

BAB III DATA DAN ANALISA

3.1 Data

Data yang terdapat dalam penelitian ini adalah hasil dari observasi dari lokasi pagelaran wayang golek di Desa Pagerwangi – Lembang – Bandung Barat, wawancara serta studi literatur.

3.1.1 Observasi

a) Pagelaran Wayang Golek

Dari hasil observasi yang dilakukan pada sebuah paagelaran Wayang Golek dari Mekar Arum 2 Giriharja yang di dalangi oleh Dalang Opick Sunandar Sunarya, dalam sebuah acara Syukuran sebuah Yayasan di daerah Pagerwangi – Lembang – Bandung Barat, pada tanggal 29 April 2018 ini dihadiri oleh banyak penonton dari berbagai profesi. Namun dari banyaknya yang datang $\pm 65\%$ penonton terbilang orang tua atau dewasa, sedangkan $\pm 15\%$ -nya lagi adalah anak-anak yang ikut/dibawa oleh para orang tuanya, sisanya adalah para remaja yang datang hanya untuk menunggu tampilnya cepot selebihnya untuk sekedar kumpul bersama teman, nongkrong, dan ngopi saja.

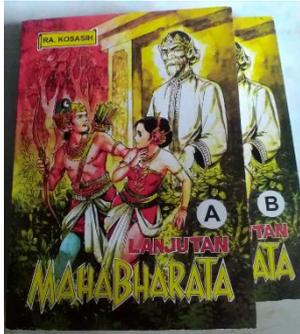
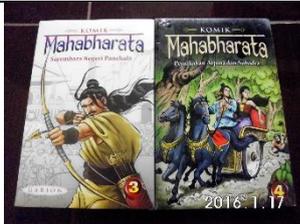


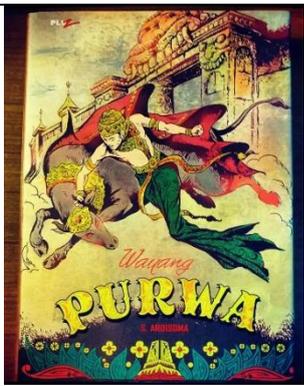
Gambar 3.1 Dokumentasi pagelaran Wayang Golek,
Dalang Opick Sunandar Sunarya, Mekar Arum 2 Giriharja

b) Komik Wayang

Observasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak komik bertemakan wayang yang beredar dimasyarakat. Diantaranya terdiri dari dua jenis, yakni *comic book* (komik buku) dan *web comic* (komik maya atau *online*). Berikut adalah hasil yang di dapat :

Tabel 3.1 Hasil observasi komik wayang

No.	Judul	Pengarang	Visual	Jenis	Tempat
1	Mahabaratha	RA. Kosasih		Komik buku	Pasar buku palasari
2	Mahabaratha	Teguh Santosa		Komik buku	<i>Online shop</i>
3	The Grand Legend Ramayana	Is Yuniarto		Komik buku	Gramedia dan Togamas

4	Garudayana saga	Is Yuniarto		Komik buku dan komik <i>online</i>	Gramedia, Togamas, dan <i>Online shop</i>
5	Nusantara Droid War	Vega Mandalika		Komik <i>Online</i>	Webtoon
6	Wayang Purwa	S. Ardisoma		Komik <i>Online</i>	Playstore

3.1.2 Wawancara

Kegiatan wawancara ini dilakukan kepada beberapa golongan masyarakat. Mulai dari dalang, pengrajin Golek, sampai penikmat Wayang Golek dari berbagai profesi.

a) Dalang Wayang Golek

Dari hasil wawancara dengan Dalang Opick Sunandar Sunarya yakni:

Wawancara nara sumber : Yayasan Mekararum 2 Giriharja

Profesi : Dalang

Nama : Opik Sunandar Sunarya

Umur : 43th

Alamat : Kp. Kebonhui Rt. 02/03 Ds. Cigugur

Girang, Kec. Parongpong – Kab. Bandung Barat

Tanggal : Maret 24, 2018

1. Pemahaman terhadap Wayang Golek?

Pemahaman terhadap Wayang Golek rata-rata penonton pertunjukan Wayang Golek 30th>, jadi usia 30th> lebih memperhatikan kajian-kajian dari cerita-cerita Wayang sampai dengan kajian-kajian filosofisnya.

Yang menjadi persoalan adalah 30th≤ sampai dengan 1990-an hiburan yang masih jarang apalagi ditahun 1990< Tv atau elektronik cuman 1 (satu), yaitu TVRI/radio. 1990 elektronik mulai merajalela dan sampai internet masuk kedalam kampung-kampung. Pada tahun 90< Wayang masih sangat digandrungi.

2. Masalah yang terjadi dengan Wayang Golek?

Bandung mengalami peluasan wilayah, keberadaan Wayang tergeser bukan dari ceritanya saja sampai ruang lingkup-pun menjadi susah untuk mendapatkannya. Diperkotaan diadakan oleh Event.

Usia 30th< mereka hanya melibatkan sebagai penonton saja yang numpang lewat saja karena keramaian. Masyarakat sekarang apresiasi meningkat untuk menuntut pertunjukan lebih bagus/permintaan yang meningkat dari segi kualitas mulai dari alat, tempat atau pasilitas lainnya yang akan disuguhkan. Yang dulunya hanya membawa satu kotak sekarang bisa 3-5 kotak/peti, dan alat pendukung lainnya (lighting dan sound). Ukuran Wayang kidang, meujeuh, badag/besar yang sekarang mulai tertinggalkan adalah ukuran wayang kidang.

Kebiasaan anak mudanya hanya menghadiri tanpa mengamati, apalagi kalau kajian Wayangnya yang kurang menarik.

Rerempah / gugunungan yang biasa menjadi batas babak 1-2, dst, atau sebagai pohon, gunung, api, air sekarang sudah tidak bisa diwakili. Sekarang pohon harus terbuat sebagai mana pohon pada umumnya. Masyarakat sekarang lebih suka disuapi dari pada mengartikannya sendiri. Masyarakat menginginkan visual yang lebih nyata sebagaimana ceritanya, contoh penggunaan 2 tokoh wayang yang sama dengan keadaan yang berbeda. Misal, peperangan yang mengakibatkan tubuh tokoh wayang terluka/hancur (1 normal dan 1 hancur). Untuk pagelaran wayang yang tidak bisa berinovasi secara langsung ditinggalkan.

Orde baru tahun 1965-sekarang pembungkaman dalang yang dimana tidak boleh membahas kekurangan masalah politik /negara sehingga mengakibatkan trauma terhadap dalang sampai sekarang, dan dipaksa menyampaikan program-program pemerintah (sebagai corong pemerintah).

3. Darimanakah sumber cerita dari Wayang Golek?

Latar belakang cerita dan tokoh wayang berasal dari 3 kitab / 3 zaman Lokapala, Ramayan, dan Mahabharata. Di isi tokoh utama Wisnu – Arjuna Sastra Bahu, Batara Rama, Prabu Kresna.

Cerita wayang ada (1) Galur ; sejarah yang tidak boleh dirubah (2) Carangan; kombinasi Galur dan inovasi dalang (3) Sempalan; inovasi dalang secara tertulis ataupun spontanitas dengan mengetahui sifat wayangnya dengan patokan yang tertulis.

