

PERANCANGAN *MOTION COMIC* ASAL-USUL TRADISI KOLAK AYAM SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA UNTUK REMAJA

Akhmad Nur Khamidi¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
akhmad.18120@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Komik menjadi salah satu media yang menjadi favorit para generasi muda terbukti dari makin banyaknya media komik yang ada di pasaran baik bentuk fisik maupun digital. Menurut Kris Adji AW sebagai budayawan di Gresik mengemukakan bahwa nilai-nilai moral yang diajarkan oleh para pendahulu mulai luntur pada generasi muda dikarenakan kurangnya minat dalam mempelajari budaya. Gresik memiliki tokoh sejarah pendidik moral yang juga anak Sunan Giri yaitu Sunan Giri II yang juga memiliki nama lain yakni Sunan Dalem. Nilai kearifan lokal banyak terdapat dalam cerita sejarah dan peninggalan Sunan Giri II. Salah satunya ialah tradisi kolak ayam atau yang sering disebut dengan *Sanggring*, yakni buka bersama di Masjid Gumeno dengan menu utama kolak ayam. Tradisi ini bermula saat Sunan Dalem sedang kalah perang dan sedang membangun masjid. Namun cerita ini mulai tergeser oleh cerita-cerita modern. Oleh karena itu, *motion comic* berpotensi sebagai media edukasi sekaligus hiburan untuk masyarakat khususnya remaja serta sebagai media pelestari budaya Gresik. Dalam perancangan ini digunakan metode pengumpulan data deskriptif kualitatif dengan cara wawancara, observasi, dokumentasi, serta studi literatur dengan menggunakan metode analisis 5W1H untuk mengumpulkan data, yang diharapkan dapat menjadikan perancangan *motion comic* ini sebagai media edukasi untuk masyarakat khususnya generasi muda.

Kata Kunci: *motion comic*, budaya, moral, Sunan Dalem, *Sanggring*

Abstract

Comics are one of the favorite media for the younger generation. Comics are one of the favorite media for the younger generation, as evidenced by the increasing number of comic media on the market, both in physical and digital forms. According to Kris Adji AW as a humanist in Gresik, he stated that the moral values taught by the predecessors began to fade in the younger generation due to a lack of interest in studying culture. Gresik has a historical moral educator who is also Sunan Giri's son, Sunan Giri II who also has another name, Sunan Dalem. The value of local wisdom is widely found in historical stories and relics of Sunan Giri II. One of them is the tradition of chicken compote or what is often called Sanggring, which is iftar together at the Gumeno Mosque with the main menu of chicken compote. This tradition began when Sunan Dalem was losing the war and was building a mosque. But this story began to be displaced by modern stories. Therefore, motion comics have the potential as a medium of education as well as entertainment for the community, especially teenagers and as a media for preserving Gresik culture. In this design a qualitative descriptive data collection method was used by means of interviews, observation, documentation, and literature studies using the 5W1H analysis method to collect data, which is expected to make this motion comic design an educational medium for the community, especially the younger generation.

Keywords: *motion comic*, culture, moral, Sunan Dalem, *Sanggring*

PENDAHULUAN

Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) Kabupaten Gresik tahun 2022, Kota Gresik ialah salah satu kota yang masyarakatnya mayoritas beragama islam. Beragam sejarah dan budaya islam yang disimpan oleh kota ini sehingga sangat disayangkan apabila masyarakat khususnya generasi muda kurang mengetahui tentang hal itu.

Salah satu sejarah Islam besar di Gresik yakni tentang penyebaran Islam yang dilakukan oleh Sunan Giri II atau Sunan Dalem. Setelah Sunan Giri pertama meninggal, kekuasaan Giri Kedhaton diserahkan pada Sunan Dalem. Menurut daftar tarikh Jawa, Sunan Dalem mulai memegang peranan di Giri Kedhaton sejak tahun 1506, atau sejaman dengan Sultan Trenggana di Demak (K. Anam, Suwandi, Widji, 2013). Dalam masa kekuasaannya Sunan Dalem juga meninggalkan budaya tradisi yang sampai saat ini masih dilakukan oleh masyarakat Gresik khususnya Desa Gumeno. Budaya ini disebut dengan budaya kolak ayam atau masyarakat sekitar Gumeno menyebutnya *sanggring*.

