

PENGENALAN TARI BANJAR KEMUNING MELALUI KOMIK DIGITAL DALAM PLATFORM WEBTOON

Fajar Hadi Pratama¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fajarpratama16021264030@mhs.unesa.ac.id

² Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@unesa.ac.id

Abstrak

Desa Banjar Kemuning sebagai desa yang terletak di wilayah pesisir memiliki tradisi Petik Laut yang sudah dilaksanakan secara turun sebagai rasa syukur serta memohon kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk hasil laut yang melimpah, serta keselamatan para nelayan yang hendak pergi mencari rezeki di laut. Tradisi tersebut juga diwujudkan dalam sebuah tarian yang bernama Tari Banjar Kemuning. Tari Banjar Kemuning ialah tari kreasi putri khas dari kota udang, Sidoarjo, yang diciptakan oleh Bapak Agustinus Heri Sugianto. Berdasarkan analisis kebutuhan banyak dari masyarakat Sidoarjo sendiri yang tidak mengenali terdapatnya tarian ini. Metode yang digunakan yaitu dengan alur *design thinking* Stanford oleh David M. Kelley dan Tim Brown dengan beberapa tahap yaitu; *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Perancangan komik ini diawali dengan mengamati gerakan tari dan memahami makna gerak tarian tersebut yang berguna dalam penulisan cerita. Komik ini dimuat pada aplikasi *Webtoon* yang dibuat memanjang ke bawah yang dikhususkan untuk para pengguna gawai serta sesuai untuk para anak muda yang gemar membaca komik. Perancangan komik digital ini diharapkan sanggup memperkenalkan kembali Tari Banjar Kemuning kepada masyarakat luas, khususnya masyarakat Sidoarjo.

Kata Kunci: Komik Digital, Webtoon, Tari Banjar Kemuning.

Abstract

Banjar Kemuning Village as a village located in the coastal area has a Petik Laut tradition which has been passed down as a form of gratitude and asking Allah SWT for abundant marine products and the safety of fishermen who want to go looking for sustenance at sea. This tradition is also embodied in a dance called the Banjar Kemuning Dance. The Banjar Kemuning dance is a dance created by a typical daughter from the city of shrimp, Sidoarjo, which was created by Mr. Agustinus Heri Sugianto. Based on the needs analysis, many of the Sidoarjo people themselves do not recognize the existence of this dance. The method used is the flow of design thinking Stanford by David M. Kelley and Tim Brown with several stages, namely; Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The design of this comic begins with observing dance movements and understanding the meaning of these dance movements which are useful in writing stories. This comic is loaded on the Webtoon application which is made to extend downwards specifically for gadget users and is suitable for young people who like to read comics. The design of this digital comic is expected to be able to reintroduce the Banjar Kemuning Dance to the wider community, especially the people of Sidoarjo.

Keywords: Digital Comic, Webtoon, Banjar Kemuning Dance.

PENDAHULUAN

Manusia tidak lepas dari budaya baca dan tulis, karena dari baca tulislah manusia bisa berkomunikasi dengan manusia lainnya. Cara manusia berkomunikasi bisa bermacam-macam,

yang secara adalah lewat bahasa. Namun bagi manusia yang belum menemukan bahasa, mereka menggunakan lukisan-lukisan yang dilukis pada dinding-dinding gua. Dan semakin majunya sebuah peradaban manusia, terdapat peninggalan

dari peradaban manusia terdahulu, selain lukisan pada dinding gua, juga terdapat prasasti, arca, dan juga lembaran-lembaran kitab yang memberitahukan bagaimana budaya dan kondisi pada manusia terdahulu. Dengan peradaban manusia yang terus berkembang, manusia di setiap daerah memiliki bahasa dan budayanya masing-masing. Literasi merupakan sebuah cermin dari kebudayaan.

Terdapat sebuah istilah yaitu literasi budaya, dimana para generasi muda diharuskan untuk mengetahui dan juga melestarikan budaya-budaya yang terdapat pada daerahnya masing-masing. Namun pada jaman sekarang banyak masyarakat yang tidak mengetahui budaya dari daerahnya sendiri. Ini menandakan bahwa kurangnya literasi budaya. Contohnya tari Banjar Kemuning, yang berasal dari kota Sidoarjo.

Tari Banjar Kemuning diciptakan oleh Bapak Agustinus Heri Sugianto pada tahun 1999 yang waktu itu digunakan untuk ditampilkan pada sebuah festival tari tingkat Jawa Timur. Nama Banjar Kemuning sendiri berasal dari sebuah Desa di Kota Sidoarjo yang bernama sama yaitu Banjar Kemuning, yang terletak di sebelah barat kota Sidoarjo, lebih tepatnya pada Kecamatan Sedati. Lalu tahun-tahun berikutnya tari Banjar Kemuning terus berkembang yang pada akhirnya tari Banjar Kemuning digunakan sebagai acara penyambutan tamu dari luar negeri sebagai ucapan selamat datang oleh pemerintah kota Sidoarjo.

Menurut pada sebuah artikel yang berjudul “Peran Kebudayaan Tari Banjarkemuning dalam Melestarikan Kearifan Sejarah Lokal Di Kabupaten Sidoarjo 1999-2018” oleh Nevi Puspita Anggraeni dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Sidoarjo yang dibuat pada tahun 2019, Tari Banjar Kemuning ini memiliki beberapa hambatan dan tantangan, yaitu banyaknya masyarakat, khususnya para generasi muda, yang belum tahu tentang Tari Banjar Kemuning, padahal banyak artikel digital maupun cetak yang banyak membahas tentang tarian ini. Mereka enggan mencari tahu tentang budaya tari yang berasal dari Sidoarjo, bahkan ada yang tidak tahu sama sekali. Maka dari itu perlu dilakukan pengenalan kembali tentang salah satu tari kearifan lokal dari Sidoarjo ini. Dan penulis menyarankan adanya perancangan sebuah komik yang menceritakan tentang tarian tersebut untuk

menarik para generasi muda untuk mengenal dan ikut melestarikan. Komik merupakan salah satu cara yang efektif dalam menyampaikan informasi, karena selain memberikan cerita yang menarik komik juga dapat memberikan pengetahuan entah itu sejarah, budaya, bahkan ilmu pengetahuan tanpa terasa ada paksaan dan bersifat menggurui.

