

## PENGENALAN KESENIAN TRADISIONAL WAYANG THENGUL BOJONEGORO MELALUI WEBTOON UNTUK REMAJA USIA 13-22 TAHUN DI BOJONEGORO

Rezi Wulandari<sup>1</sup>, Ika Anggun Camelia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: rezi.19062@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: ikacamelia@unesa.ac.id

### *Abstract*

Wayang Thengul merupakan kesenian tradisional yang telah ditetapkan sebagai Ikon Kesenian khas Bojonegoro. Namun sejarah terciptanya Wayang Thengul belum banyak diketahui oleh masyarakat. Oleh karena itu penulis mengangkat cerita sejarah terciptanya kesenian Wayang Thengul yang disajikan dalam bentuk Web-komik. Konsep penyusunan komik didapat melalui strategi kreatif dan strategi visual, dan melalui proses desain karakter, storyboard, line art, pewarnaan, penambahan teks cerita dan dialog tokoh menggunakan *software ibisPaint X*. Penelitian ini dilakukan dengan metode *Research and Development* (R&D) oleh Sugiyono (2015:32-33) pada level 1 yaitu pada level ini peneliti hanya melakukan penelitian untuk menghasilkan sebuah rancangan namun tidak menguji keefektifan produk. Langkah-langkah yang digunakan dalam metode ini adalah menemukan potensi dan masalah, pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, membuat desain produk, melakukan validasi media dan materi, pembuatan produk hingga produk jadi. Hasil akhir dari penelitian ini adalah perwujudan karya berupa visualisasi Web-komik yang berjudul Wayang Thengul lalu diunggah pada aplikasi *Webtoon* dan digunakan sebagai media pengenalan Wayang Thengul melalui media *Webtoon* bagi remaja dengan rentan usia 13-22 tahun. Web-komik Wayang Thengul mendapat nilai rata-rata persentase 96,8% dengan kualifikasi sangat baik yang didapat melalui hasil kuesioner yang telah dibagikan melalui sosial media dalam bentuk *google form*.

**Kata Kunci :** Wayang Thengul, Komik, *Webtoon*

### *Abstract*

*Wayang Thengul is a traditional art that has been designated as an Art Icon typical of Bojonegoro. However, the history of the creation of the Thengul Wayang is not widely known by the public. Therefore, the author raises the historical story of the creation of the Thengul Wayang art which is presented in the form of a web-comic. The concept of composing comics was obtained through creative strategies and visual strategies, and through the process of character design, storyboards, line art, coloring, adding story text and character dialogue using ibisPaint X software. This research was conducted using the Research and Development (R&D) method by Sugiyono (2015 :32-33) at level 1, namely at this level the researcher only conducts research to produce a design but does not test the effectiveness of the product. The steps used in this method are finding potential and problems, collecting data through observation, interviews and documentation, making product designs, validating media and materials, making products to finished products. The final result of this research is the embodiment of the work in the form of a Web-comic visualization entitled Wayang Thengul which is then uploaded to the Webtoon application and used as an introduction to Wayang Thengul through Webtoon media for vulnerable youth aged 13-22 years. Web-comic Wayang Thengul got an average percentage score of 96.8% with very good qualifications obtained through the results of a questionnaire that has been distributed through social media in the form of a Google form.*

**Keywords:** Puppet Thengul, Comics, *Webtoon*

## PENDAHULUAN

Keragaman budaya yang ada dan berkembang di Indonesia menjadi salah satu keunikan dan ciri khas yang harus tetap dilestarikan. Budaya lokal dapat tumbuh dan semakin berkembang di dalam kehidupan masyarakat, salah satunya adalah kesenian tradisional wayang yang berkembang pesat khususnya di pulau Jawa. Dapat diketahui bahwa kesenian tradisional wayang yang ada di pulau Jawa terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya adalah Wayang Thengul.

Wayang Thengul saat ini sudah menjadi ikon kesenian asli dari Kabupaten Bojonegoro. Wayang yang diciptakan oleh Ki Samijan pada tahun 1930 juga sudah memperoleh pengakuan nasional. Menurut (Corry Liana, 2016) "Wayang thengul termasuk kedalam jenis wayang tiga dimensi yang berbentuk mirip seperti boneka yang memiliki tangan dan kepala yang dapat digerakkan sesuai dengan permainan dhalang. Kata Thengul didapat dari kata "Methentheng" dan "Methungul" yang berarti dhalang wajib "methentheng" mengangkat dengan tenaga ekstra agar "methungul" terangkat dan muncul sehingga terlihat oleh penonton".

Wayang Thengul dapat dijumpai dalam acara ruwatan, pernikahan dan juga sunatan. Namun seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi menyebabkan pementasan Wayang Thengul tidak sebanyak dahulu sebelum adanya acara hiburan lain yang saat ini lebih diminati masyarakat. Oleh karena itu pementasan Wayang Thengul saat ini cukup sulit dijumpai, dan membuat sebagian besar generasi muda tidak mengetahui bagaimana sejarah ataupun visual Wayang Thengul.

