ITS
Institut
Teknologi
Sepuluh Nopember

TUGAS AKHIR - DV184801

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON CERITA RAKYAT "SAWUNGGALING" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN

EMIRA NIANDAHAYU
08311340000115

Dosen Pembimbing:
Didit Prasetyo, ST.,MT.
NIP. 19860112 201504 1002

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

TUGAS AKHIR - DV184801

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON CERITA RAKYAT "SAWUNGGALING" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN

EMIRA NIANDAHAYU
08311340000115

Dosen Pembimbing:
Didit Prasetyo, ST.,MT.
NIP. 19860112 201504 1002

DEPARTEMEN DESAIN PRODUK - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
2020

Halaman ini sengaja di kosongkan

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON CERITA RAKYAT "SAWUNGGALING" SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN

TUGAS AKHIR / DV 184801

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
Pada
Program Studi S-1 Desain Produk - Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Oleh:

Emira Niandahayu
NRP. 08311340000115

Surabaya, 24 Agustus 2020
Periode Wisuda 122

Mengetahui, Disetujui,	
Kepala Departemen Desain Produk	Dosen Pembimbing
Bambang Tristiyono, ST., MSi.	**Didit Prasetyo, S.T., M.T.**
NIP. 197007031997021001	**NIP. 19860112 201504 1002**

Halaman ini sengaja di kosongkan

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya Mahasiswa Departemen Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : Emira Niandahayu
NRP : 08311340000115

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul "PERANCANGAN KOMIK WEBTOON CERITA RAKYAT 'SAWUNGGALING' SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN" adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kulian lain baik di lingkungan ITS, Universitas lain ataupun lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atay sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian perntayaan ini saya buat dan jika terbukti memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 24 Agustus 2020
Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
TGL 20
930DCAHF584767481
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Emira Niandahayu

08311340000115

Halaman ini sengaja di kosongkan

Perancangan Komik Digital "Jaka Berek, Sawunggaling" sebagai Media Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional

Oleh : Emira Niandahayu
08311340000115

ABSTRAK

Jaka Berek adalah salah satu sosok pahlawan nasional yang terkenal di daerah Jawa Timur dengan jasanya sebagai Adipati yang pemberani. Kurangnya media kreatif yang membahas tentang Jaka Berek atau Sawunggaling ini membuat masyarakat tidak mengetahui sejarah keseluruhan terkait dengan kisah hidup beliau. Padahal sudah selayaknya masyarakat lebih mengenal tokoh pahlawan nasional di negeri mereka, utamanya bagi anak muda yang merupakan agen perubahan bagi negara kita. Meningkatnya minat masyarakat terhadap komik digital dapat menciptakan peluang baru untuk penyampaian kisah pahlawan nasional dengan metode *storytelling* berbentuk ilustrasi dalam sebuah media *platform* digital. Sehingga dapat mengeksplorasi cara penyampaian bercerita yang jarang diketahui masyarakat yaitu melalui ilustrasi modern.

Metode penelitian yang digunakan antara lain adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dimana metode pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali informasi terkait dengan tokoh pahlawan Sawunggaling sebagai subyek perancangan utama. yang dilakukan adalah riset kepada pelaku yang meneliti langsung sosok Sawunggaling dan analisa artefak sebagai sumber referensi. Hasil penelitian ini kemudian diformulasikan dalam konsep penceritaan baru dari biografi Jaka Berek dalam genre aksi/drama.

Penggunaan media komik digital merupakan salah satu bentuk usaha dari pengenalan kembali tokoh pahlawan nasional. Media komik digital dapat mencakup penggambaran yang jelas terkait dengan fakta dan kejadian dalam sejarah yaitu melalui visual dalam komik digital. Dengan begitu, akses masyarakat untuk memahami sejarah tokoh pahlawan nasional jadi semakin mudah. Peluang untung pengembangan bisnis komik digital juga dapat dilakukan dengan cara memberikan konten berkonsep *freemium* atau gratis-berbayar.

Kata kunci : Sawunggaling, Jaka Berek, komik digital, anak muda, pengenalan tokoh

Digital Comic Design of "Jaka Berek, Sawunggaling" as an National Heroic Figure Introduction Media

By : E mira Niandahayu
08311340000115

ABSTRACT

Jaka Berek is one of a national heroic figure that was acknowledged as the Adipati of East Java. The lack of media telling the story about him is one of many reasons public are unfamiliar with the entire history regarding Jaka Berek/Sawunggaling. The masses need to know deeper about their own national hero, especially for the young generation as the agent of change. The budding interest in digital comic platforms creates new opportunities in storytelling, creating more and more ways to explore a story with illustrations or sounds and even animations.

Methods used are both qualitative and quantitative. Qualitative researches are needed to dig deeper into any informations regarding Jaka Berek as the main subject. Method used such as exploration to researchers and historian and also artefact analysis as a visual references. Quantitative researches are used to measure the consumer's behavior and their preferences in digital comic platform. The results of these researches is used to formulate a story deriving from Jaka Berek's biography into an action/drama narrative.

The usage of digital comic is one of the effort to retell a story of a national hero. The media could encompass a clear representation of facts and events happened by using illustrations and depictions. This is also to ease the access to history of our national heroes long hidden. With these platforms, it is also easy to monetize the digital comic with a freemium concept.

***Keyword** : Sawunggaling, Jaka Berek, digital comic, young generation, figure introduction*

DAFTAR ISI

BAB I **12**

PENDAHULUAN **12**

1.1 LATAR BELAKANG 12
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH 14
1.3 RUMUSAN MASALAH 15
1.4 BATASAN MASALAH 15
1.5 TUJUAN PERANCANGAN 15
1.6 SISTEMATIKA PENELITIAN 15

BAB II **16**

KAJIAN PUSTAKA **16**

2.1 LANDASAN TEORI 16
2.1.1 Teori Komik *16*
2.1.3 Sudut Pengambilan Gambar *23*
2.1.4 Sudut Pandang / framing *25*
2.1.5 Cerita Rakyat *28*
2.2 TEORI STRUKTUR CERITA 31
2.3 TEORI 5 TAHAPAN ALUR CERITA 32
2.4 STUDI EKSISTING 33
2.4.3 Audi n Deva *33*
2.4.4 House Daddy *34*
2.5 STUDI KOMPETITOR 35
2.6 KRITERIA DESAIN 37

BAB III **42**

METODE PENELITIAN **42**

3.1 DIAGRAM ALUR PENELITIAN 42
3.2 METODE PENCARIAN DATA 42
3.2.1 Studi Literatur *42*
3.2.2 Observasi *43*
3.2.3 Depth Interview *43*
3.2.4 Studi Eksperimental *43*
3.2.5 Prototyping *43*
3.3 WAKTU PENELITIAN 44
3.4 TEMPAT PENELITIAN 44
3.5 TUJUAN PENELITIAN 44

BAB IV **45**

ANALISA DATA RISET **45**

4.1 STUDI LITERATUR 45
4.1.1 Analisa Konten *48*
4.2. OBSERVASI 49
4.3. EKSPERIMENTAL I 49
4.3.1. Draft Desain *50*
4.3.2. Draft Alur Cerita *54*
4.4. EKSPERIMENTAL II 54
4.4.1. Draft Desain *54*
4.4.2. Draft Alur Cerita *56*

BAB V **57**

KONSEP DESAIN **57**

5.1. DESKRIPSI PERANCANGAN 57
5.2 TARGET AUDIENS 58
5.2.1 Segmentasi *58*

1. SEGMENTASI DEMOGRAFI **58**

***TABEL 5.1* TABEL SEGMENTASI** **58**

2. SEGMENTASI PSIKOGRAFIS **58**

5.3 IMPLEMENTASI DESAIN 59
5.3.1 Konsep Desain *59*
5.3.2 Konsep komunikasi *59*
5.3.1 Konsep Konten *59*
5.3.2 Konsep Karakter *59*
5.3.3 Font *60*
5.3.4 Warna *60*
5.3.5 Output *60*

BAB VI **78**

KESIMPULAN DAN SARAN **78**

6.1 KESIMPULAN 78
6.2 SARAN 78

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa, lebih tepatnya terdapat 1.340 suku bangsa di Tanah Air menurut sensus BPS tahun 2010. Berdasarkan laman web indonesia.go.id, suku Jawa adalah kelompok terbesar di Indonesia dengan jumlah yang mencapai 41% dari total populasi.Sedangkan di Kalimantan dan Papua memiliki populasi kecil yang hanya beranggotakan ratusan orang.Pembagian kelompok suku di Indonesia tidak mutlak dan tidak jelas, hal ini akibat dari perpindahan penduduk dan percampuran budaya yang saling mempengaruhi.Dengan ada banyaknya etnik, Indonesia memiliki berbagai macam cerita rakyat di setiap daerahnya.Salah satunya adalah cerita mengenai Adipati Sawunggaling yang berasal dari Surabaya. Kini Sawunggaling merupakan nama salah satu kelurahan di Surabaya, namun Sawunggaling bukan sekadar nama kelurahan.

Menurut cerita yang berkembang di masyarakat, Sawunggaling adalah seorang adipati. Tetapi kini lebih dikenal dengan istilah wali kota. Cerita Sawunggaling ini mengandung nilai-nilai moral yang dapat diteladani oleh masyarakat dari berbagai usia karena terdapat tiga unsur nilai moral di dalamnya yaitu kejujuran, kegagahan, dan keberanian. Sawunggaling menjadi saksi sejarah kebesaran kerajaan Surabaya di masanya.Makam Sawunggaling ditemukan oleh warga pada tahun 1901.Makamnya terletak di Desa Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri Surabaya.Menurut juru kunci makam Sawunggaling, Muhammad Baidowi, Sawunggaling merupakan putra dari Dewi Sangkrah dan Adipati Jayengrono. Sawunggaling menjadi sosok yang babat alas (membuka lahan) kota Surabaya bagian barat. Komplek makam Sawunggaling terlihat bersih dan terawat. Muhammad Baidowi mengatakan bahwa, terdapat lima makam disana. Makam Raden Ayu Pandan Sari yang merupakan teman Sawunggaling saat babat alas Surabaya, makam Sawunggaling, makam Dewi Sangkrah yang merupakan Ibu Sawunggaling, makam Mbah Buyut Suruh yang merupakan pengasuh Dewi Sangkrah, dan makam Raden Karyosentono yang merupakan kusir Sawunggaling. Muhammad Baidowi juga mengatakan bahwa Raden Karyosentono masih memiliki garis keturunan dengan Sunan Giri.

Menurut cerita Baidowi, saat Sawunggaling akan lahir, ayahnya yang bernama Jayengrono tak bisa menemani Dewi Sangkrah karena menjalankan tugas sebagai adipati di Surabaya. Jayengrono pun meminta Dewi Sangkrah untuk tetap tinggal di kampung Lidah Wetan, yang dulunya bernama kampung Lidah Donowati. Jayengrono berpesan kepada Dewi Sangkrah, jika nanti anaknya yang lahir adalah laki-laki ia meminta anak tersebut dinamai Jaka Berek, dan jika anaknya perempuan namanya terserah Dewi Sangkrah. Jaka Berek adalah nama kecil Sawunggaling. Ketika beranjak dewasa, Jaka Berek bertanya kepada ibunya mengenai ayahnya. Kemudian Dewi Sangkrah memberitahu Jaka Berek bahwa ayahnya adalah seorang adipati di Surabaya, dan memberikan sebuah Cinde Puspita kepada Jaka Berek sebagai tanda bahwa ia adalah anak dari Adipati Jayengrono. Cinde itu merupakan pemberian Jayengrono kepada Dewi Sangkrah.

Dengan membawa ayam kesayangannya dan cinde puspita, Jaka Berek menemui ayahnya.Kemudian Jaka Berek bertemu dengan kakak tirinya yang bernama Sawungrana dan Sawungsari. Mereka tidak percaya kalau Jaka Berek anaknya Jayengrono, sang adipati. Akhirnya mereka melakukan adu ayam dan Jaka Berek menang. Setelah itu Adipati Jayengrono menemui Jaka Berek yang membawa cinde puspita sebagai bukti yang menguatkan bahwa ia adalah anaknya. Saat Adipati Jayengrono sudah tua, ia bingung memberikan tahtanya kepada siapa, akhirnya kakak dari Adipati Jayengrono, yakni Adipati Cakraningrat memberikan usul untuk membuat sayembara memanah umbul-umbul untuk umum, siapa yang menang akan menggantikan tahta Adipati Jayengrono. Sawungrana dan Sawungsari mengikuti sayembara.Namun tidak ada yang bisa menjatuhkan umbul-umbul itu.Secara diam-diam, ternyata Jaka berek dengan menggunakan topeng sambil menaiki kuda berhasil menjatuhkan umbul-umbul tersebut.Setelah dibuka topengnya dan mengetahui itu adalah Jaka Berek, akhirnya Jaka Berek lah yang meneruskan tahta ayahnya dengan gelar Raden Mas Ngabehi Sawunggaling Kulmosostronagoro.

Saat pesta perayaan untuk pengangkatan Jaka Berek, Belanda bersekongkol dengan Sawungrana dan Sawungsari untuk mencelakai Jaka Berek yang telah berganti nama menjadi Sawunggaling dengan memberikan minuman yang telah diracuni. Namun hal tersebut diketahui oleh Adipati Cakraningrat, sehingga ia menumpahkan minuman itu. Sempat terjadi kesalahpahaman, dimana Sawunggaling mengira Adipati Cakraningrat ingin mempermalukannya di hadapan para tamu. Namun setelah Adipati Cakraningrat menjelaskan apa yang terjadi, Sawunggaling meminta maaf dan menjadi benci dengan Belanda. Sejak saat itu Sawunggaling berusaha mengusir keberadaan Belanda. Ketika Sawunggaling mulai menjalankan tugasnya untuk meluaskan daerah kekuasaan, ia sempat dihadang oleh Raden Ayu Pandan Sari, sosok penguasa hutan. Dengan keberaniannya, Sawunggaling pun berusaha mengalahkannya.Begitulah kisah Sawunggaling yang didapatkan Baidowi secara turun temurun.Hingga saat ini, tanggal lahir dan kematian Sawunggaling belum diketahui.Belum ada catatan tentang hal itu.

Cerita rakyat telah lama hidup dan dimanfaatkan sebagai sarana hiburan serta sarana pendidikan karakter .Cerita rakyat diwariskan turun – temurun melalui tradisi yang melibatkan keluarga dan masyarakat secara luas. Nurgiyantoro (2005:163) mengemukakan bahwa sastra tradisional adalah yang mengandalkan sarana lisan untuk menyampaikannya kepada orang lain dan antargenerasi. Melalui cerita rakyat ini pula informasi mengenai kekayaan budaya pada zaman dahulu dapat ditelusuri.

Pada zaman yang serba digital ini segala informasi dari luar dapat dengan mudah diakses.Budaya luar banyak sekali diterima secara langsung oleh masyarakat Indonesia, budaya luar yang dikemas dengan menarik membuat masyarakat lebih senang dan bangga apabila mengkonsumsinya.Hal itu membuat masyarakat lebih dekat dengan budaya luar daripada budaya dalam negeri.Generasi muda pada saat ini mulai kurang meminati cerita – cerita rakyat karena dianggap kurang relevan dengan perkembangan jaman pada era globalisasi[1].

Sehingga dibutuhkan cara penyampaian yang baru agar cerita rakyat dapat dikenal kembali. Dengan media yang mendukung untuk mewadahi suatu cerita rakyat akan memudahkan masyarakat untuk mengakses kembali cerita – cerita yang jarang diketahui atau bahkan terancam punah. Penggunaan komik adalah salah satu media penyampaian yang dapat

[1]Dewi Tasyilun, Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Semarang, 2015.

menjadi alternatif dalam menghidupkan kembali cerita rakyat.Dapat dilihat dari potensi platform media komik digital pada saat ini dimana budaya membaca komik saat ini telah bergerak dari media fisik ke media digital.Kepopuleran komik web dapat dilihat dari jumlah pembaca platform aplikasi komik web LINE Webtoon tahun 2016 mencapai 35 juta pembaca aktif.