Tradisi kolak ayam ini terletak di Gresik tepatnya Desa Gumeno, yang masuk di wilayah Kecamatan Manyar. Namun dari tahun ke tahun tradisi ini semakin meluas seakan tradisi tidak lagi menjadi milik warga Gumeno semata. Pesta kolak ayam atau *sanggring* ini diadakan di Masjid Gumeno Gresik pada tiap hari ke-23 bulan Ramadhan. Hal ini sudah menjadi tradisi sejak 1451 Masehi masyarakat desa Gumeno mengadakan Pesta kolak ayam yang masyarakat menyebutnya *sanggring*. Budaya ini berawal ketika Sunan Giri II atau Sunan Dalem datang ke Gumeno dan merintis pendirian masjid pada tahun 1451 M di Gumeno yang kini dikenal dengan nama Masjid Jami' Sunan Dalem. Ketika proses membangun masjid serta membuat perkampungan baru di Gumeno, Sunan Dalem tiba-tiba sakit. Berbagai macam obat telah diminum namun Sunan Dalem tak kunjung sembuh. Akhirnya, beliau menerima ilham agar dirinya bisa sembuh. Kemudian beliau menyuruh masyarakat datang ke masjid dan mengumpulkan ayam jago yang kemudian disembelih. Beliau juga memerintahkan untuk meracik bumbu yang terdiri dari gula jawa, jinten, daun bawang merah, dan santan kelapa. Kemudian beliau berserta para lelaki memasak

bahan-bahan tersebut menjadi kolak ayam. Bahkan hingga saat ini hal tersebut masih diterapkan, yang memasak kolak hanyalah kaum lelaki. Hari itu tanggal 23 Ramadhan sehingga Sunan Dalem mengajak masyarakat untuk buka bersama pada saat itu. Semenjak hari itu, tiap tahun tradisi ini terus dilakukan hingga saat ini (Nurrudin, Rahmawati, Sholihah, 2017).

Pemilihan topik kolak ayam dikarenakan banyaknya kaum muda yang belum tahu tentang tradisi warisan leluhur ini. Menurut survey yang dilakukan penulis hanya sekitar 25% responden yang tau tentang budaya kolak ayam. Penulis memilih responden dengan kriteria merupakan remaja dengan rentang usia 13-18 tahun yang bertempat tinggal di Gresik dengan asal kecamatan yang berbeda-beda sehingga dapat dianggap mewakili remaja Kota Gresik. Sasaran remaja dipilih karena menurut obesrvasi penulis mereka lebih cenderung lebih menyukai budaya luar daripada kearifan lokal. Beberapa pertanyaan yang diajukan yakni data diri, pengetahuan tentang Sunan Dalem dan kolak ayam, media hiburan yang diminati, serta *platform* media yang sering dipakai. Dari hasil yang didapat terdapat sekitar 79% yang memilih media video dan 15% gambar. Berdasarkan hasil data survei peneliti tentang media hiburan dan sejarah serta pengetahuan budaya remaja Gresik, dapat dilihat bahwa:

- 1) Lebih dari setengah responden tidak mengetahui Sunan Dalem.
- 2) mayoritas responden tidak mengetahui atau hanya pernah mendengar saja apa itu budaya kolak ayam atau *Sanggring*.
- 3) Media yang menjadi favorit adalah video, sehingga dalam perancangan ini menggunakan media utama video.
- 4) *Platform* paling diminati adalah *Tiktok*, maka dari itu media publikasi yang dipilih dalam perancangan ini adalah *Tiktok*.

Berlandaskan masalah-masalah yang ada yakni kurangnya kesadaran kaum remaja akan budaya Kota Gresik. Maka diperlukan adanya media untuk mengedukasi tentang budaya kolak ayam kepada masyarakat Gresik, khususnya para remaja. Memakai strategi penerapan *motion comic* yang merepresentasikan budaya kolak ayam.

Peneliti juga ingin menampilkan hasil perancangan ini pada Festival Damar Kurung yang diadakan setiap tahun di Kota Gresik. *Motion comic* ini akan menjadi media edukasi, sehingga perancangan ini akan bekerja sama dengan beberapa organisasi masyarakat untuk mengunggah dan menyebarkan hasil perancangan ini ke akun sosial media mereka.

Penelitian terdahulu dilakukan mahasiswa yang bernama Seina Hijria Raya dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta prodi Desain Komunikasi Visual yang berjudul “Perancangan *Motion Comic* Fenomena Campur Kode Bahasa Sebagai Budaya Urban Di Wilayah Jakarta Selatan” tahun 2021. Penelitian tersebut membahas rancangan cerita fenomena campur kode bahasa yang sedang menjadi topik perbincangan khususnya di Jakarta dengan teknik *Motion Comic*. Yang bertujuan mengedukasi audiens tentang fenomena urban yang terjadi di wilayah Jakarta.

Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana merancang *motion comic* budaya kolak ayam untuk mengedukasi remaja di Kota Gresik?.

Dari rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini ialah untuk merancang *motion comic* tentang kolak ayam untuk mengedukasi remaja di Kota Gresik.

