

PEMBUATAN BUKU KOMIK SAWUNGGALING

Febi Rahmat Hidayat

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Hidayat.febi@rocketmail.com

Imam Zaini

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
zainiunesa@gmail.com

Abstrak

Dengan perkembangan Kota Surabaya yang begitu cepat, membuat masyarakat terutama generasi mudanya melupakan legenda Sawunggaling yang merupakan cerita daerah asli nenek moyangnya. Kurangnya kepedulian terhadap cerita rakyat dari pemerintah maupun masyarakat menyebabkan beberapa cerita lokal menjadi asing bagi bangsanya sendiri terutama generasi mudanya. Dengan perkembangan zaman, Indonesia juga mau tidak mau ikut terseret dalam arus globalisasi yang dimana budaya asing dapat mudahnya masuk ke Indonesia. Banyaknya budaya asing yang menyerang generasi muda, mengakibatkan perubahan pola pikir remaja Indonesia. Banyaknya remaja yang mempelajari budaya luar negeri menganggap budaya asing lebih modern daripada budaya nenek moyang mereka sendiri. Efek negatifnya, maka semakin banyak sekali kesenian dan budaya tradisional yang kurang populer dikalangan generasi muda. Untuk itu penulis tertarik untuk membuat buku komik cerita legenda Sawunggaling yang dapat menarik kalangan remaja. Dari latar belakang ini, didapati rumusan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pembuatan buku komik “Sawunggaling”?, (2) Bagaimana deskripsi perwujudan buku komik “Sawunggaling”?. Pada penelitian ini menggunakan metode Penciptaan karya, jadi pembahasannya mengenai proses pembuatan komik dan hasil dari pembuatan buku komik. Proses pembuatan karya buku komik Sawunggaling sebagai dukungan pelestarian legenda yang ada di Surabaya adalah menentukan format komik, membuat sinopsis cerita, membuat karakter tokoh-tokoh dalam cerita Sawunggaling, membuat alur cerita, membuat ilustrasi hingga cover menggunakan software *Manga Studio* dan *Photoshop* dalam laptop atau PC. Hasil dari penciptaan/perancangan itu sendiri berupa buku komik berukuran A5 (14,8cm x 21,0cm) portrait dan berjumlah 46 lembar, dengan ini 1 lembar awal sebagai pembukaan, 2 lembar pengenalan karakter, dan 1 lembar belakang sebagai penutup, dan sisanya isi cerita dan ilustrasi.

Kata Kunci: Legenda, Sawunggaling, Buku, komik, Desain, Pengenalan

Abstract

By seeing the Fast development of Surabaya, people especially youth have forgotten the story of Sawunggaling which has been true legend from their predecessor. The less care of people and government makes these local legends has been ignored by them especially youth. Nowadays, Indonesian people have global life in all activities, this makes foreign culture easily absorbed by our people. Because of this phenomena, it gradually changes the mindset of Indonesian teenagers. Many of them learn much more foreign culture and think that it is more modern than the local one. Therefore, culture and art in Indonesia become so unpopular, mainly for youth. Because of this problem, the writer is interested in creating a comic about the legend of Sawunggaling which hopefully will raise in the interest of teenagers to read it. From this background, the writer finds the formulation of the problem as follows: (1) How is the process of creating a comic book of “Sawunggaling”?, (2) How is the description of the embodiment of comic book “Sawunggaling”?. This study uses the method of creating artwork, so the discussion will be about the process of making comic and the results of the book-making comic. The process of making the work of the comic book which has been a support for the preservation of the existing legends in Surabaya are determining the format of the comic, making a synopsis of the story, creating characters in the story Sawunggaling, plotting, making up a cover illustration using photoshop software and manga studio in a laptop or pc. The result of this work and design are in a form of comic book which has a measurement of A5 (14,8cmx21,0cm) portrait and the total is 46 sheets, then the 1st sheet will be introduction, 2st introduction of the character and the last 1 sheet as a conclusion, and the left sheets are story and illustration.

