

PERANCANGAN *WEBCOMIC* CERITA JAKA PANDELEGAN SEBAGAI UPAYA PENGENALAN CANDI PARI DAN SUMUR KABUPATEN SIDOARJO

Nadya Ayu Istiqoma Samsy¹, Muh Ariffudin Islam²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nadya.19015@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Pelestarian budaya merupakan hal yang perlu dilakukan agar tidak melupakan jati diri bangsa sendiri. Di setiap wilayah Indonesia memiliki konten lokal seperti halnya di Sidoarjo. Di jaman sekarang para remaja kurang memiliki minat untuk memahami cerita sejarah yang ada di sekitarnya karena kurangnya media informasi yang menarik secara visual. Tujuan perancangan *webcomic* Jaka Pandelegan ini untuk memberikan informasi mengenai cerita berdirinya candi Pari dan candi Sumur di Sidoarjo yang dapat memberikan pembelajaran nilai-nilai moral kepada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dilakukan dengan beberapa tahapan seperti identifikasi data, pengumpulan dilakukan dengan observasi, wawancara, kuisioner, dan studi pustaka. Dalam perancangan ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* berupa *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Pada tahap analisis menggunakan model analisis Miles and Huberman. Perancangan *webcomic* ini menggunakan style manga digital, *colorful*, efisien, dan mencakup informasi yang mudah dipahami. Tahap terakhir yakni uji coba kepada 50 remaja di Sidoarjo, yang dapat menambah pengetahuan cerita sejarah dan ikut serta melakukan pelestarian budaya.

Kata Kunci : *Webcomic, Jaka Pandelegan, Pelestarian Budaya, Sidoarjo, Remaja*

Abstract

Preserving culture is something that must be done so as not to forget the identity of the country. Every region in Indonesia has local content, as is the case in Sidoarjo. Nowadays, teenagers have less interest in understanding historical stories around them because of the lack of visually interesting information media. The design of the Jaka Pandelegan webcomic is to provide information about the story of the founding of the Pari temple and the Sumur temple in Sidoarjo which can provide moral values learning to teenagers. This research uses a qualitative method which is carried out by identifying data, collection is carried out by observation, interviews, questionnaires and literature study. In this design, the Design Thinking approach is used in the form of empathize, define, ideate, prototype, and test. At the analysis stage using the Miles and Huberman analysis model. This webcomic design uses a digital manga style, is colorful, efficient, and includes information that is easy to understand. The final stage is a trial with 50 teenagers in Sidoarjo, who are expected to increase their knowledge of historical stories and participate in cultural preservation.

Keywords: *Webcomic, Jaka Pandelegan, Cultural Conservation, Sidoarjo, Teenagers*

PENDAHULUAN

Kabupaten Sidoarjo terletak di Jawa Timur dan dikenal dengan wisata UMKM, budaya, dan sejarah. Salah satu tempat pariwisata yang berada di Sidoarjo, yakni candi Pari dan candi Sumur

(Kamdani, 2009). Kedua candi ini berada di desa Candipari, kecamatan Porong dibangun pada tahun 1293 (1371 M) pada masa jaman kekuasaan kerajaan Majapahit di bawah kepemimpinan raja Hayam Wuruk. Terdapat

cerita dibalik berdirinya candi Pari dan candi Sumur yakni cerita Jaka Pandelegan yang mengandung nilai-nilai moral dalam sikap giat bekerja, kesederhanaan, dan kedermawanan. Sehingga diperlukan adanya upaya pelestarian budaya pada remaja. Fase remaja akhir usia 17-22 tahun, remaja mulai berfikir untuk kehidupan, minat, karir, kepribadian, dan pengetahuan (Nur & Dewi, 2021). Para remaja di era sekarang tidak seberapa berminat untuk mempelajari budaya lokal yang telah menjadi warisan (Yunita, 2022). Kurangnya media informasi yang menarik secara visual juga menjadi penyebab kurangnya ketertarikan remaja terhadap cerita-cerita lokal yang ada di daerahnya.

Setelah melakukan kuisioner terhadap 30 remaja Sidoarjo hanya 36% yang mengetahui cerita Jaka Pandelegan, sehingga mendapatkan dugaan bahwa pengetahuan remaja Sidoarjo mengenai cerita Jaka Pandelegan masih minim bahkan banyak remaja yang benar-benar tidak mengetahui cerita Jaka Pandelegan. Diperlukan upaya pelestarian dalam bentuk *culture knowledge* dengan penyampaian informasi tentang kebudayaan (Nahak, 2019).

Penelitian terdahulu berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Legenda Candi Pari dan Candi Sumur Sidoarjo Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal” oleh Arfyansyah Adhy Laksono tahun 2021. Perancangan tersebut menghasilkan sebuah buku ilustrasi dengan target usia 12-15 tahun. Buku ilustrasi tersebut dibuat dengan gaya ilustrasi yang masih bisa dikembangkan lagi sehingga dapat menarik secara visual. Alur cerita dalam buku ilustrasi tersebut masih belum kompleks dan detail sehingga membutuhkan penambahan keterangan-keterangan penjelas untuk menambah pemahaman dan wawasan bagi para pembaca.

Setelah melakukan kuisioner terhadap media informasi, komik digital mendapatkan hasil tertinggi sebanyak 53%, sehingga penulis menyarankan untuk membuat komik digital atau *webcomic* sebagai media penyampaian informasi mengenai cerita Jaka Pandelegan untuk upaya pelestarian budaya pada generasi muda.