Di era digital seperti jaman sekarang, tentunya terdapat komik berbasis digital. Dengan banyaknya aplikasi untuk membaca komik ini, komik dapat dengan mudah dibaca bagi para pengguna gawai. Salah satunya adalah aplikasi Webtoon. Webtoon merupakan aplikasi untuk membaca komik yang populer di kalangan generasi muda. Dengan komiknya yang memanjang kebawah, dapat memudahkan para pengguna gawai untuk membaca komik tersebut. Ini dibuktikan dengan banyaknya komikus-komikus lokal yang awalnya berkecimpung di komik cetak mulai mencoba beralih ke Webtoon, contohnya adalah Sweta Kartika dan Dedy Koerniawan dengan komiknya yang berjudul “Kemala” dengan genre horor dan misterinya, dan Faza Meonk dengan komiknya yang berjudul “Si Juki” dengan genre komedinya.

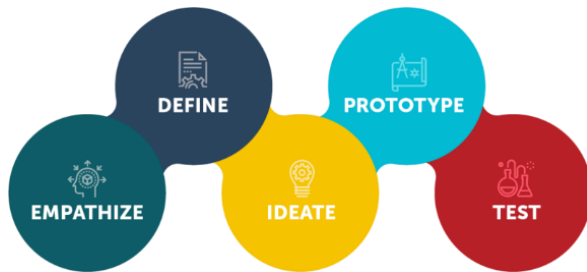
RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana cara mengenalkan Tari Banjar Kemuning ke masyarakat?
2. Bagaimana cara merancang komik digital yang menarik dan informatif serta dapat memperkenalkan nilai-nilai Tari Banjar Kemuning?

METODE PERANCANGAN

Cara berpikir yang perancang gunakan sebagai pedoman adalah pendekatan *Design Thinking* yang mengadopsi solusi untuk memecahkan masalah. Metode berfikir ini diperkenalkan oleh David M. Kelley dan Tim Brown. *Design Thinking* adalah pendekatan berpikir yang mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dan kolaborasi antarbidang, menciptakan peningkatan inovasi dalam produk, sistem, dan layanan berbasis pemikiran yang berpusat pada manusia (Hasso, Christopher, & Larry, 2011). Metode ini menekankan pentingnya memahami kebutuhan manusia, merangkai ulang permasalahan, dan memberikan pendekatan

langsung dalam menghasilkan ide dan menguji solusi yang sudah didapatkan.



Gambar 1. Design Thinking
(Sumber: miro.medium.com)

Alur Perancangan

Teknik perancangan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena mampu menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang berfokus pada manusia. Dengan mengutamakan kebutuhan, pengalaman, dan perspektif manusia sebagai landasan utama, metode ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar relevan, efektif, dan bermanfaat bagi *audiens*. Dengan memfokuskan perhatian pada manusia, metode ini mendorong inovasi yang bersifat berkelanjutan.

Tahapan-tahapan *Design Thinking* antara lain:

1. *Empathize*

Empathize berarti berempati, perancang menggunakan pendekatan empati terhadap calon *audiens* untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan. Wawancara secara langsung juga dilakukan kepada narasumber yaitu para penggiat dan pengajar tari yang berdomisili di Sidoarjo, serta observasi dan mengumpulkan dokumentasi yang dilakukan langsung di tempat.

2. *Define*

Mendefinisikan informasi yang telah didapatkan sebelumnya serta menganalisis permasalahan utama apa yang sedang menjadi urgensi, lalu merumuskan solusi yang selanjutnya dapat diimplementasikan pada perancangan.

3. *Ideate*

Dari analisis yang didapatkan di tahap sebelumnya, selanjutnya ide-ide yang dihasilkan akan ditampilkan dan disaring untuk menemukan solusi yang paling efektif

dan efisien dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Pada tahap ini kreatifitas dan eksplorasi konsep menjadi fokus utama untuk menarik minat para pembaca. Ide-ide ini kemudian dituangkan dalam bentuk storyboard dan sketsa kasar yang nantinya akan divisualisasikan dalam sebuah bentuk komik.

4. *Prototype*

Hasil dari tahapan-tahapan sebelumnya disampaikan dalam bentuk prototype yang telah dirancang berupa komik dan diunggah pada website official Webtoon agar dapat dengan mudah diakses oleh khalayak umum. Komik tersebut dapat memberikan gambaran nyata tentang solusi yang diusulkan, memungkinkan *audiens* untuk secara langsung melihat dan membaca komik yang dihasilkan.

5. *Test*

Setelah perancang berhasil membuat dan mengunggah komik pada website official Webtoon, selanjutnya adalah mengecek feedback dari pembaca. Bentuk feedback dapat berupa komentar dan pendapat dari pembaca yang dapat dilihat dari kolom komentar yang sudah disediakan oleh website tersebut. Tentu saja feedback tidak kita bisa terima mentah-mentah namun harus disaring lagi agar selanjutnya dapat menjadi saran yang berguna dalam memperbaiki kualitas komik tersebut di chapter-chapter selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendukung keperluan perancangan ini, diperlukan sejumlah data pendukung. Data pendukung dibagi menjadi 2, yaitu data yang bersifat primer dan sekunder.

Data Primer terdiri dari:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada narasumber yaitu penggiat dan pengajar seni tari untuk mendapatkan informasi seputar tari Banjar Kemuning yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk merancang sebuah komik digital.

2. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dan disebarkan secara online untuk mengetahui sejauh mana

target *audiens* mengenal tentang tari Banjar Kemuning dan apakah komik digital berupa Webtoon bisa menjadi sebuah alat yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan. Kuesioner dibuat dengan menggunakan *google form*.

Data Sekunder terdiri dari:

1. Studi Literatur

Studi Literatur berguna untuk membantu memperdalam materi yang terdapat dalam perancangan komik ini, penulis melakukan pencarian literatur dan buku. Hal ini dapat membantu penulis dalam menganalisis data yang selanjutnya akan dijadikan bahan untuk dimasukkan dalam komik tersebut.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang diambil merupakan foto-foto suasana sanggar seni yang selanjutnya akan dijadikan sebagai objek perancangan.

3. *Web Surfing*

Web Surfing berguna untuk mencari referensi berbentuk data visual dan artikel yang selanjutnya digunakan untuk menciptakan sebuah konsep yang sesuai dengan komik yang diangkat.