Berdasarkan ketertarikan masyarakat terhadap komik dan kemudahan dalam mengakses maka terdapat peluang untuk dikembangkannya media baru berupa motion komik.Menurut Booker (2014: 1823) motion komik merupakan kombinasi grid komik tradisional dengan elemen-elemen animasi, termasuk transisi animasi, panning dan zooming dalam detailnya, dan dengan soudtrack. Salah satu yang pertama penggunaan komik motion pada tahun 2001 berjudul Broken Saint, dengan menggunakan program komputer animasi Flash untuk memberi gerakan pada setiap *scenes*, tetapi dengan memanfaatkan sejumlah elemen komik termasuk gelembung bicara dan gerakan karakter yang statis sendiri hal tersebut merupakan salah satu pengembangan dari platform komik digital. Dengan menggabungkan antara format komik dan animasi sederhana menciptakan suasana baru dalam menikmati komik.Motion komik bukanlah hal baru dalam media digital, diluar negeri penggunaan media motion komik sudah mulai marak ditandai dengan perusahaan komik seperti Marvel, DC Comic, dan Dark Horse Comics merilis motion comic sebagai salah satu media penyampaian konten komik mereka[2]. Ditandai pula dengan semakin meningkatnya jumlah *viewers* motion komik *The Death of Spiderman* (Bates, 2011) yang telah mencapai 1.000.000 *viewers* dan *Angry Birds : The Motion Comic* (Kararenta, 2011) mencapai 800.000 di kanal youtube, angka – angka ini menunjukkan bahwa motion komik memiliki potensi untuk menjadi media yang dapat diterima dengan baik di antara masyarakat[3].

Dengan perkembangan media digital saat ini motion komik merupakan sebuah media yang dengan keunggulan dan kemudahannya dalam mengakses yaitu melalui youtube.Berdasarkan hasil survei Google dan Kantar TNS pada Januari 2018, Youtube ditonton 53 persen pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan riset tersebut Youtube tidak hanya disaksikan oleh penonton di pusat kota saja, 85 persen berada di daerah rural. Hal ini menunjukkan bahwa hampir semua kalangan dapat dengan mudah mengakses youtube. Sehingga media motion komik tidak akan kalah dengan platform komik digital lainnya. Pengembangan audio visual dengan kemasan dan tampilan keseluruhan yang menarik akan lebih membangkitkan minat dari target audience, khususnya adalah para remaja terhadap produk – produk konten lokal. Sehingga pesan moral yang ingin disampaikan dapat diterima dengan lebih mudah oleh para masyarakat.

Dengan begitu perancangan motion comic ini diharapkan selain sebagai hiburan namun juga dapat menjadi salah satu media pelestarian cerita rakyat khususnya Sawunggaling, membuat masyarakat untuk lebih mengetahui cerita legenda Sawunggaling dan memahami nilai moral dari setiap cerita sehingga masyarakat dapat menerapkan nilai moral tersebut dalam kehidupan sehari – hari.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Menurunnya minat masyarakat terhadap cerita rakyat karena lebih tertarik dengan konten mancanegara.
2. Berkembangnya platform media komik dan animasi di Indonesia.

---

[2] "Enhanced Webcomics1": An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium

[3]Craig Smith, Canterbury Christ Church University "Motion Comics" Writing Visual Culture 7 (2015)

3. Potensi yang besar untuk karya – karya konten digital yang mengangkat tema cerita rakyat Indonesia. Tak terkecuali motion komik.
4. Belum adanya konten motion komik yang mengangkat cerita rakyat Jaka Berek.

1.3 Rumusan Masalah

"Bagaimana merancang sebuah media webtoon comic Sejarah / Legenda Jaka Berek sebagai salah satu media pelestarian cerita rakyat "

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan tidak membahas legenda ataupun cerita rakyat diluar legenda Jaka Berek.
2. Perancangan ini memfokuskan pada output media motion komik yang dapat menyampaikan alur cerita.
3. Perancangan ini dibuat dengan Bahasa Indonesia.

1.5 Tujuan Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis memiliki beberapa tujuan yang menjadi acuannya, yaitu sebagai berikut:

1. Membuat media visual yang dapat mengangkat eksistensi cerita rakyat Indonesia dalam bentuk komik.
2. Mengangkat kembali cerita rakyat sehingga dapat mengenalkan, dan melestarikan cerita rakyat Jaka Berek.
3. Masyarakat dapat lebih mengenal dan mengetahui cerita rakyat Indonesia.

1.6 Sistematika Penelitian

Bab 1 – Pendahuluan

Bab ini berisi tentang pemaparan latar belakang masalah yang mendasari perancangan motion komik Jaka Berek, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan perancangan.

Bab 2 – Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang studi teori literature dan eksisting dari subjek desain yang dibahas, yaitu pembahasan motion komik cerita rakyat "Jaka Berek" berupa teori mengenai paneling komik, penyusunan cerita dan analisa studi hasil review.

Bab 3 – Metodologi Penelitian

Bab ini membahas metode – metode yang dilakukan untuk memperoleh data, jenis, dan sumber data, dan teori pendukung tujuan perancangan untuk mencapai pembuatan komik Jaka Berek.

Bab 4 – Hasil dan Analisis Data

Bab ini berisi tentang hasil yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya seperti experimental research hingga postest kepada responden.

Bab 5 – Konsep Desain

Bab ini berisi pembahasan konsep desain yang akan dibuat, meliputi konsep cerita, plot, storyboard, desain karakter, hingga kriteria panel pada motion komik ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1Landasan Teori

2.1.1 Teori Komik

Komik adalah narasi yang diceritakan melalui gambar yang diatur dalam garis – garis horizontal, strip, dan panel. Penyampaian dialog menggunakan balon kata yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Scott McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi dan tanggapan estetika dari pembaca.Dan komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita (McCloud, 2008, 8).

1. **Elemen komik**
   1. **Panel**

      Dalam komik, panel berfungsi sebagai petunjuk urang dan waktu yang terpisah.Gerakan antar panel mematahkan waktu dan ruang menjadi suatu peristiwa.McCloud menyebutkan bagian – bagian tersebut sebagai kesatuan disebut *closure*.

      Peralihan panel ke panel dalam komik dibagi menjadi enam golongan, yaitu :

- Momen ke momen

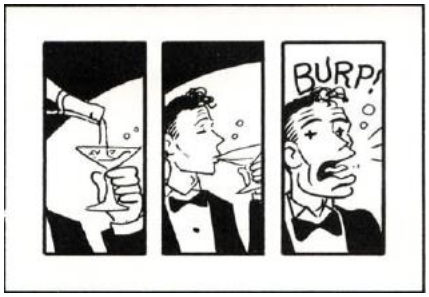
  Menunjukkan aksi gerak lambat, meningkatkan ketegangan, menangkap perubahan kecil dan menciptakan frame motion.

Gambar 2.1 contoh momen ke momen

Sumber :Mccloud, 1994: 70

- Aksi ke aksi

  Menggunakan satu momen peraksi, maka setiap panel membantu menggerakan plot dan alur tetap terjalin.



Gambar 2.2contoh aksi ke aksi

Sumber :Mccloud, 1994: 70

- Subjek ke subjek

Menggambarkan alur cerita dengan mengubah sudut pandang namun masih dalam satu adegan atau satu gagasan.

Gambar 2.3 contoh subjek ke subjek

Sumber :Mccloud, 1994: 70

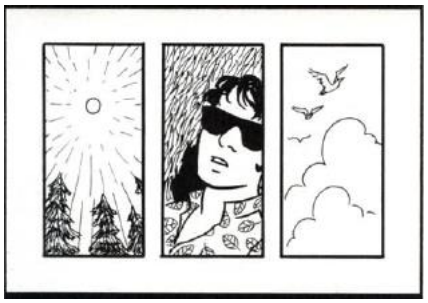
- Adegan ke adegan

  Menggambarkan lompatan ruang dan waktu dalam cerita.

Gambar 2.4 contoh adegan ke adegan

Sumber :Mccloud, 1994: 70

- Aspek ke aspek



Gambar 2.5 contoh aspek ke aspek

Sumber :Mccloud, 1994: 70

Menggambarkan rangkaian narasi yang masih berada dalam satu rangkaian waktu namun juga menampilkan lompatan situasi.

- *Non sequitur*

Gambar 2.6 contoh non sequitur

Sumber :Mccloud, 1994: 70

Peralihan ini tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.Biasanya muncul dalam komik eksperimental yang menyajikan potongan – potongan tak masuk akal yang terselip dalam sebuah cerita.

2. Teks

Komik mengandung dua unsur penting, gambar dan kata. Kedua unsur ini saling berkaitan dan memiliki posisi yang sama – sama penting. McCloud membaginya dalam 7 macam yaitu :

- Word – specific

  Kata Kata menyediakan semua yang informasi perlu diketahui oleh pembaca.Sementara gambar mengilustrasikan aspek-aspek adegan yang diceritakan.Posisi gambar di sini menunjang pesan yang sudah ditampilkan dalam kata.

Gambar 2.7 contoh word-specific

Sumber :Mccloud, 1994: 70

- Picture – specific

  Gambar menyediakan semua informasi yang perlu diketahui pembaca, sementara kata menguatkan aspek-aspek adegan yang ditampilkan.Berkebalikan dengan poin pertama, di sini katalah yang menunjang pesan yang sudah disampaikan dalam gambar.

Gambar 2.8 contoh picture – specific

Sumber :Mccloud, 1994: 70

- Duo – specific

  Kata dan gambar sama-sama menyampaikan pesan.Posisi kata dan gambar dalam poin ini seimbang, masing-masing berperan dalam menyampaikan pesan.

Gambar 2.9 contoh duo – specific

Gambar 2.10 contoh addictive

Sumber :Mccloud, 1994: 70

- Additive

  Kata dan gambar bekerja sama sedemikian rupa seraya memberikan informasi masing - masing. Apa yang tertulis dan apa yang tergambar jika dipisah bisa memiliki pesan – pesan tersendiri. Namun ketika kata dan gambar digabung, akan muncul sebuah pesan baru.

  Sumber :Mccloud, 1994: 70

- Interdependent

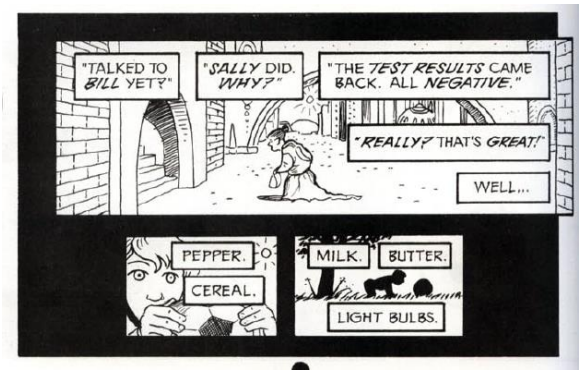
  Kata dan gambar bergabung untuk melukiskan gagasan yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata atau gambar saja.

Gambar 2.11 contoh addictive

Sumber :Mccloud, 1994: 70

- Parallel

  Kata dan gambar mengikuti jalur yang beriringan tanpa saling memotong. Kata dan gambar bisa sama sekali tidak saling berkaitan, namun



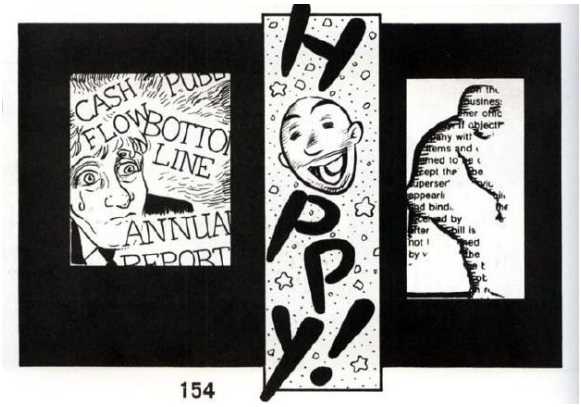
keduanya tetap memiliki peran penting dalam merangkai pesan.

Gambar 2.12 contoh addictive

Sumber :Mccloud, 1994: 70

- Montage

  Kata dan gambar bergabung dalam satu citra.Pesan suatu panel bisa muncul dari kata yang berbentuk gambar.



Gambar 2.13 contoh addictive

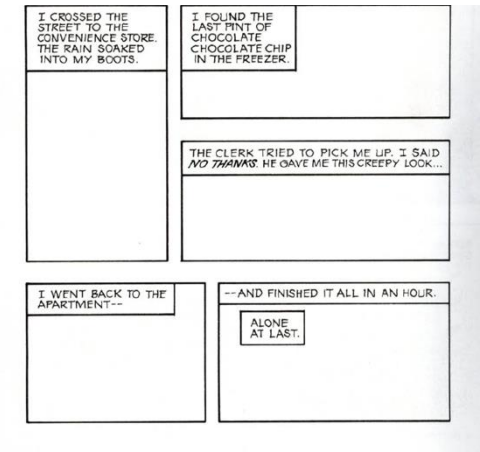
Sumber :Mccloud, 1994: 70

3. Caption

Caption adalah ruang di mana teks atau kata berfungsi menjelaskan keterangan. Teks yang termuat dalam caption biasanya berisi keterangan, baik keterangan waktu, tempat, atau keterangan lain yang disampaikan narator cerita. Caption bisa juga memuat dialog tokoh, bilamana sudut pandang yang dipakai dalam cerita adalah orang pertama (narator cerita adalah si tokoh cerita sendiri).

Sumber :Mccloud, 1994: 159

Gambar 2.14 contoh caption



4. Narasi

Narasi menurut KBBI adalah penceritaan tentang suatu cerita atau kejadian.Menurut Gorys Keraf dalam buku Diksi dan Bahasa narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa, sehingga pembaca seolah tampak melihat atau mengalam sendiri peristiwa itu.Narasi erat hubungannya dengan alur cerita dalam komik. Kata – kata dan gambar sama – sama memiliki peran penting untuk terbangunnya cerita.

2.1.3 Sudut Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar berdasarkan sudut pengambilannya dibagi menjadi bird eye view, high angle, low angle, eye level, dan frog eye.

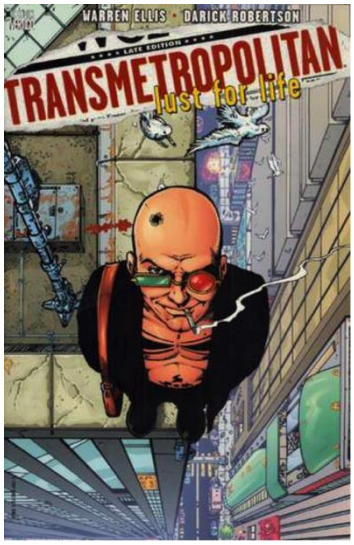
1. *Bird Eye View*

Gambar 2.15 contoh bird eye view

Sumber :https://comicbookglossary.wordpress.com/birds-eye-view/

Merupakan sudut pengambilan gambar dari atas ketinggian objek.Tampak lingkungan yang luas dan benda-benda disekitarnya terlihat sangat kecil.

2. *High Angle*



Gambar 2.16 contoh high angle

Sumber :theedge.com.hk

Merupakan sudut pengambilan dari atas objek sehingga objek terlihat kecil.Sudut pengambilan gambar ini tidak terlalu tinggi daripada sudut pengambilan gambar bird eye view. Pada sudut pengambilan gambarhigh angle, objek terkesan kerdil, lemah, dan terpojok

3. ***Low Angle***

Gambar 2.17 contoh low angel

Sumber :thedge.com.hk

Merupakan sudut pengambilan gambar dari bawah objek.Kebalikannya dari sudut High Angle, sudut pengambilan gambar Low Angle pada objek memiliki kesan kuat, berkuasa, dan kesan dramatis.