Keywords: Legend, Sawunggaling, Book, Comic, Design, Introduction

PENDAHULUAN

Indonesia kaya akan cerita rakyat atau legenda tradisional, ada banyak ragam legenda/cerita rakyat yang berkembang di tiap daerah di Indonesia, mulai dari Sabang hingga Merauke. Satu daerah di Indonesia dapat memiliki lebih dari satu cerita rakyat/legenda tradisional, keberanekaragaman di setiap daerah merupakan salah satu bukti kekayaan cerita rakyat/legenda yang ada di Indonesia. Salah satu contohnya adalah Sawunggaling yang merupakan cerit khas daerah Surabaya.

Tapi Sayangnya, dengan berkembangnya kota Surabaya membuat semakin terpuruknya cerita rakyat/legenda bagi kalangan remaja. Sawunggaling sendiri adalah salah satu legenda yang berada di Surabaya, dan mempunyai beberapa versi yang berkembang di masyarakat. Minat generasi muda terhadap cerita rakyat daerah semakin memudar. Dengan perkembangan zaman, Indonesia juga mau tidak mau ikut terseret dalam arus globalisasi yang dimana budaya asing dapat mudahnya masuk ke Indonesia. Banyaknya budaya asing yang menyerang generasi muda, mengakibatkan perubahan pola pikir remaja Indonesia. Banyaknya remaja yang mempelajari budaya luar negeri menganggap budaya asing lebih modern daripada budaya nenek moyang mereka sendiri. Efek negatifnya, maka semakin banyak banyak sekali kesenian dan budaya tradisional yang kurang populer di kalangan generasi muda.

Padahal, pelestarian budaya tidak hanya dilakukan oleh pemerintah pusat, tetapi masyarakat juga harus ikut andil dalam melestarikan cerita legenda yang ada di Surabaya tersebut. Penulis mencoba menyajikan cerita sawunggaling dalam bentuk buku komik.

Penulis berpendapat bahwa sosialisasi legenda Sawunggaling sebagai budaya asli masyarakat Surabaya ini sasarannya kepada remaja, mengingat remaja sebagai generasi penerus bangsa. Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat buku komik legenda Sawunggaling agar lebih menarik bagi remaja. Terciptanya ide untuk membuat karya komik tersebut diharapkan dapat menarik minat dan juga mengenalkan kesenian dan budaya tradisional kepada generasi muda. Adapun tujuan dari karya ini adalah proses pembuatan buku komik “Sawunggaling”, dan mendeskripsikan perwujudan buku komik “Sawunggaling”.

Pengemasan cerita rakyat pada media komik merupakan sebuah komodifikasi cerita rakyat, komik bisa menjadi media yang tepat untuk menuangkan cerita rakyat. Dari hal tersebut, maka teretuslah ide membuat komik yang mengangkat cerita rakyat Sawunggaling. Karena belum banyak warga Surabaya belum mengetahui asal-usul Sawunggaling. Komik sangat tepat sebagai media pengenalan cerita rakyat daerah karena komik dapat menarik minat kaum remaja dengan mudahnya, selain komik berisi ilustrasi gambar tapi juga ada balon kata yang berisi teks sebagai bacaannya, sehingga para remaja tidak

terlalu rumit untuk memahaminya dan mudah mengingatnya, baik yang cuma membacanya secara seksama atau hanya sekedar lalu lalang. Buku komik legenda Sawunggaling ini diharapkan menjadi salah satu media informasi tentang legenda tentang Sawunggaling sebagai budaya asli masyarakat Surabaya dengan tampilan yang menarik untuk remaja. Dengan mengetahui lebih banyak tentang legenda daerah sejak dini, diharapkan tumbuhnya generasi muda yang memiliki rasa mencintai kebudayaan dan memperkuat jati diri bangsa Indonesia yang kaya dengan eksotika cerita lokal. Berdasar latar belakang diatas didapati rumusan masalah sebagai berikut : (1) Bagaimana proses pembuatan komik legenda Sawunggaling?, (2) Bagaimana hasil pembuatan komik legenda Sawunggaling?

