

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT JOKO DOLOG SURABAYA

Aditya Kusuma Putra¹, Nova Kristina²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: adityaputra16021264028@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: novakristiana@unesa.ac.id

Abstrak

Joko Dolog adalah sebuah Arca yang terletak di Taman Apsari Surabaya yang dikenal masyarakat sebagai tempat wisata. Namun arca ini juga memiliki fungsi lain sebagai tempat kegiatan peribadatan agama Budha. Namun warga Surabaya belum banyak yang mengetahui cerita tentang Jogo Dolog walaupun keberadaannya sudah banyak di kenal warga Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah memperkenalkan kembali cerita rakyat Joko Dolog kedalam bentuk komik digital. Metode perancangan yang digunakan melalui pengumpulan data, identifikasi data, analisis, konsep, visualisasi, dan final. Konsep desain dalam proses pembuatan komik memadukan gaya barat dan timur, serta mengkomposisikan elemen-elemen komik yang meliputi Story board, Karakter Utama, Panel Komik, Balon kata, Font dan Ilustrasi. Halaman komik akan dibuat memanjang, sesuai ketentuan Webtoon, yang diharapkan dapat membuat pembaca lebih mudah dalam menikmati sebuah komik. *Software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop CC 2018. Dalam komik digital media pendukung yang dipilih meliputi promosi melalui Facebook, stiker Whatsapp dan poster. Komik digital Joko Dolog dapat digunakan sebagai media pengenalan cerita rakyat secara ringkas.

Kata Kunci: Komik, Digital, Joko Dolog, Webtoon.

Abstract

Joko Dolog is a statue that located in Taman Apsari, Surabaya, its existence has been known as a tourism spot. This statue also frequently used as a place to pray or held a Buddhism event. But many of Surabaya's citizens didn't know that there's a folklore behind it even the statue already well known at Surabaya. The aim of this research is to reintroduce Joko Dolog's folklore in digital comic form. The method used in this article was through a data collection, data identification, analysis, concept, visualization, and final. The design concept of making these comic are combining western and eastern styles, also composing the comic's elements which include Story Board, Main Character, Comic Panels, Bubble Teks, Font, and Ilustration. The page of the comics will be lengthwise, according to the Webtoon's provisions, which is expected to makes the reader more enjoy and easier when read the comic. The software used is Adobe Photoshop CC 2018. Supporting media for this digital comic include Facebook promotion, Whatsapp sticker, and posters. Digital comic Joko Dolog can be used as a brief introduction of folklore.

Keywords: Comic, Digital, Joko Dolog, Webtoon.

PENDAHULUAN

Komik sudah menjadi kebudayaan yang populer di kalangan masyarakat. Komik adalah suatu karya seni yang menangkap sebuah reka

cerita lalu diaplikasikan pada suatu media berupa gambar dua dimensi berurutan sesuai dengan susunan sebuah kisah, setiap panel (kotak komik) disesuaikan hingga memiliki irama yang beraturan

di setiap halaman. Dilengkapi dengan susunan balon kata dan susunan kata hingga dapat mengemas sebuah cerita sedemikian rupa. Hal ini yang menjadikan popularnya komik di masyarakat.

Menurut Scott McCloud (2002), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan cerita yang terdapat dalam susunan gambar atau menghasilkan respon estetis bagi yang melihatnya. Seluruh teks yang terdapat pada komik telah disusun berirama dan memiliki konektivitas antara gambar dan teks yang telah dikemas. Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Komik sendiri memiliki beragam macam jenis, mulai dari komik buku yang dicetak berseri, hingga komik strip yang dicetak seperti media koran sebagai media *entertainment* yang biasanya berisi cerita jenaka, hingga komik tahunan, adalah komik yang dipublikasi melewati seleksi komik terbaik yang diterbitkan dengan jangka waktu setahun sekali. Perkembangan semakin berkembang bergitu juga komik, komik sudah menjamuk ke media digital yang dapat dinikmati dengan *smartphone* (Komik online).

Seiring perkembangan jaman, kebudayaan luar lebih populer dibandingkan kebudayaan lokal. Hal ini dapat dilihat dari komik yang digemari kebanyakan remaja di Surabaya lebih memilih komik yang berceritakan cerita luar, DC, Marvel, Manga. Hal itu dikarenakan banyaknya remaja yang menggemari cerita *futuristic* (Masa Depan), fantasi, aksi, yang ceritanya diangkat dari budaya lokal dan dikemas sesuai dengan perkembangan zaman. Surabaya memiliki beragam cerita rakyat baik yang sudah dikenal memiliki kesamaan maupun perbedaan. Kesamaan pada media pertama dan kedua, perancangan ini menggunakan media komik, tetapi mengangkat tema dan media distribusi yang berbeda, dimana media pertama dibuat secara digital tapi distribusikan dengan media cetak.

