

# PERANCANGAN KOMIK *SUPERHERO* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN TERHADAP LINGKUNGAN DI KALANGAN REMAJA KALIMANTAN TENGAH

Handricho Nugraha Erang<sup>1</sup>, Cokorda Alit Artawan<sup>2</sup>, Anang Tri Wahyudi<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: hnenetwork420@gmail.com

## Abstrak

Kesadaran untuk menjaga dan berinteraksi dengan alam merupakan nilai budaya lama yang diajarkan dalam falsafah Dayak Kalimantan Tengah yaitu falsafah *Batang Garing*, yang seharusnya mampu dijaga oleh generasi muda Dayak di Kalimantan Tengah hingga saat ini. Minimnya pewarisan nilai dari generasi tua, terbatasnya media tertulis serta kurangnya inovasi pembelajaran membuat nilai budaya ini mudah terkikis pada generasi muda saat ini. Perancangan komik, terutama komik dengan konsep *superhero* yang mengangkat nilai lokal Kalimantan Tengah ini diharapkan mampu menjadi solusi dan juga mampu menjadi inovasi terhadap kebutuhan masyarakat Dayak Kalimantan Tengah terhadap media baru pembelajaran nilai lokal terhadap pentingnya interaksi dengan lingkungan khususnya bagi kaum muda Dayak Kalimantan Tengah saat ini.

**Kata kunci:** *Batang Garing, SuperheroLokal, Kearifan lokal, Komik*

## Abstract

**Title:** *Comic Design about Superhero Figure to Raising the Awareness of Eco-Green Environment among Adolescents in Central Kalimantan*

*The awareness to protect and interact with nature is an old cultural values taught in the Dayak philosophy of Central Kalimantan, known as the philosophy of Batang Garing, should be able to be preserved by the young generation. However, the lack of value inherited from the old generations, the limitation of written media as well as inadequate teaching and learning innovations make the cultural values easily eroded within the younger generation today. A comic program, particularly the comic of superhero concept which elevates the local wisdom of Central Kalimantan is hoped to become the solution and the innovation concerning the need of the Dayak communities toward the new media for the local teaching and learning on the importance of interaction with the environments particularly for the young people of Dayak in Central Kalimantan.*

**Keywords:** *Batang Garing, Local Superhero, Local Wisdom, Comics*

## Pendahuluan

Alam dan lingkungan merupakan unsur utama dalam kehidupan yang tak dapat terpisahkan dalam budaya dan keyakinan masyarakat Dayak di Provinsi Kalimantan Tengah. Sumber daya alam yang luar biasa berupa hutan hujan yang lebat, tanah padat dengan berbagai hasil tambangnya hingga sungai yang menjadi pusat dari segala kehidupan masyarakat begitu kuat dijaga dan dilindungi sebagai bagian dari nilai tradisi lama yang sangat mulia dan dipegang teguh oleh masyarakat Dayak di daerah tersebut. Nilai ini teranut dalam sebuah falsafah kuno leluhur Dayak Kalimantan Tengah dengan mengacu kepada berinteraksi dan terhubung kepada alam yang dikenal

dengan falsafah *Batang Garing*. (*Human Heart of Borneo*, 2012). Dalam falsafah *Batang Garing* atau falsafah Pohon Kehidupan diartikan kehidupan kita sebagai manusia tak lepas kaitannya dengan terhubung kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan atas kepercayaanNya kepada kita diberi tanggung jawab yang sangat besar yaitu untuk menjaga dan melestarikan budaya dan alam kita di bumi. Jalan pikiran dan pemahaman masyarakat Dayak Kalimantan Tengah masa lalu sangat mengherankan interaksi, bukan hanya antar manusia, namun mampu melampaui itu. Nilai-nilai seperti penghargaan terhadap udara, air bersih dan hutan yang hijau merupakan sebuah pencapaian iman yang begitu berarti. Mereka sanggup menyediakan diri

berintergrasi dengan seluruh ciptaannya. (*Hapakat Manggatang Utus*, 5 Juni 2005)

Namun seiring berjalannya waktu kesadaran generasi tua masyarakat Dayak Kalimantan Tengah dalam mewariskan nilai budaya para leluhur kepada kaum mudanya (15-22 tahun) kian hari makin memudar. Hal ini mengakibatkan makin berkurangnya kesadaran generasi muda Dayak di Kalimantan Tengah untuk menjaga dan terhubung kembali dengan alam sekitarnya. Maraknya kebiasaan membuang sampah sembarangan merupakan kondisi nyata kaum muda setempat sudah melupakan nilai penting dari falsafah *Batang Garing*. Akibatnya keseimbangan alam dan lingkungan mulai terganggu. Udara mulai tercemar akibat kebakaran hutan, tanah tak lagi subur untuk ditanami akibat banyaknya zat beracun dari pertambangan dan perkebunan yang dikelola secara sembarangan, dan sungai sudah tidak sejernih dulu akibat pembuangan limbah kotor dari oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab. Sumber daya alam pun perlahan mulai berkurang secara drastis. Salah satu sumber daya alam asli Kalimantan Tengah yang tergerus akibat memudarnya kesadaran generasi kaum muda Dayak terhadap lingkungannya adalah *Rangan Tahatung*. Sumber daya alam berupa tanah lapisan bawah yang diberi nama oleh masyarakat lokal dari bahasa Dayak Ngaju yang berarti, *Rangan* adalah kerikil dan *Tahatung* berarti landak. Disebut demikian karena tanah tersebut memiliki komposisi yang padat dan dipenuhi batu keras menyerupai kerikil tajam yang menonjol keluar seperti duri pada landak. *Rangan Tahatung* sendiri salah satu sumber daya alam yang paling dibutuhkan terutama dalam pembuatan infrastruktur bangunan dan jalan raya, khususnya membantu akses jalan bagi wilayah rawa-rawa dan berlumpur. Tetapi kini jumlahnya semakin berkurang dan terbatas akibat terjadinya kerusakan alam yang disebabkan oleh berkurangnya kesadaran menjaga sekitar lingkungan dalam kehidupan kaum muda Dayak Kalimantan Tengah saat ini.