KAJIAN TEORI

a. Komik

Komik dalam pengertian kamus adalah cerita bergambar yang dimuat di majalah, surat kabar atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu (Tim, 2001:3), komik memuat gambar yang menarik dan mempunyai cerita/makna buat para pembacanya. Kata komik berasal dari bahasa Prancis *comique* yang sebagai kata sifat artinya lucu atau menggelikan dan sebagai kata benda artinya pelawak atau badut (Susanto, 2012:226). Komik pada dasarnya untuk menghibur dan memberi kesan lucu bagi para pembacanya.

Maestro komik Will Eisner menggunakan istilah seni berturutan untuk menjelaskannya, akan tetapi ketika disusun sebagai turutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar itu berubah nilainya menjadi seni komik (McCloud, 2001 : 5). Komik bisa diartikan sebagai bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak tapi disusun sedemikian rupa hingga dapat membentuk rangkaian cerita.

b. Elemen dalam Komik

1) Cerita. Plot atau alur cerita merupakan bagian yang membuat sebuah kisah menjadi menarik, Cerita adalah bagian terpenting dalam komik, karena dalam komik kita dapat bercerita melalui gambar. 2) Karakter atau Tokoh. Dalam sebuah cerita setidaknya memiliki tokoh-tokoh berkarakter yang digambarkan dalam sebuah desain karakter (character design) yang mengangkat jiwa raga mereka. Hal ini dipakai sebagai pegangan, apalagi bila pembuatannya melibatkan banyak orang (koendoro, 2007: 90). Karakter juga membantu dalam menyampaikan cerita melalui sikap tubuh dan ekspresi wajah/sikologi (misalnya intelegensi, emosi, atau spiritualitasnya), dan gaya kostum yang lazim digunakan (misalnya kasual, glamor, sporty, atau formal) (Soeherman, 2002:19) karakter yang akan ditonjolkan dalam sebuah karya komik harus mempunyai Sebuah cerita tidak akan pernah berjalan jika tidak ada tokoh/karakter yang menjalankan cerita tersebut. Beberapa poin penting yang perlu ditegaskan disini adalah gambaran

fisik tokoh, ciri-ciri keunikan sendiri. Identitas suatu tokoh atau karakter yang kuat adalah yang mempunyai identitas khusus, bisa itu dari bentuk fisiknya, gesturnya, maupun ucapan-ucapan yang dilontarkan. 3) Ilustrasi. Seni gambar yang dipakai untuk memberikan penjelasan suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual, ilustrasi juga sebagai gambaran pesan yang tak terbaca namun mampu menguasai cerita (Maharsi, 2011: 92), menurut Maharsi ilustrasi digunakan untuk memvisualisasikan suatu pesan yang tak terbaca tapi dapat dipahami dalam bentuk gambar. Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atau suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual. Terdapat dua jenis ilustrasi dalam komik, yaitu ilustrasi kartun dan realis (Wahana, 2014: 9) sedangkan ilustrasi dalam komik, biasanya digambarkan menggunakan ilustrasi kartun dimana sebuah karakter tidak harus digambarkan menyerupai aslinya, sedangkan ilustrasi realis dimana karakter komik harus dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya. 4) Panel. “Adapun urutan membaca panel adalah dari kiri kekanan, atas kebawah. Urutan pembacaan ini karena pembaca terbiasa membaca dari arah tersebut. Searah jarum jam yaitu dari kiri kekanan” (McCloud, 2001:99). “Pemilihan peristiwa yang divisualkan dalam bentuk panel menggambarkan peristiwa yang penting dan memiliki syarat makna dibandingkan dengan peristiwa-peristiwa lainnya” (Tim, 2013: 40) jadi penggunaan panel sangat berpengaruh, komik yang baik adalah enak untuk dibaca. Jadi apabila sebuah komik terasa membingungkan ketika dibaca, komik tersebut mungkin masih belum bagus dari sisi paneling, komposisi, ataupun gambarnya. 5) Balon kata. Disebut juga “balon ucapan”, balon dialog atau text balon. Balon kata memiliki banyak variasi untuk menggambarkan suara kedalam bentuk media khusus visual, bahkan didalam balon-balon itu simbol selalu diciptakan untuk menyuarakan bunyi-bunyi non-verbal tersebut. (McCloud, 2001: 134). Balon kata yang berisikan teks, untuk memudahkan para pembaca dalam memahami ilustrasi pada tiap panelnya. 6) Arah Pandang. Dalam membuat komik, ada baiknya kita mengenal ilmu arah pandang (screen direction) yang bisa digunakan dalam dunia film. Antara lain memberikan informasi letak subjek. Arah pandang digunakan untuk pembuatan sebuah peristiwa yang berkesinambungan. Didunia nyata, kita mengenal sudut geografi, barat timur, utara dan selatan (Koendoro, 2007:68). Arah pandang digunakan oleh para komikus agar posisi sudut pandang pada gambar lebih tepat, mulai dari sisi depan, belakang, samping dan bawah. 7) Huruf Bunyi-bunyian. Disebut juga sound lettering. Huruf bunyi ini digunakan untuk mendramatisasi sebuah adegan(Wahana,2014:9), huruf bunyi-bunyian lebih banyak digunakan untuk melakukan kegiatan aksi untuk mendramatisir keadaan. Entah itu berupa perkelahian, perang senapan, dan lainlain. Jika konflik-konflik yang ditampilkan ingin lebih terlihat hidup dan lebih dramatis, huruf bunyi-bunyian wajib dihadirkan. Dengan kehadirannya, sedikit banyak kita dapat lebih menonjolkan suatu peristiwa pada adegan-adegan yang mengedepankan konflik pertikaian yang telah dirancang. (Gusdiansyah,

