

MEMBANGKITKAN CERITA RAKYAT JAWA “RAWA PENING” MELALUI MEDIA KOMIK

Putri Saraswati Dewi¹, I Nyoman Lodra²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: putrisaraswati9f@gmail.com Universitas Negeri Surabaya

²Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: nyomanlodra@unesa.ac.id

Abstrak

Saat ini cerita rakyat, legenda dan mitos semakin terlupakan dimana semua itu merupakan kekayaan budaya Indonesia. Dikarenakan semakin banyaknya budaya luar negeri yang masuk ke Indonesia. Tujuan dari penelitian artikel ini adalah: 1) Dapat melestarikan cerita rakyat “*Asal-Usul Rawa Pening*” agar tidak punah, 2) Diharapkan anak-anak *millenial* zaman sekarang mengenal cerita rakyat melalui media komik. Metode penelitian yang diambil adalah metode R&D oleh Sugiyono 2016, yaitu metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dengan acuan kriteria yang tepat dan akurat dari produk yang dibuat sehingga dapat menyempurnakan suatu produk baru melalui validasi atau pengujian, penelitian kualitatif atau teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang disajikan berupa deretan kata bersifat deskriptif dan analisis. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terkait lewat wawancara, ataupun studi literatur adalah: 1) Menurunnya rasa cinta terhadap cerita rakyat dikarenakan: masih kurangnya media bagi anak-anak untuk mengenal dan mengetahui cerita-cerita rakyat, 2) Cerita rakyat disampaikan dengan cara tradisional (didongengkan pada saat akan tidur), sedangkan orang tua bekerja sehingga waktu untuk mendongeng tidak ada. Untuk itu dibutuhkan media yang disukai anak-anak, salah satunya lewat komik, penulis mengambil komik sebagai media karena sesuai dengan bakat dan minat penulis pelajari.

Kata Kunci: Membangkitkan, Melestarikan, Komik, Cerita Rakyat, Rawa Pening.

Abstract

Nowadays folklore, legends and myths are increasingly being forgotten where all of them are Indonesian cultural treasures. Due to the increasing number of foreign cultures entering Indonesia. The aims of this research article are: 1) To preserve the folklore “*The Origin of Rawa Pening*” so that it does not become extinct, 2) It is hoped that today's millennial children are familiar with folklore through comic media. The research method taken is the R&D method by Sugiyono 2016, which is a research method that produces certain products with precise and accurate reference criteria from the products made so that they can perfect a new product through validation or testing, qualitative research or data collection techniques carried out are observation, interviews, and documentation. The data presented in the form of a row of descriptive and analytical words. Based on the results of the research that the author did related to through interviews, or literature studies, namely: 1) The decrease in love for folklore is due to: there is still a lack of media for children to recognize and know folk tales, 2) Folklore is conveyed in a traditional way (told stories at bedtime), while parents work so there is no time for storytelling. For that we need media that children like, one of them is through comics. The author takes comics as a medium because it suits the talents and interests of the writers.

Keywords: Generating, Preserving, Comics, Folklore, Rawa Pening.

PENDAHULUAN

Cerita Rakyat atau legenda ada di setiap pelosok negeri, sebagai masyarakat Jawa, pasti tak asing dengan Legenda Rawa Pening yang terkenal di Semarang. Menurut (Handayani, 2019), Danau Rawa Pening adalah sebuah danau yang terletak di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Rawa Pening mempunyai luas 2.670 hektar dan menempati empat wilayah kecamatan yaitu Ambarawa, Bawen, Tuntang, dan Banyubiru. Rawa Pening berada di cekungan terendah lereng Gunung Merbabu, Gunung Telomoyo, dan Gunung Ungaran. Nama Rawa Pening diambil dari dua kata tersebut yaitu rawa dan pening. Dalam bahasa Jawa, kata rawa memiliki arti danau, sedangkan pening dalam bahasa Jawa memiliki arti sebagai bening. Apabila digabungkan, artinya sebuah danau yang memiliki air yang bening.

Tetapi karena zaman sudah semakin maju, membuat cerita rakyat perlahan-lahan mulai dilupakan jika tidak dilestarikan dari generasi ke generasi, khususnya Legenda yang bernama “*Rawa Pening*“, untuk itulah sebagai rakyat Jawa, harus membangkitkan cerita rakyat *Rawa Pening*, agar tetap dikenang dan dilestarikan, agar mereka tetap mengetahui dan melestarikan cerita rakyat *Rawa Pening*. salah satu cara membangkitkan legenda tersebut adalah melalui media komik. Berdasarkan latar belakang tersebut. Rumusan masalah dari artikel ini adalah: 1) Apa tujuan penulisan artikel membangkitkan cerita rakyat Jawa (*Rawa Pening*) melalui media komik?, 2) Dengan media apa agar anak-anak *millennial* tertarik dengan cerita rakyat (khususnya *Rawa pening*)?. Tujuan dari artikel ini adalah: 1) Dapat melestarikan cerita rakyat “*Asal-Usul Rawa Pening*“ agar tidak punah, 2) Diharapkan anak-anak *millennial* zaman sekarang mengenal cerita rakyat melalui media komik. Manfaat penelitian artikel adalah:

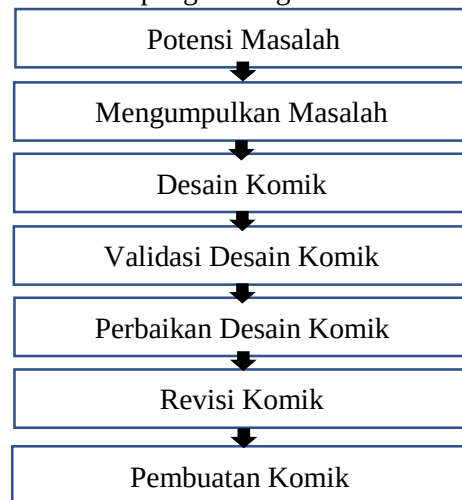
1) Mencintai kebudayaan Indonesia (cerita rakyat), 2) Menghidupkan kembali komik Indonesia.

