



TUGAS AKHIR-RD091572

**PERANCANGAN MEDIA KOMIK KSATRIA PRABAN KINCO UNTUK
MEMPERKENALKAN ASAL USUL WILAYAH SURABAYA DENGAN TEMA
EPIC UNTOLD STORY OF JAKA JUMPUT SEBAGAI PELESTARIAN CERITA
RAKYAT NUSANTARA**

Angga Rizal Eka Putra

3407 100 049

Dosen :

Senja Aprela Agustin, ST.MDs

NIP . 19830410 200601 2001

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn.M.T

NIP . 19760907 200112 1001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2014**



FINAL PROJECT-RD091572

**MEDIA DESIGN COMIC KNIGHT OF PRABAN KINCO TO INTRODUCE THE
ORIGIN SURABAYA WITH THE THEME OF EPIC UNTOLD STORY OF JAKA
JUMPUT AS PRESERVATION OF NATIONAL FOLKLORE**

Angga Rizal Eka Putra

3407 100 049

Supervisor :

Senja Aprela Agustin, ST.MDs

NIP . 19830410 200601 2001

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn.M.T

NIP . 19760907 200112 1001

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN
DEPARTEMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2014**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN KOMIK KSATRIA PRABAN KINCO UNTUK
MEMPERKENALKAN ASAL USUL WILAYAH SURABAYA DENGAN TEMA
EPIC UNTOLD STORY OF JAKA JUMPUT**

TUGAS AKHIR

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya**

**Oleh :
ANGGA RIZAL EKA PUTRA
NRP. 3407 100 049**

**SURABAYA, 14 AGUSTUS 2014
Periode Wisuda 110 (September 2014)**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain Produk Industri**



**Dr. Taufik Hidayat, M.T.
NIP. 19580218 198701 1001**

**Disetujui,
Dosen Pembimbing**


**Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT
NIP. 19760907 200112 1001**

**PERANCANGAN MEDIA KOMIK AKSI KSATRIA PRABAN KINCO
UNTUK MEMPERKENALKAN ASAL USUL WILAYAH SURABAYA
DENGAN TEMA *EPIC UNTOLD STORY OF JAKA JUMPUT* SEBAGAI
PELESTARIAN CERITA RAKYAT NUSANTARA**

Nama Mahasiswa : Angga Rizal Eka Putra
NRP : 3407100049
Prodi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain Produk Industri – FTSP
Dosen Pembimbing : Senja Aprela Agustin, ST.MDs
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

Abstrak

Cerita rakyat nusantara merupakan sastra lisan yang berkembang secara turun temurun melalui perkembangan jaman, bahkan sampai ke luar negeri seperti cerita panji yang terkenal se-asia tenggara. Cerita panji yang dahulu terkenal, kini kurang diminati karena tergeser oleh budaya asing yang dikemas dengan konten dan media yang menarik. kalangan remaja sebagai generasi penerus bangsa sekarang lebih tertarik dengan budaya luar tersebut, dan terbukti kini di Surabaya banyak sekali generasi muda yang belum mengenal cerita rakyat asli masyarakat sekitar seperti kisah jaka jumput dalam babat surabaya yang dahulu populer dikesenian ludruk sehingga perlu adanya konten cerita dan media yang populer untuk memperkenalkan cerita panji yang tergeser tersebut, seperti media komik yang banyak digemari oleh kalangan usia khususnya kalangan remaja.

Perancangan komik ini menggunakan metode penyebaran kuesioner maaping untuk mengukur pengetahuan tentang cerita rakyat nusantara, kuesioner AIO (activity, interest dan opinion) untuk mengetahui kegiatan, minat dan kegemaran target segmen serta kuesioner visual untuk mengetahui selera target segmen tentang karakter dan busana serta atribut lainnya dalam komik. metode wawancara mendalam dengan para narasumber seperti budayawan, sastrawan serta sesepuh asli surabaya. Metode observasi ke beberapa toko buku di surabaya untuk mengetahui minat target segmen terhadap cerita rakyat nusantara, didukung oleh studi eksisting seperti studi komparator dan studi kompetitor serta literatur dan teori-teori terkait.

Komik ksatria praban kinco ini dibuat sebagai counter culture terhadap budaya asing yang masuk ke dalam negeri, sehingga kalangan remaja dapat lebih mengenal budaya dalam negeri dan mengetahui akan kearifan lokal masyarakat sekitar tentang asal usul wilayah di surabaya. Penulis berharap dengan terbentuknya komik cerita rakyat ksatria praban kinco, dapat menambah pengetahuan dan melestarikan cerita panji dengan pendekatan genre aksi dan pengembangan konten cerita sesuai dengan target segmen kalangan remaja awal.

Kata kunci: Komik, Untold Story, Epic, Jaka Jumput

**MEDIA DESIGN COMIC KNIGHT OF PRABAN KINCO TO
INTRODUCE THE ORIGIN SURABAYA WITH THE THEME OF EPIC
UNTOLD STORY OF JAKA JUMPUT AS PRESERVATION OF
NATIONAL FOLKLORE**

Nama Mahasiswa : Angga Rizal Eka Putra
NRP : 3407100049
Prodi : Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Desain Produk Industri – FTSP
Dosen Pembimbing : Senja Aprela Agustin, ST.MDs
Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

Abstract

National folk lore is a verbal literature that developed for generations within an expansion of period, even extend far enough to foreign country such as panji's story which is famous in south east asia region. Panji's stories now are getting lose interest because being replaced by foreign culture that packed up with more interesting content and media. The youth adolescents as a nation's next generation now more interested to those foreign culture, and now it is proven that in Surabaya so many young generation doesn't know the original story of local people such as the Tales of JakaJumput in Babat Surabaya that popular in ludruk until it's

The design of this comic using mapping questionnaires to measure about knowledge archipelago folktales, questionnaires AIO (activity, interest and opinion) to know about activity, interests and passions as well as the target segment visual questionnaire to find out about the character target segment taste and fashion as well as other attributes in the comics. Interview method with the informant as humanist, poet and native elders Surabaya. Observation method to several bookstores in Surabaya to determine interest in the target segment of the folklore of the country, supported by the existing studies as comparator studies and studies serraliteratur competitors and related theories.

Comic Knight of Praban Kinco was created as a counter culture to foreign culture into the country, so that teenagers can be more familiar with the culture in this country dan aware of local knowledge about the origin of the community around the area in Surabaya. The comic maker hope with the formation of the Comic Knight of Praban Kinco folklore, can increase to knowledge and preserve banner story with action genre approach and content development of the story line with the target segment among early adolescents.

Password : Comic, Untold Story, Epic, Jaka Jumput

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas yang berjudul “Perancangan Media Komik Ksatria Praban Kinco Untuk Memperkenalkan Asal Usul Wilayah Surabaya Dengan Tema *Epic Untold Story Of Jaka Jumpat* Sebagai Pelestarian Cerita Rakyat Nusantara”

Penulis menyusun laporan ini berdasarkan literatur dan survei yang penulis lakukan. Besar harapan agar perancangan ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkannya. Oleh karena itu mohon kritik dan saran untuk perbaikan dan perkembangan di waktu mendatang.

Seiring dengan selesainya penulisan laporan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah banyak membantu dan berperan penting selama ini, terutama kepada :

1. ALLAH SWT atas segala kemudahan dan berkah-NYA.
2. Papa ndut, Mama Tuk, Dhek Santi dan keluarga besar yang telah mendukung dan selalu mendoakan penulis.
3. Bpk. Sabar, Bpk. Rahmatsyam Lakoro dan Ibu Senja Aprela serta para dosen yang selalu dengan teliti dan sabar membimbing saya, serta banyak membantu dalam memberikan kelancaran pada kuliah Tugas Akhir serta penulisan laporan ini hingga selesai.
4. Lisa Anggraini yang tidak pernah bosan memberikan semangat untuk terus maju dan meluangkan waktu untuk membantu semua yang dibutuhkan sehingga dapat menyelesaikan laporan ini.
5. Teman-teman seperjuangan Despro yang banyak memberikan bantuan, dukungan dan semangatnya
6. Kepada seluruh dosen dan karyawan Despro ITS.

Surabaya, 14 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR KEASLIAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Ruang Lingkup.....	5
1.6 Tujuan	6
1.7 Manfaat	6
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori komik cerita rakyat.....	8
2.1.1 Definisi Komik.....	8
2.1.2 Definisi Cerita Rakyat.....	8
2.2 Proses Perancangan Komik.....	9
2.2.1 Alur Cerita	9
2.2.2 Penokohan Dalam Komik.....	11
2.2.3 Gaya Gambar	13
2.2.4 Panil	16
2.2.5 Alur Baca.....	28
2.3 Studi Eksisting.....	29
2.3.1 Studi Komparator.....	29
2.3.2 Studi Kompetitor.....	35

BAB III METODOLOGI DESAIN..... 42

3.1 Definisi Komik Cerita Rakyat Joko Jumput 42

3.2 Teknik Sampling 42

3.2.1 Populasi 42

3.2.2 Sampel 43

3.3 Jenis dan Sumber Data 45

3.3.1 Jenis Data 45

3.3.2 Sumber Data 45

3.4 Teknik Perancangan 47

3.4.1 Penentuan konsep desain 47

BAB IV KONSEP DESAIN..... 49

4.1 Gambaran Umum 50

4.2 Deskripsi Perancangan 51

4.3 Penelusuran Masalah 52

4.4 Konsep Desain 53

4.5 Produk 54

4.5.1 Segmentasi 54

4.5.2 Unique Selling Point 54

4.5.3 Keyword 55

4.5.4 Makna Konotatif 55

4.5.5 Makna Konotatif 55

4.6 Kriteria Desain 56

4.6.1 Alur cerita 56

4.6.2 Karakter 59

4.6.3 Aksesoris 61

4.6.4 Tone Warna 62

4.6.5 Jenis Sampul 63

4.7	Proses Desain	64
4.7.1	Karakter	64
4.7.2	Environment	91
4.7.3	Penciling Dan Inking Serta Coloring	99
BAB V	IMPLEMENTASI DESAIN	101
5.1	Karakter	101
5.1.1	Karakter	101
5.1.2	Desain Final	106
5.2	Environment	110
5.2.1	Sketsa	110
5.2.2	Desain Final	111
5.3	Proses Perancangan	112
5.3.1	Skenario	112
5.3.2	Sketsa Draft	114
5.3.3	Digital Lineart	115
5.3.4	Pewarnaan Digital	116
5.3.5	Desain Final	117
5.4	Sampul	117
5.4.1	Skenario	118
5.4.2	Desain Final	118
DAFTAR PUSTAKA	xvi	
LAMPIRAN	xvii	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 ekspresi wajah ala Will Eisner.....	12
Gambar 2.4 Ekspresi wajah ala Osamu Tezuka.....	13
Gambar 2.5 Bahasa Tubuh ala Will Eisner.....	13
Gambar 2.6 Tokoh Doraemon dan Shinnan.....	14
Gambar 2.7 Tokoh Miyamoto Musashi dan Rick Grimes.....	15
Gambar 2.8 Tokoh Raditya Dika karya Dio Rudiman	16
Gambar 2.9 Komik Batman	16
Gambar 2.10 Starblazer	17
Gambar 2.11 Thor, Vol. 1 no. 175.....	18
Gambar 2.12 Amazing Spiderman no. 83.....	19
Gambar 2.13 Stray Bullet no. 3	19
Gambar 2.14 Watchmen	20
Gambar 2.15 Batman : The Dark Knight Returns	21
Gambar 2.16 Daredevil : Yellow	21
Gambar 2.17 Momen ke momen	22
Gambar 2.18 Aksi ke aksi.....	23
Gambar 2.19 Subjek ke subjek	23
Gambar 2.20 Scene ke scene	24
Gambar 2.21 Aspek ke aspek.....	25
Gambar 2.22 Non-Sequitur.....	25
Gambar 2.23 Hubungan Word-Specific	26
Gambar 2.24 Hubungan Picture-Specific.....	26
Gambar 2.25 Hubungan Duo-Specific.....	27
Gambar 2.26 Hubungan Additive.....	27
Gambar 2.27 Hubungan Parallel.....	28
Gambar 2.28 Hubungan Parallel.....	28
Gambar 2.29 Hubungan Saling Ketergantungan	29
Gambar 2.30 Alur Baca Antar Panel	30
Gambar 2.31 Sampul Komik The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde	31

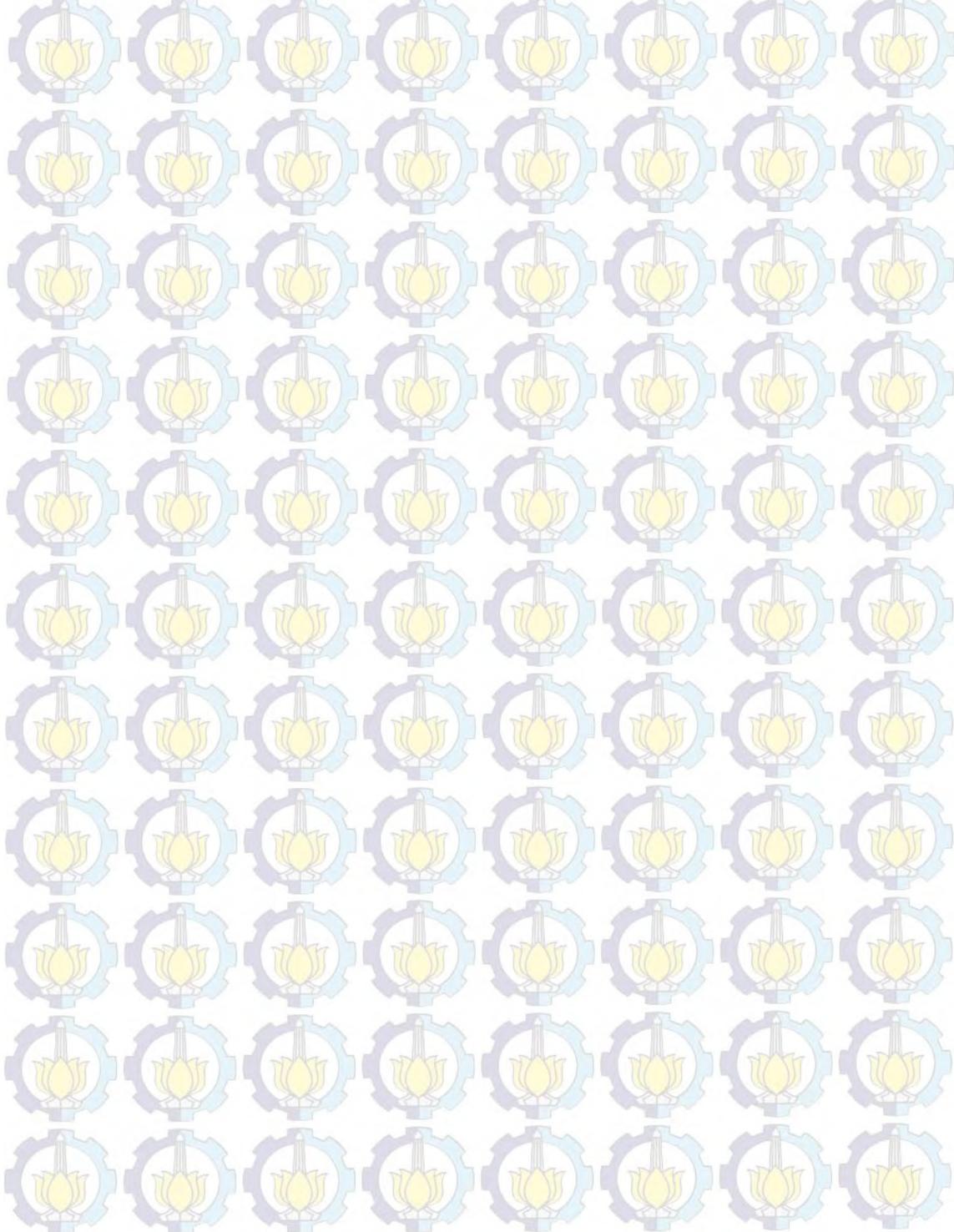
Gambar 2.32 Gaya gambar The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde	31
Gambar 2.33 Gaya bahasa The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde	32
Gambar 2.34 kisi-kisi panil 3x3 memanjang	32
Gambar 2.35 warna dan environment.....	33
Gambar 2.36 Gaya gambar dalam Komik Assassins Creed : The Chain	34
Gambar 2.37 Gaya bahasa dalam Komik Assassins Creed : The Chain	34
Gambar 2.38 Panil dalam Komik Assassins Creed : The Chain.....	35
Gambar 2.39 Warna gambar dalam Komik Assassins Creed : The Chain	35
Gambar 2.40 Sampul Komik Baratayuda	36
Gambar 2.41 Gaya gambar dalam Komik Baratayuda	37
Gambar 2.42 Gaya bahasa dalam Komik Baratayuda	38
Gambar 2.43 panil eksperimen dalam Komik Baratayuda	38
Gambar 2.44 warna dalam Komik Baratayuda.....	39
Gambar 2.45 warna dalam Komik Baratayuda.....	40
Gambar 2.46 Gambar 2.46 warna dalam Komik Baratayuda.....	41
Gambar 2.47 warna dalam Komik Baratayuda.....	41
Gambar 2.48 warna dalam Komik Baratayuda.....	42
Gambar 2.49 warna dalam Komik Baratayuda.....	42
Gambar 4.1 Dari kiri: (a) Keterbatasan (b) natural (c) sederhana (d) Fleksibel ...	58
Gambar 4.2 Dari kiri: (a) Pengembara (b) Misterius (c) sederhana (d) Glamor...	59
Gambar 4.3 Dari kiri: (a) Pengembara (b) Misterius (c) sederhana (d) Glamor...	59
Gambar 4.4 Dari kiri: (a) Normal (b) tatto (c) piercing (d) cat rambut	60
Gambar 4.5 Dari kiri atas: (a) Beige (b) cute (c) Earthtone (d) Beautiful (e) Neautral (f) Warm	61
Gambar 4.6 Dari kiri atas: (a) karakter (b) poster (c) scene (d) environment (e) abstrak.....	64
Gambar 4.7 Beberapa referensi busana anak-anak tempo dulu.....	64
Gambar 4.8 Beberapa referensi tampilan tokoh aris.....	64
Gambar 4.9 Sketsa desain rambut karakter Aris.....	65
Gambar 4.10 Sketsa desain busana karakter Aris ketika masuk kedalam buku cerita rakyat.....	65

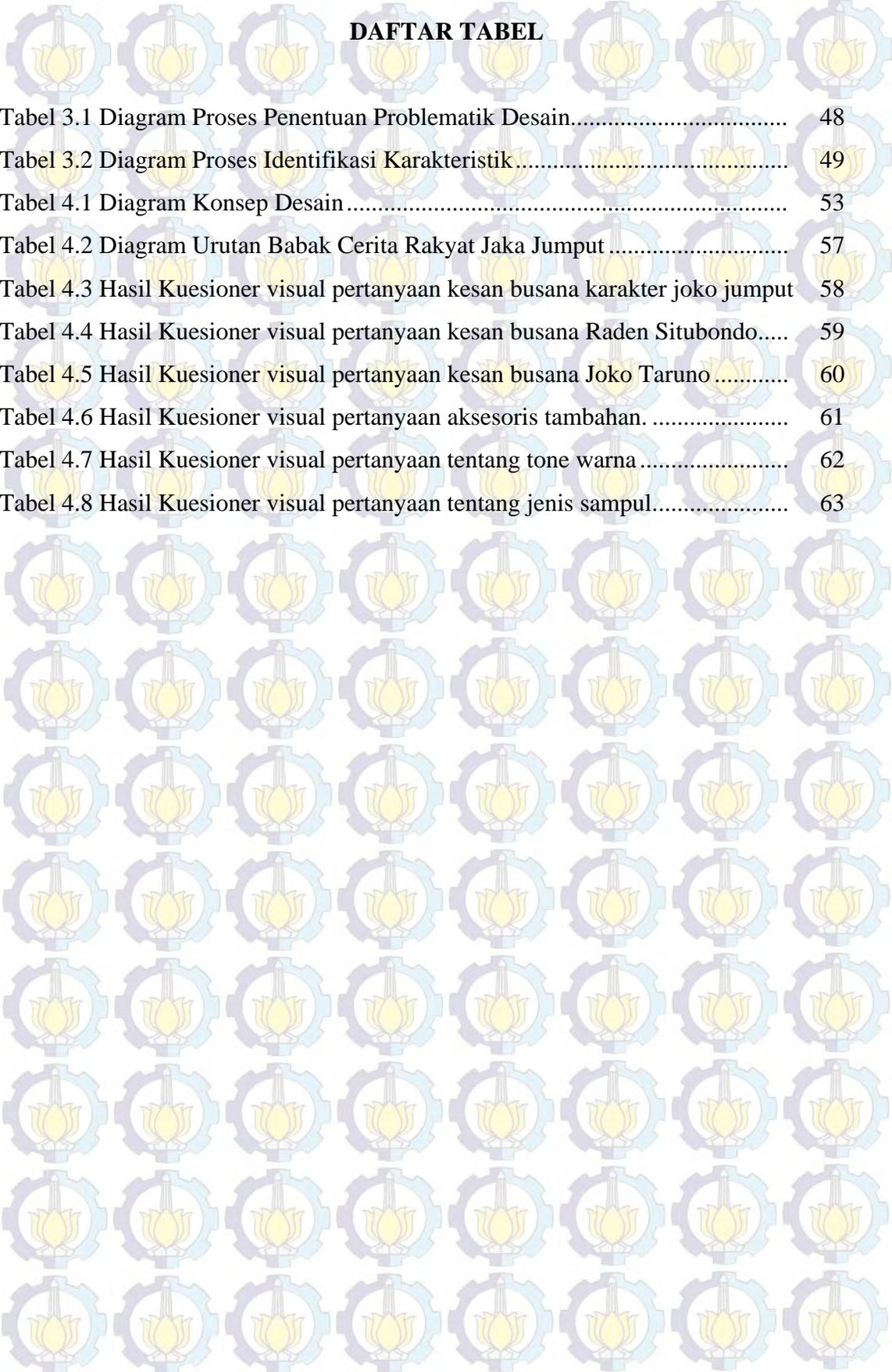
Gambar 4.11 Final desain karakter Aris dengan busana tempo dulu	65
Gambar 4.12 Beberapa referensi busana orang desa tempo dulu	67
Gambar 4.13 Beberapa referensi tampilan tokoh Jaka Jumput	67
Gambar 4.14 Sketsa desain rambut karakter Jaka Jumput	67
Gambar 4.15 Sketsa desain busana karakter Jaka Jumput	68
Gambar 4.16 Final desain karakter jaka jumput. Dari kiri: (a) Busana untuk ke hutan (b) Busana sehari-hari di rumah	68
Gambar 4.17 Sketsa final desain jurus karakter jaka jumput. Dari kiri: (a) Jaka Jumput menggunakan jurus elemen tanah (b) Jaka Jumput menggunakan pusaka pamungkas, yaitu pecut gembolo geni yang bisa disimpan dalam cupu manik	69
Gambar 4.18 Beberapa referensi busana Pangeran atau Raden Bagus daerah Madura tempo dulu	70
Gambar 4.19 Beberapa referensi tampilan tokoh Raden Situbondo	71
Gambar 4.20 Sketsa desain rambut karakter Raden Situbondo	71
Gambar 4.21 Sketsa desain busana karakter Raden Situbondo	72
Gambar 4.22 Final desain karakter raden situbondo. Dari kiri: (a) Busana untuk menutupi kekurangannya (b) Busana ketika bertarung	72
Gambar 4.23 Final desain raden situbondo yang mengeluarkan tangan palsunya dengan menggunakan jurus elemen petir	73
Gambar 4.24 Final alternatif bentuk pusaka pamungkas berupa clurit. jurus raden situbondo membuka segel berbentuk kelat bahu di lengan sebelah kanannya	74
Gambar 4.25 Beberapa referensi busana Pangeran atau Raden Bagus daerah Jawa tempo dulu	75
Gambar 4.26 Beberapa referensi tampilan tokoh jaka taruna	75
Gambar 4.27 Sketsa desain rambut karakter Jaka Taruna	75
Gambar 4.28 Sketsa desain busana karakter Jaka Taruna	76

Gambar 4.29 Final desain karakter jaka taruna. Dari kiri: (a) Busana saat acara resmi (b) Busana yang biasa dipakai sehari-hari	76
Gambar 4.30 Sketsa jurus elemen es jaka taruna. Sesuai dengan penampilanya yang sok keren, jaka taruna memiliki jurus mengeluarkan nafas es yang bisa ia jadikan senjata yang berbahaya bagi para musuhnya	77
Gambar 4.31 Beberapa referensi busana bagian atas (odheng)	78
Gambar 4.32 Beberapa referensi tampilan tokoh adipati cakraningrat	78
Gambar 4.33 Sketsa desain rambut karakter Adipati Cakraningrat	78
Gambar 4.34 Sketsa desain busana karakter Adipati Cakraningrat	79
Gambar 4.35 Final desain karakter Adipati Cakraningrat	79
Gambar 4.36 Beberapa referensi busana tumenggung tempo dulu	79
Gambar 4.37 Beberapa referensi tampilan tokoh tumenggung jayengrana	80
Gambar 4.38 Sketsa desain rambut karakter Tumenggung Jayengrana	80
Gambar 4.39 Sketsa desain busana karakter Tumrnggung Jayengrana	80
Gambar 4.40 Final desain karakter tumenggung jayengrana	81
Gambar 4.41 Beberapa referensi busana anak-anak tempo dulu	81
Gambar 4.42 Beberapa referensi tampilan tokoh Raden Ayu Dewi Purbawati ..	81
Gambar 4.43 Sketsa desain rambut karakter Raden Ayu Dewi Purbawati	82
Gambar 4.44 Sketsa desain busana karakter Raden Ayu Dewi Purbawati	82
Gambar 4.45 Final desain karakter Raden Ayu Dewi Purbawati	82
Gambar 4.46 Beberapa referensi busana anak-anak tempo dulu	83
Gambar 4.47 Beberapa referensi tampilan tokoh Mbok Rondo Praban Kinco	83
Gambar 4.48 Sketsa desain rambut karakter Mbok Rondo Praban Kinco	83
Gambar 4.49 Sketsa desain busana karakter Mbok Rondo Praban Kinco	84
Gambar 4.50 Final desain karakter Mbok Rondo Praban Kinco	84
Gambar 4.51 Beberapa referensi busana anak-anak tempo dulu	84
Gambar 4.52 Beberapa referensi tampilan tokoh Senopati Kerajaan Mataram (paman Jaka Jumput)	85

Gambar 4.53 Sketsa desain karakter Senopati Kerajaan Mataram (paman Jaka Jumpat)	85
Gambar 4.54 Beberapa referensi tampilan tokoh Siluman Babi Hutan	85
Gambar 4.55 Sketsa desain rambut karakter Siluman Babi Hutan	86
Gambar 4.56 Sketsa desain busana karakter Siluman Babi Hutan	86
Gambar 4.57 Final desain karakter Siluman Babi Hutan	86
Gambar 4.58 Beberapa referensi tampilan tokoh Jin	87
Gambar 4.59 Sketsa desain rambut bagian atas karakter Jin Katrungan, Kalangan dan Kewagean	87
Gambar 4.60 Sketsa desain atribut karakter Jin Katrungan, Kalangan dan Kewagean	88
Gambar 4.61 Final desain karakter para jin. Dari kiri : Jin katrungan, jin kalangan dan jin kewagean	88
Gambar 4.62 Beberapa referensi tampilan Mbah Gempol	89
Gambar 4.63 Sketsa desain rambut karakter Mbah Gempol	89
Gambar 4.64 Sketsa desain busana karakter Mbah Gempol	89
Gambar 4.65 Final desain karakter Mbah Gempol	89
Gambar 4.66 Beberapa referensi tampilan kamar aris	90
Gambar 4.67 Sketsa desain environment kamar aris	90
Gambar 4.68 Beberapa referensi tampilan hutan kitri	91
Gambar 4.69 Sketsa desain environment hutan kitri	91
Gambar 4.70 Beberapa referensi tampilan taman asri	92
Gambar 4.71 Sketsa desain environment taman asri	92
Gambar 4.72 Beberapa referensi tampilan telaga banyu urip	93
Gambar 4.73 Sketsa desain environment telaga banyu urip	93
Gambar 4.74 Beberapa referensi tampilan petemon kali	94
Gambar 4.75 Sketsa desain environment petemon kali	94
Gambar 4.76 Beberapa referensi tampilan rumah adipati	95
Gambar 4.77 Sketsa desain environment rumah adipati	95
Gambar 4.78 Beberapa referensi tampilan rumah desa	96
Gambar 4.79 Sketsa desain environment rumah desa	96

