

Artistik Kostum Jaka Tarub Adaptasi Webtoon 7 Wonders Karya Metalu

Dendy Kanaya, Salsa Solli Nafsika
Program Studi Film dan Televisi,
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain,
Universitas Pendidikan Indonesia
dendykanaya@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini mendiskusikan kostum Jaka Tarub adaptasi webtoon 7 wonders. Kostum merupakan bagian terpenting dari tata artistik untuk mendukung jalannya suatu pertunjukan. Dalam proses produksi sebuah karya, kostum dan makeup juga menjadi satu kesatuan yang penting dalam membangun sebuah visualisasi. Hal itupun tak luput dari proses adaptasi ketika menciptakan sebuah karya, yakni adaptasi kostum Jaka Tarub dari Webtoon 7 wonders. Metodologi yang peneliti gunakan adalah Desain base research, dengan langkah konsep ide, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini berhasil menciptakan adaptasi visualisasi tata artistik kostum yang sesuai dengan gambaran tokoh dalam cerita webtoon 7 wonders. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penata artistik kostum film dalam menggali kekayaan lokalitas Indonesia untuk diadaptasikan dengan film dunia global.

Kata kunci – Kostum, Adaptasi, Webtoon

Jaka Tarub's Artistic Costume Adapted to Metalu's 7 Wonders Webtoon

Abstract

This study discusses Jaka Tarub's costume adaptation of the 7 wonders webtoon. Costumes are the most important part of the artistic order to support the course of a show. In the production process of a work, costumes and makeup also become an important unit in building a visualization. And even then, the adaptation process when creating a work, namely the adaptation of Jaka Tarub's costume from Webtoon 7 wonders. The methodology that the researcher uses is a research base design, with steps of concept idea, implementation and evaluation. This research has succeeded in creating an adaptation of the visualization of the costume artistic arrangement that is in accordance with the image of the character in the 7 wonders webtoon story. This research can be a reference for artistic stylists of film costumes in exploring the richness of Indonesian localities to be adapted to global films.

Keywords – Costumes, Adaptations, Webtoon

Korespondensi: Dendy Kanaya, Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, dendykanaya@upi.edu

PENDAHULUAN

Tata artistik merupakan salah satu elemen terpenting dalam setiap produksi karya, baik dalam pembuatan sebuah film, program televisi, maupun teater panggung. Tata artistik terdiri dari kostum, make up, properti dan juga setting, yang dielaborasi sedemikian rupa sehingga membentuk visualisasi dari sebuah naskah.

Semua bagian yang ada di dalam tata artistik menjadikan sebuah film atau suatu pertunjukan mempunyai suasana. Suasana itu sendiri dapat dibangun dengan setting

ruang dan setting waktu. Setting ruang adalah dimana penataan artistik dapat menunjukkan sebuah tempat atau lokasi cerita itu berada, sedangkan setting waktu adalah dimana penataan artistik dapat menunjukkan kapan cerita itu ada dengan kata lain, bisa di masa lalu, masa sekarang, bahkan masa depan.

Kostum dalam konteks pertunjukan merupakan sebuah identitas yang mencerminkan romantisme, ekspresi dan pesan yang ingin di sampaikan (Supiarza, 2021). Kostum merupakan bagian penting yang mendukung estetika keseluruhan cerita, pesan dan makna apa yang ingin disampaikan dalam sebuah naskah film dan kostum adalah bagian yang sangat penting. Kostum bisa disebut sebagian dari artistik, yang memberikan peran penting atas keberhasilan tata artistik selain tata rias, panggung dan tata cahaya (Samspon, 2015). Bentuk kostum, bahan serta warna dalam konteks setting sebuah cerita harus dilihat secara komprehensif dan mendalam bagi pencipta kostum untuk menterjemahkan naskah cerita. Warna misalnya, begitu pentingnya sebuah warna kostum di dalam film karena warna yang dipilih memiliki simbolisasi yang memberikan makna psikologi, emosi, tempat dan situasi (Kim, Jun, & Kim, 2014).