METODE PENCIPTAAN

Penelitian ini menggunakan metode R&D, yaitu metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk (Sugiyono, 2016).

Menurut Sugiyono, untuk membuat suatu penciptaan harus berangkat dari potensi masalah. Setelah mengetahui bahwa cerita rakyat di Jawa semakin dilupakan oleh anak-anak generasi sekarang, maka timbullah upaya untuk membangkitkan cerita rakyat melalui media komik. Cerita yang akan penulis ambil adalah Cerita Rakyat dari Jawa Tengah yang berjudul “*Rawa Pening*” karena menampilkan unsur *fantasy* serta pesan dan norma yang sangat cocok untuk anak muda generasi sekarang, dimana keserakahan atau kejahatan kepada orang lain, pasti akan dibalas saat itu juga (karma). Baik itu kebaikan atau keburukan. Karena itulah cerita rakyat ini sangat cocok untuk diterapkan kembali dalam komik. Untuk menghimbau anak muda sekarang tetap mempertahankan cerita rakyat dari daerah mereka masing-masing. Penulis melakukan observasi melalui studi literatur seperti artikel, buku, atau jurnal yang berkaitan dalam membahas komik dan cerita rakyat. Setelah melakukan observasi melalui literatur, peneliti akan membuat desain komik dan alur cerita “*Rawa Pening*” yang sudah dilakukan melalui studi literatur sebelumnya.

Berikut adalah bagan tentang tahapan penelitian dan pengembangan.



Gambar 1. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D) dari Sugiyono (Sumber: Putri, 2022)

KERANGKA TEORETIK

1. Pengertian Cerita Rakyat dan Legenda

Menurut Danandjaja (2002), legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda sering dipandang tidak hanya merupakan cerita belaka namun juga dipandang sebagai “sejarah” kolektif. Namun, hal itu juga sering menjadi perdebatan mengingat cerita tersebut karena kelisanannya telah mengalami distorsi. Maka, apabila legenda akan dijadikan sebagai bahan sejarah, harus dibersihkan dulu dari unsur-unsur *folklorenya*.

Lebih lanjut, Moeis (dalam Danadjaja 2002) menyatakan, legenda juga bukan semata-mata cerita hiburan, namun lebih dari itu dituturkan untuk mendidik manusia serta membekali mereka terhadap ancaman bahaya yang ada dalam lingkungan kebudayaan. Dari Pernyataan tersebut, merujuk pada fungsi dari legenda yakni, selain sebagai cerita hiburan, legenda juga memiliki unsur pendidikan. Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai legenda yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa legenda merupakan cerita yang tumbuh dan berkembang di masyarakat yang dianggap meninggalkan jejak berupa benda-benda maupun suatu wilayah sehingga dapat dikatakan terdapat unsur sejarah di dalamnya. Berdasarkan isi ceritanya, legenda memiliki fungsi sebagai sarana hiburan sekaligus sarana edukasi bagi masyarakat.

Setiap daerah pasti mempunyai cerita rakyat masing-masing, cerita rakyat, legenda atau *Folklore*. Cerita rakyat Jawa Tengah yang terkenal adalah Timun Mas, Jaka Tarub, Jaka kendil, dan Asal Usul Rawa Pening. Paling umum Rakyat Jawa Tengah menampilkan cerita rakyat mereka dengan menggunakan media drama yang diiringi oleh tarian khas Jawa Tengah, yang kemudian disaksikan oleh para penonton, acara ini sangat sukses membawa cerita rakyat kepada masyarakat. Tetapi cerita rakyat yang dimediasi melalui komik belum pernah dipublikasikan secara umum kepada masyarakat.

Menurut jurnal yang ditulis oleh Genardi Atmadiretja, Komik Indonesia sekarang ini masih memerlukan perhatian lebih. Peran budaya dari sebuah komik masih samar terlihat, pada satu sisi komik mendapatkan cap sebagai media yang buruk dan bermuatan ‘kosong’. Pembinaan dan

penuntunan dalam membuat komik cenderung lebih bisa didapat dari buku, internet, dan komunitas. Masih sedikit sekali institusi pendidikan yang mengajarkan teknik dan cara membuat komik. Komikus Indonesia banyak yang belajar secara otodidak. Mereka mendapatkan ilmu dan kesenangan membuat komik lebih disebabkan karena faktor dalam diri mereka yang pada dasarnya adalah pembaca komik, penikmat komik, yang kemudian berkeinginan menciptakan komik yang sesuai dengan alur imajinasi mereka. Keterampilan menggambar biasanya mereka dapatkan secara otodidak, dan keterampilan bertutur (secara komikal) menjadi sebuah tantangan yang masih perlu diasah oleh sebagian besar komikus Indonesia, selain gagasan dan tema yang memiliki kedekatan konteks dengan pembaca. Menurut jurnal yang ditulis oleh Nick Soedarso. Salah satu yang menyebabkan komik lokal lesu adalah bermunculan banyak komikus lokal yang memiliki aliran komik Jepang dan Amerika.

