

# Perancangan Komik Perpaduan Karakter Dongeng Tradisional Rakyat Pulau Jawa

**Evetta Devanie<sup>1</sup>, Aznar Zacky<sup>2</sup>, Heru Dwi Waluyanto<sup>3</sup>**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra

Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: evettadevanie@gmail.com

## Abstrak

Dongeng merupakan cerita khayalan yang telah turun temurun diceritakan kepada berbagai generasi. Dongeng biasanya membawakan cerita asal-usul sebuah tempat maupun unsur sejarah sebuah negara, sehingga telah menjadi identitas negara tersebut. Perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk memperkenalkan ulang budaya lokal Indonesia kepada generasi muda melalui dongeng tradisional rakyat yang dimodifikasi dengan gaya seni modern agar lebih mudah dicerna oleh mereka sekaligus menjajarkan budaya lokal dengan budaya modern luar yang telah masuk dan digemari sebagian besar generasi baru Indonesia.

**Kata kunci:** dongeng, komik, Pulau Jawa, budaya modern.

## Abstract

**Title:** *Comic Book about Characters from Javanese Traditional Folklores*

*Folklores are series of fictional stories that have been passed down through generations. They mainly tell the story of the origin of a place or histories of a country, thus becoming the identity of the country itself. This design is created to reintroduce Indonesian culture to the younger generation through traditional folklores, modified with modern art style to make it easier for them to understand while aligning local culture with the modern culture that has been favored by most of Indonesia's new generation.*

**Keywords:** *Folklores, comics, Javanese, modern culture.*

## Pendahuluan

Dongeng merupakan sebuah karya seni cerita bersifat khayalan yang biasa menganut unsur-unsur sejarah dunia dan selama berabad-abad telah diceritakan turun-temurun kepada banyak generasi. Setiap negara memiliki dongeng dengan versinya masing-masing, dan sejarah yang berbeda tiap negara mempengaruhi cerita-cerita yang dibawakan didalamnya, sehingga membuat dongeng menjadi representasi ciri khas budaya tiap negara.

Semenjak terjadinya era globalisasi, peradaban manusia telah dibukakan jalan untuk bertemu dan saling berbagi dengan sesamanya dari berbagai bagian dunia, mulai dari kemudahan akses komunikasi antar negara yang mempercepat tersebarnya informasi dari satu tempat ke tempat lain. Alhasil, pertukaran budaya antara negara menjadi hal yang biasa bagi masyarakat jaman sekarang, tidak terkecualikan pada budaya seni juga. Tidak hanya

dongeng lokal saja yang sering didengar dan diceritakan pada generasi ke generasi, namun karya cerita dongeng khas negara lain juga sudah tidak asing di telinga para generasi tua maupun muda Indonesia. Seiring berjalan waktu, mulai muncul cerita-cerita yang bukan dongeng namun tetap bersifat fiksi dan mengkhayal dengan tokoh-tokoh yang menjadi wajah dari cerita-cerita tersebut. Setiap dongeng pasti memiliki tokoh utama yang menjadi pembawa cerita tersebut, dan dengan berkembangnya budaya seni juga, tidak asing lagi melihat karakter fiksi yang mampu menguasai hati dan pikiran seseorang dengan pembawaan ceritanya, sama halnya dengan bagaimana dongeng mampu menempel pada pikiran seorang anak sebagai pesan moral.

Salah satu gerakan seni modern yang memiliki pengaruh besar pada perubahan budaya seni Indonesia antara lain adalah aliran seni komik. Masuknya komik-komik ternama dari barat seperti Marvel dan DC Comics berujung pada melonjaknya

peminatan masyarakat terhadap seni komik. Tokoh karakter merupakan wajah dari sebuah seri, oleh sebab itu mereka dibangun dengan perwatakan dan dasar yang matang hingga membuatnya seakan-akan ‘hidup’ di mata pembaca atau penonton seri tersebut. Masyarakat Indonesia pun juga akhirnya mengikuti tren seni komik dengan membuat komik karya lokal yang terinspirasi dengan berat oleh komik luar. Silang beberapa tahun dan dekade kemudian, tren komik dan seni modern semakin melonjak di negara Indonesia dan semakin tinggi minat generasi muda dalam menikmati tren ini.

Masuknya budaya baru seperti ini tidak sepenuhnya berdampak bagus bagi negara. Nahasnya, seiring dengan berjalannya tahun, budaya lokal Indonesia semakin tertimbun oleh budaya *pop culture* ini, sehingga semakin berkurang pula generasi muda-mudi di masa kini yang mengetahui budaya lokal negara mereka sendiri. Bagi mereka, budaya lokal adalah sesuatu yang dianggap ketinggalan jaman, sehingga banyak yang tidak mampu menaruh ketertarikan pada budaya seni lokal. Semakin berjalan waktu, budaya negara sendiri semakin tertutupi oleh bayangan seni modern luar negeri. Beragam-ragamnya cerita dan karakter fiksi luar negeri modern yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan jamannya membuat cerita dongeng rakyat terlihat sebagai cerita yang monoton di mata masyarakat muda.