Di era perkembangan jaman, media digital dinilai lebih efisien karena dapat menyebar dengan cepat serta mudah diakses dimanapun

dan kapanpun hanya dengan menggunakan *smartphone* atau media elektronik lainnya. Salah satu *platform webcomic* yang paling terkenal yakni Webtoon. Platform ini dapat dinikmati melalui browser maupun aplikasi, oleh karena itu platform ini sangat populer di kalangan remaja. Mayoritas style atau gaya ilustrasi yang digunakan dalam *platform* webtoon adalah gaya ilustrasi manga atau anime yang tengah digemari oleh para remaja. Oleh karena itu, membuat sebuah konsep perancangan akulturasi antara manga style dengan pelestarian budaya.

Dari pemaparan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana konsep visualisasi media digital berupa *webcomic* sebagai upaya untuk menarik minat remaja dan upaya pelestarian budaya terhadap pengenalan candi Pari dan candi Sumur di Sidoarjo.

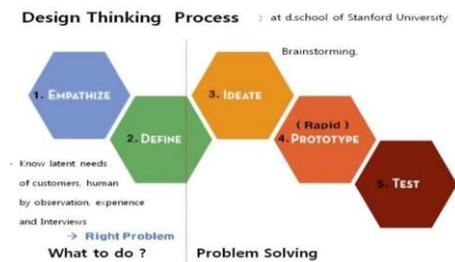
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menarik minat remaja Sidoarjo dengan harapan dapat memahami nilai-nilai moral dalam cerita di balik berdirinya candi Pari dan candi Sumur. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan pada remaja mengenai kebudayaan di Jawa abad ke-13. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi oleh peneliti selanjutnya. Sehingga menjadi lebih baik kedepannya dan banyak generasi muda yang ikut serta merancang media informasi dengan tujuan pelestarian budaya lokal.

METODE PERANCANGAN

Pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif menggunakan deksriptif, alasan dan kata-kata yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman, perasaan, dan menguraikan situasi (H. Timotius, 2017). Metode kualitatif digunakan untuk meneliti objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrument kunci.

Perancangan *webcomic* ini, menggunakan pendekatan *Design Thinking* menurut (Kelley & Brown, 2018), *design thinking* merupakan cara berfikir dalam proses pemecahan masalah yang di dasarkan pada kebutuhan target *audience*.

“Perancangan *Webcomic* Cerita Jaka Pandelegan Sebagai Upaya Pengenalan Candi Pari dan Sumur Kabupaten Sidoarjo”



Gambar 1. Design Thinking
(Sumber: Design Thinking Process Stanford University, 2019)

Alur dari perancangan *webcomic* cerita Jaka Pandelegan sebagai berikut:

1. *Empathize*, mengidentifikasi latar belakang dan permasalahan untuk memahami kebutuhan target audience. Melakukan pengumpulan data dengan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, studi pustaka,
2. *Define*, melakukan analisis data untuk mendapatkan pemecahan masalah. Analisis data menggunakan model analisis Miles & Huberman.
3. *Ideate*, tahap perancangan ide yang masuk dalam pra-produksi. Di dalam tahap ini menentukan konsep berupa tema, sinopsis, naskah cerita, karakter, warna, dan *storyline*.
4. *Prototype*, merupakan tahap produksi yang meliputi pembuatan sketsa, lineart, *coloring*, *editing*, hingga *finishing* dan masuk ke tahap validasi media dan materi.
5. *Test*, merupakan tahap uji coba dengan melakukan publikasi karya melalui platform *webtoon*. Melakukan uji pengetahuan dan kelayakan terhadap responden untuk mendapatkan *feedback* hasil perancangan.

Teknik pengumpulan data terdiri dari data primer dan data sekunder. Metode pengumpulan data pada perancangan kali ini meliputi; 1) wawancara, yang dilakukan pada juru pelihara candi Pari dan candi Sumur pak Karsono. 2) kuisisioner, terhadap 30 remaja Sidoarjo untuk mengetahui kebutuhan target *audience* pada hasil perancangan. 3) dokumentasi, yakni mengumpulkan foto-foto struktur candi, arca, dan papan penjelas sebagai referensi perancangan. 4) studi pustaka, untuk menggali informasi yang

lebih dalam dan valid melalui buku tentang candi dan peradaban di Jawa abad ke-13. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan model analisis (Miles & Huberman, 2018) alur dari analisis tersebut meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

KERANGKA TEORETIK

a. Pelestarian Budaya

Menurut Sendjaja dalam jurnal *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi* yang ditulis oleh Hildigardis M. I. Nahak terdapat dua upaya pelestarian budaya secara umum, yaitu: Pengalaman budaya (*culture experience*) merupakan pelestarian budaya lokal yang dilakukan dengan cara terjun langsung ke dalam sebuah pengalaman kultural, dan pengetahuan budaya (*culture knowledge*) merupakan pelestarian budaya lokal yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi tentang kebudayaan. Tujuannya, untuk mengedukasi dan mengembangkan kebudayaan itu sendiri (Nahak, 2019).

b. Cagar Budaya Candi

Candi berasal dari kata *Channdhika* Graha yang merupakan seorang dewi maut (pencabut nyawa). Maka bagi pemeluk agama Hindu, dewi ini dipuja, dengan maksud agar tidak gampang begitu saja mencabut nyawa seseorang. Di sekitar candi biasanya terdapat patung raja atau dewa, relief, peripih, patirtaan, dan simbol-simbol terkait. Candi digunakan sebagai tempat ritual, pemujaan, dan ibadah bagi umat Hindu maupun Budha (Soekarno, 2018).

1. Candi Pari

Candi Pari merupakan candi yang bercorak Hindu dengan ciri khas kerajaan Champa (Vietnam Selatan). Candi Pari oleh kerajaan Majapahit pada tahun 1293 bersamaan dengan candi Sumur. Candi Pari merupakan candi yang berukuran besar yaitu 16,86 meter x 14,10 meter, dan tingginya 13,40 meter terbuat dari batu merah.