Perancangan kedua yang dipilih berjudul "Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas" oleh Moh. Eka Lesamana dari Universitas Telkom. Laporan dibuat pada tahun 2015. Dalam perancangannya

luas maupun yang belum banyak dikenal masyarakat (warga Surabaya). Salah satu ikon penting yang belum banyak dikenal warga Surabaya adalah Arca Joko Dolog yang terletak di Taman Apsari, Jalan Embong Kaliasin, Genteng, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Menurut Bapak Handoko selaku pengelola Arca Joko Dolog. Joko Dolog merupakan Arca peninggalan Majapahit yang ditemukan di Trowulan, lalu ingin dipindahkan ke museum di Belanda pada jaman koloni Belanda, namun tahun 1827 kapal yang akan membawa Arca mengalami kelebihan muatan, hingga patung diturunkan di Surabaya. Joko Dolog memiliki daya tarik tersendiri sebagai tempat pariwisata di Surabaya, salah satu Arca bersejarah yang sudah lama berada di Surabaya. Cerita Joko Dolog jarang dikenal oleh remaja Surabaya. Objek dalam penelitian ini adalah perancangan komik digital yang mengangkat Cerita Joko Dolog, Joko Dolog adalah salah satu cerita rakyat dengan sejarah kebudayaan dan arca yang cukup bersejarah di Surabaya, menjadikan Joko Dolog objek cerita komik yang dapat menarik minat pembaca atau kreator komik dalam mengembangkan cerita nusantara sebagai latar cerita dasar sebuah komik. Hal ini sebagai upaya memperkenalkan cerita Joko Dolog kepada masyarakat di Surabaya khususnya dan dunia pada umumnya.

Perancangan awal yang dipilih pertama berjudul "Pembuatan Buku Komik Sawunggaling" oleh Febi Rahmat Hidayat dari Universitas Negeri Surabaya dibuat pada tahun 2015. Perancangan ini mengangkat tentang cerita rakyat Sawunggaling Surabaya, menggunakan media komik cetak. buku yang akan dicetak berukuran A5 berisi 46 lembar, dibuat hanya dengan satu seri. Berdasarkan penelitian relevan di atas, penelitian ini membuat komik dengan cerita rakyat Timun Mas. Media yang digunakan menggunakan komik cetak, komik yang dibuat diberi judul "Cucumber Conquest" dimana komik akan dirancang dengan gaya manga. Pada penelitian ini media kedua distribusikan dalam bentuk komik cetak.

Pada diferensiasi media diatas, perancangan yang digunakan penulis menggunakan media distribusi Webtoon hal ini dikarenakan, aplikasi Webtoon cukup populer dikalangan remaja penggemar komik. Selain itu banyak kreator

komik lokal yang juga mendistribusikan komiknya ada aplikasi Webtoon. Sebagai contoh kreator lokal yaitu Nurfadi Mursyid dengan judul komik “tahilalat” dimana komik tersebut berbentuk komik strip yang dikemas dengan genre komedi. Mas Okis adalah salah satu kreator komik Terlalu tampan yang cukup populer di Webtoon.

METODE PERANCANGAN

Metode yang digunakan dalam melakukan perancangan ini yaitu Kualitatif. Metode kualitatif adalah suatu metode yang bersifat dekriptif dan menganalisis sebuah peristiwa, aktivitas dan objek (Bachtiar S. Bachri, 2010). Ruang lingkup penelitian dalam perancangan komik digital cerita rakyat Joko Dolog Surabaya ini adalah Arca Joko Dolog yang terletak di Taman Apsari, Jalan Embong Kaliasin, Genteng, Kota Surabaya.

Dalam melakukan penelitian akan dilakukan pengumpulan data yang berkaitan tentang sejarah, lokasi, nama, filosofi, dan cerita rakyat sebagai referensi yang akan digunakan dalam proses membuat komik cerita rakyat Joko Dolog, dalam pengumpulan data penulis menggunakan teknik wawancara. Wawancara adalah teknik pengumpulan data langsung dari narasumber terkait. Wawancara ditujukan kepada bapak Handoko, selaku orang yang merawat dan mengelola lokasi pariwisata Arca Joko Dolog. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dokumentasi adalah sebuah pengumpulan dan pengolahan data, dengan kata lain dokumentasi adalah sebuah kegiatan mengumpulkan data yang sudah ada lalu dikelola sebagai bukti keakuratan sebuah penelitian. Dokumentasi dilakukan pada sekitar Taman Apsari Arca Joko Dolog, pada umumnya dokumentasi dapat meyerupai beragam bentuk, sebagai contoh seperti foto, rekaman suara, video, yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Studi literatur juga dilakukan dalam proses pengumpulan data, studi literatur adalah kegiatan mengumpulkan data dengan mempelajari ilmu pengetahuan yang relevan (Eni Kurniati, 2010). Data yang didapat berupa informasi dari buku, jurnal, dan penelitian terdahulu.