Latihan yang dilakukan untuk mendapatkan kemistri antara karakter, cerita, dan dalang. Untuk menghafal karakteristik wayang panduan buku dan kesepakatan antara para dalang yang lain. Proses berkarir dalang melalui proses sangat panjang dan lama. Sumber berasal dari buku padalangan (M.A. Salmun, 1956)

cenderung buku ini sudah tidak ada di pasaran, buku Pustaka Raja Purwa (Rango Warsito, 1961) terjemahan Bahasa Kawih – Bahasa Sunda bentuk pupuh, komik wayang (R.A Kosasih, 1960 – 1970), dan tetekon (tekon; datang – ilmu yang datang) atau aturan yang sebenarnya adalah kebiasaan menonton dan mengikuti dalang dalam setiap pagelarannya.

Kesepakatan cerita Ramayana dan Mahabarata sementara sepakat dari India, sedangkan fisik Wayang tidak dikenal di India. Perubahan sifat karakter belum diketahui hingga saat ini. Ada 2 versi yang menyatakan keberadaan wayang yang mengatakan bahwa wayang itu sesungguhnya terjadi di Indonesia.

4. Apakah sebenarnya Wayang Golek Itu?

Golek kebanyakan beranggapan kayu; artian sebenarnya adalah “cari”/ nggoleki: Wayang Golek artinya bayangan yang dicari. Jika secara fisik / secara simbol masih pertanyaan besar.

5. Adakah keterkaitannya dengan manusia?

Kesinambungan antara wayang dan manusia itu memiliki kesinambungan yang menceritakan angkara murka, dan sebagai gambaran sifat dan karakter manusia. Setiap pagelaran sudah diharuskan menyampaikan pesan moral pada audiencenya.

6. Yang ditakutkan dari Wayang Golek?

20th< lebih parah menyukai karakter/tokoh-tokoh dari barat maupun dari dalam negeri seperti Dilan yang terjual 1jutaan lebih. Sekarang banyak di tunjukan dengan pemotongan durasi pada pertunjukan wayang. Dalang pesimis akan pagelaran wayang yang jarang ditampilkan / diperkenalkan.

Terakhir pagelaran di daerah sub-urban dan daerah yang sulit untuk dijangkau. Sedangkan untuk di daerah kampung-kampung masih memiliki antusias terhadap pagelaran Wayang Golek dari anak-anak sampai orang dewasa yang menontonnya hingga selesai berbeda dengan perkotaan.

7. Adakah perhatian khusus untuk Wayang Golek?

Tanggapan dari Perpadi (Persatuan Padalangan Indonesia) dan perhatian dari pemerintah sangat minim, menganggap pewayangan dan dalang baik-baik saja dan yang lebih parah dalangnya sendiri menganggap baik-baik saja. Dari 6000 dalang yang ada di Jawa, yang aktif ≥ 100 dalang.

8. Harapan untuk Wayang Golek?

Harapan inginnya kembali (Wayang Golek) kesenian tradisional di sosialisasikan kembali.

Setuju dengan adanya media baru untuk pengenalan wayang pada media baru. Semisal komik/buku cerita dengan penyesuaian umur. Jangan sampai wayang menjadi kenangan akan keberadaannya.

b) Pengrajin Golek

Hasil dari wawancara bersama Bapak Ade selaku pengrajin golek yang bertempat di Jl. Gegerkalong Hilir No. 173, Sarijadi, Sukasari, Kota Bandung.

Beliau mengatakan bahwa untuk situasi saat ini para pencinta Wayang Golek memang masih banyak, selain dari golongan masyarakat setempat banyak juga yang dari kalangan mahasiswa apalagi para pencinta seni. Namun beliau juga menyayangkan, karna dari semua yang menyukai wayang sangat sedikit dari kalangan anak-anak dan remaja, dan diutarakannya juga bahwa anak-anak dan remaja ini hanya tertarik dengan *bobodorannya* saja.

Sedangkan dari golek itu sendiri, beliau mengatakan bahwa tidak sedikit dari mereka yang tahu akan tokoh-tokoh dan cerita yang dipertunjukkan dalam Wayang Golek, apalagi pilosofi-pilosofinya.

Dari segi kepopuleran tokoh Wayang Golek ini, yang paling banyak dipesan adalah tokoh punakawan seperti Semar dan Cepot, sedangkan dari tokoh satrianya adalah Gatotkaca.



Gambar 3.2 Dokumentasi wawancara dengan Bapak Ade, pengrajin Golek, Sukasari – Bandung

c) Masyarakat

Dari golongan masyarakat ini dibagi menjadi dua golongan menurut segi umurnya dengan cara *random sampling* , yaitu:

- **Anak-anak remaja**

Wawancara yang dilakukan kepada anak-anak remaja dengan 2 (dua) pokok pembahasan. yang berlokasi di SMPN 1 Lembang dan SMA Negeri 1 Lembang tepat pada jam pulang sekolah. Pokok pertanyaan yang pertama ini meliputi nama, umur, pengalaman menonton pertunjukan Wayang Golek, tokoh Wayang yang diingat, judul cerita, dan tempat mereka menonton atau melihat pertunjukan Wayang Golek.

Data yang berhasil didapatkan yaitu:

Tabel 3.2 Data wawancara anak-anak remaja

Nama	Umur	Pengalaman	Tokoh	Cerita / judul	Tempat
Putra	12 tahun	Suka	Cepot, Dewala, Gatotkaca	-	Syukuran, hajatan, youtube
Salma	16 tahun	Pernah	Cepot, Gatotkaca	-	Syukuran, hajatan

Elsa	14 tahun	Suka	Cepot, Dewala, Arjuna	Cepot Kembar	Syukuran, hajatan, CD
Akbar	14 tahun	Suka	Cepot, Gatokaca	-	Syukuran, hajatan, youtube
Zalfan	15 tahun	Suka	Gatot Kaca, Arjuna, Cepot, Dewala	Budak Buncir	Syukuran, hajatan
Wawan	16 tahun	Pernah	Bima, Gatokaca, Cepot	-	Syukuran, hajatan
Septian	16 tahun	Suka	Arjuna, Gatokaca, Cepot	-	Syukuran, hajatan
Iqbal	13 tahun	Pernah	Cepot, Gatot Kaca	Budak Buncir	Syukuran, hajatan
Rahmadan	12 tahun	Pernah	Arjuna, Bima, Cepot, Dawala, Semar	-	Youtube, hajatan
Putri Anjani	15 tahun	Pernah	Cepot, Dawala, Gatokaca	-	Youtube

*Data wawancara anak-anak remaja dengan pokok pembahasan tentang Wayang Golek di Bandung Barat, 12 – 13 Maret 2018

Sedangkan pokok pertanyaan yang kedua ini meliputi nama, umur, pengalaman membaca, waktu untuk membaca, media dari bacaannya, gendre, jenis bacaannya. Dan hasil yang di dapat adalah:

Tabel 3.3 Data responden anak-anak remaja kebiasaan membaca

Nama	Umur	Pengalaman	Intesitas waktu	Genre	Media baca	Jenis bacaan
Putra	12 tahun	Suka	Siang dan malam hari	Fantasi, komedi	Buku	Komik
Salma	16 tahun	Kadang-kadang	Malam hari	Fantasi, drama, romance	Buku dan online	Novel dan komik
Elsa	14 tahun	Suka	Sore dan malam hari	Komedi, drama,	Buku dan online	Novel dan komik
Akbar	14 tahun	Kadang-kadang	Malam hari	Fantasi, komedi	Online	Komik
Zalfan	15 tahun	Suka	Malam hari	Berita	Online	Berita
Wawan	16 tahun	Kadang-kadang	Malam hari	Fantasi, thriller, horror, komedi	Buku	Komik
Septian	16 tahun	Tidak suka	-	-	-	
Iqbal	13 tahun	Kadang-kadang	Malam hari	Fantasi, drama	Buku dan online	Novel dan komik
Rahmadan	12 tahun	Tidak suka	-	-	-	
Putri Anjani	15 tahun	Suka	Sore dan malam hari	Drama, romance	Buku dan online	Novel dan komik

*Data responden anak-anak remaja dengan pokok pembahasan kebiasaan membaca di Bandung Barat, 12 - 13 Maret 2018

- **Orang dewasa**

Untuk wawancara yang dilakukan kepada para orang dewasa/orang tua ini hanya berfokus pada 1 (satu) pembahasan saja, yakni mengenai seputas Wayang Golek. Adapun pertanyaan

yang di ajukan meliputi nama, umur, tingkat kesukaan terhadap pertunjukan Wayang Golek, judul cerita, tempat, dan dalangnya.

Berikut adalah hasil dari wawancara yang didapat:

Tabel 3.4 Daftar wawancara masyarakat

Nama	Umur	Pengalaman	Cerita / judul	Tempat	Dalang
Bapak Eman	62 tahun	Suka	Budak Buncir, KumbaAdipati Karna Gugur, Cepot Kembar.	Syukuran, hajatan, CD	Asep Sunandar, Ade Sunarya, Dadan Sunandar
Bapak Ase	58 tahun	Suka	Budak buncir, Cepot Kembar.	Syukuran, hajatan,	Asep Sunandar,
Bapak Jono	53 tahun	Suka	Budak Buncir.	Syukuran, hajatan,	Asep Sunandar,
Bapak Odeng	44 tahun	Suka	Budak Buncir, Bayu Suta Pawana.	Syukuran, hajatan,	Asep Sunandar, Ade Sunarya, Dadan Sunandar
Ibu Enung	38 tahun	Suka	Jabang Tutuka	Syukuran, hajatan,	Asep Sunandar,
Ibu Ade	36 tahun	Suka	Cepot Kembar	Syukuran, hajatan, youtube	Asep Sunandar, Dadan Sunandar
Ibu Karni	41 tahun	Suka	Budak buncir, Cepot Kembar	Syukuran, hajatan,	Asep Sunandar, Dadan Sunandar
Bapak Rahmat	38 tahun	Suka	Budak Buncir, Dawala jadi raja, Cepot Kembar.	Syukuran, hajatan, CD	Asep Sunandar,

*Daftar wawancara masyarakat umum pencinta Golek di Bandung Barat, 16 Maret 2018.

Dari hasil wawancara kepada para pencinta Wayang Golek ini, mereka memberikan juga sebuah penilaian terhadap dalangnya. Diketahui terdapat dua nama dalang yang terkenal di benak para pencinta Wayang Golek.

Pendapat yang diungkapkan mereka adalah mengenai kelebihan dari masing-masing dalang dalam pertunjukannya. Nama tersebut adalah alm K.H. Asep Sunandar Sunarya yang dikatakan bahwa ia memiliki keunggulan dalam memerankan tokoh goleknya serta bentuk-bentuk dari goleknya yang menarik. Sedangkan dari segi cerita sang kakak-lah yakni alm. K.H. Ade Kosasih Sunarya yang diunggulkan.

3.1.3 Studi Literatur

Beberapa studi literatur dilakukan agar dapat mengetahui perkembangan psikologi anak termasuk perkembangan fantasi anak yang mana hasil yang di didapatkan adalah, dalam Perkembangan fantasi anak di usia 12 s.d 21 tahun anak dapat di kategorikan sebagai remaja. Dan terdapat beberapa golongan masa, sedangkan dalam usia yang di sesuaikan dengan target penulis usia 12 s.d 18 tahun tergolong kedalam masa pahlawan yang dimana cenderung suka membaca buku karya-karya orang kenamaan, berpantasi dengan cepat dikarenakan berkepribadian kekanak-kanakan. Akan tetapi pada masa remaja ini sudah mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis (Zulkifli : 2009 : 56).

Kemudian studi literatur komik menurut Scott McCloud, komik merupakan sekumpulan gambar yang tersusun sehingga menjadi sebuah gambar yang memiliki pesan atau cerita.

Serta studi literatur mengenai bentuk dari wayang golek menurut Drs. Jajang Suryana. M,Sn. Yang memberikan sebuah penjelasan, dimana wayang golek merupakan kesenian yang populer didaerah Jawa Barat. Wayang golek juga digunakan sebagai media penyampai pesan moral dan juga hiburan bagi masyarakat dalam bentuk cerita. Wayang golek yang hingga kini masih hidup di Tatar Sunda.

3.1.4 Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa cerita dari Wayang Golek merupakan sebuah kesenian yang memiliki peminat tersendiri yakni kalangan para orang dewasa (para orang tua) yang pada dasarnya cerita dari wayang golek ini tidak kalah dengan cerita-cerita super hero lainnya. Hal ini dikarenakan media yang menyuguhkan cerita serta tokoh-tokoh Wayang Golek ke anak-anak di Bandung masih berbentuk pertunjukan dan hanya disajikan dalam bentuk video CD, khajatan/syukuran serta festival budaya yang dimana jadwal pertunjukan, durasi hingga waktu pertunjukan yang dianggap menjadi salah satu faktor kurang diminati oleh kalangan remaja kini.

Padahal masa remaja merupakan masa dimana mereka sedang aktif dalam mengumpulkan ilmu pengetahuan dengan fantasi mereka, sehingga sangat memungkinkan untuk memperkaya wawasan dengan budaya dari daerahnya. Namun, para remaja kurang antusias jika menonton dengan durasi yang lama ataupun waktu yang tak tentu dalam sebuah tayangan video dan pagelaran secara utuh sebagai media penyampaian cerita dan tokoh dari wayang golek. Sementara, mereka lebih tertarik dengan media yang lebih menyenangkan seperti komik yang dapat dinikmati dimanapun kapanpun tanpa harus mencernanya sekaligus.

3.2 Analisa

Analisa yang dilakukan menggunakan 5w+1h yang dimana dapat mempermudah dalam proses pengumpulan data dan informasi mengenai Wayang Golek dan target.