Instrumen Perancangan

1. Perangkat keras; (1) *smartphone*, (2) komputer, (3) Pentab
2. Perangkat lunak; (1) Clip Studio Paint

KERANGKA TEORETIK

Komik

Menurut McCloud (2002), komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Gambar yang digunakan didalam komik umumnya memiliki gaya kartun atau semirealis. Namun ada juga komik yang gambarnya memiliki gaya realis seperti komik yang berasal dari Marvel dan DC yang identik dengan cerita *superhero*.

Selain Marvel dan DC, di Jepang juga terdapat komik yang dikenal dengan istilah *Manga*. *Manga* adalah istilah untuk menyebutkan komik dalam bahasa Jepang, kata tersebut digunakan khusus untuk menyebutkan komik buatan Jepang

(Gilles, 2008). Berbeda dengan komik barat, *Manga* dibaca dari kanan ke kiri dan sebagian besar hanya berwarna hitam dan putih. Contoh beberapa *Manga* yang dikenal luas antara lain, “*One Piece*” oleh Eiichiro Oda, “*Berserk*” oleh Kentaro Miura, dan “*Dragon Ball*” oleh Akira Toriyama.

Selanjutnya terdapat *Manhwa*, yang merupakan bahasa Korea untuk komik. Platform komik yang sangat terkenal salahsatunya adalah Webtoon. Berbeda dengan dua contoh sebelumnya yang sebagian besar berupa komik cetak dan dibaca secara horizontal, komik yang diunggah di Webtoon ini berbentuk digital dan dibaca secara vertikal memanjang kebawah yang sangat cocok untuk dibaca di sebuah gawai.

Komik Digital

Dapat dikatakan bahwa komik digital adalah suatu cerita bergambar yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik (Lamb & Johnson, 2009). Dengan adanya media elektronik, komik dapat diakses dengan mudah melalui *web* atau *mobile* baik yang memiliki sistem *iOS* atau *Android*. Contoh platform yang populer digunakan untuk melihat dan membaca komik legal contohnya adalah, Line Webtoon dan Mangaplus. Webtoon dan Mangaplus juga bersifat online yang membuatnya mudah untuk dibaca dimana saja dan kapan saja.

Selain sebagai media hiburan yang melepas penat, komik juga dapat dijadikan sebagai sarana informasi. Karena informasi yang ditampilkan dibungkus dengan cerita yang menarik dan memikat, jadi informasi jadi lebih mudah masuk dan diingat. Sebagai contoh webtoon dengan judul “Komik Edukasi Tari Grebeg Jawa Malang” karya dari Yesintha Octavianti yang menjelaskan tentang budaya tari dengan detail.

Elemen Dasar dalam Komik

Komik memiliki banyak elemen pembentuk yang saling mendukung satu sama lain agar sebuah cerita dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.

1) Panel

Merupakan kotak yang didalamnya berisi ilustrasi dan teks yang menggambarkan sebuah adegan tertentu yang nantinya akan disusun sedemikian rupa agar membentuk

cerita yang runtut. Panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah (McCloud, 2002).

2) *Gutter* atau Parit

Parit berfungsi sebagai pemisah yang terletak diantara panel. *Gutter* atau Parit ini penting untuk menjaga agar teks atau gambar dalam panel tidak saling tumpang tindih atau terlihat berantakan. Namun, perlu diingat bahwa jarak pemisah yang tidak biasa dapat memberikan respon yang tidak biasa pula terhadap pembaca (Indri Sri, 2019). Sebagai contoh, jarak pemisah yang terlalu besar dapat membuat pembaca merasa kesulitan dalam mengikuti susunan gambar secara kronologis. Jarak yang terlalu kecil dapat menyebabkan kebingungan dan kecacatan visual yang mengganggu estetika panel. Dalam sebuah webtoon parit ini merupakan sosok krusial dalam mengatur kecepatan alur cerita yang disampaikan.

3) Teks

Merupakan simbol dari suara yang berada dalam komik. Suara tersebut bisa muncul pada suatu percakapan dan bunyi-bunyian atau efek suara yang dihasilkan oleh suatu adegan (Gumelar, 2011). Pada umumnya teks tersebut berada didalam sebuah balon kata atau tidak sama sekali.

4) Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate* yang memiliki arti menerangi, menghias. Ilustrasi merupakan gambar atau foto yang bertujuan untuk menjelaskan teks serta menciptakan daya tarik kepada pembaca. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk menjelaskan dan membantu pembaca dalam memahami pesan, serta daya tarik desain (Supriyono, 2010).

Storytelling

Menurut kamus lengkap bahasa inggris (Echols, 1975), *storytelling* terdiri dari dua kata yaitu *story* yang memiliki arti cerita atau kisah dan *telling* yang berarti penceritaan. Jika dua kalimat itu digabung maka akan memiliki arti penceritaan sebuah kisah.

Dalam komik *storytelling* merupakan sesuatu yang sangat penting, karena sebuah visual yang bagus akan menjadi percuma jika cerita yang

disampaikan dan cara penyampaiannya tidak dapat menarik pembaca secara mendalam. Dengan cerita yang menarik juga pembaca akan masuk dalam cerita akan merasakan empati, mengenal dan terhubung dengan karakter-karakter yang ada dalam komik tersebut.

Melalui cerita juga, komik dapat menyampaikan pesan moral, nilai, budaya, dan masalah sosial yang sedang terjadi kepada pembaca. Ditambah dengan *storytelling* yang baik, komik dapat mempengaruhi cara pandang, memicu refleksi, dan memberikan wawasan tentang berbagai aspek kehidupan.

Webtoon

LINE Webtoon didirikan oleh Kim Junkoo pada tahun 2004 di Korea Selatan. Webtoon hadir dengan memanfaatkan kemajuan teknologi *Liquid Crystal Display* (LCD) (Norin, 2018). Berbeda dengan komik konvensional yang dibaca secara horizontal, komik Webtoon dibaca secara vertikal dari atas sampai bawah tanpa putus. Cara ini dinilai lebih mudah untuk dibaca karena memanfaatkan *smartphone* yang sudah berbasis layar sentuh.

