

## PERANCANGAN WEB-KOMIK *SPIRIT OF SAKERA* SEBAGAI ALTERNATIF PENGENALAN TOKOH SAKERA UNTUK REMAJA USIA 12-17 TAHUN

**Garin Adi Sasongko**

S1 Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Email: garinsasongko@mhs.unesa.ac.id

**M. Rois Abidin, S.Pd., M.Pd.**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Email: roisabidin@unesa.ac.id

### Abstrak

Tokoh Sakera menjadi ikon perjuangan bagi suku Madura di Pasuruan namun sosok dan sejarahnya belum banyak diketahui oleh masyarakat, bahkan di daerahnya sendiri, membuat penulis mengangkat cerita dan nilai luhur tokoh ini ke dalam format yang lebih segar untuk disajikan lewat media *web-comic* dan diharapkan menjadi media yang menarik, mudah dipahami dan praktis. Tujuan perancangan ini untuk mendeskripsikan nilai luhur perjuangan Sakera pada abad ke 19 melalui tokoh fiksi, yaitu Hasan yang merupakan cucu Sakera. Perancangan media *web-comic* ini menggunakan metode pengumpulan data yang didapat dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Konsep desain yang meliputi komposisi visual karakter, latar, layout, tipografi, pewarnaan, dan menggunakan gaya gambar yang mengarah ke kartun agar lebih menarik. Keseluruhan proses visualisasi menggunakan proses digital dengan menggunakan *software Paintool SAI*, sementara pada proses *finishing* menggunakan *software Adobe Photoshop CC 2014* untuk memberikan teks, detail, dan efek visual yang diperlukan. Komik ini disajikan dalam format memanjang kebawah dengan cara baca menggulir layar (*scrolling*) pada *platform* Webtoon. Hasil perancangan terlebih dahulu melalui tahap validasi untuk menilai kelayakan media *web-comic* terkait desain dan materi sebelum dipublikasikan. Dalam promosi komik ini, media pendukung yang dipilih yaitu, poster, *x-banner*, *merchandise* seperti stiker, kaos, dan *softcase handphone*. Komik *Spirit of Sakera* dapat dijadikan media pengenalan tokoh Sakera secara ringkas dan mempelajari nilai-nilai ksatrianya.

**Kata Kunci:** Komik, Sejarah, Sakera, *Web Comic*

### Abstract

Sakera figures become an icons of warrior for the Madurese in Pasuruan but their figures and history are not widely known by public, even in their own regions, making writers raise the story and noble values of these figures into a fresh format to be presented through *web-comic* media and are expected to become an interesting media, easy to understand and practical. The purpose of this design is to describe the noble value of the battle of Sakera in the 19th century through a fictional character, namely Hasan, who is Sakera's grandson. This *web-comic* media design uses data collection methods obtained from observations, interviews, and documentation. Design concepts that include the visual composition of characters, settings, layouts, typography, coloring, and the use of drawing styles that tend to cartoons to make it more interested. The entire visualization process uses a digital process using the *Paintool SAI* software, and the finishing process uses the *Adobe Photoshop CC 2014* software to input the text, details, and visual effects. This comic is presented in a format extending downward by reading scrolling the screen on the Webtoon platform. The results of the design go through the validation stage first to assess the feasibility of *web-comic* media related to design and material before being published. In the promotion of this comic, the selected supporting media are posters, *x-banners*, merchandise such as stickers, t-shirts, and *handphone softcases*. *Spirit of Sakera* comics can be used as a media to briefly identify Sakera and learn the values of his knights.

**Keywords :** Comic, History, Sakera, *Web Comic*.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal. Setiap penjuru Negeri memiliki cerita

maupun sejarah khas yang telah diwariskan secara turun temurun melalui lisan. Namun, belakangan ini minat penulis dalam menulis kembali perjalanan hidup para pejuang daerah menurun yang menyebabkan rekam jejaknya mulai memudar. Kisah perlawanan tokoh daerah pada masa itu sangat jarang terdokumentasikan

dengan baik karena hanya dituturkan dari mulut ke mulut oleh masyarakat yang sulit dipertanggung jawabkan kebenarannya. Hal tersebut terjadi pada salah satu sosok pejuang daerah asal Madura yang kisahnya telah melegenda, Sakera. Dalam kenyataannya, sosok yang digambarkan dengan pria kekar berkumis menggunakan pakaian hitam dan kaos lurik merah-putih, serta senjata tradisional Celurit ini dianggap sebagai objek mitos belaka. Sebagian masyarakat bahkan tidak *familiar* dengan nama beliau, melainkan hanya sekadar mengenal identitas yang merefleksikan suku Madura melalui atribut-atribut tersebut tanpa memahami makna dan sejarahnya.

Sakera sendiri merupakan salah satu tokoh pejuang yang berasal dari Pulau Madura yang merantau ke Jawa Timur, tepatnya di Kecamatan Rembang, Kabupaten Pasuruan. Dalam sejarahnya, beliau berjuang melawan perintah dan penjajahan diktator Belanda yang memonopoli perkebunan tebu di daerah Bangil sekitar permulaan abad ke-19. Sakera yang bernama asli Sagiman dikenal sebagai seorang mandor yang baik hati dan sangat memperhatikan rakyatnya sehingga ia dijuluki Pak Sakera yang berarti ringan tangan, akrab dan banyak teman. (nusantara.news, 2017).