Menurut Atika Silvia (2021) "seiring dengan perkembangan zaman, para generasi muda menganggap pagelaran Wayang yang digelar semalam suntuk cukup membosankan, bahkan banyak dari generasi muda menganggap menonton Wayang merupakan kegiatan yang ketinggalan zaman". Hal tersebut menyebabkan kesenian Wayang semakin terlupakan.

Pada era digital saat ini, sejarah dan bentuk visual dari Wayang Thengul dapat dengan mudah dijumpai pada media sosial, namun cerita yang disuguhkan cukup membosankan untuk dibaca, sehingga tidak banyak dari generasi muda yang

mengakses ataupun membaca sejarah dari Wayang yang ada di internet. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menarik minat generasi muda untuk membaca dan mengetahui sejarah kesenian wayang yang ada.

Fakta menurut UNESCO menyebutkan Indonesia berada pada urutan nomor dua dari bawah soal literasi dunia, hal tersebut menyatakan bahwa masyarakat Indonesia memiliki minat baca yang sangat rendah. Riset berbeda yang mendukung fakta tersebut adalah Riset bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016. Dalam hasil riset tersebut Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Botswana (61).

Fakta kedua menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) 67,88% pada tahun 2022 masyarakat Indonesia yang berusia di atas 5 tahun sudah memiliki *handphone*. Persentase tersebut menjadi rekor tertinggi dalam sedekade terakhir. Hasil riset (Lembaga riset digital marketing Emarketer) Indonesia berada pada urutan kelima dunia kepemilikan *handphone* dimana lebih dari 60 juta penduduk Indonesia memiliki *handphone*. Per tahun 2018 lebih dari 100 juta masyarakat Indonesia menjadi pengguna aktif *handphone* terbesar keempat dunia setelah Cina, India, dan Amerika.

Menurut data dari (Wearsocial) per tahun 2017 mengungkapkan masyarakat Indonesia dapat menatap layar *handphone* kurang lebih 9 jam per hari. data tersebut menjadi salah satu alasan peneliti memilih media yang dapat diakses melalui *handphone*. media yang mendukung peneliti dalam menyampaikan sejarah Wayang Thengul salah satunya adalah media komik digital atau biasa disebut Web-komik.

Menurut Lamb & Johnson (2009) "Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu". Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005:68), "Komik merupakan suatu bentuk bacaan yang dapat membuat seseorang berkenan untuk membaca tanpa perasaan terpaksa".

Sehingga, dalam penelitian ini peneliti akan mengenalkan kesenian tradisional Wayang Thengul yang akan di kemas ke dalam cerita bergambar yang dilengkapi dengan kalimat sederhana yang ditampilkan pada sebuah komik yang dapat diterima dengan baik oleh generasi muda.

Kusrianto dalam Indira Maharsi (2011) berpendapat bahwa “komik dikatakan sebagai media grafis yang cocok untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya”. Kemajuan teknologi dan kemudahan dalam mengakses internet membuat web-komik menjadi sumber bacaan yang banyak diakses oleh kalangan muda. Adimihardja, dalam bukunya yang berjudul “kebudayaan dan Lingkungan” mengatakan kebudayaan Indonesia yang beragam itulah akan menjadi suatu kebanggaan tersendiri bagi masyarakatnya, namun juga menjadi tantangan untuk mempertahankan dan mewarisi dari generasi ke generasi.

Menurut data yang didapat dari *Cable News Network Indonesia* (2020) “salah satu aplikasi komik digital yang masuk pada pasaran Indonesia adalah aplikasi *Line Webtoon*” pada tahun 2015 langsung menarik minat masyarakat setelah menggandeng komikus Indonesia Faza Ibnu Ubaydillah alias Faza Meonk yang sukses merilis web-komiknya yang berjudul “Si Juki”. Komik karya Faza Meonk mendapat respon positif dari masyarakat Indonesia sehingga *Line Webtoon* mengadakan kompetisi untuk menemukan komikus yang berpotensi hingga *Webtoon* semakin dikenal oleh semua kalangan. Dalam waktu satu tahun *Webtoon* berhasil mendapat 6 juta pengguna aktif di Indonesia sehingga Indonesia menjadi pencapaian pasar tertinggi *Webtoon* pada tahun 2016.