Webtoon sebagai perwujudan dari kemajuan teknologi internet, dimana manusia dapat membaca komik melalui ruang digital dan tidak perlu pergi ke toko untuk menikmati sebuah cerita komik dalam lembaran buku-buku. Melalui kemajuan teknologi yang disebut internet, manusia tidak dibatasi lagi oleh letak geografis untuk Mengetahui informasi, berkomunikasi dan membeli produk (Leiner et al., 2009). Komik salah satu bentuk revolusi industri dalam bentuk *digital reading* yang kemudian dapat dinikmati melalui kemajuan teknologi ini. Komik memiliki pengertian sebagai gambar yang saling berdekatan dengan gambar lainnya dan sengaja diurutkan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetika dari pembacanya (Cohn, 2005). Dengan memanfaatkan internet dan smartpone, komik hadir dalam bentuk aplikasi seluler atau yang dikenal dengan istilah *mobile application*, sebuah perangkat lunak yang diciptakan untuk diunduh oleh perangkat smarphone penggunaanya (Sturm et al., 2017). Webtoon atau Line Webtoon LINE Webtoon adalah salah satu platform komik digital dari Korea Selatan yang diluncurkan oleh salah satu perusahaan teknologi yaitu LINE Corporation dengan NAVER Corporation (Suhartatik, Yulita Pujiharti, Loesita, 2021). Kemudian budaya baca komik digital ini kemudian menyebar pula di Indonesia, pasar tertinggi LINE Webtoon adalah Indonesia dengan mencapai 6 juta pengguna aktif dan terdapatnya 65 Webtoonist lokal pada tahun 2016 (Lestari & Irwansyah, 2020). Diungkapkan oleh Lestari & Irwansyah, (2020: 144-145), yakni:

“Berbeda dengan komik konvensional, terdapat elemen-elemen khusus yang dihadirkan pada LINE Webtoon, yaitu cara membacanya secara vertikal dari atas yang dianggap mampu membantu pembaca memahami cerita dengan cepat dan memunculkan perasaan seperti menonton film pendek; menghadirkan kolom komentar sebagai tempat bagi pembaca untuk memberikan pendapat melalui pesan teks kepada Webtoonist; dan pengembangan aplikasi yang memungkinkan pembaca menikmati teknologi FX Toon, yang membuat komik yang dibaca dapat memunculkan suara dan gambar bergerak di dalamnya”.

Berdasarkan kutipan di atas, pasar webtoon sebagai komik digital di Indonesia memiliki penikmat yang cukup tinggi. Termasuk salah satunya adalah Jaka Tarub dan 7

wonders telah menjadi fenomena baru bagi kalangan muda di Indonesia. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk mewujudkan adaptasi tokoh komik webtoon tersebut dalam konteks kostum sebagai bagian tata artistik.

Adaptasi sesungguhnya tafsir yang dilakukan seseorang terhadap teks untuk mewujudkannya dalam bentuk lain, proses transisi atau perubahan atau konversi dari bentuk satu ke medium bentuk lain (Linda Seger, 1992). Selanjutnya Linda berpendapat, walaupun dia telah di adaptasi dalam bentuk medium yang lain tetap roh sebagai teks asli tidak berubah. Dalam penelitian ini, adaptasi yang kami lakukan perlu proses dalam pengerjaannya di antaranya adalah: studi literature melalui historologi dan juga menganalisis secara mendalam storyline dari cerita webtoon 7 wonder. Selain kostum, tata rias/ makeup juga menjadi satu kesatuan yang tak terpisahkan. Sebab tata rias / make up akan membangun makna pelengkap kostum dalam visualisasi utuh sebagai hasil akhir (Irwanto, 2019).

METODE PENELITIAN

Dalam proses adaptasi bentuk karya artistik ini, kami mengadopsi metode Desain Base Research. Metode penelitian berbasis desain fokus pada perancangan dan eksplorasi seluruh jajaran inovasi yang dirancang: artefak serta lebih sedikit aspek konkret seperti struktur kegiatan, institusi, perancah, dan kurikulum (Baumgartner et al., 2003). Penelitian berbasis desain bergantung pada teknik yang digunakan dalam paradigma penelitian lain, seperti kumpulan data deskriptif, analisis data yang sistematis dengan definisi dan pembangunan konsensus dalam bidang seputar interpretasi data (Baumgartner et al., 2003).

Pada praktiknya, penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yang sangat penting untuk mendapatkan hasil maksimal, tahapan tersebut sebagai berikut:



Sumber: Peneliti, 2021

Gambar 1. Proses Adaptasi Kostum

1. Observasi

Tahapan ini merupakan teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam pembuatan sebuah karya. Pendekatan ini mendukung keterkaitan dengan materi atau bahan yang akan dicari. Langkah yang dilakukan oleh penulis adalah mengumpulkan dokumentasi gambar-gambar tokoh Jaka Tarub dari Webtoonnya langsung, kemudian membedah elemen apa saja yang menempel pada kostum karakter Jaka Tarub, lalu terakhir penulis mencari sebuah tempat yang menyediakan sewa kostum sesuai dengan hasil data dokumentasi.