Namun semangat juang yang dilakukan Sakera tidak pernah terdokumentasikan oleh masyarakat, dan belum masuk ke dalam kategori Pahlawan Nasional Indonesia. Dikarenakan Pak Sakera termasuk salah satu dari banyaknya pahlawan di Indonesia yang memperjuangkan daerahnya sendiri dari penjajahan Belanda. Sehingga nama dan jasa-jasanya hanya dapat didengar di daerah tempat asalnya.

Seiring dengan berkembangnya zaman dan pesatnya kemajuan teknologi menyebabkan minat baca masyarakat terhadap dokumentasi sejarah di Indonesia berkurang. Selain itu buku-buku sejarah diidentikkan sebagai bacaan yang membosankan bagi kalangan muda. Hal ini menyebabkan hilangnya rasa bangga para pemuda terhadap sejarah yang ada di daerahnya sendiri. Dokumentasi sejarah di Indonesia perlu dibuat kembali dengan format yang lebih baru dan mudah diterima. Diperlukan pendekatan yang cermat untuk menjadikan tokoh Sakera kembali menjadi primadona bagi generasi muda. Kalangan remaja kini lebih menyukai bentuk yang kekinian. Media-media yang cocok dan mampu menarik minat mereka kembali. Salah satu bentuk yang masih menjadi populer adalah format komik.

Menurut Scott McCloud (2001:9) komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Di era digital ini, kemajuan teknologi dan banyaknya perangkat lunak pengolahan gambar dengan fitur yang beragam menjadikan gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam komik semakin menarik dan variatif.

Inilah yang membuat komik banyak digemari oleh berbagai kalangan dan menjadi bacaan yang populer hingga saat ini. Kusrianto dalam Indira Maharsi (2011) juga menyebutkan bahwa komik dikatakan sebagai media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya.

Saat ini komik mengalami perkembangan seiring dengan pesatnya perkembangan dan kemudahan akses internet. Komikus kini mulai melirik format komik digital yang diterbitkan secara online melalui website. Perpaduan komik dan internet menghasilkan media penerbitan komik yang baru yang disebut web-komik. Buku "Reiventing Comics" karya Scott McCloud pada tahun 2008 mengiringi puncak kepopuleran web-komik dengan membahas area dimana teknologi dan komik bersinggungan, bagaimana memproduksi komik menggunakan komputer, menerbitkan komik secara online dan membuat komik yang didesain khusus untuk website. Buku yang ditulis tahun 2000 tersebut ternyata sangat relevan dengan kenyataan bahwa pada saat ini komik dan komputer menjadi tak terpisahkan.

Berdasarkan alasan tersebut penulis mengangkat judul *Perancangan Web-komik Spirit Of Sakera sebagai Alternatif Pengenalan Tokoh Sakera untuk Remaja Usia 12-17 Tahun* dengan tujuan ingin mempopulerkan kembali tokoh Sakera sebagai pahlawan di Indonesia dengan mengangkat nilai-nilai luhur dan kesatrianya ke dalam 9 episode web-komik menggunakan karakter baru dan cerita heroik fiktif yang lebih segar agar target *audience* lebih tertarik membaca komik sejarah ini. Penulis membuat kreasi cerita dan karakter sendiri namun tetap menyelipkan unsur-unsur nilai luhur dari sifat ksatria Sakera. Karakter yang dibuat di komik ini juga sebagai representative dari tokoh Sadiman (Sakera). Dengan menggunakan media Webtoon yang saat ini sedang digandrungi remaja diharapkan komik ini dapat lebih menarik minat pembaca khususnya remaja awal usia 12-17 tahun untuk mengenal tokoh pejuang Sakera dan nilai-nilai luhurnya dalam membela kebenaran dari komik ini.

### Spesifikasi Karya

*Spirit of Sakera* adalah komik *online* yang diunggah ke platform penyedia *Web-comic* yaitu Webtoon yang bisa diakses dengan cara membuka platform tersebut di link [www.webtoon.com](http://www.webtoon.com) lalu mengisi kolom pencarian dengan kata kunci judul "Spirit of Sakera". Komik ini berisi 4 kisah yang terbagi kedalam 8 episode dan 1 prolog. Perancang memilih platform Webtoon karena syarat dan kebijakan yang mudah bagi para komikus. Komikus bebas mengunggah komik sendiri kapanpun tanpa harus menunggu event atau lomba diselenggarakan terlebih dahulu. Keseluruhan dari komik ini *fullcolor* dengan ukuran pixel yang berbeda-beda bergantung pada panjangnya jalan cerita setiap episode. Adapun spesifikasi media web-komik sebagai berikut: (1) Media ini disajikan dalam bentuk web-komik. (2) Media web-komik berbasis gambar dengan format .jpg. (3) Media web-komik berisi petualangan Hasan, cucu Sakera

menumpas preman yang mengganggu desanya. (4) Media disebarakan melalui *platform* Webtoon.