Inovasi menjadi solusi untuk masalah ini, yakni berbagai karya anak bangsa yang memadukan seni komik dengan cerita rakyat Indonesia dengan dasar bahwa generasi jaman sekarang akan lebih mudah mencerna pengetahuan jika diaplikasikan sesuai dengan tren yang mereka gemari. Contoh karya komik lokal yang membawakan tema ini antara lain adalah seri komik “Garudayana” yang dibuat oleh komikus nasional Is Yuniarto. “Garudayana” sendiri mengambil unsur cerita dan tokohnya dari perwayangan yang dipadukan dengan gaya manga. Contoh selanjutnya antara lain Bumilangit Studio yang menjalankan proyek film tokoh-tokoh superhero komik klasik milik Indonesia, salah satunya yang telah ditayangkan antara lain ‘Gundala’, yang berasal dari komik ciptaan almarhum Hasmi, dengan Joko Anwar sebagai sutradara film. ‘Gundala’ merupakan pembuka untuk rangkaian proyek film Joko Anwar dan Bumilangit kedepannya yang akan mengangkat berbagai karakter superhero komik klasik Indonesia lainnya, seperti yang telah dilakukan Marvel dengan Cinematic Universenya untuk mengangkat karakter komik karya studio tersebut, diantaranya adalah The Avengers. (Nancy, Yonada & Raditya, Iswara N, Agustus 30, 2019)

Dari pergerakan ini, masyarakat lokal mulai dapat mengapresiasi kembali karya bangsa sendiri dan secara tidak langsung budaya sendiri karena desainnya yang dibuat dalam bentuk seni modern *manga* selagi beratribut lokal terkesan ‘keren’. Salah satu karakter dari seri tersebut, “Gatot Kaca”, juga terpilih masuk dalam game mobile Mobile Legends sebagai kolaborasi, yang merupakan game yang banyak digemari oleh generasi muda Indonesia saat ini.

Maka dari itu, tujuan perancangan tugas ini dilaksanakan untuk memperkenalkan khususnya masyarakat muda pada keragaman dongeng-dongeng rakyat dengan memanfaatkan media seni modern dan keterikatan mereka pada sebuah tokoh fiksi, yakni dengan memperkenalkan ulang karakter dari cerita rakyat, yang juga merupakan harta kepemilikan budaya negara, dalam wujud komik bergaya manga.

### **Metode Perancangan**

Memperoleh data secara kualitatif dari survei kuesioner dan observasi *target audience*.

### **Metode Pengumpulan Data**

Perancangan mengumpulkan data primer secara kualitatif melalui observasi dengan cara mengamati langsung perilaku *target audience* dan kondisi lapangan. Metode ini digunakan karena mampu melihat langsung bagaimana perilaku *target audience* yang sifatnya spontan dan kondisi nyata pada lapangan. *Target audience* yang masuk dalam observasi berupa kalangan masyarakat remaja umur 14 – 25 tahun, sedangkan wilayah yang diobservasi adalah daerah perkotaan khususnya kampus dan tempat yang terdapat banyak kumpulan anak remaja.

Survei kuesioner dilakukan dengan cara membagikan survei dengan pertanyaan yang merujuk pada pendapat pribadi untuk mempermudah penelitian tingkah laku dan *insight target audience*.

### **Metode Analisis Data**

Menggunakan metode analisis SWOT yang meneliti dan mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu perancangan. Metode ini akan menentukan apa kelebihan yang didapat dari perancangan proyek ini serta titik lemahnya, yang kemudian akan menemukan peluang apa yang dapat diambil untuk kelancaran proyek ini. Metode ini digunakan mengetahui bahwa perancangan proyek ini akan menghadapi sederet kompetitor yang secara bersamaan juga merupakan inspirasi dan referensi untuk perancangan ini. Maka dari itu, metode analisis

SWOT digunakan agar mempermudah penentuan kemana proyek ini akan berjalan.

#### *Strength*

Apa kelebihan yang dimiliki oleh perancangan komik ini dibanding kompetitornya?

Hal apa dari perancangan komik ini yang tidak ditemukan pada kompetitornya?

#### *Weakness*

Kelemahan apa yang terdapat pada perancangan komik ini yang membuatnya kalah oleh kompetitornya?

#### *Opportunities*

Peluang apa yang bisa diambil oleh perancangan komik ini dalam pasarnya?

Bagaimana kelebihan perancangan komik ini bisa dimanfaatkan untuk mencari peluang dalam sukseskannya?

