

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL FANTASI CERITA RAKYAT NUSANTARA TIMUN MAS

Dewana Galuh Nindyana¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
dewana.17021264052@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Gencarnya globalisasi yang diiringi dengan kemajuan teknologi semakin memudahkan proses akulturasi budaya terjadi di Indonesia. Begitu banyak budaya asing yang telah masuk ke dalam negeri yang mengakibatkan tenggelamnya budaya nasional Indonesia, salah satu contohnya adalah cerita rakyat. Timun Mas adalah cerita rakyat Indonesia yang berasal dari Jawa Tengah yang menceritakan perjuangan seorang gadis bernama Timun Mas melawan Buto Ijo sebagai konsekuensi atas perjanjian yang dilakukan di masa lalu. Perancangan ini bertujuan untuk mempopulerkan cerita rakyat yakni Timun Mas di kalangan generasi muda dengan pendekatan media yang banyak digemari saat ini, yaitu komik digital. Komik digital adalah komik yang menggunakan internet untuk akses dan publikasinya, dan sangat populer di kalangan penggemar komik. Pada perancangan ini diawali dengan pengumpulan informasi mengenai Timun Mas serta bagaimana komik digital yang diminati melalui studi literatur yang sesuai dan survei *online*. Setelah melalui proses pengumpulan data, dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik analisis SWOT untuk mengetahui kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*), kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan yang dimulai dari konsep desain karakter hingga *finishing* yang dilakukan secara *digital* menggunakan *software Clip Studio Paint*. Hasil dari perancangan berupa komik digital berwarna yang memiliki 4 episode dengan judul "*The Fanciful Escape*" dan dapat dibaca di situs penyedia komik *online Line Webtoon*.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Timun Mas, Komik Digital, Nusantara, Webtoon

Abstracts

The rapid globalization accompanied by technological advances has made it easier for the process of cultural acculturation to occur in Indonesia. So many foreign cultures have entered the country which resulted in the sinking of Indonesian national culture, one example is folklore. Timun Mas is an Indonesian folk tale originating from Central Java which tells about the struggle of a girl named Timun Mas against Buto Ijo as a consequence of an agreement made in the past. This design aims to popularize the folklore, namely Timun Mas among the younger generation with a media approach that is currently popular, namely digital comics. Digital comics are comics that use the internet for access and publication, and are very popular among comic fans. This design begins with collecting information about Timun Mas and how digital comics are in demand through appropriate literature studies online survey. After the data is collected, the data is analyzed using the SWOT analysis technique to determine the strengths, weaknesses, opportunities, and threats, then continued with the design process starting from the character design concept to finishing which is done digitally using Clip Studio Paint software. The result of the design is a colored digital comic that has 4 episodes with the title "The Fanciful Escape" and can be read on the online comic provider site Line Webtoon.

Keywords: *Folktales, Timun Mas, Digital Comics, Nusantara, Webtoon*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengakses beraneka ragam informasi dan pengetahuan melalui internet seiring dengan berjalannya waktu, hal ini diiringi dengan gencarnya laju globalisasi yang memiliki pengaruh terhadap perubahan gaya hidup dan budaya bangsa Indonesia. Masuknya literasi-literasi yang kental akan budaya luar melalui berbagai bentuk mulai dari novel, film, komik, dan majalah berhasil menarik minat masyarakat Indonesia, hal ini berdampak pada tersingkirkannya identitas budaya nasional salah satunya yakni cerita rakyat.

Komik yang beredar di Indonesia yang didominasi oleh komik di antaranya yaitu komik asal Jepang dan Korea memiliki dampak terhadap minat generasi muda akan budaya Indonesia. Menurut Hafiar (2008) kreativitas komikus Indonesia cenderung masih berkiblat pada gaya komikus Jepang. Setting dan alur cerita yang diangkat oleh komikus Indonesia masih bergaya Jepang, sebagai contohnya yaitu penggunaan seragam pelaut sebagai seragam sekolah dan kisah cinta antara teman masa kecil yang mana merupakan ciri khas alur cerita komik Jepang.

Ariesta (2017) berpendapat bahwa komik merupakan sebagai bagian dari budaya sehingga konten dalam komik memuat berbagai macam kebudayaan. Sebagai contoh, komikus akan membawa nilai-nilai kebudayaan yang dianut dalam komik terjemahan. Dengan demikian, tidak mustahil bahwa komik dapat menggeser nilai-nilai budaya bangsa dan menggantinya dengan ideologi-ideologi tertentu yang diperoleh dari membaca komik asing secara repetitif, sehingga ideologi tersebut akan terukir pada diri pembaca. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melestarikan budaya nasional berupa cerita rakyat adalah dengan mengemas ulang dalam media digital dengan gaya yang menarik sesuai dengan selera target audience di era modern ini.

Timun Mas merupakan sebuah cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah. Kisah ini menceritakan mengenai petualangan seorang perempuan muda cantik yang baik hati, cerdas,

dan pemberani yang harus melawan seorang raksasa sebagai bentuk konsekuensi atas perjanjian yang dibuat oleh ibunya yang sebelumnya tinggal seorang diri untuk memiliki seorang putri untuk menemani hidupnya.