METODE PENELITIAN

Metode wawancara, observasi, dan dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Untuk mendapatkan data primer tentang Sunan Giri dilakukan wawancara dengan narasumber utama yaitu Kris Adji AW. Penelitian ini berfokus pada budaya Gresik khususnya kolak ayam tentang sejarah, tatacara, nilai moral, dan juga komunitas yang bergerak disekitarnya. data kebutuhan dan minat juga diperlukan oleh penulis dari target audiens. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas penduduk terkait nilai-nilai yang terkait dengan budaya yang ada dan mengamati bukti peninggalan sejarah terkait yang masih ada. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan beberapa literatur yang terkait dengan Sejarah Kota Gresik serta budayanya untuk dijadikan sebagai data sekunder yang bersumber dari buku ataupun internet dan mengambil foto benda-

benda peninggalan sejarah yang berhubungan untuk dijadikan referensi dalam perancangan *motion comic*.

Pada kegiatan tersebut diperlukan media/alat pendukung seperti *notebook* dan *smartphone* sebagai tempat untuk menampung data yang terkumpul, alat untuk kegiatan dokumentasi dan pencarian refrensi, juga studi literatur tentang budaya kolak ayam. Narasumber yang bisa menolong penulis untuk mendapatkan data yang relevan yaitu Kris Adji AW. Beliau adalah seniman sekaligus budayawan Gresik yang berpengetahuan tinggi dalam bidang sejarah dan budaya khususnya sejarah di Kota Gresik, dan beliau juga pendiri serta ketua Yayasan Masyarakat Pecinta Sejarah dan Budaya Gresik (MATASEGER).

Dengan data yang terkumpul dari narasumber dan studi literatur lainnya, penulis menggunakan teknik analisis 5W1H (*What, When, Why, Who, Where, How*). Analisis 5W1H mempelajari tentang strategi untuk menentukan hal yang dikerjakan untuk membuat perancangan *Motion Comic* Tentang sejarah Sunan Giri yang mencakup:

1. *What*, media yang digunakan untuk menerapkan komik Sunan Giri ini berupa media video digital.
2. *Who*, Segmentasi Demografis perancangan ini berfokus remaja dengan rentan usia 13-18 tahun yang berdomisili di Gresik, khususnya pelajar. Segmentasi Geografi perancangan ini terdapat pada remaja Gresik yang belum mengetahui cerita Sunan Giri. Segmentasi Psikologinya merujuk target yang menyukai media video, komik digital, dan tertarik dengan culture/ budaya.
3. *When*, hasil perancangan ini akan dipublikasikan setelah selesai dirancaang.
4. *Why*, penggunaan media video digital didasari oleh data hasil kuisisioner dan studi literatur yang telah dilakukan.
5. *Where*, *motion comic* ini akan disebarkan melalui media sosial yang mudah dijangkau dan sering digunakan oleh target audiens.
6. *How*, disini penulis menerapkan metode *Design Thinking* menurut Kelly dan Brown.

Metode perancangan yang digunakan *motion comic* ini adalah metode *Design Thinking*. Menurut Kelley dan Brown dalam Lutfi dan Sukoco (2019) *design thinking* ialah sebuah pendekatan dengan fokus pada manusia sebagai inovasi yang telah didapat dari sebuah desain untuk mengintegrasikan kebutuhan, kemungkinan teknologi, dan syarat untuk keberhasilan dalam dunia bisnis.

Dalam tahapan *design thinking* di perancangan ini ada *empathize* yang asalnya dari rasa empati warga dengan budaya kolak ayam. Untuk menciptakan produk yang baik dengan *design thinking* (Kelley dan Brown) terdapat empat tahapan untuk membuat yang baik yakni:

1. *Empathize*

Tahapan yang bertujuan mempelajari objek dan mengumpulkan berbagai data untuk perancangan.

2. *Define*

Tahapan penjelasan hasil analisis dari data 5W+1H.

3. *Ideate*

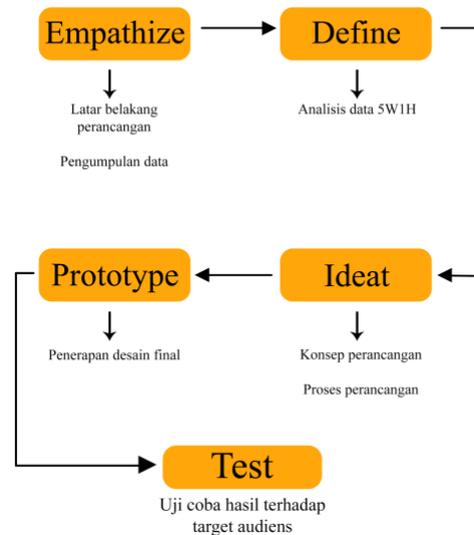
Tahapan yang kerap dikatakan pembuatan konsep serta pengerjaan perancangan.

4. *Prototype*

Tahapan mengaplikasikan hasil desain pada media yang telah dipilih.

5. *Test*

Tahapan pencobaan hasil perancangan kepada target audiens.



Gambar 1. Skema perancangan (Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).