## METODE PERANCANGAN

### Sumber Data

Sumber data dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2008) sumber data primer diperoleh melalui wawancara dengan narasumber yang memiliki informasi maupun data literasi yang akurat. Narasumber yang diwawancarai atau orang yang digunakan sebagai sarana untuk mendapat informasi ataupun data adalah Bapak Anang Hindarto, yang merupakan Kurator Museum Kabupaten Pasuruan dan seorang Arkeolog Indonesia. Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui artikel, buku maupun sumber literatur lainnya yang berhubungan dengan objek perancangan (Sugiyono, 2008).

### Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam perancangan web-komik *Spirit of Sakera* adalah sebagai berikut: (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumentasi. Observasi dilakukan dengan cara melakukan komunikasi atau wawancara ringan dengan komikus lain melalui media sosial maupun secara tatap muka. Wawancara dilakukan dengan narasumber dari Kurator Museum Kabupaten Pasuruan yaitu, Anang Hindarto. Dokumentasi dilakukan dengan pengumpulan literatur berupa beberapa buku, jurnal, artikel dan internet yang berkaitan dengan sejarah Sakera maupun web-komik.

### Analisis Data

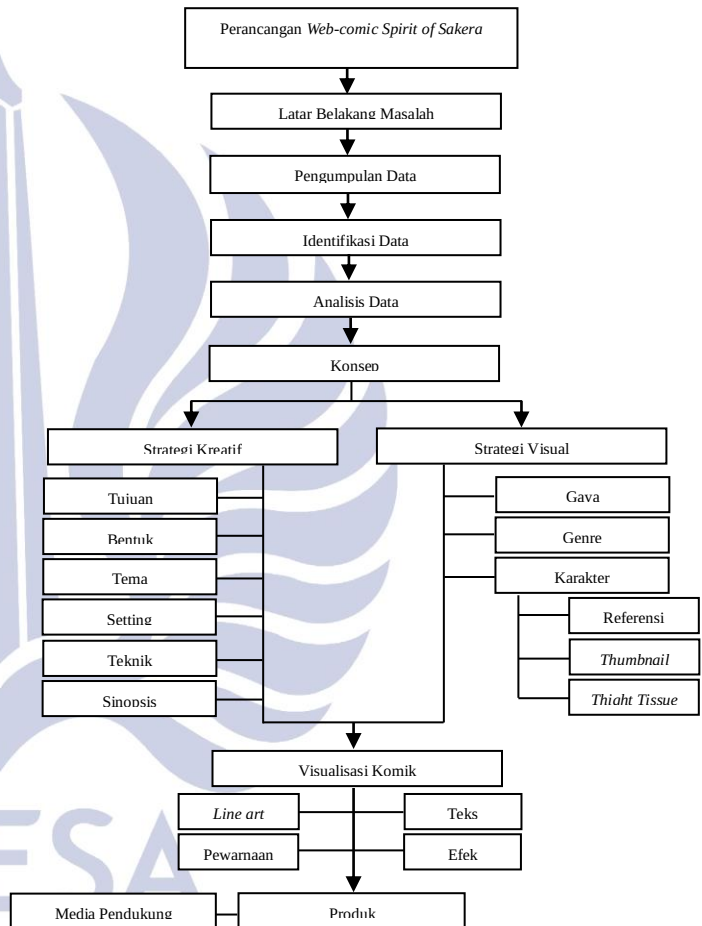
Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*). Terutama digunakan untuk menilai dan mengevaluasi kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*), dan ancaman (*Threat*) dari suatu produk. Teknik analisis USP dalam perancangan ini digunakan untuk menentukan keunikan web-komik *Spirit of Sakera* dengan karya yang sejenis, salah satunya gaya visual dan media penerbitannya. Tahap selanjutnya adalah validasi data. Validasi dilakukan oleh validator ahli yang sudah menguasai bidang yang akan divalidasi dalam perancangan ini.

### Konsep

Untuk membuat suatu karya dibutuhkan konsep yang menjadi dasar dari karya. Proses perancangan web-komik *Spirit of Sakera* ini meliputi: (1) Strategi Kreatif, (2) Strategi Visual. Strategi kreatif merupakan suatu cara dari segi kreativitas untuk mencapai suatu tujuan perancangan. Strategi kreatif yang dilakukan dalam

perancangan web-komik ini adalah: (1) Menentukan tujuan perancangan. (2) Menentukan tema. (3) Menentukan *setting*/latar. (4) Menentukan teknik pengerjaan. Strategi visual merupakan suatu cara dari segi visual dalam mencapai suatu tujuan perancangan. Strategi visual yang dilakukan dalam perancangan web-komik ini adalah: (1) Menentukan gaya gambar. (2) Menentukan genre. (3) Menentukan karakter di dalam cerita.

### Kerangka Perancangan



## PROSES DAN HASIL PERANCANGAN

### Konsep Perancangan

Sebelum merancang suatu karya dibutuhkan konsep yang menjadi dasar dari suatu karya. Proses konsep perancangan karya "Web-komik *Spirit of Sakera*" ini meliputi: (1) Strategi Kreatif, (2) Strategi Visual.