Data Primer yang digunakan adalah data yang telah diambil secara langsung berupa informasi yang telah didapat dari wawancara dan dokumentasi.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari penelitian yang sudah ada, data yang digunakan berupa studi literatur yang diambil dari internet maupun buku.

Dalam melakukan proses analisis data peneliti menggunakan metode 5W1H sebagai dasar dalam proses analisis data, yaitu What (apa), When (kapan), Why (mengapa), Who (siapa), Where (dimana), How (bagaimana). Penggunaan metode 5W1H untuk menentukan jawaban yang telah diketahui mengenai suatu topik, agar dapat mengembangkan pertanyaan menjadi lebih fokus dan bermakna (Yin, 2013:14). Analisis Data menggunakan:

- 1) What (Apa)
Apa yang akan dibuat?
Apa yang harus dilakukan dalam merancang Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog?
- 2) Where (Dimana)
Dimana Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya akan dipasarkan?
- 3) When (Kapan)
Kapan akan dibuat medianya?
Kapan dipublikasikannya?
- 4) Who (Siapa)
Siapa yang menjadi target pasar Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog?
- 5) Why (Mengapa)
Mengapa patung Joko Dolog perlu dibuat komik digital?
- 6) How (bagaimana)
Bagaimana cara merancang komik digital yang menarik perhatian remaja Surabaya?

KERANGKA TEORETIK

a. Komik

Heru Dwi Waluyanto (2005) Menyatakan bahwa komik adalah suatu bentuk media komunikasi yang mengandung sebuah kekuatan dalam meringkas sebuah informasi secara modern dan mudah dimengerti. Biasanya komik diaplikasikan melalui media kertas, buku maupun digital (Komik Online). Komik memiliki berbagai jenis dibagi menurut bentuk dan susunannya.

Nick Soedarso (2015) menyatakan bahwa komik strip adalah komik yang berisikan tentang sindiran isu-isu populer masyarakat yang dikemas kedalam pendekatan komedi demi menghibur pembacanya, tidak seperti komik biasa yang memiliki banyak ilustrasi dan titik konflik pada

setiap serinya, komik strip selalu diterbitkan hanya setiap hari atau minggu, bergantung kepada media yang digunakan untuk komik strip terkait. Komik strip biasanya dilampirkan pada koran, majalah, dan tabloid. Seiring perkembangan jaman komik strip kini sering dirancang menjadi digital dan dipublikasikan melewati website komik.

Komik digital adalah suatu bentuk cerita bergambar dengan sudut pandang seorang karakter tertentu yang menyajikan pesan melalui media elektronik (Yuliana, 2017). Dengan kata lain komik digital adalah komik yang dibuat untuk menyampaikan pesan atau cerita yang dikemas secara visual kedalam media digital.

b. Elemen Penyusunan Komik

Story board merupakan konsep awal dalam menyusun rangkaian komik. Berisi sketsa ilustrasi, perspektif yang saling berurutan yang sudah dirancang menurut susunan cerita dasar dalam pembuatan komik. Pada tahap ini akan dilakukan proses merancang cerita Joko Dolog kedalam bentuk visual secara general.

Karakter utama adalah hal penting saat pembuatan komik, komik akan dibuat didasari dari salah satu sudut pandang sebuah karakter. Karakter utama juga digunakan sebagai penguat cerita.

Panel Komik sebuah susunan teks box dan bentuk sebuah kotak yang mengatur jalan cerita dalam sebuah komik. Panel komik berperan sebagai penuntun cara baca, panel komik akan dikemas sedemikian rupa agar mempermudah pembaca dalam menikmati dan memahami alur cerita komik.

Balon Kata dan font merupakan elemen pelengkap dalam pembuatan komik. Menurut Sayid Maratam (2015) balon kata sebagai bingkai dialog atau ruang kosong yang akan diisi teks atau narasi yang bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam membaca situasi cerita yang disajikan. Balon Kata memiliki bentuk yang berbeda-beda, hal tersebut dibuat menurut dari intonasi ekspresi sebuah karakter dalam berbicara. Pemilihan font juga menjadi elemen penting dalam mengaplikasikan ke dalam balon kata, kejelasan huruf agar mudah dibaca menjadi faktor yang digunakan dalam pemilihan font, font dibagi

menjadi beberapa tipe antara lain serif, san serif, slab serif, script, dan dekoratif.

