - nilai keadilan dan kebenaran. Kekuatan yang diberikan oleh ilahi juga tidak semata merta di salah gunakan oleh Kresna.

Dalam kisahnya Kresna terlahir dari rahim Dewaki dan Basudewa yang sedang dikurung oleh raja tirani bernama kangsa. Raja Kangsa merupakan raja kejam ia telah berhasil membunuh semua anak dari Basudewa yang konon akan diramalkan membunuh dirinya. Sosok yang akan menghantuinya kelak bernama keresna ia merupakan anak kedelapan dari Basudewa dan berkat anugrah dan perlindungan dari dewa Wisnu Basudewa berhasil menyembunyikan Kresna kecil di sebuah desa kecil yang dipimpin oleh seorang pengembala sapi dan desa tersebut bernama desa Gokul desa yang akan menjadi wahana bermain bagi Kresna kecil yang kelak akan menjadi pahlawan yang akan membawakan perdamaian bagi seluruh dunia dan umat manusia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, terlihat adanya urgensi terkait proses kreatif dan visualisasi dalam adaptasi cerita tradisional, khususnya komik *fanfiction* “Kisah Kelahiran Kresna”, ke dalam format *Webtoon* berbasis digital. Transformasi karya visual dari medium konvensional ke platform digital seperti *Webtoon*. Maka, dapat dirumuskan beberapa permasalahan utama sebagai berikut:

- 1) Belum optimalnya visualisasi digital “Kisah Kelahiran Kresna” dalam format *Webtoon*, yang mencakup aspek kualitas ilustrasi, kesinambungan panel, tata letak, serta integrasi elemen budaya sesuai karakteristik platform *Webtoon*.
- 2) Ditemukan kesenjangan antara harapan akan penyajian karya adaptasi yang menarik, komunikatif, dan representatif terhadap cerita tradisional, dengan kenyataan hasil visualisasi yang masih menghadapi berbagai keterbatasan teknis maupun artistik pada format *Webtoon*.
- 3) Sedikitnya cerita yang mengambil kisah tradisional terkenal yang dijadikan cerita utama pembuatan karya Komik *Webtoon*.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun beberapa pembatasan masalah dalam penciptaan ini guna membatasi satu persoalan dan dapat menghasilkan solusi yang relevan dan dapat digunakan kedepannya.

- 1) Objek adaptasi yang dikaji terbatas pada komik *fanfiction* “Kisah Kelahiran Kresna” yang diadaptasi ke dalam format *Webtoon* berbasis digital.

- 2) Visualisasi karya difokuskan pada kualitas ilustrasi, kesinambungan panel, tata letak visual, serta integrasi unsur budaya lokal dalam format digital *Webtoon*.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah melihat dari pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana proses pembuatan secara digital “kisah kelahiran Kresna” ke format *Webtoon* ?
- 2) Bagaimana hasil visualisasi secara digital “kisah kelahiran Kresna” ke format *Webtoon* ?

1.5 Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penciptaan ini menjelaskan beberapa konsep tentang proses:

- 1) Mendeskripsikan proses pembuatan secara digital “kisah kelahiran Kresna” ke format *Webtoon*.
- 2) Mendeskripsikan hasil visualisasi secara digital “kisah kelahiran Kresna” ke format *Webtoon* .

1.6 Manfaat Penciptaan

- 1) Untuk Lembaga

Lembaga yang dimaksud adalah Undiksha, yang diharapkan karya penciptaan ini dapat membantu sebagai bahan dalam upaya pembandingan penciptaan karya dan sebagai referensi untuk memperkaya bidang DKV

2) Untuk Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat agar penciptaan ini bisa menjadi sumber inspirasi dan juga menambah wawasan mengenai ilmu dalam dunia perkomikan. Karya ini juga diharapkan dapat menjadi motivasi masyarakat agar mau melakukan re-desain dari karya karya lama agar dapat terus dinikmati tanpa takut ketinggalan zaman.

3) Untuk Penulis

Manfaat bagi penulis yang saat ini masih berstatus mahasiswa. Sebagai sarana pembelajaran dalam berkesenian untuk meningingatkan dan meningkatkan teori dan praktik dalam berkarya.