Salah satu faktor terjadinya permasalahan ini yaitu terbatasnya penyampaian cerita lama dari generasi lama serta minimnya media dokumentasi yang bisa ditemukan sebagai bahan pembelajaran yang menarik. Semua karya didominasi oleh penyampaian lisan. Kisah-kisah itu pun terbilang sangat biasa, singkat, dan dominan hanya bercerita tentang pantangan dan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dianggap menjadi sesuatu yang kurang menarik lagi dan membosankan bagi kaum muda Dayak saat ini. Sedangkan sejak dahulu generasi muda Dayak Kalimantan Tengah merindukan adanya cerita berupa buku komik berkonsep *superhero* lokal yang mampu dipadukan dengan unsur budaya masa kini seperti yang diciptakan oleh masyarakat dari daerah-daerah lain di Indonesia. Seperti Godam, Panji Manusia Millenium, Saraz 008, Wiro Sableng, Gundala hingga Gatot Kaca. Namun semua karakter tersebut sangat

jauh dari konsep budaya lokal yang dianut oleh masyarakat Dayak Kalimantan Tengah. Oleh karena itu kehadiran karakter *superhero* lokal di Tanah Kalimantan Tengah terbilang cukup dinanti, sekaligus sebagai simbol menyadarkan kembali bahwa besarnya jerih payah perjuangan para leluhur Dayak Kalimantan Tengah dalam berusaha menjaga nilai penting dari falsafah *Batang Garing* sebagai bagian utama tradisi dan budaya, yang diterapkan di tanah mereka hingga akhirnya menjadi identitas diri, memberikan pengaruh positif terhadap alam dan lingkungan sekitarnya, dan akhirnya bisa dinikmati oleh generasi penerus hingga saat ini.

Komik *superhero* ditawarkan sebagai pemecah permasalahan dari kasus kurangnya kesadaran generasi tua dalam menyampaikan nilai budaya kepada kaum muda Dayak Kalimantan Tengah ini. Konsep *superhero* merupakan penyampaian pesan yang cocok dengan penanaman nilai kearifan lokal budaya, karena dari konsep komik *superhero* sendiri adanya kehadiran karakter yang bisa menjadi panutan dan selalu ada nilai utama yang diperjuangkan oleh karakter tersebut, yang bagi mereka memiliki arti positif sangat penting dan harus dipegang teguh sebagai penuntun arah untuk bertindak dalam menjalani kehidupan.

Pemilihan media buku komik sendiri diterapkan untuk menjawab minimnya pengangkatan cerita lokal yang dibuat dalam bentuk tertulis atau dokumentasi. Diperlukan sebuah media baru yang inovatif secara tertulis dan penuh visual yang mampu menjaga cerita atau kisah bertahan lama dari waktu ke waktu dan tidak tergerus secara mudah oleh perubahan zaman. Oleh sebab itu buku komik bisa menjadi media yang diterapkan sebagai pemecahan masalah terhadap kebutuhan secara dokumentasi berupa kisah *superhero* bertema kearifan lokal budaya Kalimantan Tengah ini

## Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat komik *superhero* bertema kearifan lokal Dayak Kalimantan Tengah yang mampu dipadukan dengan unsur masa kini namun tidak menghilangkan nilai asli budaya leluhur di masa lalu mengenai pentingnya kesadaran terhadap lingkungan sebagai bagian dalam pemahaman falsafah *Batang Garing*.

## Manfaat Perancangan

Dari perancangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat tidak hanya bagi penulis saja namun juga bagi khalayak ramai yang meliputi:

- **Bagi Mahasiswa**

Generasi muda diingatkan kembali bahwa memiliki tanggung jawab penting untuk mewariskan nilai kearifan lokal. Kesadaran tersebut akan menjadi identitas kita kelak apakah kita masih layak dianggap bagian dari budaya tersebut atau justru menjadi ancaman bagi masyarakat kita sendiri.

- **Bagi Institusi (Keilmuan DKV)**

Sebagai institusi dan ilmu yang menghasilkan sebuah rancangan pemecah permasalahan atau solusi, bagi DKV nilai kearifan lokal adalah unsur utama agar solusi tersebut bisa tepat guna bagi masyarakat di suatu daerah yang mengalami permasalahan. Penting diterapkan, terutama seperti di Negara Indonesia yang beragam.

- **Bagi Masyarakat**

Kearifan lokal bagaikan kunci rumah bagi suatu keluarga besar masyarakat daerah yang harus dijaga secara benar dan ketat agar tidak jatuh ke tangan orang lain. Jika tidak masyarakat tersebut akan terbuang dari rumahnya sendiri dan tidak memiliki tempat untuk berlindung lagi.

## Metode Perancangan

### Data Primer

Pengambilan data secara riset yang di dapatkan dari responden atau masyarakat sebagai objek penelitian memenuhi data-data aktual untuk mengetahui minat generasi muda Dayak Kalimantan Tengah terhadap komik *superhero* bertema kearifan lokal.

### Data Sekunder

Referensi data sekunder mencakup beberapa media berikut:

- Media cetak : Komik *superhero* dari berbagai gaya penceritaan, *Artbook* dari karya-karya artis lokal ataupun artis luar sebagai penunjang dalam pembuatan visual. Buku-buku dan media lainnya yang membahas kearifan lokal Dayak Kalimantan Tengah.
- Media Non cetak: *Anime*, situs komik, *web komik online* dan *youtube*.

## Identifikasi dan Analisis Data

### Pengertian Komik

Seorang Will Eisner (1986) berpendapat di dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art*, bahwa komik merupakan susunan gambar dan kumpulan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mengisahkan sebuah ide. Kemudian ia juga memaparkan mengenai komik pada buku yang berjudul *Graphic Storytelling* dengan memahami bahwa komik merupakan tatanan gambar dan balon kata yang saling berurutan pada sebuah buku yaitu komik (Eisner, 1996). Kemudian pemikiran berbeda pun muncul dari pribadi lainnya. Dalam sebuah buku yang berjudul *Understanding Comics*, Scott McCloud