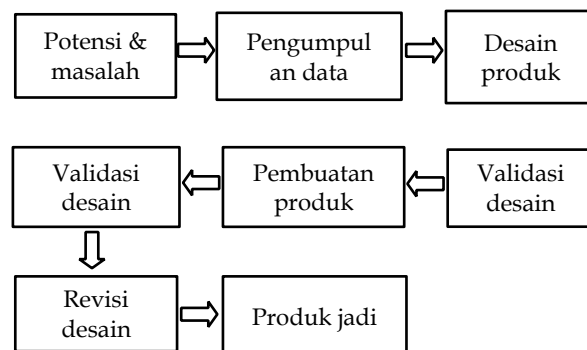
Oleh karena itu pengenalan kebudayaan kepada generasi penerus sangatlah penting untuk selalu dilakukan. Berdasarkan dari alasan yang sudah dipaparkan, peneliti tertarik untuk mengembangkan dan melakukan penelitian “Pengenalan kesenian tradisional Wayang Thengul khas Bojonegoro melalui *Webtoon* untuk remaja usia 13-22 tahun di Bojonegoro” dengan tujuan untuk mengenalkan dan mempopulerkan Kembali Wayang Thengul sebagai Ikon khas dari Kabupaten Bojonegoro. Peneliti akan

menggunakan media *Webtoon* yang banyak diminati remaja dengan rentan usia 13-22 tahun.

## METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Research & Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:32-33) metode ini penelitian dan pengembangan dapat dibedakan menjadi 4 level atau tingkatan. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian dan pengembangan pada level 1, karena dalam penelitian ini peneliti hanya menghasilkan rancangan produk tanpa menguji efektifitasnya. Peneliti mengembangkan produk yang telah ada serta menghasilkan sebuah rancangan baru berupa web-komik Wayang Thengul sebagai media pengenalan kesenian khas Bojonegoro. Melalui penelitian ini peneliti akan merancang konsep dan Langkah-langkah dalam pembuatan web-komik.

Langkah-langkah penelitian R&D yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian sehingga didapat bagan sebagai berikut,



**Gambar 1.** Langkah-langkah penelitian R & D yang telah dimodifikasi peneliti  
(Sumber: Buku Metodologi Penelitian, 2016)

Langkah pertama adalah menganalisa potensi dan masalah. Potensi yang didapat dalam penelitian ini adalah Kesenian tradisional Wayang Thengul yang tidak dimiliki oleh daerah lain. Sedangkan masalah pada penelitian ini adalah terbatasnya media pengenalan yang digunakan sehingga membuat kesenian Wayang Thengul semakin terlupakan. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara dengan dalang dan pengrajin Wayang Thengul yang ada di Bojonegoro dan Dokumentasi.

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah web-komik Wayang Thengul sebagai media pengenalan kesenian tradisional khas Bojonegoro. Web-komik yang dirancang terinspirasi dari wayang thengul yang ada. Produk yang telah dirancang akan dilakukan tahap validasi, yaitu validasi desain dan validasi materi. Validator akan melakukan penilaian sesuai dengan instrument yang telah dibuat, jika pada tahap validasi terdapat beberapa kritik dan saran yang dirasa kurang, maka akan dilakukan revisi hingga memenuhi nilai pada aspek penilaian, dan selanjutnya dapat diunggah pada aplikasi *Webtoon*. pedoman yang digunakan untuk mengetahui data yang didapat dari lembar validasi yaitu dengan menghitung peresentase skor penilaian yang berpedoman pada skala likert dengan rumus sebagai berikut :

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$
Keterangan : P : Peresentase F : Jumlah Skor Total N : Jumlah Skor Maksimal

**Gambar 2:** Perhitungan Skala Likert  
(Sumber: Buku Metodologi Penelitian Sugiyono, 2016)

Setelah melakukan reduksi data, maka akan dilakukan display penyajian data untuk memperoleh kesimpulan. Kesimpulan data kelayakan produk dapat dikategorikan berdasarkan tabel indikator berikut.

**Tabel 1** Kriteria Hasil Instrumen Validasi

Presentase	Skor	Kualifikasi	Keterangan
0%-20%	1	Sangat kurang	Perlu Revisi
21%-49%	2	Kurang	Perlu Revisi
41%-60%	3	Cukup	Perlu Revisi
61%-80%	4	Baik	Tidak Perlu Revisi
81%-100%	5	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi

Hasil akhir dari penelitian ini adalah perwujudan karya berupa visualisasi Web-komik yang berjudul Wayang Thengul dan diunggah pada aplikasi *Webtoon*. *Webtoon* merupakan sebuah aplikasi yang dapat diunduh melalui *google play* atau dapat diakses secara langsung

melalui link [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com). Hasil akhir dari penelitian ini digunakan sebagai media pengenalan Wayang Thengul melalui media *Webtoon* bagi remaja dengan rentan usia 13-22 tahun di Bojonegoro.

### KERANGKA TEORETIK

Menurut Sugiyono (2008 : 297) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.