Gambar 2. Candi Pari
(Sumber: Samsy,2023)

2. Candi Sumur

Candi Sumur dibangun bersamaan dengan candi Pari pada tahun 1371 M. Ukurannya lebih kecil jika dibandingkan dengan candi Pari. Candi ini sebenarnya adalah sebuah sumur yang ada di dalam candi. Di dalam candi terdapat lubang persegi berukuran 1 meter x 1 meter dengan kedalaman sekitar 3 meter. Letaknya sekitar 50 meter dari candi Pari.



Gambar 3. Candi Sumur
(Sumber: Samsy,2023)

c. Cerita Jaka Pandelegan

Cerita ini menurut Laporan.J. Knebel dalam “*Raporten Van De Commissie In Nederlandch Indie Voor Ourdheidkundig Onderzoek Op Java En Madoerna*” tahun 1905-1906 yang dituangkan dalam buku “*Tentang Candi dan Sejarah Candi Pari*” karya Soekarno yang diterbitkan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo. Cerita ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan pak Karsono selaku juru pelihara candi. Di balik berdirinya candi Pari dan candi Sumur terdapat tokoh utama yang bernama Jaka Pandelegan

(jelmaan ikan ‘deleg’ atau gabus). Jaka Pandelegan dan Jaka Walangtinunu mulai membuka pemukiman dan persawahan setelah meminta benih padi pada Ki Ageng Penanggungan. Hasil panen yang dihasilkan sangatlah melimpah sehingga dapat membantu kerajaan Majapahit di musim paceklik. Raja Hayam Wuruk pun memberikan penghargaan, dan tempat tinggal di kerajaan pada Walangtinunu dan istrinya yakni Walangsangit. Walangtinunu yang merupakan anak raja dan Nyai Ijangan pun meminta agar Jaka Pandelegan ikut tinggal di kerajaan. Patih dan rombongan pun menjemput Jaka Pandelegan dan istrinya Walangangin. Akan tetapi, Jaka Pandelegan dan Walangangin menolak. Jaka Pandelegan kabur dan moksa (menghilang tanpa meninggalkan jasad) di lumbung padi, sedangkan Walangangin melakukan moksa di dekat sumur. Dibangunlah candi di lumbung padi dan sumur tersebut sebagai bentuk penghormatan pada Jaka Pandelegan dan Nyai Lara Walangangin.

d.Komik

Komik merupakan *sequential art* yakni gambar-gambar dan lambang – lambang yang terjuktaposisi atau berdekatan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Dalam, sebuah komik nilai yang dialami oleh semua indra dapat diaktifkan hanya dengan melihat dan membaca. Komik menjadi penghubung antara pembuat cerita dan pembaca. (McCloud, 2001). Komik memiliki beberapa jenis dalam bentuknya yang meliputi: komik strip, komik kartun, komik tahunan, dan komik online atau webcomic. Menurut (McCloud, 2006), komik dapat berfungsi untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respon estetik bagi para pembaca. Oleh karena itu, komik dapat digunakan sebagai sarana penyampaian informasi, pesan, serta edukasi. Komik juga dapat dinikmati di waktu luang sebagai sarana hiburan. Dalam pembuatan komik terdapat beberapa elemen yang terdiri sebagai berikut:

1. Cerita dan Alur

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita adalah sebuah karangan yang

menuturkan perbuatan, pengalaman dan penderitaan orang lain. Cerita harus terdiri dari rangkaian peristiwa sebab dan akibat, menurut Aristoteles. Sehingga alur cerita dapat dibagi dalam 3 babak (*Three Art Structure*) yaitu awal, tengah, dan akhir.

2. Panel

Panel merupakan kotak-kotak berurutan berisi ilustrasi dan teks yang akan membentuk sebuah alur cerita. Secara umum, panel berbentuk persegi dan memiliki urutan arah baca dari kiri ke kanan, atas ke bawah, atau bisa searah jarum jam (Olivia, 2021).

3. Desain Karakter

Karakter merupakan watak, sifat, maupun kepribadian yang ada pada tokoh (pelaku dalam cerita).



Gambar 4. Charater Sheet

(Sumber: Hiroyoshi Tsukamoto: Super Manga Matrix, 2012)

4. Teori Warna

Dalam pembuatan komik terdapat komik hitam putih yang tidak berwarna. Akan tetapi di jaman sekarang sudah mulai banyak digital mapun cetak yang berwarna. Banyak teori yang mengungkapkan pengelompokkan warna menjadi empat yaitu warna primer, sekunder, tersier, netral. Brewster membuat sebuah pola warna yang dikenal dengan lingkaran warna Brewster. Para ilmuwan mengklasifikasikan warna ke dalam dua sifat utama yang ekstrem yaitu warna panas dan warna dingin (Swasty, 2017).

5. Balon Suara

Di dalam komik terdapat pencampuran gambar dan kata yang harus diatur secara seimbang agar terpusat pada cerita. Balon suara terdiri dari : balon ucapan, balon pikiran, dan *caption*.

6. Efek Suara

Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi sesuai dalam panel (Maharsri, 2011).

7. Parit

Parit merupakan ruang di antara dua panel gambar yang dapat menumbuhkan imajinasi para *audience* (McCloud, 2001). Parit dalam komik juga berguna untuk memberikan ruangan atau jeda dalam membaca komik agar pembaca memiliki waktu untuk memahami alur cerita.

8. Sinematografi

Dalam pembuatan komik perlu memperhatikan pemilihan bingkai (*framing*), pada tahap ini terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tanggapan pembaca. Komposisi tersebut seperti tata pandang (*cropping*), keseimbangan (*balance*), dan kemiringan (*tilt*) (McCloud, 2006). Maka dari itu, terdapat aturan mengenai jarak pandang (*shoot size*) dan sudut pandang (*Angle*).

9. Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin dibawa atau disampaikan disampaikan (Rustan, 2009).

10. Tipografi

Membicarakan tipografi artinya membicarakan teks. Elemen berupa teks dibutuhkan untuk menyampaikan informasi kepada *audience* (Rustan, 2009).

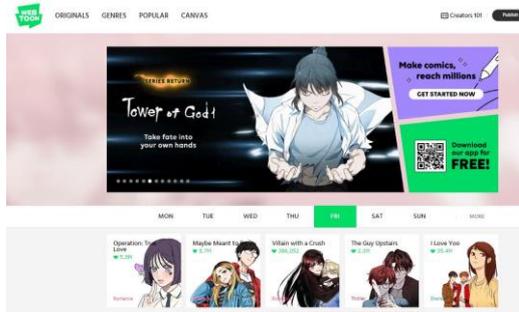
Tipografi merupakan teknik yang meliputi memilih dan menata huruf dengan penyebaran pada ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu seperti menciptakan kenyamanan untuk para pembaca (Hidayat, 2019).

e. Komik Digital

Menurut (Lamb & Jhonson, 2009) komik digital adalah suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan

informasi atau pesan. Komik digital dapat disajikan dalam media elektronik.

Saat ini komik digital dapat diakses melalui perangkat yang tersambung dengan jaringan internet. Komik digital atau webcomic dapat dibaca melalui platform seperti Line Webtoon, Kakaowebtoon, Bili-bili comics, dan lain sebagainya.



Gambar 5. Tampilan Webtoon
(Sumber: <https://www.webtoons.com/en/>)

f. Gaya Ilustrasi

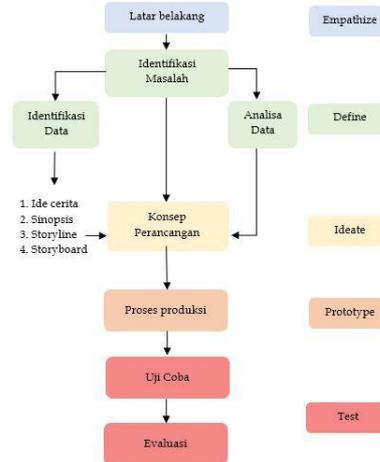
Ilustrasi merupakan seni gambar yang berguna untuk menyampaikan pesan secara visual. Ilustrasi memiliki beberapa jenis antara lain seni Lukis, sketsa, grafis, karikatur, image bitmap hingga fotografi (Kusritanto, 2009). Pada perancangan ini, menggunakan gaya ilustrasi Manga. Manga merupakan istilah yang digunakan di Jepang untuk menyebutkan komik cetak. Manga sangat populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia. Dalam Bahasa Inggris disebut dengan ‘*Original English Language Manga*’ atau disebut dengan OEL Manga. Manga memiliki berbagai genre yang berbeda, dan sasaran yang berbeda menurut jenis kelamin dan usia (Petrovic, 2015).



Gambar 6. Phoenix maiden
(Sumber: Hiroyoshi Tsukumoto: Super Manga Matrix, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan perancangan menggunakan metode *Design Thinking* menurut Kelley & Brown. Berikut adalah skematika proses perancangan *webcomic* cerita Jaka Pandelegan.



Gambar 7. Skematika perancangan
(Sumber : Kelley & Brown, 2018)

a. *Empathize*

Pada tahap ini melakukan observasi secara langsung terhadap subjek penelitian yakni candi Pari dan candi Sumur. Mengumpulkan data primer melalui wawancara terhadap juru pelihara candi yakni pak Karsono. Mendapatkan informasi mengenai cerita Jaka Pandelegan dibalik berdirinya candi Pari dan candi Sumur yang masih berkaitan dengan kerajaan Majapahit dan gunung Penanggungan. Selanjutnya melakukan kuisisioner terhadap 30 remaja Sidoarjo mengenai minat dan pengetahuan terhadap cerita Jaka Pandelegan. Terdapat 63,3% remaja yang tidak tahu sama sekali mengenai cerita Jaka Pandelegan. Kuisisioner ini, juga bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan media yang tepat untuk menyalurkan informasi yang dapat disukai oleh remaja. Terdapat 53% remaja yang sangat menyukai komik, 36% suka, 3,3% tidak suka, dan 6,6% sangat tidak suka.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa banyak remaja yang gemar membaca komik, sehingga dapat dijadikan sebagai media informasi. Menurut hasil kuisisioner gaya ilustrasi yang paling disukai oleh remaja adalah gaya ilustrasi manga dengan nilai 63,3%, 3,33% untuk

gaya ilustrasi *children book*, dan 33,3% untuk gaya ilustrasi *semirealism*.

Pengumpulan data sekunder bertujuan untuk memperkuat dan memperdalam data primer. Data sekunder dikumpulkan menggunakan teknik dokumentasi dan studi pustaka. Dokumentasi berupa foto-foto candi, arca, dan papan penjelas. Sedangkan studi pustaka bersumber dari buku yakni berjudul “Tentang Candi dan Sejarah Candi Pari”, yang ditulis oleh Soekarno seorang Budayawan, buku ini diterbitkan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo. Sebagai referensi mengenai cara berpakaian dan kehidupan di abad ke-13 di Jawa, melakukan studi pustaka pada buku “Kain di tanah Jawa”, yang ditulis oleh Siti Maziyah.