3.2.1 5w+1h

- **What** : Masih ada ketertarik para remaja terhadap cerita Wayang Golek di Bandung dan mengidolakan karakter-karakter dari Wayang Golek.
- **Why** : Karena tidak adanya media baru yang menyuguhkan cerita-cerita dari Wayang Golek kepada masyarakat di Bandung khususnya anak-anak remaja dan selama ini hanya bentuk pertunjukan

langsung atau audio visual pagelaran dengan durasi dan waktu yang menjadi penyebab berkurangnya minat anak remaja dalam menikmati cerita dan tokoh Wayang Golek. Padahal Wayang Golek merupakan salah satu warisan nenek moyang yang perlu diketahui generasi-generasi penerus dalam hal ini anak-anak sebagai salah satu bentuk pelestarian agar warisan nenek moyang tidak hilang serta untuk memperkaya wawasan akan budaya didaerahnya. Akan tetapi, eksistensi cerita dari sebuah karya para dalang Wayang Golek ini sangat memperhatikan diingatan anak remaja saat ini.

- **Who :**

Demografis :

- Jenis kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
- Usia : (12-18 tahun)
- SES : Semua Kalangan

Geografis :

- Target primer : Anak remaja di Bandung,
- Target Sekunder : masyarakat Jawa Barat karena upaya pengenalan Wayang Golek tidak hanya terbatas pada satu kota atau daerah saja.

Psikografis :

- Mereka yang berada dibangku Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas yang sedang dalam masa pencarian jati diri dari sosok yang dikaguminya serta memiliki hobi baca.

- **When :** ketika di sebuah pertunjukan atau pementasan Wayang Golek dalam bentuk audio visual ataupun khajatan dan sebagainya, para remaja hanya mengenal sosok tertentu seperti salah satu tokoh satria atau punakawan dan sepenggal ceritanya yakni kebanyakan *sempalan* atau *bobodoranya* saja. Dikarenakan durasi yang terlalu lama menuju inti cerita atau waktu pertunjukan yang cukup larut.
- **Where :** Di sekolah. Dengan target yang masih duduk di bangku sekolah serta disesuaikan dengan target yang hobi baca, maka perpustakaan sekolah bisa menjadi salah satu akses pertama dalam pengenalan karakter dan cerita Wayang Golek serta menarik

kembali antusias para remaja terhadap tokoh dan cerita dari Wayang Golek.

- **How** : Dengan membuat solusi berupa sebuah media yang dapat membantu memperkenalkan tokoh sekaligus cerita dari Wayang Golek kepada anak-anak remaja di Bandung sebagai upaya memperkaya wawasan akan budaya didaerahnya, yaitu melalui komik series yang menarik dan sesuai untuk remaja, sehingga menjadi sebuah media yang dapat membantu memperkenalkan tokoh dan cerita dari Wayang Golek. Komik dengan series per-volume yang dapat dinikmati dalam kurun waktu perbulan dengan bentuk buku. Dengan mengambil sumber cerita dari salah satu karya dalang kenamaan Jawa Barat yakni alm. K.H. Ade Kosasih Sunarya, yang diakui para pencinta Wayang Golek memiliki keunggulan dalam setiap cerita yang beliau suguhkan, sehingga menjadi salah satu cara mempertahankan cerita Wayang Golek agar tidak hilang dari ingatan masyarakat khususnya remaja saat ini.

3.2.2 Consumer Journey

Consumer Journey ini dibuat untuk mengetahui serta memahami bagaimana jenis komik yang dibaca dalam keseharian target audiens. Dengan target dari 2 tingkatan yang berbeda yakni remaja tingkat SMP dan SMA di hari sekolah dan akhir pekan.

Berikut *Consumer Journey Map*nya:

Tabel 3.5 *Consumer Journey* hari biasa

No	Jam	Tempat	Kegiatan	Bacaan	Keterangan
1	05:15	Kamar tidur, kamar mandi	Mandi, sholat, persiapan sekolah		
2	06:15	Ruang keluarga	Sarapan	Webtoon, Instagram bookstore	Biasanya sambil nonton tv, kalo nggak cek Hp siapa tau ada update-an terbaru yang kelewat biar

					ada bahasan nanti kalo di sekolah
3	06:30	Jalan raya	Berangkat sekolah		
4	07:10	Sekolah	Ketemu teman	Webtoon, instagram bookstore	Biasanya sharing ama temen sambil nunggu bel masuk atau nggak sampai guru dateng
5	07:15	Kelas	Belajar dikelas		
6	10:15	Kantin, perpus, kelas, taman	Makan, minum, ngobrol	Soial media, webtoon	Makan sambilharing/ ngobrol-ngobrol aja.
7	10:35	Kelas	Lanjut belajar		Ga sabar pengen pulang kalo udah istirahat
8	13:10	Jalan raya	Pulang sekolah		Kalo ngga ada kegiatan biasanya langsung pulang atau nggak main kerumah temen.
9	13:30	Rumah teman/tempat kumpul	Ngumpul, sharing, kerjain tugas, pinjam buku	Main Hp, Webtoon, buku novel, komik	Kalo udah beres tugas baru bahas komik, sekalian tukar-tukaran.
10	16:35	Jalan raya	Pulang kerumah		
11	16:55	Rumah, ruang keluarga,	Istirahat, makan.	Webtoon, sosial media	
12	17:45	Kamar mandi	Mandi, ganti, sholat mengaji		
13	19:30	Ruang keluarga	Nonton tv	Sosial media	Nonton biasanya sambil main Hp
14	20:30	Kamar	Istirahat, main Hp	Webtoon, soial media	Tiduran sambil nungguin update-an komik faporit

Tabel 3.6 *Consumer Journey* hari libur

No	Jam	Tempat	Kegiatan	Bacaan	Keterangan
1	05:15	Kamar tidur	Sholat, mengaji, beres tempat tidur, main Hp	Sosial media, Komik, novel, Webtoon, dsb.	Kalo udah beres-beres biasanya istirahat sambil main Hp, cari-cari informasi gitu, diinstagram gramed atau apalah
2	07:30	Ruang keluarga	Sarapan, nonton, baca buku komik	Buku komik jepang	Abis sarapan biasanya santai-santai sambil lanjut baca komik atau nggak novel
3	09:30	Kamar mandi, kamar	Mandi, ganti baju, siap-siap main		Main bareng teman, biasanya <i>hunting</i> komik
4	10:45	Jalan	Ketemu teman		
5	12:15	Toko buku	Cari novel/komik baru	Buku komik/novel	Cari-cari aja siapa tau ada yang baru, lumbayan buat nambah-nambah koleksi soalnya kalau komik yang biasa satu bulan sekali keluarnya.
6	14:10	Tempat makan	Makan, minum		Makan sambil <i>sharing</i>
7	15:15	Jalan	Pulang kerumah		
8	16:40	rumah	Istirahat bersih-bersih		
9	17:05	Kamar	Istirahat, main Hp, baca buku yang baru di beli	Buku komik, sosial media	Biasanya suka ga sabar kalo ada yang baru sambil main Hp <i>chat-an</i> sama temen
10	18:10	Kamar	Sholat		
11	18:25	Ruang keluarga	Makan malam, nonton, sharing sama orang tua		Cerita tentang kegiatan siang sampai buku apa yang baru dibeli kepada orang tua

12	20:45	Kamar	Istirahat, main Hp, Lanjut baca buku yang baru	Sosial media, Webtoon, komik/novel	Nunggu update-an webtoon, sambil chat temen, trus istirahan lanjut baca sampai ketiduran
----	-------	-------	--	---	--

Dari tabel diatas maka ditemukan jenis komik yang mereka baca yakni komik buku dan *online*.