Webtoon merupakan istilah yang merujuk pada komik digital yang dirancang khusus untuk dibaca secara vertikal melalui gawai. Dengan adanya karakteristik halaman webtoon yang memanjang kebawah, pembaca dapat dengan mudah menggulir layar untuk membaca secara berkelanjutan. Selain website resmi, *LINE Webtoon* juga tersedia dalam bentuk aplikasi mobile untuk memudahkan akses.

Disini juga terdapat *LINE Webtoon Canvas* yang membuat siapa saja bisa menerbitkan komik secara gratis dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dan jika komik yang kita buat sudah cukup populer kreator juga akan mendapatkan uang dari pihak *LINE Webtoon*. Di setiap komik yang diterbitkan pembaca juga bisa berkontribusi berupa memberikan tanggapan, dan membagikan ke sosial media lainnya.

Webtoon dibilang sangat populer di Indonesia, karena banyaknya judul-judul bergenre romansa, komedi, dan slice of life yang sangat digemari oleh penggemar komik di Indonesia. Ditambah juga webtoon dapat dengan mudah dimana saja dan kapan saja selama sudah tersambung di jaringan internet. Kekurangan dari

webtoon adalah adanya *region lock* yang membatasi pembaca untuk melihat dan membaca komik yang ada berada di luar negara masing-masing. Dan ditambah dengan banyaknya judul-judul berasal dari Korea yang sudah ditranslasi ke bahasa Indonesia, membuat para pembaca beralih ke judul tersebut dan membuat para komikus lokal menjadi kurang terlihat.

Mangaplus

Mangaplus merupakan platform digital yang diluncurkan pada tahun 2019 dan menyediakan akses gratis untuk membaca komik atau *manga* secara daring. Platform ini dikelola oleh Shueisha Inc. yang merupakan salah satu penerbit komik cetak terbesar di Jepang. Mangaplus juga menawarkan variasi judul komik dengan berbagai macam genre yang diupdate secara berkala dan tersedia dalam berbagai macam bahasa contohnya inggris, spanyol, dan indonesia.

Platform Mangaplus dapat diakses melalui situs web resmi mereka dan tersedia dalam bentuk aplikasi mobile untuk pengguna gawai. Dengan akses yang mudah dan konten yang beragam, mangaplus menjadi salah satu sumber populer bagi penggemar komik Jepang di seluruh dunia.

Salah satu fitur unggulan Mangaplus adalah adanya Mangaplus Creators. Melalui platform ini, Mangaplus memberikan kesempatan bagi para komikus dari seluruh dunia untuk mempublikasikan karyanya di platform untuk dilihat dan dibaca oleh khalayak global.

Sayangnya di Indonesia, Mangaplus masih kurang populer dibanding dengan Webtoon. Selain karena maraknya situs bajakan yang menawarkan jadwal update judul-judul populer dengan lebih cepat, Mangaplus juga membatasi chapter gratis yang ditampilkan yaitu hanya 3 chapter awal dan 3 chapter terakhir. Karena itu banyak pembaca baru yang ingin membaca dari awal menjadi kesulitan dan akhirnya beralih ke situs ilegal.

Clip Studio Paint

Clip Studio Paint merupakan software aplikasi menggambar berbayar yang memiliki spesialisasi dalam pembuatan komik digital entah berupa webtoon maupun konvensional. Selain tersedia dalam Windows, aplikasi ini juga

tersedia untuk Android, macOS, iPad, iPhone, Galaxy, dan Chromebook.

Aplikasi ini memiliki beberapa tools menggambar yang mirip dengan aplikasi Adobe Photoshop, namun memiliki kelebihan berupa *tools* yang memudahkan dalam pembuatan komik, contoh adanya pengaturan garis bantu yang cocok dalam pembuatan komik cetak, pengaturan jumlah halaman komik, dan *tools* untuk membuat *screentone*, panel, balon teks, dan efek-efek yang biasa ditemukan di komik.

Clip Studio Paint juga sangat fleksibel, aplikasi ini memiliki format file .CSP, namun Clip Studio Paint juga dapat membuka file .PSD yang berasal dari aplikasi Adobe Photoshop, bahkan kita dapat membuat brush sendiri dan aplikasi ini juga memiliki website khusus yang berisi *brush*, tekstur, dan efek buatan user lain.

Tari Banjar Kemuning

Tari Banjar Kemuning diciptakan oleh Bapak Agustinus Heri Sugianto pada tahun 1999 yang awalnya digunakan untuk menghadiri acara perlombaan festival. Beliau juga berprofesi sebagai guru yang mengajar Seni Budaya di SD Negeri Pucang 1, Sidoarjo. Nama Banjar Kemuning diambil dari nama sebuah desa yang bernama sama yaitu Desa Banjar Kemuning yang terletak di Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo. Masyarakat desa tersebut sebagian besar berprofesi sebagai nelayan.

Pada tahun 2000 Tari Banjar Kemuning pernah mengikuti lomba Parade Tari Tingkat Nasional di Jakarta yang dibawa oleh anak asuh dari Bapak Agustinus. Di tahun yang sama juga terdapat acara penting lainnya yaitu Festival Karya Tari Daerah yang diadakan di Malang dimana Tari Banjar Kemuning menjadi salah satu karya yang turut memeriahkan festival tersebut dengan penampilan yang memukau dan mendapatkan piagam dari Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Timur.

Pada tahun 2018 Kabupaten Sidoarjo mengalami perkembangan pesat sebagai salah satu penyangga budaya Ibukota di Provinsi Jawa Timur, yaitu Pagelaran Anugerah Duta Seni Budaya Jawa Timur di Anjungan Jawa Timur, Taman Mini Indonesia Indah (TMII) di Jakarta dan Sidoarjo mempersembahkan dua tarian

unggulan mereka, yaitu Tari Remo dan Tari Banjar Kemuning.

Tak hanya populer di Indonesia, Tari Banjar Kemuning juga telah menampilkan pesona seninya di berbagai negara seperti, Malaysia, Singapura, Korea Selatan, Australia, Belanda, Yunan, Berlin, dan Inggris.

Tarian ini menceritakan sebuah perjuangan seorang istri nelayan yang gigih, ikhlas, dan selalu memanjatkan doa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar sang suami diberi kelancaran dalam mencari nafkah sebagai seorang nelayan. Ragam gerak dari Tari Banjar Kemuning antara lain, *solah playon*, *rete-rete*, dan *kabul khajade*.