Alasan dipilihnya cerita Timun Mas karena Timun Mas adalah salah satu cerita rakyat yang cukup populer di Indonesia. Dapat ditemukan adaptasi dari cerita ini dalam bentuk sinetron TV, buku cerita, serta banyaknya penelitian yang menggunakan Timun Mas sebagai objek penelitian. Melalui Cosmopolitan Dr Jones (Scott, 2021), seorang dosen Studi Film Universitas De Montfort berpendapat bahwa film yang memiliki *pre-existing audience* yakni adaptasi, *remake*, sekuel maupun prequel akan lebih mudah diterima karena audience telah memiliki keterikatan emosional. Berkaitan dengan hal tersebut, maka Timun Mas diadaptasi menjadi komik digital dengan pengembangan cerita dan tokoh.

Di samping itu, cerita Timun Mas memiliki karakter perempuan yang inspiratif serta pesan moral yang dapat dipetik dari ceritanya. Tokoh utama Timun Mas yang dicitrakan sebagai perempuan muda pemberani, percaya diri, dan berpikir kritis berbanding terbalik dengan kebanyakan cerita rakyat di Indonesia yang kerap menggambarkan karakter perempuan sebagai orang lemah yang senantiasa menunggu pertolongan, sebagai contoh yakni Ande-Ande Lumut, Bawang Merah dan Bawang Putih, Jaka Tarub dan 7 Bidadari; dll.

Adapun pesan moral yang terkandung pada cerita ialah tidak ingkar janji, serta akan ada konsekuensi terhadap segala keputusan yang dibuat. Hal ini dapat diperhatikan dari tokoh Mbok Danti yang bermula menerima tawaran Buto Ijo. Cerita ini juga mengajarkan untuk menjadi berani dan percaya diri yang tercermin dari tokoh Timun Mas.

Meski telah diadaptasi dalam berbagai macam media, namun banyak di antaranya memiliki target audience utama anak-anak. Hal ini menyebabkan remaja dan orang dewasa lebih memilih untuk menikmati media hiburan lain yang sesuai dengan usia mereka yang mana kini

didominasi oleh media hiburan luar negeri, padahal cerita ini dapat dikembangkan tanpa menghilangkan unsur-unsur budaya Indonesia dan pesan moral yang ada dalam cerita. Oleh karena itu, pada perancangan komik digital Timun Mas ini akan menggunakan konsep desain dan cerita dengan konteks yang disesuaikan agar kebudayaan Indonesia khususnya cerita rakyat dapat populer di kalangan generasi muda dan bersaing dengan cerita-cerita modern baik dari dalam maupun luar negeri.

Menurut Maharsi (2011:65), komik online atau komik digital adalah komik yang menggunakan media internet untuk penerbitannya dan dengan memakai platform *online* maka biayanya lebih murah dan jangkauannya menjadi lebih luas, komik ini mulai hadir beriringan dengan adanya perkembangan cyberspace di dunia teknologi komunikasi. Terdapat beberapa situs penyedia komik yang dapat diakses di Indonesia yaitu Line Webtoon, WeComics, Comica, dan Tapas. Mudah akses serta banyaknya cerita dengan aliran yang bervariasi membuat banyak orang memilih komik digital sebagai media favorit untuk membaca komik, hal dapat diperhatikan melalui data yang dikeluarkan oleh Line Webtoon bahwa terdapat 6 juta pengguna aktif di Indonesia dari 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia. (Agnes, 2016)

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, maka rumusan masalah dalam perancangan ini yaitu bagaimana merancang komik digital Timun Mas yang menarik tanpa menghilangkan unsur kebudayaan Indonesia. Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk mempopulerkan cerita rakyat menggunakan media komik digital, dengan sasaran pembaca masyarakat pengguna aktif internet yaitu remaja hingga dewasa muda berusia 15 hingga 30 tahun.

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, sebab tujuan utama dari sebuah penelitian ialah mendapatkan data (Sugiyono, 2013:224). Data penelitian terbagi menjadi dua jenis, yakni data primer dan data sekunder.

Sugiyono (2014:137) berpendapat bahwa data primer adalah data yang diperoleh dari

sumber data yang langsung diberikan kepada pengumpul data. Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung oleh pengumpul data.

Data primer dalam perancangan ini adalah survei berupa kuesioner terhadap target audience bagaimana komik yang banyak diminati dan menarik untuk dibaca. Angket yang telah dibuat disebarluaskan melalui media sosial menggunakan *Google Form*. Responden survei berupa kuesioner *online* ini adalah remaja hingga dewasa muda yang berusia 15 – 30 tahun dengan jumlah total sebanyak 58 responden.

Data sekunder yang dikumpulkan berupa tinjauan pustaka yang dapat dijadikan acuan dalam menentukan kriteria desain yang ada. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian berupa analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*), serta USP (*Unique Selling Proposition*)

Menurut Fatimah (2016), Analisis SWOT yaitu salah satu metode yang dipakai untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu spekulasi bisnis. Sementara USP (*Unique Selling Proposition*) adalah faktor yang membuat produk menonjol dari pesaingnya, baik melalui; harga, kualitas, layanan pelanggan, atau inovasi (Kurniullah dkk, 2021:122)

KERANGKA TEORETIK

a. Penelitian Terdahulu

Pada langkah awal dalam melakukan perancangan, pemaparan penelitian terdahulu akan dilakukan oleh peneliti sebagai rujukan sebagai rujukan yang dapat membantu peneliti dalam proses perancangan komik digital ini.