Menurut penulis cerita Drs. Ign. Eka Hadiyanta, M.A. menyebutkan, bentuk pelestarian komik cerita rakyat “*Rawa Pening*” di Jawa Tengah adalah mengenalkan potensi itu terlebih dahulu dengan berbagai cara. Di dalam memperkenalkan harus dilakukan dengan cara yang mudah dimengerti dan sedapat mungkin dengan menarik untuk ukuran pemula. Pada dasarnya suatu “perkenalan” menjadi prasyarat untuk kita dapat lebih menyayangi, dan apabila tidak mengenal, maka ada hambatan dan penghalang untuk menyayangi dan mencintai warisan cagar budaya untuk mengetahui tersebut dapat melalui proses pembelajaran secara *verbal*, *visual*, maupun keduanya dengan tampilan *verbal-visual* seperti halnya komik. Jadi bisa ditarik kesimpulan, bentuk pelestarian komik cerita rakyat agar dapat mendapatkan perhatian, ialah dengan memperkenalkan, dan mengenalkan yang persyaratannya dapat dimengerti kepada para masyarakat, agar masyarakat dapat lebih menyayangi, dan apabila tidak mengenal, maka ada hambatan dan penghalang untuk tidak menyayangi dan mencintai warisan cagar budaya.

Menurut jurnal oleh Nick Soedarso. Membaca komik dapat membantu perkembangan imajinasi anak. Komik dapat memberikan model yang bisa digunakan untuk mengembangkan kepribadian

anak (Hurlock, 1978). Dalam menanggapi pesan positif maupun negatif, sebuah komik bagi anak-anak tidak lepas dari peran yang diberikan orang tua. Yang dapat dilakukan adalah mendampingi dan memilih komik sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan usia anak.

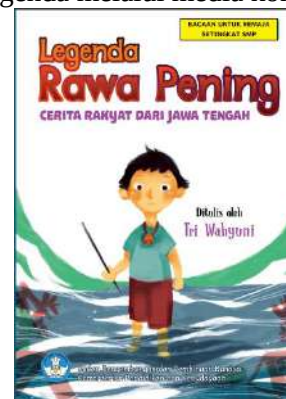
Dalam pengembangan komik di negara seperti Amerika, Belgia dan Jepang, begitu digemari di seluruh dunia termasuk Indonesia, komik yang diciptakan oleh ketiga Negara tersebut memiliki ciri khas tersendiri. Komik Amerika yang penuh warna dan bertemakan *superhero* seperti *Superman*, *Batman*, dan *WonderWoman* karya Marvel, komik Belgia yang tidak begitu jauh dengan gaya komik Amerika, seperti *Steven Sterk* karya Peyo, *Marsupilami* karya André Franquin, dan *The Adventure of Tintin* karya Hergé. Dan komik Jepang (disebut *Manga*) yang memiliki warna cenderung hitam putih dan panel yang sederhana, tetapi dapat memberi kesan alur cerita yang menarik, seperti *Doraemon* karya Fujiko F. Fujio, *Naruto* karya Masashi Kishimoto, dan *Detective Conan* karya Aoyama Gosho. Mereka selalu tidak habis ide dan selalu bersaing untuk membuat komik yang terbaik kepada para penggemar.

Menurut jurnal Genardi Atmadiredja. Bila kita membandingkan komik Indonesia dengan komik asing, sekarang ini, komik asing masih menjadi mendominasi dan memenuhi elemen utama rak di toko-toko buku di Indonesia. Angka penjualannya pun jauh melampaui komik lokal, dengan demikian posisi komik Indonesia sedang mengalami kemunduran yang cukup signifikan bila kita membandingkan dengan era tahun 60-70-80 yakni masa keemasan komik Indonesia. Masa keemasan komik di Indonesia ditandai dengan banyaknya komikus yang memproduksi dan didukung dengan percetakan yang kala itu banyak menerbitkan komik. Salah satu puncak keemasan komik adalah munculnya tema-tema kebudayaan nasional dan menampilkan nilai-nilai kedaerahan. Walaupun begitu, pada awal tahun 2013, komik Indonesia mampu membalik keadaan dengan gaya komik yang baru, dengan adanya referensi dari komik Amerika dan Jepang, karakter komik Indonesia saat ini dibuat menjadi lebih kartunis, alur cerita yang sederhana dan menarik, dan dibuat secara *humoris*. Komik Indonesia yang berhasil menembus pasar di luar negeri seperti Malaysia,

Amerika Rusia, dan Jepang yaitu: Komik si Juki karya Faza Meonk dan *re:ON Comics* karya Christiawan Lee, Andik Prayogo, Yudha Negara Nyoman.