b. Define

Berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan dapat mengetahui cerita berdirinya candi Pari dan candi Sumur, dalam cerita itu terdapat tokoh yakni Jaka Pandelegan. Jaka Pandelegan merupakan jelmaan ikan deleg atau gabus. Cerita Jaka Pandelegan ini, masih berkaitan dengan kerajaan Majapahit dan gunung Penanggungan. Cerita berdirinya candi Pari dan candi Sumur memiliki nilai moral yang sangat penting untuk remaja di Sidoarjo serta meningkatkan pengetahuan dan kepedulian terhadap budaya lokal yang ada di daerah. Media yang digemari remaja yakni *webcomic* dengan gaya ilustrasi manga atau anime. *Webcomic* tersebut dibuat berwarna agar lebih menarik secara visual. Hasil *webcomic* cerita Jaka Pandelegan diupload di *platform* *webtoon* yang mudah diakses dan gratis. Karakter, latar, dan suasana dibuat sesuai dengan referensi yang ada pada studi pustaka yakni di era abad ke-13 di Jawa saat kerajaan Majapahit berkuasa.

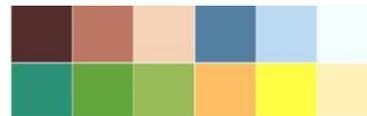
c. Ideate

Pada perancangan komik digital ini menggunakan teknik *2D Digital Comic* yang diaplikasikan menggunakan *software Clip Studio Paint*. *Webcomic* dalam perancangan ini berbentuk file digital berupa gambar JPG berukuran 800px X 1500px, *potrait*, resolusi 600dpi untuk setiap halamannya. Satu halaman berisi sekitar 1-8 panel, dan untuk satu *slice* atau

potongan berukuran 800px X 1000px sesuai dengan ketentuan upload yang di *webtoon*. *Webcomic* yang di rancang memiliki empat chapter yang terdiri dari satu chapter prolog dan tiga episode. Kategori komik online yang digunakan yakni *Panel Scrolling Online* yang berbentuk panel memanjang kebawah.

Webcomic diberi judul “Jaka Pandelegan” sesuai dengan nama tokoh utama. Dalam penulisan naskah menggunakan alur 3 babak menurut Aristoteles. Pembuatan *webcomic*, menggunakan gaya visual manga, memadukan kolaborasi antara latar serta *outfit* tradisional Jawa abad ke-13 dengan style manga yang digemari remaja.

Warna yang digunakan dalam pembuatan *webcomic* Jaka Pandelegan adalah warna-warna yang berasal dari alam, menggunakan perpaduan warna yang cerah sehingga tidak terkesan kuno dan dapat menarik target *audience* yakni kalangan remaja.



Gambar 8. Palet Warna
(Sumber : Samsy,2023)

Kombinasi dengan perpaduan warna tumbuhan padi yakni hijau dan kuning. Warna coklat diambil dari warna kayu dan tanah, sedangkan warna biru diambil dari warna langit.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
123456789

Gambar 9. Tipografi Dialog
(Sumber : Samsy,2023)

Font yang digunakan dalam penulisan teks dialog maupun keterangan dalam komik adalah “*Laffayette Comic Pro*”. Penulisan dalam judul menggunakan font “*Duval*” karena terkesan elegan dengan garis yang meliuk pada hurufnya seperti sulur pada tumbuhan padi.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
123456789

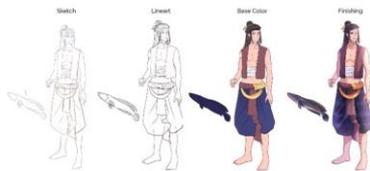
Gambar 10. Tipografi judul
(Sumber : Samsy,2023)



Gambar 11. Judul webcomic
(Sumber : Samsy,2023)

d. Prototype

Pada tahapan ini, mulai memvisualisasikan tokoh sesuai dengan refrensi yang diambil dari relief, studi pustaka, dan informasi dari narasumber juru pelihara candi. Berikut merupakan alur pembuatan visualisasi karakter dari alternatif sketsa yang terpilih. Alur tersebut terdiri dari *sketch*, *lineart*, *base color*, dan *finishing*.



Gambar 12. Alur pembuatan visual karakter
(Sumber : Samsy,2023)

Berikut adalah hasil final desain karakter webcomic Jaka Pandelegan:



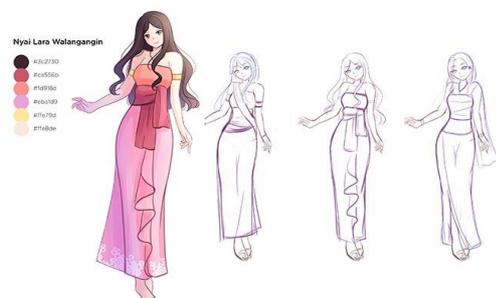
Gambar 13. Jaka Pandelegan
(Sumber : Samsy,2023)

Jaka Pandelegan merupakan jelmaan ikan *deleg* atau gabus. Divisualisasikan sebagai seorang pemuda dengan tinggi 175cm, berambut panjang. Jaka Pandelegan memiliki istri bernama Walangangin. Saat akan dipaksa menuju ke kerajaan, Jaka Pandelegan melakukan moksa di lumbung padi, dan dibangunlah candi Pari di tempat tersebut. Jaka Pandelegan tidak suka akan kemewahan, dan terus ingin berkarya dan mengembangkan persawahan.



Gambar 14. Jaka Walangtinunu
(Sumber : Samsy,2023)

Walangtinunu divisualisasikan sebagai seorang pemuda dengan rambut pendek dan tinggi badan 176cm. Walangtinunu merupakan anak dari Nyai Ijingan dan raja Hayam Wuruk. Karakter ini memiliki ambisi dan keingan kuat untuk membuka lahan pemukiman dan persawahan. Walangtinunu sangat ramah dan mudah berteman dengan orang lain.