Komik digital menurut Lamb & Johnson (2009) adalah komik yang dipresentasikan pada media elektronik. Dalam komik digital juga terdapat unsur-unsur meliputi :

#### 1. Panel

(McCloud, 2008: 99). mengatakan bahwa panel merupakan sebuah bidang yang berisikan ilustrasi dan teks yang membingkai kejadian-kejadian utama dalam komik secara berurutan. jenis- jenis panel menurut Kreativv (2022) dapat dibedakan sesuai dengan penyusunannya yaitu : Panel baris, Panel kolom, Panel Kombinasi, *Broken Frames*, Panel komik digital. Salah satu contoh tampilan pada komik digital adalah disusun dengan tampilan vertikal ke bawah. Tampilan tersebut menyesuaikan dengan bentuk *smartphone* dan juga dapat mempermudah pembaca dalam membaca web-komik dengan nyaman.



**Gambar 3:** Panel komik digital  
(Sumber: *Webtoon* egestigi, 2022)

## 2. Balon Kata

Menurut (McCloud, 2001: 134) balon kata merupakan elemen penting yang perlu ditambahkan dalam sebuah komik adalah balon kata. Fungsi dari balon kata hampir sama dengan panel yaitu untuk membingkai dan membatasi ruang. Secara garis besar, Maharsi (2011: 89) membagi balon kata dibedakan menjadi tiga bentuk, yakni

### a) Balon ucapan

Balon ucapan yang ditambahkan dalam sebuah komik berupa sebuah gelembung yang memiliki sebuah ujung yang diarahkan ke tokoh yang mengutarakan dialog.



Gambar 4: baon ucapan dalam web-komik (Sumber: webtoon.com, 2023)

### b) Balon pikiran

Balon pikiran merupakan kata-kata atau dialog yang hanya ada dalam batin atau dapat disebut juga pemikiran pribadi tokoh



Gambar 5: Balon pikiran dalam web-komik (Sumber: webtoon.com, 2023)

### c) Captions

Caption dalam sebuah komik berfungsi sebagai penjelasan dari sebuah narasi cerita yang sedang berjalan



Gambar 6: Capition dalam we-komik (Sumber: webtoon.com, 2023)

## 3. Ilustrasi

Soedarso (2014) mengatakan, penampilan gambar ilustrasi dapat dibedakan berdasarkan bentuk, bentuk dalam gambar ilustrasi diantaranya adalah bentuk kartun, karikatur, dekoratif, naturalis, cerita bergambar, dan khayalan. Ilustrasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah ilustrasi komik, dimana media gambar visual dan teks digabung menjadi cerita bergambar untuk menyampaikan pesan tertentu.



Gambar 7: Iustrasi komik (sumber: Wibowo, 2021)

## 4. Cerita

Bentuk cerita dalam sebuah komik dapat digambarkan dalam bentuk rangkaian citra dan dapat dilengkapi dengan sebuah kata-kata, salah satu arena yang dapat menentukan sebuah cerita dalam komik adalah alur (McCloud, 2007 :9-10)

Dalam sebuah cerita terdapat beberapa alur yang dapat digunakan, yaitu : Alur maju, Alur mundur dan campuran. Pemilihan alur cerita dapat disesuaikan dengan target pembaca pada sebuah komik, jika target pembaca merupakan anak-anak, maka dapat menggunakan alur maju, agar isi dari cerita dapat tersampaikan dengan baik. Jika target pembaca adalah remaja maka dapat menggunakan alur undur dan campuran untuk mengulik rasa



penasaran pembaca sehingga mereka tidak bosan dan terlalu mudah menebak cerita yang telah dibuat.

## 5. Warna

Menurut (Frydotio Fernando, 2018) Warna dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu warna panas dan warna dingin.

### a) Warna panas

Menurut (Frydotio Fernando, 2018) merupakan warna yang dapat menghasilkan suasana menjadi semangat, riang dan keceriaan, terdiri dari warna jingga, kuning dan merah.



**Gambar 8:** Contoh komik warna panas (Sumber: Webtoon.co.id, 2023)

### b) Warna dingin

Menurut (Frydotio Fernando, 2018) merupakan klasifikasi warna yang dapat menciptakan suasana sejuk di dalamnya, terdiri dari biru, ungu dan hijau.



**Gambar 9:** Contoh komik warna dingin (Sumber: Webtoon.co.id, 2023)

## 6. Tipografi dalam komik digital

Tipografi merupakan seni menetapkan, menyusun dan juga mengatur komposisi huruf dan juga jenis huruf sesuai kebutuhan produksi. Tipografi dapat dibedakan dalam beberapa bentuk yaitu Tipografi dalam cover, Tipografi dalam balon kata dan narasi, Tipografi dalam bunyi huruf. Salah satu contoh Tipografi dalam bunyi huruf seperti pada gambar berikut,



**Gambar 10:** tipografi bunyi huruf (sumber:webtoon.co.id, 2023)

Penambahan kata “DHUAK !!” dalam komik akan menimbulkan kesan efek suara yang dihasilkan dari ilustrasi tersebut. Penggunaan font yang digunakan juga berbeda dengan font yang digunakan pada balon kata, jika font yang digunakan pada balon kata dan caption cenderung memiliki bentuk sederhana sehingga tulisan dapat dengan mudah dibaca, sedangkan font yang digunakan dalam bunyi huruf cenderung lebih tebal dan menyesuaikan dengan visualisasi suasana yang ingin ditampilkan.