Penelitian yang pertama yaitu oleh Moh Eka Lesmana mahasiswa Universitas Telkom pada tahun 2015 dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas”, dalam penelitiannya menunjukkan bahwa komik lokal yang sudah bersaing dengan komik impor karena dianggap kurang menarik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu, mengemas ulang cerita rakyat Timun Mas dengan genre fantasi dalam bentuk komik. Perbedaannya penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada

bentuk dari komik yang diterbitkan. Komik yang dibuat oleh Moh Eka Lesmana berupa komik cetak yang diterbitkan pada majalah komik re:ON Comics, sedangkan komik peneliti memiliki format komik digital yang diterbitkan di internet pada platform Line Webtoon.

Penelitian kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Odi Bagas Fahami (2013) yang berjudul “Komik Sekuen Timun Mas Fantasia Jawa Tengah”, pada penelitiannya menunjukkan bahwa pada fase remaja merupakan fase di mana perkembangan kognitif terjadi secara pesat. Di mana secara intelektual dapat berpikir logis sehingga semakin meluas meliputi agama, keadilan, moralitas, dan jati diri. Dengan dibuatnya komik berdasarkan cerita rakyat yang memiliki target audience remaja maka dapat melestarikan dan memberi pemahaman betapa pentingnya kebudayaan nasional. Persamaan dari penelitian terdahulu di atas dan penelitian peneliti adalah Perancangan yang dilakukan untuk melestarikan cerita rakyat di kalangan remaja.

b. Definisi Komik

Terdapat beragam definisi dari komik. Banyaknya pendapat pribadi dari para peneliti ahli untuk menafsirkan definisi komik menjadikan belum adanya kepastian yang disepakati untuk menetapkan definisi dari komik.

Gumelar (2011:7) berpendapat bahwa komik adalah rangkaian gambar yang disusun selaras dengan tujuan dan filosofi penciptanya sehingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Jones (2019:13), komik merupakan sebuah narasi yang diceritakan melalui sebuah rangkaian gambar dengan menyertakan dialog atau teks dalam ilustrasi.

c. Sejarah Komik

Jika ditinjau dari definisi komik menurut M.S Gumelar, dapat terbilang bahwa bentuk komik telah ada sejak dulu. Salah satu yang memiliki karakteristik yang didefinisikan sebagai komik ialah *Hieroglyphics* mesir dan ukiran yang terdapat pada dinding Candi Borobudur. Komik terus mengalami perkembangan di seluruh dunia, terutama pada negara Amerika, Eropa, serta Jepang yang menunjukkan progress paling

mencolok. Peristiwa yang memberi dampak besar bagi perkomikan adalah Perang Dunia, di mana fungsi dan tren komik sejenak berubah, baik sebelum, saat, dan pasca perang.

Belanda yang saat itu menjajah Indonesia membawa pengaruh terhadap bentuk komik di Indonesia. Pengaruh dari Barat dan Cina mulai timbul pada sekitar tahun 1931 sampai dengan 1954. Di Hindia Belanda (sebutan bagi Indonesia pada saat itu), komik muncul dari masa sebelum Perang Dunia II. Komik dari karya Clinge Doorenbos dengan judul *Flipie Flink* dimuat dalam rubrik anak-anak pada surat kabar harian berbahasa Belanda, *De Java Bode* (1938).

Menurut Soedarso (2015), pada tahun 1960 sampai 1970 terjadi perkembangan yang cukup pesat terhadap industri komik di Indonesia yang menyajikan beragam kisah seperti wayang, tokoh pahlawan, mistik, dan humor. Komik-komik pada era itu dapat ditemukan pada surat kabar dalam bentuk komik strip sederhana. Hingga saat ini komik masih dinikmati oleh masyarakat Indonesia baik komik terjemahan dari luar negeri maupun komik yang dibuat oleh para komikus lokal dalam berbagai format.

d. Perkembangan Komik

Perkembangan komik dari masa ke masa telah melahirkan berbagai macam bentuk komik beberapa di antaranya hingga saat ini adalah *graphic novel/novel grafis*, komik kompilasi/majalah komik, dan dengan sejalanannya perkembangan teknologi, terwujudlah komik digital berupa *webtoon/webcomic*. Bentuk komik yang diangkat dalam perancangan ini adalah komik *web/webcomic*, dengan basis media digital.



Gambar 1. Buku komik.

(Sumber: <https://i.imgur.com/4MA1fEt.jpg>).



Gambar 2. Majalah Komik.
(Sumber www.kaorinusantara.or.id).

e. Komik Digital

Selain media cetak, surat kabar, dan majalah, komik juga dapat dibaca secara daring dengan menggunakan internet untuk mengakses situs penyedia komik. Menurut Maharsi (2011:65), komik online atau komik digital adalah komik yang memanfaatkan media internet untuk publikasinya dan dengan memakai platform *online* maka biayanya akan lebih terjangkau dengan jangkauan pembaca yang luas, komik ini mulai hadir beriringan dengan adanya perkembangan dunia maya di dunia teknologi komunikasi.