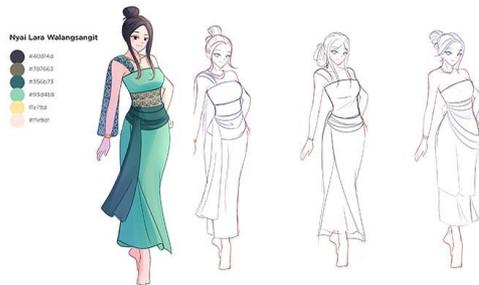


Gambar 15. Nyai Lara Walangangin
(Sumber : Samsy,2023)

Nyai Lara Walangangin merupakan putri dari Ki Ageng Penanggungan, memiliki rambut panjang kecokelatan dengan tinggi 154cm. Walangangin merupakan Perempuan yang cantik dan feminim. Suaminya yakni Jaka Pandelegan,

“Perancangan *Webcomic* Cerita Jaka Pandelegan Sebagai Upaya Pengenalan Candi Pari dan Sumur Kabupaten Sidoarjo”

dan memiliki kakak perempuan yakni Walangsangit.



Gambar 16. Nyai Lara Walangsangit
(Sumber : Samsy,2023)

Nyai Lara Walangsangit merupakan saudara Walangangin sekaligus istri dari Walangtinunu. Walangsangit divisualisasikan sebagai karakter yang energik dengan tinggi 160cm. Sebagai seorang kakak Walangsangit memiliki sikap ceria dan penyayang.



Gambar 17. Ki Ageng Penanggungan
(Sumber : Samsy,2023)

Ki Ageng Penanggungan, seorang petapa yang sakti tinggal di Pawitra (Puncak suci di Jawa, saat ini disebut gunung Penanggungan). Ki Ageng yang memberi benih padi pada Jaka Pandelegan dan Walangtinunu. Ki Ageng memiliki dua putri yang cantik jelita, yakni Walangsangit dan Walangangin.



Gambar 18. Sebalong
(Sumber : Samsy,2023)

Sebalong adalah teman Walangtinunu yang memiliki sifat ceria, penuh, semangat dan optimis. Sebalong memiliki tinggi 165 cm dengan rambut yang diikat kebelakang. Sebalong ikut membantu Walangtinunu dan Jaka Pandelegan saat membuka pemukiman dan persawahan.



Gambar 19. Satim
(Sumber : Samsy,2023)

Satim divisualisasikan sebagai pemuda yang pendiam akan tetapi pekerja keras. Satim memiliki tinggi 167cm dengan bekas luka cakar di pipinya. Satim sangat setia membantu Walangtinunu dan Jaka Pandelegan mewujudkan misinya.



Gambar 20. Raja Hayam Wuruk
(Sumber : Samsy,2023)

Raja Majapahit divisualisasikan sebagai seorang pria yang gagah dengan tinggi 185 cm. Raja Majapahit yang berkuasa saat Pembangunan candi Pari dan candi Sumur yakni Hayam Wuruk. yang merupakan raja ke-4 kerajaan Majapahit, dengan gelar Maharaja Sri Rajasanagara.



Gambar 21. Patih Gajah Mada
(Sumber : Samsy,2023)

Patih Kerajaan yang mendampingi raja Majapahit yakni Patih Gajah Mada, dalam *webcomic* cerita Jaka Pandelegan Patih kerajaan divisualisasikan sesuai gambaran atau ilustrasi Patih Gajah Mada yang memiliki tubuh gagah dan perkasa.



Gambar 22. Nyai Ijangan
(Sumber : Samsy,2023)

Nyai Ijangan divisualisasikan sebagai seorang ibu dari Walangtinunu yang cantik dan lemah lembut. Nyai Ijangan memiliki rambut hitam gelap yang disanggul kebelakang dan diikat dengan pita putih. Di bawah matanya terdapat tahi lalat yang mirip dengan Walangtinunu, anaknya.

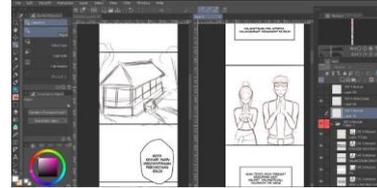
Berikut proses perancangan *webcomic* yang seluruh prosesnya dilakukan secara digital melalui aplikasi *Clip Studio Paint*.



Gambar 23. Paneling
(Sumber : Samsy,2023)

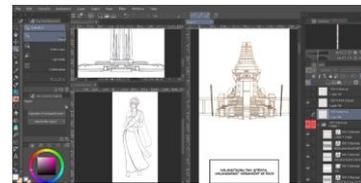
Paneling adalah mengatur tata letak serta jarak agar dialog yang disajikan dapat dibaca urut

sesuai dengan storyline. Pada tahap ini juga mengatur parit atau jarak kosong di antara panel agar tidak berhimpitan.



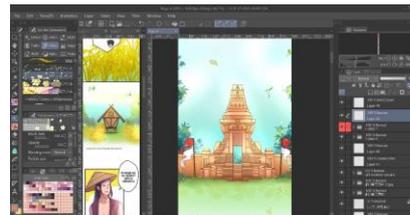
Gambar 24. Sketch
(Sumber : Samsy,2023)

storyboard atau sketsa kasar di atas panel-panel yang telah diatur letaknya. Sketsa yang dibuat mengikuti alur cerita, dialog, shoot size, serta suasana menurut storline yang telah dibuat.



Gambar 25. Lineart
(Sumber : Samsy,2023)

Pada tahap lineart merapikan garis mengikuti sketsa agar terlihat lebih bersih, rapih, jelas, dan mempermudah proses coloring.