2. Perancangan

Selanjutnya tahapan perancangan, merupakan tahapan lanjutan dimana ketika tidak berhasil menemukan bagian-bagian properti/kostum yang secara instan sangat sulit untuk didapatkan. Sehingga pada tahap ini lebih memberikan kesempatan untuk berimajinasi, menyeleksi dan mencipta daripada tahap eksplorasi. Dalam tahap ini memungkinkan untuk melakukan berbagai macam percobaan-percobaan atau eksperimen dengan berbagai seleksi material dan penemuan bentuk-bentuk artistik, untuk mencapai bentuk atau sebuah elemen yang diinginkan dari hasil percobaan yang telah dilakukan.

3. Penampilan dan Evaluasi

Hasil adaptasi ini kemudian dipresentasikan dan ditampilkan dihadapan para ahli untuk menjadi bahan evaluasi guna mengetahui hal-hal apa saja yang harus diperbaiki guna proses finising.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

7 Wonders adalah Webtoon karya seorang komikus yang dikenal dengan nama pena Metalu. Webtoon ini sangat kental akan legenda tradisional Indonesia, bahkan nama-nama karakter dalam webtoon ini juga sangat Indonesia sekali. Seperti misalnya saja tokoh Jaka, Sukma, Kenanga dan masih banyak lagi.



Gambar 2. Cover Webtoon 7 Wonders

Webtoon ini sendiri diadaptasi dan diangkat dari kisah rakyat terkenal yaitu Jaka Tarub. Bahkan ada juga campuran legenda dan mitologi sang Ratu Pantai Selatan. Namun tentu saja diadaptasi dengan kesan yang modern dan tidak kuno sama sekali. Bahkan kahyangan pun dibuat dan digambarkan dengan sangat menarik. Kahyangan yang merupakan tempat tinggal para bidadari-dan bidadara tentu saja mempunyai image yang sangat berbeda dengan yang terdapat di dalam cerita-cerita rakyat. Dalam Webtoon 7 Wonders ini, Metalu melukiskan kahyangan dengan keadaan yang jauh lebih maju dibandingkan dengan di bumi.

Para bidadari dan bidadara di kahyangan juga bersekolah dan melakukan pekerjaan di bidang yang sesuai dengan kemampuan dan keahlian yang dimilikinya. Bahkan mereka pun memiliki teknologi yang jauh lebih canggih lagi daripada manusia. Bahkan mereka juga mampu menyeimbangkan teknologi dengan alam. Semua bidadari pada awalnya lahir dengan tanpa warna alias putih. Namun seiring bertambahnya umur, mereka semakin banyak mempelajari dan mengenal hal baru dan pada titik tertentu, anugerah yang merupakan warna akan turun kepada mereka. Warna tersebut berfungsi sebagai symbol dari karakter dan kemampuan khusus dari masing-masing bangsa kahyangan.



Gambar 3. 7 Wonders dengan warna kekuatan masing-masing

Kemudian pada episode 86 dengan judul “Jaka Tarub” Metalu mengisahkan tentang seorang laki-laki yang mana Jaka Tarub ini merupakan kakek dari Jaka Sukma (tokoh utama pria di Webtoon 7 Wonders). Episode ini seolah-olah flashback atau Kembali ke masa lalu dan menjelaskan bagaimana si Jaka Sukma ini adalah merupakan keturunan dari Jaka Tarub yang mempunyai kisah yang sama yaitu mencuri selendang Bidadari.



Gambar 4. (Jaka Tarub sedang menunggang kuda)

Jaka Tarub menjadi karakter yang sangat penting dalam cerita Webtoon 7 Wonders ini. Karena seperti yang diketahui bahwa Webtoon ini diadaptasi dari cerita rakyat “Jaka Tarub” sehingga sangat menarik karakternya untuk diangkat dan direalisasikan ke dunia nyata.

Data Observasi Observasi yang penulis lakukan adalah dengan cara mengumpulkan gambar-gambar tokoh Jaka Tarub dari Webtoon 7 Wondersnya langsung. Dan dari observasi tersebut ditemukan data beberapa elemen yang menjadi satu kesatuan dalam busana karakter/tokoh Jaka Tarub. Kemudian penulis mencari material kostum yang

sesuai dengan rujukan dari data-data tersebut, sehingga terkumpul elemen-elemen kostum sebagai berikut:

Elemen Pada Kostum Jaka Tarub (Webtoon)	Adaptasi Elemen
	
<p>Iket batik warna coklat/maroon (biasanya digunakan oleh pendekar-pendekar. Sama seperti Jaka Tarub dalam ceritanya banyak melakukan adegan sebagai pendekar).</p>	
	
<p>Baju semi vest warna maroon, bergaris kuning dan merah (warna ini dipilih karena pada jaman dulu belum banyak variasi warna, dan identik dengan warna-warna tanah).</p>	
	

Stagen hitam

(untuk memperkuat linso, supaya tidak mudah turun, atau sebagai pengganti sabuk di jaman dulu).