Pembaca dapat dengan mudah mengakses dan menyimak komik. Komik digital mampu dijadikan sarana untuk mempublikasikan komik dengan biaya terjangkau dibanding media cetak.



Gambar 3. Super Santai.
(Sumber www.webtoons.com/id).



Gambar 4. 7 Wonders.
(Sumber www.webtoons.com/id)

f. Fantasi

Genre fantasi adalah salah satu genre fiksi yang cukup populer di semua kalangan. Hal tersebut akibat dari pengaruh eksternal yang timbul dari kondisi sosial, budaya lokal maupun asing, serta pengaruh- pengaruh dari media lain seperti film, komik, jejaring sosial, internet, game, dll. Cerita fantasi adalah cerita yang menunjukkan tokoh, plot, latar, atau tema yang diragukan kebenarannya, baik hampir pada seluruh cerita maupun hanya sebagian cerita (Nurgiantoro, 2018:295). seperti hewan yang berbicara, manusia yang memiliki sihir, dan makhluk-makhluk dengan kekuatan luar biasa. Fantasi memaparkan sesuatu yang tidak bisa dijelaskan, sesuatu yang tidak mungkin yang hanya bisa dibayangkan dalam imajinasi.



Gambar 5. Medusa The Blind Priestess.
(Sumber <https://tapas.io/>).

g. Timun Mas

Timun Mas adalah sebuah cerita rakyat yang berasal dari Jawa Tengah. Kisah ini menceritakan mengenai petualangan seorang perempuan muda cantik yang baik hati, cerdas,

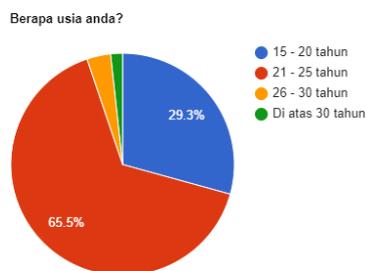
dan pemberani yang berusaha bertahan dan mengalahkan sosok monster raksasa bernama Buto Ijo. Kisah berawal dari seorang wanita tua bernama Mbok Danti yang hidup sebatang kara semenjak suaminya meninggal dan belum mempunyai anak di sebuah kampung di Jawa Tengah. Ia sangat berharap memiliki seorang anak untuk menemani hidupnya. Mbok Danti senantiasa berdoa siang dan malam agar terjadi keajaiban agar memiliki anak hingga suatu hari harapannya terkabul. Namun, dalam mewujudkan harapannya Mbok Danti harus mengambil keputusan yang sangat beresiko, yaitu harus menyerahkan anaknya kepada sang Buto Ijo yang licik, raksasa yang memberi sebuah timun ajaib yang kelak akan berisi seorang Timun Mas.

Seiring berjalannya waktu, Timun Mas pun tumbuh menjadi seorang gadis yang rupawan, namun hal ini berarti semakin dekat waktu perjanjian Mbok Danti dengan Buto Ijo. Dipersenjatai empat kantong ajaib yang Mbok Danti dapatkan dari seorang petapa gunung, Timun Mas pun akan mengalahkan Buto Ijo.

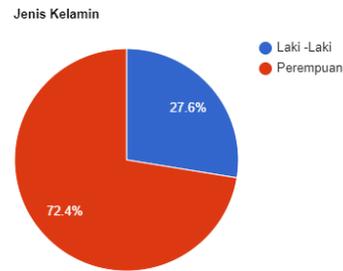
HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Identifikasi Data

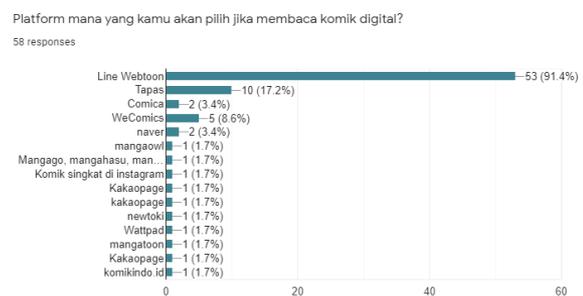
Identifikasi data pada perancangan komik digital Timun Mas berdasarkan hasil survei kuesioner terkait komik digital seperti apa yang diminati yang disebar di media sosial sebagai berikut:



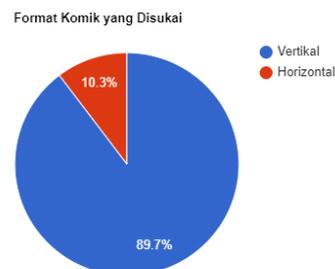
Gambar 6. Hasil kuisisioner 1.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)



Gambar 7. Hasil kuisisioner 2.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)



Gambar 8. Hasil kuisisioner 3.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021).



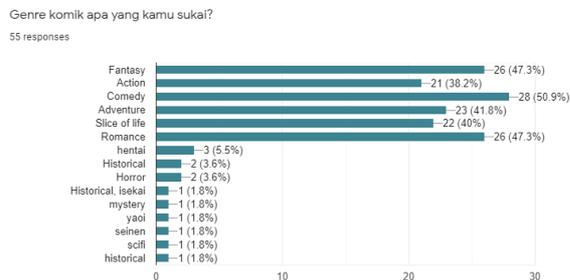
Gambar 9. Hasil kuisisioner 4.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021).



Gambar 10. Hasil kuisioner 5.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021).