Indria Maharsi (2016) Ilustrasi merupakan seni bergambar yang dipakai untuk mengirimkan penjelasan atas suatu pesan yang terdapat pada suatu karya tertentu yang disampaikan secara visual.

c. Joko Dolog



Gambar1 Arca Joko Dolog
Sumber: Koleksi Pribadi

Arca joko dolog ditemukan di Mojokerto, Di dalam kandang gajah pada posisi tertimbun kayu dolog, hal tersebut menjadikan asal mula kenapa pada Arca tersebut terdapat kata “Dolog”, setelah ditemukannya Arca tersebut oleh masyarakat, pada tahun 1870, pihak Belanda tertarik dengan Arca tersebut dan berencana membawa pulang ke negara Belanda, namun dalam proses pengirimannya, kapal Belanda mengalami kelebihan muatan berakibat mereka harus menurunkan barang perjalanan. Mereka meurunkan Arca joko dolog di pinggir Kalimas Surabaya Joko Dolog dibuat sebagai penghormatan kepada raja singosari yang telah meninggal, nama dari Arca yang Joko Dolog sendiri sebenarnya adalah “Jogo Dolog” karena logat dan kebiasaan masyarakat dalam berbicara mengubah nama Jogo Dolog menjadi Joko Dolog.

Menurut bapak Handoko selaku pengurus dan penjaga Arca Joko Dolog, akibat dari kebudayaan masyarakat sekitar terhadap Arca Joko Dolog, menjadikanya alat berdoa dan memohon, banyak orang dari berbagai kalangan dan ras.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Data

Komik akan dirancang secara digital, dan dibuat semenarik mungkin komik akan di warna

dengan teknik painting. Mengemas cerita rakyat Joko Dolog sedemikian rupa, dengan tujuan untuk memperkenalkan kembali tentang adanya cerita rakyat Joko Dolog. Serta dilengkapi tata layout menurun yang dapat membantu masyarakat dalam membaca komik digital. Publikasi akan dilakukan melalui Webtoon, dimana masyarakat pengguna *smartphone* dapat mengakses komik digital cerita rakyat Joko Dolog lebih mudah *audience* yang dituju adalah masyarakat remaja hingga dewasa muda berumur 12-34 tahun. Komik dirancang mulai bulan April dan akan dipublikasikan pada awal Juni secara bertahap di setiap episode.

b. Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang digunakan dalam proses pembuatan komik cerita rakyat Joko Dolog antara lain:

Perancangan komik digital Joko Dolog ini digunakan sebagai media memperkenalkan kembali cerita rakyat Joko Dolog, sasaran pembaca dalam perancangan komik digital Joko Dolog ini adalah, masyarakat pengguna internet, remaja sampai dewasa muda.

Isi dan tema perancangan komik digital Joko Dolog surabaya menceritakan tentang terjadinya arca Joko Dolog, hingga saat ditemukannya Arca Joko Dolog dan keberadaan arca Joko Dolog yang sekarang.

Gaya penataan layout komik dalam perancangan, akan disusun kebawah, hal ini dapat mempermudah pembaca dalam membaca komik. Dengan layout yang disusun kebawah, pembaca hanya butuh menggeser kebawah untuk membaca halaman selanjutnya.

Konsep kreatif pada komik digital Joko Dolog, gaya gambar yang digunakan dalam komik menggunakan gaya campuran yang terdiri dari gaya *Western* (Barat) dan *Manga* (Jepang).

Dalam perancangan komik Joko Dolog teknik yang digunakan dalam mengaplikasikan kepada media, menggunakan teknik painting, yang di desain secara digital menggunakan laptop dan *software* Adobe Photoshop CC2018.

Jenis huruf yang digunakan dalam pembuatan cerita komik Joko Dolog. Huruf yang digunakan pada balon teks pada komik menggunakan font *CC ASTRO CITY* font ini memiliki tipe font script, font memiliki sifat tegas dengan semua huruf kapital dan tipe face script

membuat font menjadi mudah dibaca oleh pembaca.

cc astro city
abcdefghijklmnopqrstuvwxy
z
1234567890

Dalam font yang di terapkan pada judul, menggunakan font buatan yang didasari dari bentuk font *Berhard Modern STD* yang memiliki sifat typeserif. Lalu diberi elemen desain sebagai dekorasi font.

Bernhard Modern STD
ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
YZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxy
z
1234567890

Warna

Dalam warna yang digunakan dalam komik, penulis menggunakan teknik warna painting yang dilakukan secara digital. Warna yang dipilih menyesuaikan dengan suasana yang ingin disampaikan dalam cerita. Menggunakan *software* Adobe Photoshop CC2018.