Berikut adalah tabel dari jenis komik yang sangat disukai oleh target:

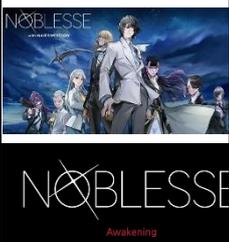
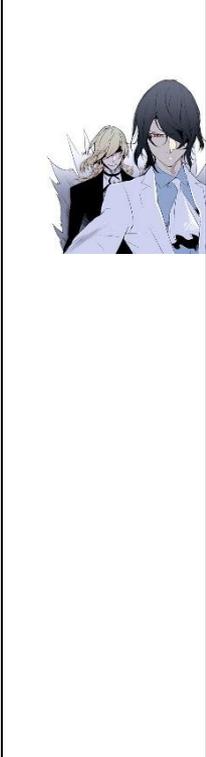
Tabel 3.7 Jenis komik

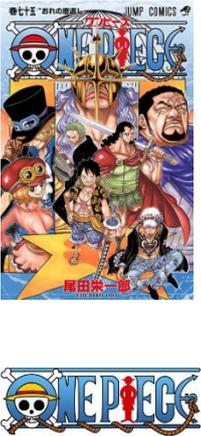
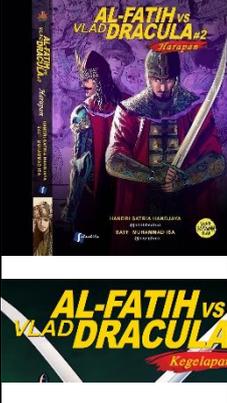
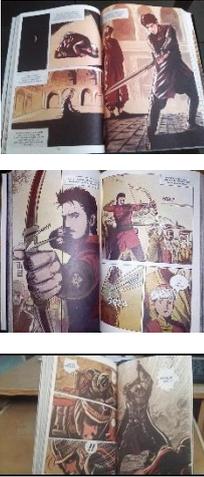
Jenis komik	Visual komik	Tempat akses	Keterangan
Online			<ul style="list-style-type: none"> • Rilis setiap satu minggu sekali • Rilis per-chapter • Akses melalui smartphone dan PC / laptop • Membutuhkan koneksi internet • Dibutuhkan apk atau website tertentu untuk membacanya • Cenderung berwarna
Buku/fisik			<ul style="list-style-type: none"> • Rilis per-satu bulan sekali bahkan lebih • Rilis dalam bentuk buku dengan format vol/edisi yang terdiri dari beberapa chapter • Cenderung dengan warna hitam putih • Dapat dibeli di <i>bookstore</i> secara langsung atau <i>onlineshop</i>

Berikut ini adalah pengayaan dari komik yang di sukai oleh target:

Tabel 3.8 Gaya komik

Judul komik	Gaya komik	Gaya gambar	Genre	Keterangan
 <p>NUSANTARA DEMO WAR SATHIAEZE X VEGA HANDELINA</p>			<p><i>Fantasy, action, horror</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komik <i>online</i> • Gambar <i>surerealis</i> / semi kartun jepang • Panel tertutup dan terbuka dengan sela gang antar panel jauh • Komik berwarna • Komikus Indonesia • <i>Sinematic style</i>
 <p>BORN FROM DEATH SEASON 2</p>  <p>BORN FROM DEATH</p>			<p><i>Fantasy, action, horror, supranatural, drama.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komik <i>online</i> • Gambar <i>surerealis</i> / semi kartun jepang • Panel tertutup dan terbuka dengan sela gang antar panel jauh • Komik berwarna • Komikus Indonesia • <i>Sinematic style</i>

 <p>NOBLESSE Awakening</p>			<p><i>Fantasy, action, horror, supranatural.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komik <i>online</i> • Gambar <i>surerealis</i> / semi kartun jepang • Panel tertutup dan terbuka dengan sela gang antar panel berubah dari lebar dan menyempit • Komik berwarna • Komikus Korea • <i>Sinematic style</i>
 <p>BORUTO NARUTO NEXT GENERATIONS</p>			<p><i>Action, Adventure, martial art, shounen, super power</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komik <i>online</i> dan buku • Gambar <i>surerealis</i> / semi kartun jepang • Panel tertutup dan terbuka dengan sela gang antar panel berubah dari lebar dan menyempit • Komik berwarna pada cover • Isi hitam putih • Simple shading • Blok inker • Komikus Jepang • <i>Sinematic style</i>

			<p>Action, adventure, comedy, super power, drama, fantasy, shounen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komik <i>online</i> dan buku • Gambar <i>surerealis</i> / semi kartun jepang • Panel tertutup dan terbuka dengan sela gang antar panel berubah dari lebar dan menyempit • Komik berwarna pada cover • Isi hitam putih • Simple shading • Blok inker • Komikus Jepang • <i>Sinematic style</i>
			<p>Action, adventure, drama, fantasy, historical</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Komik buku • Gambar <i>surerealis</i> / semi kartun • Panel tertutup dengan sela gang antar panel berubah dari lebar dan menyempit • Komik berwarna • Simple shading • Komikus indonesia • <i>Sinematic style</i>

				<ul style="list-style-type: none"> • Komik magazine • Kosmik komik ini adalah sebuah kumpulan komik-komik karya komikus Indonesia • Berbagai macam genre, gaya gambar, gaya komik, dsb terdapat disini.
			Semua genre	

Dari tabel di atas didapatkan bahwa dengan gaya gambar *sure realis / semi cartoon* dengan *Japanese style (manga)* berbagai bentuk panel terbuka dan tertutup sela gang antar panel yang lebar dan mengecil serta pewarnaan dengan gaya vector.

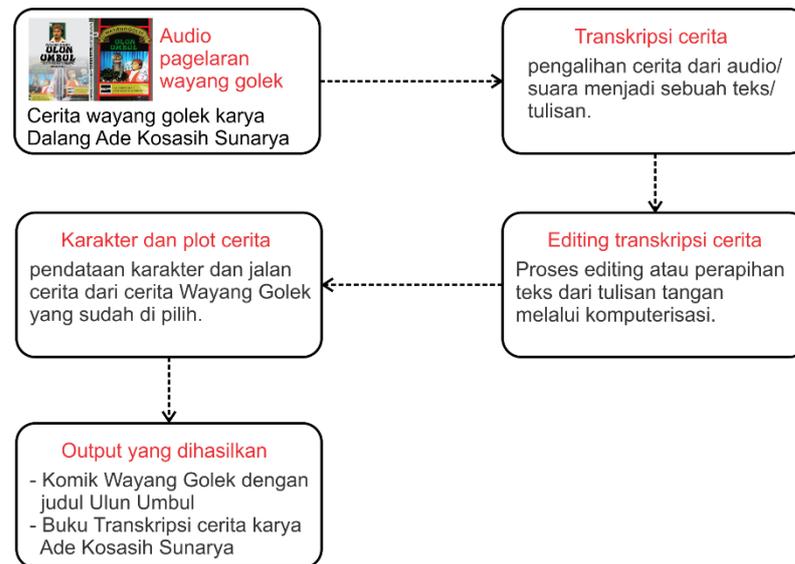
Berdasarkan indikator yang didapatkan dari hasil *consumer journey* terhadap komik yang mereka lihat dalam keseharian, maka didapatkan gambaran karakter, warna, dan garis yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.9 Gambaran karakter