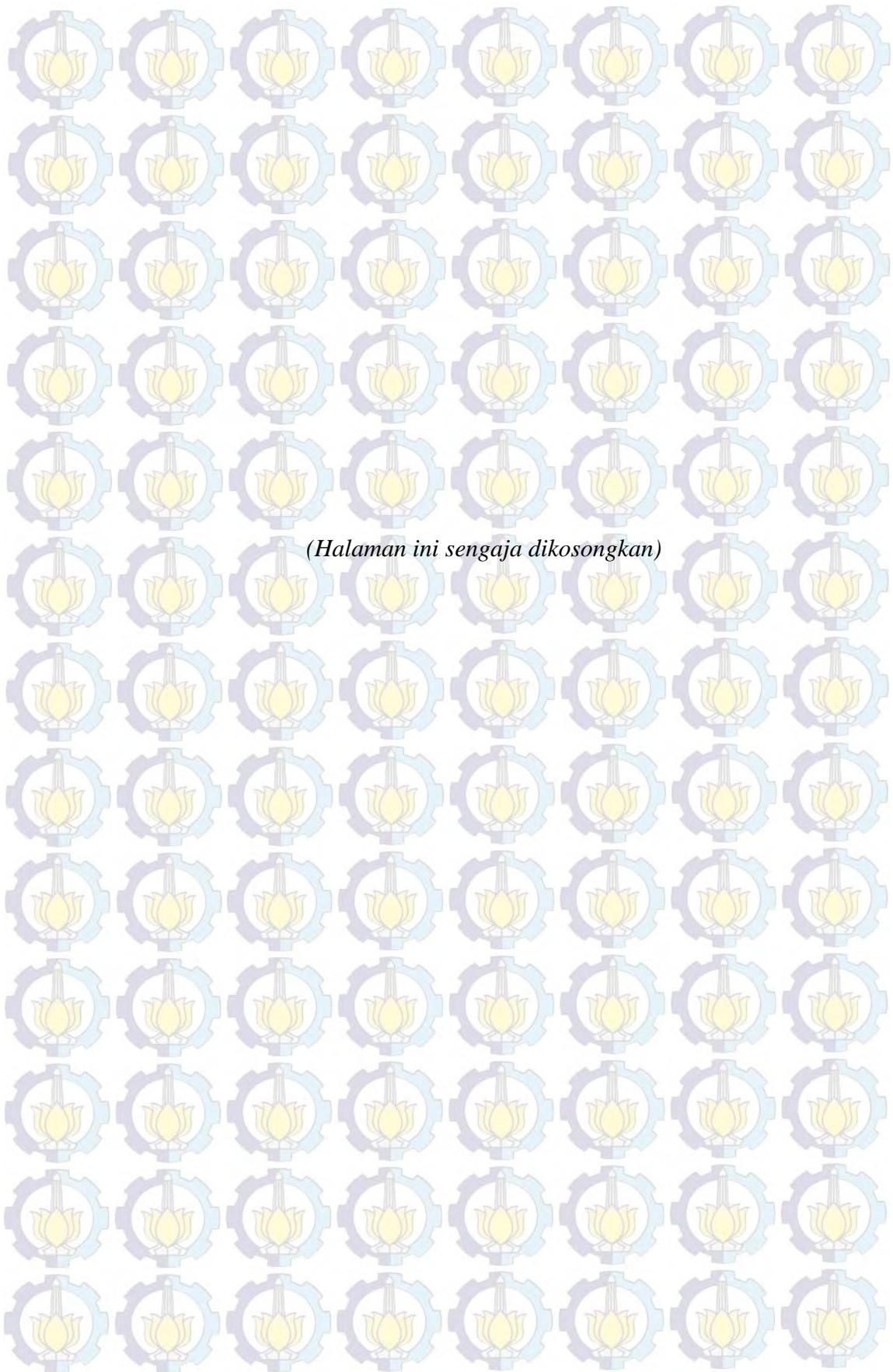
Gambar 4.80 Beberapa referensi tampilan pohon dan buah kinco	97
Gambar 4.81 Sketsa desain <i>environment</i> rumah desa. pohon dan buah kinco	97
Gambar 4.82 Contoh tahap <i>penciling</i> atau sketsa panil	98
Gambar 4.83 Contoh tahap <i>inking</i> panil	98
Gambar 4.84 Contoh tahap <i>coloring</i> panil	99





DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Diagram Proses Penentuan Problematik Desain.....	48
Tabel 3.2 Diagram Proses Identifikasi Karakteristik.....	49
Tabel 4.1 Diagram Konsep Desain.....	53
Tabel 4.2 Diagram Urutan Babak Cerita Rakyat Jaka Jumput.....	57
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner visual pertanyaan kesan busana karakter joko jumput	58
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner visual pertanyaan kesan busana Raden Situbondo.....	59
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner visual pertanyaan kesan busana Joko Taruno.....	60
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner visual pertanyaan aksesoris tambahan.	61
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner visual pertanyaan tentang tone warna.....	62
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner visual pertanyaan tentang jenis sampul.....	63



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia kaya akan keanekaragaman budaya nasional yang terbentuk dari pluralisme budaya di setiap daerah. Dalam budaya daerah, suatu tradisi lisan biasanya mencerminkan fenomena sosial di dalam masyarakat. Tradisi lisan tersebut berupa cerita rakyat¹. Cerita rakyat merupakan perwujudan pemikiran masyarakat berdasarkan perilaku dan budaya di setiap daerah. Dan terkandung nilai-nilai moral yang membentuk karakter setiap orang, khususnya untuk generasi muda.

Sekarang ini, pengaruh globalisasi membuat cerita rakyat lokal dianggap kurang menarik sehingga tergantikan dengan cerita-cerita lain², seperti cerita-cerita rakyat dari luar negeri yang mendominasi pasar dalam negeri. Dari data penjualan yang diperoleh dari toko buku dalam kurun waktu tiga bulan, buku cerita rakyat dari luar negeri lebih diminati dengan total buku yang terjual 938 buku. Sedangkan buku cerita rakyat nusantara sendiri sebanyak 520 buku yang terjual³. Oleh karena itu, diperlukan konservasi budaya sebagai *counter culture* terhadap budaya luar negeri tersebut. Salah satu budaya menjadi *counter culture* itu dan beredar luas di sekitar Asia Tenggara adalah Budaya Panji. Budaya Panji bukan sekedar karya sastra melainkan memiliki relevansi dengan pemerintahan, politik, ekonomi, sosial, religi, lingkungan hidup dan budaya. Pada Pasamuhan Budaya Panji di Mojokerto yang dihadiri oleh para seniman, budayawan dan akademisi merekomendasikan, salah satunya untuk mengeksplorasi Cerita Panji dalam berbagai bentuk karya berupa seni rupa, grafis, komik, seni patung dan

¹ Putera Manuaba, Budaya Daerah dan Jati Diri Bangsa: Pemberdayaan Cerita Rakyat dalam Memasuki Otonomi Daerah dan Globalisasi, hal. 63

² Deep Interview dengan bapak Akhudiat (sastrawan, penulis dan dosen di IAIN Surabaya)

³ Data penjualan buku cerita rakyat dalam negeri dan luar negeri toko buku Petra Togamas Surabaya

pahat, video, cinderamata kepada kalangan pelaku industri kreatif sebagai upaya *counter culture* terhadap budaya luar negeri⁴.

.Cerita Panji adalah cerita asli dari Jawa Timur yang merupakan sekumpulan cerita seputar kisah petualangan Panji Asmorobangun dengan Puteri Candrakirana yang akhirnya memerintah di Kerajaan Kediri pada masa Hindu-Buddha. Salah satu cerita rakyat yang termasuk dalam cerita panji yaitu kisah Joko Jumptut atau dalam versi ludruk dikenal sebagai Babad Surabaya. Kisah Joko Jumptut sendiri memiliki peran penting dalam penyebaran agama islam di jaman Wali Songo. Karena untuk menghapus kebiasaan masyarakat di Surabaya pada saat itu masih menyembah arca Joko Dolog yang sebenarnya adalah patut Raja Kerajaan Singasari, Kertanegara dalam bentuk Buddha. Dengan adanya kisah Joko Jumptut, maka arca tersebut tidak dianggap lagi sebagai dewa melainkan

Dalam mengemas cerita rakyat yang dinilai kurang menarik perlu adanya media yang inovatif agar disukai remaja pada kalangan usia tersebut yang selain menghibur juga memberi pesan moral dan nilai budaya. Salah satu media tersebut adalah komik, seperti yang dikatakan Jerry Udampo, *Business Manager m&c!*, bahwa penjualan komik masih memegang peringkat tertinggi dan penggemar komik beragam sehingga pembelinya tidak mengenal batas usia⁵. Cerita rakyat Joko Jumptut sendiri dulu pernah diangkat kedalam buku komik karya Teguh Santosa dalam majalah Ananda no. 23 tahun 1982. Kisah Joko Jumptut jaman dahulu banyak diangkat pada kesenian ludruk, namun kini kesenian tersebut ditelan jaman sehingga perlu media yang cocok untuk usia remaja dan lebih modern, apalagi cerita rakyat yang diangkat mengandung unsur fantasi⁶.

Dari data koesioner menunjukkan dari 76 responden terdapat 26 orang atau 34 % yang mengetahui cerita joko jumptut dan sekitar 50 orang atau sekitar 66 % yang tidak mengetahui cerita rakyat dari Jawa Timur tersebut. Akan tetapi dari 98% responden antusias apabila cerita rakyat Joko Jumptut diangkat kedalam

⁴ AA Ariwibowo, www.antaraneews.com, 21 November 2008

⁵ C8-10, www.kompas.com, 25 Maret 2010

⁶ Deep Interview dengan bapak Akhudiat (sastrawan, penulis dan dosen di IAIN Surabaya)

media komik dan hanya 2% yang kurang setuju⁷. Dengan diangkatnya komik cerita rakyat yang menampilkan visual menarik dan sarat akan nilai moral dan budaya, diharapkan dapat menarik minat kalangan remaja untuk mengenal cerita rakyat dalam negeri yang jarang diangkat seperti kisah Joko Jumpat.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada latar belakang yang dijelaskan diatas, maka identifikasi masalah yang didapat adalah :

- a. Adanya kebutuhan untuk melestarikan kebudayaan nasional, khususnya Budaya Panji.
 - Pengaruh globalisasi membuat cerita rakyat lokal dianggap kurang menarik sehingga tergantikan dengan cerita-cerita lain⁸.
 - Adanya rekomendasi dari hasil Pasamuhan Budaya Panji yang diselenggarakan di PPLH Seloliman Trawas dan Candi Jalatunda tanggal 18-20 November 2008 dalam salah satu poin penting yang menyampaikan bahwa kalangan industri kreatif untuk mengeksplorasi cerita panji dalam berbagai bentuk karya berupa seni rupa, grafis, komik, seni patung dan pahat, video, cinderamata sebagai upaya *counter culture* terhadap budaya luar negeri⁹.
- b. Kurangnya minat terhadap cerita lokal dalam negeri.
 - Konten cerita lokal yang dianggap kurang menarik di era globalisasi sekarang dan kurangnya variasi media untuk mengangkat kembali cerita rakyat nusantara¹⁰.

⁷ Hasil kuesioner mapping cerita rakyat, 11 Maret 2013

⁸ Deep Interview dengan bapak Akhudiat (sastrawan, penulis dan dosen di IAIN Surabaya)

⁹ AA Ariwibowo, www.antaranews.com, 21 November 2008

¹⁰ Deep Interview dengan bapak Akhudiat (sastrawan, penulis dan dosen di IAIN Surabaya)

- c. Kalangan usia remaja awal yang rentan akan pengaruh budaya asing.
- Remaja usia 13-18 tahun adalah golongan yang paling mudah mendapat pengaruh dari luar karena remaja sedang mengalami guncangan emosi akibat perubahan (fisik dan sosial) yang sedang mereka lalui.¹¹.
- d. Komik merupakan media cetak yang cocok dengan kalangan usia remaja.
- Penjualan komik masih memegang peringkat tertinggi dan penggemar komik beragam sehingga pembelinya tidak mengenal batas usia¹².
 - Beberapa toko buku di Surabaya, komik yang menduduki peringkat tertinggi adalah komik Naruto dan One Piece dengan genre komik aksi. (Hasil pengamatan di lapangan)
- e. Konten cerita rakyat Joko Jumptut cocok untuk ditujukan kepada segmen remaja awal.
- Judul cerita Joko Jumptut belum ada yang mengetahui akan tetapi dari 50 responden ingin membaca cerita rakyat Joko Jumptut. Dan para responden juga mendukung adanya media baru untuk mengangkat cerita tersebut¹³.
- f. Menggunakan unsur fantasi dalam penerapan visualisasi cerita rakyat nusantara.
- Kisah Joko Jumptut sendiri dahulu banyak diangkat pada kesenian ludruk namun kini kesenian tersebut ditelan jaman sehingga perlu media baru yang lebih modern sebagai variasi media, apalagi cerita rakyat yang diangkat mengandung unsur fantasi¹⁴.

¹¹ Panuju, Panut & Umami, Ida.1999. Psikologi Remaja. Yogyakarta : Tiara Wacana

¹² C8-10, www.kompas.com, 25 Maret 2010

¹³ Hasil kuesioner mapping cerita rakyat, 11 Maret 2013

¹⁴ Deep Interview dengan bapak Akhudiati (sastrawan, penulis dan dosen di IAIN Surabaya)

1.3 Batasan Masalah

Aspek yang dikerjakan dalam perancangan ini :

- a. Kisah dalam perancangan komik cerita rakyat Joko Jumptut lebih fokus pada pengenalan asal usul beberapa nama wilayah di Surabaya seperti daerah Simo (Simo Katrungan, Kewagean, Kalangan), Wonoayu, Wonokitri, Petemon kali dan Banyu urip.
- b. Perancangan media komik berupa media cetak.

Karena media cetak tidak diperlukan perangkat tambahan untuk dapat mengaksesnya¹⁵.

- c. Pasar dalam perancangan ini meliputi pasar dalam komik nasional, khususnya dengan pasar konsumen Surabaya sebagai objek penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media komik aksi Ksatria Praban Kinco yang memperkenalkan asal usul beberapa nama wilayah di Surabaya dengan tema *untold story of jaka jumptut* kepada kalangan remaja usia 13 - 15 tahun sebagai pelestarian cerita rakyat nusantara?

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian pada perancangan ini meliputi :

- a. Konten cerita, berfokus pada kisah Joko Jumptut karena dalam perjalanan kisahnya dijelaskan bagaimana nama asal usul wilayah di Surabaya itu terjadi.
- b. Desain karakter, seperti Joko Jumptut, Mbok Rondo Praban Kinco, Adipati Jayengrana, Dewi Purbawati, Pangeran Situbondo, Joko Taruna, dan karakter pendukung lainnya beserta asal usul, sifat dan sikap, ekspresi, *gesture*, desain busana, keahlian dan pusaka pada masing-masing karakter.

¹⁵ Muktamarudin Fahmi, www.ubb.ac.id, 6 April 2010

- c. Setting tempat, meliputi suasana lingkungan atau *environment*, bangunan, hewan dan alat transportasi pada jaman itu.
- d. Visual dari buku komik, meliputi gaya gambar, gaya bahasa, *paneling*, *layout*, tipografi, dan warna.
- e. Format buku komik, meliputi desain visual sampul, jenis kertas, bentuk buku dan ukuran buku.

1.6 Tujuan

1. Melestarikan cerita rakyat sebagai salah satu unsur budaya dalam bentuk tradisi lisan sebagai pembentukan kepribadian bangsa melalui media komik.
2. Media komik merupakan media cetak yang terdiri dari unsur verbal dan visual sehingga memudahkan dalam penyampaian pesan moral yang terkandung dari cerita rakyat dalam negeri.

1.7 Manfaat

1. Teoritis
Untuk memperkaya variasi cerita rakyat dalam negeri khususnya dari Jawa Timur yang sarat akan pesan moral dalam masyarakat dalam bentuk komik.
2. Praktis
Sebagai media pembelajaran moral dan nilai budaya daerah dalam bentuk cerita rakyat kepada masyarakat untuk lebih mengenal cerita rakyat dalam negeri.

1.8 Sistematika Penulisan

a. Bab 1. Pendahuluan

- Membahas tentang latarbelakang permasalahan cerita rakyat, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, ruang

lingkup penelitian, tujuan, dan manfaat yang diperoleh dalam perancangan komik cerita rakyat Joko Jumput.

b. Bab 2. Tinjauan Pustaka

- Membahas tentang sejarah, definisi dan landasan teori tentang komik cerita rakyat serta menganalisa studi eksisting, studi komparator dan studi kompetitor untuk membantu dalam perancangan komik cerita rakyat Joko Jumput.

c. Bab 3. Metodologi Perancangan

- Menguraikan pengambilan data primer dan sekunder dengan metode kuesioner, *depth interview*, observasi, dsb dengan sampel remaja yang berdomisili di Surabaya.

d. Bab 4. Konsep Desain

- Merupakan konsep yang menjadi acuan tiap output desain secara menyeluruh, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam komunikasi, perancangan kriteria yang menyusun komik cerita rakyat ini.

e. Bab 5. Implementasi Desain

- Menjelaskan implementasi desain yang diterapkan pada komik cerita rakyat dengan tujuan untuk dapat menyelesaikan problematika pada fenomena yang ada sesuai dengan ruang lingkup desain komunikasi visual.

f. Bab 6. Kesimpulan dan Saran

- Menguraikan hasil yang diperoleh dari perancangan komik cerita rakyat ini sehingga membentuk kesimpulan dengan pengharapan akan manfaat yang terkandung didalam penelitian sejak awal.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori komik cerita rakyat

Dalam bab ini akan diuraikan secara teoritis mengenai landasan teori komik, proses perancangan komik dan penelitian terdahulu. Dalam landasan teori dan proses perancangan pada komik akan menguraikan definisi serta elemen-elemen dalam komik yang banyak merujuk pada teori-teori perancangan komik.

2.1.1 Definisi Komik

komik merupakan cerita bergambar dalam media massa seperti surat kabar koran, majalah, tabloid dan lainnya serta bisa juga berbentuk buku yang pada umumnya mudah dicerna atau lucu¹. Lain halnya istilah komik menurut Toni Masdiono dalam buku 14 Jurus Membuat Komik, bahwa komik adalah gamcer atau gambar bercerita. Dalam gamcer, gambar tidak hanya berperan sebagai ilustrasi pelengkap cerita akan tetapi sebuah kisah dapat dituturkan atau diceritakan dengan gambar². Apapun istilahnya, komik merupakan media yang bersifat visual dan verbal dimana gabungan antara keduanya merupakan salah satu kelebihan komik yang dimanfaatkan pembuat komik atau komikus untuk menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya.

2.1.2 Definisi Cerita rakyat

Cerita rakyat adalah salah satu tradisi lisan dalam masyarakat indonesia yang tercerminkan fenomena sosial didalamnya. Tradisi lisan seperti cerita rakyat perlu dilestarikan dan dikembangkan karena merupakan sarana yang efektif untuk pendidikan moral dalam lingkungan keluarga³.

¹ www.artikata.com

² Toni Masdiono, 14 Jurus Membuat Komik, 2001. Hal 9

³ Putera Manuaba, Budaya Daerah dan Jati Diri Bangsa: Pemberdayaan Cerita Rakyat dalam Memasuki Otonomi Daerah dan Globalisasi, hal. 63

2.2 Proses Perancangan Komik

2.2.1 Alur Cerita⁴

Cerita merupakan rangkaian dari suatu kejadian. Sebuah cerita akan dapat menarik pembaca apabila mengandung kejadian yang menarik dengan penceritaan yang menarik pula. Penceritaan (*storytelling*) berbeda dengan cerita. Penceritaan merupakan cara untuk bercerita yang disampaikan kepada pembaca yang berupa verbal seperti kata yang tertulis dan kata yang terucap serta visual seperti gambar yang tercetak dan gambar yang bergerak.

Dalam membuat cerita, banyak sekali sumber yang dapat memberi ide untuk membuat cerita yang menarik. Beberapa media yang dapat memberi ide dalam membuat cerita antara lain:

1. Media massa (cetak, elektronik dan digital)

Pada media massa, banyak artikel yang dapat diambil untuk dijadikan cerita yang menarik. Seperti kasus kriminal atau kisah kemanusiaan contohnya, yang kemudian cerita tersebut dikembangkan dan dipadukan dengan karakter buatan sendiri.

2. Pengalaman orang lain

Berinteraksi dengan orang lain. Mendengarkan cerita tentang pengalaman mereka yang sekiranya menarik untuk dibuat ide cerita. Dapat juga memperhatikan karakteristik yang khas dari orang tersebut untuk menambah referensi rancangan karakter yang dapat dibuat.

3. Pengalaman Pribadi

Banyak orang yang menceritakan tentang pengalaman yang dialami selama hidup. Bisa itu pengalaman yang menyakitkan ataupun menyenangkan. Selama pengalaman tersebut dapat diolah menjadi cerita yang menarik walaupun menambah sedikit bumbu hasil khayalan sendiri.

4. Berimajinasi

Berandai-andai tentang suatu kejadian, yang bahkan kejadian tersebut tidak masuk akal dapat menambah nilai tambah dari suatu cerita. Proses

⁴ Hikmat Darmawan, *How To Make Comics #1* (2012), hal. 115-155

tersebut merupakan cara yang paling ampuh untuk menemukan cerita.

Bisa cerita secara realistis, misteri, komedi maupun petualangan.

5. Menggunakan cerita yang sudah ada

Cerita-cerita yang sudah ada dan cukup populer banyak ditemukan kini.

Kadang sebagian orang takut untuk menggunakan cerita tersebut. Takut dianggap sebagai penjiplak dan sebagainya, padahal dalam proses mencipta, terdapat metode mengubah atau mengadaptasi dengan beralih medium atau konteks.

Setelah menemukan ide cerita yang akan dibuat, langkah selanjutnya yaitu menyusun cerita tersebut kedalam bentuk komik atau komik, antara lain:

1. Membuat premis cerita

Premis cerita merupakan dasar dari cerita keseluruhan dan lebih ringkas dari sinopsis serta berbentuk pernyataan.

2. Membuat rincian plot

Tahap ini cerita akan dibagi susunan kejadian pada setiap halamannya. Pada metode penceritaan, setiap halaman dibagi menjadi 3 babak, yaitu:

a. Babak pertama

Pengenalan tokoh atau karakter, biasanya meliputi 1 sampai 2 halaman. Merupakan bagian pembuka dalam suatu cerita. Menjelaskan profil singkat setiap karakter atau tokoh dalam komik atau komik.

b. Babak kedua

Pengenalan konflik problematika atau masalah pada setiap tokoh atau karakter. Pada bagian ini merupakan babak yang paling seru karena masalah yang dialami pada setiap karakter atau tokoh yang diangkat dalam suatu cerita pada komik semakin kompleks dan menarik sehingga sulit untuk ditebak solusi permasalahannya.

c. Babak ketiga

Puncak klimaks yang terdiri dari penyelesaian masalah. Biasanya merupakan kesimpulan dari semua cerita dari awal sampai akhir. Berisi

tentang pesan yang ingin disampaikan oleh si komikus kepada pembaca.

3. Menulis naskah dan merancang *storyboard*

Pada umumnya, banyak komikus menggunakan teknik penulisan naskah berupa *script* setelah mendapat alur cerita atau susunan peristiwa. *Script* yang dibuat sama dengan skenario film yang berisi petunjuk adegan dan dialog.

2.2.2 Penokohan Dalam Komik

Dalam komik diperlukan suatu alat yang berfungsi untuk menceritakan sebuah peristiwa atau kejadian dalam bentuk visual. maka terciptalah sebuah karakter yang bermanfaat sebagai alat untuk bercerita. Akan tetapi, ada beberapa hal yang diperlukan sebuah karakter untuk menggambarkan adegan berduka, bahagia, maupun marah yang meledak-ledak. hal tersebut antara lain ekspresi wajah dan bahasa tubuh (*gesture*).

1. Ekspresi

Ekspresi wajah merupakan perwujudan dari pesan emosi seseorang kepada orang lain. Dalam komik, dasar dari ekspresi tersebut relatif sama, tergantung pengetahuan seorang komikus akan bermacam-macam emosi yang terbentuk kedalam sebuah ekspresi wajah karakter dalam sebuah adegan.



Gambar 2.3 ekspresi wajah ala Will Eisner

(*Comics and Sequential Art*)

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

Dalam menciptakan ekspresi dari karakter, latar belakang budaya sangat berpengaruh. Dapat dilihat bagaimana perbedaan antara sistem ekspresi yang dibuat oleh Will Eisner tersebut diatas dengan seorang komikus Jepang, Osamu Tezuka pada gambar dibawah.



Gambar 2.4 Ekspresi wajah ala Osamu Tezuka.

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

2. Bahasa Tubuh (*Gesture*)

Penyampaian pesan emosi sebuah karakter selain pada ekspresi wajah juga dapat dilihat dari bahasa tubuh atau *gesture*. Gerakan pada tangan yang melambai ketika akan berpisah dengan orang terdekat atau tertunduk lemas dengan bahu kebawah ketika mendapat kabar buruk, hal tersebut merupakan contoh dimana sebuah gerakan tubuh dapat mengekspresikan sebuah pesan emosi pada suatu kejadian.



Gambar 2.5 Bahasa Tubuh ala Will Eisner (*Comics and Sequential Art*)

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

Untuk mempelajari lebih dalam bahasa tubuh tersebut dapat dilakukan pengamatan kepada orang-orang disekitar , bagaimana sikap tubuh mereka ketika berinteraksi satu sama lain secara sadar maupun tidak sadar.

2.2.3 Gaya Gambar

1. Gaya Kartun

Gaya kartun merupakan jenis gambar yang bersifat humor, gaya ini mengangkat humor-humor yang mudah dipahami secara umum oleh masyarakat, dan sekarang berfungsi sebagai hiburan. Di dalam pembuatan kartun, humor merupakan salah satu teknik yang harus dikuasai sebagai media kartunis untuk mengemas visualisasi imajinasinya. Selain informatif dan komunikatif gaya gambar kartun juga harus mempunyai gambar yang bagus dan mengandung muatan humor yang cukup. Karena kesannya yang sederhana dan lucu, biasanya digunakan untuk cerita komedi dan cerita anak-anak. Gambar dengan gaya kartun yang banyak diminati ini juga dapat dijadikan untuk kepentingan pengajaran di kalangan masyarakat umum dan pendidikan di sekolah.



Gambar 2.6 (a) Tokoh Doraemon karya Fujiko F Fuji dan (b) Shinchan karya Yushito Usui.