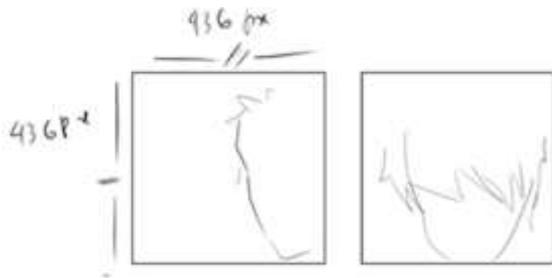
Konsep Media

Media yang digunakan dalam perancangan komik cerita rakyat Joko Dolog adalah komik digital, karena hal ini diharapkan mempermudah masyarakat mengakses komik, lalu komik akan dipublikasikan melalui Webtoon. Media pendukung yang digunakan antara lain digital poster, Facebook promosi dan sticker Whatsapp

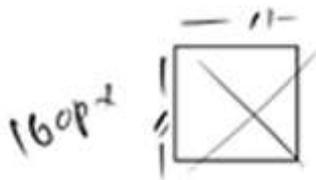


c. Visualisasi

Komik digital cerita rakyat Joko Dolog menggunakan ukuran dengan lebar 800px dan panjang akan disesuaikan dengan panjang episode. Menggunakan ukuran lebar 800px karena ukuran tersebut adalah ukuran lebar layar pada *Smartphone*, sehingga saat ditampilkan, ukuran bisa disesuaikan dengan *Smartphone*.

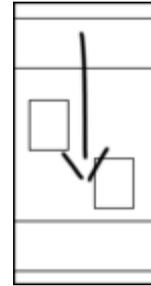


Thumbnail cover dalam komik menggunakan ukuran yang ditentukan oleh Webtoon. Webtoon memberikan kebebasan untuk membuat ukuran thumbnail harus dibawah 436x436px. Thumbnail yang dibuat untuk komik digital cerita rakyat joko dolog berukuran 436x436 px sesuai pada ketentuan Webtoon.



Sedangkan ukuran thumbnail yang digunakan pada cover thumbnail episode, memiliki ukuran yang berbeda dengan thumbnail cover. Thumbnail episode pada komik digital Joko Dolog menggunakan ukuran 160x160px.

Panel komik yang digunakan dalam membuat komik digital Joko Dolog, yaitu menyusun kebawah. Hal ini dikarenakan agar mempermudah pembaca dalam membaca komik, mengetahui bahwa komik yang di publikasi melewati Webtoon akan disusun kearah bawah memanjang.



d. Desain Karakter

Jaka Taruna adalah karakter utama dalam cerita komik digital Joko Dolog, memiliki karakter licik, menggunakan segala cara demi mendapatkan apa yang diinginkan.



Gambar 2. Arca Joko Dolog dan visual Joko Dolog pada buku cerita
Sumber: Koleksi Pribadi

Bentuk desain karakter dibuat dengan mengolah referensi visual dan menggabungkan sifat Jaka Taruna yaitu cerdas, menggunakan segala cara demi mencapai tujuan.



Gambar 3. Thumbnail Jaka Taruna
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 4. Tighttissue Jaka Taruna
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 5. Jaka Taruna Final
Sumber: Koleksi Pribadi

Situbondo adalah putra dari sahabat Adipati Jayengrana, melainkan Bupati dari Madura.



Gambar 6. Referensi Visual Situbondo
Sumber: www.Shopee.com dan Buku cerita joko dolog, dari Dian Roesmiati.

Situbondo memiliki ikat kepala khas Madura yang disebut Odheng adalah satu-satunya peninggalan pangeran Situbondo. Situbondo dikenal dengan postur tubuh cacat pada kaki, tubuh yang kuat. Sifat angkuh, fisik yang kuat dan dikenal oleh masyarakat karena kesaktiannya.



Gambar 7. Tighttissue Situbondo
Sumber: Koleksi Pribadi

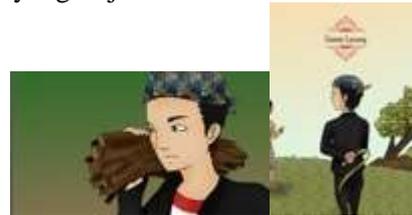


Gambar 8. Thumbnail Situbondo
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 9. Situbondo Final
Sumber: Koleksi Pribadi

Jaka Jumput merupakan karakter penengah konflik yang terjadi di dalam cerita.

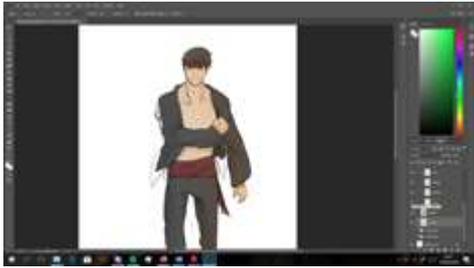


Gambar 10. Referensi Visual Jaka Jumput.
Sumber: Buku cerita joko dolog, dari Dian Roesmiati.