Gambar 26. Coloring
(Sumber : Samsy,2023)

Coloring atau tahap pewarnaan dari warna dasar, shading, lighting, dan penambahan efek agar terlihat lebih realistis. Pada proses finishing memberikan efek pemanis seperti bunga-bunga, daun bertebaran, cipratan air, *sparkling light*, dan lain sebagainya. Pada tahap ini juga melakukan pengecekan terhadap dialog maupun caption apabila ada kesalahan ejaan dan mengatur tata letak balon dialog agar mudah dibaca sesuai dengan urutan.

“Perancangan *Webcomic* Cerita Jaka Pandelegan Sebagai Upaya Pengenalan Candi Pari dan Sumur Kabupaten Sidoarjo”

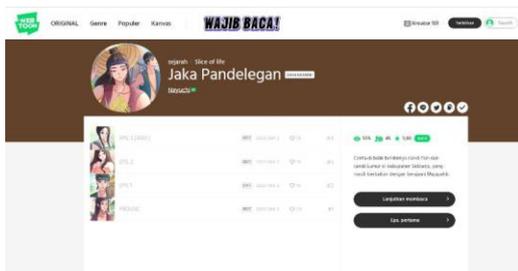
Media Utama

Hasil dari perancangan ini adalah *webcomic* yang memiliki 4 episode (*chapter*) terdiri dari 15 halaman, 104 panel, dan 186 *slice*. Pada *thumbnail* dan cover *webcomic* menampilkan Jaka Pandelegan dan Walangtinunu yang sedang memanen tanaman padi di persawahan.



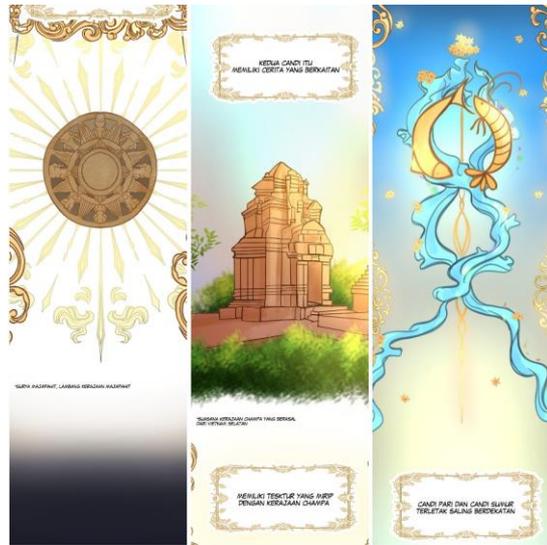
Gambar 27. Thumbnail
(Sumber : Samsy,2023)

Pada *thumbnail* di setiap episode memiliki bentuk persegi dengan ukuran yang lebih kecil, menampilkan wajah dari karakter Jaka Pandelegan, Walangtinunu, Walangangin, dan Walangsangit.



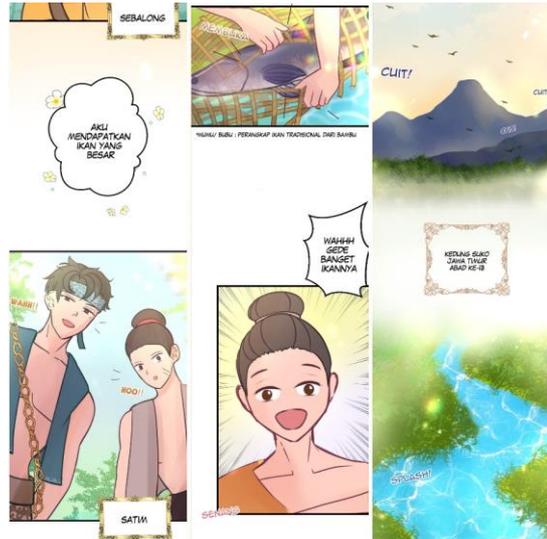
Gambar 28. Halaman webtoon
(Sumber : Samsy,2023)

Berikut beberapa tampilan visualisasi *webcomic* Jaka Pandelegan yang telah di upload ke *platform* webtoon. Di awal terdapat prolog, menampilkan cuplikan kejadian-kejadian yang dapat membuat pembaca penasaran.



Gambar 29. Visualisasi prolog
(Sumber : Samsy,2023)

Pada episode pertama dimulai dengan pengenalan tokoh, latar, dan suasana hingga konflik awal mulai muncul. Jaka Pandelegan dan Wlangtinunu harus pergi ke menemui Ki Ageng Penanggung untuk meminta benih padi.



Gambar 30. visualisasi eps.1
(Sumber : Samsy,2023)



Gambar 31. Visualisasi eps. 1
(Sumber : Samsy,2023)



Gambar 33. Visualisasi eps.3
(Sumber : Samsy,2023)

Episode kedua menceritakan kelanjutan Jaka Pandeleган yang berhasil membuka pemukiman dan persawahan. Sehingga dapat membantu kerajaan Majapahit. Puncak permasalahan muncul saat Jaka Pandeleган dan Walangtingin menolak dibawa ke kerajaan dan memilih untuk kabur.

Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk membantu mengenalkan webcomic pada audience. Media pendukung yang digunakan adalah gantungan kunci, stiker, dan poster.



Gambar 32. Visualisasi eps. 2
(Sumber : Samsy,2023)



Gambar 34. Media pendukung
(Sumber : Samsy,2023)

Pada Episode terakhir munculah resolusi permasalahan. Akhirnya Jaka Pandeleган dan Walangtingin memilih untuk moksa dan menghilang tanpa jejak. Raja pun mendirikan candi Pari dan candi Sumur untuk mengenang jasa Jaka Pandeleган dan Walangtingin.