4. ***Eye Level***

Gambar 2.18 contoh eye level

Sumber :thedge.com.hk

Merupakan sudut pengambilan gambar yang sejajar dengan objek, sehingga memiliki kesan sejajar dengan tatapan mata penonton.Sudut pengambilan gambar ini tidak memiliki kesan khusus, karena pandangan mata objek sejajar dengan ketinggian objek lainnya.

5. ***Frog Eye***

Gambar 2.19 contoh frog eye

Sumber :https://comicbookglossary.wordpress.com

Merupakan sudut pengambilan gambar yang diambil dari bawah atau kamera yang mengambil gambar dari dasar kedudukan objek.Sudut pengambilan gambar ini menghasilkan kesan objek yang sangat besar, mengerikan, atau penuh misteri.

2.1.4 Sudut Pandang / *framing*

1. **Extreme Close up**

Gambar 2.20 contoh extreme close up

Sumber :https://comicbookglossary.wordpress.com

Merupakan pengambilan gambar yang sangat dekat, dan biasanya terlihat pori-pori pada objek manusia. Ukuran gambar ini berfungsi untuk menampilkan detail objek.

2. Close Up

Gambar 2.21 contoh close up

Sumber :https://comicbookglossary.wordpress.com

Merupakan pengambilan gambar dari atas kepala sampai leher.Ukuran gambar ini berfungsi untuk menampilkan objek dengan jelas, background- nya terlihat tetapi tidak menonjol.

3. Bust Shot/Medium Close Up

Gambar 2.22 contoh bust shot

Sumber :https://comicbookglossary.wordpress.com

Merupakan ukuran gambar dari batas kepala sampai dada.Ukuran gambar ini berfungsi untuk menegaskan profil seseorang sehingga penonton puas.

4. Waist Shot/Mid Shot

Gambar 2.23 contoh waist shot

Sumber :https://comicbookglossary.wordpress.com

Merupakan ukuran gambar dari batas kepala sampai pinggang. Ukuran gambar ini berfungsi untuk memperlihatkan objek beserta gaya nya.

5. Full Shot

Gambar 2.24 contoh full shot

Sumber :https://comicbookglossary.wordpress.com

Merupakan ukuran gambar objek penuh dari batas kepala sampai kaki.Ukuran gambar ini berfungsi untuk menampilkan objek dengan lingkungannya, dan lingkungan background terlihat jelas.

6. Long Shot

Gambar 2.25 contoh long shot

Sumber : https://comicbookglossary.wordpress.com

Merupakan ukuran gambar objek yang lebih jauh jaraknya dari Full Shot.Ukuran gambar ini menunjukkan objek dengan latar belakangnya.

Menurut Bambang Semedhi dalam buku Sinematografi – Videografi (2011) dalam setiap shot yang diambil terdapat beberapa poin yang ingin ditampilkan kepada penonton sehingga pesan akan lebih tersampaikan.

Tabel .1ukuran dan motivasi shot

Ukuran Shot	Motivasi Shot
Big Close Up	Detail/ekspresi
Close Up	Ekspresi
Medium Close Up	Ekspresi wajah/mimik
Medium Shot	Gerak tangan/gesture
Knee Shot	Gerak tangan/pergerakan objek lamban/jalan pelan
Full Shot	Gerak agak cepat
Long Shot	Gerak cepat
Extreme Long Shot	Gerak cepat/situasi/pemandangan

2.1.5 Cerita Rakyat

Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat lewat bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya yang mempengaruhi masyarakat.Setiap daerah memiliki cerita yang berkembang di daerahnya.Cerita – cerita tersebut selalu berusaha menanamkan nilai – nilai karakter, kualitas hidup, ataupun

pandangan hidup.Menurut B Malinowski (1926) dalam buku Cassirer dongeng dapat dijadikan sebagai alat Pendidikan anak dan kontrol sosial.Melalui cerita rakyat masyarakat dapat meneladani pesan moral sesuai konteks lingkungan masyarakat.

a. Legenda Sawunggaling

Banyak daerah di Indonesia menyimpan cerita rakyatnya. Cerita rakyat merupakan cerita dari kejadian lampau yang diturunkan pada setiap generasi. Cerita rakyat biasanya menyimpan ciri khas, kultur budaya, dan sejarah dari masing-masing daerah. Cerita ini kemudian berkembang di kalangan masyarakat, dan biasanya tidak diketahui siapa pengarangnya. Cerita rakyat yang terkenal di Surabaya adalah Sawunggaling. Bahkan di Surabaya, Jawa Timur terdapat Makam Sawunggaling yang kini bisa dikunjungi oleh masyarakat setempat. Tokoh Sawunggaling ini juga kadang menjadi tema acara dan juga dipentaskan.Salah satunya saat Pemerintah Kota Surabaya menggelar pertunjukan kesenian bertajuk Sawunggaling Anak Dunia" dari Rumah Kreatif binaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Surabaya pada Minggu, 18 Agustus 2019.Belum banyak yang tahu tentang tokoh cerita rakyat Surabaya ini. Berikut Liputan6.com rangkum kisah Sawunggaling dari cerita bergambar karya Yustina Hastrini Nurwanti dan Th. Esti Wuryansari dikutip dari laman Kementerian Pendidikan:

Awal Kisah

Di Kadipaten Surabaya, terdapat sebuah desa yang letaknya di pinggir hutan. Desa itu bernama Lidah Donowati. Di sana tinggallah Demang Wangsadrana dengan Mbah Buyut Suruh serta anak angkat mereka Dewi Sangkrah yang jelita. Suatu hari, Bupati Surabaya Kanjeng Adipati Jayengrana bersama Patih Suderma sedang berburu di hutan sekitar Desa Lidah Donowati.Ketika sedang melalui rawa, tak disangka Adipati Jayengrana bertemu dengan Dewi Sangkrah yang sedang mencuci pakaian.Mereka pun kemudian berkenalan, saling jatuh cinta, lalu menikah. Seiring waktu berjalan, tiba saatnya Jayengrana harus kembali ke Kadipaten Surabaya untuk melanjutkan tugasnya sebagai Adipati.Kala itu, Dewi Sangkrah sedang hamil tua. Jayengrana pun tetap berpamitan dan memberikan sehelai kain (cindhe) untuk Dewi Sangkrah.Kejadian tersebut disaksikan juga oleh Eyang Wangsadrana.

Tak lama, Dewi Sangkrah melahirkan seorang putra. Putra itu diberi nama Jaka Berek. Nama tersebut adalah pemberian dari Jayengrana sendiri. Jaka Berek tumbuh menjadi anak yang mandiri dan rajin.Ia sering ditugaskan untuk mencari kayu bakar di hutan. Selain itu, Ia juga berlatih olah kanuragan dan memanah bersama Eyang Wangsadrana. Suatu hari, Jaka Berek dan teman-temannya berkumpul membawa ayam kesayangannya masing-masing. Ayam Jaka Berek diberi nama Wiring Kuning. Ayam itu sering diberi makan buah galing, maka dijuluki juga dengan Sawunggaling. Pulang dari pertemuan itu Jaka Berek sedih.Ia diolok-olok karna tidak mempunyai ayah. Akhirnya Dewi Sangkrah menjelaskan sosok ayah pada Jaka Berek. "Ngger sudah saatnya kamu mengetahui siapa ayahmu.Ayahmu, seorang Adipati Surabaya, bernama Adipati Jayengrana," ucap Dewi Sangkrah pada Jaka Berek.

Akhirnya Jaka Berek alias Sawunggaling memutuskan ingin bertemu ayahnya.Eyang dan ibundanya memberi nasehat sebelum melakukan perjalanan.Dewi Sangkrah juga memberikan cindhe miliknya pada Jaka Berek. "Bawalah cindhe

puspita ini, doa ibu menyertaimu,"Setelah melalui perjalanan yang panjang melalui hutan, akhirnya Jaka Berek sampai di tempat tujuannya yaitu Kadipaten Surabaya dengan selamat.Ia pun duduk di alun-alun Kadipaten bersama ayam jagonya. Tanpa disadari, seseorang mendekati Jaka Berek.Orang itu adalah Patih Suderma.Setelah menanyakan maksud kedatangan Jaka Berek, akhirnya Patih Suderma mengajak anak laki-laki itu masuk. Di pendapa kadipaten sedang ada pisowanan.Jaka Berek kemudian menunjukkan cindhe titipan ibunya pada Adipati Jayengrana.Seketika Jaka Berek langsung dipeluk oleh Adipati Jayengrana. Hal itu disaksikan pula oleh lima saudara Jaka Berek yang lain. "Anakku semuanya, yang baru saja datang ini namanya Jaka Berek alias Sawunggaling, dia berasal dari Desa Lidah Donowati, dia juga saudaramu," ucap Adipati Jayengrana. Muncul reaksi tidak senang dari anak-anak Adipati Jayengrana yang lain. Mereka meminta untuk menguji Jaka Berek untuk melihat kesaktian yang dimiliki.Akhirnya tanpa rasa takut, Sawunggaling siap menghadapi pendadaran.Ia mampu melewati pendadaran itu dengan baik. Walau senang karena telah bertemu Jaka Berek, Adipati Jayengrana sebenarnya sedang dilanda kesedihan dan kekhawatiran.Rasa itu terkait dengan sayembara yang daiadakan dalam rangka mahargya jumenengan Sinuwun Paku Buwana. "Anak-anakku tujuan kita ke Kartasura bukan untuk main-main.Berat tanggung jawab yang harus kalian pikul.Namun akan menjadi pembuktian, seberapa besar kemampuan para satria dari Surabaya," ucap Adipati Jayengrana dalam iring-iringan kereta menutu Kartasura.

Setibanya di sana, berkumpul para peserta sayembara dari segala penjuru kerajaan. Di tengah alun-alun terdapat panjer yang puncaknya tedapat selembar cindhe puspita berkibar dengan gagahnya. Setelah satu per satu sayembara maju, belum ada yang berhasil menyambar cindhe.Hingga tiba giliran dari Kadipaten Surabaya.Adipati Jayengrana dan Patih Sudermana menahan nafas resah. Satu persatu bagian dari mereka maju, namun belum ada yang berhasil.Hingga tiba saatnya Sawunggaling dipanggil untuk masuk dalam kalangan.Ia mulai merentangkan tali, dan matanya ditujukan pada pucuk panah. Ia juga sempat mengucapkan doa restu dari ibunya. Panah pun melesat cepat dan tali cindhe puspita berhasil melayang putus.Sorak sorai sontak memenuhi alun-alun Kartasura. Atas keberhasilannya tersebut, Sawunggaling menjadi calon Adipati Surabaya.Mengetahui hal itu Eyang Wangsadrana memberikan banyak nasihat untuk Sawunggaling saat sedang berkunjung ke desa kelahirannya.

Ketika Sawunggaling sedang di Desa Lidah Donowati, tiba-tiba Patih Suderma datang menyusul.Patih datang untuk mengabarkan berita Adipati Jayengrana yang pergi ke Kartasura secara mendadak tanpa ada pengawal yang menemani. "Adipati naik kereta utusan dari Sinuwun Paku Buwana.Di belakangnya diiringi beberapa prajurit dan tentara Belanda.Kejadian yang jarang terjadi," ucap Patih Suderma. Akhirnya Sawunggaling kembali ke Surabaya. Belum ada kabar akan keberadaan ayahnya. Hari berikutnya Patih Suderma datang membawa surat pada Sawunggaling. Sawunggaling segera membaca surat tersebut. Air mata Sawunggaling dan Patih Suderma menetes. Adipati Jayengrana sudah meninggal dan dimakamkan di Surakarta. Tak hanya itu, terdapat surat kedua untuk Sawunggaling. Surat kedua itu datang dari Sinuwun Paku Buwana.Surat tersebut berisi pengangkatan Sawunggaling menjadi Adipati Surabaya. "Hatiku sedih paman.Tidak terhibur dengan pengangkatan ini.Apalagi mengingat meinggalnya ayah karena perbuatan mereka.Hatiku tidak terima!" ucap Sawunggaling. Belanda berkeinginan

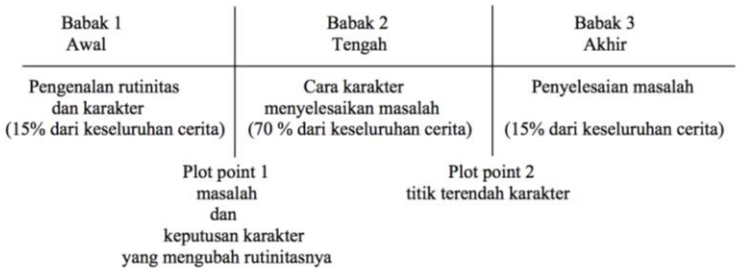
menggagalkan pengangkatan Sawunggaling menjadi Adipati Surabaya.Belanda mewujudkan keinginannya itu dengan mengadakan pesta. Pesta itu dihadiri oleh Kapten Hogendorp, Knol dan Couper.Pesta tersebut hanyalah dalih untuk merayakan kemenangan Sawunggaling setelah melawan Kerajaan Tambaskelingan.Tanpa sepengetahuan Sawunggaling, minuman miliknya telah dicampuri racun.Namun, karena tindakan itu diketahui oleh Adipati Cakraningkrat, Ia segera menghempaskan minuman itu dari Sawunggaling. Sawunggaling sempat marah, namun kemudian Adipati Cakraningkrat menjelaskan rencana busuk Belanda. Seketika itu juga Sawunggaling meloncat ke arah Kapten Hogendorp dan menusukkan keris pada orang Belanda itu. Kapten Hogendorp pun seketika tewas. Peristiwa tewasnya Kapten Hogendorp membuat Kota Semarang bergolak. Sawunggaling telah meramalkan kekacauan di Semarang akan berlanjut ke Surabaya.

Prediksi Sawunggaling pun benar terjadi.Tentara Belanda datang menyerbu Surabaya.Terjadilah perang dahsyat di Surabaya. Banyak prajurit yang gugur di medan perang. Akhirnya setelah prajurit Surabaya mulai terdesak, Adipati Sawunggaling memberikan aba-aba kepada pasukannya untuk mundur.Sebagian pasukan bergabung dengan Patih Suderma dan sebagian lagi dengan Pangeran Umbulsanga. Sawunggaling akhirnya ingin meminta bantuan kepada Adpati Cakraningkrat yang ada di Madura. Sebelum Ia pergi, Sawunggaling berpesan pada prajuritnya, Ia akan tetap setia pada Surabaya. "Prajuritku, aku meninggalkan Surabaya bukan berarti aku ingin menghindari kematian. Aku akan kembali untuk berjuang bersama kalian. Bila harus musnah, aku ingin mati di tengah-tengah prajuritku," pesan Adipati Sawunggaling. Sejak menjadi adipati, Sawunggaling tidak mau tunduk dengan Belanda. Dengan bersenjatakan keris, Sawunggaling terus melakukan perlawanan Belanda untuk membela kebenaran dan ibu pertiwi. "Ragaku akan mati tetapi semangatku membela kebenaran dan membela ibu pertiwi akan tetap lestari. Tidak akan mati, kalian tidak akan bisa menumpas. Semangatku akan terus hidup di Surabaya!" ucapnya lantang. Tak lama setelah itu, senjata api merobohkan tubuh Sawunggaling. Ia pun gugu r dalam pertempuran melawan Belanda. Jasadnya kemudian dimakamkan di tempat kelahirannya yakni Desa Lidah Donowati.Kini desa tersebut lebih dikenal dengan Lidah Wetan Surabaya.