2009: 109) huruf bunyi-bunyian memberikan efek yang lebih menarik dan dapat memberi kesan lebih hidup pada alur cerita.

METODE PEMBUATAN

a. Konsep Dasar Gaya Desain

Sebelum penulis membuat komik Sawunggaling, ada komikus Indonesia dahulu yang juga pernah membuat Komik Sawunggaling yaitu S. Topo terbitan Garuda Djaja tahun 1950, Surabaya. Jika dilihat karya S. Topo dari ilustrasinya cukup realis, menggunakan edjaan lama, ilustrasi menggunakan teknik manual dan mempunyai banyak seri. Penulis kali ini akan membuat Karya komik Sawunggaling yang memiliki perbedaan dengan karya S.Topo. Perbedaan tersebut adalah pertama, menggunakan gaya ilustrasi yang hampir mirip dengan Manga, namun dari segi goresan atau gaya gambarannya berbeda dengan gaya komik Manga karena penulis mempunyai karakter tersendiri dalam proses pembuatan komik. Kedua, penulis hanya menerbitkan satu seri saja. Ketiga, dibuat menggunakan edjaan lebih modern. Keempat, ilustrasi menggunakan teknik digital.

b. Konsep Karakter Tokoh Utama

1) Joko Berek

Karakter toko utama dibuat dengan ciri-ciri seorang pemuda berusia \pm 20 tahun. Visualisasi yang ingin dimunculkan adalah seorang pemuda gagah berani dengan kostum rakyat jelata dengan warna merah, karena warna merah identik dengan keberanian. Memiliki wajah yang sangar, tanpa kenal rasa takut sama sekali. Mempunyai hobi adu ayam.



Gambar 1 (atas) Sketsa Olahan Karakter Joko Berek dan (bawah) Hasil Digital Karakter Joko Berek

2) Adipati Jayengrono

Jayangerono adalah bapak kandung dari Joko Berek, digambarkan seorang Tumenggung Surabaya, memakai

baju bangsawan. Mempunyai sifat yang bijaksana, sangat pengasih bagi anak-anaknya dan mempunyai hobi berburu hewan di hutan dan mengadu ayam.



Gambar 2 Olahan Karakter Jayengrono

3) Dewi Sangkrah

Dewi Sangkrah adalah ibu dari Joko Berek, istri dari Adipati Jayengrono. Berwatak baik, anggun, setia, bijaksana, dan penuh pengertian.