(1993) memaparkan bahwa komik adalah gambar-gambar dengan disertai lambang-lambang lain yang terjukstaposisi atau berdekatan/bersebelahan pada urutan tertentu dengan tujuan memberikan informasi atau demi mendapatkan tanggapan estetis dari pihak para pembaca (McCloud, 2002: 20). Dari pendapat para *artist-artist* kenamaan tersebut sesungguhnya definisi atau pengertian mengenai apa itu komik sendiri secara satu dan absolut sangat sulit didapatkan. Bagi para seniman lainnya komik juga memiliki arti tersendiri bagi mereka yang bisa dibilang dapat dijabarkan dengan bervariasi dan unik. Namun jika melihat kembali wujud dan fungsi komik tersebut tidak dapat dipungkiri bahwa komik bagaimana pun juga merupakan sebuah media komunikasi yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar/ilustrasi yang diberikan sebuah alur agar para pembaca memahami sebuah pesan yang disampaikan melalui bentuk cerita (Maharsi, 2011, p.4)

### Bentuk dan Jenis Komik

Ditinjau dari segi bentuknya komik yang ada di masyarakat memiliki wujud yang beragam. Dari bentuk komik-komik ini memiliki nilai kelebihan tersendiri. Ada yang ditunjukkan bagi masyarakat luas, ada juga yang hanya bisa dikonsumsi oleh golongan tertentu. Jika ditinjau secara rinci maka akan ada lima bentuk komik yang umum di konsumsi dalam masyarakat. Bentuk tersebut mencakup:

- **Komik Strip**

Umumnya dibuat secara sederhana dengan menggunakan beberapa panel saja. Majalah dan surat kabar pada umumnya sering menggunakan komik jenis ini. (Maharsi, 2011, p.15).

- **Buku Komik**

Wujudnya berupa buku atau majalah yang dicetak secara satuan dan bukan bagian dari media cetak lainnya. Komik seperti ini yang umum digemari oleh kaum muda untuk dikoleksi sebagai bahan bacaan hiburan (Maharsi, 2011, p.17).

- **Novel Grafis**

Komik yang panjangnya hampir setara dengan novel tulisan, serta isinya yang terbilang spesifik dan hanya ditunjukkan untuk golongan-golongan umur tertentu. Umumnya Novel Grafis tidak diperuntukan untuk anak-anak dan ceritanya sangat kompleks dibandingkan komik umum (Maharsi, 2011, p.18).

- **Komik Kompilasi**

Merupakan himpunan komik-komik yang berbeda dari beragam *artist* komik yang dikemas dalam satu buku atau majalah. Komik Kompilasi contohnya seperti *RAW Comics* dari Amerika, *Small Press Comics* dari Eropa (Maharsi, 2011, p.19).

- **Komik Online/Web Comics**

Jaringan online atau internet adalah sarana yang dibutuhkan untuk membaca komik *online* atau *Web Comic* yang wujudnya di publikasikan dalam halaman web atau situs khusus yang menghimpun komik-komik secara digital *via Online* (Maharsi, 2011, p.20).

Ditinjau dari jenisnya komik ternyata memiliki jenis dalam penceritaan yang berbeda-beda. Untuk di Indonesia sendiri jenis komik memiliki beberapa macam kriteria. Kriteria ini cukup lekat dalam kehidupan dan budaya yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Sehingga kemudian kriteria tersebut yang menjadi konsumsi wajib masyarakat terhadap penggunaan komik sebagai media komunikasi. Dari kriteria tersebut komik dibedakan menjadi:

- **Komik Edukasi**

Kriteria dari jenis komik ini tentunya yaitu memiliki nilai edukasi bagi yang membacanya. Komik jenis ini biasa digunakan untuk membantu menanamkan nilai pelajaran dasar kepada anak-anak, terutama mereka yang masih berada pada bangku TK (Maharsi, 2011, p.21).

- **Komik Iklan**

Komik jenis ini memiliki ciri mempromosikan sesuatu dari cerita yang digambarkan dalam alur kisahnya. Contoh komik ini umumnya bisa ditemukan pada produk yang ditunjukkan kepada pembeli yang di dominasi oleh anak-anak. Seperti komik dalam produk susu kemasan *Milo Kid* (Maharsi, 2011, p.22).

- **Komik Wayang**

Isinya semua mengisahkan tentang cerita perwayangan. Seperti kisah Ramayana dan Mahabharata. Dalam kisahnya pun komik wayang ini juga dikemas dalam konsep yang lebih modern menyesuaikan gaya masa kini (Maharsi, 2011, p.24).

- **Komik Silat**

Ciri khasnya yaitu penuh aksi laga dengan jurus-jurus beladiri yang memukau. Komik ini terbilang cukup populer karena dalam tiap kisahnya semua gambar dibuat begitu aktif dengan pertarungan-pertarungan luar biasa (Maharsi, 2011, p.27).

### Kategori Teknik Cara Pembuatan Komik

- **Full Manual**

Kemampuan dari dalam diri dengan skill yang sudah terlatih merupakan salah satu modal untuk berani menggunakan teknik full manual. Teknik ini benar-benar dilakukan secara analog tanpa bantuan teknologi digital sama sekali, walaupun dalam perkembangan saat ini ada beberapa teknologi yang digunakan untuk membantu proses kerja teknik manual ini. Seperti alat *print*, *fotocopy* bahkan untuk tracing saat ini telah muncul *teknologi* yang memadai. Namun sejatinya secara manual, maka proses yang dilakukan pun harusnya mampu terlepas dari teknologi sama sekali. Pada teknik ini alat-alat yang kita perlukan yaitu pensil, penggaris, penghapus, *drawing pen*, kuas dan tinta serta pewarna. Dalam proses pembuatannya komik manual melewati proses-proses sebagai berikut:

1. *Layout* Panel di kertas dan penentuan serta pengisian teks di dalam balon teks dengan pensil.
2. Sket Ilustrasi dengan Pensil.
3. Penintaan teks dan garis panel mulai diproses.
4. Penintaan Ilustrasi mulai diproses.
5. Membersihkan dengan penghapus bekas sket pensil.