Solah Playon memiliki gerakan dengan posisi tubuh mendhak, kedua tangan memegang sampur dengan posisi kedua tangan berada di pinggul, selanjutnya dilanjutkan dengan berlari-lari kecil membentuk pola lantai angka delapan yang dimulai dari arah kanan ke kiri dan berakhir di titik tengah. Gerakan lari-lari kecil ini memberikan kesan sedang tergesa-gesa, cekatan dalam melakukan suatu pekerjaan untuk meringankan pekerjaan suaminya.

Rete-rete atau yang biasa disebut masyarakat Desa Banjar Kemuning *te-rete*. Gerakan ini terinspirasi dari interaksi sosial dan kebersamaan antar warga dalam berkomunikasi, bersosialisasi, dan bergotong royong. Selanjutnya syair *rete-rete* juga menggunakan logat madura untuk menampilkan ciri khas kultural daerah tersebut.

Kabul Khajade memiliki gerakan berjalan mundur menghadap samping kanan, sambil berada dalam posisi setengah duduk, penarin akan mengadiah dengan penuh penghormatan dan rasa syukur seolah-olah sedang bersyukur dan berdoa agar selalu diberi keberkahan oleh Yang Maha Esa. *Kabul khajade* terinspirasi dari kegiatan Petik Laut yang dilaksanakan setahun sekali.

Pakaian yang dikenakan juga terkesan sederhana serta memiliki warna biru dan kuning yang menjadi ciri khas warna dari daerah pesisir. *Makeup* dan gaya rambut juga dibuat sesederhana mungkin untuk menampilkan gaya hidup keluarga nelayan yang sederhana. Penari juga mengenakan beberapa aksesoris kepala berupa Kembang Goyang, Cundhuk Mentul, dan Mahkota. Pada bagian kaki juga diberi aksesoris berupa Gongseng seperti yang dikenakan pada Tari Remo yang dapat menambah kesan kuat pada setiap

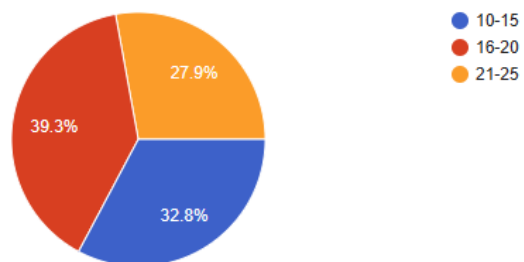
gerakan kaki yang dilakukan. Dalam tarian tersebut juga diiringi musik berupa Gendhing-Gendhing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis sempat mengadakan wawancara terhadap 2 penggiat seni, yang pertama adalah Bapak Budi Alfian selaku pendiri sanggar tari yang dinamai Kreasi Dancer Sidoarjo (KDS) dan Ibu Endang Kusniati selaku pendiri sanggar seni Lintang Kencana sekaligus pengajar di SDN Gelam 2 Sidoarjo. Keduanya memiliki kesamaan bahwa banyak masyarakat Sidoarjo yang tidak mengetahui tentang adanya Tari Banjar Kemuning kecuali yang memang pernah mengikuti kegiatan sanggar tari dari usia dini. Hanya sebagian kecil saja yang mengetahui, tetapi tidak mengetahui cerita dan nilai dibalik Tari Banjar Kemuning.

Selanjutnya penulis juga membuat angket berisi pertanyaan yang bersangkutan dengan perancangan lalu menyebarkan link google form yang berisi kuesioner kepada para calon audiens pada tanggal 20 Maret 2023. Setelah selang beberapa waktu penulis mendapatkan 61 respon yang dapat dilihat di link berikut, <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Oe4qP9MelxkBSOGYIoMZOBavTjEHcy1iE2ZnIaRdGgg/edit?usp=sharing>

Target Audience



Gambar 2. Hasil kuesioner umur pembaca
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Menurut hasil kuesioner yang diambil pada tanggal 30 Maret 2023, jadi pada komik ini target *audience* dibedakan menjadi dua yaitu target utama dan target umum. Untuk target utama yaitu masyarakat umur 16-20 tahun yang berdomisili Sidoarjo untuk mengenalkan dan menarik minat dalam seni tari, sedangkan target umum menyasar

masyarakat di atas umur 20 tahun seperti mahasiswa dan orang tua.

Konsep Perancangan

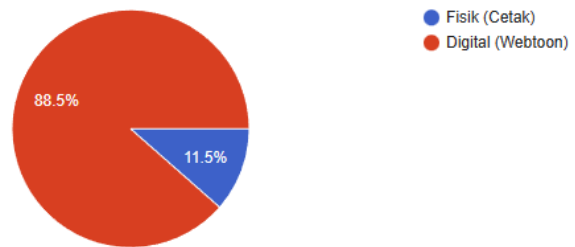
Cerita yang digunakan diharapkan mampu menarik minat kepada para pembaca dengan menggunakan sesuatu yang familiar. Karena itu untuk *genre* yang digunakan adalah *Slice of Life*.

Sebagian besar makna dari Tari Banjar Kemuning itu sendiri merupakan perjuangan seorang istri yang ditinggal suaminya bekerja dan diharapkan dapat mendukung dan membantu meringankan beban suami dengan cara melakukan pekerjaan rumah tangga dan anak.

Karena sulit untuk pembaca merasakan bagaimana susahnya menjadi seorang istri, apalagi dengan target audience anak muda dan tentu adanya pembaca laki-laki. Maka dari itu cerita yang digunakan menggunakan sudut pandang seorang anak yang melihat jerih payah sang ibu mengurus rumah tangga selagi ayah bekerja di luar kota, karena setiap orang tentu pernah merasakan menjadi anak-anak dan diharapkan cerita yang disampaikan dapat terasa lebih dekat dengan pembaca.

Menceritakan anak bernama Ika yang merindukan ayahnya yang sudah lama tidak pulang, rindu sekali sampai-sampai membuat Ika menjadi pendiam dan membuat ibunya khawatir. Lewat sebuah tari, Ika mulai mengerti dan mengapresiasi beratnya perjuangan sang ibu dalam mengurus rumah tangga tanpa kehadiran si kepala keluarga yang sedang bekerja di luar kota. Tentu saja Ika tidak langsung paham dan mengerti, namun langkah demi langkah ia mulai mengerti dan turut serta membantu meringankan pekerjaan sang ibu, karena itu pula judul serial ini diberi nama “Satu Langkah”. Langkah tersebut juga seiring dengan ragam gerak Tari Banjar Kemuning, yaitu *Solah Playon*, *rete-rete*, dan *kabul khajade* yang dilakukan secara berurutan.