## 7. Genre komik

Komik digital terdapat banyak genre yang disediakan sehingga pembaca dapat memilih dengan mudah genre yang disukai, beberapa genre yang ada dalam komik digital adalah :

### a) Genre sejarah,

Komik dengan genre sejarah wayang saat ini cukup populer di Indonesia. Salah satu Web-komik dengan genre sejarah adalah Web-komik Kebokicak. Menceritakan sejarah legenda Kabupaten

“Pengenalan kesenian tradisional Wayang Thengul Bojonegoro melalui *Webtoon* untuk remaja usia 13-22 tahun di Bojonegoro”

Jombang, dalam komik tersebut juga menceritakan pertarungan dalam memperebutkan pusaka Banteng Tracak Kencana.



**Gambar 11:** Webtoon genre sejarah (sumber:webtoon.co.id, 2023)

b) **Genre *slice of life***

Genre komik *Slice of life* menurut (Parry, 2017) merupakan salah satu pilihan genre yang ada dalam *Webtoon*. Jika diartikan dalam Bahasa Indonesia yaitu penggalan atau potongan kehidupan. Salah satu contoh komik dengan genre *slice of life* adalah Web-komik dengan judul “WEE!!!” menceritakan kehidupan sehari-hari dari tokoh cerita yang merupakan siswa sekolah bernama Amu dan teman-temannya di sekolah yang penuh suka, duka, cita dan cinta.



**Gambar 12:** Webtoon genre slice of life (sumber:webtoon.co.id, 2023)

**8. Web-komik**

Web-komik menurut Lamb & Johnson (2009) merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. salah satu aplikasi web-komik yang sedang populer dan diminati oleh kalangan muda adalah aplikasi Webtoon yang sudah diunduh lebih dari 100 juta pengguna. Aplikasi *Webtoon* juga menyediakan fitur *Webtoon* kanvas dimana pada fitur tersebut terdapat banyak karya komik dari kreator lokal. Pada *Webtoon* Kanvas para pemula juga dapat menjadi kreator dan bertemu dengan penggemar

dari seluruh dunia. Kepopuleran aplikasi *Webtoon* menjadikan beberapa orang menyebut web-komik sebagai sebutan *Webtoon*.



**Gambar 13:** Logo Webtoon (Sumber: www.seeklogo.com)

**9. kesenian tradisional wayang thengul**

Menurut sumber bacaan (disbudpar. bojonegoro, 2021) Wayang Thengul merupakan kesenian tradisional khas Bojonegoro Jawa Timur. Wayang Thengul pertama kali diciptakan oleh Ki Samijan pada tahun 1930. Dari segi fisik Wayang Thengul memiliki kesamaan dengan Wayang Golek Menak yang ada di Jawa Barat, namun terdapat perbedaan dari cerita yang biasa diangkat dalam sebuah pagelaran dan juga karakter tokoh Wayang yang dimainkan.



**Gambar 14:** karakter Wayang Thengul (Sumber : Koleksi Pribadi, 2023)

Wayang ciptaan Ki Samijan diberi nama Wayang Thengul, nama tersebut didapat dari kata “Methentheng” dan “Methungul”. Sesuai dengan arti dari namanya, cara penyajian Wayang Thengul yaitu dengan cara dhalang wajib “methentheng” mengangkat Wayang dengan tenaga ekstra agar “methungul” terangkat dan muncul sehingga terlihat oleh penonton.



**Gambar 15:** Penyajian Wayang Thengul (Sumber : merahputih.com, 2017)

Alat musik dalam pagelaran Wayang Thengul diiringi dengan gamelan sederhana yaitu gamelan pelog. Namun saat ini iringan gamelan semakin bertambah, tidak hanya gamelan pelog namun diiringi pula dengan Gamelan Laras Slendro, Gambang, Saron, Demung, Peking, Slenthem, Gong/Kempul, kenong, Gender, dan Bonang.



**Gambar 16:** Alat musik gamelan  
(Sumber : kompasiana.com, 2015)

## 10. Aplikasi menggambar digital

Aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang dan juga membuat sebuah komik pada *smartphone* adalah *Autodesk Sketchbook*, *MediBang*, *ibisPaint X*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi *ibispaint X* yang mana merupakan salah satu aplikasi digital gratis yang dapat digunakan pada *smartphone* dan dapat dengan mudah di instal melalui *google play store*. Sebagai aplikasi menggambar digital gratis dan mudah digunakan, *ibisPaint X* menyediakan banyak fitur-fitur yang dapat membantu pengguna untuk menggambar sesuai keinginan dan kebutuhan.