Tri Wahyuni, salah satu penulis cerita dan sastra bahasa yang menerbitkan buku legenda berjudul *Legenda Rawa Pening* pada tahun 2016, berdasarkan uraian tersebut, sang penulis berharap cerita rakyat *Legenda Rawa Pening* ini dilakukan dengan niat awal untuk menjaga keutuhan cerita milik masyarakat agar generasi muda tidak kehilangan nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung dalam cerita rakyat yang ada. Selain itu, upaya ini dilakukan sebagai benteng agar budaya lokal tidak semakin tergerus oleh budaya asing yang masuk melalui berbagai media dewasa ini. Gaya buku yang dimiliki Tri Wahyuni adalah semacam *Light Novel*, jika diterjemahkan yang artinya Novel Ringan, memiliki 63 halaman dan hanya memiliki satu *chapter*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan fokus penciptaan tersebut adalah “Membangkitkan Cerita Rakyat Jawa “*Rawa Pening*” Melalui Media Komik”. Dengan membangkitkan legenda Jawa tersebut, diharapkan dapat memberikan apresiasi dan antusias kepada masyarakat agar selalu menjaga kelestarian legenda melalui media komik.



Gambar 2. Buku Cerita Rakyat *Legenda Rawa Pening* Karya Tri Wahyuni.

(Sumber: <https://budi.kemdikbud.go.id/buku/pdf/Jateng-Tri%20Wahyuni-Legenda%20Rawa%20Pening-Sigit-Fiks.pdf>)



Gambar 3. Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Legenda Rawa Pening Karya Tri Wahyuni.

(Sumber: <https://budi.kemdikbud.go.id/buku/pdf/Jateng-Tri%20Wahyuni-Legenda%20Rawa%20Pening-Sigit-Fiks.pdf>)

2. Perbedaan Komik dan Ilustrasi

Pengertian komik menurut Scott McCloud (1993). Komik adalah wadah yang dapat menampung berbagai macam gagasan dan gambar.

Menurut jurnal (Patricia, 2018). Komik adalah kumpulan gambar dan lambang yang berdekatan dalam urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi dan tanggapan estetika dari pembaca.

Sedangkan menurut (Atmadiretja), komik merupakan sebuah media visual/gambar yang akrab dengan masyarakat, dalam berbagai media terbitan seperti Koran, majalah, dan halaman web. Jadi dapat disimpulkan bahwa komik ialah kumpulan karya sastra gambar yang saling berurutan sehingga memberikan informasi dan sebuah alur cerita yang unik dan menarik.

Jika diuraikan, komik ialah kumpulan gambar yang saling berurutan sehingga memberikan informasi dan sebuah alur cerita yang unik dan menarik, ilustrasi adalah gambar yang menjelaskan suatu peristiwa, sedangkan pengertian lukis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Lukis ialah merupakan seni mengenai gambar menggambar dan lukis melukis. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik sangat berbeda dengan ilustrasi dan lukis. Alasannya adalah komik menampilkan kumpulan gambar yang mampu menciptakan sebuah alur cerita yang unik.

3. Desain Karakter

Menurut jurnal Melissa Ruyattman. Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang

hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati. Karakter bisa bermacam-macam ditinjau dari segi permainannya ada laki-laki perempuan, manusia, robot, monster, dan lain-lain. Karakter bisa digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Manusia sebagai makhluk individu-sosialis mempunyai karakter sosial yang kuat dan berbeda dengan makhluk-makhluk hidup lainnya. Untuk menunjukkan eksistensi dirinya manusia pasti mempunyai ciri khas karakter sendiri-sendiri.

4. Tipografi

Mengutip dari Buku Tipografi Adi Kusrianto (2010), tipografi adalah ilmu atau kemampuan menata huruf atau aksara untuk publikasi visual, baik cetak ataupun non cetak. Fungsi tipografi ini agar memberikan pesan atau informasi yang unik kepada para pembaca

o Font

Font merupakan suatu kumpulan lengkap dari huruf, angka, simbol, atau karakter yang memiliki ciri-ciri tertentu.

HAI, BAGAIMANA KABARMU ?

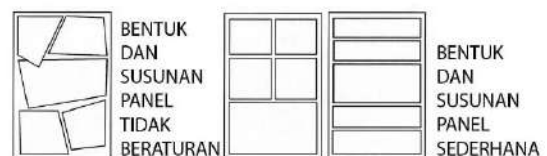
SELAMAT PAGI !

YA AMPULINN...

Gambar 3. Contoh Font CC Wild Words, yang Banyak Ditemukan di berbagai Komik di Gramedia. (Sumber: Putri, 2022).

o Layout

Layout atau yang berarti tata letak, adalah susunan panel atau frame yang disusun dalam sebuah komik, Fungsi layout dalam membuat komik adalah **untuk menata elemen visual pada suatu halaman.**



Gambar 4. Contoh Layout dalam Komik.

(Sumber:

<https://www.kaskus.co.id/thread/54490568a2cb17856a8b456d/panduan-mudah-lay-out-panel-komik/>).

5. Sejarah Komik di Indonesia

Dahulu, komik Indonesia bertema zaman kerajaan pada tahun 30-an, karakter nya pun digambar semirip mungkin dengan wajah manusia asli (realisme). Contohnya adalah “Api di Bukit Menoreh” karya SH.Mintardja tahun 30-an, dan “Si Buta dari Goa Hantu” karya Ganes TH tahun 60-70 an.



Gambar 5. Komik Api di bukit Menoreh karya SH Mintardja
(Sumber: Wikipedia Indonesia)



Gambar 6. Karakter Si Buta dari Goa Hantu karya Games TH
(Sumber: Wikipedia Indonesia)

Namun komik Indonesia semakin mengalami penurunan seiring berjalannya waktu. Pada tahun 1990-2000 an, komik Amerika dan Jepang semakin merajalela dan membanjiri pasar komik di Indonesia, ini dikarenakan karakter dan alur cerita nya yang cukup unik, dan membuat para pembaca menjadi tertarik.