Gambar 11. Hasil kuisioner 6.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021).



Gambar 12. Hasil kuisioner 7.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021).

Berdasarkan dari hasil data survei yang telah didapatkan, maka dapat diketahui bahwa:

- 1) *Line Webtoon* menjadi *platform* pilihan untuk membaca komik *online* mayoritas responden.
- 2) Komik dengan format vertikal (memanjang dari atas ke bawah) menjadi pilihan untuk membaca komik *online*.
- 3) Mayoritas responden memilih komik berwarna.
- 4) Gaya *Manga* lebih diminati daripada *western*.
- 5) Selain fantasi, genre komedi dan romansa disukai oleh responden. Oleh karena itu, diciptakan karakter tambahan berupa laki-laki muda untuk menambah unsur komedi dan romansa dalam cerita.

b. Analisis Data

Analisis SWOT

Teknik analisis data pada penelitian ini, yakni

Teknik analisis SWOT yang dilakukan untuk mencari kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) untuk mempermudah analisis data yang telah diperoleh kemudian diolah ke dalam bentuk matriks SWOT. Matriks SWOT adalah alat untuk menyusun faktor strategis organisasi yang dapat menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi organisasi dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya (Fatimah, 2016:28).

- 1) Kekuatan (*Strengths*)
 - a) Komik ini disesuaikan dengan selera audience dari desain karakter hingga jalan cerita tanpa menghilangkan unsur budaya Indonesia dengan setting waktu seperti pada cerita asli.
 - b) Keseluruhan episode *full colour* dengan gaya gambar yang diminati oleh banyak pembaca komik.
- 2) Kelemahan (*Weaknesses*)
 - a) Komik memiliki episode yang lebih sedikit dari komik berseri lainnya.
 - b) Target audience menggunakan platform yang berbeda-beda untuk membaca komik digital.
- 3) Peluang (*Opportunities*)
 - a) Banyak orang lebih memilih membaca komik digital dibandingkan komik cetak.
 - b) Platform web komik dapat diakses secara gratis oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.
- 4) Ancaman (*Threats*)
 - a) Komik terjemahan masih mendominasi situs komik di Indonesia.
 - b) Genre fantasi bukan genre yang paling disukai di antara target audience.

Analisis SWOT Matriks		
	Strength	Weakness
	<ul style="list-style-type: none"> Komik disesuaikan selera audience dari desain karakter hingga jalan cerita tanpa menghilangkan unsur budaya Indonesia dengan setting waktu seperti pada cerita asli. Dapat menjadi referensi untuk membuat komik berdasarkan cerita rakyat. 	<ul style="list-style-type: none"> Komik memiliki 4 episode. Lebih sedikit dibandingkan komik-komik lain yang tidak mengangkat cerita rakyat. Target audience menggunakan platform yang berbeda-beda untuk membaca komik digital.
Opportunities	Strengths-Opportunities	Weakness-Opportunities
<ul style="list-style-type: none"> Banyak orang lebih memilih membaca komik digital dibandingkan komik cetak. Platform web komik dapat diakses secara gratis oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. 	<ul style="list-style-type: none"> Keseluruhan episode diilustrasikan <i>full colour</i> dengan gaya <i>manga</i> yang diminati oleh target audience. Komik dibuat berseri untuk meningkatkan jumlah pembaca. 	<ul style="list-style-type: none"> Membagikan komik di media sosial untuk menarik lebih banyak pembaca.
Threats	Strengths-Threats	Weakness-Threats
<ul style="list-style-type: none"> Komik terjemahan masih mendominasi situs komik di Indonesia. Genre fantasi bukan genre yang paling populer di antara target audience. 	<ul style="list-style-type: none"> Menambahkan genre yang banyak dibaca oleh target audience yaitu romansa dan komedi. 	<ul style="list-style-type: none"> Karakter komik didesain mengikuti tren komik populer agar bisa bersaing secara visual dengan komik terjemahan.

Gambar 13. Analisis matriks SWOT. (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021).

Positioning

Menurut Sahir dkk (2021:120) *Positioning* yakni tindakan perusahaan untuk merancang produk dan bauran pemasaran agar dapat tercipta kesan tertentu di ingatan konsumen.

Dalam penelitian ini, komik digital fantasi Timun Mas memposisikan diri sebagai media dalam mempopulerkan budaya Indonesia berupa cerita rakyat yang mudah diakses dan menarik untuk dibaca oleh remaja dan orang dewasa yang gemar membaca komik dengan gaya visual *manga*.

Segmenting

Segmenting dilakukan untuk mengelompokkan target sasaran sesuai dengan kesamaan mereka. Segmenting mencakup demografis, geografis, psikografis, dan *behaviour*.

1) Demografis

Usia : 15-30 tahun
 Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Profesi : Pelajar, mahasiswa, karyawan

2) Geografis

Kota-kota besar di Indonesia

3) Psikografis

- Masyarakat yang gemar membaca komik
- Masyarakat yang tertarik dengan cerita fiksi dan fantasi.

4) Behavioural

- Generasi muda yang aktif menggunakan internet untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan.
- Mengakses Line Webtoon untuk membaca komik.