Jaka Jumput memiliki sifat kompetitif dimana dia sangat berinisiatif untuk melawan Situbondo yang dikenal lebih kuat darinya.



Gambar 11 Thumbnail
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 12 Tighttissue Jaka Jumpat
Dokumentasi: Pribadi



Gambar 13. Jaka Jumpat Final
Sumber: Koleksi Pribadi

Purbawati adalah anak dari Adipati Jayengrana yang merupakan Bupati dari Kadipaten Surabaya.



Gambar 14. Referensi Visual Purbawati
Sumber: harianmerapi.com dan Buku cerita joko dolog, dari Dian Roesmiati

Purbawati adalah karakter yang memiliki paras wajah yang cantik, oleh sebab itu dia diperebutkan oleh Situbondo dan Joko Dolog.



Gambar 15. Thumbnail Purbawati
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 16. Tighttissue Purbawati
Sumber: Koleksi Pribadi

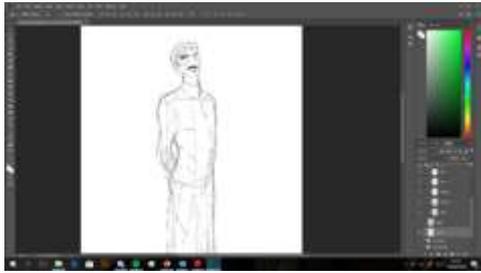


Gambar 17. Purbawati Final
Sumber: Koleksi Pribadi

Adipati Jayengrana merupakan Bupati dari Kota Surabaya, sekaligus ayah dari Purbawati. Memiliki karakter yang adil. Hal ini menurut pada cerita, Adipati tidak memperbolehkan Jaka Taruna untuk menikahi putrinya bila tidak melakukan sayembara yang setara dengan pangeran situbondo. Mengetahui bahwa Jaka taruna mengenal Putrinya terlebih dahulu.



Gambar 18. Referensi Visual Adipati Jayengranal
Sumber: harianmerapi.com dan Mbludus.com



Gambar 19. Tightissue Adipati Jayengranal
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 20. Thumbnail Adipati Jayengranal
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 21. Adipati Jayengrana Final
Sumber: Koleksi Pribadi

Kecantikan putri Purbawati menjadikannya gadis yang disukai banyak lelaki. Beranjak

dewasanya Putri Purbawati membuatnya dilirik oleh pangeran yang ingin melamarnya.

Salah satunya Situbondo yang datang jauh dari Madura hanya untuk melamar Putri dari Adipati Jayengrana, namun Putri Purbawati dan ayahnya tidak menyukai Situbondo, dia hanya menyukai Jaka Taruna yang telah menjadi cinta pertama Purbawati.

Hal itu membuat Purbawati harus memikirkan beribu cara hanya untuk menghindarkan dirinya dari lamaran Situbondo. Ia menggunakan syarat dan berharap untuk dapat mengulur Situbondo agar Jaka Taruna mendapatkan kesempatan untuk melamarnya.

Namun Ayahnya mau tidak mau harus bersikap adil agar tidak membuat sahabatnya tersakiti, hingga syarat yang diberikan oleh Situbondo juga diberlakukan kepada Jaka Taruna.

Jaka Taruna merasa tidak adil dengan perlakuan ini, hal itu membuat Jaka Taruna memikirkan seribu cara licik hanya untuk mengalahkan Situbondo.

e. Visualisasi Komik

Desain Thumbnail Cover



Gambar 22. Cover thumbnail
Sumber: Koleksi Pribadi

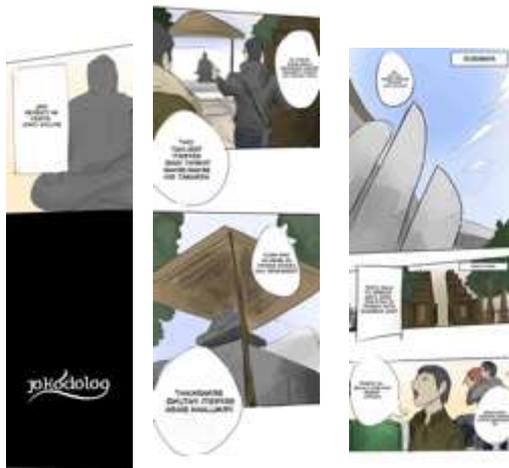
Bagian sampul depan yang digunakan pada komik digital cerita rakyat joko Dolog, menggunakan tipografi bertulisan “Joko Dolog” sebagai cover *thumbnail*, Kata Joko Dolog pada cover digunakan sebagai pengantara pembukaan cerita yang akan di bahas, menggunakan huruf *Bernhard Modern STD* karena bentuk huruf yang tegas dan mudah dibaca.