KERANGKA TEORITIK

Komik

Yang dimaksudkan komik ialah imaji-imaji gambar ataupun imaji lainnya, yang ditata atau diletakkan dalam urutan yang diatur untuk menyampaikan informasi dan membuahakan tanggapan estetis pada pembacanya (McCloud, 1993). Komik biasanya dicetak di atas kertas yang kemudian ditambahi teks. Penerbitan komik bisa menjadi berbagai macam bentuk, mulai dari komik digital, dalam majalah, hingga menjadi sebuah buku sendiri.

Penyebutan komik banyak macamnya, di Indosenia orang mengenal sebutan cerita bergambar atau cergam. Dalam akademik komik disebut *Sequential Art*. Di Jepang komik dikenal dengan nama *Manga*, begitu juga dengan China, mereka menyebut komik *Manhua*, serta Korea yang menyebutnya *Manhwa*.

Ada elemen atau unsur tertentu sebagai syarat dasar yang membuat komik menjadi sebuah kesatuan komik yang utuh. Menurut Gumelar (2011), adapun elemen komik meliputi:

1. *Space*

Yang artinya adalah ruang di dalam komik. Ruang ini dapat berupa kanvas, kertas, atau riang digital

2. *Image*

- Merupakan foto, gambar, simbol, logo, ilustrasi, serta ikon yang membuat komik
3. *Color*
Merupakan warna yang digunakan dalam pembuatan komik
 4. *Text*
Sebuah representasi dari segala suara dalam komik
 5. *Voice, Sound, Audio*
Voice adalah perkataan dari mulut tokoh, *Sound* merupakan suara yang ada selain dari mulut tokoh, sedangkan *Audio* cenderung pada suara yang dihasilkan alat elektronik

Motion Comic

Dengan pesatnya perkembangan teknologi, media komik juga mengalami perubahan. Jika biasanya kita menikmati komik melewati buku atau majalah, kini kita dapat menikmati komik melalui berbagai media digital dengan sebutan *motion comic*. *Motion comic* merupakan komik format video/novel grafis yang dibuat/dimanipulasi menggunakan proses animasi digital. Berbeda dengan komik/novel grafis biasa, *motion comic* dapat dinikmati dengan cara yang sama seperti menonton program video animasi di televisi, komputer, atau perangkat audio visual lainnya. (Karamoy, dkk, 2013).

Dengan ditambahkan audio visual, yang merupakan sebuah media penyampai informasi yang sangat efisien dan mudah diterima oleh audiens, menjadikan komik lebih menarik untuk para audiens. Audio visual merupakan aspek yang menjadi bagian dari kehidupan manusia saat ini seperti dalam ponsel genggam, komputer, ataupun gadget lainnya. Berbagai macam konten yang dihasilkan oleh audio visual seperti film, berita, video klip, sampai *motion comic*. Dasarnya *motion comic* ini sama dengan animasi yang pada umumnya kita lihat, perbedaannya hanya ada keminimalisan gerakan pada *motion comic*.

Animasi merupakan gambar yang ditata dengan berurutan sehingga membuat suatu gerakan, salah satu kelebihan animasi yang tidak dimiliki oleh gambar statis ialah dalam memperlihatkan perubahan waktu atau keadaan yang sangat berfungsi dalam penjelasan sebuah urutan kejadian ataupun prosedur (Utami 2011).

Pada perancangan *motion comic* terdapat juga tokoh karakter yang perlu untuk dirancang

dan didesain. Desain karakter adalah proses perancangan terhadap seluruh karakter yang terlihat dalam sebuah Film, Animasi maupun Game. Pembuatan sebuah karakter, membutuhkan pemilihan gaya yang sesuai dengan konsep cerita agar meningkatkan daya tarik penonton terhadap alur ceritanya, dan dapat juga membantu karakter tersebut menjadi daya tarik utama (Tillman, 2011). Dalam penciptaannya, menurut Bryan Tillman, dalam proses mendesain karakter terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan, meliputi:

1. Pola Dasar (*Archtypes*)

Ini penting pada tahap awal pembuatan karakter. Dimana model ini dapat menentukan watak dari suatu tokoh dan kelanjutan cerita dari tokoh tersebut.

2. Cerita (*Story*)

Cerita latar belakang dari sebuah karakter dapat menentukan sifatnya. Karena akhirnya, bagaimanapun karakter pasti selalu terhubung dengan jalan cerita.

3. Bentuk (*Shapes*)

Bentuk memainkan peran penting dalam desain karakter. Bentuk tersebut mampu menggambarkan secara visual cerita tokoh.

4. Estetik

Estetik merupakan penampilan utuh dari karakter. Penampilan karakter mempengaruhi tanggapan audiens, dapat disukai, tidak disukai, dan sebagainya.