Target Audience

Berdasarkan segmentasi pasar yang tertera, maka target audience dari komik digital fantasi Timun Mas adalah sebagai berikut:

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Usia : 15 – 30 tahun
 Status : Pelajar, mahasiswa, karyawan

USP

Unique Selling Proposition yang ada pada komik digital Timun Mas adalah penyajian cerita yang telah mengalami pengembangan didukung dengan visual yang dibuat dengan teknik digital menggunakan gaya menggambar *manga* yang disukai banyak pembaca komik. Selain itu, komik ini menggunakan setting waktu yang asli yakni zaman Jawa kuno serta genre fantasi yang diimbui dengan genre romansa dan komedi agar cerita lebih menarik sehingga meningkatkan minat target audience terhadap cerita rakyat Indonesia.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka strategi yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah dengan membuat komik berbasis digital yang dikemas dengan visual yang menarik dengan pengembangan cerita dan genre yang disesuaikan dengan selera target audience untuk menarik minat pembaca.

c. Konsep Perancangan

Konsep perancangan komik yakni komik yang mengangkat cerita rakyat Timun Mas dengan judul “*The Fanciful Escape*” yang memiliki arti “pelarian yang ajaib” merujuk penyelamatan diri yang dilakukan oleh Timun Mas dengan bungkusan ajaibnya. Konsep pada komik ini adalah “*historical fiction*” dalam segi penyajian visual, yakni cerita sejarah dengan kategori fiksi-nyata yang berlatar belakang jarak waktu yang cukup lampau dari masa kini. Konsep ini mencakup gaya gambar, karakter, layout, dan pewarnaan.

Format dari perancangan komik ini adalah komik digital atau *webcomic* yang diterbitkan di

platform Line Webtoon. Ukuran komik digital dibuat berdasarkan besar kanvas yang disediakan oleh pihak Webtoon dengan ukuran 800px x 1280px dan diunggah berurutan dari atas, memanjang ke bawah (vertikal). Dalam perancangan komik Timun Mas, teknik yang digunakan dalam pengaplikasian ke dalam media adalah teknik 2D *digital painting*. 2D *digital painting* adalah teknik menciptakan sebuah karya seni dibuat dengan alat seni virtual dalam program pengeditan menggunakan model dua dimensi (Sophia, 2018). Jumlah episode dari komik digital Timun Mas terdiri dari 4 episode yaitu pengenalan tokoh di episode pertama dan kedua, konflik di episode ketiga, dan resolusi pada episode keempat.

Desain Karakter

Setelah konsep telah dirancang, ada pun proses selanjutnya dari perancangan komik ini yaitu membuat desain karakter, *storyboard*, *line art*, pewarnaan, hingga *finishing*. Gaya gambar yang diterapkan pada perancangan komik ini adalah *manga* Jepang, yang merupakan gaya gambar diminati oleh target *audience*. Gaya *manga* Jepang menggambarkan manusia secara realistis dan non-realistis dalam satu cerita yang sama, dengan latar belakang yang tampak kartunis sekaligus serius (Schodt, F.L., 2013).

Terdapat beberapa karakter dalam perancangan komik ini. Timun Mas sebagai tokoh utama dalam cerita, sementara itu terdapat tiga tokoh pendukung lainnya; ibu dari Timun emas yakni Mbok Danti, Petapa Gunung, dan Gama yaitu murid dari petapa gunung. Selain itu, terdapat tokoh antagonis dalam cerita ini yakni Buto Ijo.



Gambar 14. Desain karakter Timun Mas dan Mbok Danti.

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021).



Gambar 15. Desain karakter Gama dan Petapa Gunung.

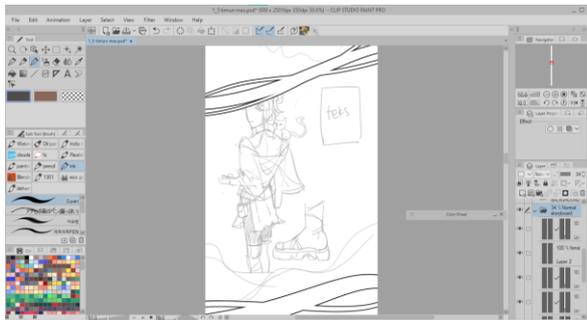
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021).



Gambar 16. Desain karakter Buto Ijo.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021).

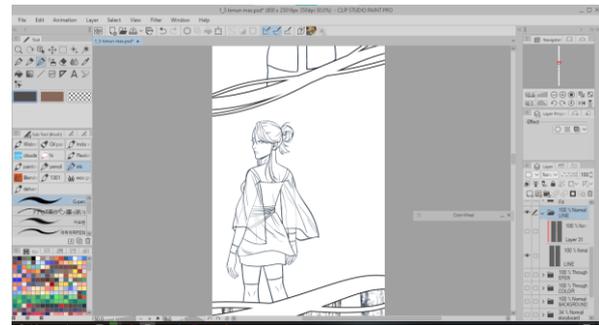
Storyboard

Berikutnya adalah membuat *storyboard* yang akan digunakan sebagai referensi alur cerita komik yang disesuaikan dengan sumber data yang telah didapatkan.