Desain Halaman Depan Komik



Gambar .23 . Cover thumbnail
Sumber: Koleksi Pribadi

Setiap penutup atau pembukaan komik digital Joko Dolog. Akan diberi cover hal ini bertujuan sebagai penyambut dan penutup pembaca dalam membaca komik Joko Dolog.



Gambar 24. Gambar prolog
Dokumentasi Pribadi

Prolog dalam komik digital cerita rakyat Joko Dolog, adalah sebagai pembuka atau sambutan akan masuknya kedalam sebuah cerita. Prolog yang ditampilkan menceritakan tentang Arca Joko Dolog dimasa kehidupan yang terjadi sekarang.



Gambar 25. Gambar isi
Sumber: Koleksi Pribadi

Isi komik digital cerita rakyat Joko Dolog, pada isi Komik menceritakan cerita utama komik Joko Dolog, episode isi cerita utama komik digital Joko Dolog memiliki 6 episode, mulai dari cerita awal dilamarnya purbawati hingga berubahnya Jaka Taruna menjadi batu karena malu akan tingkahnya sendiri.



Gambar 26. Gambar Penutup Komik
Sumber: Koleksi Pribadi

Pada akhir episode, komik digital cerita rakyat Joko Dolog diberi narasi penutup cerita. Di dalam narasi tersebut menceritakan apa yang telah terjadi setelah kejadian Arca Joko Dolog.



Gambar 27. Gambar Episode Epilog
Sumber: Koleksi Pribadi

Epilog dalam komik digital cerita rakyat Joko Dolog, merupakan episode tambahan yang menceritakan awal mula ditemukannya Arca Joko Dolog, Arca yang ditemukan di Mojokerto, Kandang Gajah, Kecamatan Trowulan pada tahun 1871.

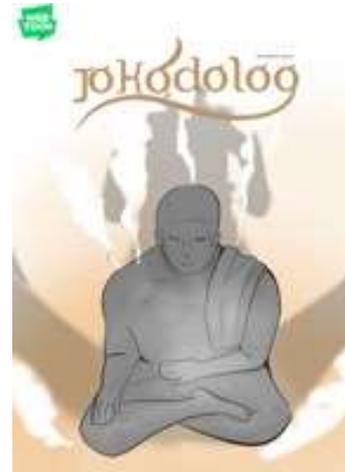
f. Validasi

Validasi dilakukan sebelum melakukan proses publikasi, validasi yang dilakukan sebagai meminta saran dan masukan untuk mengembangkan hasil perancangan. Peneliti meminta pendapat kepada Muhammad Eriq Adinugraha, dia seorang komikus digital, yang memiliki banyak komik tersebar di berbagai platform, “Dark Spirits”, “Teman Rasa Pacar” menggunakan platform Webtoon, “rogue 6” berada di platform Ciayo dan “Violent Independence” menggunakan platform Comico.

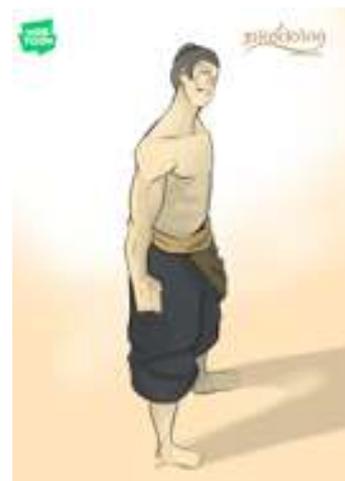
Menurut Eriq Adinugroho, memiliki aspek cukup menarik dalam pengemasan cerita, meski dengan susunan layout kebawah komik masih sangat mudah dipahami. Pembawaan cerita yang dikemas dapat membuat pembaca penasaran. Masukan dari Muhammad Eriq Adinugraha adalah dalam komposisi teks harap sedikit dikurangi, beliau menyarankan perbanyak ilustrasi untuk karya yang akan datang dalam upaya menunjang kemenarikan cerita.

8. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan untuk menarik perhatian pembaca menggunakan media digital, hal ini karena diseimbangi dengan karya komik yang dibuat secara digital. Media pendukung antara lain melalui Facebook promosi, poster digital dan sticker Whatsapp. Media ini sangat efektif digunakan karena target pembaca dari Webtoon adalah pengguna internet.