Mengapa komik menjadi media ilustrasi untuk membangkitkan cerita rakyat atau legenda tersebut ? karena :

- Karakternya yang unik, lucu dan kepribadian nya yang mencolok pada setiap karakter sehingga menimbulkan kesan karakter yang berwarna.
- Alur ceritanya yang beragam, mulai dari komedi, misteri, *slice of life*, *action*. sehingga

cukup bikin para pembaca puas , terhibur, dan tegang.

- *Out of the box* dalam menciptakan sebuah cerita yang di luar dugaan.

Dan yang terpenting mendapatkan banyak respon positif dan dukungan dari masyarakat agar komik tersebut dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

6. Syarat Komik Indonesia Disukai Kalangan Masyarakat.

Menurut kesimpulan yang penulis ambil dari buku yang berjudul “*Geliat Komik*” karya Hanny Hafiar dan Oji Kurniadi. Sebelum membuat komik, ada syarat nya agar komik Indonesia menjadi laku dan disukai banyak orang, yakni :

- **Karakter tersebut digambar dengan pola yang sederhana, tidak mendetail atau realis.** Para pembaca suka dengan desain yang sederhana, tapi alur cerita nya mengena. Ini membuat para pembaca merasa tertarik pada setiap karakter yang ditampilkan.
- **Elemen – elemen dalam komik.** Dengan adanya ekspresi (mimik wajah) akan menambah kesan yang berwarna dalam komik tersebut. Contohnya ekspresi marah, gembira, sedih, harus ditampilkan dengan jelas pada setiap keadaan para karakter.
- **Alur cerita dengan ending yang tidak terduga.** Ini membuat para pembaca semakin tidak sabar akan kelanjutan komiknya.
- **Alur cerita yang bermoral.** Rasanya akan hambar jika cerita komik tersebut tidak menunjukkan pesan moral kepada para pembaca. Dengan adanya moral, akan menyadarkan para pembaca untuk menjadi orang yang lebih baik.

7. Membangkitkan Kembali Komik Indonesia

Kabar baiknya bahwa telah banyak komikus dari Indonesia yang menciptakan komik dan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Contoh komik Si Juki karya Faza Meonk, dan juga sebuah komunitas komik bernama Komik Re:On.



Gambar 7. Cover Depan Komik Legenda Sarip Tambak Oso Karya Putri.
(Sumber: Putri, 2022).

Mengapa penulis memilih cerita rakyat atau legenda “*Rawa Pening*” untuk dijadikan media komik ? alasannya adalah:

- Agar cerita rakyat Indonesia tidak akan hilang dan tetap dipertahankan.
- Pesan moral yang begitu mendalam dan mengajarkan kepada anak-anak agar selalu berbuat baik kepada sesama, karena kebaikan pasti akan dibalas dengan kebaikan, begitupun sebaliknya.
- Memperkenalkan ciri-ciri khas tersendiri dari komik Indonesia.
- Dengan adanya komik sebagai medianya, diharapkan kedepannya mampu memotivasi para komikus Indonesia untuk tetap berkarya dan tidak menghilangkan unsur budaya Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Data

Identifikasi data didapatkan melalui wawancara langsung kepada masyarakat Perumahan Graha Permata Sidorejo Indah Krian yang bisa dan mengerti legenda atau cerita rakyat, dan termasuk salah satu masyarakat yang asli dari Jawa Tengah yang lebih mengetahui cerita rakyat “*Rawa Pening*” tersebut.

2. Analisis Data

Berdasarkan hasil wawancara kepada target pelaku, yaitu Ibu Nunik, Bapak dan Ibu Tatar, yang merupakan warga asli Jawa Tengah yang bisa dan memahami cerita-cerita legenda.

Didapatkan hasil bahwa “*Rawa Pening*” adalah legenda tentang seekor naga, yang mencari ayahnya untuk mendapat pengakuan, bahwa meskipun dia seekor naga, tetapi ayahnya adalah seorang manusia, dan untuk mendapatkan pengakuan itu, dia rela untuk bertapa selama hidupnya.

Alasan mengapa cerita rakyat harus tetap dilestarikan adalah agar tidak punah dan merupakan kekayaan budaya bangsa Indonesia.

Yang membuat cerita rakyat “*Rawa Pening*” begitu terkenal sampai ke luar Jawa Tengah, seperti Jawa Timur dan sekitarnya adalah karena ada objeknya (danau dan Gunung Telomoyo). Danau dan gunung itu dikait-kaitkan dengan Baroklinthing.

Alasan Ibu Nunik, Bapak dan Ibu Tatar setuju jika cerita rakyat “*Rawa Pening*” diadaptasi menjadi sebuah komik adalah agar cerita rakyat terus ada, mudah untuk mencarinya, membiasakan anak-anak menjadi gemar membaca dan menambah imajinasi untuk gemar menggambar.

Dan ada cara lain cerita rakyat disampaikan kepada anak-anak *millennial* selain dengan media komik, yaitu dengan meluangkan waktu ibu pada saat anak-anak hendak tidur, hendaknya dibacakan cerita atau didongengkan. Sehingga cerita rakyat tidak mudah dilupakan dan menyampaikannya dari mulut kemulut. Selain itu, bercerita dapat mempererat ikatan batin antara ibu dan anak.