6. Finishing buku komik (Maharsi, 2011, p.110-116)

- **Full Digital**

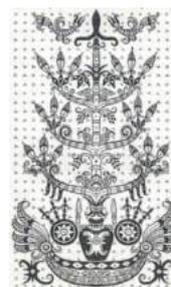
Perangkat digital yang penuh dengan memori dan daya tampung data besar sangat diutamakan dalam pembuatan komik secara digital ini. Namun ada spesifik alat-alat yang paling dibutuhkan dalam proses pembuatan komik digital. Alat-alat tersebut mencakup komputernya dan alat digital penunjang seperti pen tablet. Ketika semua alat-alat tersebut terpenuhi, maka berikutnya masuk dalam tahap proses pembuatan komik secara digital seperti berikut ini:

1. Sket kasar *layout* panel, teks dan ilustrasi.
2. Sket final dengan memperjelas sket kasar sebelumnya.
3. Pewarnaan dengan cara memisahkan panel-panel pada layar utama.
4. Finalisasi *layout*, mencakup *layout* panel dan *layout* teks dalam panel.

(Maharsi, 2011, p.119-124)

### Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

- **Tinjauan Falsafah Batang Garing**



Sumber: *Human Heart of Borneo*, 2012

**Gambar 1: Ilustrasi Batang Garing dari Budaya Dayak Ngaju Kalimantan Tengah**

*Batang Garing* merupakan pemahaman lokal dari agama asli masyarakat Dayak Kalimantan Tengah yaitu agama *Kaharingan*, yang dalam ajarannya juga dikenal sebagai *Pohon Kehidupan* pada kisah penciptaan masa lampau. Tidak ada yang tahu pasti wujud dari bentuk *Batang Garing* ini karena sebelumnya hanya disampaikan secara lisan oleh para pengajar agama *Kaharingan* yang dikenal dengan julukan *Basir* atau *Pisor*. Penyampaiannya pun terbatas dalam acara-acara tertentu, seperti pada ritual *Balaku Untung* (Memohon Umur Panjang). (<http://manggatangutustarung.blogspot.co.id/2014/07/batang-garing-dan-proses-kehidupan.html>).

- **Sejarah Asal Mula Batang Garing**

*Batang Garing* menjadi sangat sakral dan menjadi falsafah yang mulia karena keberadaannya sendiri erat kaitannya dengan kisah penciptaan awal dunia menurut para leluhur Dayak Kalimantan Tengah, yang menganut agama *Kaharingan* pada masa lalu. Kehadirannya merupakan sumber kehidupan awal umat manusia yang diturunkan langsung dalam wujud

Pohon Kehidupan. Diyakini bahwa pohon ini muncul dari *Lawung* (Ikat Kepala) yang terbuat dari emas yang bertahtakan intan milik *Ranying Mahatala Langit* (Tuhan Yang Maha Kuasa) yang kemudian jatuh dan menjelma menjadi sebuah Pohon Kehidupan yang sangat kaya dan subur yang kemudian disebut dengan *Batang Garing*. Daun-daunnya terbuat dari intan, permata, emas, bermacam-bacam rupa batu mulia dan kekayaan lainnya. Dahan-dahan hingga batang utamanya sendiri dipenuhi segala wujud macam kekayaan dan kemakmuran yang tak terhingga. Sehingga dapat dikatakan bahwa pohon ini sangatlah berharga dan tak ternilai harganya dengan segala kekayaan apapun yang ada di muka bumi. Namun, walaupun demikian, *Batang Garing* sendiri tidak hidup dalam waktu yang cukup lama, karena kemudian Pohon Kehidupan ini tumbang akibat pertarungan dua burung suci yaitu Burung *Tingang* betina yang lepas dari sangkarnya yang berasal dari *Jata* (Dunia Bawah) serta Burung *Tingang* jantan yang merupakan penjelmaan dari keris emas bertahtakan permata mulia milik *Ranying Mahatala Langit* atau Tuhan Yang Maha Kuasa. Pertarungan tersebut diakibatkan karena masing-masing saling egois dan cemburu demi memperebutkan kesejahteraan yang dimiliki oleh kesuburan dan kemakmuran dari *Batang Garing* ini. Perang suci besar pun terjadi dan *Batang Garing* harus menerima dampak dari peperangan sengit ini. Pohon tersebut hancur lebur seketika. Pohon utamanya pecah berhamburan keseluruh dunia. Melihat hancurnya *Batang Garing* ini mengakibatkan kedua burung suci ini semakin murka, sampai-sampai keduanya saling membunuh satu sama lain hingga tak berdaya lagi. Tubuh keduanya mati dan berubah menjadi kekayaan sumber daya alam yang menopang kehidupan seperti hutan dan sungai. Beberapa bagian tubuh lainnya menyatu bersama kepingan-kepingan dari *Batang Garing* yang roboh, kemudian menyebar hingga akhirnya memunculkan pasangan manusia pertama. Perempuan pertama bernama *Kahukup Bungking Garing* dan Laki-laki pertama bernama *Manyamei Tunggul Garing Junjuhan Laut*. Mereka berdua kemudian menikah dan melahirkan tiga orang anak. Ketiganya adalah *Maharaja Sangiang* sebagai putra pertama yang menempati alam atas sebagai asal usul segala *Sangiang* (Para Dewa). Putra kedua yaitu *Maharaja Sangen* yang mendiami suatu daerah bernama *Batu Nindan Tarung* yang menjadi sumber segala kepahlawanan. Dan Putra ketiga yaitu Maharaja *Bunu* yang mendiami bumi sekaligus menjadi asal usul kehadiran manusia awal di bumi atau nenek moyang pertama manusia (*Discovery Manusia Dayak*, 2014, p.22-25).

#### Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

- **Sumber Daya Alam Tanah *Rangan Tahatung***

Kalimantan Tengah sendiri mengalami suatu kondisi darurat terhadap ketersediaan sumber daya alam lokal yang terbilang jarang diketahui dan kurang terkenal,

namun memiliki manfaat yang sangat kaya bagi kehidupan masyarakat Dayak sendiri terutama dalam ketersediaan bahan baku pembuatan jalan dan pondasi bangunan. Sumber daya alam tersebut adalah tanah *Rangan Tahatung*. Tanah dengan warna merah kejinggaan dengan tekstur bebatuan tajam menonjol keluar menyerupai sifat landak sehingga disebut *Rangan Tahatung*, *Rangan* yang berarti batu kerikil dan *Tahatung* yang artinya Landak.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 2: Tanah *Rangan Tahatung* sebagai sumber daya alam lokal dari Kalimantan Tengah berupa tanah lapisan bawah yang digunakan sebagai bahan pembuatan jalan**

Tanah lokal yang memiliki sebutan asli dari masyarakat Dayak ini terbilang sangat langka ketersediaannya di alam untuk saat ini dan berpotensi akan semakin langka dimasa depan. Padahal, di masa yang akan datang tingkat kebutuhan terhadap tanah *Rangan Tahatung* berpotensi sangat tinggi, karena sumber daya ini sangat membantu dalam akses pembuatan jalan untuk menghubungkan seluruh wilayah di pedalaman Kalimantan dan pedalaman di wilayah Indonesia lainnya, dan mampu mengatasi kesenjangan terhadap permasalahan terhadap pengikisan tanah permukaan yang saat ini sedang terjadi akibat meningkatnya volume permukaan air laut yang disebabkan oleh pemanasan global.