Gambar 28. Poster Digital 1
Sumber: Koleksi Pribadi

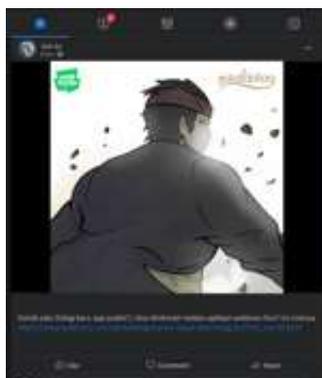


Gambar 29. Poster Digital 2
Sumber: Koleksi Pribadi



Gambar 30 Poster Digital 3
Sumber: Koleksi Pribadi

Terdapat 3 desain berbeda dalam poster, setiap poster mengenalkan tokoh dan objek yang akan dibahas, pada poster 1 terdapat foto Arca dengan 3 arah bayangan. Arca pada poster pertama merupakan Arca Joko Dolog yang menjadi objek utama dalam cerita, tiga bayangan di belakang dilambangkan menjadi 3 karakter yang akan bertarung sengit di dalam cerita. Poster 2 mengenalkan tokoh utama yaitu Jaka Taruna yang sekarang dikenal sebagai Joko Dolog. Sedangkan pada poster ketiga menggunakan siluet karakter Jaka Jumput, yang di dalam cerita dia adalah tokoh penengah konflik antara Situbondo dan Jaka Taruna. Poster dibuat dengan ukuran poster menggunakan ukuran A4 21x29,7 cm yang akan dipublikasikan melalui media sosial.



Gambar 31. Gambar Promosi
Sumber: Koleksi Pribadi

Sebagian promosi akan dilakukan melalui media sosial Facebook. Hal ini dilaksanakan

karena masih banyak masyarakat Indonesia menggunakan Facebook.



Gambar 32. Desain Sticker Whatsapp
Sumber: Koleksi Pribadi

Media pendukung yang selanjutnya berupa stiker Whatsapp, Whatsapp menjadi target media karena aplikasi tersebut adalah salah satu sosial media yang sering digunakan masyarakat Indonesia. Dengan stiker Whatsapp masyarakat dapat mengekspresikan apa yang mereka katakan dalam bentuk gambar.

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia khususnya remaja penikmat Komik, terutama bagi masyarakat yang belum tahu tentang adanya cerita rakyat Joko Dolog. Komik ini dikemas sedemikian dengan teknik painting yang diaplikasikan kedalam sebuah komik digital komik digital adalah komik yang dikemas menjadi bentuk elektronik tanpa melalui media cetak hingga dapat disebarluaskan secara mudah.

Didalam komik digital cerita Rakyat Joko Dolog ini mengenalkan tentang kejadian yang terjadi pada Arca dimasa kini. Perancangan komik ini didahului oleh riset dan wawancara langsung kepada Bapak Handoko dilokasi arca Joko Dolog. Hingga dihasilkan karakter dan cerita yang dapat divisualisasikan kedalam komik. Cerita utama yang diberi kesan aksi sampai terjadinya sebuah arca. Dibagian akhir juga diceritakan singkat saat ditemukannya Arca Joko Dolog. Komik dikemas menjadi 8 episode yaitu 6 episode untuk cerita inti dan 2 episode tambahan. Selanjutnya. Komik di terbitkan melalui media Webtoon. Kendala yang dialami peneliti dalam pengumpulan data adalah kesulitan mengunjungi kembali lokasi arca karena adanya pandemi.

Dengan dirancangnya komik ini diharapkan masyarakat Indonesia baik penikmat komik dan pembuat komik, dapat mengenali bahwa kebudayaan Indonesia dapat dijadikan sebuah cerita yang menarik untuk menjadi tema sebuah komik, diharapkan perancangan ini bisa dijadikan referensi bagi peneliti atau perancang berikutnya, san bisa dikembangkan lagi baik secara teknik, visualisasi maupun isi ceritanya.

REFERENSI

- Bachri,S Bachtiar. 2010. Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian kualitatif. Universitas Negeri Surabaya
- Hidayat, Febih Rahmat. 2015. Pembuatan Buku komik Sawunggaling. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Maharsi, Indiria. 2016. Ilustrasi. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Matram, Sayid. 2015. Bahasa Rupa Komik Wayang Karya R.A. Kokasih. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.

- Pamungkas, Rinaldi Putra. 2019. Perancangan *Media Motion Comic* Tentang Perjalanan Persebaya Surabaya Di Liga: 2 A Musim 2017. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Scout, McCloudt. 2002. *Understanding Comic The Invisible art*. Gramedia Pustaka Utama.
- Soedarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra. Jakarta: Binus University
- Waluyanto, Heru Dwi. 2005. Komik Sebagai Media Komunikasi Visual pembelajaran. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Yin, Robert K. 2013. Studi Kasus: Desain & Metode. Jakarta: Raja Grafindo Persada

INTERNET

- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Dokumentasi/> (diakses pada 18 Juli 2020)
- <http://indonesiakreatif.bekraf.go.id/iknews/menelusuri-perkembangan-komik-indonesia-masa-ke-masa/> (diakses pada 19 Desember 2019)