Harapan Bapak - Ibu Tatar, dan Ibu Nunik kepada anak-anak *millennial* agar cerita rakyat tidak dilupakan, karena itu merupakan kekayaan budaya bangsa Indonesia.

3. Konsep Perancangan Komik



Gambar 8. Skema Perancangan Komik.
(Sumber: Putri, 2022).

a. Konsep Desain

o Target Audience

Target utama pembaca adalah remaja awal, dengan rentang usia 10-15 tahun.. kisah Rawa Pening memiliki pesan moral yang cukup mendalam dan mengajarkan kehidupan yang sebenarnya, dan adegan yang ada di dalam komik sangat cocok untuk remaja awal , tidak ada kekerasan secara fisik dan psikis.

Target utama yang dipilih adalah remaja awal karena pada masa ini adalah masa kenakalan bagi para anak yang memasuki usia remaja awal. Sehingga mereka perlu diberikan cerita komik Rawa Pening dengan pesan moral yang mendalam dan karakter nya yang terkesan lucu tetapi cukup mendekati gambaran karakter komik khas remaja. Diharapkan para remaja awal dapat tertarik , mempelajari, dan memetik pesan yang ada di dalam komik Rawa Pening.

b. Konsep Gambar Komik Rawa Pening

Konsep gambar dari karakter Baroklinthing berwujud ular naga dan anak kecil berumur 10 tahun, dia selalu menggunakan *klinthingan*

(lonceng) yang dikalungkan di lehernya dari pemberian ayahnya. Watak Baroklinthing adalah sopan kepada orang tuanya, sabar dalam menghadapi ujian dan rintangan yang dia lalui, dan sangat sakti.

Gaya komik yang akan dipegang adalah komik bergaya *manga* (Komik dari Jepang), karena tampilan dari komik yang saya ciptakan hanya berwarna hitam dan putih.

Karakter-Karakter Komik Rawa Pening:

1. Baroklinthing
2. Endang Sawitri.
3. Ki Sela Gondang
4. Ki Hajar Salokantara
5. Nyai Latung.

c. Sinopsis

Ada seorang kepala desa bernama Ki Sela Gondong yang mempunyai anak perempuan yang cantik bernama Endang Sawitri. Pada suatu hari desa tersebut memerlukan sarana tolak bala berupa pusaka sakti sebagai salah satu syarat agar acara merti desa berjalan lancar. Endang Sawitri diutus untuk meminjam pusaka milik Ki Hajar Salokan, sahabat dari Ki Sela Gondang, dan memberikan pesan untuk jangan meletakkan benda pusaka di atas pangkuannya Endang Sawitri, Endang Sawitri melanggar aturan dan akhirnya dia hamil. Ki Sela Gondang memohon kepada Ki Hajar Salokan untuk menikah dengan Endang Sawitri, agar aib keluarganya tidak terbongkar. Saat melahirkan, ternyata anaknya berwujud naga dan dinamai Baroklinting.

Untuk melepas kutuk pusaka, Baroklinting harus menemui ayahnya yang sedang bertapa di Gunung Telomayo, dan dia harus bertapa dengan cara melingkarkan badannya di Gunung Telomayo untuk melepas kutukan dari pusaka tersebut, berpuluh-puluh tahun. Badan Baro Klinting dipenuhi dengan lumut, dan pada suatu hari, ada seorang warga dari Desa Patok yang mencari makan di hutan dan tak sengaja merobek perut Baro Klinting dengan golok. Betapa terkejutnya warga desa tersebut karena yang dia robek mengeluarkan daging segar yang dapat dimakan. Akhirnya orang tersebut memanggil para warga Desa Patok dan dengan gembira merobek perut Baro Klinting untuk dijadikan santapan pesta yang akan diselenggarakan di desa tersebut. Saat pesta berlanjut, datanglah Baroklinting berwujud anak kecil berpenampilan

lusuh dan kotor yang ingin meminta makanan pada warga yang ada disana, tetapi warga desa justru dengan kasarnya mengusir Baroklinting dan tidak diberi makanan sama sekali, tetapi ada seorang janda tua baik hati bernama Nyai Latung yang dengan ikhlas nya memberikan makanan kepada Baroklinting dan memperbolehkannya untuk menginap di gubuk sang nenek. Akhirnya Baroklinting mengucapkan terimakasih dan memberi pesan kepada sang nenek yang mengatakan jika ada air bah, segeralah naik ke atas lesung. Nenek pun mendengar pesan itu. Baroklinting pun datang ke Desa Patok dan menantang kepada semua warga desa, untuk melepaskan sebatang lidi yang sudah ditancapkan ke tanah oleh Baro Klinting, warga desa pun satu persatu mencabut lidi tersebut namun hasilnya nihil. Akhirnya Baroklinting dengan mudahnya mencabut lidi itu, dan tiba-tiba keluar air dari dalam tanah sembari mengatakan “Inilah akibatnya jika menjadi orang pelit dan serakah”, air tersebut perlahan-perlahan semakin banyak dan menjadi air bah yang mampu menenggelamkan desa dan warganya. Tetapi ada salah satu orang yang selamat yaitu Nyai Latung yang ternyata sudah siap siaga menaiki lesung. Akhirnya desa tersebut menjadi sebuah danau dan akhirnya nenek itu menamainya *Rawa Pening*, yang artinya ialah rawa yang bening. (Wahyuni, Tri.2016. *Legenda Rawa Pening Cerita Rakyat dari Jawa Tengah*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa).

d. Kombinasi Teknik: Manual dan Digital

Teknik manual adalah salah satu teknik yang harus dikuasai terlebih dahulu oleh seorang komikus untuk melatih gerakan tangan dalam memegang alat gambar, menentukan garis tebalnya *outline*, dan berlatih dalam menggambar anatomi dan pose tubuh pada karakter.