#### Tinjauan Buku Komik Pesaing

Komik yang mengangkat kisah *superhero* sangat beragam di luar sana. Bahkan komik dengan tema ini sudah lama dikuasai oleh komik-komik Amerika, hingga akhirnya kini menjadi *style* yang berhasil mereka klaim sebagai bagian dari budaya mereka. Walaupun demikian masih banyak komik yang bisa menjadi tandingan baru dari komik-komik luar tersebut. Komik pesaing yang memiliki konsep hampir sama dengan rancangan komik *superhero* dari Kalimantan Tengah ini yaitu komik *Manungsa* yang dibuat oleh ilustrator lokal Erfan Fajar dan Jaka Ady. Komik *Manungsa* sebelumnya muncul pertama kali dalam komik kompilasi *Kosmik Mook*.

### Tinjauan Aspek Bentuk

Ada beberapa versi komik Manungsa yang bisa digunakan untuk menikmati cerita yang disajikan. Versi pertama yaitu melalui komik kompilasi *Kosmik Mook* yang masih beredar di toko-toko buku besar di Indonesia. Kemudian komik cetak madiri khusus cerita Manungsa itu sendiri yang cukup populer di kalangan para pembaca komik nasional. Serta versi terakhir bisa di bacadi situs resmi Kosmik Mook yaitu di [www.kosmik.id/](http://www.kosmik.id/).

### Tinjauan Aspek Visual

Ditinjau secara visual komik ini sangat lekat dengan ilustrasi Erfan Fajar yang telah memiliki gaya visual sangat khas sebagai goresan dirinya. Dalam visualnya bisa dilihat ada perpaduan gaya realis dan gaya nusantara sehingga gaya visual komiknya benar-benar sangat bergaya ilustrasi khas lokal goresan Erfan Fajar sendiri.

### Tinjauan Aspek Content-Message

Dilihat dari kisahnya pesan yang hendak disampaikan bahwa kelak bangsa negara Indonesia ini sejatinya akan mengalami kemajuan yang begitu pesat. Namun pengaruh lama dan tradisi budaya masa lalu seperti halnya akan tetap melekat kuat dalam negara kita. Terutama dalam nilai spiritual masing-masing budaya.

## Analisis Data Lapangan

### Analisis Profil Pembaca

Semua responden hampir secara keseluruhan mementingkan dan peduli terhadap kebersihan, terutama disekitar lingkungan mereka. Namun walaupun demikian mereka menyadari bahwa sesungguhnya lingkungan sekitar, bahkan dalam skala provinsi di Kalimantan Tengah masih saja sulit terwujudnya kebersihan yang maksimal. Beberapa ada yang menjawab bahwa itu salah pemerintah. Ada juga yang mengatakan bahwa di sekolah tidak ada aturan wajib yang berlaku disana, padahal itu bagian dari pendidikan. Namun dari semuanya jawaban yang mewakili, mengapa hal itu bisa terjadi, menurut responden yaitu karena hal tersebut jarang atau tidak dibiasakan di rumah sejak dini. Sehingga banyak di antara mereka tidak terlalu mempermasalahkan hal tersebut.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 3: Pertanyaan dan jawaban no.07 mengenai sulitnya diterapkan kebiasaan lingkungan bersih**

Melalui pertanyaan kepada 17 responden terhadap pengertian mereka mengenai falsafah *Batang Garing*, bisa dikatakan sangat sedikit yang paham secara keseluruhan mengenai falsafah ini. Bahkan ada yang benar-benar tidak paham mengenai arti dari Batang Garing sekalipun responden tersebut telah menetap lama di Kalimantan Tengah.

12. Menurut anda sendiri apakah Batang Garing itu?

17 tanggapan

(2)

Lambang filosofis bagaimana kehidupan masyarakat terhubung ke alam dan seluruh tindakan akan mempengaruhinya

Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 4: Pertanyaan dan jawaban no.12 (A) mengenai pemahaman responden terhadap falsafah Batang Garing**

12. Menurut anda sendiri apakah Batang Garing itu?

17 tanggapan

petani  
Ternyata dalam kehidupan  
Mengembangkan keharmonisan manusia dgn Tuhan, sesama dan Alam  
hidupnya manusia dgn alam  
Sindur  
Tidak tahu  
Kontes rumah  
Tidak tahu  
Sindur sebagai kehidupan di dunia  
Pohon kehidupan  
Pohon kehidupan dari mata  
Pohon kehidupan yang terdiri dari 3 yaitu alam, hani, dan air  
Tidak tahu  
Berbeda namun satu

Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 5: Pertanyaan dan jawaban no.12 (B) mengenai pemahaman responden terhadap falsafah Batang Garing**

Secara keseluruhan 17 responden tidak ada yang mengetahui apa itu sumber daya alam *Rangan Tahatung*. Namun dalam penjelasannya kemudian mereka cukup memahami dan menerima *Rangan Tahatung* sebagai judul dari perancangan komik *superhero* yang merupakan media kreatif pembelajaran, mengenai kesadaran terhadap lingkungan di kalangan muda Kalimantan Tengah.

18. Sedang dirancang sebuah komik dengan judul " Rangan Tahatung ", yaitu mengangkat kisah tentang seorang superhero dalam memperjuangkan nilai kesadaran lingkungan di daerahnya (Kalimantan Tengah) dengan alamnya yang semakin rusak. Apakah anda pernah mendengar mengenai Rangan Tahatung sebelumnya?