Gambar 3 Olahan Karakter Dewi Sangkrah

c. Konsep Karakter Tokoh Pendamping

1) Sawungrono dan Sawungsari

Saudara tiri dari Joko berek, sawungrono digambarkan mempunyai badan yang tegap, dan mempunyai hidung mancung sedangkan Sawungsari digambarkan mempunyai badan yang gemuk mereka mempunyai sifat iri, licik, dan melakukan segala cara untuk menghadang Joko Berek agar tidak masuk kadipaten. Seperti Joko Berek, Sawunrono dan Sawungsari mempunyai kegemaran yang

sama yaitu bermain adu ayam.



Gambar 4 Olahan Karakter Sawungrono dan Sawungsari

2) Bagong

Bagong adalah ayam aduan dari Joko berek yang sangat kuat didesa Lidah, dan selalu menemani Joko Berek kemanapun Joko berek pergi.



Gambar 5 Olahan Karakter Bagong

d. Teknik Pengerjaan

Teknik pengerjaan komik “Sawunggaling” menggunakan teknik digital jadi semua proses pengerjaannya menggunakan komputer dan pen tablet sebagai pengganti dari pensil dan kertas. Konsep pengerjaan sebagai berikut: 1) Membuat story Board agar ceritanya lebih jelas. 2) Kemudian membuat sketsa gambar. 3) Setelah itu sketsa sudah benar, dengan pen dengan berbagai ukuran. 4) Setelah ilustrasi sudah jadi, kemudian diedit agar menjadi lebih bagus, walaupun isi komik hitam putih tapi untuk Cover menggunakan coloring yang hampir sama dengan proses pembuatan hitam putih. 5) Dan terakhir komik siap untuk dicetak.

PROSES DAN HASIL PENCIPTAAN

Teknik Pembuatan Komik

1) Menentukan Format Komik

Komik “legenda Sawunggaling” ini diwujudkan sebagai buku komik dengan ukuran A5 (14,8cm x 21,0cm). Untuk jumlah panel perhalaman tidak ditentukan jumlahnya, karena jumlah panel mengikuti jalan cerita yang ingin dituangkan didalam komik. Gaya yang dibuat orisinal sesuai dengan karakter dari pembuat komik, agar pembaca lebih mudah mencerna pesan yang ingin disampaikan penulis.

2) Membuat *Storyline*

Membuat Storyline dari halaman pertama hingga akhir. Dalam pembuatan komik seorang komikus memerlukan storyline agar cerita yang akan digambar tidak lupa alur cerita dan ilustrasinya, storyline adalah sebuah catatan cerita bagi komikus.

3) Sketsa

Sketsa gambar digunakan untuk membuat kerangka awal dari berapa panel yang digunakan, ekspresi dalam karakter hingga olah tubuh oleh karakter tersebut. Pertama, Buka software Manga Studio. Kedua, Klik CTRL+N untuk membuka lembar baru. Ketiga, Klik F10 untuk memunculkan beginner's assistant sebagai peralatan gambar yang sudah disiapkan oleh Manga Studio. Keempat, Klik sketch dan mulailah menggambar. Kelima, Manga studio memberikan banyak sekali pilihan tool dalam proses sketsa, pilihan tool tergantung kebutuhan membuat komik.

4) Penintaan

Setelah proses sketsa selesai, selanjutnya adalah menebalinya dengan cara penintaan agar karakter lebih terlihat. Karena pembuatan komik ini menggunakan teknik hitam putih, jadi untuk mewarnai karakter dan background menggunakan warna hitam, putih dan abu-abu sebagai penegas dari karakter tersebut. Pertama, Klik Draw lalu kemudian klik pen dan pilih brush sebagai proses penintaan. Kedua, Untuk mempercepat pewarnaan dapat menggunakan fill, dengan cara klik G lalu warnai yang diinginkan.



Gambar 6 Penggunaan Fill untuk Mewarnai

Ketiga, Manga studio memberikan banyak sekali pilihan tool dalam proses penintaan, pilihan tool tergantung kebutuhan membuat komik.