Sumber :https://surabaya.liputan6.com/read/4090169/cerita-rakyat-sawunggaling-dari-surabaya-1

2.2 Teori Struktur Cerita

Sumber



Gambar 2.26 teori tiga babak

:https://media.neliti.com/media/publications/167268-ID-penerapan-teori-struktur-cerita-pada-pem.pdf

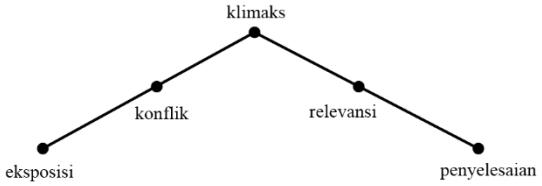
Teori *Three Act Story Structure* merupakan struktur cerita paling sederhana dan dianut secara luas dalam teknik storytelling. . Teori ini mengadaptasi filosofi hidup bahwa dalam kehidupan selalu ada awal, tengah, dan akhir.

- Babak 1 (Awal) merupakan tahap perkenalan karakter. Hingga muncul pemicu konflik yang membuat karakter harus mengambil keputusan atau pilihan untuk menghadapi konfliknya atau tidak.
- Babak 2 (Tengah) merupakan tahap karakter perjalanan menuju puncak konflik. Ketika konflik muncul, karakter akan dihadapkan pada pilihan sulit untuk terus maju atau mundur. Di tahap ini juga merupakan fase pengembangan karakter.
- Babak 3 (Akhir) merupakan tahap dimana klimaks cerita terjadi. Tahap dimana si karakter berhadapan dengan konflik. Sesuatu yang membuat karakter tidak punya pilihan selain menghadapinya.

2.3 Teori 5 tahapan alur cerita

Menurut Labon dkk (Aminuddin, 2013:84) menggambarkan gerak tahapan alur cerita seperti gelombang. Alur cerita atau plot merupakan rangkaian peristiwa yang ada di dalam suatu cerita.

1. Eksposisi
   Merupakan tahap awal yang berisi penjelasan tempat terjadinya pristiwa serta tahap perkenalan tokoh.
2. Konflik
   Merupakan penyebab awal timbulnya masalah kecil sehingga menjadi suatu masalah yang berkepanjangan.
3. Klimaks
   Merupakan situasi puncak ketika konflik berada pada kadar yang paling tinggi hingga para tokoh mendapatkan jalannya cerita sendiri-sendiri.
4. Relevansi
   Merupakan situasi munculnya penyelesaian dari klimaks.Biasanya pada tahap ini para tokoh yang mendapatkan jalannya cerita sendiri-sendiri mulai menemukan penyelesaian permasalahan dari klimaks.
5. Penyelesaian
   Merupakan tahapan akhir dari cerita.Terdapat 3 jenis penyelesaian yaitu *Denoument* yang merupakan penyelesaian yang membahagiakan, *catatstrophe* yang merupakan penyelesaian yang menyedihkan dan *solution* yang merupakan penyelesaian yang bersifat terbuka karena audience dipersilahkan menyelesaian lewat daya imajinasi.

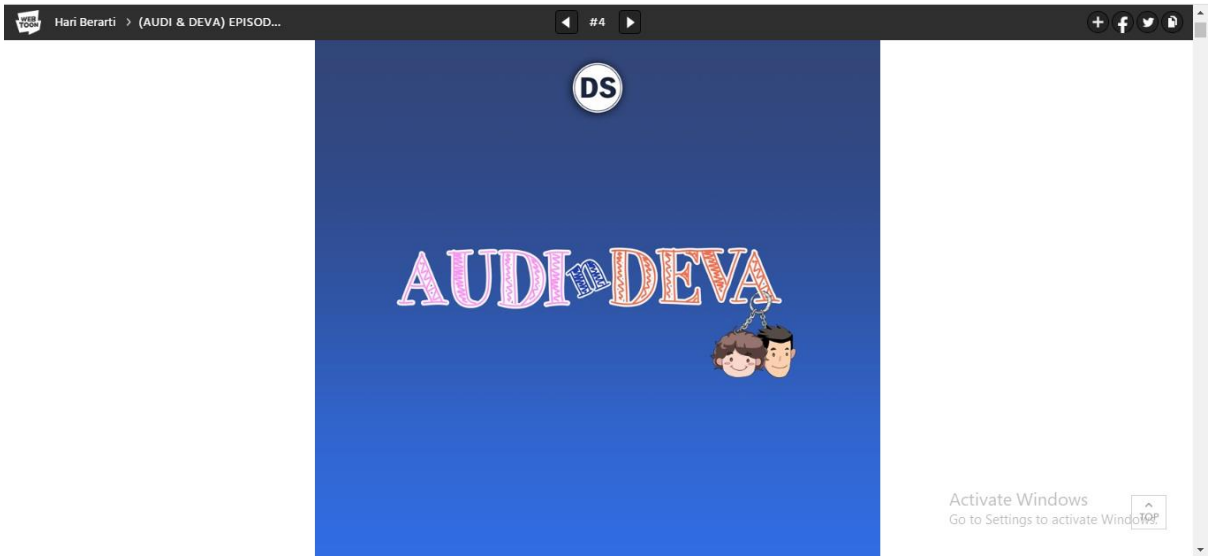


Gambar 2.27 teori tiga babak

2.4 Studi Eksisting

Studi eksisting membahas analisis penerapan teori – teori yang berkaitan dengan subjek pada media – media eksisting yang dianggap memiliki kualitas baik untuk dijadikan acuan desain.

2.4.3 Audi n Deva



Gambar 2.28Audi n Deva
Sumber :webtoons.com

Tabel .3analisa eksisting

Judul	Audi n Deva
Media	Webtoon Komik
Terbit	Januari 2018
Ringkasan	Merupakan Komik trilogy tiga chapter tamat, dalam Webtoon Kumpulan kisah pemenang LINE CREATIVATE 2017. Tiap hari satu episode selama bulan Januari..
Gaya Gambar	Menggunakan gaya gambar semi manga dan kartun
Panelling	Panelling nya seperti Webtoon romance comedy yang sering dipakai, salah satu contohnya panel yang berantakan tetapi tetap berurutan mengikuti alur cerita.

Warna	Cenderung menggunakan warna block atau flat dan penggunaan warna pastel

2.4.4 House Daddy

Gambar 2.29House Daddy

Sumber :webtoons.com.

Tabel .4 analisa eksisting

Judul	House Daddy
Media	Komik Webtoon
Terbit	19 Februari 2020

Ringkasan	Merupakan serial komik webtoon yang menceritakan tentang seorang bekas preman beralih pekerjaan menjadi bapak rumah tangga, demi melindungi istri dan anak nya.
Gaya Gambar	Komik ini menggunakan gaya gambar ala webtoon korea dengan sedikitnya arsiran sehingga tampak simpel dan bersih
Panelling	Untuk panelling di komik ini ada yang berbeda, saat ada adegan aksi yang membutuhkan long shot di jadikan vertikal karena komik webtoon di tujukan untuk pengguna telepon seluler.
Warna	Warna nya sangat sederhana dengan sedikit shading, kecuali di saat adegan action ada shade tambahan da beberapa garis aksi.

2.5 Studi Kompetitor

Studi kompetitor menganalisa media – media serupa yang menjadi pesaing.Dari hasil analisa tersebut dapat diperoleh standar kriteria desain yang mampu menjawab kebutuhan baik seperti yang sudah disediakan oleh competitor maupun belum.

1. ReOn Comics

Gambar 2.32 ReOn Comics

Sumber : Google.com

adalah sebuah penerbitan komik termasuk pengembangan konten yang meliputi versi cetak dan online. Versi cetak berupa kompilasi Komik Berseri yang terbit secara berkala dan versi online adalah penerbitan komik periodik melalui web di mana semua orang dapat membaca dan mengikutinya secara gratis. Versi online pada dasarnya menyajikan konten yang berbeda dengan versi cetak namun tetap dengan memperhatikan korelasi konten sehingga kedua versi ini justru akan saling melengkapi satu dengan yang lainnya.

a. Analisa konten

ReOn merupakan kumpulan konten komik cetak dengan 9 judul di dalamnya. Terdapat berbagai genre seperti komedi, romance, dan action yang dibuat oleh author yang berbeda – beda, dikemas dalam satu komik cetak dengan dimensi 25x18 cm dengan jumlah halaman komik sebanyak 224 halaman dan dicetak dalam format hitam putih.

b. Analisa Gaya Gambar

Setiap *author*memiliki gaya gambar masing – masing namun mayoritas gaya gambar cenderung memakai gaya gambar manga. Namun meskipun hampir semua memakai gaya manga setiap author memiliki ciri khas dalam setiap gaya gambar mereka.

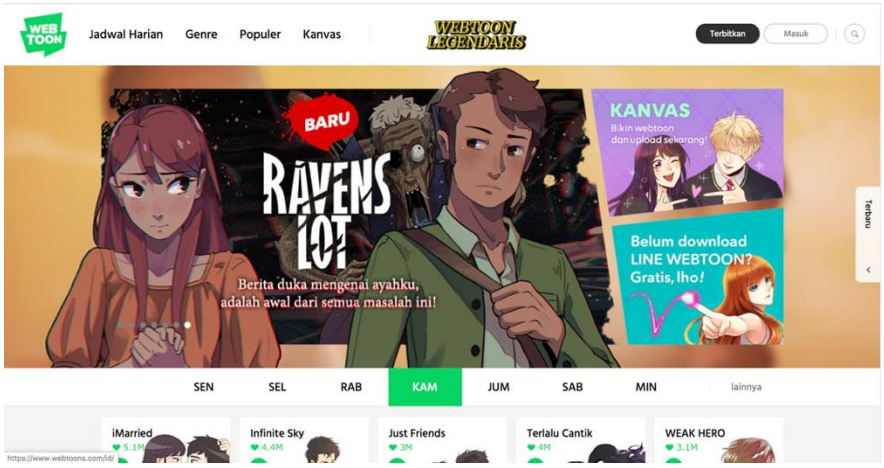
c. Analisa Warna

Pada komik ReOn, komik ditampilkan secara hitam putih seperti komik – komik jepang pada umumnya.

d. Analisa Paneling

Panel disusun seperti layaknya komik cetak pada umumnya.Ada beberapa objek yang overlapping untuk memberikan variasi pada layout.Dalam satu halaman maksimal terdapat 5 – 6 panel.

2. Line Webtoon



Gambar 2.33 Webtoon

Sumber : Weebtoon.com

LINE Webtoon adalah sebuah platform penerbitan digital (tersedia di web dan mobile: Android dan iOS) gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia. Webtoon

telah dirilis di Indonesia sejak lebih dari setau 4 tahun yang lalu.Indonesia negara tertinggi pengakses Line Webtoon dengan 6 juta pengguna aktif bulanan.

a. **Analisa Konten**

Aplikasi Webtoon berisi komik digital dengan berbagai genre yaitu drama, fantasi, komedi, slice of life, romance, thriller, dan horror. Judul – judul komik dengan berbagai author yang berbeda dikelompokkan menurut genre, popularitas, komik terbaru, jadwal harian, dan webtoon challenge. Tiap judul terus di update sesuai jadwal terbit masing – masing.

b. **Analisa Interaktifitas**

Webtoon menyediakan fitur yang memungkinkan author untuk memberikan unsur interaktif pada komik yang dikarang , yaitu fitur audio dan animasi gif ringan. Namun tidak semua author memberikan unsur tersebut.

c. **Analisa Gaya Gambar**

Gaya gambar pada komik – komik Webtoon bergantung pada author namun melewati kurasi dari tim official. Secara keseluruhan, gaya gambar dominan adalah manga dan manhwa beberapa diantaranya adalah gaya kartun dan karikatur.

d. **Analisa Warna**

Warna yang digunakan pada Webtoon merupakan warna netral yaitu putih, hitam dan abu -abu diaplikasikan untuk warna background menu maupun tipografi.Untuk komiknya sendiri masing – masing komik terdapat penggunaan warna yang beragama sesuai genre dan ciri khas masing – masing author.

2.6 Kriteria Desain

Berdasarkan studi eksisting dan kompetitor, dapat diperoleh kriteria desain yang akan dijadikan dasar acuan studi eksperimen perancangan, yaitu sebagai berikut :

1. **Analisa Media Web Komik**

Tabel . 5 analisa media

	Web Komik
Kelebihan	- Mudah di akses dan dapat disebarkan dengan mudah - Bisa dinikmati di mana saja dan dapat dibaca berulang – ulang
Kekurangan	- Bersifat satu arah dan butuh konsentrasi - Pembuatan meamkan waktu lama
Potensi	- Merupakan salah satu media baru dalam perkomikan di Indonesia sehingga berpotensi untuk dikembangkan. Di Amerika sendiri media Webkomik merupakan salah satu media yang populer digunakan oleh studio komik seperti DC dan Marvel.

Ancaman	- Dengan berkembangnya media digital lainnya menjadikan jumlah penggemar, followers, like dan subscriber sebagai hal penting yang dapat mempengaruhi kualitas komik

2. Analisa Platform Komik

Tabel . 6 analisa platform komik

	Webcomic	**Appcomic**	**Videocomic**
Kelebihan	- Tidak membutuhkan penginstalan karena untuk mengaksesnya hanya memperlukan browser dan jaringan internet - Dapat diakses dengan mudah di sistem operasi apapun - Mudah diakses melalui berbagai perangkat - Tidak membutuhkan spek perangkat yang tinggi - biaya pengembangan lebih murah	- Lebih mudah dan proses membuka aplikasi lebih cepat. - Bisa dibuka walaupun tanpa ada koneksi internet - Membutuhkan I domain - Performa relatif lebih cepat daripada website - Kualitas keamanan jauh lebih terjamin	- Bisa diakses melalui web ataupun app - Bisa diakses dengan mudah disistem operasi apapun - Mudah diakses melalu berbagai perangkat - Tidak membutuhkan spesifikasi perangkat terlalu tingga - Proses membuka lebih cepat - Tidak membutuhkan domain - Tidak butuh approval - Lebih bebas dalam pemberian animasi ataupun audio karena tidak akan membebani ukuran - Bisa disimpan

			dan disebar luaskan ke media sosial apapun - Bisa berinteraksi dengan pembaca lainnya - Biaya pengembangan lebih murah dibanding aplikasi atau website - Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan - Memberikan kesan mendalam
Kekurangan	- Membutuhkan jaringan yang stabil. Tujuannya agar proses menjalankan aplikasi tidak terganggu - Membutuhkan sistem keamanan yang baik. - Hanya tersedia jika tersambung dengan internet - Performa relatif lambat	- Membutuhkan penginstalan - Tidak semua OS bisa mengaksesnya - Membutuhkan spek tertentu - Diharuskan untuk mendownload - Biaya pengembangan lebih mahal - Semakin banyak penambahan efek animasi dan suara akan membuat aplikasi	- Bersifat satu arah dan butuh konsenterasi

	daripada aplikasi	semakin berat	
Potensi	- Lebih mudah mempublish karya sendiri - Dapat dibaca dimana saja - Budaya membaca komik sudah beralih ke media digital	- Perangkat semakin terjangkau dan hampir semua kalangan memilikinya sehingga ada kemungkinan komikus akan beralih platform ke aplikasi.	- Media ini masih jarang ditemui dan berpotensi untuk dikembangkan dan diperkenalkan
Ancaman	- Dengan berkembangnya media digital lainnya menjadikan jumlah penggemar, followers, like dan subscriber sebagai hal penting yang dapat mempengaruhi kualitas komik - Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, media website akan semakin ditinggalkan dan beralih ke aplikasi yang lebih mudah.	- Dengan berkembangnya media digital lainnya menjadikan jumlah penggemar, followers, like dan subscriber sebagai hal penting yang dapat mempengaruhi kualitas komik	- Dengan berkembangnya media digital lainnya menjadikan jumlah penggemar, followers, like dan subscriber sebagai hal penting yang dapat mempengaruhi kualitas komik