#### *Threats*

Bagaimana kelemahan yang dimiliki oleh perancangan komik ini bisa mempengaruhi perkembangannya? Apa reaksi dari pembaca pada nantinya akan pembawaan cerita dan karakter dalam perancangan komik ini?

## **Pembahasan**

### **Sejarah Komik**

Komik adalah kumpulan gambar yang disusun dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi ataupun pesan dengan penggunaan estetika kepada pembacanya. (McCloud, 1994, p.9) Seperti definisinya yang tertera, komik merupakan sebuah medium yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan gambar, biasa bertemakan hiburan atau menggunakan visual yang menarik perhatian. Komik telah banyak digemari oleh berbagai kalangan masyarakat, mulai dari muda hingga tua, kelas bawah hingga kelas atas.

Kemunculan komik berawal di Eropa pada tahun 1830-an setelah sekian banyaknya muncul berbagai gerakan seni rupa seperti renaissance, romantisme, realisme dan sebagainya. Revolusi mesin cetak, penemuan *type-setting* dan kemunculan teknologi mesin ketik telah memberi wadah untuk perkembangan komik dimana proses percetakan menjadi lebih praktis sehingga semakin mudah produksi komik dilakukan. Salah satu dari karya komik terawal adalah komik strip karya Rodolphe Topffer (1799 – 1846) yang berupa gambar dengan kata-kata yang diletakkan di bawahnya sebagai sebuah penjelasan tambahan.

Komik pertama Italia antara lain adalah “Le burle di Furbicchio ai maghi” yang muncul pada tahun 1924, sedangkan dugaan lain yang berasal dari profesor Fabio Gadducci mengatakan bahwa komik

pertamanya bahkan sudah ada sejak tahun 1870-an, tahun terbitnya “Pasquino all’Istmo di Suez” karya Casimiro Teja.

Di Belgia, salah satu karyanya adalah komik The Adventures of Tintin, ciptaan Herge yang merupakan seorang artis asal Belgia.

Perkembangan komik lanjut di Prancis pada tahun 1910 dimulai dengan komik sebagai bacaan khusus untuk anak-anak yang kemudian menjalar ke kelas pekerja dan kaum dewasa semenjak terjadinya Perang Dunia II. Perkembangan komik di Prancis juga menjadi awal dari munculnya gerakan Avant-Garde dengan penerbitan komik “Charlie Monthly” pada tahun 1969 oleh penerbit Square.

Majunya gerakan komik di Eropa semakin menyebar luas ke negara seperti Amerika pada pertengahan abad ke-20 di media massa sehingga terbit berbagai media cetak komik dalam bentuk buku maupun majalah. Terbitnya komik “Superman” pada tahun 1938 mendukung tenarnya genre pahlawan super pada pembuatan komik-komik lainnya. Pada masa ini, gaya realis diterapkan pada penggambaran karakter-karakter tersebut sehingga belum banyak variasi pada desain karakter maupun komiknya. Tidak lama kemudian, Amerika dibanjiri dengan serial komik dengan karakter pahlawan lainnya yang berlanjut hingga masa kini. Maraknya penggemar komik superhero didukung oleh pembaruan gaya pada desain karakter-karakter ini, seperti cara pewarnaannya dan fitur-fitur yang lebih-lebihkan, seperti otot pada tubuh yang melebihi normalnya manusia sehingga mengembangkan seni dalam penggambaran komik. Pelopor gaya ini adalah Marvel Comics dan DC Comics.

Perkembangan komik modern memicu munculnya gerakan komik Manga, yang merujuk pada karya komik atau novel grafik yang diciptakan dari Jepang dan menggunakan bahasanya. Walau mendapat banyak pengaruh dan inspirasi dari komik barat, manga memiliki asal-usulnya sendiri yakni bermula pada abad ke-12 dari gulungan kuno yang dipercaya sebagai asalnya teknik membaca dari kanan ke kiri, yakni merupakan salah satu ciri khas manga yang membedakannya dari komik pada umumnya. Gaya gambar manga membawa pengaruh budaya seni Jepang kuno, beserta pengaruh dari komik Amerika Serikat dan kartun animasi Amerika Serikat, terutama Disney. Perkembangan gaya manga semakin melonjak seusa periode pasca-perang dengan munculnya tokoh manga seperti “Astro Boy” ciptaan Osamu Tezuka, seorang mangaka atau julukan dari komikus Jepang, yang sekarang dipanggil sebagai “bapak manga”. Karya-karya Osamu Tezuka menjadi awal dari inovasi gaya manga yang kemudian dari tahun muncul dalam berbagai genre cerita maupun penggambarannya.