Gaya Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambaran visual dari suatu eai, baik berbentuk gagasan cerita maupun esai cetak demi tujuan tertentu (Maharsi, 2016). Gaya amerika lebih kerap mengisahkan tentang pahlawan super, karakter utamanya kebanyakan bertubuh kekar, seperti Batman, Hulk, Superman, dan tokoh lainnya. Manga merupakan sebutan yang dipakai di Jepang. Mempunyai ciri khas yang jadi pembeda antara tokoh dan hayalan pembuatnya. Kisah lebih mudah dimengerti dan terdetail karena ceritanya lengkap (Arditya, 2020), seperti Naruto, Bleach, dan One Piece. Gaya manga yang selalu dibaca oleh remaja dari dulu hingga sekarang yang bahkan ceritanya belum tamat yakni One Piece.

Layout Panel komik

Layout ialah penataan unsur desain yang berkaitan dengan bidang yang menciptakan sebuah tatanan (Rustan, 2009). Tujuannya ialah memaparkan unsur teks dan gambar agar mempermudah audiens untuk mengerti. Layout yang baik diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu :

1. It Works (mencapai tujuannya),
2. It Organizes (ditata dengan baik)
3. It Attracts (menarik bagi pengguna).

Panel dalam komik berfungsi sebagai pembatas serta mengorganisir teks dan gambar hingga menjadi rangkaian yang menarik. Isi panel biasanya terdapat teks dan ilustrasi yang membuat alur cerita. Tidak ada pakem khusus dalam pembuatan panel, maka dari itu panel bisa bermacam-macam bentuk variannya tergantung kreatifitas pembuat.

Bahasa visual dalam komik

Bahasa yang dipakai dalam komik ialah bahasa visual. Latar belakang pembuat, budaya dan sebagainya menjadi faktor penentu yang mempengaruhi bentuk bahasa visual, tujuan utamanya yakni menyampaikan cerita. Dalam komik, cerita dipaparkan berupa tatanan visual yang juga ditambahi kata. kombinasi komunikasi serta kejelasan ialah unsur penting supaya komik bisa menggapai tujuannya, yakni menyampaikan cerita.

Remaja

Remaja adalah tahapan dalam perkembangan hidup manusia yang ditandai dengan ciri-ciri manusia tersebut sering mengalami krisis identitas dan ambigu. Hal tersebut membuat remaja agresif, tidak stabil, kegoyahan emosional, memiliki konflik dengan perilaku dan sikap, sensitif, serta gegabah dalam mengambil keputusan (Santrock, 2011). Namun tahapan remaja kerap diukur dengan patokan usia. Tahap remaja dimulai dari masa puber dan berakhir pada umur 18 atau 20 tahun. Pada bentang usia tersebut, remaja dipetakan menjadi dua bagian yakni, remaja awal yang memiliki rentang usia 12 atau 13 tahun sampai dengan usia 17 atau 18 tahun, dan remaja akhir yang memiliki rentang usia dari 17 atau 18 tahun sampai dengan 21 atau 22 tahun (Ali dan Asrori, 2006).

Kaum remaja saat ini sangat dekat dengan teknologi. Kebanyakan media sosial saat ini diisi oleh kalangan muda. Mereka cenderung melihat hiburan yang ada di media digital karena dianggap lebih praktis dan tidak membuang tenaga. Sehingga tujuan utama publikasi perancangan ini adalah media sosial. Namun masih banyak juga remaja yang tidak ingin terikat oleh dunia maya. Remaja juga merupakan masa dimana fantasi seseorang sedang berkembang yang mana hal ini cocok dengan media yang dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penggunaan *design thinking* dari Kelley dan Brown, penulis s mendapati empat hal yang harus disoroti yakni: *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype*.

***Empathize* (Pengumpulan Data)**

Menurut hasil wawancara penulis dengan Kriswanto Adji Wahono atau yang lebih dikenal dengan nama Kris Adji AW sebagai seniman sekaligus budayawan Gresik yang merupakan pendiri serta ketua Yayasan Masyarakat Pecinta Sejarah dan Budaya Gresik (MATASEGER), beliau menerangkan budaya kolak ayam atau *sanggring* ini merupakan budaya peninggalan dari Sunan Dalem.

Sunan Dalem ialah putra dan penerus Sunan Giri yang kala itu sedang berada di kawasan Gumeno setelah berperang dengan Kerajaan Sengguruh. Sunan Dalem yang sedang sakit kemudian menerima wangsit agar dirinya mengumpulkan rempah-rempah serta ayam jantan untuk dijadikan sebuah masakan. Setelah mendapat wangsit kemudian Sunan Dalem memberikan perintah kepada warga Gumeno untuk mengumpulkan bahan-bahan yang disebutkan ke masjid Gumeno yang masih dibangun pada saat itu. Setelah semua terkumpul kemudian mereka memasak bahan yang ada sesuai dengan arahan Sunan Dalem hingga terbuatlah kolak ayam. Uniknya warga yang memasak harus laki-laki. Setelah matang Sunan Dalem mengajak warga untuk berbuka bersama dengan kolak ayam karena bertepatan saat itu bulan Ramadhan. Tradisi memasak kolak ayam di bulan Ramadhan ini masih terjadi sampai sekarang di Gumeno. Sebutan *sanggring* ini berasal dari bahasa jawa yang digabungkan yakni *sang* dan *gering* yang

artinya orang yang sedang sakit, karena Sunan Dalem kala itu menerima wangsit saat beliau sedang Sakit.