Komik ini dibuat dengan teknik *Cell Shading*, yaitu teknik yang umum digunakan dalam pembuatan animasi jepang. Komik dibuat secara digital dengan menggunakan aplikasi *Clip Studi Paint*.



Gambar 3. Hasil kuesioner jenis komik yang diminati
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Karena menurut survey lebih banyak yang terbiasa membaca komik *Webtoon* dibanding komik cetak, jadi penataan komik ini dibuat memanjang ke bawah karena akan diunggah dalam format *Webtoon*, dengan lebar 800 px dan panjang menyesuaikan panjang chapter. Menggunakan lebar 800 px dikarenakan menyesuaikan lebar dari *smartphone*. Saat selesai lembar komik akan diupload di website official *Webtoon*.

Konsep Visual

1. Warna

Pemilihan warna yang digunakan sebagian besar cenderung mengarah ke warna panas, dengan alasan dapat memberikan kesan hangat dan dekat kepada pembaca.

2. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam komik ini adalah jenis *typeface sans serif*, karena jenis tipografi ini lebih mudah dibaca di layar *smartphone* yang cenderung kecil.

Untuk teks percakapan penulis menggunakan font bernama Ames yang cocok digunakan untuk media komik.



Gambar 4. Font Ames
(Sumber: <https://purastik.net/ames/e.html>).

Dan untuk judul menggunakan tulisan tangan penulis sendiri untuk menimbulkan kesan santai dan ringan.

Satu Langkah!

Gambar 5. Judul
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

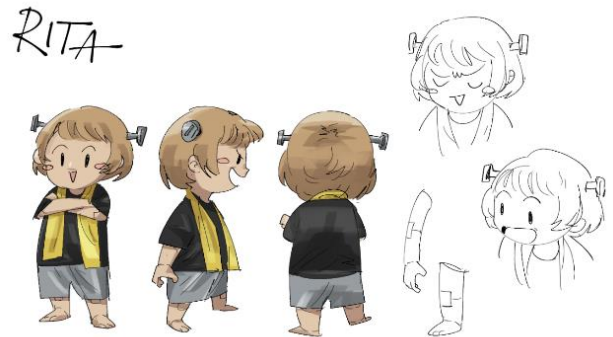
Desain Karakter

Ika merupakan peran utama dalam serial komik ini, mengambil nama dari kata “Ikan”. Ia menggunakan topi berbentuk ikan mengadaptasi mayoritas pekerjaan dari masyarakat pesisir dan juga baju hitam seragam sanggar yang terinspirasi dari peserta sanggar seni Lintang Kencana dan selendang berwarna kuning yang menjadi aksesoris wajib dalam sebuah Tari Banjar Kemuning.



Gambar 6. Character Sheet Ika
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Rita merupakan pemeran sampingan yang menemani Ika mengikuti les tari. Merupakan yang paling muda dari kelompoknya dan sering dipanggil Dek Rita, sebuah *cyborg* yang terinspirasi dari serial “Astroboy” dan memiliki sekrup di kepala layaknya frankenstein. Memiliki sifat yang suka bermain-main dan berisik. Sama seperti “Astroboy” Rita melambangkan sebuah hasil karya intelektual yang tinggi.



Gambar 7. Character Sheet Rita
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Eli juga merupakan pemeran sampingan yang menemani Ika mengikuti les tari. Memiliki nama lengkap Elizabeth dan merupakan seorang *bule* yang suka memakai aksesoris helm perang abad pertengahan. Memiliki sifat yang eksentrik dan melambangkan budaya yang berasal dari luar khususnya budaya barat.



Gambar 8. Character Sheet Eli
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Hana, biasa dipanggil Mbak Hana merupakan pemeran sampingan yang berperan menjadi pengajar les tari yang dihadiri Ika, Rita, dan Eli. Memiliki rambut yang diikat dibelakang dan mengenakan baju hitam seragam les dan celana olahraga berwarna biru.



Gambar 9. Character Sheet Hana
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Ibunya Ika, seperti namanya merupakan ibu dari anak bernama Ika. Terlihat menggunakan kerudung panjang berwarna biru gradasi putih dan aksesoris seperti ikan dan duster berwarna biru gelap dan sandal berwarna oranye juga memakai kacamata.



Gambar 10. Character Sheet Ibunya Ika
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Storyboard

Setelah desain karakter sudah jadi, langkah selanjutnya adalah membuat *storyboard*. Penulis awalnya membuat sketsa kasar di sebuah buku sketsa yang nantinya akan dilanjutkan secara digital di komputer.



Gambar 11. Sketsa kasar
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

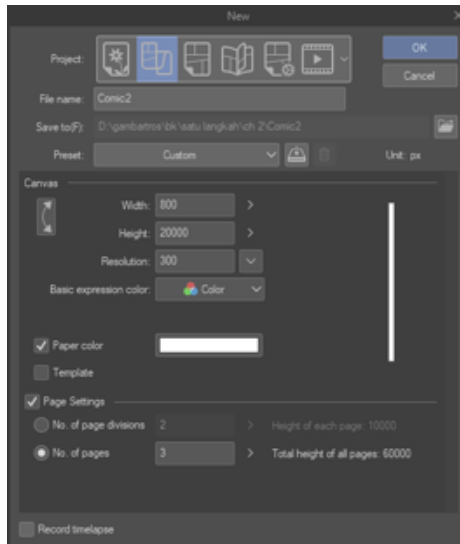
Selanjutnya membuat panel-panel secara lengkap yang nantinya akan diletakkan secara berurutan sesuai dengan *storyboard* yang dibuat.