### Proses Perwujudan Karya

Setelah konsep selesai dirancang, hal berikutnya yang perlu dilakukan adalah perwujudan karya perancangan dimulai dari desain karakter, *storyboard*, *line art*, *editing* hingga *finishing*.

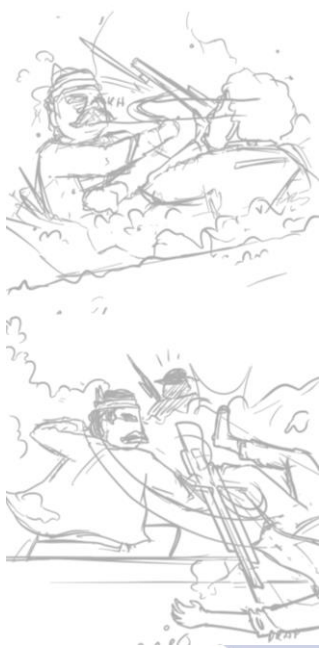


### Pembuatan Desain Karakter

Dalam web-komik *Spirit of Sakera* ini ada tiga karakter utama yang memegang peran penting pada jalan cerita komik ini, antara lain Hasan yang merupakan cucu Sakera, Pak Sukib guru spiritual dan mandor buruh kapal di tempat Sakera bekerja, dan Pemimpin bajing yang merupakan pria paruh baya berperan sebagai tokoh antagonis pada komik ini. Seluruh karakter diciptakan berdasarkan imajinasi perancang.

### Storyboard

Dalam proses pembuatan *storyboard* alat yang digunakan adalah laptop dan pen tablet. Seluruh proses sketsa dilakukan secara digital menggunakan *software Painttool SAI*.



Gambar 1  
Proses Sketsa

### Sinopsis

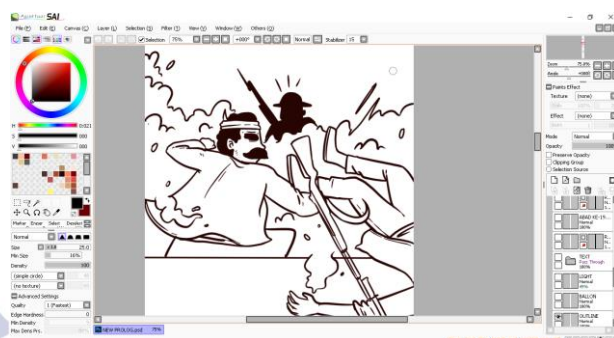
Teror dari para Bajing terus mengganggu ketentraman Desa INI. Berita tewasnya salah satu petani secara misterius semakin menghantui penduduk. Desa yang tadinya ayem berubah menjadi daerah yang mencekam, sedikit saja salah dalam berbuat sesuatu, nyawa penduduk bisa hilang di tangan bajing.

Kondisi desa nya yang terpuruk membuat Hasan, cucu Sakera ini geram dan merasa harus mulai bertindak. Kekuatan yang ada di dalam celurit kayunya juga mulai melepaskan amarah.

Dengan semangat Sakera yang meluap-luap, ia dan vespa kesayangannya mulai bergerak, menyusuri setiap sudut desa untuk menumpas para bajing hingga mengungkap dalang di balik semua keresahan yang terjadi di desa nya belakangan ini.

### Lineart

Hasil *storyboard* yang telah selesai, dilanjutkan dengan proses pemberian *outline* dengan menggunakan *software* yang sama, yaitu *Painttool SAI*.



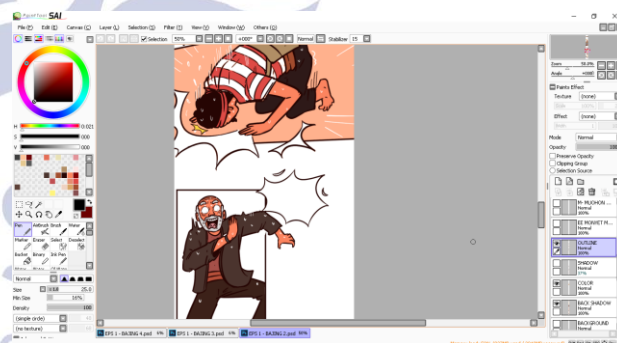
Gambar 2  
Proses Lineart

Pada tahap ini menggunakan *tool Brush* dengan ukuran 12 dan warna coklat tua sebagai *outline* dari komik ini. Layer untuk setiap komik berbeda dengan sketsa agar mempermudah setiap prosesnya.