Manga berkembang luas di segi gaya dengan munculnya beragam genre. Alhasil, terdapat dua genre pasar utama dalam komik Jepang, yaitu shojo manga yang ditujukan pada demografis pembaca perempuan dengan fokus umumnya pada romansa, dan shonen yang ditujukan pada demografis pembaca laki-laki, umum dengan plot ceritanya yang berfokus pada kepahlawanan atau action. Genre-genre ini kemudian berevolusi lebih lanjut dan terbagi menjadi berbagai genre dengan target lebih spesifik, seperti seinen untuk pria dewasa atau semua yang berusia dewasa secara umum, dan seijin untuk pembaca pria dewasa dimana ceritanya membawa unsur pornografi.

Berbagai serial *manga shonen* juga dikumpulkan dan diterbitkan dalam bentuk buku majalah *Weekly Shonen Jump* yang masih berjalan publikasinya hingga sekarang, dengan membawa beragam nama-nama manga shonen terkenal seperti “Naruto”, “One Piece”, “Boku No Hero Academia” dan masih banyak lagi. Manga shojo memiliki majalah khususnya Nakayoshi yang dijual bersama dengan berbagai souvenir seperti poster, stiker dan tas kecil. Nakayoshi juga diterbitkan di Indonesia dibawah Elex Media Komputindo dengan nama Nakayoshi Gress, membawakan juga judul-judul manga shojo ternama seperti “Mermaid Melody”, “Dewi Karin”, “Tokyo Mew Mew” dan lainnya.

Pada periode tahun 2000an, muncul ilustrator yang menerbitkan karyanya secara independen, dan karya-karya ini masuk dalam kategori *dojinshi*, panggilan untuk karya terbitan sendiri yang tidak melalui jalur perusahaan penerbit. Fenomena banyaknya pembuat *dojinshi* di Jepang mendukung diadakannya acara pameran yang diselenggarakan secara rutin bernama Comiket (*Comic Market*), dimana acara ini berfokus pada memberi kesempatan untuk para ilustrator *indie* menjual-belikan karyanya sekaligus mencari nama.

Perkembangan manga Jepang di tahun 2010 tetap berlanjut dengan semakin maraknya karya *dojinshi* yang juga membuka banyak peluang pada para ilustrator independen untuk meluncurkan karyanya, sehingga semakin banyak bermunculan *manga* dengan beragam gaya pada ilustrasinya. *Manga* di era tahun 2010an lebih campur aduk dalam penggambarannya karena berkurangnya keterbatasan dalam standar gaya penggambaran.

Popularitas *manga* Jepang semakin melonjak di luar negeri karena banyaknya bermunculan komunitas pecinta manga dari berbagai negara, dan *manga* pun menjadi sebuah aliran komik tersendiri yang banyak diadaptasikan di tiap negara masing-masing, sehingga dengan pengaruh gaya komik luar yang tercampur, *manga* semakin mencakup gaya-gaya yang beragam. Di tengah maraknya tren *e-book* dan *webcomic* pada tahun 2010an ini, Jepang masih mampu mempertahankan pasar buku *manga* fisik dan

sebagian besar peminatnya pula masih tertarik dalam membeli dalam bentuk tersebut. Hingga saat ini, publikasi komik mingguan seperti *Weekly Shonen Jump* masih terus menerbitkan berbagai seri *manga* ternama yang popularitasnya mampu mencapai negara lain.

### Perkembangan Komik di Indonesia

Komik di Indonesia memulai perkembangannya pada tahun 1930an dengan hadir dalam bentuk komik strip dan buku komik. Tidak lama, keluarlah karakter komik Indonesia ciptaan Kho Wan Gie yang merupakan peranakan Tionghoa dengan nama “Put On”, dalam seri komik strip yang terbit di surat kabar Sin Po. Munculnya “Put On” menjadi pendorong dalam perkembangan komik strip di Indonesia.

Pada tahun 1940an, semakin banyak komik Amerika yang terbit mingguan dalam surat kabar di Indonesia seperti *Tarzan*, *Rip Kirby*, *Phantom* dan *Johny Hazard*. Pengaruh komik Amerika memunculkan komikus R.A. Kosasih yang sekarang dikenal sebagai bapak komik Indonesia dan Hasmi dengan kreasi superhero lokalnya seperti Gundala.

Komik Indonesia mengalami masa suramnya pada tahun 1970 hingga periode setelahnya karena meningkatnya distribusi komik terjemahan dari Eropa dan Jepang. Keberadaan komik klasik Indonesia semakin terpojokkan karena komik-komik terjemahan yang lebih mengikuti jamannya dan lebih modern baik dari segi gaya gambar maupun dari percetakannya. Penurunan ini semakin berlanjut hingga tahun 1980an karena semakin banyaknya penerbitan komik terjemahan. Dengan adanya fenomena ini, mulai muncullah komikus-komikus lokal *indie* dengan gaya gambar mereka yang eksperimental dan beragam-ragam. Ditambah lagi, kehadiran teknologi seperti *internet* pada era tahun 2000an membuat akses pada berbagai jenis komik dunia semakin mudah, dan ini juga menjadi pemicu dari meningkatnya penggemar komik Jepang manga.