Komponen	Keterangan
Karakter	Karakter yang digunakan adalah penyesuaian dengan karakter yang mereka sukai yakni <i>sure realis</i> gaya manga jepang
Warna	Penyesuaian pewarnaan dengan gaya vector yang terdiri dari <i>shading</i> dan <i>hightligh</i>
Garis	Penggunaan <i>line art</i> pada setiap objek
Panel	Terbuka dan tertutup. Bentuk panel yang berpariasi dari berbagai bentuk bidang
Gang / jarak antar panel	Lebar dan sempit
Ukuran	Ukuran komik dalam bentuk buku dari komik karya komikus Indonesia yang mereka sukai

3.3 Pemilihan cerita

Dalam pembuatan komik yang bercerita dari wayang golek ini diambil dari hasil wawancara kepada pencinta wayang golek di atas. Yang didapat bahwa cerita Wayang Golek karya Ade Kosasih Sunarya lebih menarik dengan tokoh wayang golek yang banyak di idolakan oleh para remaja maupun dewasa yakni Gatotkaca sebagai tokoh utama. Berikut ini adalah skema proses dasar pembuatan komik Wayang Golek:



Gambar 3.3 skema pembuatan komik Wayang Golek

3.3.1 Profil Dalang

Perkembangan golek di wilayah Jawa Barat, terutama yang melakonkan cerita Mahabaratha, hingga kini masih berlanjut. Dari kelompok pedalang keluarga Abah Sunarya, kelompok Giriharja yang berpusat di Jelegong, Majalaya (Kabupaten Bandung), muncul sejumlah bentuk “pembaruan” penampilan golek. Garapan baru yang lahir sekitar tahun 80-an ini berhasil menyedot perhatian khalayak.



Gambar 3. 4 Foto Dalang Alm. K.H Ade
Kosasih Sunarya - Giriharja 2, SP
Recording

Ketika para dalang mengalami masa suram, Abah Sunarya melecut anak-anaknya yang menjadi dalang untuk *motekar* (memperbaiki nasib). Lecutan tersebut merupakan jawaban Abah Sunarya terhadap rasa sakit hati akibat ucapan orang yang menyepelekan pertunjukan golek. Muncullah Ade Kosasih Sunarya, anak kedua Abah Sunarya, lewat berbagai percobaan dalam mengolah raut golek, khususnya golek *bodor*, seperti punakawan dan buta yang merupakan golek tambahan dan umumnya bebas pakem. “Gerakan 80-an”, istilah yang mereka gunakan, cukup berhasil. Sebagai sebuah tontonan, pertunjukan golek kembali disukai penonton.

Cerita “Ulun Umbul” ini adalah salah satu cerita pagelaran wayang golek yang pernah di pertunjukan oleh beliau. Dan direkam dalam sebuah audio dalam bentuk kaset pita atau tape.

Berikut ini adalah profil dari dalang Alm. H. Ade Kosasih Sunarya yang di dapat, di antaranya :

Nama group	: Giriharja 2
Nama	: Ade Kosasih Sunarya
Tempat/ Tgl. Lahir	: Bandung, 2 januari 1920

Meninggal : 58 th, Kamis, 18 Januari 2007 di RS
Rajawali Kota Bandung

Istri : Ny. Euis Rustini



Gambar 3.5 Foto K.H Ade Kosasih Sunarya

Almarhum yang juga kakak kandung dalang kondang Asep Sunandar Sunarya, putra kedua dari tokoh dalang wayang golek Alm. Abah Sunarya. Jenazah Ade Kosasih Sunarya dikebumikan di pemakaman keluarganya di Kampung Giri Harja Kelurahan Jelekong Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung yang berjarak sekitar 100 meter dari rumahnya.

Alm. Ade Kosasih Sunarya meninggalkan seorang istri Ny Euis Rustini serta tiga orang putra dan delapan putri. Jejaknya sebagai dalang ditularkan kepada anak kelimanya Deden Suntara serta cucunya Adi Konteha. Semasa hidupnya, Ade dikenal sebagai dalang wayang golek yang mempertahankan `pakem` dengan kelompok Giri Harja I. Selama karier dalangnya, ia sudah merekam sebanyak 79 pentasan wayang golek baik pada kaset maupun VCD.

Beberapa judul atau lakon wayang yang terkenal yang pernah dibawakannya adalah Rahwana Gugur, Trinata, Dahara Aral, Sanghiang Talaga Pancuran, Ulun Umbul dan Pandawa Samrat. Terakhir manggung dengan lakon Pandawa Samrat pada November 2006 yang disponsori oleh Dinas Pariwisata Jabar. Beliau seorang dalang yang punya keunggulan dalam penuturan dialog dalam pementasannya. Hal senada juga diungkapkan oleh dalang Asep Truna yang mengatakan Ade Kosasih sebagai salah satu tokoh dalang di Jawa Barat yang cukup disegani.

3.3.2 Sinopsis Cerita *Ulun Umbul*

Lakon *Ulun Umbul* ini adalah sebuah karya pementasan dari dalang kawakan yakni Alm. K.H Ade Kosasih Sunarya dari padalangan Giriharja 2. *Ulun Umbul* ini terdiri dari 2 (dua) part/bagian.

Yang pertama menceritakan jatuhnya Kerajaan Amarta yang di pimpin oleh para Pandawa dan keturunannya kedatangan panjajah dari Negara Setraganaumayit yang dipimpin oleh Aomganasetra Sang Raja Buta (*Denawa*), sedangkan sang tokoh utama Gatotkaca salah satu karakter pewayangan yang sangat terkenal sebagai pelindung negara dan rakyat setelah para Pandawa di mata masyarakat maupun musuh. Ia menghilang setelah para pahlawan atau satria ditawan oleh penguasa Aomganasetra sebagai Raja Denawa, dan para pemimpin yang entah dimana keberadaannya.

Berita jatuhnya Amarta ketangan musuh membuat Batara Kresna yang merasa sedih, apalagi setelah mendengar kabar buruk yang menimpa saudara-saudarinya. Beliau mengutus anaknya Raden Purwaganda untuk membantu dan menyelamatkan para saudara dan saudarinya. Dengan mengemban tugas dari sang ayah, Raden Purwaganda tanpa rasa takut sedikitpun dalam dirinya, lekas menuju Amarta. Namun tidak disangka, beliau dihianati oleh pamannya sendiri Prabu Baladewa dan dibunuh oleh pihak musuh.