Menurut Proses penciptaan karya komik, penulis akan mengambil contoh komik bergaya *manga* baik (istilah untuk Komik Jepang). Pasti diawali dengan mengambil tema yang ingin diangkat, contohnya berupa *fiksi*, *non-fiksi*, legenda, *fantasy*, petualangan, dan masih banyak lagi. Jika sudah menentukan tema, langkah selanjutnya adalah menuangkan ide ke dalam komik, serta menciptakan desain karakter yang khas dari para *komikus* (orang yang membuat komik) masing-masing. Setelah itu membuat

rangka cerita dan sketsa kasar yang gunanya untuk memetakan alur gambar dan cerita, serta menciptakan skenario atau percakapan antar tokoh, yang terpenting mudah dibaca dan dapat dipahami.

Langkah selanjutnya adalah membuat sketsa, disini para komikus mulai mengerjakan komiknya sesuai dengan alur dan temanya. Ini akan membantu para komikus untuk membuat karyanya lebih keren.

Langkah selanjutnya adalah *inking* atau penintaan, yang dimana sketsa kasar tersebut sudah jadi, akan ditebalkan menggunakan tinta atau merek pulpen *G Pen*, hingga benar-benar tampak seperti *manga*,

Langkah terakhir adalah membuat *background*, membuat *background* menjadi daya Tarik tersendiri bagi komikus. setelah itu mengisi dialog atau pembicaraan antar karakter. Tempat dialog yang ada pada setiap komik atau manga dinamakan Balon.



Gambar 9. Desain Karakter Baroklinting 2 (*final*).

(Sumber: https://id.pngtree.com/freepng/handrawn-comic-speech-balloons_5084876.html).

Teknik *digital* adalah teknik yang bermediakan aplikasi digital dan sudah tersedia seperti di *Windows* dan *Android*. Teknik ini sangat digemari oleh kalangan komikus amatir, terutama yang sudah profesional. Karena dengan menggunakan teknik ini, komikus tidak perlu membuang media dan alat seperti kertas menggambar, pensil, *drawing pen*, dan tinta. Aplikasi yang sangat digemari dan sering digunakan oleh para komikus seperti *Adobe Photoshop*, *Medibang paint*, *Paint Tool SAI*, dan *Adobe Illustrator*.

e. Judul : Asal Usul Legenda Rawa Pening

Rawa Pening adalah tempat wisata berupa danau luas yang berada di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Danau Rawa Pening memiliki luas sekitar 2.670 hektar dan berada di empat

kecamatan yakni Ambarawa, Bawen, Tuntang, dan Banyubiru. Font pada komik Rawa Pening menggunakan font *CC Wild Words*, yang dimana font ini selalu digunakan di komik pada umumnya. Font dalam komik dapat mengeskpresikan maksud dari teks, yaitu :

- CC Wild Words dengan efek suara normal :
**APA YANG BISA AKU BANTU , AYAH ?
ADA HAL YANG INGIN AYAH
SAMPAIKAN KEPADAMU, NAK.**
- CC Wild Words menggunakan Italic,
digunakan untuk efek suara teriak:
**APA YANG KAU LAKUKAN ?!
HUWAAA!! TOLOOOONGG!!!
PERGI KAU SANA !**

f. Desain Karakter

Desain karakter di komik Rawa Pening menggunakan *style manga* (komik Jepang) dimana komik tersebut hanya berwarna hitam putih, sederhana tetapi tidak monoton.

Karakter utama :

- Baroklinthing

Karakter Baroklinthing berwujud ular naga dan anak kecil berumur 10 tahun , dia selalu menggunakan *klinthingan* (lonceng) yang dikalungkan di lehernya dari pemberian ayahnya. Watak Baroklinthing adalah sopan kepada orang tuanya , sabar dalam menghadapi ujian dan rintangan yang dia lalui, dan sangat sakti.



Gambar 10. Desain Karakter Baroklinthing 1
(Sumber: Putri, 2022).



Gambar 11. Desain Karakter Baroklinthing 2 (final).
(Sumber: Putri, 2022).



Gambar 12. Ekspresi Wajah dari
Karakter Baroklinthing.
(Sumber: Putri, 2022).

- Endang Sawitri

Adalah ibu dari Baroklinthing, istri dari Ki Hajar Salokantara dan anak dari Ki Sela Gondang, wajahnya yang cantik, lembut dan baik hati membuat para pemuda yang ada di Desa Ngasem jatuh cinta kepadanya. Tetapi walaupun begitu, Endang Sawitri juga terlihat ceroboh.



Gambar 13. Gambar Kasar dari Desain Karakter Dwi Endang Sawitri. (Sumber: Putri, 2022).



Gambar 14. Desain Karakter Dwi Endang Sawitri (final).
(Sumber: Putri, 2022).

- Ki Sela Gondang

Adalah ayah dari Endang Sawitri, dan sahabat nya Ki Hajar Salokantara. Beliau adalah kepala desa Ngasem yang berwatak bijaksana dan pemimpin untuk menciptakan desa Ngasem menjadi damai, rukun dan tentram.