Tahun 2010 muncul berbagai aplikasi *smartphone* yang fokus pada pelayanan tempat bacaan komik karya komikus *indie* baik dari luar negeri maupun lokal. Hal ini seiring dengan berkembangnya telepon genggam *Smartphone* yang digunakan oleh sebagian besar penduduk dunia. Aplikasi komik ini antara lain *Webtoon & Lezhin*. Adanya aplikasi ini semakin memudahkan akses untuk membaca komik serta juga menyediakan tempat untuk komikus lokal dalam mempublikasi karya komiknya dengan instan. Keberadaan aplikasi sedemikian rupa telah meningkatkan perkembangan industri komik Indie Indonesia.

Masyarakat Indonesia pun juga mengadaptasi budaya mengadakan acara-acara pameran tahunan khusus untuk pemasaran karya *indie* ilustrasi dan komik dan animasi layaknya Comiket di Jepang, salah satunya

yang diadakan dua kali dalam setahun antara lain Comic Frontier (Comifuro), sehingga semakin meningkatkan perkembangan sub-sektor kesenian di negara ini sekaligus memperbesar komunitas penggemar komik manga beserta ilustrasi.

### Tinjauan Dongeng

Semenjak beberapa abad yang lalu, dongeng sudah lama dibagikan dari satu orang ke lainnya, dan merupakan karya-karya sastra lisan kuno yang diwariskan kepada beberapa tingkat generasi. Menurut Danandjaja (1986), dongeng adalah “cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, walaupun banyak juga yang melukiskan kebenaran berisikan pelajaran (moral), atau bahkan sindiran.” (p.83) Dongeng umumnya memiliki alur cerita yang sederhana dan tidak kompleks, serta mengandung pesan moral yang berhubungan dengan ceritanya karena ditujukan kepada anak-anak.

Di Indonesia sendiri, dongeng yang juga disebut cerita rakyat memiliki jumlah yang banyak dan berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Alhasil, dongeng-dongeng ini masing-masing mencerminkan kearifan lokal daerah asalnya baik dari tradisinya maupun kesenian dan kepercayaan daerah tersebut. Dongeng merupakan bagian dari genre folklore, menurut William R. Bascom dimana disertai dengan bagian dan jenis lainnya yang setara dengan dongeng, yakni mite dan legenda. (Bascom, 1965, as cited in Danandjaja, 1986, p.50) Secara umum, ketiga jenis ini memiliki cerita yang bersifat mengkhayal dan tidak nyata. Perbedaannya ada pada mite yang menceritakan tentang kisah para dewa sehingga dianggap sebagai cerita suci seperti cerita mitologi dewa-dewa Hindu, sedangkan legenda menceritakan tentang asal-usul tempat yang nyata ada di bumi namun dengan gaya cerita yang dibumbui oleh khayalan. Dongeng sendiri menurut Bascom merujuk pada cerita rakyat yang tidak berhubungan pada tempat apapun dan sifatnya sepenuhnya tidak nyata.

Jenis dongeng lain yang ada saat ini antara lain adalah fabel, cerita tentang hewan yang diberikan watak dan bicara layaknya manusia, sage yang membawakan cerita kepahlawanan, keperkasaan dan kesaktian sebagai fokus utama dalam dongengnya, cerita jenaka yang membawakan dongeng dalam bentuk komedi, dan cerita pelipur lara yang dibawakan dalam bentuk pentas seni seperti wayang, biasa bertujuan untuk menghibur tamu pada suatu acara atau perkumpulan.

### Jenis Komik

Komik hadir dalam bentuk yang bervariasi dan bermacam-macam genre, namun bentuknya dapat dibedakan secara umum sebagai kategori berikut:

- **Komik Strip**  
Merupakan jenis komik yang terdiri dari panel dengan jumlah sedikit, biasa ditemukan di surat kabar atau halaman majalah.
- **Buku Komik**  
Merupakan komik yang dibuat dalam bentuk media cetak buku, biasa diterbitkan sebagai buku berkelanjutan dengan volume yang lebih dari satu, ataupun buku dengan cerita lepas saja.
- **Web comic**  
Merupakan komik yang dipublikasi di situs internet dan tidak berbentuk fisik.
- **Novel Grafis**  
Istilah untuk komik yang dibuat dengan penggambaran yang lebih serius, panjang, dan cenderung lebih dewasa.