3. Analisa Komparator

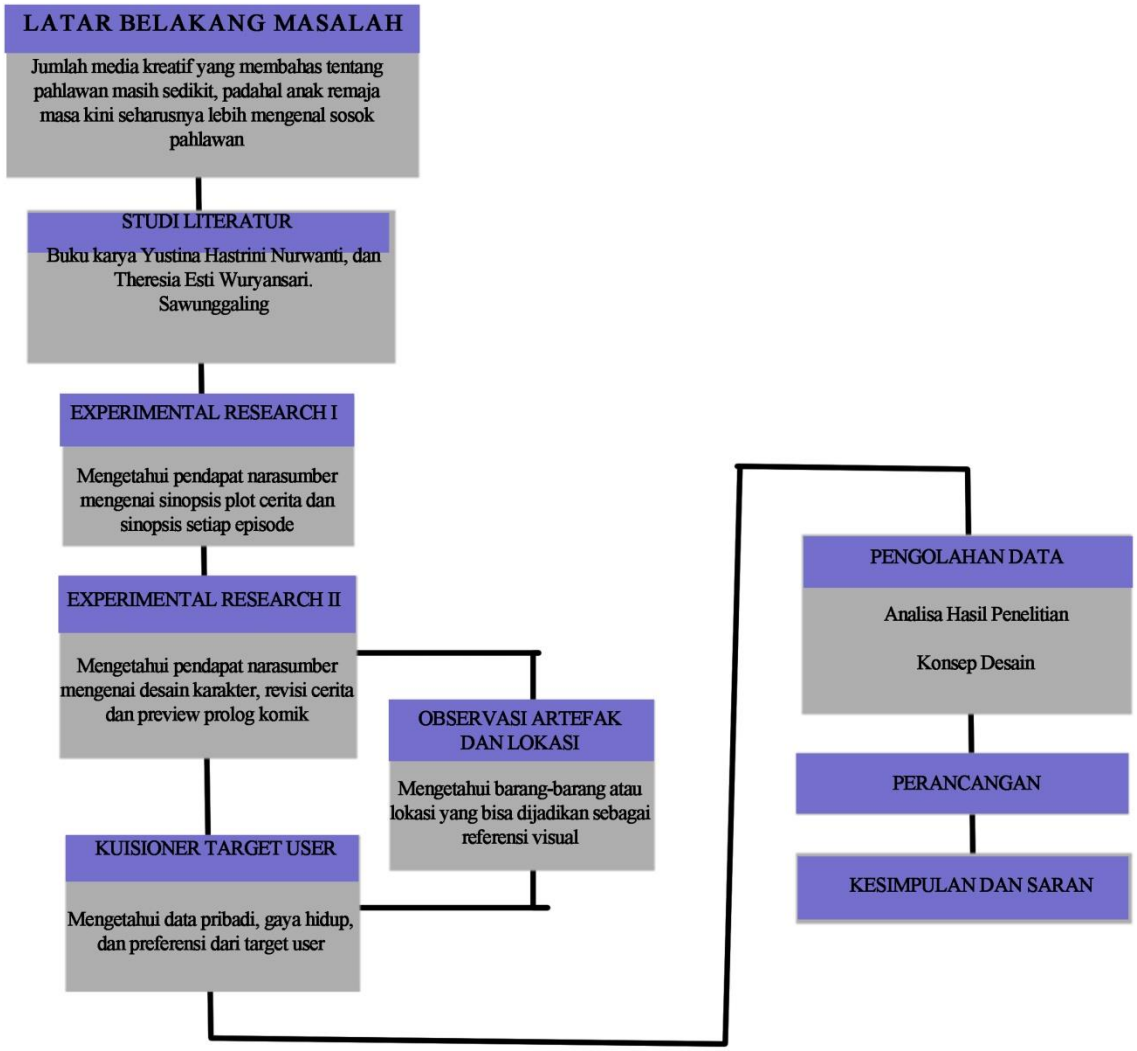
Tabel . 7 analisa komparator

	Webtoon	**ReOn**
Kelebihan	- Dapat diakses melalui aplikasi maupun website - Terdapat banyak pilihan genre - Salah satu platform prionir komik digital di Indonesia. - Setiap harinya ada konten baru yang terbit - Terdapat konten interaktif seperti animasi ringan dan audio di beberapa judul dan panel.	- Memiliki kualitas komik yang terjamin karena melalui kurasi oleh tim kurator - Menyasar segmen khusus yaitu 13 – 18 tahun. - Dapat dijadikan koleksi karena berbentuk fisik
Kekurangan	- Untuk menjadi kreator tetap harus mencapai target viewer dan favorite melalui webtoon challenge - Kualitas komik tidak begitu terjaga	- Komik hitam putih - Terbit 5 minggu sekali
Potensi	- Komikus menjadi lebih mudah dalam mempublish karya - Berkembangnya media digital membuat membaca komik mulai beralih ke media digital yang jauh lebih mudah dan dapat diakses dimana saja	- Berpotensi membangkitakan industry penerbitan - Semakin jarangnya komik dalam bentuk cetak membuat komik fisik menajadi barang koleksi
Ancaman	- Berkembangnya media digital membuat kualitas komik menurun, karena mengejar views dan favorite	- Adanya potensi pembajakan komik cetak

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Diagram Alur Penelitian



Gambar 3.1 Bagan alur riset

Imtinan, 2019

3.2 Metode Pencarian Data

3.2.1 Studi Literatur

Judul : Cerita Bergambar “Sawunggaling”
Disusun : Yustina Hastrini Nurwanti, Theresia Esti Wuryansari
Penerbit : Kemendikbud
Jenis Buku : Buku Cergam digital

Buku ini mengandung cerita legenda Sawunggaling/Jaka Berek buku cerita bergambar untuk anak. Yang dapat di download bebas di website kemendikbud.

[https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/cerita-bergambar-sawunggaling/]

3.2.2 Observasi

Tempat : Makam Sawunggaling, Lidah Wetan Surabaya. (belum sempat ke tempat riset karena pandemi Covid 19, sehingga riset di lakukan semaksimal mungkin dengan bantuan internet.)

Tujuan observasi dilakukan untuk mencari tahu dan memahami cerita yang memiliki banyak versi nya dari karakter Sawunggaling ini, di karenakan banyaknya versi cerita yang beredar di masyarakat tanpa ada buktimemahami cerita yang memiliki banyak versi nya dari karakter Sawunggaling ini, di karenakan banyaknya versi cerita yang beredar di masyarakat tanpa ada bukti yang pasti, maka cerita Sawunggaling hanya berkisar di warga Lidah Wetan dan Sidoarjo saja.

3.2.3 Depth Interview

3.2.4 Studi Eksperimental

Studi Eksperimental adalah penelitian yang mengutamakan eksperimen visual.Metode ini digunakan untuk mengembangkan perancangan, yaitu dengan mengumpulkan data dari narasumber, dan observasi.Gabungan kedua metode ini untuk merekam segala eksperimen visual dengan masukan, pengembangan, dan modifikasi subjek desain yang dianggap sesuai dengan narasumber.

1. Studi Eksperimental I

a. Sketsa desain karakter berdasarkan observasi dan deskripsi dari budayawan.
b. Storyline, dan naskah motion komik, dengan format Webtoon
c. Storyboard awal berupa sketsa hitam putih

2. Studi Eksperimental II

a. Desain karakter final berwarna berdasarkan revisi dari narasumber.
b. Pembabakan cerita, storyline baru berdasarkan revisi dari narasumber, pembagian premis tiap episode berdasarkan teori lima tahapan alur cerita, plot tiap episode, dan naskah.
c. Storyboard baru berdasarkan revisi dari narasumber.

3. Studi Eksperimental III

a. Storyline berdasarkan revisi dari narasumber
b. Storyboard akhir
c. Prototyping sampling komik.

3.2.5 Prototyping

Tahap prototyping dilakukan untuk menciptakan output sebuah hasil jadi perancangan nantinya. Tahapan ini dilakukan untuk postest kepada audience serta untuk mendapat feedback dari narasumber.

3.3 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap yaitu pada 26 Februari 2020 sampai dengan tanggal 30 Juli 2020

3.4 Tempat Penelitian

Penelitian di lakukan di kota Surabaya, tepatnya di Desa Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri Surabaya.

3.5 Tujuan Penelitian

Mendapatkan hasil penelitian berupa informasi mendalam tentang cerita rakyat Sawunggaling dari sumber resmi.Mendapatkan masukan mengenai perancangan komik.

BAB IV

ANALISA DATA RISET

4.1 Studi Literatur

Dalam studi literatur penulis berfokus menemukan poin-poin penting dalam cerita Sawunggaling serta bagaimana cara penyampaian dalam bentuk komik webtoon, dengan banyaknya versi cerita Sawunggaling dari berbagai daerah di Jawa Timur, penulis memutuskan menggunakan patokan yang sudah ada dari buku cerita anak diterbitkan oleh Kemendikbud sendiri. Sehingga dalam keadaan saat ini akan sangat membantu menggunakan sumber yang sudah resmi.

- **Sawunggaling**

  Dalam buku cerita karya Yustina Hastrini Nurwanti dan Th. Esti Wuryansari ini sebenarnya lebih ke buku cerita anak yang sangat sederhana dan sudah cukup mencakup semua cerita Sawunggaling dengan singkat dan mudah di mengerti, dengan adanya buku resmi cerita Sawunggaling ini semua inti cerita yang ada dalam berbagai versi pun dapat di ikuti dengan baik.

- **Komik**

  Terdapat 2 buku yang penulis gunakan dalam menentukan materi yang akan diambil, kedua buku ini memiliki banyak persamaan pandangan yang membuat berbeda hanyalah ketika buku dari Will Eisner diterbitkan sekitar tahun 1985 sedangkan buku dari Scott mccloud terbit pada tahun 1993 dengan penyampaian lebih komunikatif .

  Will Eisner adalah salah satu yang pertamakali menjabarkan berbagai aspek yang ada pada komik menjadi teori-teori, selain itu buku ini bisa juga menggambarkan bagaimana perkembangan komik saat itu. Buku ini pada awalnya adalah kumpulan Esai yang ditulis Will Eisner di sebuah majalah lalu dikumpulkan sehingga kontennya tidak terlalu komunikatif untuk orang awam, namun dalam buku ini semua topik dideskripsikan sangat detail dengan penjelasan tulisan serta contoh visual yang lengkap.

  Setelah komik sebagai budaya populer semakin berkembang di tahun 1990an dimana komik sudah beradaptasi yang semula hanya popular di eropa dan amerika hingga akhirnya jepang juga menjadi salah satu poros perkembangan komik yang berpengaruh di dunia buku ini membaahas fundamental komik dari referensi yang juga sudah berkembang. Scott mccloud yang merupakan seorang kartunis dari amerika membuat buku yang mendeskripsikan berbagai macam aspek dalam komik serta fundamental komik sebagai bentuk seni serta media komunikasi.

  Diawal buku Understanding comics Scot Mc Cloud menjelaskan bahwa secara kasar dalam komik sebenarnya tidak memiliki aturan yang megikat bahwa setiap komik yang ada harus mengikuti semua aturan baru bisa disebut komik, yang perlu di tekankan adalah komik merupakan sebuah media. Ketika seseorang mampu mengetahui konsep dasar komik serta fundamentalnya Komik adalah sebuah media komunikasi serta paling

populer dalam bentuk hiburan, kemampuan komik menyampaikan sebuah konsep pikiran dalam sebuah alur dapat di akomodasi oleh media ini. Berbentuk potongan potongan gambar yang setiap potongan mendeskripsikan sebuah pesan yang ketika disatukan dapat menyimpulkan sebuah konsep.Dalam sebuah pembuka di buku Scot mccloud secara gamblang mengatakan bahwa secara kasar komik tidak memiliki aturan tetap.

Terdapat banyak sekali informasi yang digali dari informasi dasar seperti komponen komponen komik hingga pembahasan yang jauh membutuhkan pemahaman lebih seperti bagaimana sebuah komik akan dipandang oleh sebuah kelompok individu tertentu. Meskipun secara penyampaian kedua buku ini memiliki perbedaan, Kedua buku memiliki visi yang sebagian besar sama. Komik adalah sekelompok potongan potongan adegan yang membentuk plot. Namun dalam pembahasanya secara lebih dalam komik

Komik Pada umumnya adalah cerita bergambar yang dipetak-petakan lewat panel yang saling bersinambungan, namun pada implementasinya seperti yang dikatakan Scot mccloud komik sebenarnya tidak memiliki aturan.Komik tidak mempunyai batasan dalam menuangkan ide ke sebuah lembar kosong, panel tidak selalu berbentuk kotak atau halaman tidak selalu berupa panel panel, atau membacanya dari kiri ke kanan dan atas ke bawah.Sebuah komik yang berhasil adalah komik yang mampu dipahami maksudnya oleh pembaca dan pembaca menuangkan empatinya untuk mengikuti setiap hal hingga akhir cerita.

Dalam sejarahnya komik yang dicetak sebagai media masa hingga saat ini adalah gambar yang bersambung.Pada tahun 1867 Some of Mysteries of Loan and Discound karya C.H. Ross merupakan serialisasi komik sebagai media masa memiliki bentuk yang serupa dengan komik modern saat ini.Cerita digambarkan secara berurutan dan saling bersambung, orang harus membaca dengan aturan yang berlaku, serta kisah diperkuat dengan bantuan teks untuk mendorong emosi tertentu yang diinginkan penulis.secara dasar komik yang dibuat pada tahun itu dan sekarang memiliki fundamental yang sama hanya saja kembali kepada komik tidak memiliki batasan, namun dari konsep dasar itu berkembang menjadi banyak sekali variasi. Menurut Scot Mc Cloud komik jepang berangkat dari komik yang dibawakan oleh Osamu Tezuka yang berjudul Mighty atom atau yang biasa kita kenal astroboy pada tahun 1952 terus dikembangkan oleh generasi selanjutnya dengan pendekatan yang ber beda lalu terus berkembang kearah yang berbeda namun dengan akar yang sama.

Dalam perancangan Webtoon komik Sawunggaling penulis juga melakukan studi literature sebagai landasan cerita. Buku yang digunakan sebagai landasan cerita adalah “Sawunggaling, ” yang mengandung cerita legenda Jaka Berek. Hasil riset dari buku tersebut didapat rangkuman jalan cerita sebagai berikut :

- Awal Kisah

Di Kadipaten Surabaya, terdapat sebuah desa yang letaknya di pinggir hutan. Desa itu bernama Lidah Donowati. Di sana tinggallah Demang Wangsadrana dengan Mbah Buyut Suruh serta anak angkat mereka Dewi Sangkrah yang jelita.
Suatu hari, Bupati Surabaya Kanjeng Adipati Jayengrana bersama Patih Suderma sedang berburu di hutan sekitar Desa Lidah Donowati.Ketika sedang melalui rawa, tak disangka Adipati Jayengrana bertemu dengan Dewi Sangkrah yang sedang mencuci pakaian.Mereka pun kemudian berkenalan, saling jatuh cinta, lalu menikah.
Seiring waktu berjalan, tiba saatnya Jayengrana harus kembali ke Kadipaten Surabaya untuk melanjutkan tugasnya sebagai Adipati.Kala itu, Dewi Sangkrah sedang hamil tua.
Jayengrana pun tetap berpamitan dan memberikan sehelai kain (cindhe) untuk Dewi Sangkrah.Kejadian tersebut disaksikan juga oleh Eyang Wangsadrana.