Beliau juga menyatakan bahwa masyarakat Gresik khususnya para generasi muda kurang memiliki ketertarikan serta pemahaman terhadap budaya dan sejarah daerahnya sendiri serta cenderung lebih menyukai budaya asing. Yang mana hal ini dapat melunturkan jati diri dan nilai-nilai kearifan lokal di kota Gresik. Meskipun tradisi ini dilakukan tiap tahun dibulan Ramadhan, tetap saja generasi muda yang mengetahui dan melakukan tradisi ini hanya remaja daerah Gumeno saja.

Define (Analisis Data)

Perolehan data hasil wawancara, observasi, dan studi literatur kemudian dianalisa menggunakan metode 5W+1H. Dari data yang dihasilkan tersebut bisa disimpulkan media yang tepat untuk mengenalkan sejarah dan budaya kolak ayam atau *Sanggring* ialah berupa *motion comic* yang disebarakan melalui media sosial.

What, format yang dipakai dalam upaya pelestarian dan pengenalan budaya ini ialah *motion comic*. Alasan perancangan ini dibuat ialah sebagai upaya solusi atas ungkapan yang muncul karena masalah kurangnya pengetahuan remaja pada sejarah dan budaya.

Who, merujuk pada pemeran utama dan target pemirsa. Pemeran utama dalam cerita ini adalah Sunan Dalem dan target pemirsanya ialah kalangan remaja dengan usia antara 13-20 tahun dengan gender laki-laki dan perempuan yang bertempat di Gresik, dari kalangan pelajar ataupun pekerja serta mempunyai ketertarikan terhadap media hiburan yang salahsatunya adalah *motion comic* dan juga tertarik terhadap budaya Gresik.

Where, penyebaran hasil perancangan ini akan berfokus dalam media sosial dengan memakai aplikasi *Tiktok* yang mana merupakan *platform* paling diminati oleh remaja Gresik menurut survei peneliti.

When, mengacu pada latar waktu *motion comic* dan kapan hasil perancangan akand disebarakan. Menurut data yang didapatkan oleh peneliti cerita ini terjadi antara abad ke-15 atau ke-16 Masehi pada saat Giri berada dalam kekuasaan Sunan Dalem.

Why, Sunan Dalem dan kolak ayam merupakan bagian penting dari sejarah dan budaya Kota Gresik yang belum terlalu diperhatikan bahkan diketahui oleh sebagian besar remaja Kota Gresik, yang mana dapat membuat kebudayaan dan sejarah ini bisa menghilang apabila kaum muda tidak memperhatikannya.

How, Pembuatan dilakukan dengan cara digital menggunakan format gambar yang kemudian dirangkai dan diolah hingga menjadi video untuk disebarakan ke *Tiktok*.

Ideate (Konsep dan Proses Perancangan)

Konsep Desain

Dalam konsep perancangan *motion comic* ini mengusung tema budaya kolak ayam dengan judul “Asal-Usul Kolak Ayam” yang sudah sangat jelas menunjukkan isinya yakni proses penemuan masakan oleh Sunan Dalem yang menjadi budaya turun temurun di Gresik. Konsep dalam *motion comic* ini ialah “*historical*” dalam aspek pemaparan visual, ialah kisah sejarah yang berkategori fiksi-nyata dengan latar belakang waktu yang terbilang jauh dari masa sekarang. Dalam konsep perancangan ini terdiri dari gaya ilustrasi atau gambar, desain karakter, pewarnaan, dan *layout*.

Perancangan *motion comic* ini menggunakan format media video yang disebarakan melalui *platform Tiktok*. Rasio skala pembuatan *motion comic* ini berpatok pada besar media yang tersedia di *Tiktok* dengan pemilihan ukuran 1080px x 1920px atau rasio ukuran 9:16 dan orientasi video vertikal. Besaran optimal berkas video yaitu hingga 72 *Megabyte* untuk *Android*, dan 287,6 *Megabyte* untuk *iOS* dengan format video .Mp4 dan .MOV.

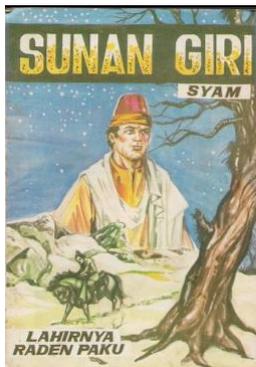
Teknik yang dipakai dalam perancangan *motion comic* Asal-Usul Kolak Ayam ialah teknik *digital painting*. Yang dimaksudkan *digital painting* disini ialah membuat gambaran atau lukisan dengan cara digital memakai software dan perangkat tertentu yang membantu dan memudahkan dalam menggambar, berbeda dengan melukis manual yang mana apabila terjadi kekeliruan maka kanvas harus diganti dan memakan banyak biaya. durasi dari *motion comic* asal-usul kolak ayam ini sekitar 1-3 menit degan cerita ringkasan dari mulai Sunan Dalem di

Gumeno sampai akhirnya kolak ayam menjadi tradisi turun temurun di Gumeno.