### Elemen Komik

- **Panel**  
Merupakan tempat yang membawakan isi gambar dan teks dalam komik, biasa berbentuk kotak atau lainnya.
- **Gutter**  
Ruang kosong diantara satu panel komik dengan panel berikutnya yang berfungsi untuk memisahkan satu gambaran kejadian di dalam panel dengan gambaran lanjutannya.
- **Balon Kata**  
Merupakan tempat peletakkan dialog dalam komik yang berisikan teks percakapan antara karakter didalamnya.
- **Caption**  
Sebuah elemen komik yang fungsinya hampir sama dengan balon kata yakni membawakan teks dalam komik namun berisikan narasi.
- **Sound Effect**  
Merupakan efek bunyi yang direpresentasikan dalam bentuk tulisan dalam suatu adegan atau gerakan, dan berfungsi untuk menghebohkan atau mendramatisir sebuah kejadian dalam panel komik.
- **Visual Effect**  
Sebuah gambar yang umumnya terdiri dari tumpukkan garis atau bentuk-bentuk lainnya untuk mendramatisirkan gerakan sebuah adegan ataupun menonjolkan satu bagian dalam panel.
- **Ilustrasi**  
Bagian vital dari sebuah komik yang merupakan gambaran visualisasi akan adegan dalam komik.

### Perancangan Komik yang Sudah Dilakukan

Sesuai dengan metode penelitian SWOT, perancangan ini dilakukan dengan mengobservasi perancangan kompetitor yang sudah ada. Perancangan komik yang sudah ada secara umum membawakan cerita yang memadukan budaya tradisional rakyat dengan seni modern, yakni dengan tujuan untuk menonjolkan sisi kearifan lokal dalam komiknya. Komik tersebut memasukkan cerita dongeng maupun mitos Indonesia dan mengadaptasinya menjadi cerita dengan genre lain sehingga menambahkan unsur dinamis dan kompleks dalam ceritanya. Salah satu contoh adalah *webcomic* “Nusantara Droid War” karya Vega Mandalika yang memuat tema *science fiction* yang berhasil menarik perhatian penggemar *webcomic* karena gaya visualnya yang setara dengan selera generasi muda serta cerita yang kompleks dengan penggunaan tokoh-tokoh mitologi maupun dongeng tradisional Indonesia. Perancangan yang membawakan tema lokal lagi adalah komik “Garudayana” karya Is Yuniarto yang menggunakan unsur perwayangan sebagai basis utama dalam cerita dan temanya, dipadukan dengan genre *manga action*.

Perancangan komik yang sudah ada mengandalkan penampilan visual karakter pada ceritanya, sehingga karakter yang berasal dari berbagai dongeng dan mitologi diperbarui dengan desain yang lebih menarik dan modern. Wujud karakter tersebut juga tidak dibuat untuk sepenuhnya menyerupai manusia pada umumnya, seperti warna rambut yang tidak alami, penambahan fitur-fitur seperti sayap, telinga hewan, dan lainnya. Variasi dalam penampilan visual untuk membedakan satu karakter dengan lainnya dan membuatnya lebih menonjol di mata orang.

Konsep utama perancangan komik yang sudah ada adalah dengan menggunakan pendekatan modern untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi muda, maka dari itu digunakan genre *action* untuk memberi kesan keren pada karakter-karakter yang didasarkan dari tokoh mitologi dan dongeng tersebut, sehingga generasi muda mampu menyukai karakter tersebut beserta ceritanya, dan kemudian mampu menghargai budaya tradisional Indonesia secara tidak langsung.

### Konsep Kreatif

Merancang komik bergaya *manga* yang membawakan berbagai karakter dongeng tradisional rakyat Pulau Jawa untuk memberi pendekatan pada generasi lebih muda yang menggemari seni modern, dengan cara menyetarakan seni budaya tradisional Indonesia dengan seni modern yang sedang digemari

oleh mereka. Perancangan komik ini ditujukan untuk membangun kembali apresiasi generasi muda masyarakat Indonesia kepada budaya tradisional dan membawa budaya tradisional Indonesia untuk menjadi sejajar dengan budaya-budaya luar yang telah menjadi budaya modern masyarakat jaman sekarang.

### Tema dan Isi

Perancangan komik ini akan membawakan cerita bergenre *action fantasy* yang menggabungkan karakter dari dongeng tradisional rakyat pulau Jawa dalam satu cerita. Karakter dongeng yang digunakan adalah Timun Mas, Lutung Kasarung, Buto Ijo, dan Nyi Roro Kidul, dan cerita yang dibawakan bersifat orisinal dan tidak mengikuti alur asli dongeng namun tetap menyisahkan sedikit referensi dari dongeng asli untuk memperkuat ciri khas tiap karakter dan agar mereka tetap dikenali asal dongengnya. Cerita komik yang akan dirancang ini mengambil setting Pulau Jawa versi fiksi di jaman dahulu kala, dimana terdapat keberadaan ilmu gaib dan makhluk mistis layaknya dunia yang diceritakan di dalam dongeng pada umumnya. Perancangan komik ini membawakan genre *manga shonen* karena identik ceritanya dengan tema *action*.