- Tak lama, Dewi Sangkrah melahirkan seorang putra. Putra itu diberi nama Jaka Berek. Nama tersebut adalah pemberian dari Jayengrana sendiri.
  Jaka Berek tumbuh menjadi anak yang mandiri dan rajin.Ia sering ditugaskan untuk mencari kayu bakar di hutan. Selain itu, Ia juga berlatih olah kanuragan dan memanah bersama Eyang Wangsadrana.
  Suatu hari, Jaka Berek dan teman-temannya berkumpul membawa ayam kesayangannya masing-masing. Ayam Jaka Berek diberi nama Wiring Kuning. Ayam itu sering diberi makan buah galing, maka dijuluki juga dengan Sawunggaling.
  Pulang dari pertemuan itu Jaka Berek sedih.Ia diolok-olok karna tidak mempunyai ayah. Akhirnya Dewi Sangkrah menjelaskan sosok ayah pada Jaka Berek.
  "Ngger sudah saatnya kamu mengetahui siapa ayahmu.Ayahmu, seorang Adipati Surabaya, bernama Adipati Jayengrana," ucap Dewi Sangkrah pada Jaka Berek.
  Akhirnya Jaka Berek alias Sawunggaling memutuskan ingin bertemu ayahnya.Eyang dan ibundanya memberi nasehat sebelum melakukan perjalanan.Dewi Sangkrah juga memberikan cindhe miliknya pada Jaka Berek. "Bawalah cindhe puspita ini, doa ibu menyertaimu,"

- Jaka Berek bertemu Sang Ayah
  Setelah melalui perjalanan yang panjang melalui hutan, akhirnya Jaka Berek sampai di tempat tujuannya yaitu Kadipaten Surabaya dengan selamat.Ia pun duduk di alun-alun Kadipaten bersama ayam jagonya.
  Tanpa disadari, seseorang mendekati Jaka Berek.Orang itu adalah Patih Suderma.Setelah menanyakan maksud kedatangan Jaka Berek, akhirnya Patih Suderma mengajak anak laki-laki itu masuk.
  Di pendapa kadipaten sedang ada pisowanan.Jaka Berek kemudian menunjukkan cindhe titipan ibunya pada Adipati Jayengrana.Seketika Jaka Berek langsung dipeluk oleh Adipati Jayengrana. Hal itu disaksikan pula oleh lima saudara Jaka Berek yang lain.
  "Anakku semuanya, yang baru saja datang ini namanya Jaka Berek alias Sawunggaling, dia berasal dari Desa Lidah Donowati, dia juga saudaramu," ucap Adipati Jayengrana.
  Muncul reaksi tidak senang dari anak-anak Adipati Jayengrana yang lain. Mereka meminta untuk menguji Jaka Berek untuk melihat kesaktian yang dimiliki.Akhirnya

tanpa rasa takut, Sawunggaling siap menghadapi pendadaran.Ia mampu melewati pendadaran itu dengan baik.

4.1.1 Analisa Konten

1. Dari Analisa konten cerita Sawunggaling dilakukan pembabakan cerita yang terpusat pada tokoh Jaka Berek. Berdasarkan teori metode penceritaan maka cerita rakyat “Sawunggaling” dapat dibagi menjadi tiga cerita yaitu 1. Jaka Berek, 2. Pembuktian, 3. Sawunggaling.
2. Dalam perancangan ini akan lebih berfokus pada cerita babak 1 yaitu Jaka Berek sebagai konten yang pertama dikeluarkan.
3. Jumlah tokoh yang terlibat dalam cerita “Jaka Berek” yaitu terdapat 6 tokoh yaitu :
    - Adipati Jayengrana (ayah Jaka Berek)
    - Dewi Sangkrah (ibu Jaka Berek)
    - Eyang Wangsadrana
    - Jaka Berek
    - Sawunggaling (ayam sabung Jaka Berek)
    - Teman bermain Jaka Berek

4. Latar tempat terjadinya peristiwa pada cerita “Jaka Berek” yaitu sebagai berikut :
    - Hutan belantara
    - Perkampungan jaman kuno
    - Rumah Jaka Berek tingal

4.2. Observasi

Hasil dari observasi penulis terhadap busana yang mengacu pada tokoh Cerita Sawunggaling adalahsebagai berikut :

Gambar 4.1. Udeng Jawa Timur
Sumber : facebook.com/wawasan jawa timur

Udeng Timuran Adalah Ikat Kepala Yang Dipakai Kaum Pria Jawa Timur Sejak Masa Silam Sampai Sekitar Awal Tahun 1900-an Dan Mulai Populer.Penggunaan Udeng Pada Masa Lalu Menjadi Keharusan Karena Dipercaya Mengusir Roh-Roh Jahat Dan Fungsi Praktis Lainya Seperti Bantalan Dan Wadah,Udeng Juga Bisa Menjadi Pembeda Kelas Masyarakat Serta Untuk Keperluan Adat Seperti Upacara.
Namun Sekarang Cenderung Dipakai Untuk Fashion Atau Ciri Khas.

Pada Jaman Dahulu Kala,Jika Pria Jawa Tidak Akan Sempurna Jika Tidak Memakai Udeng Dan Keris,Lantas Apa Yang Membedakan Blangkon Dengan Udeng ? Blangkon Berasal Dari Kata Blangko Yang Artinya Cetakan,Jadi Sebenarnya,Pada Masa Lalu Di Masyarakat Jawa Keindahan Bentuk Udeng Merepresentasikan Kedudukan Strata Sosial Di Masyarakat Jawa,Bahkan Dari Udeng Seorang Lelaki Jawa Yang Berstatus Tinggi Mampu Membuat Udeng Tersebut Layaknya Sama Persis Seperti Blangkon Di Zaman Sekarang.Tentunya untuk Membuat Udeng Yang Indah Dan Tidak Jauh Kalah Dengan Blangkon Itu Bisa Memakan Waktu Lama.

Para Priyayi Ataupun Sultan-Sultan Jawa Di Masa Itu Termasuk Kelompok Yang Menjunjung Tinggi Keindahan Dalam Memakai Udeng. Tetapi,Hal Ini Dianggap Oleh Belanda Kurang Efisien,Karena Setiap Pagi Para Priyayi Yang Bekerja (Salah Satunya) Sebagai Pegawai Administratif Pemerintahan Kolonial Belanda,Harus Menghabiskan Waktunya Yang Cukup Lama Untuk Membuat Udeng. Maka,Kolonial Belanda Saat Itu Menganjurkan Kepada Para Bangsawan Jawa Untuk Mencetak Udeng Dengan Nama Blangkon.

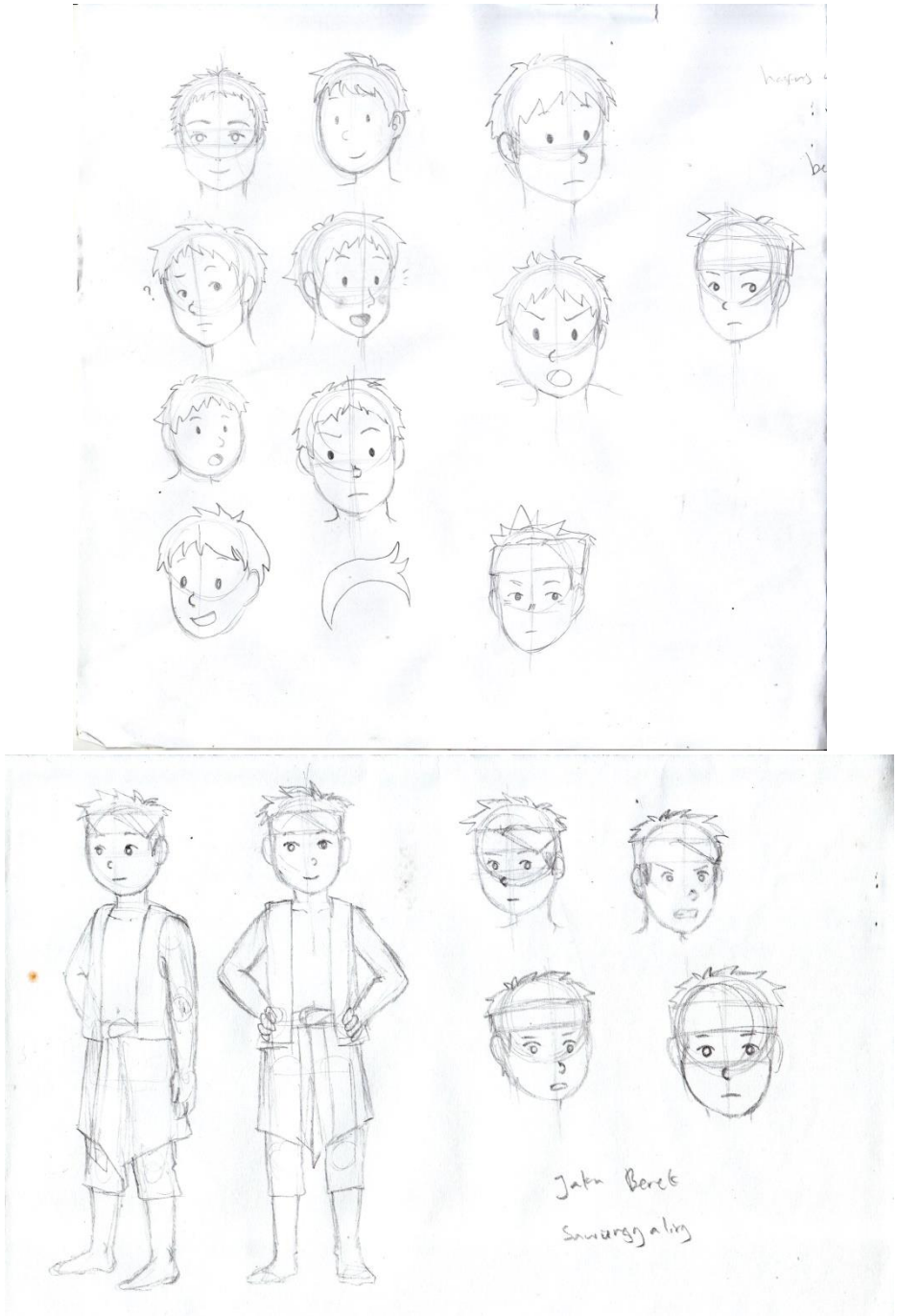
4.3. Eksperimental I

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis maka dilakukan studi eksperimental I, dilakukan sketsa desain karakter, draft storyline, dan storyboard awal komik cerita rakyat Jaka Berek. Berikut adalah hasil dari studi eksperimental I :

4.3.1. Draft Desain

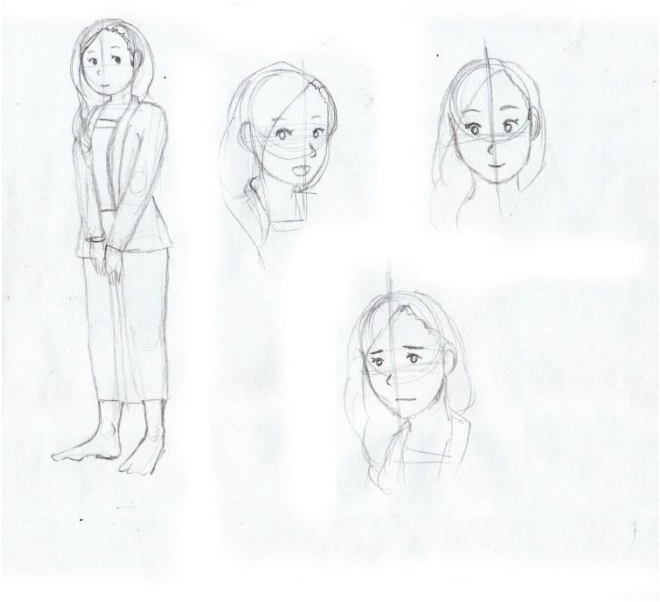
1. **Sketsa Desain Karakter**
   Konsep desain karakter berdasarkan dari sifat, watak, referensi, dan penjelasan dari budayawan. Berikut hasil eksplorasi sketsa dari karakter :

   Jaka Berek



Gambar 4.2 Sketsa Jaka Berek

Dewi Sangkrah

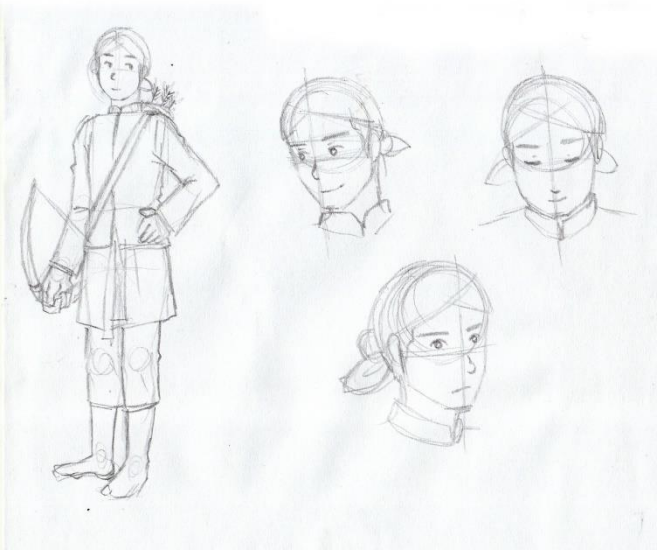


Gambar 4.3 Dewi Sangkrah (ibu Jaka Berek)

Yang Wangsadrana

Gambar 4.4 Eyang Wangsadrana (kakek Jaka Berek)

Adipati Jayengrana



Gambar 4.5 Adipati Jayengrana (ayah Jaka Berek)

Patih Suderma

Gambar 4.6 Patih Suderma (pengawal Adipati)

2. Sketsa Desain Storyboard awal

Gambar 4.7 sketsa awal storyboard

4.3.2. Draft Alur Cerita

Chapter 1. kisah bagaimana ayah dan ibu Sawunggaling bertemu dan poin penting apa saja yang terjadi sebelum Sawunggaling/ Jaka Berek lahir

Chapter 2. saat Sawunggaling terlahir, Adipati Jayengrana kembali ke kadipaten, lalu di mulailah kehidupan Sawunggaling sejak kecil hingga remaja

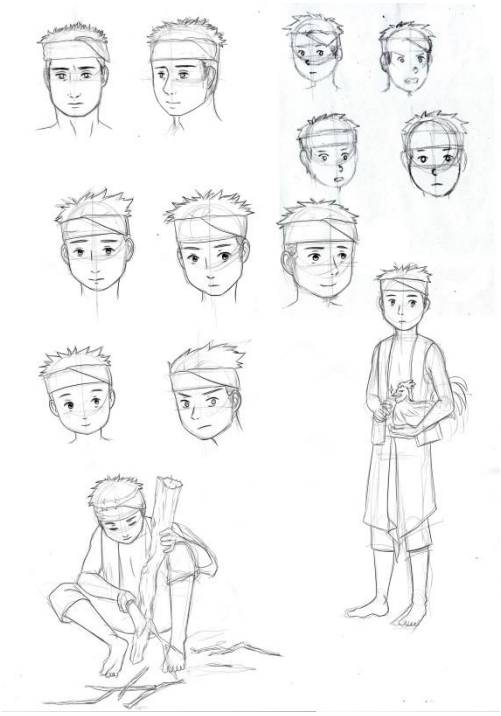
Chapter 3.Sawunggaling di ceritakan bahwa ia sering di ajari kakek nya kanuragan, dan memanah, kemudian ia bermain bersama teman sebayanya sabung ayam, ayam jago Sawunggaling selalu menang, tetapi ia selalu di ejek tidak punya ayah oleh teman-temannya.

4.4. Eksperimental II

Setelah mendapat kritik dan saran, penulis menyempurnakan pembagian cerita di setiap chapter komik. Penulis melakukan revisi storyline dan storyboard, sehingga komik Sawunggaling di bagi tiga chapter berakhir dengan Sawunggaling bertemu dengan ayahnya.