**Gambar 17:** *ibisPaint X*  
(Sumber: kingmodapk.net /id)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Konsep Penyusunan Komik

Penyusunan konsep dalam sebuah rancangan karya menjadi poin yang sangat penting, karena konsep yang telah dibuat menjadi dasar pembuatan karya. Proses penyusunan konsep dari

komik Wayang Thengul meliputi: (1) Strategi Kreatif, (2) Strategi Visual

### Proses Perwujudan Karya

Proses yang digunakan dalam pengembangan Web-Komik Wayang Thengul membutuhkan lima tahap yaitu dimulai dari desain karakter, *storyboard*, *line art*, pewarnaan, penambahan teks cerita dan dialog tokoh.

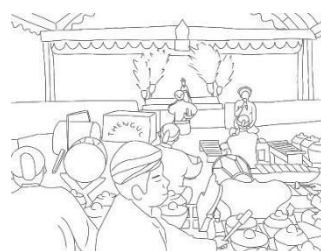
### Pembuatan Desain Karakter

Komik Wayang Thengul memiliki empat desain karakter, yaitu dua karakter siswa sekolah menengah pertama (Lisa dan Jeni), pencipta Wayang Thengul (Ki Samijan) dan Desain Wayang Thengul itu sendiri.

Desain karakter yang dibuat dalam web-komik Wayang Thengul menggunakan referensi yang sesuai dengan cerita wayang Thengul, sehingga karakter yang diperankan dapat sesuai dan isi cerita dan dapat tersampaikan dengan baik.

### Storyboard

Proses pembuatan *storyboard* membutuhkan alat berupa *handphone* dan *stylus pen*. Dilakukan secara digital menggunakan aplikasi *ibis Paint X*. Ukuran brush yang digunakan adalah 15 dan menggunakan warna hitam. Tingkat *opacity* layer dikurangi menjadi 50% sehingga terlihat transparan.



**Gambar 18:** Sketsa pada storyboard  
(Sumber : Koleksi Pribadi, 2023)

### Sinopsis

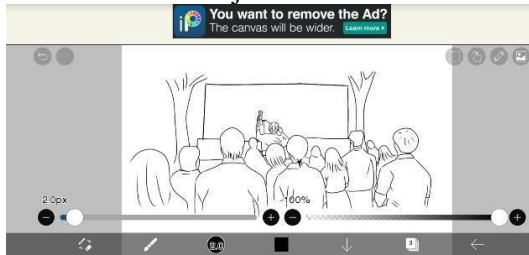
Komik Wayang Thengul diawali dengan 2 siswa yang tertarik dengan poster kesenian yang tertempel pada mading sekolah, yaitu Wayang Thengul. Lalu akan ditampilkan cerita *flashback* bagaimana awal mula Wayang Thengul tercipta, perkembangan Wayang Thengul, Langkah-langkah pembuatan Wayang Thengul, hingga perkembangan Wayang Thengul sampai saat ini.



“Pengenalan kesenian tradisional Wayang Thengul Bojonegoro melalui *Webtoon* untuk remaja usia 13-22 tahun di Bojonegoro”

**Lineart**

Setelah proses *storyboard* selesai, proses selanjutnya merupakan tahap pemberian *line art* dengan menggunakan alat yang sama yaitu *handphone* dan *stylus pen*. Menggunakan aplikasi *ibis Paint X*. Proses ini membutuhkan layer dan *opacity* yang berbeda dengan pembuatan sketsa, *opacity* yang digunakan adalah 100% dan ukuran *brush* ditambah menjadi 20.



**Gambar 19:** Proses *lineart*  
(Sumber : Koleksi Pribadi, 2023)

**Pewarnaan**

Proses pewarnaan juga dilakukan dengan aplikasi *ibis Paint X*. Menggunakan warna panas dan warna dingin dengan menyesuaikan suasana yang akan disampaikan. Pemberian warna pada gambar bertujuan untuk menghidupkan gambar karakter dan suasana yang ingin ditampilkan.



**Gambar 20:** Proses Pewarnaan  
(Sumber : Koleksi Pribadi, 2023)

**Penambahan teks cerita dan dialog tokoh**

Penambahan teks dan dialog pada komik juga dilakukan pada aplikasi yang sama yaitu *ibisPaint X*. *Font* teks yang digunakan dalam web-komik ini adalah *comic relief* dengan ukuran 22 menggunakan huruf kapital agar isi cerita dan dialog dapat terbaca dengan jelas.



**Gambar 21:** Proses Penambahan teks cerita dan dialog tokoh

**Hasil Perwujudan Karya**

Visualisasi pada prolog menampilkan sebuah sekolah menengah pertama, dimana pada sekolah tersebut terdapat dua siswa yang tertarik dengan kesenian Wayang Thengul yang ada pada poster yang ditempel dalam mading sekolah tersebut. Namun salah satu siswa belum mengetahui apa itu Wayang Thengul. Hal tersebut menjadi awal mula terbentuknya cerita komik Wayang Thengul.