### Pewarnaan

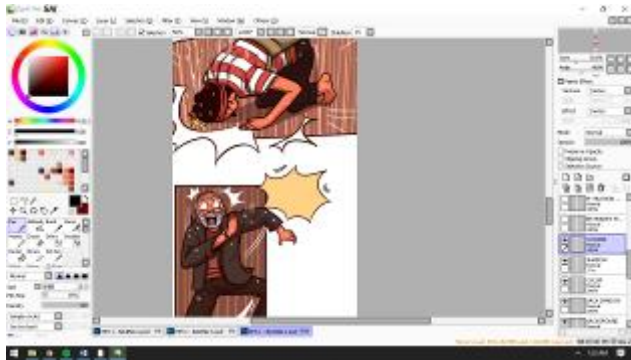
Proses pewarnaan bertujuan untuk memperindah visual dari komik ini guna menarik minat pembaca. Proses pewarnaan tetap menggunakan perangkat lunak yang sama yaitu *Painttool SAI*.

Pewarnaan ini dilakukan dengan menggunakan *fill tool* yang lebih mudah dioperasikan menggunakan pen tablet.



Gambar 3  
Proses Pewarnaan

Setelah seluruh proses pewarnaan selesai langkah selanjutnya adalah menambah *shadow* atau bayangan untuk membuat warna lebih detail agar memberikan kesan dimensi dan membuat komik semakin menarik. Proses penambahan bayangan ini juga menggunakan *brush tool* dengan menggunakan warna *outline* namun dengan penyesuaian *opacity* yang lebih rendah.

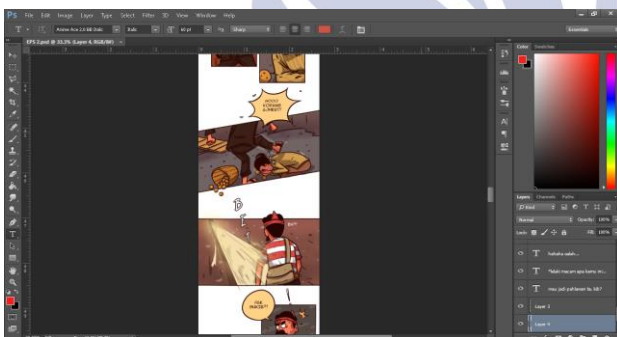


Gambar 4  
Proses penambahan bayangan

### Penambahan Teks dan Efek

Penambahan teks dan efek dilakukan pada program pengolah gambar *Adobe Photoshop CC 2014*. Font teks yang digunakan pada komik ini adalah *Anime Ace 2.0 BB* dengan ukuran 6. Sedangkan untuk font efek suara adalah *Endless Bummer* dengan ukuran font menyesuaikan.

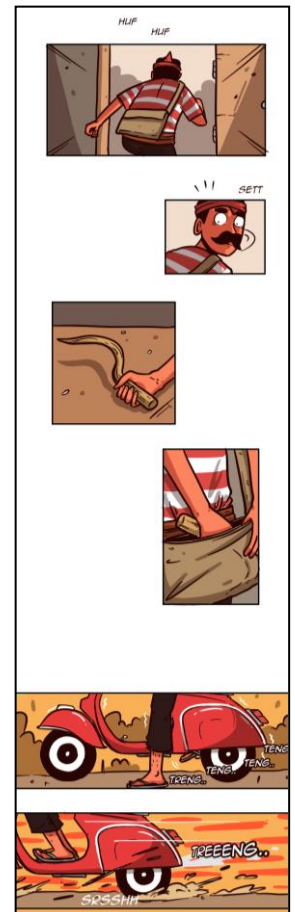
Untuk memberikan kesan dramatis, perancang menambahkan efek blur pada adegan berkelahi untuk memberikan kesan gerakan yang cepat.



Gambar 5  
Proses penambahan teks dan efek

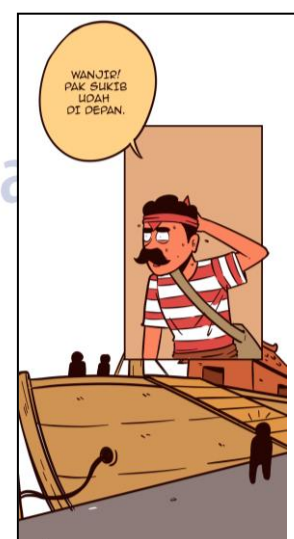
### Hasil Perwujudan Karya

Visualisasi pada prolog menampilkan adegan *flashback* pada pertarungan Sakera melawan Belanda pada awal abad ke-19. Adegan ini sekaligus pengenalan tokoh Sakera pada pembaca yang kemudian dilanjutkan dengan pengenalan tokoh utama pada komik ini yaitu Hasan yang merupakan cucu Sadiman yang hidup pada zaman sekarang.



Gambar 6  
Visualisasi Prolog

Hasan atau Sakera muncul dengan adegan tergesa-gesa karena terlambat bekerja. Prolog ditutup dengan Sakera menunggangi vespa merahnya dengan wajah gelisah yang kocak.