2. Gaya Realis

Gaya realis dapat menggambarkan kehidupan sehari-hari, mengandung unsur romantisme, naturalisme, dan impresionisme. Romantisme memberi banyak sentuhan keagungan (paling tidak keindahan berlebihan), naturalisme memfokuskan kepada benda-benda alam, sementara impresionisme mempertahankan kesan sesaat. Gaya realis terkesan kompleks dan proporsional. Gambar yang dinampakkan sangat mirip dengan yang sebenarnya misalnya menyerupai postur tubuh, wajah, dan ras manusia atau satwa, tumbuhan yang biasanya digunakan untuk cerita dewasa, seperti drama, sejarah, pertualangan, dll.



Gambar 2.7 (a) Tokoh Miyamoto Musashi karya Takehiko Inoue dan (b) Rick Grimes karya Tony Moore.

3. Gaya Ekspresif

Dalam gaya ekspresif menonjolkan emosi atau perasaan pada tokoh gambar. Tujuan dalam bentuknya yang ekspresif adalah mengekspresikan ide pengarang sehingga menarik emosi atau perasaan pembaca, pembaca dapat merasakan ide pengarang dalam memaparkan gagasan sesuai dengan tujuan dan efek yang ingin dicapai.



Gambar 2.8 Tokoh Raditya Dika karya Dio Rudiman dalam komik *Kambing Jantan*.

4. Gaya Surealistik

Gaya Surealistik terkesan abstrak dan biasanya digunakan untuk cerita yang menggambarkan situasi dan keadaan dalam mimpi atau alam bawah sadar. Visualisasi gambar tentang objek yang dieksplorasi secara mendalam. Surealistik juga menggambarkan sebuah adegan atau peristiwa yang tidak dapat ditangkap secara nalar. Pembaca juga dapat memaknai gambar sesuai persepsinya sendiri.



Gambar 2.9 Komik Batman : Arkham Asylum karya Grant Morrison dan Dave McKean.

2.2.4 Panil

Penyusunan panil atau *paneling* berfungsi sebagai pengaturan tata letak panil pada setiap halaman agar nyaman dibaca atau dinikmati. Untuk itu, diperlukan acuan dalam merancang suatu panil. Berikut akan menjelaskan kisi-kisi atau acuan suatu panil, peralihan antar panil serta hubungan antara kata dan gambar didalam suatu panil.

1. *Panel grid*

Walaupun pada umumnya, dalam pembuatan atau penyusunan suatu panil dalam sebuah halaman tidak memiliki peraturan tertentu, namun jika dilihat dari sejarah komik tertentu memiliki panil tersendiri pada setiap jamannya.

a. Kisi-kisi 2 panil

Terdiri dari 2 panil dalam 1 halaman. Biasanya dipakai dalam komik Indonesia era 70-an seperti komik Si Buta dari Goa Hantu karya Ganes TH atau komik Gundala Putra Petir karya Hasmi. Dalam panil jenis ini, cenderung lebih banyak teks daripada gambar. Peralihan antar panil dalam komik tersebut jarang menggunakan peralihan dari momen ke momen atau aksi ke aksi karena terbatasnya panil dalam satu halaman.



Gambar 2.10 *Starblazer : The Midas Mistry, Grant Morrison (DC. Thompson, and co.)*

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

b. Kisi-kisi 2x2 panil

Terdiri dari 4 panil dalam 1 halaman. 2 panil horisontal, 2 panil vertikal. Kisi-kisi ini lebih variatif dibanding kisi-kisi 2 panil karena jumlah panel per halaman lebih banyak. Namun visual yang bercerita dalam komik tersebut masih bersifat kaku karena peralihan antar panil yang digunakan kebanyakan selain momen ke momen atau aksi ke aksi yang biasa digunakan dalam komik.



Gambar 2.11 Thor, Vol. 1 no. 175 (Marvell Comics, 1970)
(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

c. Kisi-kisi 2x3 panil

Terdiri dari 6 panil dalam 1 halaman. 2 panil horisontal, 3 panil vertikal. Dalam kisi-kisi ini memiliki banyak adegan karena jumlah panil per halaman lebih banyak dari kisi-kisi 2x2. Walaupun begitu, setiap panil dalam satu halaman tidak membuatnya terkesan padat akan gambar.



Gambar 2.12 Amazing Spiderman no. 83 (Marvel Comics, 1970)

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

d. Kisi-kisi 2x4 panil

Terdiri dari 8 panil dalam 1 halaman. 2 panil horisontal, 4 panil vertikal. Pada kisi-kisi ini terasa padat karena panil dalam satu halaman penuh akan gambar. Namun pada komikus tertentu dapat memberikan kesan berbeda bila menggunakan kisi-kisi tersebut, seperti komik Stray Bullets karya David Lapham.



Gambar 2.13 Stray Bullet no. 3 (David Lapham, El-Capitan)

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

e. Kisi-kisi 3x3 panil

Terdiri dari 9 panil dalam 1 halaman. 3 panil horisontal, 3 panil vertikal. Pada era 60-an, banyak komik buatan Amerika menggunakan kisi-kisi tersebut. Jumlah panil per halaman memiliki kelebihan dalam perpindahan antar panil. Komik akan terasa lebih sinematis karena tidak jarang terjadi peralihan antar panil berupa momen ke momen atau aksi ke aksi.



Gambar 2.14 Watchmen

(Alan Moore & Dave Gibbons, DC Comics)

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

f. Kisi-kisi 4x4 panil

Terdiri dari 12 panil dalam 1 halaman. 4 panil horisontal, 4 panil vertikal. Jumlah panil yang banyak membuat setiap halaman dalam komik terasa sempit. Pada kisi-kisi ini, format ukuran komik menjadi lebih panjang seperti komik-komik buatan Amerika.



Gambar 2.15 Batman : The Dark Knight Returns

(Frank Miller, DC Comics)

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

g. Kisi-kisi 3 panil memanjang

Terdiri dari 3 panil dalam 1 halaman. 3 panil vertikal secara memanjang. Latar belakang panil lebih detail karena kesan *wide screen* yang ditonjolkan. Hubungan gambar dan teks tampak seimbang karena ukuran panel yang besar.



Gambar 2.16 Daredevil : Yellow

(Jeph Loeb & Tim Sale, Marvel Comics)

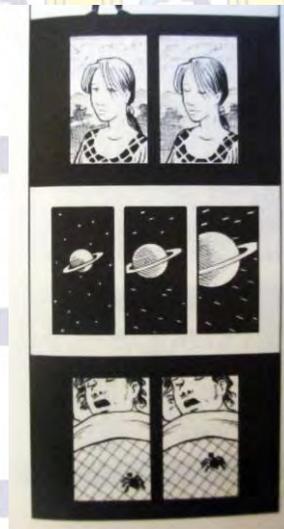
(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

2. Peralihan antar panil

Peralihan antar panil berfungsi untuk memudahkan dalam merancang adegan atau peristiwa pada setiap panil. Ada 6 peralihan antar panil yang sudah diperkenalkan oleh *Scott McCloud* dalam *Understanding Comic*⁵. Antara lain :

a. Momen ke momen

Merupakan peralihan panil yang memberikan aspek sistematis didalam komik atau komik cerita panjang. Berupa peristiwa pergerakan waktu diantara momen-momen yang sangat dekat.



Gambar 2.17 Momen ke momen

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

b. Aksi ke aksi

Sama dengan peralihan momen ke momen yang menggambarkan tindakan suatu subyek dari aksi satu ke aksi yang lain. Namun yang membedakan adalah ritme gerakan yang lebih cepat atau pergerakan waktu yang tidak dekat.

⁵ Hikmat Darmawan, *How To Make Comics #1* (2012), hal. 167



Gambar 2.18 Aksi ke aksi

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

c. Subjek ke subjek

Merupakan peralihan panil dari subyek ke subyek dalam adegan yang sama. Tidak menutup kemungkinan peralihan terjadi dari subyek ke objek atau benda. Dalam peralihan ini, pembaca harus aktif memaknai hubungan antara subyek dan obyek dalam suatu cerita yang diangkat.



Gambar 2.19 Subjek ke subjek

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

d. *Scene ke scene*

Merupakan peralihan panil yang memiliki pergerakan ruang dan waktu yang sangat jauh. Pada umumnya panil tersebut diberi keterangan waktu dan tempat untuk menjelaskan suatu adegan.



Gambar 2.20 *Scene ke scene*

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

e. *Aspek ke aspek*

Merupakan peralihan panil yang bersifat abstrak. Karena pembaca seakan-akan berada dalam suatu tempat dan mengamati berbagai macam benda yang ada ditempat tersebut. Peralihan panil ini dapat disimpulkan sebagai peralihan panil sebagai pembangun suasana.



Gambar 2.21 Aspek ke aspek

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

f. *Non-sequitur*

Merupakan peralihan panil yang lebih abstrak dari peralihan panil dari aspek ke aspek. Karena pada peralihan ini, kaitan antara panil yang satu dengan yang lainnya sangat tidak berhubungan.



Gambar 2.22 Non-Sequitur

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

3. Merancang hubungan kata dan gambar

Kata atau teks dengan gambar pada suatu panil sangat penting kaitannya karena teks tersebut dapat menjelaskan secara verbal sebuah gambar pada suatu adegan dan sebaliknya gambar dapat menjelaskan secara visual pada teks dalam suatu panil. Namun hubungan tersebut dapat dibagi menjadi 7 macam, antara lain :

a. Hubungan *word-specific*

Adalah hubungan yang lebih menitik beratkan kata atau teks dengan menggambarkan visual yang sederhana.



Gambar 2.23 Hubungan Word-Specific

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

b. Hubungan *picture-specific*

Adalah hubungan yang mencampurkan kata dengan gambar dimana kata atau teks berfungsi sebagai pelengkap gambar yang menceritakan suatu adegan yang sudah jelas.



Gambar 2.24 Hubungan Picture-Specific

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

c. Hubungan *duo-specific*

Adalah hubungan antara kata dan gambar yang memberikan pesan yang sama. Hubungan ini bersifat seperti mengulang-ulang dimana visual yang sudah terlihat jelas menggambarkan suatu adegan walaupun tanpa diberi kata-kata namun masih dibubuhkan teks yang menjelaskan suatu adegan yang sama.



Gambar 2.25 Hubungan Duo-Specific

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

d. Hubungan *additive*

Tidak jauh beda dengan hubungan *duo-specific* tapi yang membuatnya berbeda adalah teks berfungsi sebagai penambah untuk lebih memperjelas gambar dalam suatu adegan.

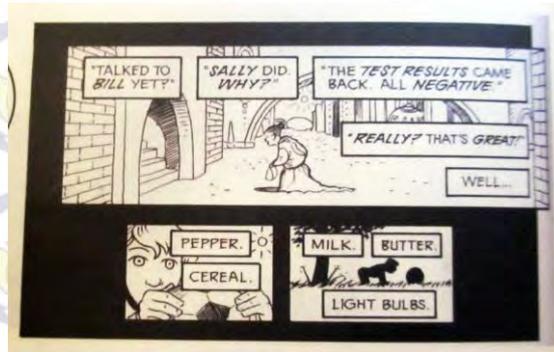


Gambar 2.26 Hubungan Additive

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

e. Hubungan *parallel*

Adalah hubungan kata dan gambar yang tidak berkesinambungan. Alur kata dan gambar sama-sama maju tapi tidak bertentangan dan berkaitan.



Gambar 2.27 Hubungan Parallel

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

f. Hubungan *montase*

Adalah hubungan antar kata dan gambar yang tidak terpisah satu sama lain. Menjadi satu bagian, kata bagian dari gambar dan sebaliknya.



Gambar 2.28 Hubungan Montase

(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

g. Hubungan saling bergantung

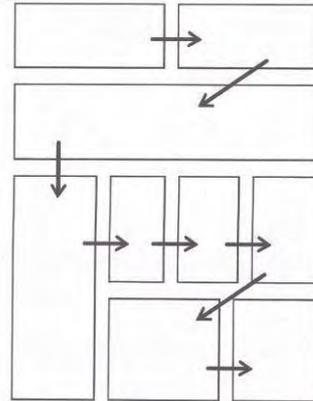
Merupakan saling bergantungnya kata dengan gambar dalam suatu adegan. Dimana kata dapat menjelaskan suatu gambar dan gambar dapat menjelaskan suatu kata.



Gambar 2.29 Hubungan Saling Ketergantungan
(Sumber: How To Make Comics, Hikmat Darmawan)

2.2.5 Alur Baca

Dalam membaca cergam atau cerita bergambar seperti komik atau komik, pembaca secara tidak langsung telah menentukan arah baca antara panil satu dengan panil yang lain. Secara global, pembaca memiliki kebiasaan membaca dari kiri ke kanan, dan dari arah atas ke bawah. Alur baca tersebut menurut Scott McCloud dalam buku membuat komik menyebutkan bahwa alur adalah cara menuntun pembaca mnegikuti cerita sebuah karya dari awal sampai akhir.



Gambar 2.30 Alur Baca Antar Panel

(Sumber: Buku membuat Komik Karya Scott McCloud)

Alur baca tersebut berlaku juga pada balon kata. Tidak jarang juga pembuat komik atau komik melakukan kesalahan tersebut sehingga banyak pembaca yang kebingungan menikmati sebuah komik. Metode yang mudah untuk menghindari kebingungan dalam membaca khususnya dari panel ke panel adalah dengan membuatnya tidak terlalu rumit atau sederhana.

2.3 Studi eksisting

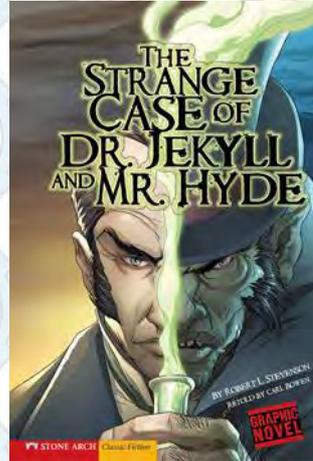
2.3.1 Studi komparator

1. Komik legenda: *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*

Merupakan adaptasi novel legenda kota yang berasal dari Inggris yang dikarang oleh Robert Louis Stevenson yang dipublikasikan pada tahun 1886. Menceritakan tentang ilmuwan yang bernama Dr. Hendry Jackyll yang membuat formula untuk memisahkan dua pikiran, baik dan buruk. Dia percaya bahwa dua pikiran tersebut dapat dipisahkan melalui serangkaian percobaan yang dilakukannya sendiri. Dia menyuntikkan formula kedalam tubuhnya dan berubah menjadi orang yang berbeda serta memiliki pikiran jahat yang menguasainya. Disetiap malam pikiran jahat itu mempengaruhi Dr. Henry Jackyll untuk melakukan serangkaian pembunuhan. Pada akhir cerita, Gabriel

utterson sebagai seorang pengacara sekaligus teman dekatnya mengetahui kedok Dr. Henry Jackyll yang sebenarnya.

- Sampul



Gambar 2.31 Sampul Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*
(Sumber: Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*)

Untuk mewakili konten komik keseluruhan, komik legenda *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde* menggambarkan sebuah karakter yang memiliki dua kepribadian dan menjadi inti dari permasalahan yaitu *DR. Jekyll* dan *Mr. Hyde* itu sendiri.

- Gaya gambar



Gambar 2.32 Gaya gambar dalam Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*

(Sumber: Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*)

Menggunakan gaya gambar semi realis khas eropa dengan menampilkan busana, bangunan, karakter orang inggris abad 18.

- Gaya bahasa



Gambar 2.33 Gaya bahasa dalam Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*

(Sumber: Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*)

Banyak menggunakan bahasa yang baku sehingga terkesan resmi karena ditujukan untuk kalangan umum khususnya dewasa.

- Panil



Gambar 2.34 kisi-kisi panil 3x3 memanjang dalam Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*

(Sumber: Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*)

Menggunakan campuran panel, namun kebanyakan menggunakan kisi-kisi panil 3 x 3 memanjang dengan maksud untuk menonjolkan *environment* disekitarnya misalnya eksterior bangunan seperti halaman depan, pagar dan teras rumah serta

interior bangunan seperti ruang tamu, ruang makan dan laboratorium khas abad 18.

- Warna



Gambar 2.35 warna dan environment dalam Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*

(Sumber: Komik *The Strange Case of DR. Jekyll and Mr. Hyde*)

Dalam komik ini, adegan yang sering muncul merupakan adegan di malam hari yang terkesan gelap dengan *tone* warna *classic*, warna yang dipakai cenderung kecoklatan. Dan menampilkan suasana kota pada malam hari yang sepi dengan minimnya penerangan lampu jalan dan kabut yang memberikan atmosfer dingin malam hari yang menyeramkan.

2. *Assassins Creed : The Chain*

Mengisahkan tentang sebuah organisasi pembunuh yang biasa dikenal sebagai *Assassins* yang sangat ahli dalam penyusupan, beladiri tangan kosong maupun bersenjata dan *parkour*, salah satu olahraga yang bertujuan untuk melewati segala rintangan yang dihadapinya. Medan rintangan yang dihadapi dapat berupa dinding, gedung tinggi, pohon dan lain sebagainya. Dalam komik *Assassins Creed : The Chain* bercerita mengenai seorang *Assassins* yang berasal dari Rusia

yang dididik oleh sang ayah seni beladiri *Assassins* dari kecil untuk bertahan hidup dari musuh.

- Gaya gambar



Gambar 2.36 Gaya gambar dalam Komik *Assassins Creed : The Chain*
(Sumber: Komik *Assassins Creed : The Chain*)

Menggunakan gaya gambar khas Amerika yang terkenal akan detail ekspresi dan *gesture* atau bahasa tubuh dengan *lineart* yang rapi.

- Gaya bahasa



Gambar 2.37 Gaya bahasa dalam Komik *Assassins Creed : The Chain*
(Sumber: Komik *Assassins Creed : The Chain*)

Banyak menggunakan bahasa baku dan berbobot sehingga cocok untuk segmen dewasa.

- Panil



Gambar 2.38 Panil dalam Komik *Assassins Creed : The Chain*

(Sumber: Komik *Assassins Creed : The Chain*)

Menggunakan panil tertutup seperti komik pada umumnya sehingga terkesan *monotone*, namun beberapa adegan menggunakan panel eksperimental, seperti pada saat adegan si anak yang tidak tega mengakhiri penderitaan rusa buruan dan memutuskan untuk meninggalkannya. Walaupun pada panel tersebut tidak diperlihatkan sang ayah menembak rusa yang sekarat itu tapi perubahan panil dengan membentuk teks "BANG" yang menandakan suara letusan senapan.

- Warna



Gambar 2.39 Warna gambar dalam Komik *Assassins Creed : The Chain*

(Sumber: Komik *Assassins Creed : The Chain*)

Tone warna yang digunakan, disesuaikan dengan *setting* tempatnya. Seperti contoh, adegan di hutan Rusia yang sedang musim kemarau, dapat dilihat dari warna daun kering yang dominan warna panas.

2.3.2 Studi kompetitor

1. Baratayudha

Menceritakan tentang persiapan para pandawa untuk menghadapi perang baratayudha dengan pihak kurawa. Dimana konflik dimulai dari siasat licik para kurawa yang ingin menguasai seluruh wilayah Hastinapura sendiri. Hasil siasat licik tersebut sangat merugikan para pandawa, salah satunya diasingkannya para pandawa ke tempat terpencil selama tiga belas tahun. Setelah menjalani pengasingannya tersebut, para pandawa mengutus wakil untuk mengambil haknya kembali sesuai perjanjian dengan kurawa, namun para kurawa yang di pimpin Prabu Duryudana melanggar janji dan menantang pihak pandawa untuk berperang.

- Sampul



Gambar 2.40 Sampul Komik Seri Baratayuda

(Sumber: Komik Baratayuda)

Dalam komik seri Baratayuda, kebanyakan menonjolkan sebuah karakter yang berperan penting pada konflik dalam cerita komik. Sebagai contoh, sampul komik Baratayuda seri 6 yang menonjolkan karakter Prabu Baladewa, yang diceritakan bahwa Prabu Baladewa akan dikalahkan oleh Prabu Kresna, sang adik

pada saat Prabu Kresna menerawang masa depan ketika Perang Baratayuda terjadi.

- Gaya gambar



Gambar 2.41 Gaya gambar dalam Komik Baratayuda

Menggunakan gabungan gaya gambar khas Indonesia dengan Amerika yang identik dengan karakter superhero bertubuh kekar dengan menampilkan busana dan bangunan yang futuristik. Misalnya, baju zirah atau pakaian perang yang dibentuk lebih modern seperti *armor* bangsa barat. Namun tetap memberikan unsur pewayangan seperti atribut perhiasan kelat bahu, kalung serta mahkota petinggi kerajaan.

- Gaya bahasa



Gambar 2.42 Gaya bahasa dalam Komik Baratayuda

(Sumber: Komik Baratayuda)

Banyak menggunakan bahasa yang tidak baku sehingga terkesan santai karena ditujukan untuk kalangan anak-anak dan remaja awal.

- Panil



Gambar 2.43 panil eksperimen dalam Komik Baratayuda
(Sumber: Komik Baratayuda)

Menggunakan campuran panil yang eksperimental seperti beberapa bagian tubuh karakter keluar dari panel dan susunan yang tidak monoton sehingga menarik untuk mengikuti cerita disetiap halamannya.

- Warna



Gambar 2.44 warna dalam Komik Baratayuda

Dalam komik ini, warna yang digunakan mengikuti adegan yang diangkat seperti ketika adegan pertarungan atau perang, *tone* warna menjadi merah yang memberi kesan peristiwa berdarah akibat peperangan tersebut walaupun setiap korban yang jatuh tidak diberi efek berdarah yang muncul dari luka ketika terkena

serangan sebab efek tersebut tidak cocok untuk target pembaca komik yang masih anak-anak.

2. Garudayana

Menceritakan tentang perjalanan garuda kecil untuk menjadi raja garuda yang dibantu oleh pemburu harta karun yang bernama Kinara. Dalam petualangannya garuda kecil menemui banyak rintangan namun tidak sedikit pertolongan yang diperolehnya dari teman-temannya seperti Gatotkaca, Arjuna, Petruk, Gareng, Bagong, Semar dan sebagainya.

- Sampul



Gambar 2.45 Sampul dalam Komik Garudayana

Dalam komik seri Garudayana, lebih menampilkan karakter secara keseluruhan yang ada dalam cerita. Misalnya pada komik Garudayana seri pertama, diceritakan karakter protagonis bernama Kinara si pemburu harta karun bertemu dengan satu-satunya keturunan sang Garuda yang terkenal sebagai penguasa langit dan menjalani petualangan seru bersama. Selama perjalanan mereka berdua bertemu dengan karakter pelengkap seperti Gatotkaca, Ashura Agni dan punakawan. Pada sampul komik seri pertama,

menampilkan semua karakter tersebut namun tetap menonjolkan karakter utama, yaitu Kinara dan Garu Sang keturunan Garuda terakhir.

- Gaya gambar



Gambar 2.46 Gaya gambar dalam Komik Garudayana

Menggunakan adaptasi manga Indonesia. Busana yang dikenakan mengalami modifikasi sehingga terkesan modern namun tetap ada unsur tradisional yang melekat pada busana serta bangunannya.

- Gaya bahasa



Gambar 2.47 Gaya bahasa dalam Komik Garudayana

Banyak menggunakan bahasa yang santai sehingga mudah untuk dimengerti oleh semua kalangan khususnya remaja.

- Panil



Gambar 2.48 Jenis panil dalam Komik Garudayana

Menggunakan panil eksperimental seperti contoh ada beberapa tokoh yang keluar dari panel sehingga tidak terkesan *monotone*.

- Warna



Gambar 2.49 warna dalam Komik Garudayana.

Menggunakan warna hitam putih seperti format *manga* atau komik Jepang pada umumnya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

AJI

KSATRIA
PRABAN KINGCO

-BABAD SURABAYA-

1

2

3

4

5

BAB 3

Angga R.E.P - 3407100049



DEFINISI KOMIK CERITA RAKYAT JOKO JUMPUR

Dahulu komik berupa cerita bergambar dimana peran gambar hanya menjadi pelengkap dan banyak teks sehingga walaupun tanpa gambar, cerita tersebut masih bisa dinikmati.

Cerita rakyat adalah salah satu tradisi lisan dalam masyarakat Indonesia yang tercerminkan fenomena sosial didalamnya. Tradisi lisan seperti cerita rakyat perlu dilestarikan dan dikembangkan karena merupakan sarana yang efektif untuk pendidikan moral dalam lingkungan keluarga.

DEFINISI KOMIK CERITA RAKYAT JOKO JUMPUT

Sebelumnya cerita rakyat yang diangkat kedalam buku, hanya berupa cerita bergambar sehingga pembaca harus menggunakan imajinasinya untuk menggambarkan cerita dengan teks yang banyak tersebut. Akan tetapi dengan diangkatnya cerita rakyat ke media baru seperti komik sekarang dengan format gambar bercerita, akan mampu menarik minat untuk membaca cerita rakyat yang tergeser oleh keberadaan cerita rakyat dari luar negeri.

TEKNIK SAMPLING

Adapun penggunaan kuisisioner identifikasi masalah dan pengenalan tentang cerita rakyat Joko Jumput serta pengetahuan tentang komik di Indonesia untuk menentukan media yang tepat bagi target segmen

POPULASI

Geografis

Berdasarkan letak geografis proses pembuatan dan keterkaitan dengan cerita rakyat asli Surabaya, letak geografis target *audiens* yang akan dituju adalah para remaja SMP usia 13-15 tahun di daerah perkotaan Surabaya.

POPULASI

Demografis

Remaja tingkat awal dan remaja menengah (13-15 tahun).

Pembaca atau penggemar komik.