Kain sampung/linso warna coklat/maroon motif khas madura

(biasanya digunakan oleh pemain kuda lumping, sehingga memberikan kesan kesatria karena Jaka Tarub juga sering berkuda).



Tali Batik

(bisa digunakan untuk keadaan-keadaan darurat yang memerlukan tali ataupun dijadikan sebagai kain pembungkus).



Celana Pangsai warna hitam
(biasanya digunakan untuk silat, karena ukurannya yang lebar jadi nyaman untuk digunakan jika terjadi pertempuran).



Deker tangan warna hitam
(digunakan di pergelangan tangan supaya tidak mudah terpelintir ataupun cidera).



Busur Panah

(Digunakan oleh Jaka Tarub sebagai mata pencaharian memanah binatang-binatang di hutan, dan juga sebagai senjata apabila terjadi pertempuran).

Evaluasi dan Penampilan

Tahap akhir dari proses adaptasi ini yakni dilakukan evaluasi dengan cara ditampilkan didepan para ahli. Kemudian konsep adaptasi dipresentasikan untuk menjelaskan ide garapan yang diwujudkan dalam bentuk adaptasi kostum. Pada tahap ini kami harus dapat mengargumentasikan segala macam elemen kostum yang digunakan, kemudian evaluator memberikan masukan-masukan yang dirasa kurang. Hasil dari tahapan ini peneliti akan mengetahui apa kekurangan dari adaptasi yang dilakukan kemudian akan menjadi bahan perbaikan untuk finishing.



SIMPULAN

Adaptasi sebuah karya perlu melalui proses observasi dan studi literature, perancangan dan penampilan serta evaluasi. Tahapan ini harus dilakukan untuk mengetahui apakah ide dan gagasan itu argumentatif dan mengetahui supaya hasil akhir dapat maksimal. Apalagi menciptakan sebuah tata artistik kostum yang merujuk pada sebuah naskah atau cerita, proses adaptasi menjadi hal penting dan utama pada saat merancang sebuah tata kostum. Proses adaptasi menjadi bagian dari rangkaian proses penciptaan sebagai rujukan dari mulai pemilihan warna, dan komponen-komponen apa saja dalam penciptaan kostum agar menghasilkan karakteristik tokoh yang sesuai dalam sebuah cerita ke dalam wujud nyata. Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pekerja film yang berhubungan dengan kostum sebagai pengetahuan adaptasi sebuah karya yang berasal dari medium lain menjadi medium lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baumgartner, E., Bell, P., Brophy, S., Hoadley, C., Hsi, S., Joseph, D., ... Tabak, I. (2003). Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5-8. <https://doi.org/10.3102/0013189X032001005>
- Cohn, N. (2005). Un-Defining "Comics": Separating the cultural from the structural in "comics." *International Journal of Comic Art*, 7(2), 11. Retrieved from http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Undefining_Comics.pdf
- Irwanto, D. (2019). *tata artistik TV* (p. 50). p. 50.
- Kim, J.-H., Jun, Y.-S., & Kim, Y.-S. (2014). Costume color design as a symbolic expression in the independent film <Bittersweet Life> - Images in situations of movie location -. *The Research Journal of the Costume Culture*, 22(1), 167-182. <https://doi.org/10.7741/rjcc.2014.22.1.167>
- Leiner, B. M., Cerf, V. G., Clark, D. D., Kahn, R. E., Kleinrock, L., Lynch, D. C., ... Wolff, S. (2009). A brief history of the internet. *ACM SIGCOMM Computer Communication Review*, 39(5), 22-31. <https://doi.org/10.1145/1629607.1629613>
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148. Retrieved from <http://180.250.41.45/jsource/article/view/1609/1726>
- Linda Seger. (1992). *The Art of Adaptation: Turning Fact And Fiction Into Film*. Holt Paperbacks.
- Samson, E. (2015). New Costume Practices and Performances New Costume Practices and Performances. *Internationa Conference and Exhibition of Costume*, (March). Helsinki, finlandia: Departemen of Film, TV and Scenography Aalto University, Shool of Art, Design and Architecture.

- Sturm, U., Schade, S., Ceccaroni, L., Gold, M., Kyba, C., Claramunt, B., ... Luna, S. (2017). Defining principles for mobile apps and platforms development in citizen science. *Research Ideas and Outcomes*, 3, e21283. <https://doi.org/10.3897/rio.3.e21283>
- Suhartatik, Yulita Pujiharti, Loesita, A. A. (2021). “ Webtoon ” For Teaching Extensive Reading in Digital Era. *International Academic Journal of Education & Literature*, 2(1), 51-58.
- Supiarza, H. (2021). Costume Form and Appearance in the Concept of Performance Keroncong Music in Bandung. *Proceedings of the 3rd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2020)*, 519(Icade 2020), 88-90. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.019>