Gambar 7  
Visualisasi Episode 1



Episode 1 menampilkan adegan Sakera sedang mengendarai vespa merahnya dengan kecepatan tinggi menuju pelabuhan tempat ia bekerja. Ia mengira dirinya terlambat di hari pertamanya bekerja. Adegan kedua dibuka dengan tingkah kocak Sakera yang muncul secara tiba-tiba mengagetkan Pak Sukib, mandornya. Adu mulut antara Sakera dan Pak Sukib pun tak terhindarkan. Di sela adegan kocak tersebut mereka dikagetkan dengan suara benda terjatuh diikuti teriakan bajing yang menjadi mandor buruh kapal sebelah. Terlihat seorang buruh wanita tersungkur dengan barang bawaannya yang berserakan. Melihat seorang wanita diperlakukan kasar, mereka bertindak. Episode diakhiri dengan adegan Pak Sukib yang menghajar bajing tersebut hingga tersungkur. Namun bajing tersebut kembali bangkit, cerita bersambung dilanjutkan pada episode 2.



Gambar 8  
Visualisasi Episode 2

Episode 2 dibuka dengan adegan bajing yang berhasil bangkit dan dilanjutkan ke pertarungan antara Pak Sukib dengan para bajing. Namun di tengah pertarungan, 2 rekan bajing memegang Pak Sukib dari belakang sehingga ia berhasil dikalahkan. Melihat mandor dihajar, amarah Sakera mulai meledak. Jiwa leluhur yang ada di dalam celurit kayunya memasuki tubuhnya sehingga matanya mengeluarkan cahaya biru. Adegan dilanjutkan di episode 3 yang menampilkan pertarungan antara Sakera dengan Bajing.



Gambar 9  
Visualisasi Episode 3

Episode 3 menampilkan Sakera sedang menghajar para bajing dengan celurit kayunya yang bercahaya biru. Kekuatan Sakera secara tiba-tiba menghilang pandangannya menghitam, ia pun pingsan. Saat terbangun, Sakera sudah berada di rumah yang tidak asing baginya. Secara mengejutkan Pak Sukib muncul dari bawah meja, sontak Sakera pun terperanjat. Mereka membahas kejadian tadi, tentang leluhurnya dan asal usul celurit tersebut, hingga pada akhirnya Pak Sukib memberi amanah kepada Sakera untuk mengayomi Desa INI dengan kekuatannya. Pada akhir episode terdapat pesan yang disampaikan oleh karakter Sakera yang berisi "Bagi Sakera, celurit merupakan simbol perlawanan rakyat jelata terhadap penguasa kolonial belanda. Dari Sakera itulah, lahir keberanian yang begitu besar dan membara dari masyarakat pada masa itu untuk melakukan perlawanan".

Pada Episode 4 perancang membuat cerita khusus humor di sela-sela Episode yang diharapkan agar pembaca bisa tetap *relax* saat membaca komik dengan cerita yang panjang dan bersambung seperti komik *Spirit of Sakera* ini.



Gambar 10  
Visualisasi Episode 4



Gambar 11  
Visualisasi Episode 5

Episode 4 menampilkan kisah baru dengan setting malam hari yang dibuka dengan narasi bahwa bajing mulai mencuri sapi-sapi milik warga Desa INI. Sakera yang tengah asik memainkan handphonenya dikagetkan dengan pukulan kentongan dari desa sebelah diikuti derapan langkah warga yang berlarian menuju sumber suara kentongan itu dibunyikan. Sakera pun segera membaur berlari bersama warga desa INI. Tiba di desa sebelah warga mendapati kentongan tergeletak tanpa seorangpun yang mengaku memukulnya. Akhirnya Sakera menyadari bahwa bajing memancing mereka agar warga Desa INI menuju ke desa sebelah. Ia pun segera kembali ke Desa INI dan mendapati dua bajing yang sedang menggiring sapi milik warga keluar kandang. Melihat tingkah bajing yang licik, Sakera menyamar menjadi pocong unuk menakut-nakuti mereka lalu menghajarnya. Episode ditutup dengan adegan Sakera yang lari terbirit karena menyadari keberadaan pocong asli di belakangnya.

Episode 5 menampilkan kisah baru yang akan berlanjut hingga episode 8. Episode dibuka dengan adu mulut antara seorang petani dengan pria paruh baya yang ingin membeli tanah sawahnya untuk dijadikan *super market*. Namun petani tersebut menolak karena tanah tersebut sudah turun temurun dari kakeknya, dan harus ia jaga. Pria paruh baya yang didampingi dua *bodyguard* berbadan besar tersebut tak kehabisan akal. Ia membujuk anak si petani untuk memberi bubuk obat pada minuman ayahnya yang ternyata mengandung racun. Saat malam tiba si petani ambruk dari kursi saat baru saja menenggak kopinya, dan meninggal. Sementara itu Sakera yang sedang sibuk dengan vespunya mendapat pesan dari Pak Sukib untuk segera menuju tempat kejadian perkara dan mengusut kasus tersebut.

Cerita dilanjutkan pada episode 6 yang dibuka dengan adegan Sakera yang baru saja tiba di rumah si petani yang sudah dipenuhi banyak warga. Saat berada di dalam rumah, Sakera melihat kea rah jendela dan mendapati anak si petani sedang bercengkrama dengan seorang pria paruh baya dengan kemeja rapinya. Ia memberikan sebuah amplop kepada anak tersebut.