5) Tone atau Effect

Setelah penintaan selesai, proses selanjutnya adalah tone, untuk memberikan efek dramatisir dalam komik. Pertama, klik *tone*, kemudian klik natural effects dan pilihlah effects yang sesuai dengan apa yang sedang dirasakan oleh karakter tersebut. Kedua, agar effect tetap berada dalam panel yang diinginkan dengan menggunakan select rectangle, klik M, kemudian untuk mengunci effect klik CTRL+Shift+I. Ketiga, Manga studio memberikan banyak sekali pilihan tone dalam proses *effects*, pilihan tool tergantung kebutuhan membuat komik.



Gambar 7 Memasukkan Efek dalam Panel

6) Memberi Teks

Pada texting ini, membuat balon kata yang berisi dialog antar karakter. Pertama, klik karakter, kemudian pilih surprise, dan pilihlah balon kata yang sesuai dengan apa yang dirasakan oleh karakter. Kedua, Untuk membantu mengisi maupun merubah ukuran teks dialog pada balon kata gunakanlah properties dengan klik F7. Ketiga, Manga studio memberikan banyak sekali pilihan balon kata dalam proses texting, pilihan balon kata tergantung kebutuhan membuat komik.



Gambar 8 Mengisi Teks pada Balon Kata

Hasil Pembuatan

1) Perwujudan karya

Komik "Sawunggaling" ini memiliki format sebagai buku komik karena memiliki chapter/bab yang tiap satu lembar halamannya memiliki lebih dari 3 panel. Komik ini memiliki cerita dengan jumlah halaman sebanyak 44 halaman dan 2 macam sampul/cover, yakni cover depan dan belakang, serta cover *tightissue* untuk menandakan chapter pada komik ini. Desain buku diaplikasikan dalam ukuran portrait A5(148mm x 210mm) *portrait*. Dan dicetak menggunakan kertas *Art paper* 120 gr

2) Gambar

Karakter gambar yang digunakan pada komik legenda "Sawunggaling" ini dibuat dengan ilustrasi yang berbeda dengan gaya komik manga (komik *Jepang*), *American* ataupun *Europe*. Penulis ingin menciptakan sesuatu yang original dan berbeda dimana gaya ilustrasi sesuai dengan karakter penulis, agar masyarakat mudah mengenali komik "Legenda Sawunggaling" ini. Karena tampilannya berbeda pada komik lainnya.

Gaya desain dari komik ini akan dibuat semenarik mungkin, dengan gaya ilustrasi yang hampir mirip dengan Manga, namun dari segi goresan atau gaya gambarannya berbeda dengan gaya komik Manga. Style manga sendiri sudah tidak asing bagi remaja saat ini, dikarenakan budaya Jepang juga dapat diterima baik oleh masyarakat

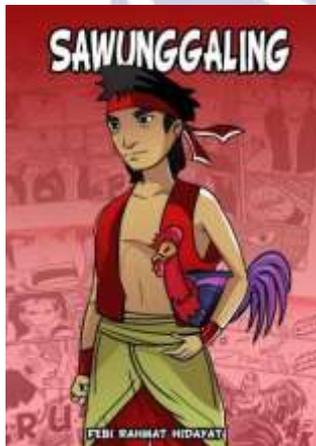
Indonesia. Karena itulah penulis ingin pembaca dapat menikmati dan memahami pesan yang disampaikan dalam komik ini.

Desain buku diaplikasikan dalam ukuran portrait A5 (148mmx210mm) *portrait*. Pada isi komik, cerita digambar dengan format hitam putih sebanyak 46 halaman dengan menggunakan teknik digital. Setiap pembuatan karakter, *tone* atau efek-efek, pewarnaan, semua dikerjakan secara digital menggunakan *software*

“*Manga Studio*”.

Pada cover depan buku, pemilihan gambar karakter utama sebagai ilustrasi didasari oleh peran karakter sebagai seorang anak pemberani yang hobi mengadu ayam berusaha mencari ayahnya yang ternyata seorang raja di Kadipaten Surabaya.