17 tanggapan

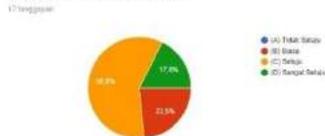


Sumber: Dokumentasi Pribadi

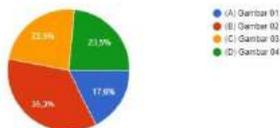
**Gambar 6: Pertanyaan dan jawaban no.18 mengenai pemahaman responden terhadap SDA Tanah Rangan Tahatung**

Bagi mereka ini merupakan sesuatu yang menarik dan baru. Dengan *setting* yang mengambil wilayah Pulau Kalimantan ini membuat responden cukup aktif memberikan saran terhadap suasana yang hendak ditampilkan, gaya karakter sebagai visualisasi komik, *setting* waktu yang menarik bagi mereka, hingga kisah komik yang dibuat dalam bentuk bersambung atau berlanjut ke dalam beberapa kisah.

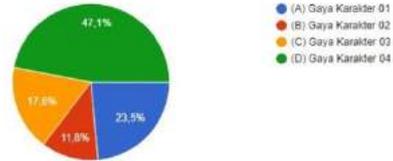
21. Pengambilan judul Rangan Tahatung sendiri karena dari nama tersebut memiliki makna positif, Rangan berarti Kenikil dengan makna "podasi dasar diseluruh penjuru bangunan". Serta Tahatung yang berarti Landak dengan makna "sigap, sesuatu yang biasa namun sesungguhnya tidak bisa diremehkan". Apakah anda setuju dengan judul tersebut? (Jika tidak, mohon saran untuk judul yang menarik bagi anda pada pilihan jawaban lainnya)



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 7: Pertanyaan dan jawaban no.21 mengenai penggunaan nama *Rangan Tahatung* sebagai judul dari perancangan komik *superhero* ini**

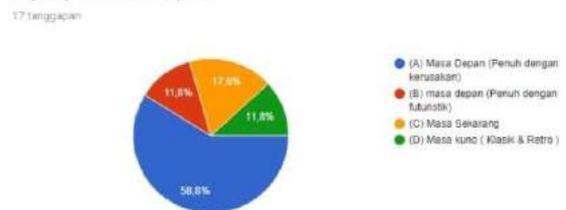


Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 8: Pertanyaan dan jawaban no.22 mengenai suasana lingkungan yang menarik untuk diterapkan pada perancangan komik *superhero* ini. Dalam persentase, Gambar 02 menjadi suasana lingkungan yang paling diinginkan responden dalam komik ini**



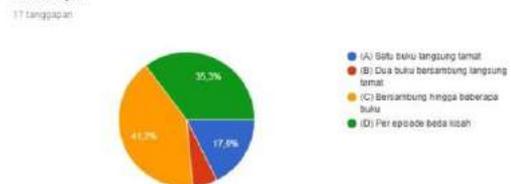
Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 9: Pertanyaan dan jawaban no.22 mengenai suasana lingkungan yang menarik untuk diterapkan pada perancangan komik *superhero* ini. Dalam persentase, Gambar 02 menjadi suasana lingkungan yang paling diinginkan responden dalam komik ini**

24. Menurut anda latar waktu yang tepat untuk komik rangan tahatung terjadi pada waktu kapan?



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 10: Pertanyaan dan jawaban no.24 mengenai latar waktu yang menarik untuk diterapkan pada perancangan komik *superhero* ini.**

25. Menurut anda dibuat seperti apakah komik rangan tahatung sebaiknya?



Sumber: Dokumentasi Pribadi  
**Gambar 11: Pertanyaan dan jawaban no.25 mengenai konsep cerita yang menarik untuk diterapkan pada perancangan komik *superhero* ini.**

## KONSEP PERANCANGAN

### Tujuan Kreatif

Perancangan komik *superhero* yang mengangkat nilai kearifan lokal Kalimantan Tengah ini bertujuan untuk mengingatkan kembali kaum mudanya untuk sadar, bahwa masih ada nilai lama yang relevan dengan kondisi masa kini, bahkan tetap berpengaruh di masa depan. Yang paling berpengaruh yaitu nilai kesadaran terhadap lingkungan yang di ajarkan dalam falsafah *Batang Garing*.

### **Target Audience**

Diperuntukan bagi masyarakat generasi muda Dayak Kalimantan Tengah khususnya bagi mereka yang memenuhi batas lingkup perancangan berikut:

1. Demografis  
Laki-laki dan Perempuan usia 15-22 tahun (SMA – Mahasiswa S1).
2. Geografis  
Seluruh wilayah Provinsi Kalimantan Tengah.
3. Psikografis  
Berpendidikan, tinggal bersama keluarga maupun secara individu, mencakup semua kelas masyarakat, penyuka komik terutama komik dengan tema superhero.
4. Behavioristik  
Mereka yang selalu berpikir kritis dan menyukai perbedaan, sederhana dan mengutamakan aksi untuk perubahan daripada sekedar wacana.

### **Format dan ukuran Buku komik**

Komik dicetak dalam bentuk buku format A5 dengan ukuran rinci Panjang 21 cm x Lebar 14,7 cm dengan tebal buku kurang lebih 1,5 cm.

### **Jenis Buku Komik**

Dibuat dalam bentuk buku cetak, sedangkan penunjangnya di dukung dengan media sosial dan komik digital seperti webtoon dan *upload* di situs baca komik *online* lainnya.

### **Tehnik Visualisasi**

Tehnik visual menerapkan visualisasi secara manual dengan menggunakan grafis berdasarkan data kuisioner pilihan 17 responden untuk diterapkan dalam komik berjudul *Rangan Tahatung* ini. Tujuan penggunaan tehnik visualisasi berdasarkan survey pilihan responden diperuntukan untuk mengetahui seberapa tegas gaya gambar yang dikehendaki responden untuk menggambarkan kisah yang hendak mereka simak dalam bentuk gambar ini.

### **Tehnik Cetak**

Mengutamakan tehnik cetak digital menyesuaikan rancangan komik yang didominasi oleh warna hitam putih untuk perhalamannya, sehingga kualitas cetak bisa diproduksi secara cepat dan stabil.

### **Judul Buku**

Mengambil nama lokal dari sumber daya alam Kalimantan Tengah yang mengalami pengikisan jumlah ketersediaannya di alam, yaitu berjudul “*Rangan Tahatung*”.