Gambar12  
Visualisasi Episode 6

Episode 6 dibuka dengan adegan Sakera yang baru saja tiba di rumah si petani yang sudah dipenuhi banyak warga. Saat berada di dalam rumah, Sakera melihat ke arah jendela dan mendapati anak si petani sedang bercengkrama dengan seorang pria paruh baya dengan kemeja rapinya. Ia memberikan sebuah amplop kepada anak tersebut. Setelah pria tersebut pergi, Sakera menghampiri anak tersebut dan menanyakan isi dari amplop tersebut yang ternyata berisi segepok uang dan surat yang membuat mata Sakera terbelalak. Adegan diakhiri dengan Sakera menuju ke rumah Pak Sukib untuk mengabari hal tersebut.



Gambar13  
Visualisasi Episode 7

Episode 7 menampilkan Sakera yang tiba di rumah Pak Sukib untuk memberi informasi bahwa pembunuh petani tersebut adalah pria tua yang akan membeli sawahnya. Namun saat berada di depan pintu Sakera malah mendapati Pak Sukib yang tergeletak bersimbah darah. Sontak sakera terkejut dan memeluk jasad Pak Sukib dan menangis sejadinya. Di tengah tangisannya ia menemukan secarik kertas di dekat tubuh Pak Sukib. Ia membaca surat yang berisi ancaman terhadap sakera dari pria tersebut. Amarahnya meluap, tanpa pikir panjang, ia bergegas menuju markas pembunuh tersebut. Sakera menendang pintu dengan keras, mengagetkan penghuni bilik kecil tempat para bajing bersarang.





Gambar 14  
Visual Episode 8

Episode 8 yang merupakan *ending* menampilkan Sakera yang menghabisi para bajing dan berhasil mengungkap dalang di balik keresahan warga Desa INI. Episode ini ditutup dengan narasi yang berisi pesan bahwa Desa INI kembali tentram dan damai setelah Sakera berhasil menumpas komplotan bajing yang selama ini menindas desa nya. Pada akhir episode terdapat pesan yang disampaikan oleh karakter Sakera yang berisi "Fyi nih cong... pada abad 19 sebelum Sakera dihukum gantung, beliau mengucapkan kalimat terakhirnya dengan lantang yang berbunyi "satu Sakera mati, seribu Sakera lahir kembali", semangat para pejuang kembali berkobar untuk melawan Belanda pada saat itu"

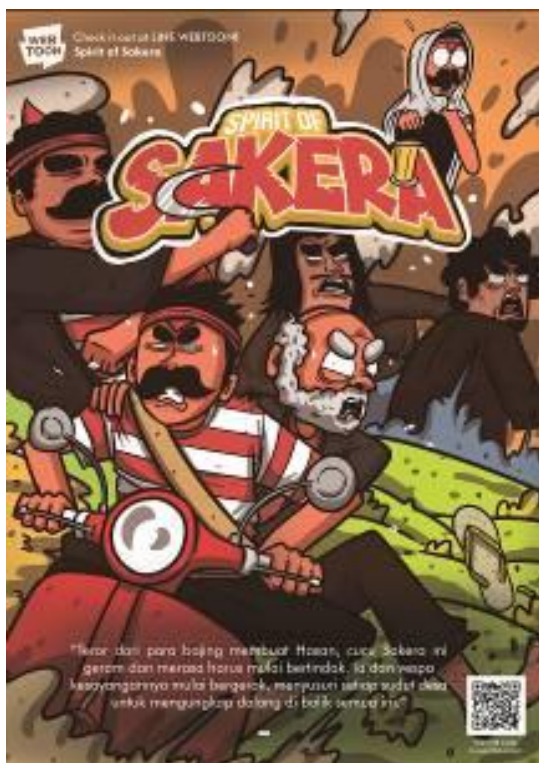
#### Media Pendukung

Sebagai pendukung untuk meningkatkan penjualan dari promosi produk, dibutuhkan beberapa media pendukung seperti *x banner*, poster, dan *merchandise*. *X Banner* berfungsi sebagai media pengenalan. Penggunaan *x banner* sangat efektif dan praktis karena mudah diabwa dan mudah ditempatkan di berbagai kondisi. *Tone* warna pada *x banner* menyesuaikan dengan warna pada konsep perancangan komik ini yaitu warna hangat seperti merah, oranye dan coklat. Pada *x banner* ini perancang menyantumkan QR Code yang akan terhubung langsung dengan *link web-comic Spirit of Sakera* di Webtoon.



Gambar 15  
Desain X Banner

Desain poster dibuat dengan 3 tema berbeda yang diambil dari beberapa *scene* yang menonjol dari komik ini. Poster pertama mengambil *scene* dari episode 1 sampai 3, Poster kedua mengambil *scene* dari episode ke 4 dan poster ketiga mengambil *scene* dari episode 5 sampai 8. QR Code juga disematkan pada setiap poster untuk mempermudah dalam mengakses komik ini. Dicitak pada kertas *glossy paper* berukuran A3 29,7 x 42 cm dan diaplikasikan pada pigura dengan ukuran yang sama.