Gambar 12. Panel yang sudah dibuat
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

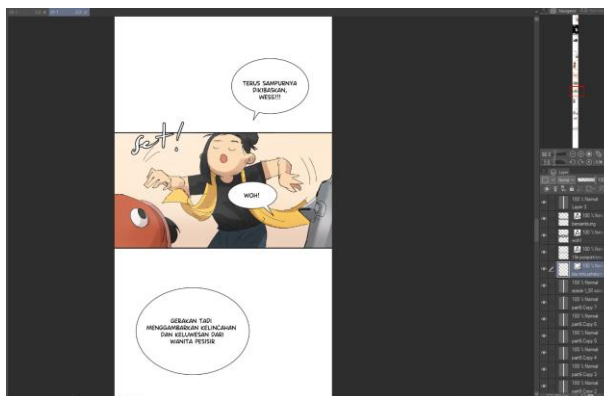
Setelah panel sudah siap, langkah selanjutnya adalah meletakkan panel tersebut di sebuah kanvas pada aplikasi Clip Studio Paint. Ukuran kanvas yang dibuat untuk format webtoon adalah 800

pixel untuk lebarnya dan panjang menyesuaikan, disini penulis menggunakan 20000 pixel dengan resolusi 300 dpi. Penulis menggunakan 800 pixel dikarenakan lebar tersebut merupakan ukuran standar untuk mengunggah komik di website resmi LINE Webtoon.



Gambar 13. Ukuran kanvas yang dibutuhkan
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Setelah kanvas berhasil dibuat dengan ukuran tersebut, selanjutnya adalah meletakkan panel tersebut satu-persatu secara berurutan dengan jarak antar panel yang sudah diperhitungkan. Selanjutnya memberikan balon teks percakapan dan SFX.



Gambar 14. Peletakkan balon percakapan dan sfx
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Hasil Perancangan

1. Thumbnail

Pada saat menerbitkan serial baru di website official Webtoon diharuskan mengunggah *thumbnail* berbentuk persegi dengan ukuran minimal 1080x1080 pixel dan berukuran kurang dari 500kb, jika rasio yang diunggah tidak 1:1 maka website otomatis akan memotongnya menjadi skala 1:1 atau kotak.



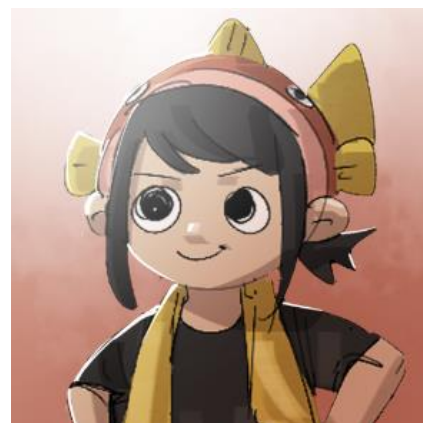
Gambar 15. Panduan thumbnail

(Sumber: <https://www.Webtoons.com/id/challenge/series>).

Webtoon juga memiliki panduan dalam mengunggah *thumbnail* persegi yang menarik seperti contoh diatas, bentuk thumbnail yang tidak dianjurkan antara lain,

- Adanya teks judul, karena thumbnail berukuran kecil yang sangat tidak memungkinkan teks untuk dibaca,
- Memberikan garis tepi,
- Background putih yang dapat menurunkan visibilitas thumbnail,
- Adanya frame di dalam frame.

maka dari itu *thumbnail* yang diunggah merupakan gambar dari Ika si karakter utama dengan mengikuti guide yang disarankan.



Gambar 16. Thumbnail persegi Satu Langkah
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

2. Isi Komik

Pada komik “Satu Langkah” hanya memiliki 3 episode saja dan dibagi berdasarkan makna utama dalam Tari Banjar Kemuning.

Untuk gambar yang ditampilkan merupakan cuplikan saja, jika hendak membaca dengan lengkap komik ini sudah diunggah di website official Webtoon dengan link

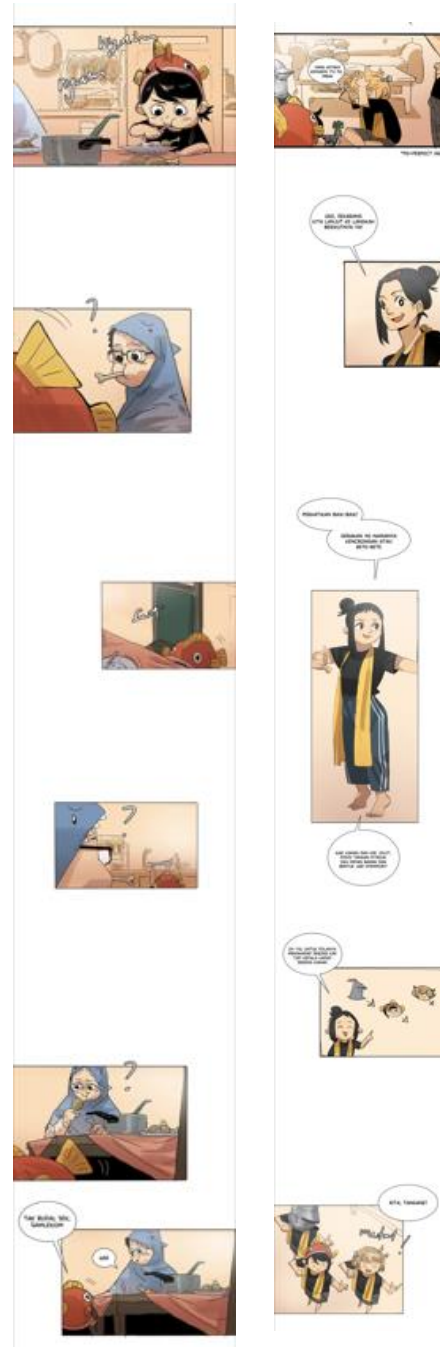
https://www.webtoons.com/id/challenge/satu-langkah/list?title_no=870955

Episode pertama menjelaskan tentang pengertian Tari Banjar Kemuning dan mengajarkan gerakan *Solah Playon* yang menyimbolkan keluwesan dan kecekatan para istri di Desa Banjar Kemuning.



Gambar 17. Cuplikan episode 1
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

Episode kedua menjelaskan dan mengajarkan gerakan selanjutnya yaitu *Kencrongan* atau *Rete-Rete*, yang menyimbolkan sifat serempak dan gotong royong yang dimiliki masyarakat Desa Banjar Kemuning.