Setelah menaklukan para ksatria yang dibantu oleh Resi Dorna , Sang Raja Buta Aomganasetra menginginkan seorang istri atau pendamping. Atas saran dari Resi Dorna , Dewi Sutiragen menjadi pilihannya. Dimana beliau adalah istri dari Ponakawan Pandawa Semar dan ibu dari Ponakawan Cepot dan Dawala. Aomganasetra-pun lekas menuju kediaman Dewi Sutiragen setelah berhasil merubah para pasukannya menjadi sosok Denawa/buta yang berhasil menyingkirkan Raden Purwaganda. Namun seteleh bertemu dengan Dewi Sutiragen, Aomganasetra menerima penolakan, disitulah terjadilah perkelahian sengit antara Cepot dan Dawala yang mengakibatkan matinya Cepot dan terlemparnya Dawala. Sebagai seorang ibu yang berada dalam keadaan sedih akan ditinggal pergi oleh suaminya, ditambah Dewi Sutiragen tidak terima akan penyiksaan terhadap anak-anaknya, ia mengeluarkan

kekuatan yang membuat dirinya berubah menjadi sosok kesatria dan balik menyerang para pasukan Aomganasetra.

Dalam part/bagian kedua sebagai tokoh utama Gatot Kaca menjadi salah satu satria yang berhasil menyelamatkan diri dari para musuh dan mencoba mencari jalan keluar agar dapat menyelamatkan para keluarga, ksatria, negara, dan juga rakyatnya dari musuh. Dengan berlindung di tempat gurunya yakni sang Pamita Kala Bendana. Dibantu oleh kesaktian gurunya ia menyamar menjadi bangsa Denawa yang bernama Ulun Umbul, yang memiliki pantangan agar tetap menjaga emosi, perilaku, serta identitasnya. Namun setelahnya Gatot Kaca berubah wujud, ia mendapati sebuah kejadian yang membuatnya hampir melanggar pantangan dari perubahan wujudnya, yakni jatuhnya sosok jenazah tidak lain adalah Raden Purwaganda di hadapannya. Dengan bantuan kesaktian sang guru, Raden Purwaganda yang tergeletak tak bernyawa berhasil dihidupkan kembali. Namun sehidupnya kembali dari kematian Raden Purwaganda disarankan untuk berubah wujud menjadi sesosok banteng besar. Gatot Kaca bersama Raden Purwaganda menyamar kedalam wilayah kekuasaan musuh tanpa diketahui identitasnya, sebagai sosok denawa bernama Ulun Umbul yang bertujuan untuk menjual sang Banteng kedalam wilayah musuh.

Disatu sisi yang lainnya Semar yang meninggalkan keluarganya berjalan tanpa arah yang akhirnya sampai di sebuah padepokan yang di jaga oleh seorang Pamita bernama Partasakti. Namun saat Semar yang berniat berkunjung kedalam padepokan, ia malah mendapatkan perlakuan yang buruk dari sang Pamita tersebut. Tidak terima atas perlakuan sang Pamita kepadanya, Semar-pun mengeluarkan ajian-ajian khusus yang ia punya. Dengan kemampuan Semar yang berilmu tinggi, Semar langsung berubah wujud menjadi sosok satria yang gagah dan tampan bernama Bambang Kudawarnasajati. Dengan sosok satria itu Semar berkunjung kembali kedalam Padepokan sang Pamita Prtasakti tersebut sekaligus mencari tahu alas an kenapa ia diperlakukan sangat buruk oleh sang Pamita. Setelah terjadi perdebatan yang sangat panjang, Semar dengan sosok Satrianya berhasil

mengetahui alasannya. Namun dari perdebatan itu, keadaan Semar dan sang Pamita menjadi memanas. Saling tangtang keahlian satu sama lain.

Pada saat yang sama, Semar dengan sosok Satrianya membaca sebuah kejadian yang akan terjadi di hadapan mereka berdua. Jatuhnya sosok jasad punakawan bernama Astrajingga yang sering di sebut dengan nama Cepot di hadapan mereka berdua, serentak sang pamita tiba-tiba berteriak histeris. Emosi yang tidak terkendali terpancar dari sang Pamita saat melihat Cepot yang tidak bernafas. Semakin tercengannya sang Pamita saat Semar berhasil menghidupkan kembali Cepot dari kematian. Sebangunnya Cepot dari kematian, kebingungan dengan situasi dan kedua sosok orang yang ada di hadapannya. Tanpa memberi tahu identitas aslinya, Pamita dan Kudawarnasajati menanyakan penyebab dari kematian Cepot. Dengan panjang lebar Cepot menceritakan kejadian yang menimpanya kepada kedua orang itu. Cepot dengan penuh harapan meminta pertolongan kepada mereka, dengan imbalan sang ibu Dewi Sutiragen menjadi imbalannya. Sang Pamita tanpa pikir panjang langsung menyanggupi permintaan Cepot. Semar ayah dari Cepot serta suami dari Dewi Sutiragen yang menyamar dalam bentuk Satria tidak terima jika sang Pamita yang akan mendapatkan istrinya. Dengan sigap Semar langsung pergi dan bersaing dengan sang Pamita.

Petapa/pamita pun ikut serta dalam mengalahkan Sang Raja Denawa/Buta Aomganasetra yang barasal dari Ganasetraumayit.

3.4 Kesimpulan

Cerita Wayang Golek *Ulun Umbul* ini menceritakan akan perjuangan para kesatria muda dalam upaya merebut kembali kemerdekaan negeri dari para penjajah yakni bangsa denawa. Meskipun memiliki kekuatan yang besar, namun jika hanya seorang diri dan tidak memiliki sebuah strategi semua itu tidak akan berjalan dengan mudah. Maka pesan dari cerita *Ulun Umbul* ini adalah berjuang bersama, saling membutuhkan satu sama lain, belajar bersikap sabar, mencari pemecahan masalah dengan kepala dingin, dan keseimbangan antara tenaga dan pikiran semua itu sangat dibutuhkan dalam mencapai sebuah tujuan bersama.

Dalam cerita ini didapat sejumlah nama-nama karakter yang muncul. Berikut ini adalah daftar nama karakter yang muncul, yaitu:

Tabel 3.10 Daftar Karakter

Daftar nama karakter Wayang Golek dalam cerita <i>Ulun Umbul</i>	
Prontagonis	Antagonis
Gatatkaca (Ulun Umbul)	Aomganasetra
Batara Kresna	Resi Dorna
Patih Udawami	Prabu Baladewa
Raden Purwaganda (Banteng)	Adipate Karna
Panita Kala Bendana	Aswatama
Semar (Bangbang Kudawarnasajati)	Citrayuda
Cepot	Jayawikata
Dewala	Dewi Gendingpermoni
Dewi Sutiragen (Bangbang Kudaparginasemar)	
Arjuna (Panita Partasakti)	
Anterja	
Jakatawang	
Abimanyu	
Srikandi	
Subadra	

3.4 Referensi

Dalam proses perancangan sebuah media diperlukan adanya referensi yang dimana referensi ini dapat berkesinambungan dengan pengkaryaan atau hasil yang akan disuguhkan kepada target.