### Karakteristik Target Audience

Target audience yang hendak dituju merupakan anak muda kelas SMA hingga mahasiswa usia 14 sampai 25 tahun yang menggemari dunia komik dan ilustrasi manga, dengan Strata Ekonomi Sosial (SES) A-B, B-C. Target audience memiliki perilaku sebagai berikut: aktif dalam media sosial, dengan ketertarikan pada dunia komik dan *manga* maupun memiliki entusiasmo pada ilustrasi.

Geografis *target audience* terletak di area perkotaan besar atau urban yang sebagian besar terletak di Pulau Jawa, seperti Surabaya dan Jakarta.

### Gaya Visual/Grafis

Menggunakan gaya desain fantasi dengan paduan desain tradisional Indonesia, dengan menerapkan unsur-unsur lokal seperti corak batik, ornamen-ornamen khas Indonesia serta desain pakaian adat yang dicampurkan dengan gaya desain modern sehingga lebih disederhanakan dari sisi detailnya. Gaya ilustrasi menggunakan gaya *manga* sehingga penggambaran karakter dan adegan mengikuti ciri khas bentuk ilustrasi manga seperti bentuk mata yang besar, hidung kecil beserta ekspresi wajah yang khas dengan manga, namun tetap mempertahankan unsur lokal melalui cara berpakaianya serta pada bentuk ornamen.

### Tone Warna

Menggunakan tone warna yang cerah untuk menyesuaikan dengan tema fantasi dan *action* yang

dibawakan dalam ceritanya dan untuk memperkuat unsur dongengnya. Warna yang dominan digunakan merupakan warna-warna yang identik dengan seni budaya tradisional Indonesia seperti coklat, kuning, hijau, dan oranye untuk memperkuat nuansa Indonesia tersebut.

### Layout Komik

Perancangan komik menggunakan gaya layout standar manga, dengan memasukkan efek-efek yang khas manga, seperti garis untuk efek dinamis, balon percakapan yang bervariasi sesuai dengan apa ekspresi percakapan yang ada. Panel mengikuti bentuk panel manga yang beragam-ragam bentuknya beserta penataannya yang banyak berfokus pada close-up dan karakter dibanding latar belakangnya, serta ukuran panel yang berbeda-beda dalam satu halaman.

### Tipografi

Penggunaan *font* pada *cover* dan halaman awal menggunakan *font* jenis serif karena sifatnya yang klasik dan kuno sehingga cocok dengan nuansa cerita komik, sedangkan pada dialog menggunakan jenis sans serif dengan bentuk yang menyerupai tulisan tangan untuk menyesuaikan dengan format komik dan agar berkesan lebih kasual dan tidak format, sehingga dapat memperkuat nuansa modern pada komik tersebut.

# SAGE

### Judul Buku

Judul buku komik yang akan dirancang adalah “Sage” yang diambil dari julukan salah satu jenis-jenis dongeng. Sage merujuk pada dongeng yang membawakan cerita tentang kepahlawanan atau kesaktian tokoh, biasa dengan unsur sejarah dalam ceritanya seperti legenda. Judul ini digunakan karena fokus utama cerita adalah pada kemampuan dan aksi kepahlawanan karakter, dan juga karena cerita yang dibawakan meski baru namun memakai tokoh-tokoh dongeng tradisional Jawa yang sudah lama ada.

### Sipnosis

Pulau Jawa selalu diselimuti dengan banyak misteri dan kemistisan semenjak terbentuknya. Di sebuah kehidupan desa yang tenang, seorang gadis kecil Timun Mas sedang menjalankan kesehariannya sebelum semua dalam sekejap berputar balik saat pertemuannya dengan seekor monyet Lutung Kasarung membawanya ke dalam sebuah petualangan yang tak terduga.

### Jenis Buku

Perancangan ini dibuat dalam bentuk buku cetak berukuran A5 (21 cm x 14,8 cm) dengan halaman isi cetak hitam putih seperti buku komik *manga* terbitan pada umumnya. *Cover* buku dicetak berwarna.

### Desain Karakter

Memadukan desain pakaian adat tradisional lokal dengan gaya ilustrasi modern, dengan penggambaran wajah dan ekspresi mengikuti gaya *manga*. Desain tradisional disederhanakan untuk menunjukkan unsur modern dalam visualnya.

Karakter yang digunakan dalam perancangan komik yaitu:

Timun Mas, Lutung Kasarung, Buto Ijo, Nyi Roro Kidul



Gambar 1. Thumbnail desain karakter

Tiap karakter yang muncul dalam perancangan ini diambil dari karakter dongeng yang sudah ada lalu didesain ulang dengan pendekatan modern. Desain pada karakter-karakter membawakan ciri khasnya dalam cerita asalnya masing-masing.