### **Sinopsis**

Sekitar tahun 2500 bumi mengalami kehancuran ekosistem hampir diseluruh penjuru bumi akibat munculnya mahluk eksperimen bernama *ROOT*. Ironisnya *ROOT* sendiri merupakan mahluk yang

diciptakan oleh oleh perusahaan swasta yang sampai saat ini namanya sangat rahasia. Tidak seorang pun mengetahui nama perusahaan tersebut. Mereka yang pernah bekerja di perusahaan tersebut dan kemudian memberontak juga tidak mengetahui nama asli dari perusahaan itu. Mereka hanya disebut sebagai perusahaan eksperimen *ROOT*. *ROOT* sejatinya menghancurkan segala bentuk kehidupan yang tidak diciptakan secara alami dan kemudian *ROOT* akan melepaskan ribuan *Orb* untuk memulihkannya kembali secara alami. Kalimantan sebagai pulau pertahanan manusia terakhir di bumi mengalami kerusakan pada portal pertahanan untuk mencegah *ROOT* masuk ke dalam pulau. Seluruh pasukan pertahanan dunia terakhir di pulau tersebut berusaha mencegah kehancuran Kalimantan secara luas. Aren Ikko salah satunya, seorang pemuda Dayak terakhir yang tergabung dalam pasukan elit penjaga alam Kalimantan ternyata harus menerima serangan yang begitu mengerikan. Secara tidak sengaja dia termakan oleh *ROOT* ketika hendak menyelamatkan rekannya. Namun sebuah kejadian aneh terjadi. Aren kembali hidup dengan muncul dari dalam *Orb*. Uniknya *Orb* miliknya memiliki kembaran yang belum menetas seperti miliknya. Dan dari situ mulai lah muncul keanehan-keanehan yang secara perlahan-lahan mengantarkan dirinya menjadi seorang *superhero* yang diharapkan mampu menyeimbangkan lingkungan dan ekosistem di muka bumi.

### **Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung**

#### **1. Aren Ikko (Laki-laki)**

Usia: 25

Anggota dari Elit Pertahanan Alam Bumi (EPABU)

Pasukan khusus spesialisasi taktik tempur jarak dekat.

Deskripsi: Pemarah dan keras kepala, namun rela berkorban demi teman-temannya. Salah satu anak Dayak Ngaju generasi terakhir sebelum bumi membentuk Republik Union atau Persatuan Negara Terakhir Dunia (PERNETA) di Pulau Kalimantan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 12: Ilustrasi karakter Aren Ikko**

#### **2. Rangan Tahatung / Klakai (Wujud Mutasi Aren Ikko) (Laki-laki)**

Usia: Dalam wujud ini tidak ada batasan umur

Wujud mutasi Aren Ikko dengan kekuatan yang disebut dengan *Rangan Tahatung*.

Deskripsi: Tercipta akibat energi misterius yang dimiliki kalung Aren dan mengalami kombinasi dengan DNA pada diri Aren ketika ia dimakan oleh *ROOT*. Kemudian Aren dilahirkan kembali dalam bentuk *Orb* dan Rangan Tahatung / Klakai merupakan kembaran Aren dalam wujud mahluk *Orb* dengan energi diri Aren yang sangat kuat.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 13: Ilustrasi karakter Rangan Tahatung / Klakai**

### 3. Yoshi Oshu (Laki-laki)

Usia: 25

Anggota dari Elit Pertahanan Alam Bumi (EPABU) divisi teknologi tempur dan ilmu jaringan mutasi.

Deskripsi: Tegap dan sabar, tetapi mudah gegabah, terutama di saat kehilangan pensil kesayangannya. Salah satu anak Dayak Ngaju generasi terakhir sebelum bumi membentuk Republik Union atau Persatuan Negara Terakhir Dunia (PERNETA) di Pulau Kalimantan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 14: Ilustrasi karakter Yoshi Oshu**

### 4. Wille Muel (Laki-laki)

Usia: 28

Anggota dari Elit Pertahanan Alam Bumi (EPABU) divisi senjata tempur pemusnah massal dan ahli macam jenis pedang.

Deskripsi: Agak aneh dan sulit untuk dipercaya, tetapi sangat humoris. Suka minum teh panas sebelum memulai perang. Mengaku sebagai warga negara terakhir Aropha, Kota paling modern dan kaya raya

terakhir di bumi sebelum daratan utama dikuasai *ROOT*.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 15: Ilustrasi karakter Wille Muel**

### 5. Felly Sullie (Perempuan), Rhiwan Djatta (Laki-laki), Bue Oboi (Laki-laki)

Ketiganya turut berperan aktif dalam perjuangan yang dilakukan oleh keempat tokoh yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam cerita mereka terhubung baik dengan Perusahaan Eksperimen *ROOT*, para pasukan pemberontak, hingga para pemimpin dunia terakhir di Pulau Kalimantan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 16: Ilustrasi karakter Felly Sullie (Kiri), Rhiwan Djatta (Tengah), Bue Oboi (Kanan)**

### Tipografi

Untuk Balon kata akan menggunakan tipografi *Comic Sans MS* karena jenisnya yang mudah dilihat oleh mata sehingga memudahkan pembaca untuk membaca cerita dari komik ini.