Judul komik yang digunakan adalah “Sawunggaling”, pemilihan judul ini didasari oleh pertimbangan judul-judul komik yang beredar dikalangan masyarakat umum banyak menggunakan nama karakter utamadalam komik tersebut agar mudah diingat oleh pembaca. Pada pewarnaan background dipilih warna merah, karena warna merah menandakan sebuah keberanian, tidak kenal rasa takut dan emosi yang meledak-ledak. Agar tidak terkesan monoton, maka *background* ditambahkan sentuhan beberapa isi dari komik.



Gambar 9 Cover Depan Komik

Cover belakang memuat sinopsis, dan judul dari komik tersebut. Pada cover belakang background tidak beda jauh dengan cover depan, dikarenakan menyeimbangkan dengan cover depan. Pada cover belakang tidak diletakkan ilustrasi gambar hanya saja diberi sinopsis sehingga para pembaca dapat mengerti dan memahami secara singkat alur dari cerita komik.



Gambar 10 Membuat cover Belakang

Tightissue sampul depan komik, font jenis BD CARTOON SHOUT sangat cocok digunakan sebagai judul komik ini dengan ukuran 86,02pt dan ukuran nama pengarang 18pt. Seperti pada komik-komik umumnya, tightissue menggunakan penuh hitam putih.



Gambar 11 Tightissue Sampul Depan

Tightissue sampul belakang komik, font jenis BD CARTOON SHOUT sama seperti font yang digunakan sampul dan tightissue sampul, pada sinopsis menggunakan font teks COMIC SANS MS. Ukuran font sendiri 12pt, tightissue sampul belakang menggunakan penuh hitam putih dan sinopsis sendiri menggunakan *background* lingkaran warna hitam.



Gambar 12 Tightissue Sampul Belakang

Ada halaman bonus sebanyak 2 halaman pada buku komik “Sawunggaling” ini. Berupa gambar visualisasi karakter utama yakni halaman pertama karakter Joko Berek dan Adipati Jayengrono.



Gambar 13 Halaman Pertama Karakter

Pada halaman bonus yang kedua, ada visualisasi karakter dan deskripsi karakter dari Dewi Sangkrah, Sawungrono dan Sawungsari.



Gambar 14 Halaman Kedua Karakter

Menurut Mc Cloud dalam bukunya memahami komik, dalam cerita komik terdapat enam jenis peralihan komik. Begitu juga dalam isi komik Sawunggaling ini, terdapat pengelompokan skala mengenai peralihan panel per panel dalam komik. Peralihan panel yang digunakan dalam isi dari cerita komik Sawunggaling ini adalah:

1) Aksi ke Aksi

Pada beberapa bagian halaman, panel aksi sebagai tipe panel berfungsi menunjukkan alur cerita yang berjalan cepat namun tetap dalam satu *setting* lokasi. Peralihan ini memerlukan *closure* yang sangat sedikit. *Closure* sendiri adalah fenomena mengamati tiap bagian, tetapi memandangnya sebagai keseluruhan.



Gambar 15 Transisi Aksi ke Aksi

2) Aspek ke Aspek

Pada beberapa bagian halaman, panel aspek ke aspek digunakan sebagai penggambaran suasana atau perasaan akan suatu tempat. Seperti saat Sawunggaling berjalan menyusuri hutan dan merasa sangat kepanasan dengan cuaca dihari itu.



Gambar 16 Transisi Aspek ke Aspek

3) Subjek ke Subjek

Pada beberapa bagian halaman, panel subjek ke subjek sebagai tipe panel berfungsi untuk menggambarkan alur cerita dengan mengubah sudut pandang namun masih tetap dalam satu adegan atau satu gagasan. Pemakaian panel ini berfungsi untuk menggambarkan alur cerita dan keadaan disekitar dan karakter lain yang ada didalam komik tersebut.



Gambar 17 Transisi Subjek ke Subjek

4) Adegan ke Adegan

Pada beberapa bagian halaman, panel adegan ke adegan, peralihan ini membawa kita melintasi ruang dan waktu. Membaca komik dengan jenis peralihan ini sering diperlukan pemikiran deduktif.