4.4.1. Draft Desain

1. **Desain Karakter**



Gambar 4.8. Sawunggaling (Jaka Berek)

2. Sketsa Storyboard baru

Gambar 4.9. Storyboard baru.

4.4.2. Draft Alur Cerita

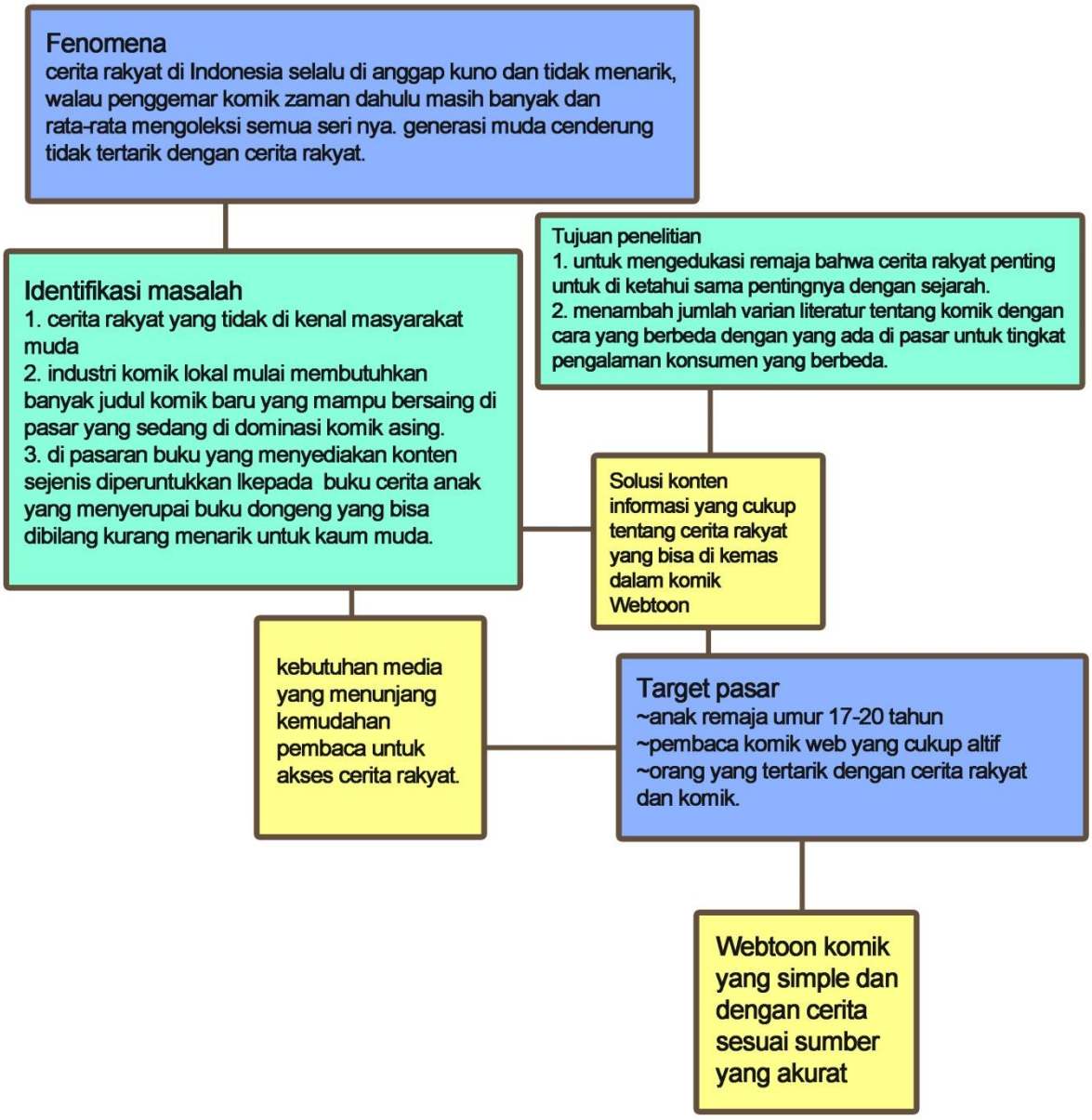
Chapter 1. adegan ayah dan ibu Sawunggaling bertemu di singkat sehingga langsung menuju ke tokoh utama yaitu Jaka Berek/Sawunggaling, berakhir dengan keberangkatannya mencari sang ayah di Kadipaten.

Chapter 2. perjalanan Sawunggaling menuju ke Kadipaten tidaklah mudah, ia harus melewati hutan yang tentu ada hewan buasnya. Begitu sampai di kadipaten, Sawunggaling di curigai oleh penjaga dan akhirnya terjadilah sedikit pertengkaran. Di akhiri dengan munculnya sang ayah dari Sawunggaling.

Chapter 3. tanpa basa-basi Sawunggaling pun mengatakan tujuannya datang ke kadipaten untuk mencari ayahnya, sambil menunjukkan kain/Cindhe Adipati pun menyambut hangat Sawunggaling, tetapi tidak untuk saudara-saudara tiri nya. Sehingga mereka mengadakan suatu lomba memanah, jika Sawunggaling dapat memenangkannya maka ia akan di akui.

BAB V

KONSEP DESAIN



5.1. Deskripsi perancangan

Perancangan Webtoon komik ini didasari kurangnya akses literasi tentang cerita rakyat Sawunggaling.Kebanyakan sumber cerita rakyat tokoh yang kurang dikenal, memiliki kekurangan, salah satunya adalah cerita lebih sering di sampaikan dari mulut ke mulut dan tidak banyak dokumentasi di saat tokoh sejarah tersebuthidup, hanya ada peninggalan beberapa barang dan letak makam nya saja. Sehingga untuk di buat media baru penyampaian cerita Sawunggaling yang baru dibutuhkan waktu yang cukup banyak untuk mencari tahu asal-usulnya, supaya tidak meleset terlalu

jauh dari apa yang sudah ada.Keadaan tersebut menyebabkan kurangnya minat membaca buku apapun yang mengangkat tema pahlawan atau cerita sejarah, selain kewajiban membaca dalam buku sejarah. Adapun adaptasi komik Sawunggaling banyak di temukan dari berbagai jurnal dari institusi yang ada di Jawa Timur, tidak semua di terbitkan dan dapat di akses oleh penikmat komik, yang mana mulai berkembang seiring berjalannya waktu. Salah satu cara penyampaian yang di gunakan juga di sesuaikan pada kalngan yang paling besar tertarik dengan komik, yaitu remaja. Remaja pada zaman komik digital seperti saat ini sangat menggemari komik di internet atau bisa di sebut webtoon, yang mana mereka tidak di tarik biaya sepeserpun untuk membaca nya berbeda denga komik cetak, dan mudah di bawa kemanapun dapat di baca kapanpun karena webtoon juga dapat di akses melewati telepon genggam dan gadget yang mudah di bawa kemanapun. Penggunaan cara penyampaian harus komunikatif serta memiliki relefansi yang dekat dengan komik itu sendiri sehingga ceritadapat disampaikan dengan media komik.

5.2 Target Audiens

Sekmen dari komik ini adalah bersifat uniseks dengan perkiraan umur 17-20 tahun.

5.2.1 Segmentasi

1. Segmentasi Demografi

Perancangan ini ditujukan untuk 2 segmen sekaligus, yakni remaja dan dewasa muda dengan kreteria berikut :

17-21 Tahun	22-25
Premier	skunder

Tabel 5.1 tabel segmentasi

- Dewasa awal (18-21 tahun)
  - Laki-laki / perempuan
  - Usia 18-30 Tahun
  - Pelajar, Mahasisawa atau profesi lainya
  - Tinggal di perkotaan
  - Kalangan masyarakat umum
  - Memiliki ketertarikan dengan komik
  - Ingin tahu sejarah apa yang bisa di buat komik

2. Segmentasi Psikografis

Secara psikografis, remaja dan dewasa muda, suka komik dan memiliki ketertarikan dalam membacanya menjadi target perancangan ini adalah :

- Kurang tahunya bagaimana secara teknis komik bekerja.

- Kesulitan mencari literasi tentang komik yang mampu pahami.
- Cenderung memiliki ketertarikan dengan buku yang memiliki ilustrasi seperti komik
- Ada dorongan untuk mendapat pengetahuan lebih dalam dari komik.

5.3 Implementasi Desain

5.3.1 Konsep Desain

Pengaplikasian komik menggunakan konsep gabungan antara komik strip dan komik instruksi, perpaduan antara simplisitas dan padat konteks yang ditawarkan dua konsep tersebut sejalan dengan tujuan perancangan. Komik instruksi yang memiliki substansi padat serta komik strip yang menitik beratkan penyampaian yang sederhana, maka pembaca akan disuguhkan dalam setiap lembar komik pembahasan terfokus untuk satu buah poin lalu berlanjut ke lembar berikutnya untuk membahas poin selanjutnya. Konsep ini menjaga informasi tetap padat namun tetap berukuran yang mudah dicerna mereka yang pemula.

5.3.2 Konsep komunikasi

Bahasa yang digunakan menggunakan istilah istilah yang lebih mudah dipahami tanpa mengurangi nilai substansi didalamnya.Mengambil intisari dari buku buku literasi yang menjadi referensi lalu diintepretasikan menjadi bentuk yang lebih mudah dicerna untuk mereka yang masih pemula.

Konsep komunikasi yang dilakukan penulis di dalam komik adalah sebagai “penerjemah” dalam merangkum poin poin yang dianggap essensial dalam proses pembuatan komik dari buku buku yang ada ditambah perspektif pribadi penulis.

5.3.1 Konsep Konten

Komik yang merupakan sebuah produk desain dan seni pada dasarnya tidak memiliki aturan yang baku dalam pembuatanya namun sebagai media, komik memiliki struktur struktur yang membangunya sehingga semua orang mengenali sebagai komik dan apa yang butuh diperhatikan sebagai seorang komikus dalam proses pembuatannya.

Buku buku literasi serta pengetahuan dari ahli yang memiliki keterkaitan dengan pembahasan diatas dirangkum dan di sampaikan dengan cara yang mudah dipahami. Subjek yang terkait seperti komik, *storytelling, writing*, serta *audience*.

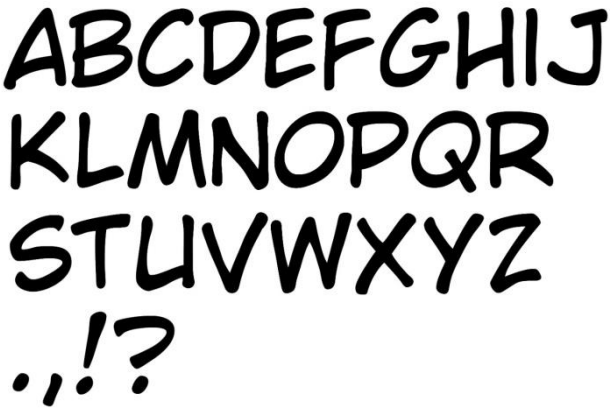
Gaya gambar yang digunakan adalah gaya gambar simpel seperti komik strip, gaya gambar ini memiliki kelebihan untuk menunjukan substansi substansi yang penting yang ditampilkan sehingga informasi yang disampaikan lebih terfokus dan tidak kabur oleh gambar lainya.

5.3.2 Konsep Karakter

Penulis digambarkan agar bisa lebih dekat dengan pembaca sehingga pembaca memiliki empati terhadap apa yang disampaikan. Karakter penulis digambarkan tidak berbeda dengan pembaca, optimis, namun tetap memandang bahwa industri komik adalah hal berat agar pembaca mengerti konsekuensi dan mau berusaha lebih apabila ingin menjalani profesi tersebut.

5.3.3 Font

Font yang di gunakan di dalam komik adalah



CC-WildWords

5.3.4 Warna

Warna yang di gunakan dalam komik ini lebih banyak menyesuaikan dengan buku cerita Sawunggaling,dan di sesuaikan dengan target pembaca yang mayoritas remaja sehingga menggunakan warna sederhana dan ringan diikuti.

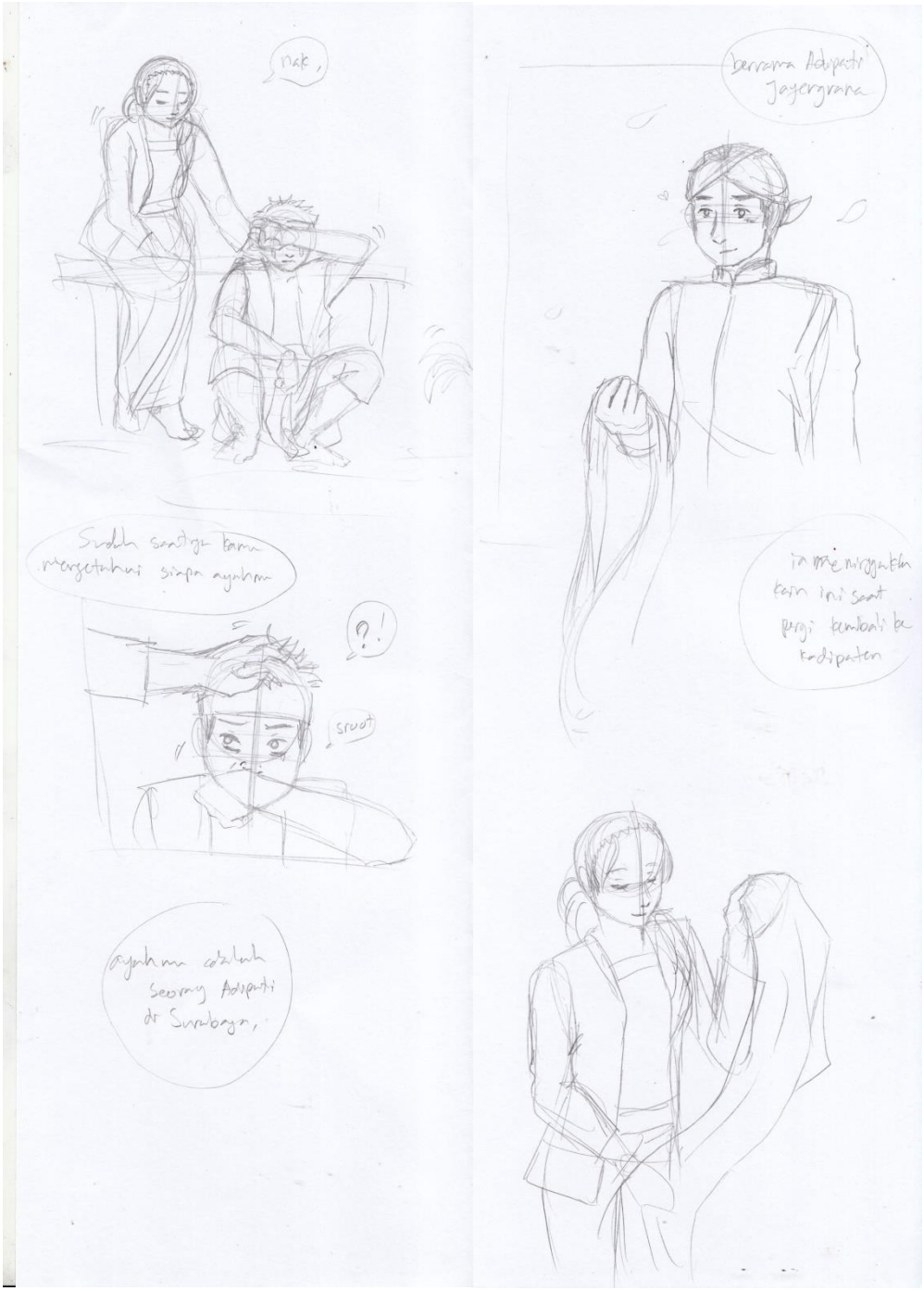
5.3.5 Output

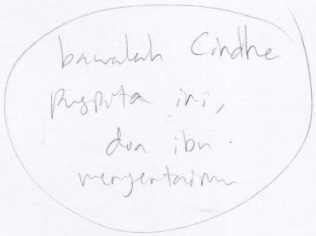
- **Sketsa pensil**

Pada suatu hari, seorang pria yang sedang berburu bertemu seorang gadis cantik
iki opo aku bingung
Hulah ibuku, Dewi Sangkrah.
iki kali sungai
mereka saling jatuh cintu dan akhirnya menikah
tetapi, saat ibu hamil tua, ayahku harus kembali ke tempat asalnya karena pekerjaan.
Ia meninggalkan sebuah cindhe
disoksikan oleh eyang Wangsadiran
aku pun lahir, ayahku memberikan nama . . .
Jaka Berek