Proses Desain

Sinopsi dari cerita kolak ayam ini ialah awal mula diperlihatkan seorang anak yang makan kolak ayam bertanya pada ayahnya. Kemudian sang ayah menjawabnya dengan menceritakan kejadian awal saat Sunan Dalem kalah perang dengan Kerajaan Sengguruh. Sunan Dalem beserta pasukan diperlihatkan mundur ke arah Gumeno. Sesampainya di Gumeno Sunan Dalem memerintahkan untuk membangun masjid sebagai tanda syukur dan sebagai sarana penyebaran agama Islam. Disaat proses pembangunan Sunan Dalem tiba-tiba jatuh sakit. Segala macam tabib telah dipanggil untuk menyembuhkan Sunan Dalem namun beliau tak kunjung sembuh. Akhirnya beliau dalam mimpinya mendapatkan wangsit untuk mengumpulkan bahan dan meraciknya. Setelah mendapat wangsit beliau menyuruh warga berkumpul dan memasak bahan yang telah disampaikan. Kemudian kembali ke sang ayah yang bercerita ke anaknya. Cerita berakhir dengan sang anak yang mengambil kesimpulan dari cerita ayahnya.

Pada perancangan motion comic ini gaya gambar yang dipakai adalah gaya campuran manga dan komik barat yang juga mengacu pada referensi yang ada yakni dalam komik “Sunan Giri: Lahirnya Raden Paku” karya Syam.



Gambar 2. Komik Sunan Giri karya Syam (Sumber: Internet, 2022).

Dengan menggunakan teknik *digital drawing* yang kemudian disusun menjadi sebuah video. Skema warna yang dipakai ialah warna monokrom hitam putih agar terlihat beda dari konten *Tiktok* lain yang rata-rata video *fullcolor*.



Gambar 3. Monokrom Hitam Putih (Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).

Dalam motion comic ini ada beberapa karakter didalamnya. Tokoh utamanya adalah Sunan Dalem, sementara itu terdapat tokoh pendukung lainnya; pemimpin pasukan yakni Panji Laras dan Panji Liris, serta warga Gumeno. Selain itu, terdapat tokoh antagonis dalam cerita ini yakni Raja Sengguruh.



Gambar 4. Karakter Raja Sengguruh (Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).



Gambar 5. Karakter Sunan Dalem (Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).



Gambar 6. Karakter Pnji Laras dan Panji Liris
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).

Jenis tipografi yang dipilih oleh penulis yakni sans serif dengan font bernama *Caper Comic*. Font ini didesain dengan tujuan dipakai untuk komik sesuai dengan namanya. Juga font ini memiliki karakter yang tidak kaku sehingga cocok untuk komik serta tingkat keterbacaan font ini juga tinggi.

A	B	C	D	E	1	6
F	G	H	I	J	2	7
K	L	M	N	O	3	8
P	Q	R	S	T	4	9
U	V	W	X	5	0	
Y	Z					

Gambar 7. Font *Caper Comic*
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).

Karena target audiens dari perancangan ini adalah remaja Gresik maka bahasa yang digunakan dalam *motion comic* ini yakni bahasa Jawa dengan dialek Gresik. Layout panel gaya *Webcomic* dipakai oleh penulis karena lebih simple dan audiens akan lebih mudah menerima informasi yang disampaikan.

Berikut adalah langkah yang dilakukan penulis dalam membuat perancangan mulai dari *thumbnail*, *tight tissue*, kemudian desain final.



Gambar 8. Thumbnail
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).



Gambar 9. Tight Tissue
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).



Gambar 10. Desain Final
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).



Gambar 11. Desain Final
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).

Prototype (Penerapan Desain)

Setelah proses perancangan *motion comic* selesai, berikut ialah tampilan aplikasi *Tiktok* yang digunakan sebagai media penyebaran *motion comic* tentang asal usul kolak ayam.

Hasil akhir desain ini berupa video *Tiktok* berdurasi 1 menit 34 detik, dengan ukuran 1080px x 1920px atau rasio ukuran 9:16 dan orientasi video vertikal. Skema warna monokrom hitam

putih dan format video .Mp4. Berikut adalah link hasil unggahan karya perancangan. <https://vt.tiktok.com/ZS8DB9hnX/>



Gambar 12. Tampilan Karya Dalam *Tiktok*
(Sumber: Dokumen Peneliti, 2022).