Usia target audiens diatas merupakan usia tingkat siswa SMP usia 13-15 tahun dimana kalangan usia tersebut masih labil dalam mengambil keputusan dan mudah terpengaruh, apalagi penaruh dari luar dibidang kebudayaan yang merupakan jati diri sebuah bangsa. **3.**

POPULASI

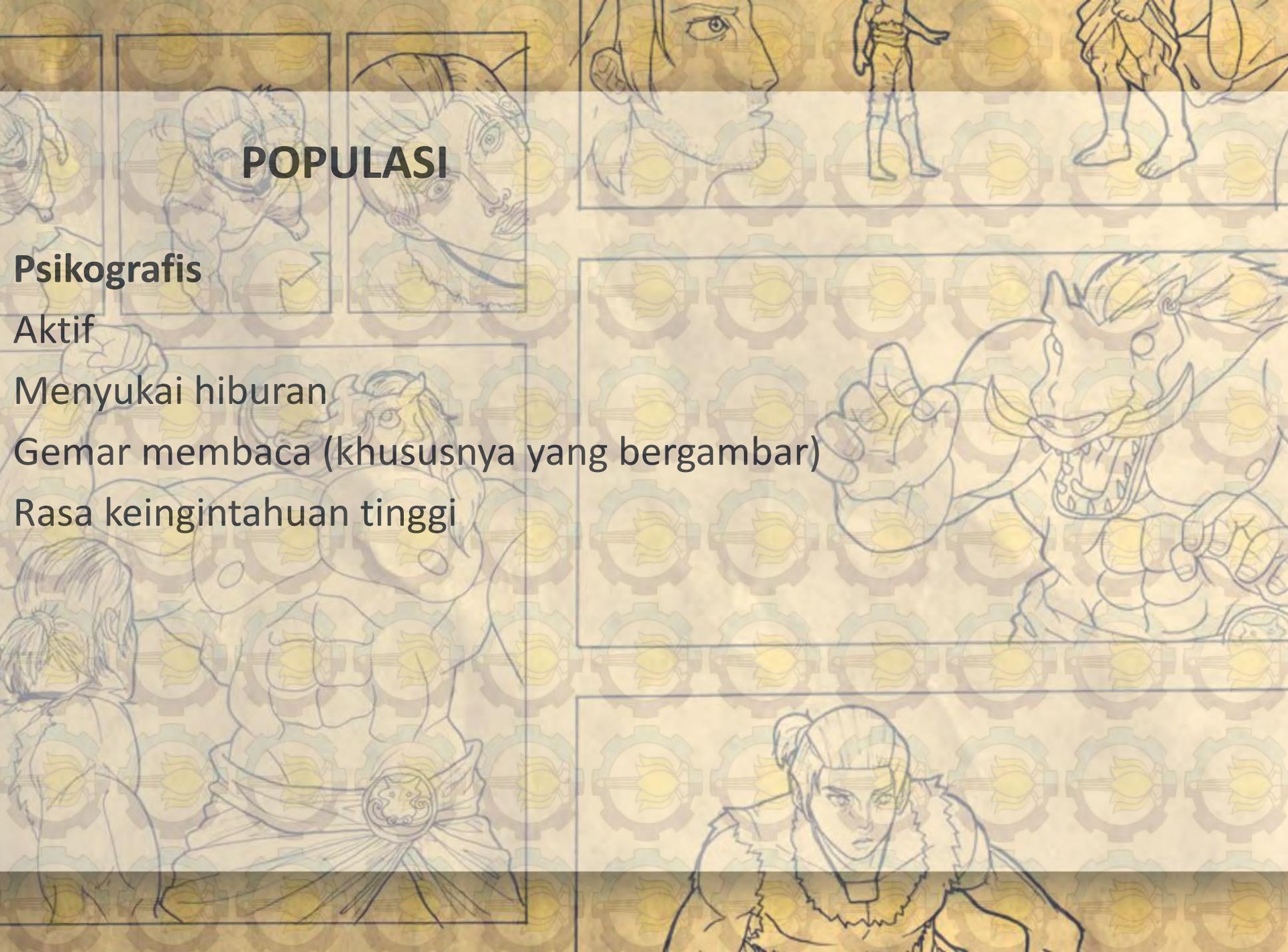
Psikografis

Aktif

Menyukai hiburan

Gemar membaca (khususnya yang bergambar)

Rasa keingintahuan tinggi



POPULASI

Sampel

Profil Responden Kuesioner Mapping

- **Jumlah Sampel**

Jumlah Responden : 50 orang

Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan

Usia : 13-25 tahun

Pendidikan : SMP-mahasiswa

POPULASI

Sampel

Profil Responden Kuesioner Mapping

- **Teknik Sampel**

Sampel yang diambil merupakan target pasar komik dengan *range* usia 13 sampai 25 tahun (remaja awal sampai remaja lanjut) karena pada usia remaja awal mudah terpengaruh budaya luar dari dampak globalisasi.

Sampel disebarakan secara acak, kebanyakan di sekolah-sekolah karena mayoritas berstatus siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) sampai mahasiswa yang sebagian besar belum mengetahui tentang cerita rakyat Joko Jumput.

POPULASI

Sampel

Profil Responden Polling AIO

- **Jumlah Sampel**

Jumlah Responden	: 76 siswa 78
Jenis Kelamin	: laki-laki dan perempuan
Usia	: 13-15 tahun
Pendidikan	: SMP

POPULASI

Sampel

Profil Responden Polling AIO

- **Teknik Sampel**

Sampel diambil acak dari beberapa SMP di Surabaya, yaitu SMP negeri 3 dan SMP negeri 8 Surabaya. Dari hasil sampel tersebut diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar banyak yang belum tahu tentang cerita rakyat Joko Jumput yang merupakan cerita rakyat asli dari Surabaya.

POPULASI

Sampel

Profil Responden Polling Alternatif Visual

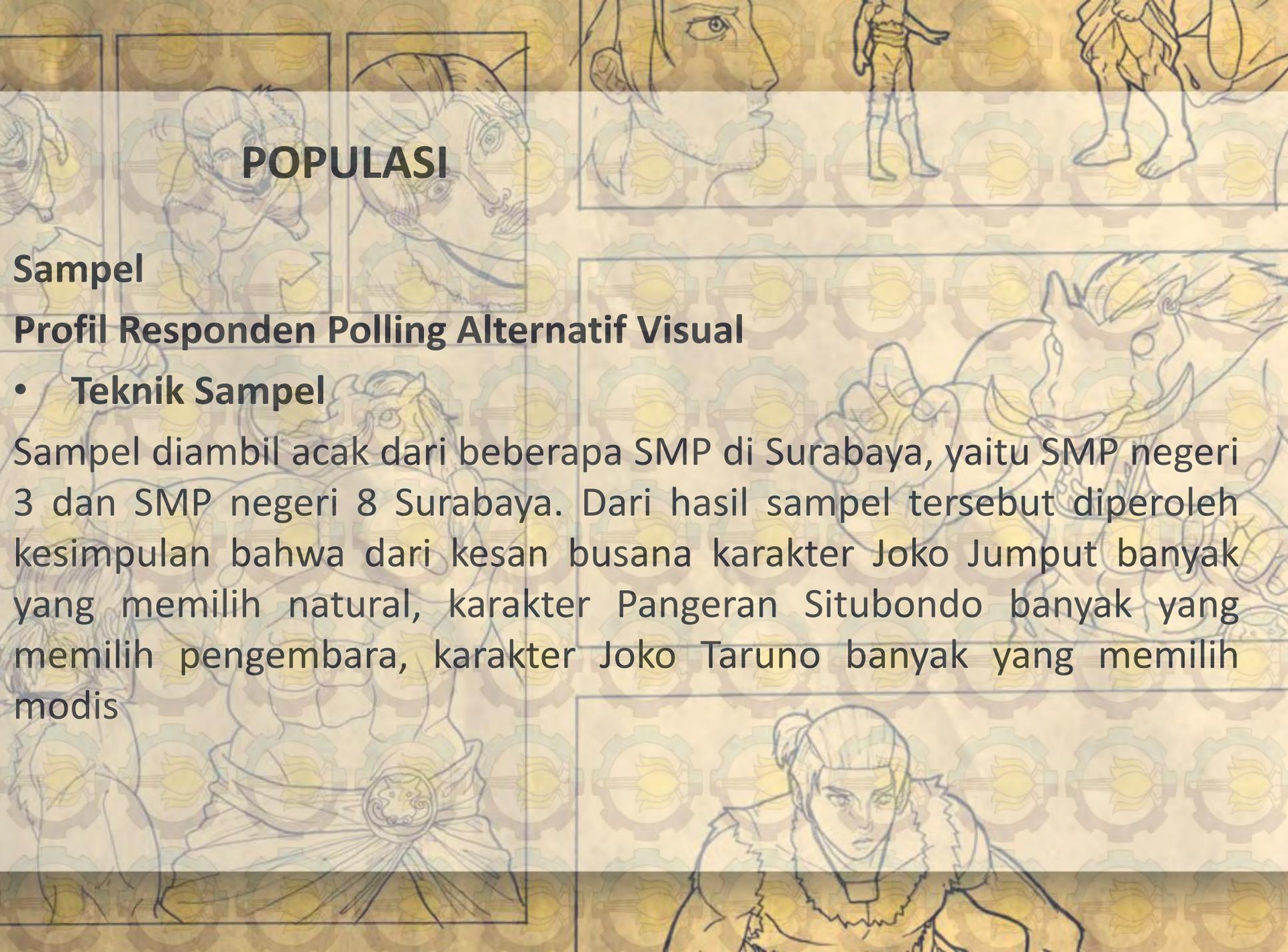
- Jumlah Sampel

Jumlah Responden : 76 siswa

Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan

Usia : 13-15 tahun

Pendidikan : SMP

The background features a collage of traditional Indonesian art, including batik patterns and various line drawings of figures in traditional attire. The text is overlaid on this background.

POPULASI

Sampel

Profil Responden Polling Alternatif Visual

- **Teknik Sampel**

Sampel diambil acak dari beberapa SMP di Surabaya, yaitu SMP negeri 3 dan SMP negeri 8 Surabaya. Dari hasil sampel tersebut diperoleh kesimpulan bahwa dari kesan busana karakter Joko Jumptut banyak yang memilih natural, karakter Pangeran Situbondo banyak yang memilih pengembara, karakter Joko Taruno banyak yang memilih modis

JENIS DAN SUMBER DATA

Jenis Data

Jenis data yang dibutuhkan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan konsumen :

Hasil wawancara atau *depth interview* dengan Bapak Meimura (seniman teater), Bapak Akhudiat (sastrawan), Bapak Abdul Ghofar (juru kunci makam Joko Jumpat) dan beberapa pemerhati budaya lainnya.

Studi eksisting, studi kompetitor dan studi komparator.

Literatur dan teori-teori yang terkait.

Fenomena, isu-isu yang terkait dengan konten cerita dan latar belakang permasalahan.

SUMBER DATA

Data Primer

Berdasarkan kebutuhan yang muncul dalam proses penelitian ini, adapun data primer yang diperoleh berasal dari:

Kuesioner

Kuesioner *mapping* disebarakan kepada 50 orang laki-laki dan perempuan *range* 13 sampai 25 tahun, kuesioner AIO dan visual disebarakan kepada 76 orang laki-laki dan perempuan dengan *range* umur 13 sampai 15 tahun.

Responden berdomisili di Surabaya.

Periode penyebaran Januari-Mei 2013.

SUMBER DATA

Data Primer

Wawancara

Wawancara atau *depth interview* dilakukan kepada Bapak Akhudiat selaku sastrawan, dosen dan penulis naskah teater, Bapak Meimura selaku seniman teater dan Bapak Abdul Ghofar selaku juru kunci atau penjaga makam Joko Jumput.

SUMBER DATA

Data Primer

Observasi

Observasi dilakukan toko buku Gramedia (Jl. Manyar), Gramedia Expo (Jl. Basuki Rahmat), Petra Togamas (Jl. Pucang) dan Togamas (Jl. Margorejo) untuk mengetahui tingkat penjualan buku cerita rakyat nusantara dan buku komik populer.

SUMBER DATA

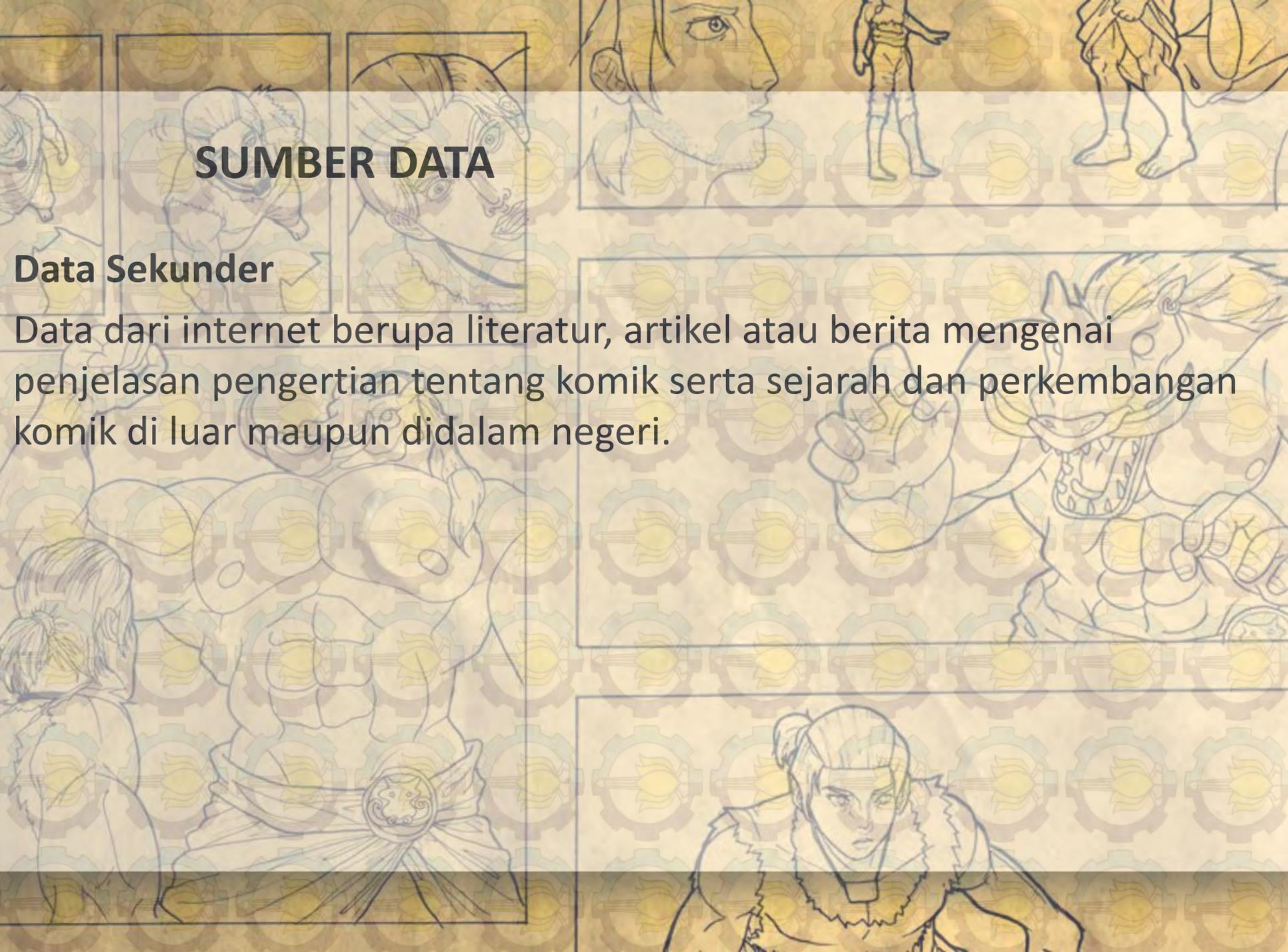
Data Sekunder

Literatur yang dapat menjadi acuan dalam menentukan kriteria desain yang ada. Literatur yang digunakan adalah buku yang mengulas bagaimana membuat komik atau komik, mulai dari pencarian ide cerita, membuat alur cerita, membuat *script* dan *storyboard*, menciptakan karakter, *paneling* sampai mendesain sampul.

SUMBER DATA

Data Sekunder

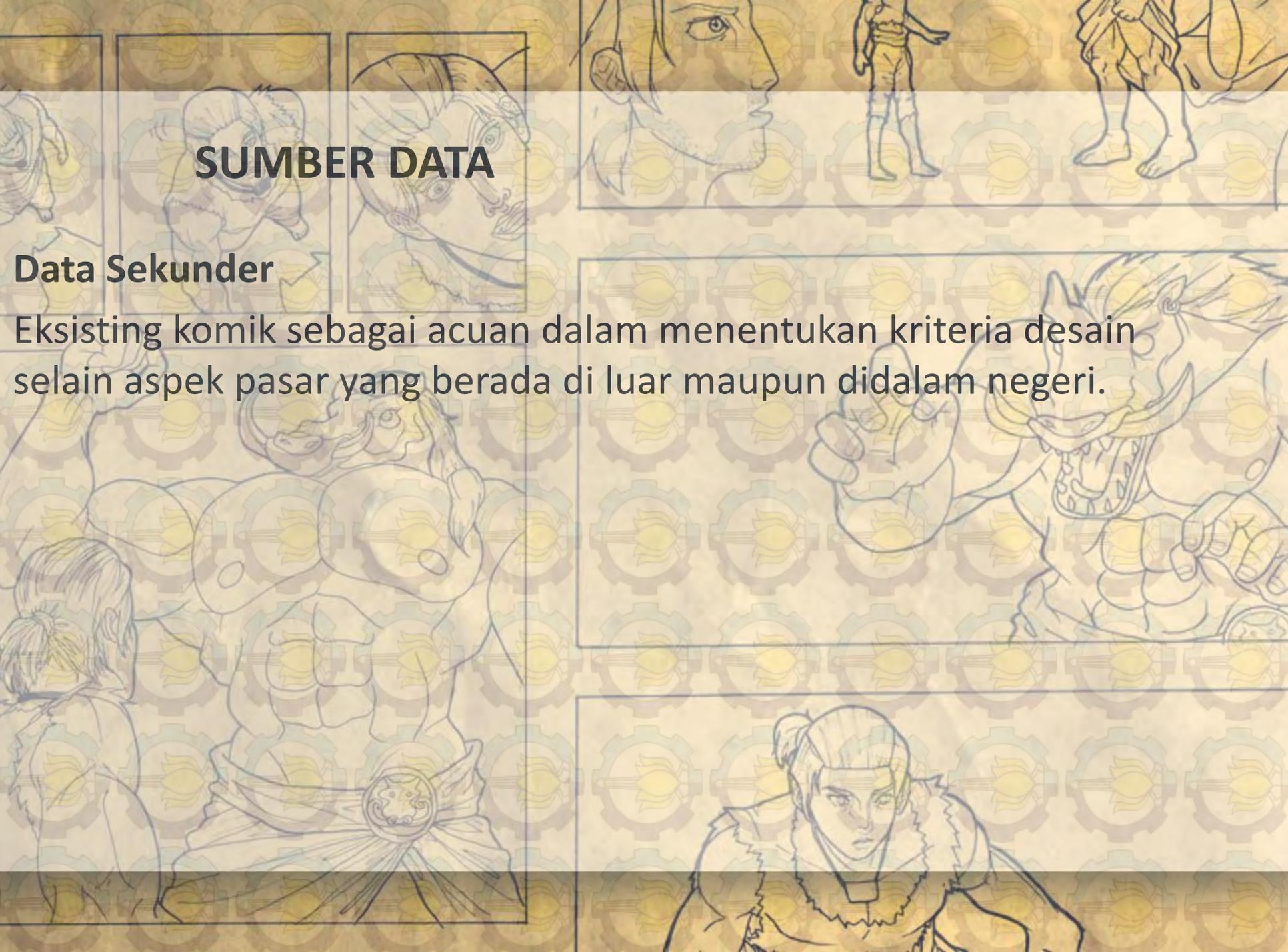
Data dari internet berupa literatur, artikel atau berita mengenai penjelasan pengertian tentang komik serta sejarah dan perkembangan komik di luar maupun didalam negeri.



SUMBER DATA

Data Sekunder

Eksisting komik sebagai acuan dalam menentukan kriteria desain selain aspek pasar yang berada di luar maupun didalam negeri.

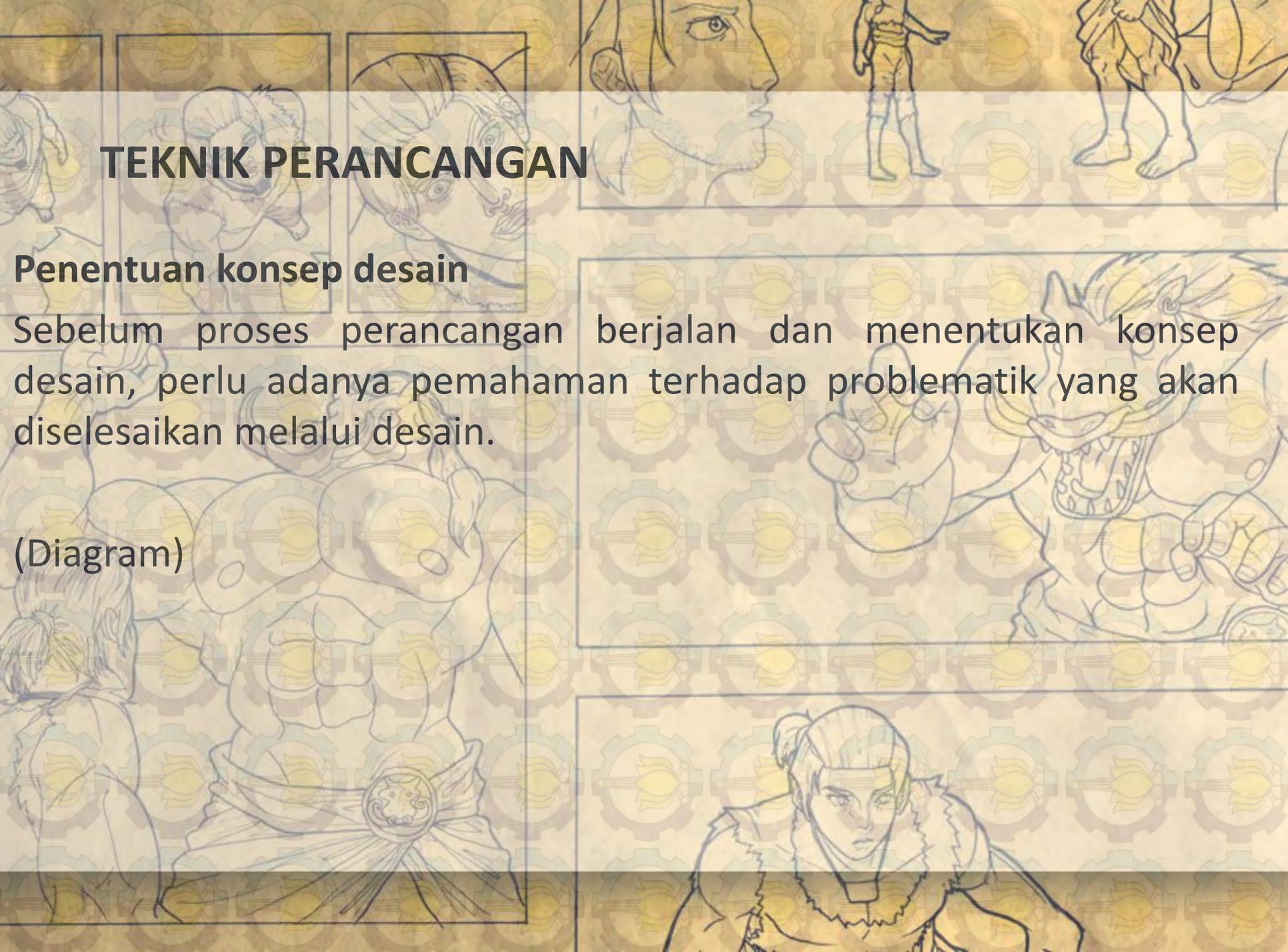


TEKNIK PERANCANGAN

Penentuan konsep desain

Sebelum proses perancangan berjalan dan menentukan konsep desain, perlu adanya pemahaman terhadap problematik yang akan diselesaikan melalui desain.

(Diagram)

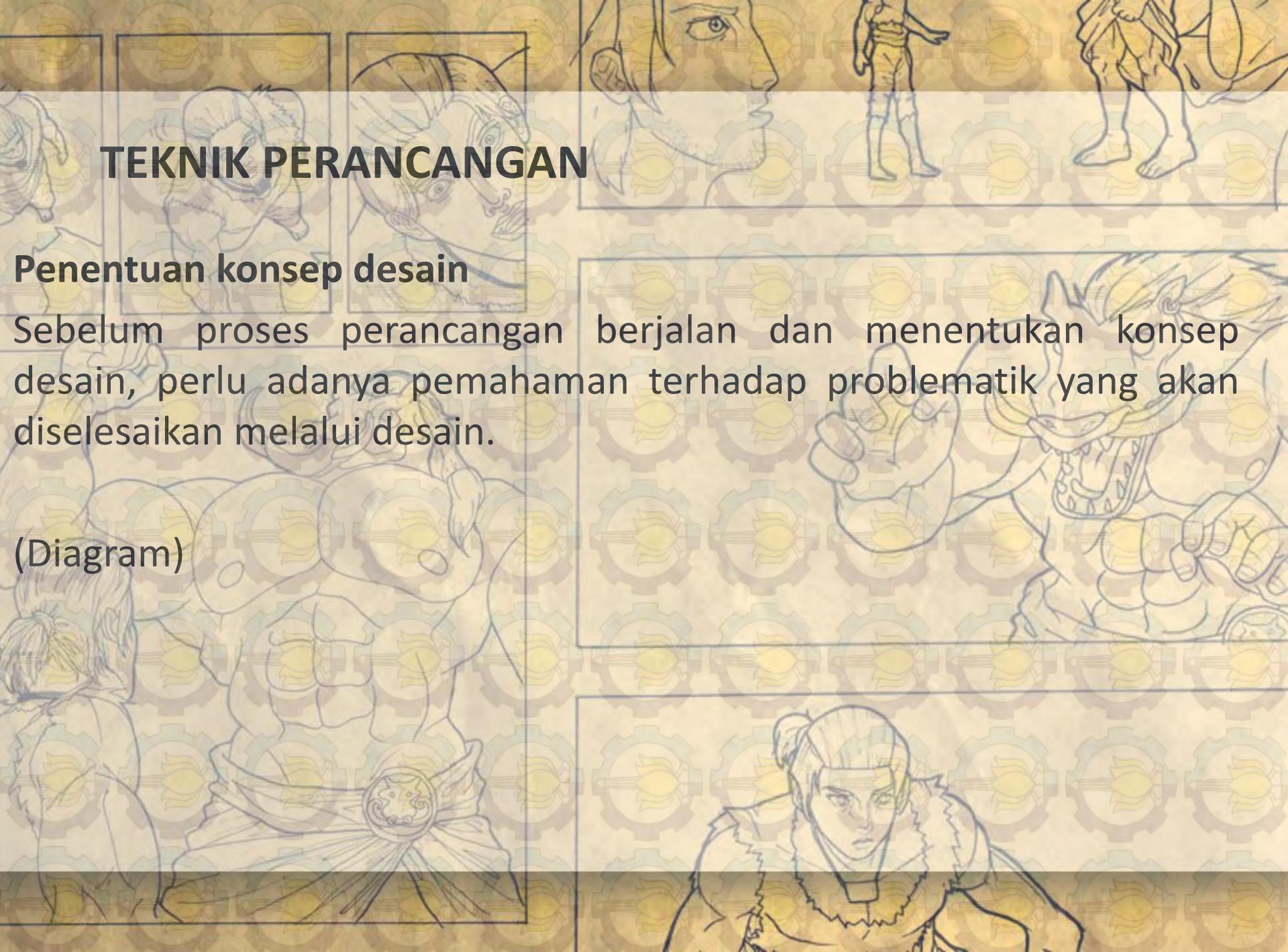


TEKNIK PERANCANGAN

Penentuan konsep desain

Sebelum proses perancangan berjalan dan menentukan konsep desain, perlu adanya pemahaman terhadap problematik yang akan diselesaikan melalui desain.