Gambar 18. Cuplikan episode 2
(Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023)

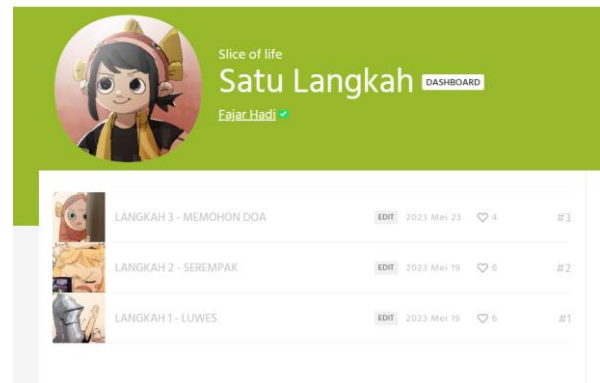
Episode ketiga merupakan episode terakhir yang menjelaskan dan mengajarkan gerakan *Khabul Kadjadhe* yang terinspirasi dari budaya setempat Petik Laut yang dilakukan setahun sekali, sebagai wujud syukur atas karunia Tuhan dan memohon rezeki yang melimpah.



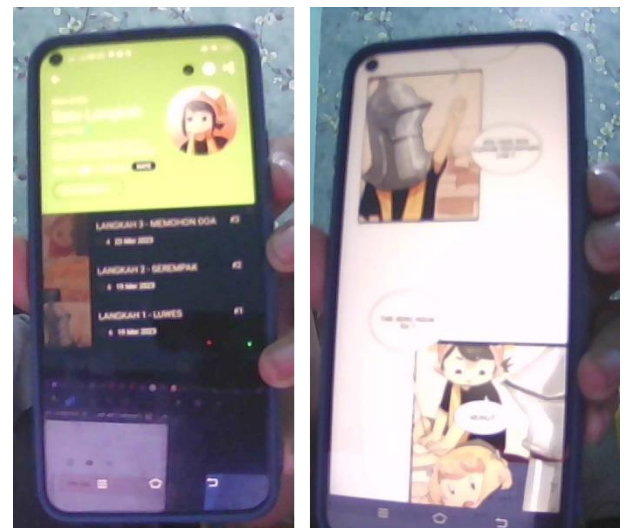
Gambar 19. Cuplikan episode 3 (Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023).

Lewat 3 episode ini, Ika mulai mengerti akan perjuangan seorang ibu saat sang kepala keluarga tidak hadir dalam rumah tangga. Dan itu semua Ika pahami lewat gerakan dan makna dari Tari Banjar Kemuning.

3. Tampilan Komik



Gambar 20. Tampilan di website resmi (Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023).



Gambar 20. Tampilan di aplikasi Android (Sumber: Ilustrasi F.H. Pratama, 2023).

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia khususnya remaja berumur 16-20 berdomisili Sidoarjo yang masih belum mengetahui tentang adanya tari khas yang berasal dari Sidoarjo. Komik berbentuk digital dan memiliki format Webtoon yang membentuk

memanjang kebawah, bentuk ini memudahkan pembaca karena dapat dibaca di smartphone dimana saja dan kapan saja selama terdapat koneksi internet.

Komik digital dengan judul “Satu Langkah” ini mengenalkan Tari Banjar Kemuning yang dikemas dengan cerita sedemikian rupa agar pembaca dapat lebih mudah untuk menerima informasi tersebut. Perancangan ini didahului oleh wawancara kepada beberapa narasumber sehingga dapat dihasilkannya karakter dan cerita yang menarik. Proses pembuatan komik menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, yang diantaranya termasuk pembuatan desain karakter, memasukkan teks dan penataan panel komik. Serial “Satu Langkah” yang telah diunggah di website Webtoon memiliki 3 episode yang masing-masing menceritakan makna utama dari Tari Banjar Kemuning itu sendiri.

Dengan dirancangnya komik digital Webtoon ini diharapkan dapat memiliki manfaat yang positif berupa pengetahuan bahwa Kota Sidoarjo memiliki tarian khas berupa Tari Banjar Kemuning. Permasalahan perancangan komik digital ini adalah pada *pace* cerita yang tergolong cepat karena keseluruhan cerita hanya dikemas singkat dalam 3 episode saja. Saran perancang semoga kedepannya komik ini dapat dilanjutkan menjadi serial yang lebih panjang lagi agar cerita yang disampaikan dapat lebih detail lagi dan dapat mengetahui permasalahan masing-masing karakter.

REFERENSI

- Anggraeni, Nevi Puspita. 2019. *Peran Kebudayaan Tari Banjarkemuning dalam Melestarikan Kearifan Sejarah Lokal Di Kabupaten Sidoarjo 1999-2018*. Sidoarjo: Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Sidoarjo.
- Bachri, S Bachtiar. 2010. *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian kualitatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks.
- Himawan, Arum Trianingsih. 2021. *Identitas Lokal Sidoarjo dalam Koreografi Banjar Kemuning Karya Agustinus Heri Sugianto*. Surakarta: Institut Seni Indonesia.
- Norin, T. A. 2018. *Media Conversion From Webtoon To Television*. Stockholms.
- Plattner, H., Meinel, C., Leifer, L. 2011. *Design Thinking: Understand - Improve - Apply*. German: Springer.
- Rahayu, Indri Sr. 2019. *Tinjauan Visual Karakter Merpati Melalui Metode Intertekstual*. Universitas Komputer Indonesia.
- Scoot, McCloud. 2002. *Understanding Comic The Invisible Art*. Jakarta: Penerbit KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Poitras, Gilles. 2008. *What is manga?. Knowledge Quest*.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yin, Robert K. 2013. *Studi Kasus: Desain & Metode*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Apandi, Idris. (19 Maret 2017). *Literasi dan Kebudayaan*. Diunduh pada tanggal 6 Januari 2021, dari <https://www.kompasiana.com/idrisapandi/58ce9aed7eafbdc95aac56ea/literasi-dan-kebudayaan>
- Riadi, Muchlisin. (15 Agustus 2020). *Komik (Pengertian, Unsur, Jenis dan Teknik Pembuatan)*. Diunduh pada tanggal 13 Januari 2021, dari <https://www.kajianpustaka.com/2020/08/komik-pengertian-unsur-jenis-dan-teknik-pembuatan.html>
- <https://www.webtoons.com/en/about>
- <https://www.webtoons.com/id/challenge/series>
- <https://purastik.net/ames/e.html>
- https://www.webtoons.com/id/challenge/satu-langkah/list?title_no=870955
- <https://www.beritasatu.com/ekonomi/507017/seni-budaya-arek-sidoarjo-jadi-penyangga-ibukota-jatim>