#### COMIC SANS MS 9pt

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y  
z A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U  
V W X Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , ! ? - \_ : ; " ' { } [ ] \ | = + ( ) \* & ^ % \$ # @ ~ ` < >

#### TREBUCHET MS 9pt

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z A B C  
D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z 0 1 2 3  
4 5 6 7 8 9 . , ! ? - \_ : ; " ' { } [ ] \ | = + ( ) \* & ^ % \$  
# @ ~ ` < >

Sumber: *Microsoft Word Font*

**Gambar 17: Tipografi *Comic Sans MS* untuk balon kata dan Tipografi *Trebuchet MS* untuk narasi dan kata-kata di luar percakapan karakter**

## PROSES DESAIN

### Layout Komik Secara Keseluruhan

Layout Komik yaitu menggunakan cover depan berwarna merah maroon, yang kemudian dilanjutkan pada isi dalam dengan logo dan tulisan Rangan Tahatung berwarna gelap. Halaman berikutnya merupakan susunan perancangan dari komik selama masa proses pembuatan, kemudian halaman selanjutnya yaitu penjelasan mengenai falsafah *Batang Garing*. Pindah pada halaman baru akan disuguhkan daftar isi tiap chapter dan pada awal chapter akan disuguhkan halaman judul dengan gambar yang mewakili dari judul tersebut. Tiap chapter berisi sepuluh halaman dan akan ditutup dengan halaman logo Rangan Tahatung beropacity rendah dan seterusnya hingga pada akhir akan ditutup dengan cover belakang dengan penjelasan singkat dari cerita Komik Rangan Tahatung.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 18: Layout Komik inti secara keseluruhan**



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 19: Perancangan Final Logo Typeface Rangan Tahatung**

### Layout Sampul Depan dan Belakang



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 20: Layout Sampul Depan dan Belakang**



Sumber: Dokumentasi Pribadi

**Gambar 19: Buku final Secara Keseluruhan**

## Kesimpulan

Karakter adalah cara yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menarik perhatian masyarakat, khususnya kaum muda, terutama karakter yang mampu memberikan ilham dan inspirasi bagi diri mereka. Oleh sebab itu dalam perancangan ini menghadirkan sosok karakter baru adalah solusi yang ditawarkan sebagai sarana untuk menarik minat kaum muda Dayak Kalimantan Tengah.

Perancangan ini tidaklah langsung hendak menuntut mereka untuk berubah secara drastis kembali menghayati nilai lama falsafah *Batang Garing*. Perancangan ini hanya pengingat bahwa falsafah ini adalah aset dunia yang kini mulai tergerus keberadaannya dan kian hari mulai dilupakan dari rumahnya sendiri.

## Kutipan

Dalam perancangan ini gagasan yang digunakan mengacu kepada peristiwa yang sangat lama terjadi dan telah melewati berbagai macam masa. Menggunakan satu sumber refrensi saja tidak mampu membuat perancangan ini kokoh. Bahkan untuk refrensi pendukung lainnya masih perlu dicek kebenarannya sehingga dalam kondisi ini kutipan yang diguakan sebagai pondasi dari ide perancangan ini yaitu kutipan dari beberapa karya dengan berbagai nama pengarang dan tahun penerbitan dalam 1 kalimat ( kutipan diambil dari sumber yang berbeda). Sumber

yang sudah ada juga masih bisa dikembangkan dari sumber kutipan lainnya yang jauh lebih relevan dan bisa memperkokoh perancangan karya ini.

## Daftar Pustaka

### Acuan dari buku:

Rosenberg S., Robin & Peter Coogan (Eds). 2013. “*What Is a Superhero?*”. Oxford University Press: USA.

Quesada, Joe.2013. “*Extraordinary*” dalam Rosenberg S., Robin & Peter Coogan (Eds). 2103. *What Is a Superhero?* Oxford University Press: USA.

Pemerintah Kabupaten Gunung Mas, Borneo Institute dan Fairventures Worldwide.2005. *Hapakat Manggatang Utus, Dari Kalimantan Mencari Identitas*. Kuala Kurun:Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Gunung Mas.

Boneff, Marcel.1998. “*Komik Indonesia*”.Jakarta:KPG(Kepustakaan Populer Gramedia)

Maharsi, Indiria.2011. “*KOMIK: Dunia Kreatif Tanpa Batas*”.Yogyakarta:KataBuku

McCloud,Scoot.2002. “*Understanding Comics*”.New York:HarperCollins.

Namuri, Migotuwio.2013. “*Komik Indonesia*” (online),

### Acuan dari internet:

Ajarani Mangkujati Djandam.2012 “*Masyarakat di Heart of Borneo*” (online), (<http://www.panda.org/heartofborneo>) 2012

Arungbudoyo,Wikanto.2017. “*Osamu Tezuka, Dewa Manga Pencipta Astroboy yang Ingin Jepang Bangkit dari Depresi PascaPerang*” (online), (<https://news.okezone.com/read/2017/10/17/18/1796729/okezone-story-osamu-tezuka-dewa-manga-pencipta-astro-boy-yang-ingin-jepang-bangkit-dari-depresi-pascaperang>)

Bayu Pangestu.2015. “*Pengertian kearifan budaya lokal (berserta Cirinya)*” (online),(<http://www.biosend.id/2015/11/pengertian-kearifan-budaya-lokal.html>) 13 November 2015

Fatih Daffa.2016. “*14 Superhero Indonesia yang Wajib Kalian Ketahui*” (online), (<https://infonesia.blogspot.co.id/2016/06/superhero-indonesia.html>) 2016

FolksofDayak.2015. “*Sistem Pembagian Waktu Suku Dayak Ngaju*” (online), (<https://folksofdayak.wordpress.com/2015/09/07/sistem-pembagian-waktu-suku-dayak-ngaju/>)

Geografi,Illmu. 2017. “*Pengertian Kekayaan Alam Indonesia Beserta Manfaatnya*” (online), (<https://ilmugeografi.com/biogeografi/pengertian-kekayaan-alam>)

Juki,Bacotan.2015. “*New Series:Si Juki Space Adventure on Kosmik MOOK*” (online), (<http://sijuki.com/bacotan/new-series-si-juki-space-adventure-on-kosmik-mook.html>)

Kurniawan, Budi. 2007. “*Dokter, Dayak Ngaju, dan Kekuasaan yang Jumawa*” (online), (<http://budidayak.blogspot.co.id/2007/11/dokter-dayak-ngaju-dan-kekuasaan-yang.html>)

Namuri, Migotuwio.2013. “*Komik Indonesia*” (online),([www.academia.edu/6992644/Komik\\_Indonesia](http://www.academia.edu/6992644/Komik_Indonesia)) 12 April 2013

Pendidikan,Sekolah.2017. “*18 Pengertian Kearifan Lokal, Ciri, Bentuk, Ruang Lingkup dan Contoh Kearifan Lokal Menurut Para Ahli*” (online), (<https://www.sekolahpendidikan.com/2017/10/18-pengertian-kearifan-lokal-ciri.html>)

reads,good.2016. “*Manungsa 01*” (online),(<https://www.goodreads.com/book/show/31498072-manungsa-01>)