Gambar 16  
Desain Poster 1



Gambar 17  
Desain Poster 2



Gambar 18  
Desain Poster 3

Selain media promosi di atas, perancang juga membuat beberapa *merchandise*. *Merchandise* adalah bentuk produk dalam bentuk pernak-pernik bertujuan untuk meningkatkan daya jual agar pembeli lebih tertarik untuk membeli produk. *Merchandise* yang dibuat antara lain: (1) Kaos. Desain kaos bagian belakang diisi dengan ilustrasi *doodle* dari berbagai hal ikonik yang terdapat di dalam komik. Di bagian bawah terdapat *tagline* yang berisi ajakan untuk membaca komik ini di Webtoon. Sementara di bagian depan terdapat ilustrasi kepala karakter tokoh utama di komik ini, yaitu Hasan. (2) *Softcase Handphone*. Desain *softcase* menggunakan ilustrasi dari desain kaos dengan perubahan letak komposisi *doodle*, serta penambahan *tagline* untuk membaca komik ini pada tengah *softcase*. Posisi ini merupakan letak yang strategis karena dapat dengan mudah terlihat ketika pengguna *handphone* mengoperasikannya. (3) Stiker. Stiker dicetak pada kertas *vinyl* berukuran A5 atau 14,8x21 cm.

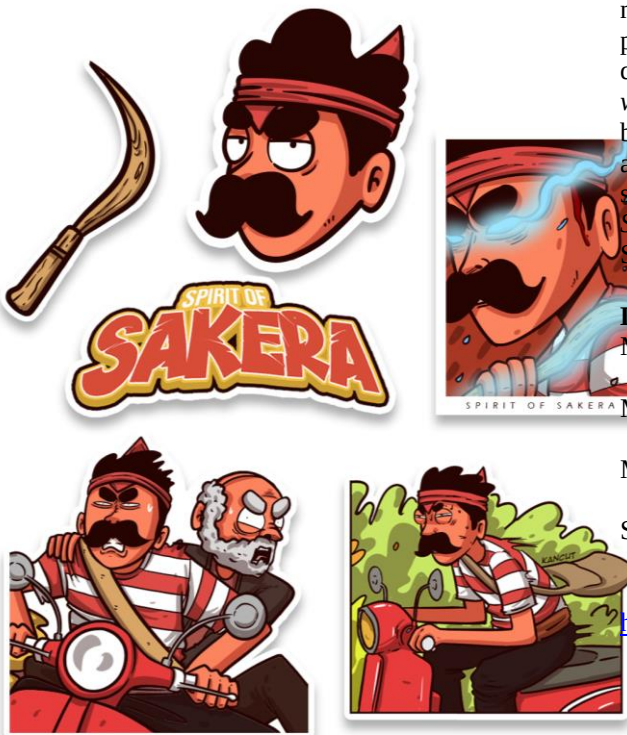


Gambar 19  
Desain Kaos





Gambar 20  
Desain Softcase Handphone



Gambar 21  
Desain Stiker

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisi dan perancangan *web-komik Spirit of Sakera*, dapat disimpulkan sebagai berikut: Dalam perancangan yang diambil adalah kisah perjuangan tokoh pejuang daerah, Sakera, karena semangat juang yang dilakukan oleh Pak Sakera tidak pernah terdokumentasikan oleh masyarakat, dan belum masuk ke dalam kategori Pahlawan Nasional Indonesia. Dikarenakan Pak Sakera termasuk salah satu dari banyaknya pahlawan di Indonesia yang memperjuangkan daerahnya sendiri dari penjajahan Belanda. Sehingga nama dan jasa-jasanya hanya dapat didengar di daerah tempat asalnya. Oleh karena itu perancangan ingin mengenalkan tokoh Sakera terutama nilai luhurnya dengan menggunakan karakter fiksi yang memiliki sifat-sifat ksatria Sakera. Mengajak remaja untuk mengenal kembali tokoh pejuang daerahnya sekaligus menerapkan nilai luhurnya dalam kehidupan sehari-hari. Proses yang dilakukan dalam merancang komik ini dapat disimpulkan sebagai berikut 1) Pengumpulan informasi tentang sejarah Sakera melalui wawancara dan beberapa literatur yang sesuai. 2) Menganalisis informasi yang telah terkumpul melalui proses analisis SWOT. 3) Merancang tema dan konsep perancangan yang akan diwujudkan menjadi *web-comic*. 4) Proses visualisasi *web-comic* mulai dari membuat *thumbnail* hingga desain akhir. 5) Kemudian membuat media pendukung karya mulai dari materi promosi hingga *merchandise*. Hasil dari perancangan berupa *web-comic Spirit of Sakera* yang dapat dinikmati secara online melalui platform penyedia *web-comic*, Webtoon dengan banyak 9 episode bersambung. Selain promosi melalui media pendukung di atas, komik ini juga dipromosikan melalui media online seperti *twitter*, *facebook*, dan *instagram*. Komik *Spirit of Sakera* ini dapat juga sebagai media pengenalan tokoh Sakera pada masyarakat dengan bentuk yang lebih segar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, Scott. 2008. *Reinventing Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

<https://nusantara.news>