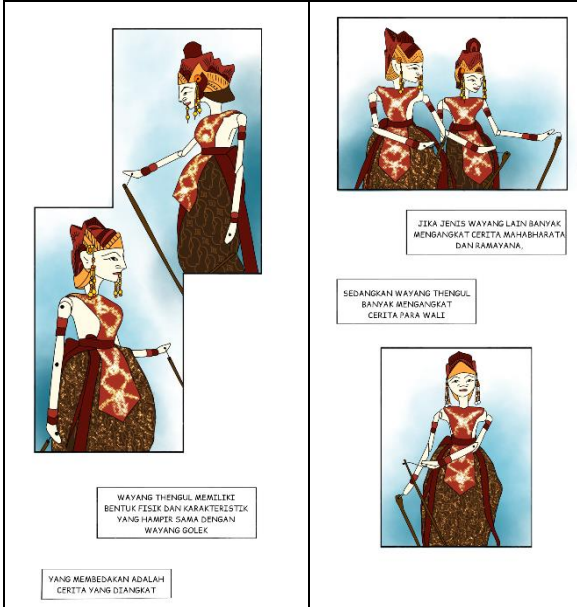


**Gambar 22:** Visualisasi prolog  
(Sumber: Koleksi Pribadi, 2023)



“Pengenalan kesenian tradisional Wayang Thengul Bojonegoro melalui *Webtoon* untuk remaja usia 13-22 tahun di Bojonegoro”

*Thumbnail* awal pada tampilan *webtoon* terpotong pada bagian gambarnya, sehingga peneliti menggambar ulang *thumbnail* dengan menyesuaikan ukuran yang telah disediakan pada *webtoon*.



Peneliti menambahkan gambar Wayang Thengul dari beberapa sisi untuk memperjelas pembaca mengenal bentuk fisik dan karakter dari Wayang Thengul



Pada bagian ketiga peneliti menambahkan dua gambar yang menggambarkan bagaimana situasi Wayang Thengul yang mulai menarik minat masyarakat, situasi yang mulanya hanya beberapa masyarakat yang tertarik dan bertambah menjadi banyak masyarakat yang tertarik pada Wayang Thengul.

Setelah proses revisi kedua selesai dilanjutkan dengan validasi akhir oleh ahli media dan mendapat hasil akhir 85% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi oleh ahli materi dan mendapat hasil akhir 94% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga dengan memperhatikan skor pada aspek penilaian maka *web-komik*

Wayang Thengul dikatakan layak digunakan tanpa revisi.

Perubahan dan penambahan gambar pada *web-komik* Wayang Thengul dilakukan oleh peneliti sesuai dengan kritik, saran dan juga arahan yang diberikan oleh ahli media. Perubahan yang dilakukan terakhir telah diterima oleh ahli media sehingga *web-komik* Wayang Thengul dapat diterbitkan di *Webtoon*.

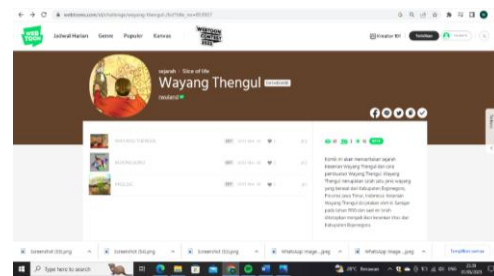
**Tampilan komik dalam *webtoon***

a) Tampilan *web-komik* Wayang Thengul pada *smartphone*



**Gambar 25:** Tampilan komik pada *smartphone* (Sumber: Koleksi Pribadi, 2023)

b) Tampilan *web-komik* Wayang Thengul pada *personal computer*



**Gambar 26:** Tampilan komik pada *personal computer* (Sumber: Koleksi Pribadi, 2023)

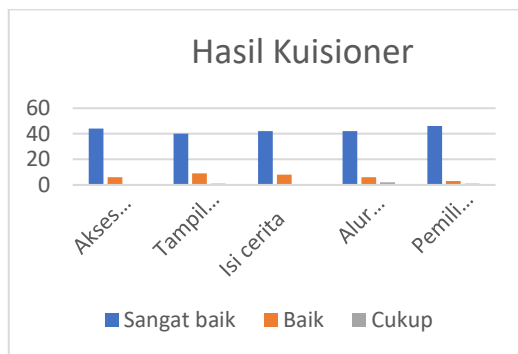
**Analisis Hasil**

Berdasarkan 50 responden dari hasil kuisisioner yang telah disebarluaskan melalui media social *Instagram* dan *WhatsApp* dalam bentuk *google form* dapat disimpulkan bahwa aplikasi



Webtoon sangat cocok digunakan untuk memperkenalkan kesenian Wayang Thengul dengan hasil persentase 96,8%. Proses penyebaran juga mudah untuk dilakukan karena peneliti dapat mencantumkan *link* pada kuesioner agar pembaca dapat membuka *link* melalui mesin telusur yang ada di *smartphone* dan *personal computer*.