(Diagram)

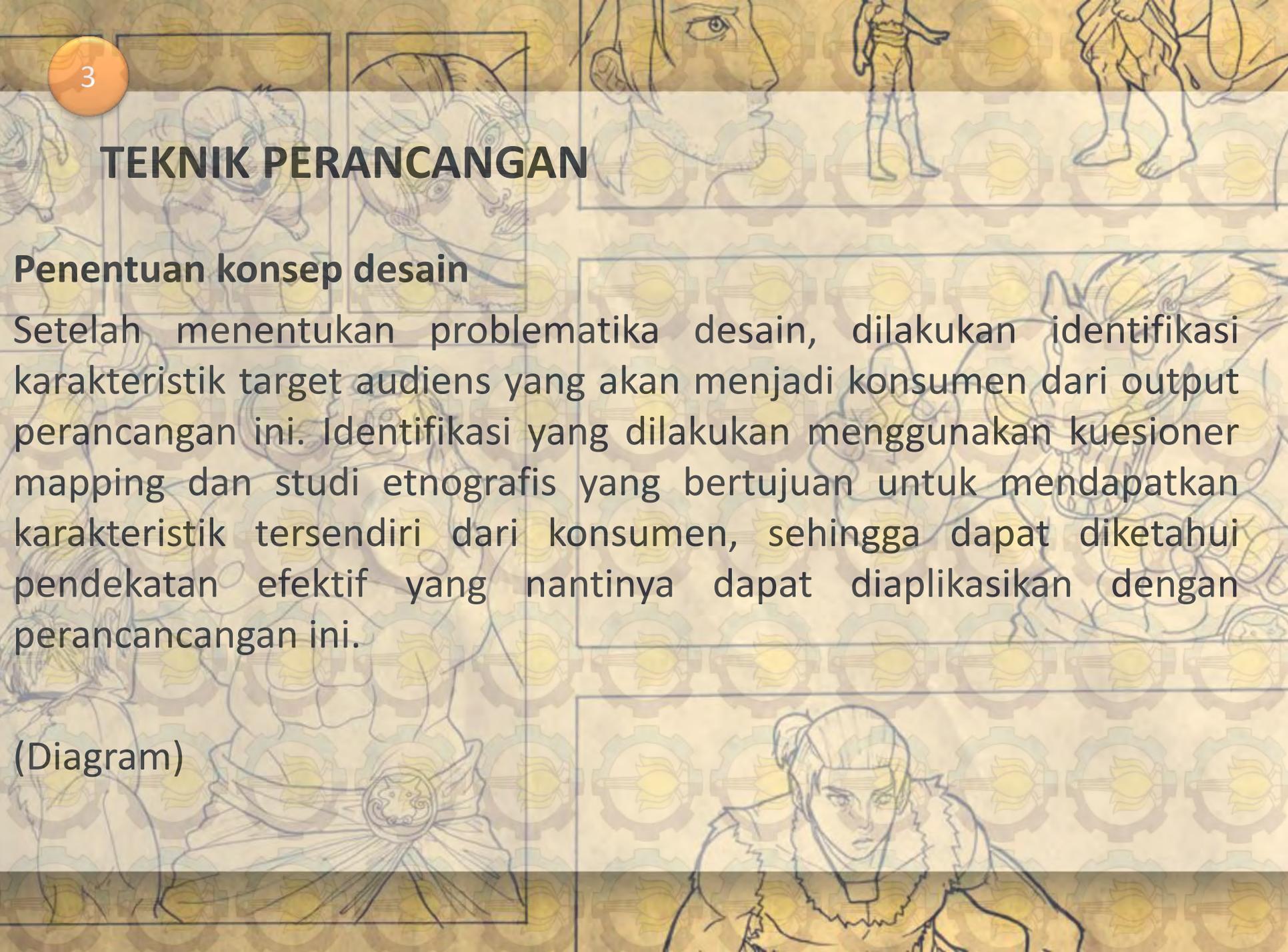


TEKNIK PERANCANGAN

Penentuan konsep desain

Setelah menentukan problematika desain, dilakukan identifikasi karakteristik target audiens yang akan menjadi konsumen dari output perancangan ini. Identifikasi yang dilakukan menggunakan kuesioner mapping dan studi etnografis yang bertujuan untuk mendapatkan karakteristik tersendiri dari konsumen, sehingga dapat diketahui pendekatan efektif yang nantinya dapat diaplikasikan dengan perancangannya ini.

(Diagram)



BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Gambaran Umum

Dalam sejarahnya, Budaya Panji berperan penting pada perkembangan kebudayaan Indonesia. Karena Budaya Panji memiliki relevansi dalam berbagai bidang seperti politik, sosial, ekonomi, lingkungan hidup, religi dan budaya. Pada era globalisasi sekarang ini, sering timbul kekhawatiran akan dampak negatif yang ditimbulkan oleh budaya asing, oleh karena itu Budaya Panji yang memiliki banyak manfaat dalam kehidupan ini perlu dikonversi sebagai *counter culter* dengan budaya asing yang sebagian besar berkembang didalam negeri.

Cerita Panji merupakan cerita asli dari Jawa Timur yang merupakan sekumpulan cerita seputar kisah petualangan Panji Asmorobangun dengan Puteri Candrakirana yang akhirnya memerintah di Kerajaan Kediri pada masa Hindu-Buddha. Salah satu cerita rakyat yang termasuk dalam Cerita Panji yaitu kisah Joko Jumput atau dalam versi ludruk dikenal sebagai Babad Suroboyo. Dalam kisah Joko Jumput banyak mengandung pesan moral seperti cerita rakyat pada umumnya, namun dalam kisah tersebut karakter Joko Jumput lebih memperkuat pesan moral tentang sikap seorang anak kepada orang tuanya. Dimana pesan moral tersebut cocok untuk ditujukan kepada anak remaja usia 13-18 tahun yang memiliki ketidak-stabilan secara keseluruhan terutama dalam emosi dan paling mudah mendapat pengaruh dari luar¹. Seperti beberapa kasus dimana orang tua mengeluhkan anak laki-lakinya yang sulit diatur sehingga, orang tua tersebut kewalahan dan berkonsultasi kepada pihak yang berkompeten dibidangnya². Sehingga perlunya media yang disukai remaja pada kalangan usia tersebut yang selain menghibur juga memberi pesan moral dan nilai budaya. Salah satu media tersebut adalah komik.

¹ Panuju, Panut & Umami, Ida. 1999. Psikologi Remaja. Yogyakarta : Tiara Wacana

² Humaerah Muchlis, www.pendidikan.karakter.com, 20 Agustus 2012

4.2 Deskripsi Perancangan

Dalam era globalisasi sekarang ini, cerita rakyat nusantara mulai tergeser oleh cerita rakyat dari luar negeri. Sehingga banyak remaja, lebih mengenal tokoh atau cerita rakyat dari luar negeri tersebut sedangkan cerita rakyat nusantara hanya sedikit yang tahu, apalagi cerita dengan konten lokal dianggap kurang menarik³. Padahal banyak cerita rakyat yang jarang diangkat ke media komik yang notabene banyak disukai remaja dan mengandung pesan moral yang cocok untuk remaja jaman sekarang ditambah adanya pengetahuan mengenai nama-nama daerah atau tokoh-tokoh yang memiliki sifat yang patut dicontoh dari setiap cerita. Salah satu cerita rakyat yang belum banyak dikenal itu adalah cerita rakyat Joko Jumptut dari Surabaya. Sebenarnya cerita rakyat tersebut dahulu pernah diangkat dalam komik namun sekarang belum ada yang membuat komik dengan versi baru dengan genre aksi yang lebih menarik disesuaikan dengan kalangan remaja usia 13 – 15 tahun dan konten yang lebih memperkenalkan asal usul nama-nama beberapa wilayah di Surabaya yang mereka tahu selama ini. Cerita rakyat yang diangkat ke media komik ini diharapkan dapat juga menambah pengetahuan atau referensi baru mengenai cerita rakyat dari Surabaya selain cerita rakyat yang legendaris seperti bawang merah bawang putih, keong mas, sangkuriang dll.

Perancangan komik cerita rakyat Joko Jumptut tersebut merupakan sebagai *counter culture* terhadap cerita rakyat dengan konten budaya dari luar. Sesuai dengan rekomendasi hasil dari pasamuhan Budaya Panji di Mojokerto, yang menyerukan kepada kalangan pelaku industri kreatif untuk mengeksplorasi Cerita Panji dalam bentuk karya, salah satunya dalam format komik⁴. Dalam perancangan komik cerita rakyat ini akan meliputi :

1. Konten cerita, berfokus pada kisah Joko Jumptut karena dalam perjalanan kisahnya dijelaskan bagaimana nama asal usul wilayah di Surabaya itu terjadi.

³ Deep Interview dengan bapak Akhudiat (sastrawan, penulis dan dosen di IAIN Surabaya)

⁴ AA Ariwibowo, www.antaranews.com, 21 November 2008

2. Desain karakter, seperti Joko Jumput, Mbok Rondo Prabon Kinco, Adipati Jayengrana, Dewi Purbawati, Pangeran Situbondo, Joko Taruna, dan karakter pendukung lainnya beserta asal usul, sifat dan sikap, ekspresi, *gesture*, desain busana, keahlian dan pusaka pada masing-masing karakter.
3. Setting tempat, meliputi suasana lingkungan atau *environment*, bangunan, hewan dan alat transportasi pada jaman itu.
4. Visual dari buku komik, meliputi gaya gambar, gaya bahasa, *paneling*, *layout*, tipografi, dan warna.
5. Format buku komik, meliputi desain visual sampul, jenis kertas, bentuk buku dan ukuran buku.

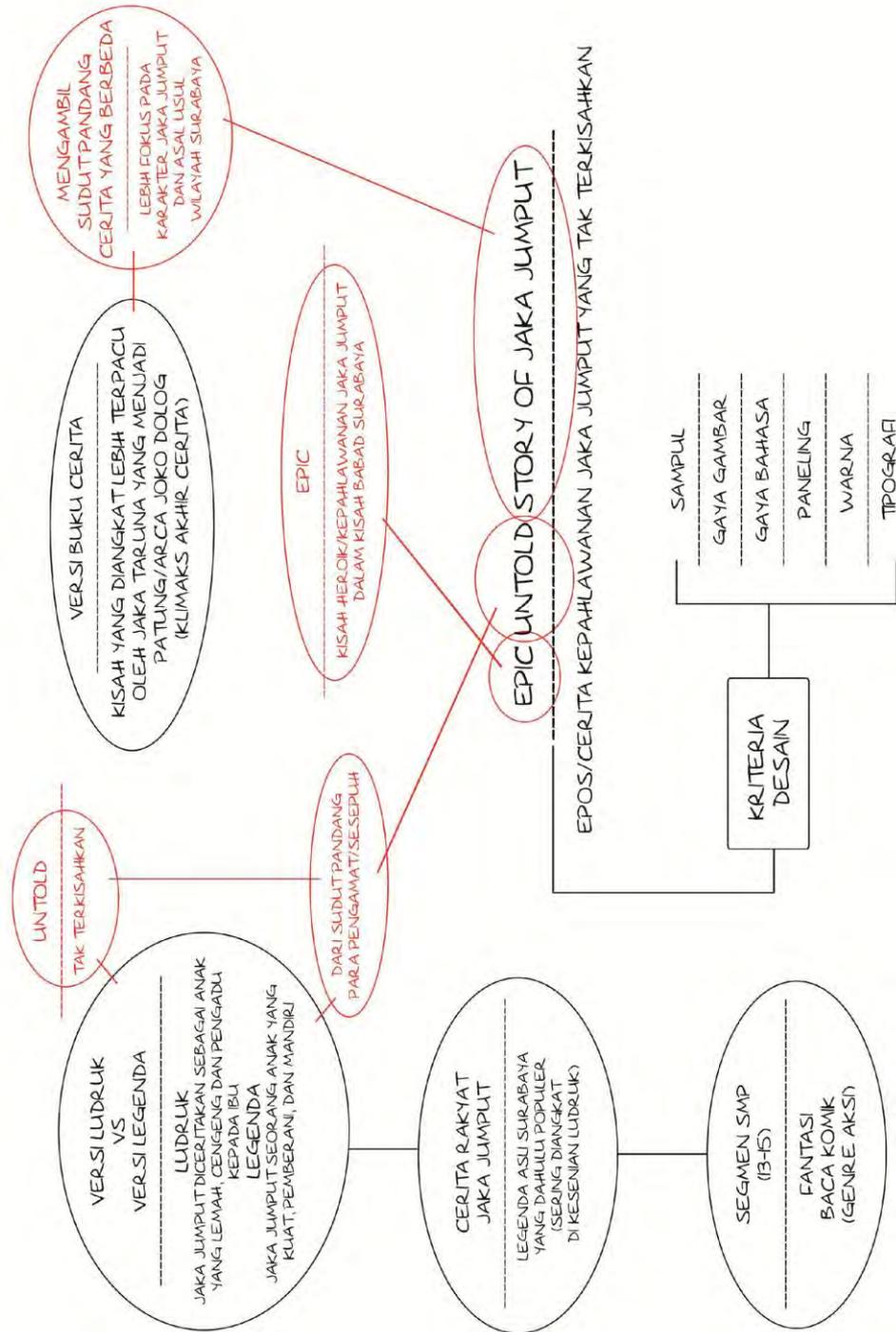
4.3 Penelusuran Masalah

Seperti yang dibahas dari permasalahan sebelumnya, yang menyebutkan bahwa adanya rekomendasi untuk melestarikan Cerita Panji kedalam bentuk karya salah satunya dalam bentuk komik bagi kalangan industri kreatif untuk *counter culture* kepada budaya asing yang kini banyak mendominasi. Salah satu Cerita Panji tersebut yaitu cerita rakyat joko jumput yang sesuai diangkat untuk target *audiens* kalangan usia remaja awal, dimana pada usia tersebut pada remaja sangat mudah terpengaruh oleh budaya luar.

Dan untuk mendekati media kepada target *audiens*, maka dalam komik cerita rakyat menggunakan genre fantasi. Dimana genre tersebut merupakan hasil dari wawancara mendalam dengan Bapak Akhudiat selaku sastrawan dan hasil kuesioner AIO. Sehingga komik cerita rakyat Joko Jumput dengan pesan moral didalamnya, bisa diterima oleh kalangan remaja.

Dari permasalahan diatas, manfaat dari perancangan komik cerita rakyat Joko Jumput ini adalah untuk melestarikan Cerita Panji sebagai warisan budaya Indonesia yang telah dikenal oleh negara luar, khususnya sekitar Asia Tenggara.

4.4 Konsep Desain



Bagan 4.1 Diagram Konsep Desain

4.5 Produk

4.5.1 Segmentasi

1. Geografis

Berdasarkan letak geografis proses pembuatan dan keterkaitan dengan cerita rakyat asli Surabaya, letak geografis target *audiens* yang akan dituju adalah para remaja SMP usia 13-15 tahun di daerah perkotaan Surabaya.

2. Demografis

- a. Remaja tingkat awal dan remaja menengah (13-15 tahun).
- b. Pembaca atau penggemar komik.

Usia target audiens diatas merupakan usia tingkat siswa SMP usia 13-15 tahun dimana kalangan usia tersebut masih labil dalam mengambil keputusan dan mudah terpengaruh, apalagi penaruh dari luar dibidang kebudayaan yang merupakan jati diri sebuah bangsa. Pada saat ini mulai banyak buku cerita rakyat dari luar negeri yang muncul sehingga masyarakat lebih mengenal cerita atau tokoh dari cerita rakyat dari luar daripada cerita rakyat dari dalam negeri sendiri, serta pada media komik di Indonesia sendiri jarang sekali yang mengangkat konten lokal bertema kebudayaan.

3. Psikografis

- a. Aktif, misalnya remaja kerap mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Pada anak usia remaja merupakan masa dimana seseorang sedang mengalami saat tidak stabil dan tentunya pada masa-masa ini anak remaja mencari kestabilan yang diharapkan dengan mengikuti banyak kegiatan.
- b. Menyukai hiburan misalnya membaca komik atau khususnya yang bergambar. Remaja merupakan masa transisi dari usia anak-anak menuju ke usia dewasa, jadi pada masa-masa ini remaja masih menyukai hal-hal yang menyenangkan. Segala sesuatu yang dirasa menyenangkan remaja cenderung tertarik dan mencari tau hal tersebut misalnya pada gambar komik yang menarik, membuat pembacanya tertarik untuk melihat dan membacanya.

- c. Rasa keingintahuan tinggi misalnya selalu *update* berita-berita terbaru. Masa transisi ini dari anak ke dewasa membuat remaja jadi ingin mengetahui banyak hal pada masa dimana dalam menuju kedewasaan.

4.5.2 *Unique Selling Point*

1. Pada komik cerita rakyat ini, tokoh utama merupakan visualisasi dari target segmen yaitu Aris seorang remaja SMP usia sekitar 13-15 tahun (remaja awal). Yang bermaksud agar pembaca bisa merasakan sendiri, sifat karakter yang pada umumnya memiliki sifat yang sama sehingga pembaca bisa menyelami konten cerita, selain berisi pesan moral juga terdapat unsur fantasi yang mereka sukai.
2. Menggunakan media yang mudah dalam penyampaian informasi dan dekat dengan target segmen serta tanpa perangkat pendukung untuk mengaplikasikannya.
3. Dalam komik ini menggunakan *tone* warna dan ekspresi karakter yang bisa membangun suasana dalam pengembangan cerita serta menggunakan sudut pandang bervariasi sehingga berbeda dengan komik cerita rakyat jaman dulu.

4.5.3 **Keyword**

Dalam komik ini, *keyword* yang digunakan adalah “ *Epic Untold Story of Jaka Jumput* ” yang berarti kisah kepahlawanan atau epos Jaka Jumput yang tak terkisahkan. Kalimat tersebut diperoleh dari sudut pandang yang berbeda, dimana kisah Jaka Jumput yang dikenal sebagai pendiri kota Surabaya yang sering diangkat dalam kesenian ludruk digambarkan sebagai sosok yang berbeda.

1. Makna Denotatif

Epic Untold Story of Jaka Jumput ” yang berarti kisah kepahlawanan atau epos Jaka Jumput diangkat karena kisah seorang jaka jumput yang populer diangkat pada kesenian ludruk maupun media cetak seperti buku cerita digambarkan sosok yang lemah dan selalu berlindung kepada sang ibu. Namun setelah wawancara dengan juru kunci makam joko jumput, sosoknya sangat berbanding terbalik. Menurut bapak abdul ghofar mengatakan bahwa beliau kurang sependapat kepada sosok joko jumput yang dibawakan dalam kesenian tersebut karena tidak menggambarkan panutan sebagai tokoh pendiri kota surabaya. Selain itu, beliau juga mengatakan bahwa jaka jumput memiliki pusaka lain selain pecut gembologeni, yaitu cincin songgo buwono. Dari beberapa uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam komik ini, seorang jaka jumput digambarkan secara berbeda dan baru. Selain itu juga, dikombinasikan unsur fantasi didalamnya sebagai pendekatan target segmen kalangan usia remaja awal.

2. Makna Konotatif

Dalam *keyword*, ”*Epic Untold Story of Jaka Jumput* ” yang berarti kisah kepahlawanan atau epos Jaka Jumput merupakan penggambaran cerita rakyat yang telah ada namun dikembangkan sesuai target segmentasi kalangan usia SMP dimana terdapat pergeseran media dan target segmen dari media pementasan kesenian ludruk dengan segmen orang tua menjadi media komik dengan segmen remaja awal. Diharapkan, cerita rakyat yang populer dahulu dengan kemasan yang baru dapat merangkul target segmen yang baru seperti sekarang.

4.6 Kriteria Desain

4.6.1 Alur Cerita

Dalam komik ini, menggunakan cerita tentang Babad Surabaya atau yang lebih dikenal dengan judul Joko Dolog dimana dalam cerita tersebut lebih fokus pada asal mula terjadinya arca atau patung joko dolog namun cerita dalam komik

ini lebih fokus pada asal mula wilayah Surabaya yang sarat akan nilai budaya dan imajinasi masyarakat sekitar. Dan cerita tersebut dikembangkan disesuaikan dengan alur cerita yang disesuaikan dengan kehidupan anak sekolah usia SMP. Adapun urutan konten cerita Rakyat Joko Jemput dijelaskan dibawah ini:

1. Introduksi

Pada awal cerita akan diperkenalkan keseharian tokoh utama saat berangkat ke Sekolah dengan teman-teman dekatnya. Dibagian ini akan diperkenalkan ketertarikan karakter utama dengan media populer yang mengusung konten budaya dari luar, seperti komik Naruto. Selain itu juga dimulai dengan konflik pembuka yang memperlihatkan kenakalan remaja usia SMP misalnya membolos dengan melewati pagar sekolah bagian belakang. Ketika perjalanan membolos sekolah ditengah jalan bertemu penjual pecel semanggi, makanan khas Surabaya. Namun tokoh utama dan teman-temannya kepergok penjaga sekolah sehingga terjadi kejar-kejaran antara mereka. Tokoh utama mengalami peristiwa aneh ketika ia masuk ke makam joko jemput saat bersembunyi dari kejaran penjaga sekolah. Waktu itu tokoh utama pingsan karena dikagetkan oleh sosok didalam makam tersebut, dan saat terbangun ia berada dalam hutan belantara. Kejadian selanjutnya, ia akan bertemu tokoh Joko Jemput yang menyelamatkannya saat dikejar oleh siluman babi hutan yang menjelma menjadi anak babi hutan yang lucu.

2. Pengenalan dan konflik

Adanya konflik dibagian ini akan membentuk sebuah peristiwa yang nantinya menjadi asal usul beberapa wilayah di Surabaya. Dimulai dari sayembara yang diadakan oleh Raden Ayu Dewi Purbawati sehingga menyeret para tokoh kedalamnya, seperti Raden Situbondo, Joko Taruna dan Joko Jemput. Saat menjalani sayembara tersebut, terdapat beberapa pertarungan sengit dimana tempat tersebut akan menjadi asal muasal nama wilayah atau daerah yang sekarang dikenal masyarakat di Surabaya.

Misalnya, daerah Simo (Katrungan, Kalangan dan Kewagean), Wonokitri, Petemon kali, Wonoayu dan Banyu Urip.

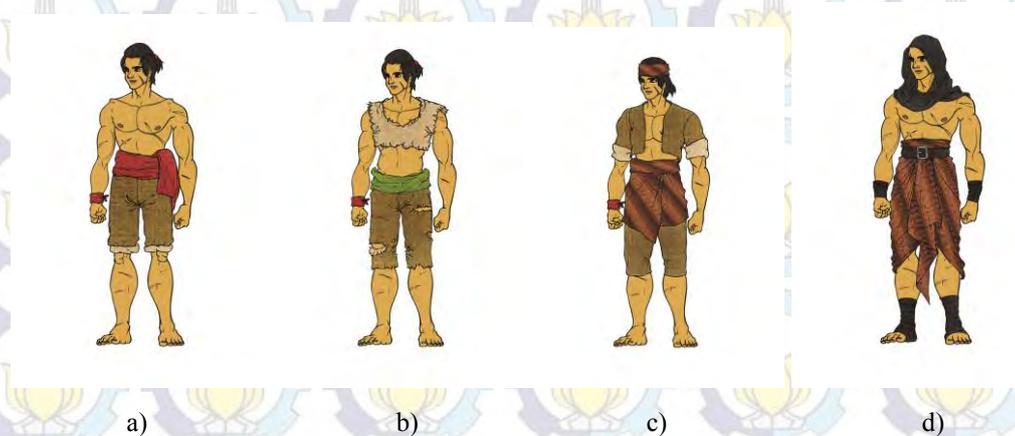
3. Penyelesaian

Pada bagian ini, akan diceritakan bahwa tokoh utama, Aris tertarik untuk mempelajari tentang cerita rakyat atau budaya lokal lebih lanjut sehingga lebih tahu betapa kayanya kebudayaan yang ada di nusantara ini.

Disamping itu, juga pada epilog akan dikisahkan joko jumput memenangkan pertarungan dengan Raden Situbondo dimana nantinya tempat ditemukannya odheng pangeran dari Sampang tersebut menjadi asal usul kota Situbondo.

4.6.2 Karakter

1. Joko Jumput



Gambar 4.1 Dari kiri: (a) Keterbatasan (b) natural (c) sederhana (d) Fleksibel

Pada karakter protagonis, dari hasil kuesioner visual yang disebarakan kepada remaja SMP usia 13-15 tahun, karakter Joko Jumput dengan kesan busana yang natural lebih diminati oleh target segmen dari pada kesan busana keterbatasan, sederhana dan fleksibel. Karena tokoh Joko Jumput sendiri sangat suka berpetualang keluar-masuk hutan sejak kecil sehingga pakaiannya terkesan alami, apa adanya.

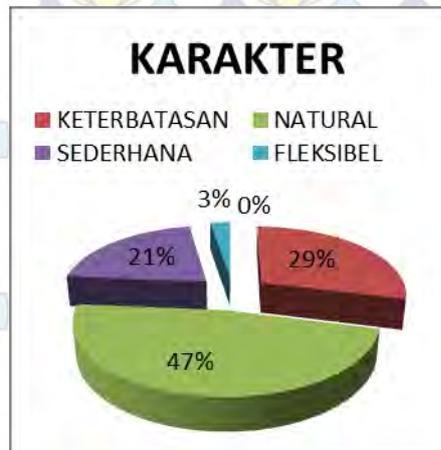
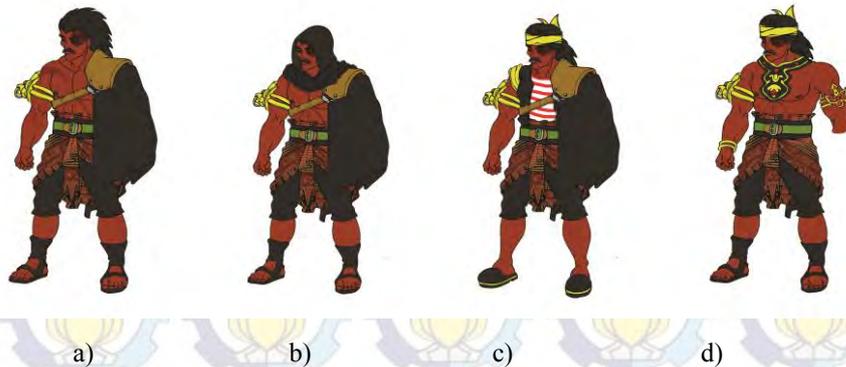


Diagram 4.1 Hasil Kuesioner visual pertanyaan kesan busana karakter joko jumput

2. Raden Situbondo



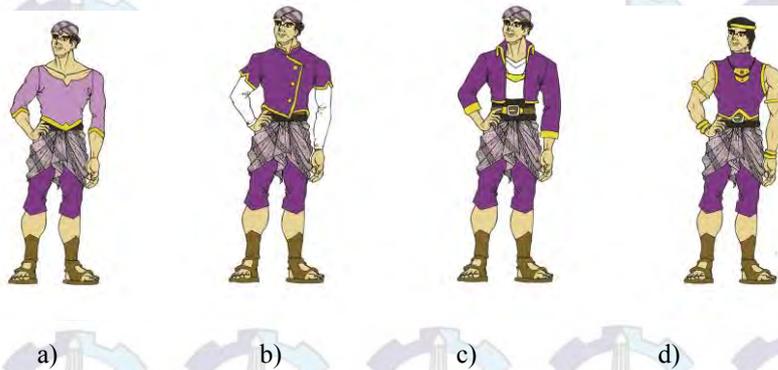
Gambar 4.2 Dari kiri: (a) Pengembara (b) Misterius (c) sederhana (d) Glamor

Pada karakter antagonis, dari hasil kuesioner visual yang disebarakan kepada remaja SMP usia 13-15 tahun, karakter Raden Situbondo dengan kesan busana yang Pengembara lebih diminati oleh target segmen dari pada kesan busana Misterius, sederhana dan Glamor. Karena kekurangan pada tubuhnya dapat tertutupi oleh wajahnya yang garang sehingga orang yang melihat takut bila ingin menhinanya.



Diagram 4.2 Hasil Kuesioner visual pertanyaan kesan busana Raden Situbondo

3. Joko Taruno



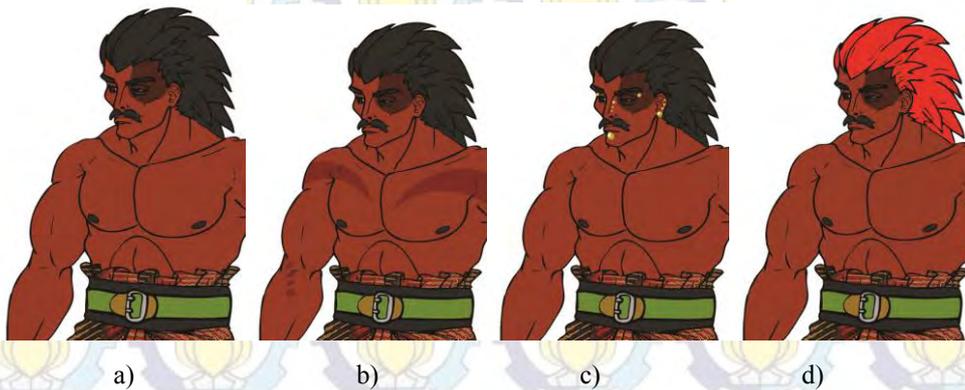
Gambar 4.3 Dari kiri: (a) Pengembara (b) Misterius (c) sederhana (d) Glamor

Pada karakter pendukung, dari hasil kuesioner visual yang disebarakan kepada remaja SMP usia 13-15 tahun, karakter Joko Taruno dengan kesan busana yang modis lebih diminati oleh target segmen dari pada kesan busana sederhana, terhormat dan glamor. Karena sifatnya yang suka tebar pesona kepada para perempuan dan pakaian yang rapi dan lengkap merupakan ciri khas dari seorang petinggi disuatu wilayah.