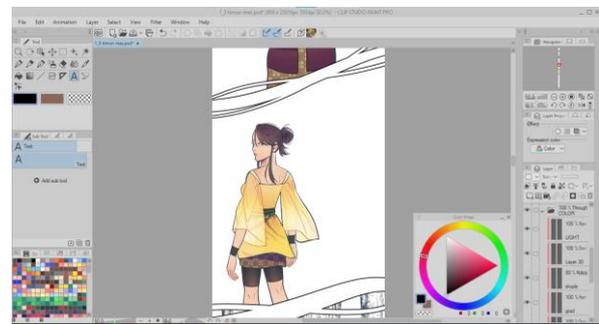
Gambar 17. Storyboard komik.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Storyboard yang telah dibuat berupa sketsa kasar akan diproses ke tahap selanjutnya yakni *Line art*. Pada bagian ini sketsa akan diperjelas agar dapat diwarnai dengan rapi. Alat yang digunakan yaitu *Pen tool* dengan menggunakan warna hitam.



Gambar 18. Tahap *line art*.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

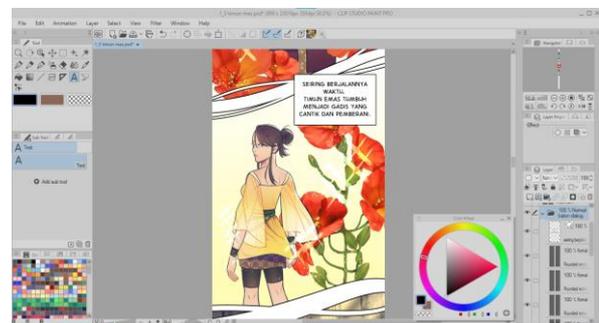
Proses berikutnya yaitu pewarnaan. Pewarnaan dilakukan secara *digital* menggunakan *software Clip Studio Paint* masih seperti pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini *line art* akan diberi warna dimulai dari warna dasar hingga efek bayangan agar gambar terlihat menarik..



Gambar 19. Tahap *line art*.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Finishing

Berikutnya adalah *finishing* yakni tahap di mana ilustrasi yang telah melalui proses pewarnaan akan diberi latar belakang *background*, dan detail agar komik lebih hidup. Setelah itu balon dialog akan diletakkan pada ilustrasi untuk menyampaikan isi cerita.



Gambar 20. Tahap *finishing*.

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Tipografi

Pada perancangan komik ini, peneliti menggunakan dua jenis *font* berbeda yang masing-masing digunakan untuk judul komik dan dialog pada komik.

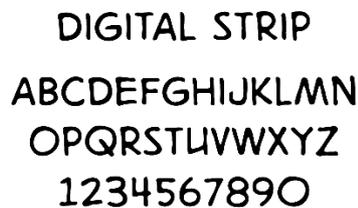


Gambar 21. Judul komik.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)



Gambar 22. Tipografi judul.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Font pertama yang digunakan adalah ‘Roller Alika’. Font dengan jenis dekoratif yang dipadukan dengan warna ungu dan merah muda ini digunakan pada judul komik untuk memberi impresi feminim dan fantasi.

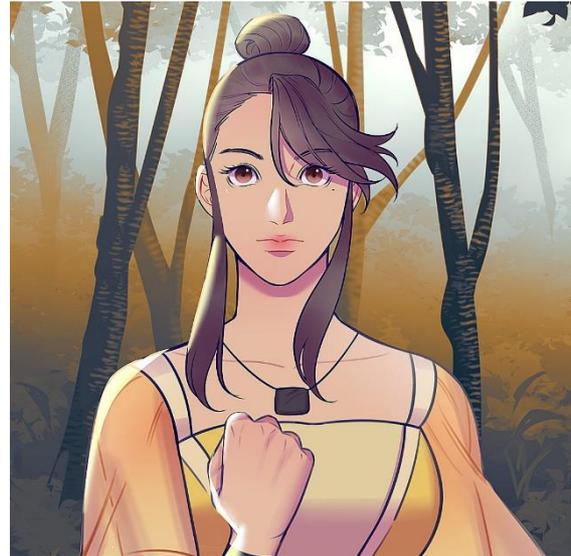


Gambar 23. Tipografi dialog.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Font kedua adalah ‘Digital Strip’. Font ini digunakan untuk penyampaian percakapan dalam balon dialog antar karakter.

Thumbnail Komik

Thumbnail yang digunakan pada perancangan komik ini adalah ilustrasi dari tokoh utama komik yakni Timun Mas dengan latar belakang hutan di mana Mbok Danti dan Timun Mas tinggal.



Gambar 24. Thumbnail komik.
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Visualisasi Komik

Komik dimulai dengan kisah seorang wanita tua bernama Mbok Danti yang hidup sebatang kara di sebuah gubuk di tengah hutan pada episode 1.





Gambar 25. Ilustrasi episode 1 (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Pada episode ini karakter yang berperan pada komik diperkenalkan, seperti petapa gunung dan muridnya yang bernama Gama. Episode ini diakhiri dengan Timun Mas yang mengantarkan Gama kepada Mbok Danti untuk menyampaikan pesan yang dititipkan oleh Petapa Gunung.



Gambar 26. Ilustrasi episode 1. (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Pada episode 2 menceritakan Gama, murid dari petapa gunung, sampai di rumah Mbok Danti dan memperkenalkan diri sebelum

menyampaikan pesan. Di episode ini Mbok Danti memerintahkan Timun Mas untuk pergi selama Gama dan Mbok Danti mengobrol.