Kuesioner yang ada dalam *google form* mencantumkan bagaimana link aplikasi dapat digunakan, tampilan gambar, isi cerita, alur cerita dan pemilihan aplikasi *Webtoon* sebagai media pengenalan kesenian Wayang Thengul.



**Gambar 27:** Diagram Hasil Kuisisioner (Sumber: Koleksi Pribadi, 2023)

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Konsep dari Web-Komik Wayang Thengul didapat melalui tahap pemilihan media. Media yang dipilih digunakan sebagai pengenalan kesenian tradisional Wayang Thengul khas Bojonegoro kepada remaja khususnya dalam rentan usia 13-22 tahun, berbasis komik digital dengan mengangkat tema sejarah asal usul terciptanya kesenian Wayang Thengul di Kabupaten Bojonegoro. Menggunakan 2 setting latar yaitu latar sekolah yang digunakan sebagai alur pembuka dan latar yang kedua adalah desa Sumberejo, Kabupaten Bojonegoro. Desa tersebut merupakan tempat tinggal pencipta Wayang Thengul yang Bernama Ki Samijan.

Proses pengembangan web-komik Wayang Thengul dimulai dari pembuatan desain karakter Web-komik Wayang Thengul memiliki empat desain karakter, yaitu dua

**Jumlah total rata-rata dari hasil kuesioner adalah sebagai berikut :**

Nilai rata-rata

Keterangan :

P : Peresentase

F : Jumlah Skor Penilaian

N : Jumlah Skor Maksimal

$$P = \frac{N}{F} \times 100 \%$$

$$P = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{(5 \times 214) + (4 \times 32) + (3 \times 4)}{(5 \times 5) \times 50} \times 100\%$$

$$P = \frac{1070 + 128 + 12}{25 \times 50} \times 100\%$$

$$P = \frac{1210}{1250} \times 100\%$$

$$P = 96,8 \%$$

karakter siswa sekolah menengah pertama (Lisa dan Jeni), pencipta Wayang Thengul (Ki Samijan) dan Desain Wayang Thengul itu sendiri. Dilanjut dengan pembuatan *storyboard*, *line art* dan pewarnaan secara digital menggunakan aplikasi Ibis Paint X. Proses akhir yaitu penambahan teks cerita dan dialog tokoh. Setelah proses selesai dilanjutkan dengan validasi oleh ahli media dan mendapat hasil akhir 85% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi oleh ahli materi dan mendapat hasil akhir 94% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga dengan memperhatikan skor pada aspek penilaian maka web-komik Wayang Thengul dikatakan layak digunakan tanpa revisi dan dapat diunggah pada aplikasi *Webtoon*.

Hasil dari pengembangan ini berupa web-komik yang dapat diakses melalui aplikasi *webtoon*. Selain itu, peneliti mendapatkan 50 responden dari hasil kuisisioner yang telah dibagikan melalui social media dalam bentuk

*google form* dengan hasil 96,8% dengan kualifikasi sangat baik.

### **Saran**

Hasil penelitian membuktikan bahwa pemilihan media yang tepat dapat mempengaruhi minat pembaca, terutama jika ingin memperkenalkan sejarah dan kesenian. Maka dari itu bagi peneliti yang memiliki ide penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini diharapkan mampu memilih media yang cocok sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Saran lain bagi desainer yang ingin mengembangkan dan memperkenalkan kesenian tradisional dapat memanfaatkan media digital lain seperti penjabaran ilustrasi dalam video dan juga buku *komik flip* berbasis digital yang dapat menarik minat remaja untuk mengenal kesenian tradisional yang ada di Indonesia.

### **REFERENSI**

Devega , E. (2017). Teknologi Masyarakat Indonesia : malas baca tapi cerewet di Medsos . Kominfo .

Dihyah , M. (2021). Pengembangan media komik strip menggunakan aplikasi ibis

paint X untuk pembelajaran akidah akhlak .

Fernandez , R. E. (2015). Penciptaan buku Essay fotografi kesenian wayang thengul sebagai upaya melestarikan budaya tradisional Bojonegoro.

Fuad , A. P. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbentuk komik untuk meningkatkan motivasi belajar akuntansi pada kompetensi menyusun laporan keuangan siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Moyudan Tahun Ajaran 2015/2016.

Hariadi , B. (2022). Perancangan komik kebokicak sebagai media pengenalan asal mula nama kabupaten jombang bagi remaja .

Jurusan Seni Rupa , T. (2022). Suplemen pedoman layout skripsi A5.

Liana , C. (2016). Seni Wayang thengul Bojonegoro tahun 1930-2010.

Sasongko , G. A. (2019). Perancangan Web-Komik Spirit Of Sakera sebagai alternatif pengenalan tokoh sakera untuk remaja usia 12-17 tahun .

Wisnu . (2019). Seniman Wayang Thengul di Kabupaten Bojonegoro Tahun 2000-2018 .