Diagram 4.3 Hasil Kuesioner visual pertanyaan kesan busana Joko Taruno

4.6.3 Aksesoris



Gambar 4.4 Dari kiri: (a) Normal (b) tatto (c) piercing (d) cat rambut

Pada aksesoris tambahan dari hasil kuesioner visual yang disebarikan kepada remaja SMP usia 13-15 tahun, karakter tanpa aksesoris atau normal diminati oleh target segmen dari pada aksesoris tambahan lain seperti tatto, *piercing* atau tindik dan cat rambut.

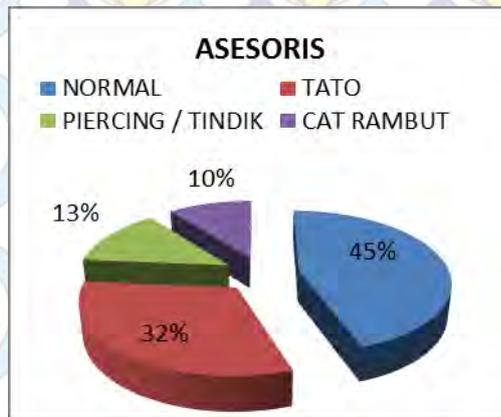
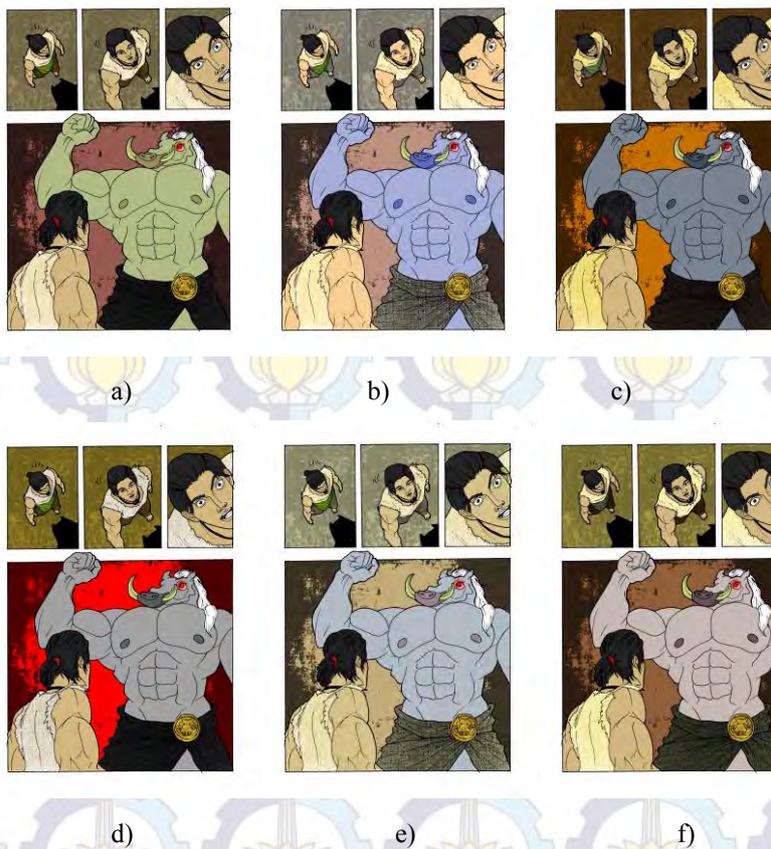


Diagram 4.4 Hasil Kuesioner visual pertanyaan aksesoris tambahan.

4.6.4 Tone Warna



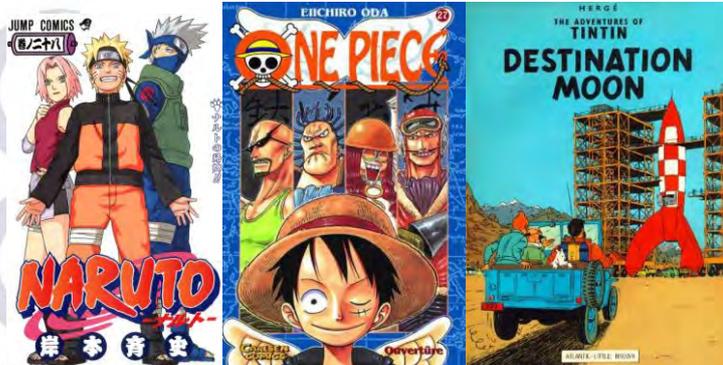
Gambar 4.5 Dari kiri atas: (a) Beige (b) cute (c) Earthtone (d) Beautiful (e) Neautral (f) Warm

Pada *tone* warna dari hasil kuesioner visual yang disebarakan kepada remaja SMP usia 13-15 tahun, *tone* warna paling diminati oleh target segmen adalah *beautiful* dari pada *tone* warna lain seperti *beige*, *cute*, *earthtone*, *neutral* dan *warm*. Karena pada *tone* warna *beautiful* memiliki warna yang berani sehingga lebih ekspresif.



Diagram 4.5 Hasil Kuesioner visual pertanyaan tentang *tone* warna

4.6.5 Jenis Sampul



a)

b)

c)

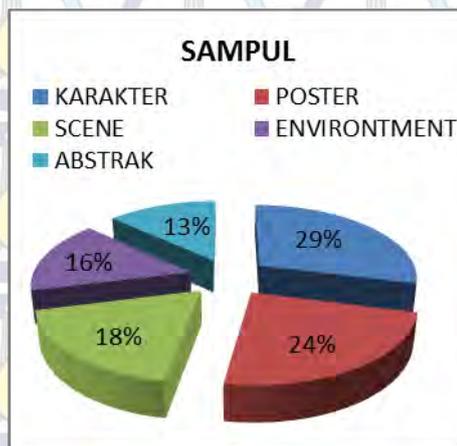


d)

e)

Gambar 4.6 Dari kiri atas: (a) karakter (b) poster (c) scene (d) environment (e) abstrak.

Pada jenis sampul dari hasil kuesioner visual yang disebarakan kepada remaja SMP usia 13-15 tahun, jenis sampul yang paling diminati oleh target segmen adalah jenis karakter dari pada jenis poster, scene, environment, dan abstrak. Karena kisah Joko Jumptut merupakan kisah yang jarang diketahui oleh remaja sehingga perlu menampilkan karakter dalam komik untuk memperkenalkannya.



Tabel 4.6 Hasil Kuesioner visual pertanyaan tentang jenis sampul.

4.7 Proses Desain

4.7.1 Karakter

1. Tokoh utama (protagonis)

Cerita rakyat Jaka Jumptu berlatar belakang sekitar akhir abad 15 sampai awal abad 16⁵ memiliki ragam busana yang berbeda dengan busana pada abad-abad setelahnya. Akan tetapi, busana atau pakaian memiliki strata atau tingkat jabatan dan ekonomi seseorang. Seperti contoh gambar dibawah ini, merupakan beberapa referensi yang diambil pada buku Soerabaia Tempoe Doeloe karya Dukut Imam Widodo yang dapat merepresentasikan busana pada abad tersebut.



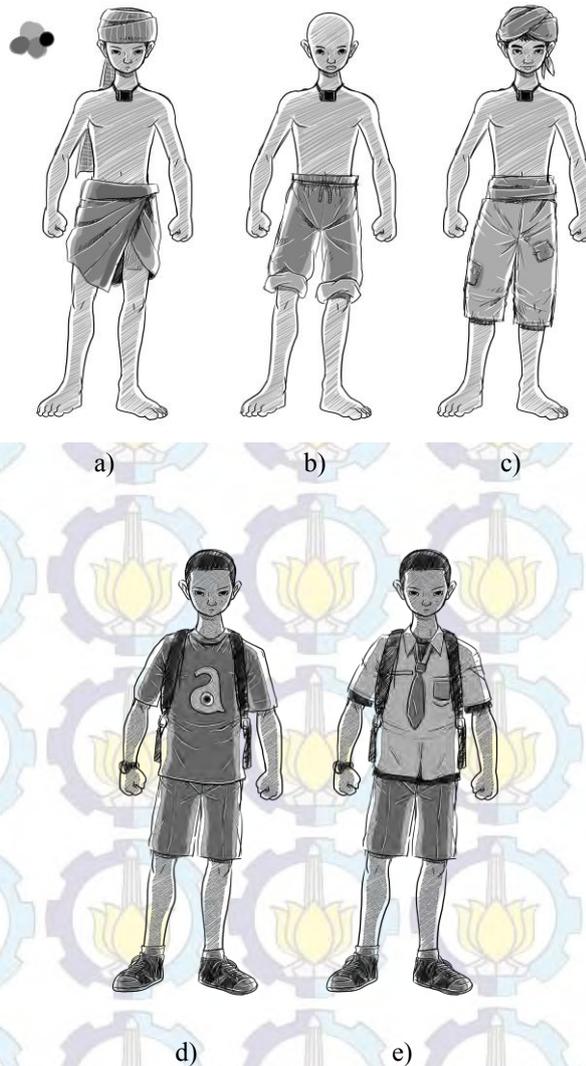
Gambar 4.7 Beberapa referensi busana anak-anak tempo dulu.

(Sumber: Buku Soerabaia Tempoe Doeloe karya Dukut Imam Widodo)

Dari contoh gambar diatas dapat disimpulkan bahwa busana anak-anak tempo dulu sangat terbuka. Ada yang hanya bertelanjang dada dengan pakaian seadanya dan bahkan ada yang telanjang bulat. Namun anak-anak pada jaman dulu memiliki atribut yang khas dipakai seperti cupu manik atau kantung jimat yang dipakai pada leher seperti kalung.

⁵ Deep Interview dengan Abdul Ghofar (juru kunci atau penjaga makam Jaka Jumptu Jl. Praban Surabaya)

Tokoh utama merupakan seorang anak yang menjadi visualisasi atau cerminan sifat dari pembaca kalangan usia dewasa awal (13-15 tahun) yang memiliki sifat sensitif, tidak stabil, pemberontak, suka bereksplorasi, berkhayal atau berfantasi dan suka berkelompok.



Gambar 4.8 Sketsa alternatif karakter Aris
(abc) alternatif busana tempo dulu
(de) Seragam sekolah SMP dan kaos ketika membolos



Gambar 4.9 Final desain karakter Aris dengan busana tempo dulu.

Tabel 4.1 Profil Aris

Nama	Aris
Usia	13 tahun
Status	Pelajar SMP negeri di Surabaya
Sifat	<p><i>Kreatif</i>, sering melakukan eksperimen dari barang-barang bekas</p> <p><i>Suka bergaul</i>, kemana-mana selalu pergi dengan kelompok gengnya</p> <p><i>Peduli teman</i>, perhatian terutama dengan teman se-gengnya namun cuek apabila mengerjakan pekerjaan rumah</p> <p><i>Suka mencoba hal baru</i>, cepat bosan sehingga suka bereksplorasi dengan teman se-gengnya</p> <p><i>Periang</i>, paling lucu diantara teman-teman gengnya</p>

Deskripsi singkat :

Aris, dalam bahasa Jawa memiliki makna lemah lembut. Akan tetapi pada karakter Aris disini memiliki sifat yang terbalik, terkadang dalam konflik internal keluarga, Aris sering berbicara dengan nada tinggi kepada orang tuanya karena emosinya yang belum bisa dikendalikan. Dalam pertualangannya, Aris akan diberi nasehat oleh tokoh Joko Jumput tentang makna nama Aris.

2. Tokoh Pendukung (Protagonis)

Tokoh Jaka Jumput merupakan pemuda yang hidup sejak kecil disebuah desa bernama desa Praban. Orang dengan berbagai macam pekerjaan banyak yang tinggal desa tersebut, seperti pedagang, petani, pemburu atau juga pencari kayu bakar. Jaka Jumput sendiri adalah seorang dengan pekerjaan serabutan, seperti mencari hasil hutan dekat desa Praban dan tumbuhan sebagai bahan baku jamu ibunya, Mbok Rondo Praban Kinco. Dibawah ini beberapa referensi busana Jaka Jumput sebagai kalangan kebawah yang kebanyakan orang desa.

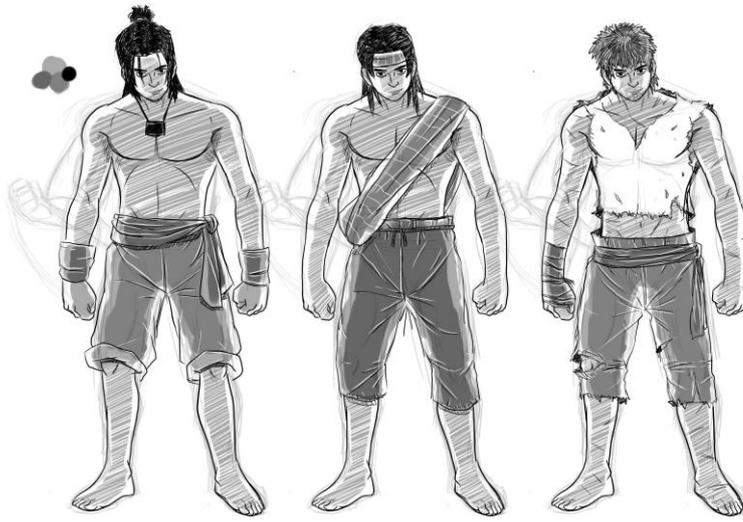


Gambar 4.10 Beberapa referensi busana orang desa tempo dulu.

(Sumber: Buku Soerabaia Tempoe Doeloe karya Dukut Imam Widodo)

Dalam komik ini, Jaka Jumput merupakan tokoh pendukung yang menjadi sahabat selama pertualangan Aris di dalam Cerita rakyat. Joko Jumput selalu melindungi Aris, serta tidak jarang memberikan masukan yang berguna bagi sifat Aris yang labil. Joko jumput lebih seperti figur

seorang kakak dimata Aris yang selama ini keberadaannya diharapkan dalam keluarga.



Gambar 4.11 Sketsa desain karakter Jaka Jumpat.



Gambar 4.12 Final desain karakter Jaka Jumpat.

Tabel 4.2 Profil Jaka Jumput

Nama	Joko Jumput
Usia	20 tahun
Status	Pencari bahan baku jamu dan memanfaatkan hasil hutan
Sifat	<p><i>Pemberani</i>, menjadi orang paling depan bila menemui ketidak-adilan.</p> <p><i>Suka berpetualang</i>, karena dari kecil suka bermain di hutan sehingga hafal rute dalam hutan dan kadang menjadi pemandu warga sekitar yang tersesat didalam hutan.</p> <p><i>Jujur</i>, selalu mengatakan apa yang sebenarnya dan karena sifatnya itu, ia selalu dipercaya oleh warga sekitar.</p> <p><i>Sangat sayang Ibu</i>, walaupun pada kejadian Ibunya menceritakan bahwa ia merupakan anak pungut, Joko Jumput semakin mencintai sang Ibu karena ia merasa seperti Ibu kandungnya sendiri.</p> <p><i>Bijak</i>, didapat dari pengalaman sang Ibu yang selalu mendidik agar menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain.</p>

Deskripsi singkat :

Joko Jumput merupakan anak dari kalangan darah biru kerajaan Mataram yang dititipkan oleh sang Paman karena suatu alasan. Joko, dalam bahasa Jawa memiliki makna anak laki-laki (perjaka) dan Jumput, bermakna diambil sedikit. Joko Jumput yang sehari-hari menjelajah hutan terkejut karena ada remaja aneh yang dikejar-kejar oleh siluan babi hutan yang ganas.



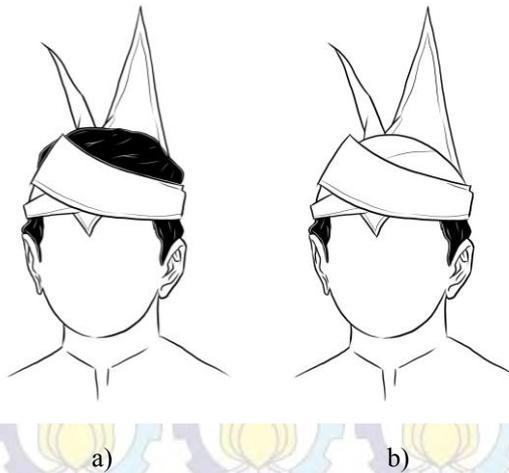
Gambar 4.13 Sketsa final desain jurus karakter Jaka Jumpat.

Joko Jumpat memiliki beberapa pusaka, diantaranya yaitu cincin Songgo Buwono yang ketika dipakai, si pemakai dapat mengendalikan tanah disekitarnya untuk menyerang maupun bertahan. Keris Kalamunyeng, yang memiliki kesaktian memberikan efek pusing (sesuai dengan namanya, munyeng dalam bahasa Jawa artinya pusing) kepada lawan saat keris dikeluarkan dalam sarungnya. Dan terakhir, pecut gembologeni merupakan pusaka pamungkas yang memiliki elemen api. Ketika dipecutkan ke lawan dapat memercikkan api yang dapat membakarnya. Dalam komik ini, pecut gembologeni disimpan didalam cupu manik (kalung jimat) yang dipakai Jaka Jumpat sejak bayi. Sengaja ditinggalkan oleh sang paman, seorang senopati (panglima perang) kerajaan Mataram ketika menitipkan bayi Jaka Jumpat kepada ibu angkatnya, Mbok Rondo Praban Kinco.

3. Tokoh Pendukung (antagonis)

Raden Situbondo anak Adipati Cakraningrat dari sampang. Pada masa itu, Kerajaan Mataram menguasai daerah timur pulau Jawa termasuk pulau Madura. Adipati Cakraningrat merupakan salah satu petinggi yang menguasai wilayah Sampang. Busana para petinggi pada masa itu berbeda-beda, sesuai dengan daerahnya. Di Madura

khususnya, seorang Adipati Madura memiliki atribut yang sangat khas dikenakan saat menunaikan kewajibannya seperti udeng (odheng dalam bahasa madura) atau ikat kepala. Dibawah ini contoh referensi busana daerah madura pada abad tersebut.



Gambar 4.14 Referensi busana bagian atas (odheng) petinggi Madura tempo dulu.

a) Odheng untuk abdi luar kerajaan (lapangan)

b) Odheng untuk abdi dalam kerajaan

Odheng Adipati yang bertugas dalam kerajaan, berbeda dengan seorang petinggi yang bertugas di lapangan⁶. Petinggi dalam kerajaan memakai odheng yang sama pada odheng umumnya, yang berbeda adalah warna dan ukuran belakang odheng yang lebih panjang. Dan untuk petinggi lapangan tidak jauh beda dengan odheng petinggi kerajaan namun odheng tengahnya terbuka sehingga terlihat rambutnya sedangkan petinggi kerajaan odheng bagian tengahnya tertutup.

Merupakan tokoh jahat yang memiliki peran penting dalam prmbentukan wilayah Surabaya karena sayembara yang dibuat Raden Ayu Dewi Purbawati untuk membabad wilayah Surabaya.

⁶ Deep Interview dengan Suyono (pemerhati budaya di Surabaya)



Gambar 4.15 Sketsa desain karakter Raden Situbondo.



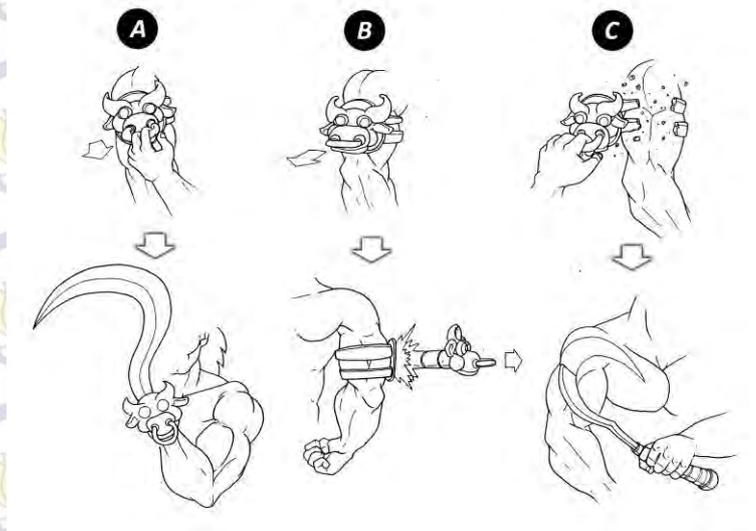
Gambar 4.16 Final desain karakter Raden Situbondo.

Tabel 4.3 Tabel Profil Raden Situbondo

Nama	Raden Aryo Gajah Situbondo
Usia	Sekitar 25 tahun
Status	Anak adipati Cakraningrat dari kadipaten sampang
Sifat	<p><i>Keras kepala, sifat yang diturunkan dari ayahnya, adipati cakraningrat.</i></p> <p><i>Pemberani, karena memiliki kesaktian yang luar biasa sehingga tidak takut kepada apa pun yang menghadang langkahnya.</i></p> <p><i>Pemarah, sangat mudah tersinggung. Setiap orang yang mengenalnya pasti menjaga cara bicara saat berkomunikasi dengannya.</i></p>

Deskripsi singkat :

Raden Aryo Gajah Situbondo atau biasa dipanggil Raden Situbondo memiliki perangai yang tegas dan keras. Disamping itu, ia memiliki kekurangan yang ada pada tubuhnya seperti noktah hitam yang ada di wajahnya dan tangan kirinya yang cacat sejak lahir. Karena keterbatasannya itu membuatnya tertutup kepada orang disekitarnya. Walaupun begitu, ia memiliki kesaktian yang tiada tara. Banyak lawan yang ciut walau hanya mendengar namanya saja.



Gambar 4.17 Final alternatif bentuk pusaka pamungkas berupa clurit

Raden Situbondo dapat memunculkan tangan palsu dengan elemen petir yang dimilikinya. Elemen tersebut merupakan elemen tingkat tinggi yang setara dengan kekuatan pecut gembolo geni milik Jaka Jumput. Saat pertarungannya dengan jin katrungan, jin kalangan dan jin kewagean yang ditemuinya di hutan, Raden Situbondo hanya mengeluarkan kekuatannya sebesar 20% saja. Sehingga elemen petir yang muncul hanya untuk melumpuhkan musuh yang lemah. Pada pertarungannya dengan Jaka Jumput, ia mengalami kekalahan karena serangan pecut gembologeni yang lebih kuat dari elemen petir miliknya.

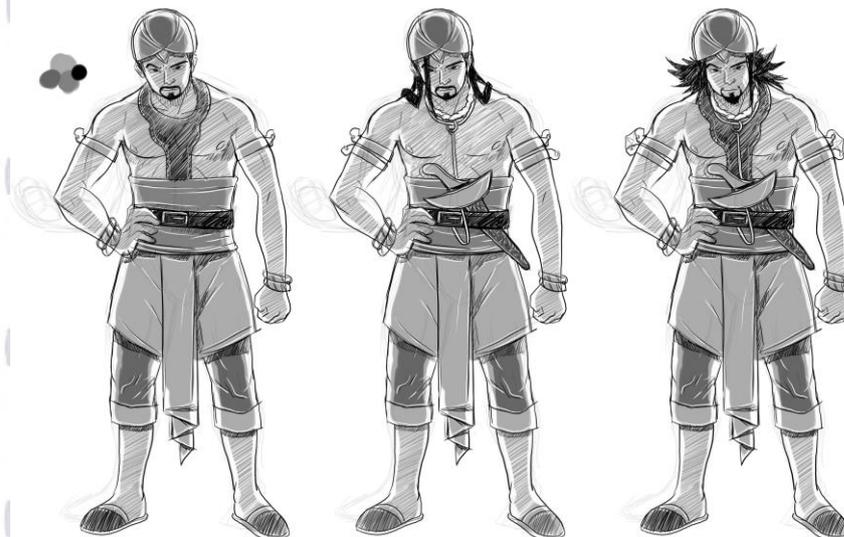
4. Tokoh Pendukung (antagonis)

Sebagai anak Adipati Kediri, Jaka Taruna memiliki derajat yang sama dengan ayahnya dan dipandang terhormat oleh rakyat jelata. Karena kedudukannya tersebut Jaka Taruna sangat mementingkan penampilan agar dihormati oleh rakyatnya. Dibawah ini beberapa referensi busana anak seorang Adipati atau petinggi pada masa tersebut.



Gambar 4.18 Busana karakter Panembahan Senapati dalam buku Mangir karya Pramoedya Ananta Toer.

Merupakan tokoh pendukung yang sifatnya sombong karena dimanjakan sejak kecil. Anak dari adipati kediri ini memulai konflik ketika ingin melamar seorang putri yang cantik jelita dari Surabaya yang tak lain anak dari kerabat dekat ayahnya.



Gambar 4.19 Sketsa alternatif karakter Jaka Taruna.



Gambar 4.20 Final desain karakter Jaka Taruna.

Tabel 4.4 Profil Jaka Taruna

Nama	Jaka Taruna
Usia	Sekitar 22 tahun
Status	Anak adipati Kediri kerabat dekat Tumenggung Jayengrana
Sifat	<p><i>Sombong, sifat yang dimiliki sejak kecil karena terlalu dimanjakan oleh sang ayah.</i></p> <p><i>Keras kepala, menyalahgunakan kekuasaan sebagai anak adipati Kediri dengan memerintahkan kepada setiap orang dibawahnya harus menuruti perintah dan kemauannya.</i></p> <p><i>Licik, sifat yang satu ini sering ia gunakan untuk mempermainkan orang sehingga banyak yang tidak menyukainya.</i></p>

Deskripsi singkat :

Jaka Taruna memiliki paras yang tampan tapi berwatak licik. Banyak orang yang tertipu oleh kepintarannya dalam berbicara. Jaka Taruna yang suka mempermainkan perempuan akhirnya bertekuk lutut kepada seorang putri tumenggung Surabaya yang terkenal diseluruh penjuru nusantara. Karena berambisi untuk memiliki sang putri tersebut, sehingga perkataan ayahnya tidak didengarnya. Dan pada ujungnya akan merugikan dirinya sendiri.

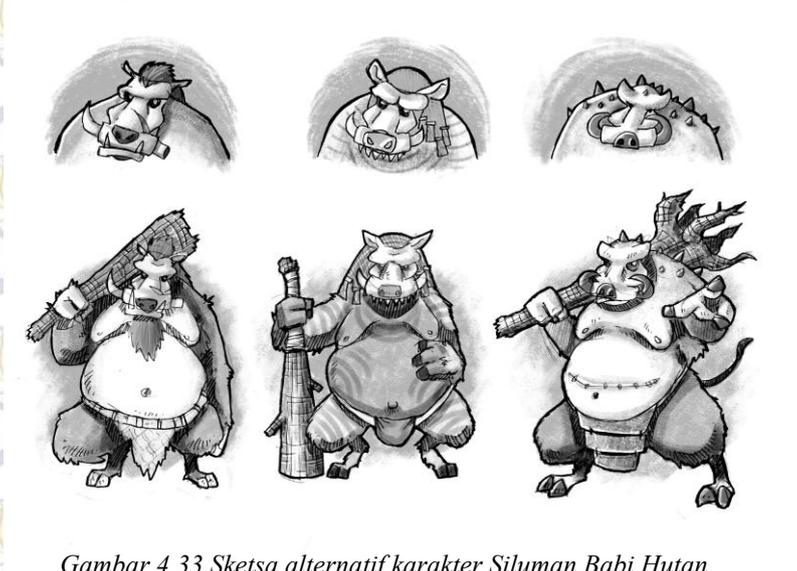


Gambar 4.21 Sketsaajian atau jurus elemen es Jaka Taruna.