Test (Pencobaan Desain)

Tahap akhir dalam *design thinking* ialah mengadakan uji cobadesain yang telah dirancang sebelumnya. Pengujian dilakukan kepada 5 responden awal yang sama sekali tidak mengetahui tentang kolak ayam dengan beberapa kriteria penilaian antara lain kejelasan pesan, kejelasan alur, dan visual serta menggunakan penilaian skala 1-4. Dari hasil pengujian didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Karya

Aspek	Skor					Kriteria
	V1	V2	V3	V4	V5	
<i>Kejelasan pesan</i>	3	4	3	3	4	baik
<i>Kejelasan alur</i>	3	3	3	4	4	baik
<i>visual</i>	4	4	4	4	4	Sangat baik

Dari data hasil tes karya pada 5 orang yang memenuhi kriteria target audiens perancangan ini yang juga merupakan responden awal survei dapat dilihat bahwa pesan yang disampaikan dapat dengan mudah dimengerti oleh target audiens sehingga target audiens bisa teredukasi tentang budaya kolak ayam. Tampilan yang hitam putih juga dianggap menarik oleh target audiens karena

dalam media *Tiktok* mayoritas konten yang ada didalamnya selalu *Fullcolor*.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang didapat dari perancangan *motion comic* asal usul kolak ayam yakni membuat suatu media yang kini populer di kalangan remaja Kota Gresik yaitu video *Tiktok*. Media itu menjadi tempat untuk mendistribusikan *motion comic* asal usul kolak ayam sebagai bahan edukasi untuk mengusung budaya Gresik kepada remaja yang kurang tahu tentang kolak ayam. Konsep perancangan yang dipakai yakni menggunakan teknik *digital drawing* yang kemudian disusun menjadi video.

Menurut konsep yang dipakai maka langkah-langkah dalam perancangan *motion comic* asal usul kolak ayam yakni pembuatan *thumbnail*, kemudian *tight tissue*, dan finalisasi. Tahapan tersebut dilakukan dengan *software* Infinite Design yang kemudian gambar akan dikombinasikan dan ditambah font dengan *software* Cartoon Animator.

Kolak ayam sekarang sangat sedikit kampanye maupun promosi yang memuatnya. Jika kolak ayam tidak dilestarikan dan tidak dianggap oleh masyarakat maka kemusnahan budaya ini menjadi mungkin, namun bila dijaga dan dilestarikan maka budaya ini akan bisa menarik minat masyarakat luar Gresik.

Dengan dibuatnya *motion comic* ini diharapkan remaja di Gresik mulai tertarik dengan sejarah dan budaya kotanya sendiri. Bagi peneliti yang akan mengembangkan pembahasan tentang kolak ayam atau cerita Sunan Dalem, peneliti dapat mengeksplorasi cerita detail kekalahan Sunan Dalem melawan Kerajaan Sengguruh dan juga tentang awal mula peperangan di Giri Kedaton atau tentang sejarah Gresik yang lain.

REFERENSI

- Ali, M. & Asrori, M. 2011. *Psikologi remaja: Perkembangan peserta didik*. Jakarta. Bumi Aksara
- Arditya, Andik. 2020. ” Apa Perbedaan Komik dan Manga?”. Dalam <https://carakomik1.blogspot.com/2020/05/perbedaan-komik-dan-manga.html>
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta. Indeks.

- K. Anam, Suwandi, Widji. 2013. *Giri Kedhaton, Kuasa Agama dan Politik*. Jakarta. Kalidaya.
- Karamoy, dkk. 2013. “Perancangan *Motion Comic* Tokoh Pewayangan Bambang Ekalaya”. Universitas Kristen Petra Surabaya. Dalam <https://media.neliti.com/media/publications/86484-ID-perancangan-motion-comic-tokoh-pewayanga.pdf>
- Lutfi, Sukoco. 2019 “*Design Thinking Dadiv Kelley and Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*” *Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, Vol. 2, No. 1, pp. 3-6.
- Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi*. Yogyakarta. Dwi-Quantum.
- McCloud, Scott.1993. *Understanding Comic..* Jakarta. Gramedia
- Nurrudin, Rahmawati, Sholihah, 2017. *Potret Kesenian dan Kebudayaan Tradisional di Gresik Utara Tahun 2016*. Gresik. Pemerintah Kabupaten Gresik.
- Raya. 2021. “Perancangan *Motion Comic* Fenomena Campur Kode Bahasa Sebagai Budaya Uban Di Wilayah Jakarta Selatan”. Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Dalam http://digilib.isi.ac.id/7512/17/Seina%20Hijria%20Raya_2021_NASKAH%20PUBLIKA SI.pdf
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta. Gramedia
- Santrock, J. W. 2011. *Remaja*. Edisi ke-11. Jakarta. Erlangga
- Utami, Dina. 2011. “Animasi Dalam Pembelajaran”. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 7, No.1.
- Tillman, B. 2011. *Creative Character Design*. Oxford. Focus Press. pp. 11-12