3.4.1 Referensi visual

Dalam merancang komik Wayang Golek ini ada beberapa referensi visual yang digunakan sebagai acuan, diantaranya:



Gambar 3.6 Referensi pakaian tradisional Sunda (pangsi dan kebaya)



Gambar 3.7 Referensi hiasan kepala dan tangan (ukel golek dan kelat bahu)



Gambar 3.8 Referensi visual Wayang Golek (Wayang Golek keluarga Giriharja)



Gambar 3.9 Referensi motif batik tradisional Jawa Barat



Gambar 3.10 Referensi bangunan kraton kasepuhan cirebon, rumah adat sunda



Gambar 3.11 Referensi environment

3.4.2 Referensi desain

Referensi desain karakter yang didapat dari komik kesukaan target dan serta dari komik yang menyuguhkan karakter wayang



- Menggunakan bentuk dasar pada karakter
- Gaya karakter manga
- Gaya gambar Semi-realis/ Semi kartun
- Warna-warna mencolok
- Shading dan highlight pada pewarnaan



- Menggunakan bentuk dasar pada karakter
- Gaya karakter manga
- Gaya gambar Semi-realis/ Semi kartun
- Warna-warna mencolok



- Menggunakan bentuk dasar pada karakter
- Gaya karakter american style
- Gaya gambar Semi-realis/ Semi kartun
- Warna-warna gelap
- Shading tebal, kuat, tegas dan highlight



- Menggunakan bentuk dasar pada karakter
- Gaya karakter manga
- Gaya gambar Semi-realis/ Semi kartun
- Warna-warna pudar gradasi
- Hanya menggunakan shading dibagian tertentu



- Menggunakan bentuk dasar pada karakter
- Gaya karakter manga
- Gaya gambar Semi-realis/ Semi kartun
- Warna-warna pudar gradasi
- Penggunaan shading dan highlight



- Menggunakan bentuk dasar pada karakter
- Gaya karakter manga
- Gaya gambar Semi-realis/ Semi kartun
- Warna-warna pudar gradasi
- Penggunaan shading dan highlight detail



- Menggunakan bentuk dasar pada karakter
- Gaya karakter manga
- Gaya gambar Semi-realis/ Semi kartun
- Warna-warna pekat gradasi
- Penggunaan shading
- Hightlight detail sehingga menimbulkan efek berkilau

Karakter pewayangan yang telah dibuat pada beberapa komik



Arjuna

- Ciri khas pewayangan (ukel, kelat bahu)
- Penambahan ornamen pelindung tangan dan sepatu terlihat seperti jirah pada ksatria eropa
- Gaya karakter manga
- Gaya gambar Semi-realis/ Semi kartun
- Warna-warna pekat gradasi
- Penggunaan shading
- Hightlight detail sehingga menimbulkan efek berkilau



Gatotkaca

- Gaya karakter manga dengan proporsi tubuh detail berotot
- Gaya gambar Semi-realis/ Semi kartun
- Warna-warna gradasi
- Penggunaan shading
- Hightlight detail sehingga menimbulkan efek berkilau
- ornamen ciri khas pewayangan (ukel, kelat bahu, gelang tangan badongan)
- penggunaan alas khaki seperti pada laga kolosal Indonesia

Gambar 3.12 Refrensi desain karakter

3.4.3 Referensi media

Berikut ini adalah beberapa referensi dari komik yang banyak beredar di sekitar target, diantaranya:

- a) Komik buku berwarna



Gambar 3.13 Refrensi buku komik berwarna AL-FATIH

- b) Komik buku *black and white*



Gambar 3.14 Refrensi buku komik hitam putih (ONE PIECE, BORUTO, NARUTO, KOSMIK, WANOJA)

c) Komik *Online* berwarna

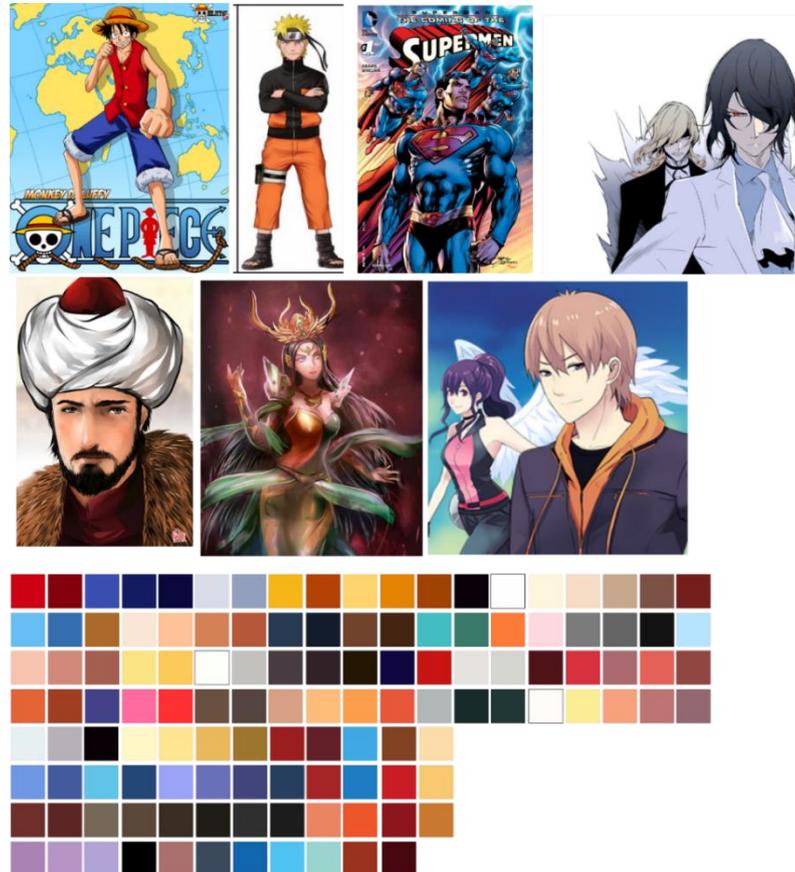
Gambar 3.15 Refrensi komik online / maya berwarna (WEBTOON)

d) Komik *Online black and white*

Gambar 3.16 Refrensi komik online / maya hitam putih (Mangaindoku.com)

3.4.4 Moodboard

Berikut ini adalah moodboard yang dihasilkan dari referensi serta kesukaan dari target audiens



Gambar 3.17 Moodbard

3.5 Consumer insight

Berdasarkan hasil dari *consumer journey* dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa target menyukai sesuatu yang berbau *fantasy*, *action*, dan *heroic* dengan gambar-gambar yang detail. Remaja yang suka dengan sebuah ilustrasi ini lebih *familiar* dan mudah menerima dengan bentuk-bentuk dari apa yang mereka sukai.

3.6 What to say

Isi pesan yang ingin disampaikan kepada remaja sebagai target audience adalah untuk menyampaikan tokoh dan cerita Wayang Golek sebagai salah satu cerita *fantasy action* dari Jawa Barat yang patut diketahui karena merupakan salah satu bagian dari ekspresi kebudayaan Sunda. Selain itu, cerita Wayang Golek Ulun

Umbul memiliki pesan yang berisi motifasi, nasehat, serta norma-norma yang bisa ditiru atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan analisa tersebut, bisa disimpulkan bahwa *What to Say* dari pesan komunikasinya adalah “komik Wayang Golek Ulun Umbul adalah serial *fantasy action* dari Jawa Barat”. Yang kemudian disederhanakan menjadi “serial *fantasy* dari Sunda”.