Dalam komik ini, Jaka Taruna digambarkan memiliki jurus elemen es yang dapat membekukan apa saja yang ada didepannya. Nafasnya dapat memberikan efek dingin dan dapat dijadikannya senjata untuk mengalahkan orang-orang yang tidak disukainya. Jaka Taruna sering menyalahgunakan kesaktiannya itu dengan menyakiti orang yang tidak bersalah.

5. Siluman Babi Hutan

Merupakan siluman yang bisa menyamar menjadi anak babi hutan. Suka memangsa manusia di hutan. Siluman babi hutan ternyata menjadi pelaku yang bertanggung jawab atas hilangnya orang desa yang lewat hutan akhir-akhir ini. Dan Jaka Jumputlah yang berhasil mengalahkannya. Siluman babi hutan ini merupakan tokoh tambahan dalam komik ini. Adapun tujuan diciptakan tokoh ini adalah untuk memperkenalkan tokoh jaka jumput dengan pusaka cincin songgo buwono yang memiliki elemen tanah.



Gambar 4.33 Sketsa alternatif karakter Siluman Babi Hutan.

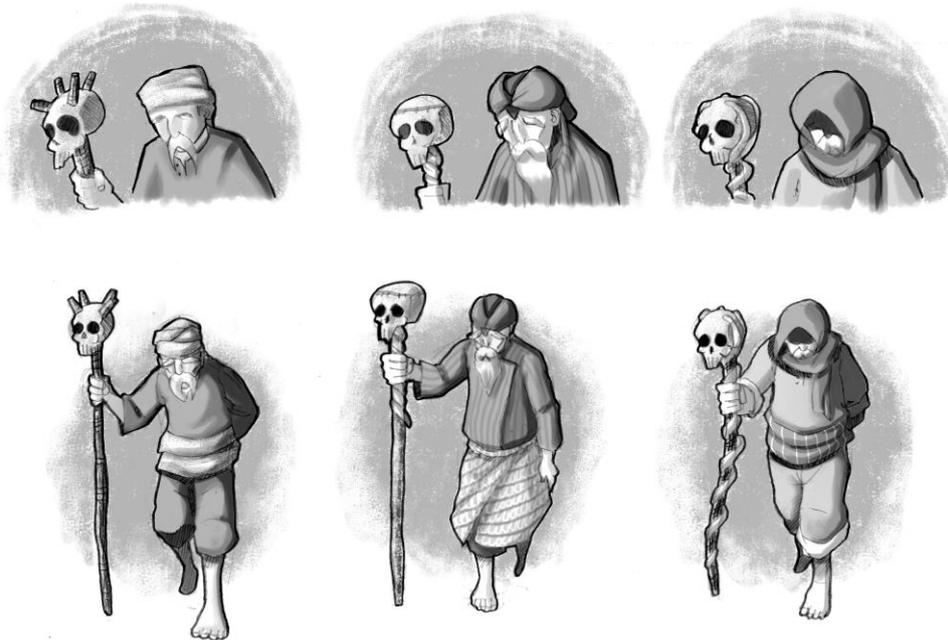


Gambar 4.34 Final desain karakter Siluman Babi Hutan.

11. Para Jin (katrungan, kalangan dan kewagean)

Merupakan jin penghuni hutan kitri. Kehadiran Raden Situbondo yang akan membabad hutan membuat mereka murka dan ingin menghabisinya. Pada karakter jin ini, memiliki hubungan kekerabatan antar ketiganya. Jin katrungan merupakan jin tertua yang dihabisi oleh Raden Situbondo pertama kali. Kemudian jin kalangan, melakukan balapati (balas dendam) akan kematian kakaknya. Namun akhirnya mati juga ditangan Raden Situbondo. Dan terakhir jin kalangan, si bungsu yang penakut dan melarikan diri saat bertemu dengan pembunuh kedua kakaknya.

a. Jin Katrungan



Gambar 4.35 Sketsa alternatif karakter jelmaan Jin Katrungan saat menyamar jadi manusia.



Gambar 4.36 Final desain jelmaan Jin Katrungan menjadi manusia.

Perwujudan seorang kakek tua ini menunjukkan tingkat strata, karena jin katrungan merupakan kakak tertua dari ketiga jin bersaudara tersebut. Semakin tua wujud jin tersebut semakin tinggi derajat dan kekuatannya. Warna ungu yang menjadi ciri khas jin ini memiliki makna royal, dimana warna ungu tersebut sering dipakai oleh para bangsawan dan memiliki kesan mewah atau tingkat kedudukan tertinggi.



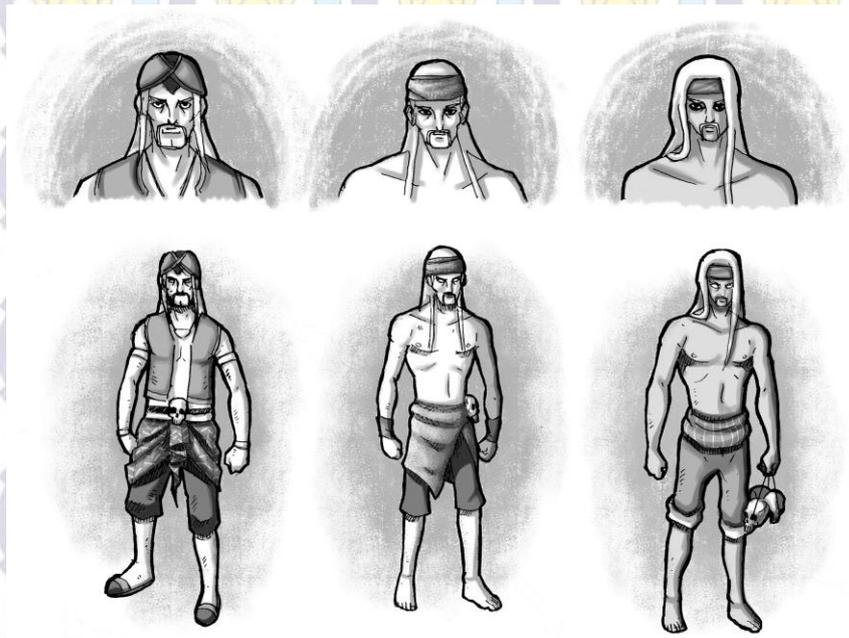
a.

b.

Gambar 4.37 final desain a.) jin katrungan dan b.) simo katrungan.

Jin katrungan memiliki kepala tengkorak manusia dengan dua gigi taring panjang. Selain warna ungu, ciri khas yang membedakan dengan dua jin lainnya dapat dilihat dari tanduk dan model rambut. Ketika jin katrungan terdesak, ia bisa berubah wujud menjadi simo, dalam bahasa jawa kuno berarti singa. Wujud simo dikomik ini bukan berupa hewan namun berupa tengkorak singa berwarna emas. Warna emas tersebut merupakan transformasi jin katrungan dengan kelat bahu emasnya. Wujud simo tersebut dibuat berbeda pada versi buku cerita dan lebih menampilkan sisi fantasi.

b. Jin Kalangan



Gambar 4.38 Sketsa alternatif jelmaan jin kewagean menjadi manusia.



*Gambar 4.39 Final desain jelmaan
Jin Kalangan menjadi manusia.*

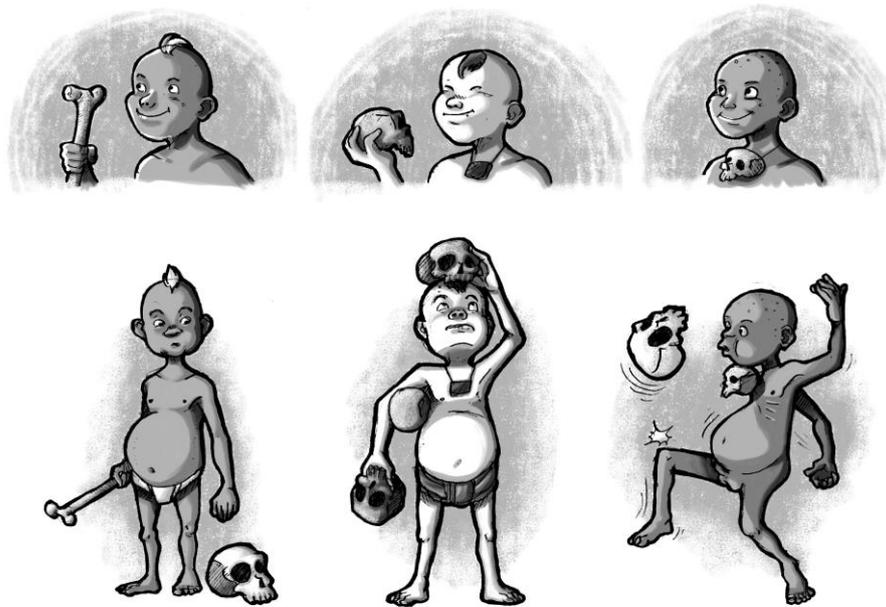
Perwujudan seorang pemuda ini dengan wajah penuh dendam menunjukkan kemarahan yang amat sangat akan kematian kakak tertuanya, yaitu jin katrungan. karena jin kalangan merupakan kakak kedua dari ketiga jin bersaudara. Warna merah yang menjadi ciri khas jin ini memiliki kesan emosi marah dan murka, dimana dalam cerita dalam komik ini jin kalangan melakukan belapati atau balas dendam atas kematian jin katrungan.



Gambar 4.40 final desain jin kalangan (kiri) dan simo kalangan (kanan).

Jin kalangan berbeda dengan jin lainnya karena tanduk seperti kerbau selain itu model rambutnya yang berantakan. Sama seperti jin katrungan ketika jin kalangan terdesak, ia bisa berubah wujud menjadi simo, yang dalam bahasa jawa kuno berarti singa. Wujud simo dikomik ini bukan berupa hewan namun berupa tengkorak singa berwarna emas. Warna emas tersebut merupakan transformasi jin katrungan dengan kelat bahu emasnya. Wujud simo tersebut dibuat berbeda pada versi buku cerita dan lebih menampilkan sisi fantasi.

c. Jin Kewagean



Gambar 4.41 Sketsa alternatif jelmaan
Jin kewagean menjadi manusia.



*Gambar 4.42 Final desain jelmaan
Jin Kewagean menjadi manusia.*

Perwujudan seorang anak-anak yang bermain dengan tengkorak dan tulang-belulang manusia ini membuat bulu kuduk raden situbondo. Bagaimana tidak merinding ketika mendengar suara yang dihasilkan ketika tengkorak manusia dipukul oleh seorang anak kecil yang lazimnya bermain permainan anak-anak pada umumnya. Wujud jin kewagean ini mewakili kedudukannya sebagai jin yang paling kecil dari ketiga jin bersaudara. Warna kuning yang menjadi ciri khas jin ini memiliki kesan kekanak-kanakan, dimana dalam cerita dalam komik ini jin kewagean lari terbirit-birit karena kesaktian raden situbondo.



Gambar 4.43 final desain jin kewagean (kiri) dan simo kewagean (kanan).

12. Mbah Gempol

Merupakan penunggu telaga air kehidupan (banyu urip). Telaga yang airnya dapat menyembuhkan berbagai macam penyakit yang kronis sekalipun. Mbah gempol biasanya menampilkan sosok sebagai orang yang sangat tua, tinggi besar dan memiliki jenggot yang panjang. Mbah gempol sendiri merupakan Penjaga telaga keramat dari orang-orang jahat.



Gambar 4.44 Sketsa alternatif karakter Mbah Gempol.



Gambar 4.45 Final desain karakter Mbah Gempol.

Karakter mbah gempol menurut tokoh masyarakat sekitar daerah banyu urip memiliki sosok seperti orang tua namun tinggi besar, kadang terlihat memakai sorban atau ikat kepala ala india karena dipercaya sosok tersebut telah berada lama ketika jaman kerajaan hindu-budha yang berdiri dinusantara. Karakter ini muncul pada adegan jaka jumput dan aris membawa Jaka Taruna yang terluka parah ke telaga kehidupan (yang sekarang dikenal sebagai daerah Banyu urip). Saat itu jaka jumput membasuh dan meminumkan air kehidupan yang keramat kepada Jaka Taruna. Lalu muncullah sosok tinggi besar berwarna hitam yang sangat mengerikan. Namun jaka jumput mengenalinya dan menjelaskan kepada aris yang pada saat itu ketakutan bahwa sosok tersebut adalah mbah gempol, sang penjaga telaga kehidupan.

4.7.2 Environment

1. Makam Jaka Jumput



Gambar 4.46 Pintu masuk makam Jaka Jumput.

Ditempat ini, Aris bersembunyi dari kejaran petugas sekolah saat ketahuan membolos sekolah memanjat pagar dengan teman geng-nya. Selain itu, makam ini akan menjadi portal Aris masuk kedalam kisah JakaJumput.



Gambar 4.47 Sketsa desain environment makam Jaka Jumput

2. Hutan Kitri



Gambar 4.48 Beberapa referensi tampilan hutan kitri

Merupakan sebuah hutan belantara yang masih liar, sangat wingit dan angker. Hutan perawan ini dijaga oleh jin setan, peri perayangan, ilu-ilu banaspati, hantu tetekan, dan segala makhluk halus yang lain., ibaratnya manusia yang berani masuk dalam hutan itu pasti mati. Binatang pun tidak akan bisa lari dari kematian yang mengerikan bila berani masuk ke hutan yang angker tersebut. Pada cerita Jaka Jemput hutan kitri ini digunakan oleh Tumenggung Jayengrana sebagai ayah dari Raden Ayu Dewi Purbawati untuk menjadi salah satu syarat sayembara untuk Raden Situbondo dalam melamar anaknya. Sayembara yang diberikan adalah membabad hutan kitri untuk dibuat pemukiman.



Gambar 4.49 Sketsa desain environment hutan kitri.

3. Hutan / Taman Asri



Gambar 4.50 Beberapa referensi tampilan taman asri.

Merupakan hutan yang sangat indah yang terdapat banyak bunga. Tempat ini ditemukan oleh Raden Situbondo saat membabad hutan kitri. Hutan ini di lalui oleh rombongan Raden Situbondo tanpa disentuh sedikitpun dan kelak menamainya sebagai desa Wono Sari.



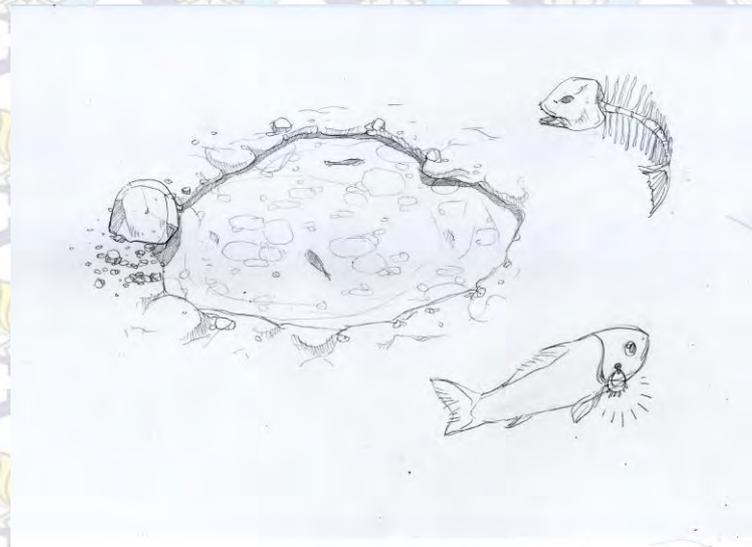
Gambar 4.51 Sketsa desain environment taman asri.

4. Telaga banyu urip



Gambar 4.52 Beberapa referensi tampilan telaga banyu urip.

Telaga yang memiliki air jernih dan memiliki kelebihan menyembuhkan penyakit. Pada saat Jaka Jumput menemukan Jaka Taruno yang sedang sekarat karena kalah dengan Raden Situbondo, Jaka Jumput membawa ke telaga ini untuk membasuh luka dan meminumkan air telaga ini untuk Jaka Taruna. Seketika luka-lukanya sembuh dan badannya segar kembali seakan hidup untuk kedua kalinya. Maka Jaka Taruna ini menamainya dengan Banyu Urip.



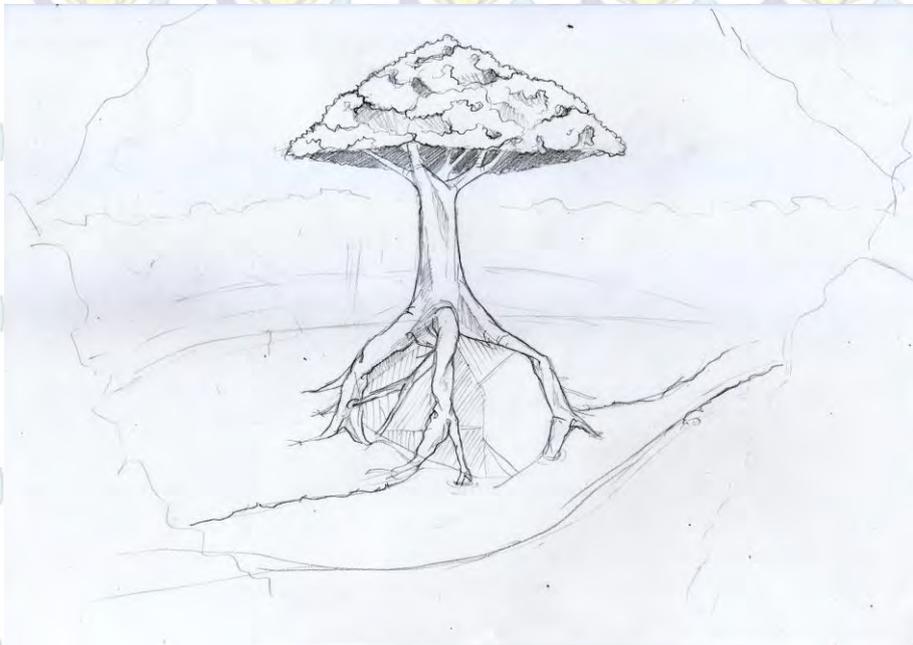
Gambar 4.53 Sketsa desain environment telaga banyu urip.

5. Petemon kali



Gambar 4.54 Beberapa referensi tampilan petemon kali.

Pinggiran sungai di daerah Surabaya. Dalam perjalanan Jaka Jumpt menuju Surabaya menemukan Jaka Taruna yang terkalahkan oleh Raden Situbanda dalam keadaan terjepit antara dua pohon di dekat sungai. Karena petemon / penemuan Jaka Taruna di pinggir Sungai, maka tempat tersebut disebut petemon kali (Penemuan di kali)



Gambar 4.55 Sketsa desain environment petemon kali.

6. Rumah desa



Gambar 4.56 Beberapa referensi tampilan rumah desa

Merupakan tempat yang tenang dan damai. Tempat yang berada di desa ini cenderung sepi dan banyak ditumbuhi banyak tumbuh-tumbuhan yang membuat desa ini asri. Rumah desa ini sebagai tempat tinggal Jaka Jumptut dan ibunya Mbok Rondo Praban Kinco dalam kesehariannya sebagai penjual jamu yang sangat mujarab. Tempat yang dindingnya terbuat dari rajutan bambu ini adalah tempat tinggal Aris bersama Joko jumptut dan Mbok Rondo Praban Kinco.



Gambar 4.57 Sketsa desain environment rumah desa.

7. Pohon kinco



Gambar 4.58 Beberapa referensi tampilan pohon dan buah kinco.

Pohon kinco ini adalah salah satu penghasil buah kinco yang sudah jarang di dapati sekarang ini. Buah kinco ini memiliki rasa asam dan buah ini biasanya digunakan untuk minuman. Dalam cerita, buah ini banyak didapati di sekitar rumah Jaka Jumput, karena banyaknya di sekitar rumahnya, ibu Jaka Jumput disebut sebagai Mbok Rondo Praban Kinco. Jaka Jumput juga sering membuat buah ini menjadi minuman segar rasa asem manis yang disimpan dalam tempat yang terbuat dari bambu buatannya sendiri.



Gambar 4.59 Sketsa desain environment rumah desa, pohon dan buah kinco.

4.7.3 Warna

Dalam komik ini, warna yang digunakan menyesuaikan lokasi dan situasi. Karena dalam alur cerita komik ini setting berganti-ganti antara jaman sekarang dengan jaman dahulu (sekitar akhir 15 samapi awal 16'an) maka ruang lingkup lokasi terbatas seperti suasana perkotaan, hutan belantara dan pedesaan yang sesuai dalam cerita. Adapun palet warna yang digunakan, seperti:



Gambar 4.60 Contoh halaman komik *Assassins Creed: The Chain*.

- Adegan dalam hutan tempo dulu

Dalam cerita *Assassins Creed: The Chain* menceritakan masa lalu seorang *assassin* atau pembunuh yang menjadi tokoh utama saat dilatih oleh sang ayah untuk mempersiapkan anaknya melawan mantan organisasi sang ayah yang mengincar mereka berdua. Pada adegan di hutan *tone* warna yang digunakan dipengaruhi oleh kondisi cuaca dan pergantian hari. Sehingga hutan sebagai lokasi adegan tersebut terasa hidup. Dan pada komik cerita rakyat ini mengacu pada hal tersebut karena

perpaduan *tone* warna cocok untuk adegan pada setting suasana hutan tempo dulu.



Gambar 4.61 Contoh halaman komik *Assassins Creed: The Fall*

- Adegan suasana pagi jaman sekarang

Dalam komik *Assassins Creed: The Fall* halaman ini menceritakan tentang perkumpulan *assassins* atau pembunuh dimana mereka menyusun strategi untuk melawan organisasi *Templar* yang merupakan musuh abadi para *assassins*.

Dalam halaman ini, warna yang digunakan sangat cerah, *tone* warna yang digunakan berbeda dari sebelumnya untuk membedakan setting lokasi antara tempo dulu dengan jaman sekarang. Sehingga warna pada halaman itu sangat cocok untuk adegan dalam komik cerita rakyat pada setting tempo sekarang.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Penceritaan

Komik Ksatria Praban Kinco ini menceritakan tentang kisah pertualangan seorang siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri di Surabaya bernama Aris, yang suka membolos dimana pada suatu hari ia dan kedua temannya, Juna dan Bimo tertangkap basah saat sedang membolos oleh penjaga sekolah. Lalu mereka berpencar dan Aris yang sedang bingung tidak sengaja bersembunyi di makam keramat Jaka Jumput. Dari makam tersebut, Aris mengalami peristiwa yang tidak pernah diduga. Ketika pingsan karena kaget, ia kembali ke masa Surabaya jaman dahulu. Dalam perjalanannya ia bertemu dengan Jaka Jumput, seorang tokoh yang dipercaya masyarakat sekitar sebagai pendiri Surabaya, yang banyak mengajari Aris tentang banyak hal.

inti dari kisah ini adalah pengenalan tentang asal usul wilayah di Surabaya yang terbentuk dari pertemuan para tokoh didalam kisah ini seperti Jaka Jumput, Raden Situbanda, Jaka Taruna, Para Jin Simo (Katrungan, Kalangan dan Kewagean), dan Mbah Gempol.

5.2 Karakter

5.2.1 Sketsa

Pada cerita rakyat, para tokoh telah ditentukan mulai dari sifat dan karakteristiknya masing-masing. Kemudian tinggal memvisualisasikan dalam bentuk sketsa. Penggambaran karakter akan dimodifikasi sedikit disesuaikan dengan selera target audiens.



Gambar 5.4 Sketsa desain karakter Jaka Taruna.



Gambar 5.5 Sketsa desain karakter Siluman babi hutan.



Gambar 5.6 Sketsa desain karakter jin Simo Katrungan.



Gambar 5.6 Sketsa desain karakter jin Simo Kalangan



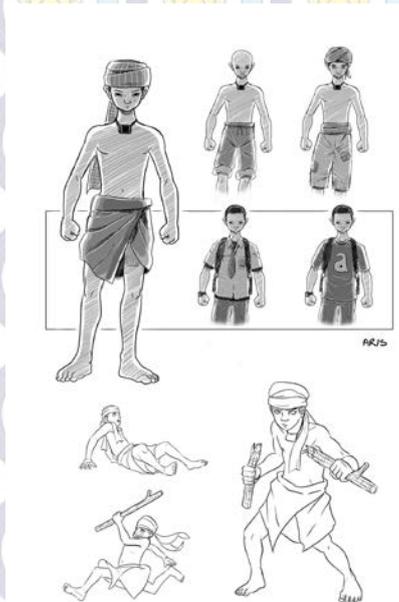
Gambar 5.6 Sketsa desain karakter jin Simo Kewagean



Gambar 5.7 Sketsa desain karakter Mbah Gempol.

5.2.2 Desain Final

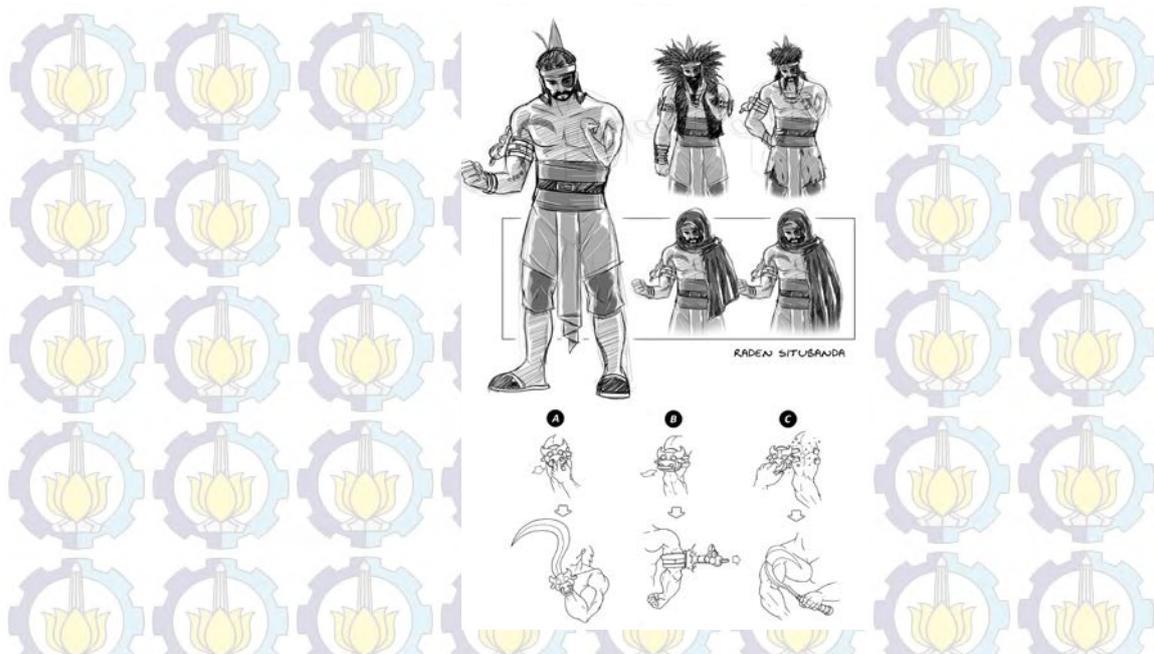
Setelah dibuat beberapa alternatif kemudian ditentukan satu yang terpilih dan dibuat desain akhirnya. Pada tahap ini, proses inking atau penintaan dilakukan secara digital untuk mendapatkan hasil yang optima dan lebih rapi.