Gambar 27. Ilustrasi episode 2. (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Di episode 3 Buto Ijo datang untuk menagih hutang Mbok Danti. Buto Ijo meminta Mbok Danti untuk menyerahkan Timun Mas kepadanya. Mbok Danti kemudian memanggil Timun Mas dan menyuruhnya untuk segera lari dan menyelamatkan diri.



Gambar 28. Ilustrasi episode 3. (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

Episode 4 menceritakan bagaimana Timun Mas menyelamatkan diri dari cengkraman Buto Ijo. Timun Mas menggunakan bungkusan yang telah diberikan oleh Mbok Danti dalam keadaan terdesak untuk melawan Buto Ijo.

Pada episode ini Buto Ijo terus mengejar Timun Mas dengan sekuat tenaga meski Timun Mas telah menggunakan empat keempat bungkusan pemberian Mbok Danti, namun pada akhirnya Buto Ijo berhasil dikalahkan dan Timun Mas dapat pulang ke rumah dan kembali bersama Mbok Danti.



Gambar 29. Ilustrasi episode 4. (Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2021)

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari perancangan komik digital fantasi Timun Mas ini yakni proses perancangan komik ini melalui tahap identifikasi data yang didapat dari survei berupa kuesioner *online* terhadap target audience dengan menggunakan *Google Form*, serta sumber dari internet dan penelitian orang lain yang telah dipublikasikan, yang kemudian dianalisis menggunakan Teknik analisis SWOT untuk mengetahui kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*). Data yang telah dianalisis akan digunakan sebagai dasar dari perancangan komik digital fantasi Timun Mas.

Secara keseluruhan proses perancangan komik dilakukan secara digital menggunakan *software Clip Studio Paint* yang digambar dengan gaya *manga* Jepang. Proses dalam penciptaan komik ini yaitu membuat desain karakter, *storyboard*, *line art*, pewarnaan, hingga *finishing*. Komik yang telah jadi akan diterbitkan

ke platform *Lline Webtoon* dan dapat dibaca secara gratis melalui berbagai *gadget* yang tersambung internet. Adapun umpan balik yang diberikan oleh pembaca terhadap komik Timun Mas ini cukup baik. Pembaca antusias terhadap hadirnya komik bertema cerita rakyat. Namun terdapat pembaca yang kurang puas karena sedikitnya jumlah episode.

Kendala yang dialami oleh peneliti dalam perancangan ini adalah keterbatasan data yang ada terkait busana masyarakat pada masa Jawa kuno, sehingga inspirasi desain yang digunakan diambil dari film dan komik dengan genre *historical* yang disesuaikan.

Pentingnya perancangan ini dilanjutkan sehingga bisa menjadi acuan untuk peneleti lain dalam melakukan perancangan selanjutnya mengenai komik digital berbasis cerita rakyat Indonesia dan dapat dikembangkan lagi menjadi lebih baik dari isi cerita, teknik, maupun visualisasinya.

REFERENSI

- Agnes, Tia. (2016). "Pembaca Line Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia" diakses pada Tanggal 25 Maret 2021, dari <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>
- Ariesta, O., & Minawati, R. 2017. "Kebudayaan Lokal sebagai Potensi dalam Berkarya Komik". *Bercadik: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 1(1).
- Fatimah, F. N. A. D. 2016. *Teknik Analisis SWOT*. Anak Hebat Indonesi
- Gumelar, M. S. 2011. *Comic Making: Membuat Komik*. AnImage.
- Hafiar, H., & Kurniadi, O. 2008. "Geliat Komik Indonesia". *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(2), 359-364.
- Jones, S. P. 2014. *Comics Writing: Communicating with Comic Books*. Caliber Comics.
- Kurniullah, A. Z., Simarmata, H. M. P., Sari, A. P., Sisca, S., Mardia, M., Lie, D., ... & Fajrillah, F. 2021. *Kewirausahaan dan Bisnis*. Yayasan Kita Menulis.
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. 2015. "Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas". *eProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Maharsi, I., 2011. *Komik*. Dwi-Quantum
- Nurgiantoro, B., 2018. *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. UGM RESS.
- Odi Bagas, F., & Septi Asri, F. 2013. "KOMIK SEKUEN TIMUN MAS FANTASIA JAWA TENGAH". *Createvitas: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*, 2(2).
- Sahir, S. H., Mardia, M., Mistriani, N., Sari, O. H., Dewi, I. K., Purba, B., ... & Murdana, I. M. 2021. *Dasar-Dasar Pemasaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Schodt, F. L. 2013. *Dreamland Japan: Writings on modern manga*. Stone Bridge Press, Inc..
- Scott. (2021). "Why are there so many film and TV remakes right now?" diakses pada Tanggal 18 Januari 2022, dari <https://www.cosmopolitan.com/uk/entertainment/a37787577/film-tv-reboots-why-so-many/>
- Soedarso, N., 2015. "Komik: karya sastra bergambar". *Humaniora*, 6(4), pp.496-506.
- Sophia. (2018). "Art Technique_Digital-Art" diakses pada Tanggal 20 Maret 2021, dari <https://www.sybariscollection.com/art-technique-digital-art/>
- Sugiyono, D. 2013. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.