JUDUL
(Parel transisi?)
aduh, aku kalah lagi!
ayam kamu kuat sekali jaka!
Lol
tentu saja! aku merawat ayam dengan baik!
Jaka Berek 12/23 th
haah, aku akan minta ayah ku memilih ayam baru!
aku juga!
lah? emang nya kampa ayam kalian?
?
HA!
kamu gak nduwe bapak seh, yo gak ngerti
iyo iyo

gradasi?
transisi?
oh?
kayu bakar gede
kayu bakar cilik (digunakan kayuk bitingae)
arakkan, sudah selesai main bersama teman-teman
Lah?
kok cembarut gitu to?
ibu, setiap aku pergi bermain selabis latihan kanuragan dengan Eyang, aku selalu pergi main bersama teman-teman
dan ayam
tetapi setelah bermain, mereka pasti melakukan kegiatan dengan ayah mereka,
!
cambat nak?
ibunde jalan, duduk di bangkut BG nya timbuk
kata mereka aku tak kan pernah paham karena aku tak punya ayah
go ayam!
BUKK!


nak,
Sudah saatnya kamu mengetahui siapa ayahmu
?!
srroot
ayahmu adalah seorang Adipati di Surabaya,
bersama Adipati Jayengrana
ia mengantarkan kami ini saat pergi kembali ke kadipaten



aku pergi dulu menemui ayah,

- **Finishing digital**

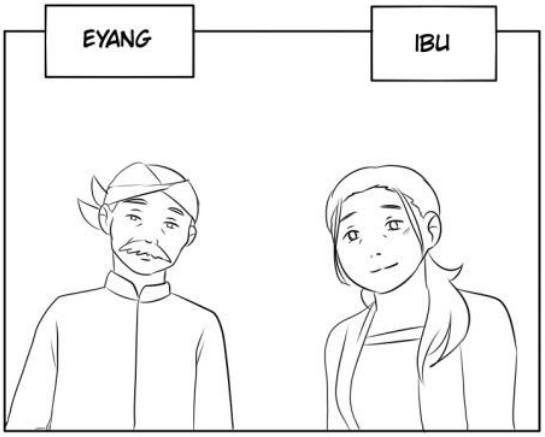
AKUPUN LAHIR, AYAH MEMBERIKU NAMA . . .
JAKA BEREK
ADUH AKU KALAH LAGI
AYAM KAMU KUAT SEKALI JAKA!
TENTU SAJA! AKU MERAWATNYA DENGAN BAIK!
JAKA BEREK 13 TAHUN
HAAH, AKU AKAN MEMINTA AYAHKU MEMILIH AYAM BARU
AKU JUGA
LAH? MEMANG AYAM KALIAN KENAPA?

ANAK YANG TAK PUNYA AYAH SEPERTIMU MANA MUNGKIN BISA PAHAM
HAHAHA
OH?
KOK CEMBERUT GITU TO?
ANAKKU, SUDAH SELESAI MAIN BERSAMA TEMAN-TEMAN?
LAH?

SEHABIS LATIHAN KANURAGAN DENGAN EYANG
AKU SELALU PERGI MAIN BERSAMA TEMAN-TEMAN
KATA MEREKA AKU TAK AKAN BISA PAHAM KARENA AKU TAK PUNYA AYAH
TETAPI SETIAP SELESAI BERMAIN MEREKA PASTI MELAKUKAN KEGIATAN DENGAN AYAH MEREKA
!
SUDAH SAATNYA KAMU MENGETAHUI SIAPA AYAHMU
?!
NAK
AYAHMU ADALAH SEORANG ADIPATI DI SURABAYA

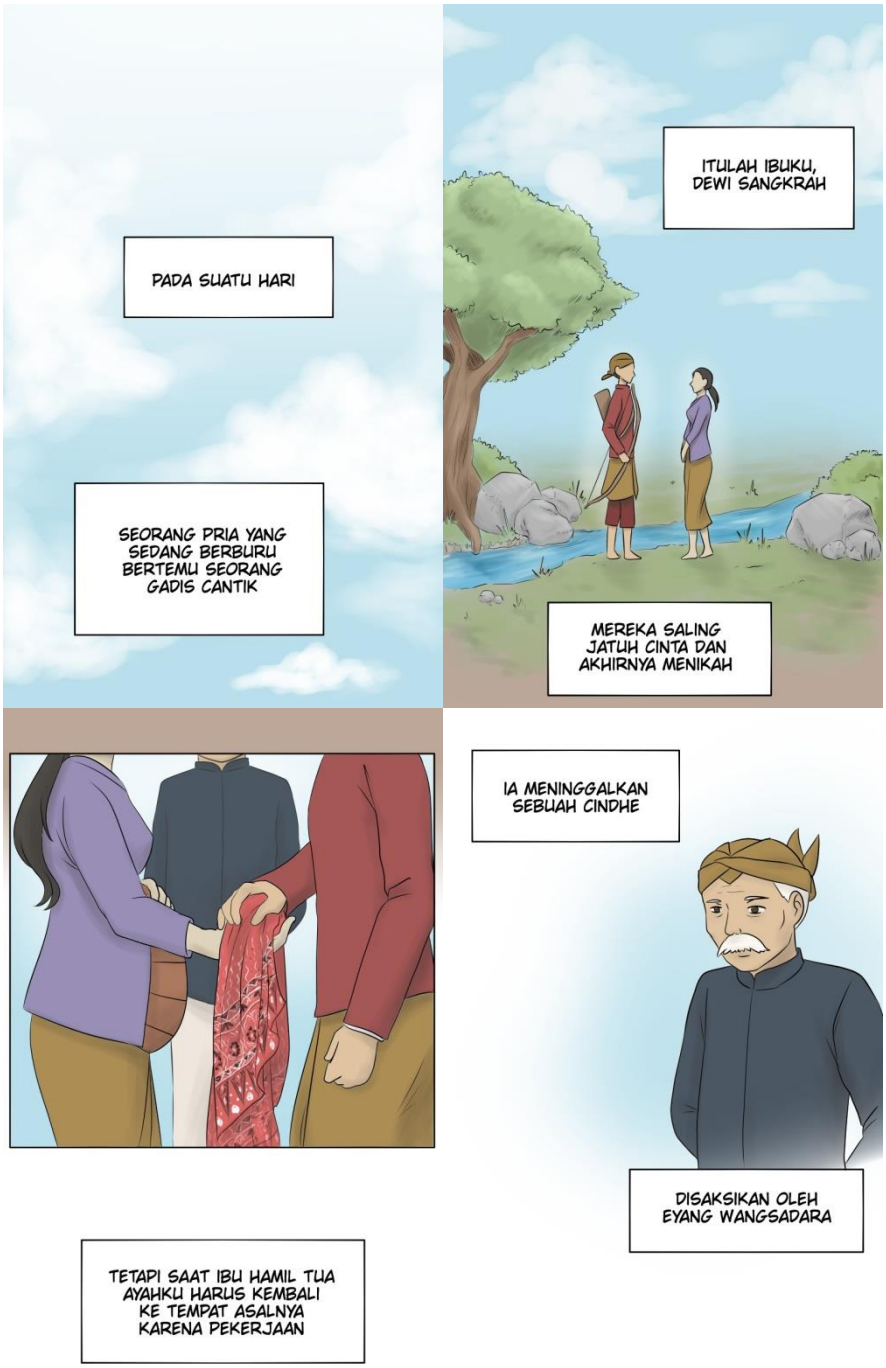
BERNAMA ADIPATI JAYENGRANA
IA MENINGGALKAN KAIN INI SAAT KEMBALI KE KADIPATEN
IBU, AKU SANGAT INGIN BERTEMU AYAH
MOHON DOA NGGIH
BAWALAH CINDHE PUSPITA INI

DOA IBU
MENYERTAIMU



AKU PERGI DULU
MENEMUI AYAH

- Finishing warna digital



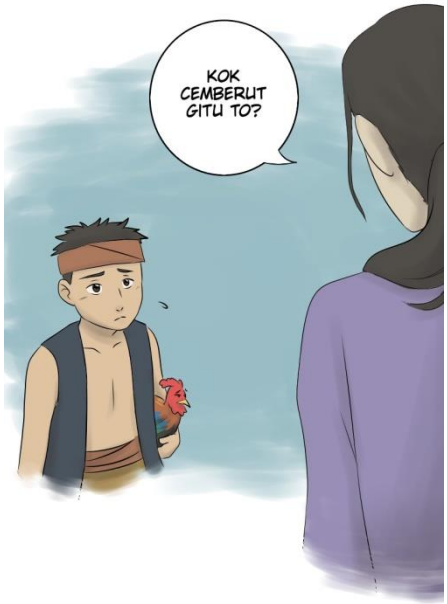
AKUPUN LAHIR, AYAH MEMBERIKU NAMA . . .
JAKA BEREK
ADUH AKU KALAH LAGI
AYAM KAMU KUAT SEKALI JAKA!
TENTU SAJA! AKU MERAWATNYA DENGAN BAIK!
JAKA BEREK 13 TAHUN
HAAH, AKU AKAN MEMINTA AYAHKU MEMILIH AYAM BARU
AKU JUGA
LAH? MEMANG AYAM KALIAN KENAPA?

HA!
ANAK YANG TAK PUNYA AYAH SEPERTIMU MANA MUNGKIN BISA PAHAM
HAHAHA

OH?

ANAKKU, SUDAH SELESAI MAIN BERSAMA TEMAN-TEMAN?

LAH?


KOK CEMBERUT GITU TO?

SEHABIS LATIHAN KANURAGAN DENGAN EYANG
AKU SELALU PERGI MAIN BERSAMA TEMAN-TEMAN
KATA MEREKA AKU TAK AKAN BISA PAHAM KARENA AKU TAK PUNYA AYAH
TETAPI SETIAP SELESAI BERMAIN MEREKA PASTI MELAKUKAN KEGIATAN DENGAN AYAH MEREKA
!
NAK
SUDAH SAATNYA KAMU MENGETAHUI SIAPA AYAHMU
?!
AYAHMU ADALAH SEORANG ADIPATI DI SURABAYA

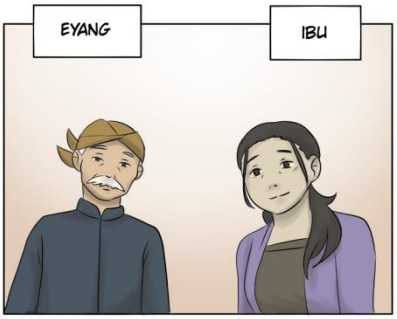
BERNAMA ADIPATI JAYENGRANA

IA MENINGGALKAN KAIN INI SAAT KEMBALI KE KADIPATEN

IBU, AKU SANGAT INGIN BERTEMU AYAH

BAWALAH CINDHE PUSPITA INI
MOHON DOA NGGIH

DOA IBU
MENYERTAIMU



AKU PERGI DULU
MENEMUI AYAH

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari “Perancangan Komik Webtoon Cerita Rakyat Sawunggaling” adalah sebagai berikut :

1. Dari perancangan komik webtooncerita Sawunggaling didapatkan gaya gambar yang di minati pembacanya yaitu gaya gambar manga-semi kartun.
2. Gayabahasa yang diminati pembaca webtoon adalah gaya bahasa indonesia kasual
3. Untuk masuk ke platform webtoon, dapat menggunakan format gambar lebar 800 x tinggi 1280 pixel dalam format Jpeg.
4. Cerita Sawunggaling merupakan cerita rakyat asli Surabaya yang berpotensi untuk di angkat kembali sebagai konten komik yang digemari anak sekolah.

6.2 Saran

Perancangan ini tentunya belum sempurna, sehingga masih banyak hal – hal yang kurang baik dalam segi penilitian maupun perancangan, diantaranya :

- visualisasi output dirapikan dan ada urutan kolom yang tepat, saran tokoh-tokoh ada didepan atau membuat sampul komik digital
- tata tulis laporan diperhatikan dan laporan diselesaikan
- latar belakang dan rumusan masalah dapat disesuaikan dengan memanfaatkan cerita rakyat untuk dikemas ulang menjadi cerita komik untuk bersaing dengan cerita populer yang umum di webtoon
- kesimpulan diperbaiki sesuai dengan hasil perancangan komik, contoh : cerita sawunggaling disampaikan dalam cara bertutur yang lebih santai sesuai segmen anak-remaja yang disasar, perubahan karakter sawunggaling seperti apa dapat diambil poin intinya untuk jadi kesimpulan

DAFTAR PUSTAKA

Mccloud, Scott, (1994). *Understanding Comics: Invisible Art. New York: Harper Perennial*

Core.ac.uk. 2019 PERANCANGAN BUKU SAWUNGGALING UNTUK MENGENALKAN SEJARAH KEPAHLAWANANBAGI ANAK 9-11 TAHUN DI KOTA SURABAYA. Diakses pada 27 Juli 2020, dari https://core.ac.uk/reader/230662158

Kumparan .com. 4 November 2019 Kisah Sawunggaling, Adipati Surabaya yang Jujur dan Dibenci Saudaranya. Diakses pada 14 Juni 2020, dari https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/kisah-sawunggaling-adipati-surabaya-yang-jujur-dan-dibenci-saudaranya-1sBWsxrgKwv

Ceritabedahulu.blogspot.com. Kisah Sawunggaling. Diakses pada 14 Juni 2020, dari https://ceritabedahulu.blogspot.com/2018/02/kisah-sejarah-sawunggaling-surabaya-jawa-timur-cerita-cerpen-dongeng-legenda-nusantara-indonesia.html

Superradio.id. Mengenal Sawunggaling, Pembabat Alas Surabaya. Diakses pada 12 Juni 2020, dari https://www.superradio.id/mengenal-sawunggaling-pembabat-alas-surabaya/

Surabaya.liputan6.com. 20 Oktober 2019 Cerita Rakyat Sawunggaling dari Surabaya. Diakses pada 28 Mei 2020, dari

- https://surabaya.liputan6.com/read/4090169/cerita-rakyat-sawunggaling-dari-surabaya-1
- https://surabaya.liputan6.com/read/4090897/cerita-rakyat-sawunggaling-dari-surabaya-2?source=search

kompasiana.com 11 Februari 2015 Sawunggaling, si Pitungnya Surabaya. Diakses pada 23 Juli 2020, dari https://www.kompasiana.com/mawan.sidarta/54f35606745513902b6c7161/sawunggaling-si-pitungnya-surabaya

cerita-dan-dongeng.blogspot.com 22 Maret 2016 Cerita Dongeng Sawunggaling. Diakses pada 28 Mei 2020, dari http://cerita-dan-dongeng.blogspot.com/2011/11/sawunggaling-jawa-timur.html?m=1

kebudayaan.kemdikbud.go.id 21 Juni 2017 Cerita bergambar “Sawunggaling”. Diakses pada 28 Mei 2020, dari https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/cerita-bergambar-sawunggaling/