Gambar 18 Transisi Adegan ke Adegan

5) Waktu ke Waktu

Pada beberapa halaman, digunakan waktu ke waktu yang berfungsi menunjukkan aksi gerak yang lambat dan menciptakan frame by frame seperti dalam film. Hal ini bertujuan untuk memperlambat alur baca dan memberikan jeda untuk pembaca agar dapat sejenak menikmati adegan dalam komik.



Gambar 19 Transisi Waktu ke Waktu

6) Non Sequitur

Peralihan ini tidak menunjukkan hubungan yang berkesinambungan antar panelnya yang menyajikan potongan-potongan tak masuk akal yang terselip dalam sebuah cerita, penggunaan transisi panel ini membuat jadi cerita lebih misterius.



Gambar 20 Transisi Non Sequitur

PENUTUP

Simpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan buku komik legenda Sawunggaling ini adalah:

1. Proses pembuatan karya buku komik Sawunggaling sebagai dukungan pelestarian legenda yang ada di Surabaya adalah menentukan format komik, membuat sinopsis cerita, membuat karakter tokoh-tokoh dalam cerita Sawunggaling, membuat alur cerita, membuat ilustrasi hingga cover menggunakan software Manga Studio dan Photoshop dalam laptop atau PC. Laptop yang digunakan dalam pembuatan komik ini menggunakan "laptop Asus", processor Intel(R) Core(TM)i3-2350M, CPU @2.30 GHz, RAM 4,00 GB. Alat yang digunakan dalam membuat komik menggunakan pen tablet.

2. Penerapan pembuatan buku komik legenda ini mengacu kepada komik sebagai media informasi tentang legenda Sawunggaling serta media pengetahuan bagi remaja Surabaya. Hasil ilustrasi komik legenda Sawunggaling adalah sebuah buku cerita ilustrasi komik, terdiri dari 46 halaman sebagai isi, 2 macam sampul/cover, yakni cover depan dan belakang, serta cover *tightissue* untuk menandakan *chapter* pada komik ini, 2 halaman bonus ilustrasi karakter tokoh dan 1 halaman sebagai penutup. Desain buku diaplikasikan dalam ukuran portrait A5(148mm x 210mm) *portrait*. Hasil pembuatan komik lalu dicetak pada kertas *art paper* A5 120gr.

Saran

Isi cerita legenda Sawunggaling yang di kemas dalam buku komik memiliki "daya tarik" sendiri bagi para generasi muda, dikarenakan selama ini Sawunggaling hanya dipentaskan dalam bentuk ludruk yang kurang diminati oleh remaja sekarang, baik karena maraknya budaya luar negeri yang masuk ke negeri ini maupun kurangnya perhatian dari pemerintah dalam melestarikan kekayaan budaya daerah. Penulis sangat menyarankan mahasiswa yang ingin membuat penelitian karya yang menggali cerita rakyat/legenda bukan hanya berupa komik saja, tapi peneliti lain bisa mengembangkan dalam bentuk pop up, film pendek atau bahkan animasi dengan cerita Sawunggaling atau legenda kedaerahan lainnya yang kaya dengan pesan moral dan nasihat-nasihat.

DAFTAR PUSTAKA

- Gusdiansya, Rully. 2009. *Teknik Cerdik Ngomik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk Bikin Komik*. Bandung: Mizan
- Maharsi, Indira. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik* (terj. S. Kinanti) Jakarta: KPG (kepuustakaan Populer Gramedia)
- Soeherman, B. 2002. *Mastering Manga Character*. Jakarta: Gramedia Elex Komputindo
- Susanto, Mikke. 2012. *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah & Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House
- Tim Penyusun. 2013. *Urna, Jurnal Seni Rupa (Vol.2)*. Surabaya: Urna-Jurnalsenirupa
- Tim Penyusun. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi ketiga. Jakarta: KPG

Wahana Komputer. 2014. *Membuat Komik Strip*

Online Gratis. Yogyakarta: ANDI