### Konsep Desain Properti

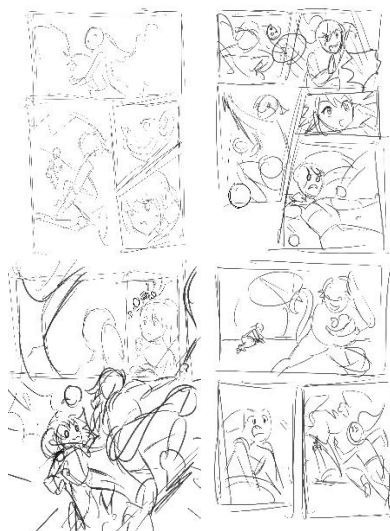
Konsep desain properti dalam perancangan komik ini membawakan tema fantasi sehingga *setting* diberi unsur-unsur visual yang identik dengan *genre* tersebut dan *timeline* cerita yang terjadi di jaman dahulu, selagi memadukannya dengan penggambaran modern dunia lama untuk menyesuaikan dengan apa yang lebih akrab dikenal oleh *target audience* perancangan komik ini.



**Gambar 2. Sketsa konsep desain lokasi istana laut**

### Proses Desain

Perancangan tiap halaman komik harus diawali dengan *name* yang merupakan sketsa awal halaman komik agar mempermudah rencana penempatan panel dan komposisinya. Jika tahap *name* sudah benar, tahap selanjutnya adalah meng-*lineart* dan merapikan halaman tersebut untuk dijadikan hasil final halaman komik. Perencanaan di tahap awal sangat penting untuk menentukan *flow* gambar dan cerita yang sesuai dan jelas.



**Gambar 3. Thumbnail/name halaman komik**

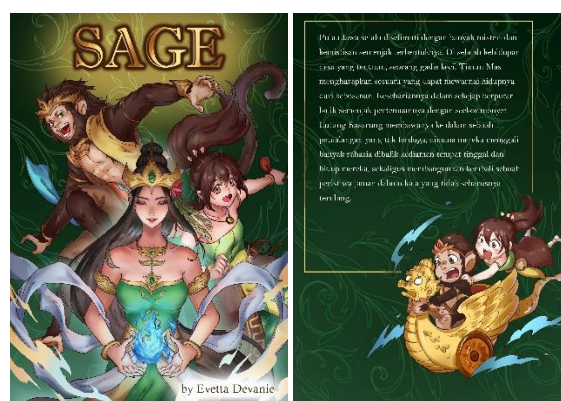


**Gambar 4. Tighttissue halaman komik**



**Gambar 5. Final Halaman Komik**

Layout yang digunakan dalam komik adalah layout komik *manga*, yakni dengan ukuran panel yang kesannya bebas dan bervariasi bentuk dan ukurannya, sesuai dengan komposisi ilustrasi dan dialog.



**Gambar 6. Final Halaman Cover**

### Simpulan

Dongeng merupakan sebuah karya seni kuno yang membawakan cerita khayalan dan bertema fiksi yang biasa menganut unsur-unsur sejarah dunia, karena itulah sebuah dongeng menjadi identitas budaya negara asalnya dari legenda tersebut pun masih dikenal masyarakat generasi jaman sekarang. Hal itu yang mendorong pentingnya memperkenalkan ulang dongeng tradisional rakyat kepada generasi baru yang terus bertambah agar budaya lokal tidak sampai terlupakan dan tertutupi oleh budaya modern yang semakin merajalela di tanah air, begitu juga dengan



budaya negara luar seperti budaya Jepang atau Korea yang saat ini saling bersaing dengan budaya lokal di kaum generasi muda. Tujuan perancangan komik ini dilakukan agar budaya lokal Indonesia dapat berdiri sejajar dengan budaya luar modern, dan untuk memperkenalkan sekaligus mempertahankan budaya lokal pada generasi-generasi yang akan datang.

## Daftar Pustaka

Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Grafitipers.

McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. New York City, America: William Morrow

McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. New York, NY: HarperPerennial.

Nashrillah, Faiz. (2019, Mei 19). Is Yuniarto, bikin budaya Indonesia mendunia lewat komik. *IDN Times Jatim*. Pesan disampaikan dalam <https://jatim.idntimes.com/life/inspiration/faiz-nashrillah/is-yuniarto-bikin-budaya-indonesia-mendunia-lewat-komik>

Nancy, Y., Raditya, I. (2019, Agustus 30). Fakta & sejarah Gundala Putra Petir: Dari komik ke film bioskop. *Tirto.id*. Pesan disampaikan dalam <https://tirto.id/fakta-sejarah-gundala-putra-petir-dari-komik-ke-film-bioskop-ehh4>

Saraceni, M. (2003). *The language of comics*. London, England: Routledge.