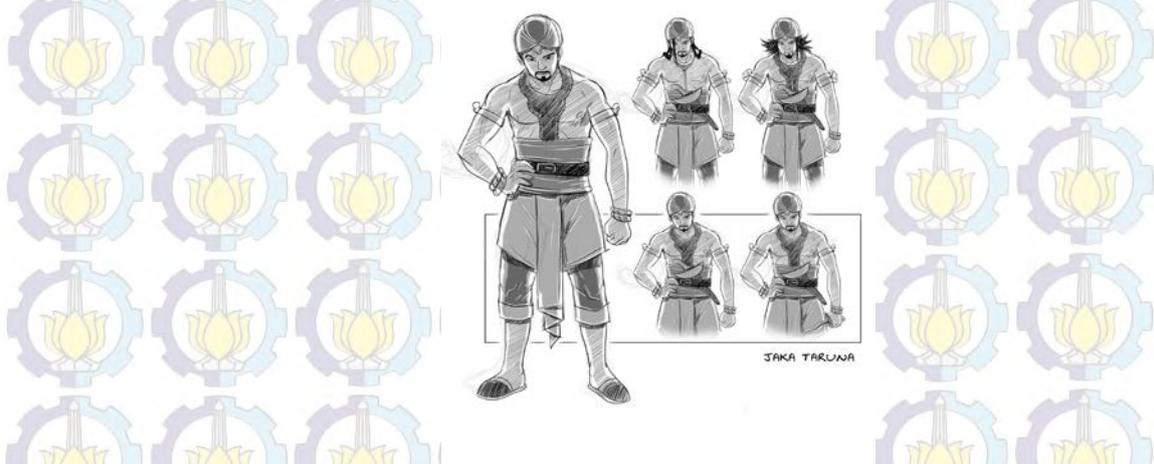
Gambar 5.8 Final desain karakter Aris.



Gambar 5.9 Final desain karakter Jaka Jemput.



Gambar 5.10 Final desain karakter Raden Situbondo.



Gambar 5.11 Final desain karakter Jaka Taruna.



Gambar 5.12 Final desain karakter Siluman babi hutan.



Gambar 5.13 Final desain karakter jin Simo.



Gambar 5.14 Final desain Mbah Gempol.

5.3 Environment

Setting lokasi dalam komik ini terbagi menjadi dua bagian, yakni jaman sekarang (abad 20) dan jaman dahulu (abad 15-16'an). Pada lokasi setting jaman sekarang, mayoritas berada pada situasi perkotaan, seperti jalan raya dengan gedung menjulang tinggi serta padatnya pertokoan dikota besar. Sedangkan lokasi setting jaman dahulu, lebih sering di hutan karena dahulu pemukiman di wilayah Surabaya masih sedikit dan lebih didominasi pepohonan rimbun. Berikut beberapa contoh visualisasi environment tersebut:



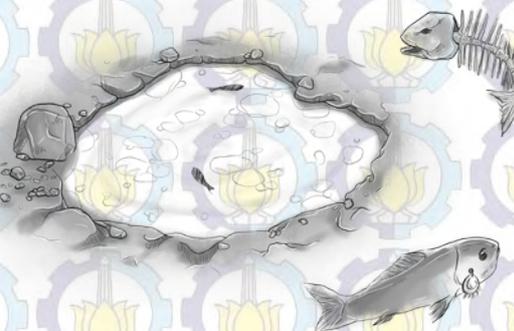
Gambar 5.15 Foto pintu masuk makam joko jumpu



Gambar 5.16 Foto mata air telaga banyu urip



Gambar 5.17 gambar final makam joko jumpu



Gambar 5.18 gambar final telaga banyu urip tempo dulu

Gambar keadaan makam joko jumpat digambar sesuai foto karena dalam komik, tempat tersebut berada dalam setting jaman sekarang. Sedangkan pada gambar keadaan telaga banyu urip, digambarkan sesuai dengan imajinasi yang didapat setelah melakukan wawancara dengan penduduk di wilayah banyu urip, Surabaya karena disesuaikan dengan adegan dalam komik sesuai keadaan atau kondisi lingkungan pada tempo dulu.

5.4 Proses Perancangan

5.4.1 Pembabakan

Konten dalam komik ini berasal dari literatur cerita rakyat yang sudah ada, namun karena cerita tersebut diangkat dalam banyak versi, akhirnya literatur tersebut diambil persamaan adegan dan cerita. Setelah itu dilakukan pengembangan cerita, hal tersebut dilakukan sebagai pendekatan kepada target segmentasi kalangan usia remaja awal. Karena komik ini lebih fokus pada pengenalan asal usul wilayah di Surabaya maka cerita itu dibagi melalui beberapa babak. Pembabakan cerita asal usul tersebut disesuaikan dengan alur cerita yang sudah dikembangkan seperti berikut:

1. Prolog: hutan jawa

Bercerita tentang makhluk astral penghuni hutan yang suka mengganggu manusia yang lewat hutan. Saat itu pencari kayu bakar yang sehari-hari keluar masuk hutan diikuti oleh sesuatu. Dan ketika ia selidiki, ternyata hanya seekor babi kecil yang lucu. Namun ketika ia tinggalkan, babi tersebut berubah menjadi sosok yang sebenarnya, si siluman babi hutan yang tinggi besar dan suka memangsa manusia.

Pada babak ini, mengkisahkan bahwa pada tempo dulu hutan banyak sekali dihuni makhluk astral seperti siluman, jin, demit dan lain sebagainya sehingga tempat yang kaya akan hasil hutannya itu dikenal angker oleh penduduk sekitar. Dan tidak banyak orang yang berani melewatinya.

Prolog atau babak pembuka dalam komik ini, menampilkan karakter pendukung dan sosok siluman babi hutan yang misterius sehingga sebagai halaman pembuka, cukup untuk diimplementasikan sedikit halaman. Dan setelah dipertimbangkan hanya 5 halaman dalam komik.

2. Babak pertama: 3 serangkai

Bercerita tentang tokoh utama yang bernama aris. Seorang siswa SMP negeri di surabaya yang suka membolos dan tidak suka dengan sesuatu yang berbau konten lokal, seperti cerita rakyat. Ia lebih suka membaca yang populer pada saat itu seperti komik jepang, Naruto yang banyak digemari remaja seusianya. Aris tidak sendirian, ia ditemani oleh juna dan bimo, teman se-geng.

Pada babak ini, mengkisahkan kenakalan remaja usia SMP pada umumnya seperti mereka yang merencanakan untuk membolos pada hari itu karena malas. Namun karena kenakalan itulah, aris mengalami kejadian spiritual yang tak terlupakan ketika ia lari dari penjaga sekolah yang memergoki mereka bertiga sedang makan pecel semanggi dipinggir jalan. Lalu mereka berpencar dan aris masuk kedalam makam joko jumpat, tokoh legenda kota surabaya.

Babak pertama dalam komik ini, menampilkan sifat dan kenakalan karakter utama sebagai awalan halaman dan setelah dipertimbangkan cukup hanya 14 halaman dalam komik.

3. Babak kedua: pemuda desa praban

Bercerita tentang aris yang pingsan dan tiba-tiba berada dalam hutan belantara. Lalu ia dibangunkan oleh seekor babi hutan kecil yang lucu. Lalu pertemuan aris dan joko jumpat, seorang pemuda yang berasal dari desa praban.

Aris yang pada saat itu sedang menyelamatkan diri dari siluman babi hutan yang suka memangsa manusia yang lewat hutan itu. Joko jumpat yang sedang mencari bahan makanan di hutan mendengar jeritan aris kemudian ia pergi untuk menolongnya.

Pada babak ini, mengkisahkan tentang pertemuan joko jumput dengan aris ketika diserang oleh siluman babi hutan. Dalam pertarungan antara joko jumput dengan siluman itu, joko jumput menggunakan jurus elemen tanah yang berasal dari cincin pusaka songgo buwono.

Babak kedua dalam komik ini, menampilkan pertemuan karakter utama dengan joko jumput serta adegan pertarungan joko jumput dengan siluman babi hutan dimana dalam pertarungan itu diperkenalkan cincin pusaka songgo buwono yang belum pernah dikenalkan pada buku cerita rakyat pada umumnya. Sebagai pengenalan tokoh tambahan seperti siluman babi hutan, pada halaman ini telah dipertimbangkan cukup hanya 16 halaman dalam komik.

4. Babak ketiga: jin simo

Bercerita tentang pertemuan antara raden situbondo dengan para jin penunggu hutan kitri, jin katrungan, jin kalangan dan jin kewagean. Dimana dari pertempuran-pertempuran itu akan terbentuk wilayah yang ada di surabaya seperti wilayah simo katrungan, simo kalangan dan simo kewagean.

Babak ketiga dalam komik ini, menampilkan pertemuan karakter antagonis yang memiliki andil besar dalam pembentukan wilayah surabaya yaitu raden situbondo. Dalam halaman ini terdapat banyak adegan pertarungan namun disampaikan secara naratif oleh penjaga makam joko jumput. Sehingga pada halaman ini telah dipertimbangkan cukup hanya 24 halaman dalam komik.

5. Babak keempat: telaga kehidupan

Bercerita tentang pertemuan antara joko taruna yang terluka dengan joko jumput dan aris. Pertemuan mereka terjadi ketika joko taruna terluka parah saat bertarung dengan raden situbondo. Joko jumput dan aris membawa joko taruno ke telaga kehidupan untuk menyembuhkan lukanya.

Pada babak ini, mengkisahkan tentang terbentuknya wilayah di surabaya yaitu daerah banyu urip yang berasal dari pertolongan joko jumput kepada joko taruno dengan memberikan air dari telaga kehidupan tersebut. Selain

itu, sosok mbah gempol sebagai penjaga telaga kehidupan itu menampakkan diri dihadapan mereka bertiga.

Babak keempat dalam komik ini, menampilkan pertemuan joko jumput dengan joko taruna yang terluka parah. Yang kemudian dibawa ke telaga kehidupan untuk menyembuhkan luka tersebut. Sebagai pengenalan tokoh tambahan seperti mbah gempol, pada halaman ini telah dipertimbangkan cukup hanya 20 halaman dalam komik.

6. Epilog: situbondo

Bercerita tentang pertarungan joko jumput dengan raden situbondo yang sering diangkat pada buku cerita rakyat pada umumnya. Dimana raden situbondo dapat ditaklukkan oleh joko jumput dengan pusaka pecut gemblo geni.

Pada babak ini, mengisahkan tentang terbentuknya wilayah situbondo yang diceritakan bahwa raden situbondo yang terpental jauh ketika tersabet oleh pecut gembolo geni milik joko jumput dan jatuh jauh dari tempat pertarungan. Ketika dicari tubuh raden situbondo tidak dapat ditemukan, hanya odheng atau ikat kepalanya yang tertinggal. Sehingga tempat ditemukannya odheng tersebut kini dikena sebagai kota situbondo.

Epilog atau babak penutup dalam komik ini, menampilkan pertarungan klimaks antara joko jumput dengan raden situbondo. Karena banyak adegan pertarungan yang seru sehingga pada halaman ini telah dipertimbangkan cukup hanya 16 halaman dalam komik.

5.4.2 Draft sketsa

Dari skenario yang telah ditulis kemudian menuju proses pembuatan sketsa kasar yang menunjukkan gambaran halaman itu nantinya. Disini penggambaran karakter tidak perlu terlalu detil, namun apa yang dilakukan karakter, sudut pandang harus tergambar dengan jelas.

5.4.4 Lineart Digital

Pada tahap berikutnya, dilakukan lineart secara digital. Digital lineart dipilih karena selain lebih rapi, juga tidak memakai banyak kertas karena tenaga manual hanya dilakukan pada saat proses sketsa. Dan juga efektifitas waktu untuk proses selanjutnya.



Gambar 5.21 lineart digital dalam komik ksatria praban kinco

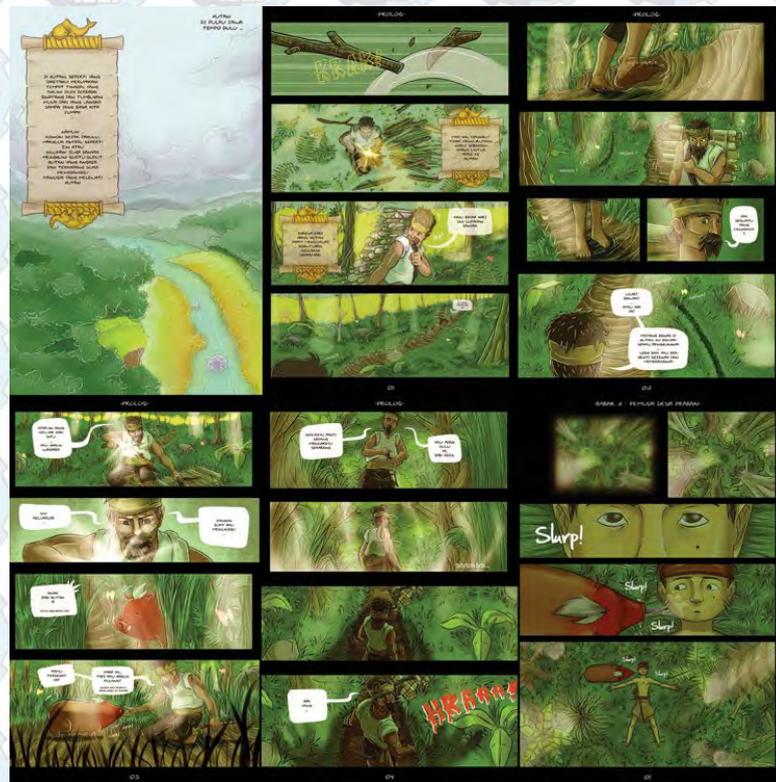
5.4.5 Pewarnaan Digital

Pada tahap berikutnya, dilakukan pewarnaan secara digital. Proses pewarnaan secara digital dipilih karena selain lebih rapi, juga tidak memakai banyak kertas karena tenaga manual hanya dilakukan pada saat proses sketsa. Dan juga efektifitas waktu untuk proses selanjutnya.



Gambar 5.22 pewarnaan digital dalam komik ksatria praban kinco

5.4.6 Desain Final



Gambar 5.23 desain final dalam komik ksatria praban kinco

5.5 Sampul

Pada bagian sampul akan menampilkan sosok Jaka Jumput dengan pusaka andalannya, yaitu Pecut Gembolo Geni. Desain tersebut dipilih karena tokoh Jaka Jumput memiliki peran penting dalam komik cerita rakyat ini. Selain itu, dengan membawa Pecut Gembolo Geni, akan menguatkan tokoh Jaka Jumput itu sendiri karena selama ini, masyarakat yang tahu kisah tentang Jaka Jumput identik dengan benda pusaka tersebut.

5.5.1 Sketsa

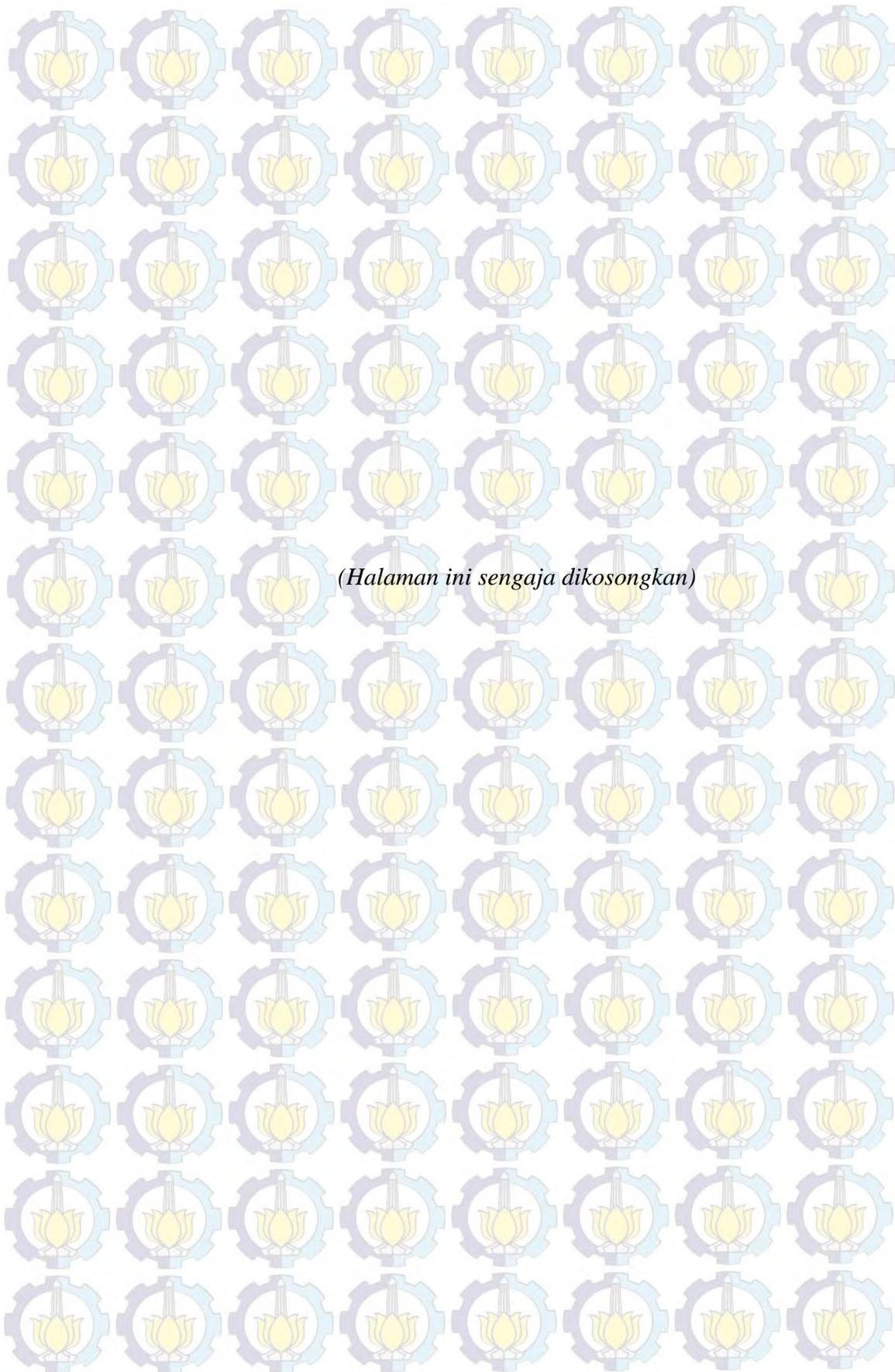


Gambar 5.24 draft sketsa sampul komik ksatria praban kinco

5.5.2 Desain final



Gambar 5.25 desain final sampul komik ksatria praban kinco



BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berikut ini merupakan hasil-hasil penelitian yang didapat dan telah tercapai dalam riset dan implementasi desain tentang Perancangan Komik cerita rakyat Ksatria Praban Kinco :

1. Ksatria Praban Kinco merupakan cerita rakyat yang akan sangat menarik jika diubah kedalam format komik. Hal ini ditunjang oleh berbagai macam hal, salah satunya adalah penerbit yang tertarik untuk mengangkat dengan tema konten lokal dalam format bergambar untuk menyampaikan banyak pesan yang bernilai kepada generasi muda.
2. Terjadinya pergeseran target segmentasi dimana dahulu kisah jika jumpat atau babad surabaya lebih populer diangkat pada kesenian ludruk sehingga kini hanya orang tua yang lebih tahu tentang cerita tersebut sehingga diperlukan media baru dan menarik yang kreatif untuk menggapai target segmentasi kalangan usia remaja awal.
3. Terlaksanya perancangan komik cerita rakyat ini juga turut meramaikan dunia perkomikan di Indonesia yang sudah mulai redup, dengan demikian akan memberi inspirasi terhadap komikus-komikus muda untuk ikut berkarya.
4. Perancangan komik cerita rakyat ini bertujuan utama untuk memberikan gambaran tentang lokasi atau nama tempat di Surabaya, dimana dalam pembentukan wilayah tersebut terdapat nilai budaya yang yang diusung oleh masyarakat setempat sebagai *counter culture* terhadap budaya asing yang masuk melalui berbagai media.

5. Dalam perancangan komik atau komik cerita rakyat, umumnya digunakan media pensil, kertas, dan tinta untuk *inking* secara manual. Namun untuk mempercepat proses pengerjaan, maka perancangan komik cerita rakyat Ksatria Praban Kinco menggunakan media kombinasi antara keduanya.

6.2 Saran

Berikut ini merupakan hasil-hasil dari penelitian yang belum dapat disempurnakan oleh penulis, juga beberapa rencana kedepan yang mungkin dapat dibuat. Dalam segi gaya gambar, sebaiknya tidak perlu terbatas oleh – gaya gambar yang sedang populer saja, apalagi gaya gambar khas Indonesia seperti karya R. A. Koesasih, Mansyur Daman, Hasmi dan sebagainya kini sudah jarang ditemukan. Oleh karena itu, seniman komik sebaiknya diberi kesempatan untuk mengeksplorasi gaya gambarnya sendiri, karena penentu kesuksesan komik dalam negeri dipengaruhi oleh banyak hal, bukan hanya gaya gambar saja.

Dengan terciptanya komik cerita rakyat Ksatria Praban Kinco, diharapkan awal remaja jadi lebih tertarik terhadap budaya sendiri khususnya cerita rakyat memberikan efek yang positif bagi bangsa kita kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. (2013). *Sultan Agung. Jogjakarta: DIPTA*

Darmawan, Hikmat. (2012). *How To Make Comics #1*. Jakarta: Plotpoint.

Koendoro, Dwi. (2007). *Yuk, Bikin Komik*. Bandung: DARmizan.

Lie, Chris. (2013). *Re : ON Comics Vol 01*. Jakarta : PT. Wahana Inspirasi Nusantara

Lie, Chris. (2013). *Re : ON Comics Vol 02*. Jakarta : PT. Wahana Inspirasi Nusantara

Masdiono, Toni. (2001). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media.

Panuju, Panut & Umami, Ida. (1999). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

Riefki Tienuk. (2012). *Tata Rias Pengantin Yogyakarta Tradisional dan Modifikasi Corak Paes Ageng*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sunyoto, Agus. (2004). *Sunan Ampel Raja Surabaya: Membaca Kembali Dinamika Perjuangan Dakwah Islam di Jawa Abad XIV-XV M*. Surabaya: Diantama.

Toer, Pramoedya Ananta. (2011). *Bumi Manusia*. Jakarta Timur : Lentera Dipantara.

Toer, Pramoedya Ananta. (2011). *Mangir*. Jakarta : KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Manuaba, Putera. *Budaya Daerah dan Jati Diri Bangsa: Pemberdayaan Cerita Rakyat Dalam Memasuki Otonomi Daerah dan Globalisasi*.

AA. Ariwibowo. (2008). www.antaraneews.com. Diunduh tanggal 06 Februari 2013 pukul 17.15 WIB.

Humaerah, Muchlis (2012). www.pendidikankarakter.com. Diunduh tanggal 10 Februari 2013 pukul 15.45 WIB.

C8-10. (2010). www.ubb.ac.id. Diunduh tanggal 17 Maret 2013 pukul 16.10 WIB.

DEEP INTERVIEW

Narsumber : Akhudiat
Profesi : Sastrawan, Penulis, Dosen
Tanggal : 31 Maret 2013
Pukul : 19.10 WIB

Menurut bapak, bagaimana perkembangan cerita rakyat nusantara atau dalam negeri sekarang?

Mungkin sudah tidak menarik lagi sehingga digantikan dengan cerita-cerita yang lain, atau juga dianggap lokal dimana sekarang ini era globalisasi sehingga cerita-cerita lokal dianggap kurang menarik lagi. Bisa menjadi menarik kembali apabila diceritakan dengan cara yang lain dengan latar belakang yang universal, seperti masalah cinta yang ditolak dalam cerita romeo dan juliet karya william shakespeare. Jadi cerita lokal harus ditulis kembali sehingga maknanya lebih luas. Jadi harus ada penelitian kembali untuk mengangkat cerita rakyat dalam negeri.

Apakah konten cerita rakyat dari Surabaya ada ciri khas tersendiri?

Kebanyakan cerita rakyat yang berbau-bau kerajaan, terdapat istilah lembu peteng yaitu keturunan raja yang berasal dari kalangan rakyat jelata. Banyak versi dari lembu peteng itu sendiri, salah satunya adalah ketika seorang raja datang ke sebuah desa banyak para petani menawarkan anak perempuannya untuk dikawini dengan harapan keturunan yang lahir kelak berdarah biru.

Apakah pengembangan cerita dalam cerita rakyat bisa dilakukan oleh siapa saja?

Bisa dilakukan oleh siapa saja, tergantung penulisnya.

Dari segi usia, menurut bapak kalangan usia berapa saja yang memiliki ketertarikan untuk menikmati cerita rakyat?

Mulai dari anak-anak, sejak balita dibacakan cerita tersebut mereka sangat senang sekali. Dalam hal ini yang berperan penting untuk memperkenalkan cerita rakyat itu adalah keluarga khususnya orang tua. Dari segi medianya, untuk buku anak-anak memiliki sampul yang tebal dan banyak gambar dengan sedikit tulisan. Mulai dari usia paud, SD sampai SMP harus lebih menekankan banyak gambar daripada banyak tulisan sehingga banyak disukai. Apalagi cerita rakyat yang diangkat dikombinasi dengan unsur fantasi.

Cerita rakyat dari kota Surabaya sendiri kan ada banyak, seperti Asal Mula Kota Surabaya, Sarip Tambak Oso, Sawunggaling, Legenda Kalimas, dll tetapi mengapa

tidak ada yang mengangkat cerita Joko Jumput, di daerah Praban terdapat makam yang diyakini sebagai makam Joko Jumput?

Mungkin karena sering diceritakan di Ludruk, Ketoprak sehingga kurang banyak variasi media. Dan seharusnya diangkat dengan banyak variasi media yang lebih modern.

Cerita rakyat Jaka Jumput berhubungan dengan fakta sejarah pembentukan kota Surabaya?

Ya itulah, kalau sudah masuk sastra lisan itu blur antara fakta dengan tidak ...

Menurut bapak, seandainya cerita rakyat Joko Jumput diangkat ke media yang akrab dengan remaja? Apakah bapak mendukung hal tersebut?

Iy, diangkat untuk segmen anak-anak, segmen remaja dan segmen dewasa. Itu menarik sekali, tergantung dari sudut pandang dari cerita yang mana yang mau diangkat. Dapat disesuaikan dengan tuntutan dari pembaca, menjadi tidak linier sehingga multi tafsir.

Dari segi pengembangan cerita, apakah harus berdasar dari cerita aslinya?

Bisa bertentangan ataupun juga bisa jauh dari cerita aslinya, tergantung pengalaman si penulis untuk mengotak-atik cerita karena sastra lisan tidak berdasarkan pakem. Apalagi diangkat ke media baru akan jadi lebih menarik.



*Gambar. Saya dengan bapak Akhudiat di dalam rumah beliau
(Perum Gayungan Residence Kav. A9 Jl.gayungan gang 8 Surabaya)*

TENTANG PENULIS



Angga Rizal Eka Putra, lahir pada tanggal 22 Juli 1989 di Surabaya. Anak pertama dari dua bersaudara. Sejak masuk Taman Kanak-kanak sangat suka sekali menggambar. Kegemarannya itu berlanjut sampai Sekolah Menengah Pertama (SMP). Setelah lulus Sekolah Menengah Atas (SMA) memutuskan untuk mengikuti Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS) jurusan Desain Produk Industri Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Kini lebih mendalami ilustrasi dan animasi untuk meraih mimpinya menjadi ilustrator dan animator yang bisa membanggakan orang tua serta nusa bangsa.