Uji kelayakan atau validasi para ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi mendapatkan jumlah skor sebanyak 13 point dari 20 point, sehingga mendapatkan nilai 65% dan masuk dalam kategori **Layak**. Mendapatkan penambahan dan sedikit revisi dari validator agar materi yang disajikan menjadi lebih lengkap dan mudah terbaca. Validasi ahli media mendapat skor sebanyak 41 point dari 45 point, sehingga mendapatkan nilai presentase sebanyak 91%. Hasil dari validasi media mendapat kategori **Sangat Layak**, dan tidak perlu melakukan revisi.

e. Test

Pada tahapan ini melakukan uji coba pada *webcomic* “ Jaka Pandelegan”. Perancangan dipublikasikan melalui *platform* webtoon agar mudah diakses oleh *audience*. *Webcomic* dapat diakses dengan cara *scan QRcode* di bawah ini:



Gambar 35. *QRCode*
(Sumber : Samsy,2023)

Uji coba dilakukan terhadap 50 responden yang merupakan remaja di Sidoarjo. Uji coba bertujuan untuk menguji pengetahuan dan kelayakan dari *webcomic* Jaka Pandelegan. Uji pengetahuan terbagi menjadi tiga sesi yakni *pre-test* (sebelum membaca *webcomic*), membaca *webcomic* Jaka Pandelegan melalui webtoon, dan *post-test*. Berikut adalah hasil uji pengetahuan dan uji kelayakan:

Tabel. 1 Hasil Uji Coba Pengetahuan dan Kelayakan

<i>Test</i>	Nilai rata-rata dalam presentase	Kriteria
1. Uji pengetahuan		
<i>Pre-test</i>	42%	Cukup Paham
<i>Post-test</i>	85%	Sangat Paham
2. Uji Kelayakan		
kelayakan materi dan media	91%	Sangat Layak

Dari hasil di atas menunjukkan bahwa *webcomic* Jaka Pandelegan dapat menjadi media yang efektif untuk menambah pengetahuan, karena nilai rata-rata pengetahuan *audience* meningkat sebanyak 43% setelah membaca

webcomic Jaka Pandelegan. Hasil uji kelayakan mengenai materi dan media mendapatkan rata-rata nilai 91% dari responden, sehingga mendapatkan kategori **Sangat Layak**.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil perancangan ini berupa *webcomic* Jaka Pandelegan yang merupakan cerita berdirinya candi Pari dan candi Sumur di Sidoarjo. *Webcomic* Jaka Pandelegan ini, merupakan upaya pengenalan budaya lokal kepada remaja Sidoarjo agar memahami, dan menerapkan nilai-nilai moral yang terkandung di dalam cerita Jaka Pandelegan. Menurut hasil penelitian, para remaja kurang minat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan sejarah, oleh karena itu dalam perancangan ini membuat sebuah media sesuai kebutuhan dan kegemaran remaja.

Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Melakukan pengumpulan data primer dan sekunder, lalu dianalisa menggunakan bentuk analisa Miles and Huberman. *Webcomic* yang dirancang menggunakan gaya ilustrasi manga dengan tipe komik berwarna dan di upload melalui *platform* webtoon. Uji coba dilakukan terhadap 50 responden, pada uji pengetahuan rata-rata nilai *post-test* meningkat sebanyak 43% sehingga *webcomic* ini dapat menambah pemahaman mengenai pengetahuan tentang candi Pari dan candi Sumur. Hasil dari perancangan ini masih belum sempurna dan dibahas secara detail serta mendalam karena hanya sebatas untuk memperkenalkan pada remaja yang masih awam.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mencari lebih banyak sumber dan referensi yang lebih valid dan sesuai dengan objek penelitian. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media ke dalam bentuk yang lebih baik lagi, seperti video animasi sehingga dapat menarik target *audience*.

REFERENSI

H. Timotius, K. (2017). *Pengantar Metodologi Penelitian “Pendekatan Manajemen Pengetahuan untuk Perkembangan Pengetahuan”* (P. Christian (ed.)). IKAPI.
Hidayat, T. (2019). *Komputer Grafis: Belajar*

- Elemen Dasar Grafis menjadi Pro* (E. Risanto (ed.)). Penbit ANDI.
- Kamdani. (2009). *Sidoarjo, Bangkit, Membangun Masa Depan*. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An Introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford.
<https://web.stanford.edu/~mshanks/Michael Shanks/files/509554.pdf>
- Kusritanto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. ANDI.
- Lamb, A., & Jhonson, L. (2009). *Graphic Novels, Digital Comics, and Techonology-Enhanced Learning*.
- Maharsri, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics: The Invisible Art* (Martin & Mark (eds.)). Harper Collins.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. Happer Colins Publisher.
- Miles, B. M., & Huberman, M. (2012). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. UI Press.
- Nahak, H. . (2019). *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di Era Globalisasi*. *Jurnal Sosiologi Nusantara*.
<https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Nur, F., & Dewi, R. (2021). *Konsep Diri pada Masa Remaja Akhir dalam Kematangan Karir Siswa*. 5(1), 46–62.
<https://doi.org/10.21043/konseling>
- Olivia, S. (2021). *Suka Baca Komik? Ini 5 Elemen yang Kudu Diketahui*.
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5819787/suka-baca-komik-ini-5-elemen-yang-kudu-diketahui>
- Petrovic, M. (2015). *Manga Crash Course*. y IMPACT Books.
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.
- Soekarno. (2018). *Tentang Candi dan Sejarah Candi Pari*. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&d*. ALFABETA.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna* (N. Nur (ed.); Bandung). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Yunita, I. (2022). *Kurangnya Minat Generasi Muda Mewarisi Kebudayaan Jawa*.
<https://www.kompasiana.com/istighfarah riza30/61ee66e38700005e822b2372/kurangnya-minat-generasi-muda-dalam-mewarisi-kebudayaan-jawa>