Gambar 15.
Gambar Kasar dari
Desain Karakter Ki Sela Gondang.
(Sumber: Putri, 2022).



Gambar 19.
Desain Karakter Ki Sela Gondang (final).
(Sumber: Putri, 2022).

- **Ki Hajar Salokantara**
Adalah seorang resi atau petapa dan sahabat dari Ki Sela Gondang yang tinggal di lereng Gunung Telomoyo. Beliau mempunyai kelebihan, yaitu wajahnya tak akan menua dan terlihat seperti pemuda berusia 20 tahun meskipun umurnya setara dengan sahabatnya. Beliau selalu mempunyai benda pusaka yang sangat sakti dan tak bisa disentuh oleh sembarang orang kecuali diizinkan oleh Ki Hajar Salokantara untuk dapat menggunakannya. Ki Hajar Salokantara berwatak tenang, tegar, dan setia kepada istrinya, Endang Sawitri.



Gambar 20. Gambar Kasar dari
Desain Karakter Ki Hajar Salokantara.
(Sumber: Putri, 2022).



Gambar 21. Desain Karakter Ki Hajar Salokantara
(final).
(Sumber: Putri, 2022).

- **Nyai Latung**
Adalah janda tua yang tinggal di gubuk Desa Pathok, Nyai Latung sangat baik hati dan akan menolong orang yang memerlukan bantuan. Nyai Latung juga akan besar hati mengizinkan orang tersebut menginap di gubuk kecilnya.



Gambar 22. Gambar Kasar dari Desain Karakter
Nyai Latung.
(Sumber: Putri, 2022)



Gambar 23. Desain Karakter Nyai Latung (final).

(Sumber: Putri, 2022)

g. Desain Tempat

- Pedesaan

Ada dua desa yang ada di dalam Komik Rawa Pening, yaitu Desa Ngasem dan Desa Pathok, yang kedua desa tersebut berada di kaki Gunung Telomoyo.



Gambar 24. Desain Rumah Joglo di Desa Ngasem.

(Sumber: Putri, 2022)

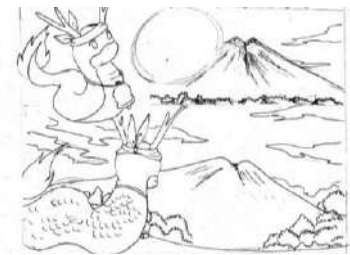


Gambar 25.

Desain Desa Pathok.
(Sumber: Putri, 2022)

- Gunung Telomoyo

Gunung ini selalu banyak muncul di komik Rawa Pening. Karena Gunung inilah yang ada di antara dua desa tersebut.

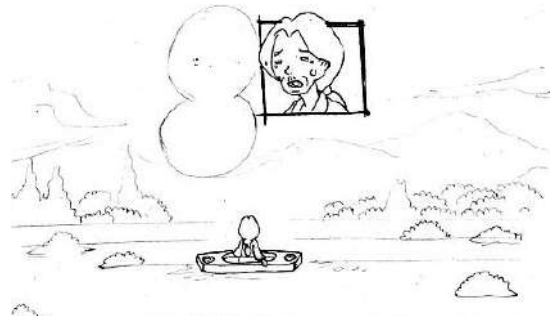


Gambar 26.

Desain Gunung Telomoyo dari Berbagai Angle.
(Sumber: Putri, 2022).

- Danau Rawa Pening

Danau inilah yang akan muncul terakhir dari komik Rawa Pening ini. Dan juga sebagai penutup dari cerita komik tersebut.



Gambar 27.

Desain Danau Rawa Pening.
(Sumber: Putri, 2022).

h. Desain Cover Depan

Desain cover yang akan dirancang adalah dengan menampilkan karakter utama yaitu Baroklinthing yang berwujud manusia. Yang sedang membawa sebuah lidi, ular naga, dan naga raksasa yang ada di tengah arus air kuat bersama Desa Pathok yang tenggelam dan hancur.



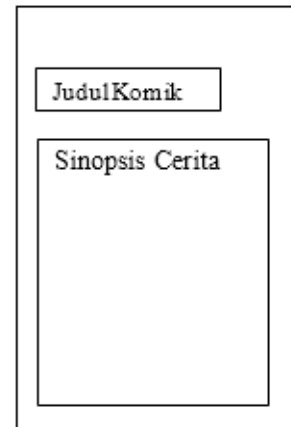
Gambar 28. Ilustrasi Desain Cover Depan R
(Sumber: Putri, 2022)

Desain cover depan berupa :

- Nama pengarang
- Judul Komik
- Gambar cover yang menarik
- Ukuran yang digunakan
-11 cm x 17.5 cm
- Bahan cover
-Kertas ivory
- Bahan isi
-Kertas artpaper



Gambar 29. Desain Cover Depan.
(Sumber: Putri, 2022)



Gambar 30. Desain Cover Belakang.
(Sumber: Putri, 2022).

i. Perancang Komik

• Naming :

Dalam komik ini akan ada 16 halaman cerita langsung berakhir (*end*) dalam satu volume.





Gambar 31. Naming.
(Sumber: Putri, 2022).

- Sketsa

Sketsa adalah sebuah gambar kasar atau rancangan sebelum membuat gambar jadi, alat yang digunakan: pensil 2b dan 6b, penggaris, penghapus, *drawing pen* 0.5 dan 0.8



Gambar 32. Sketsa.
(Sumber: Putri, 2022).

Pada bagian hasil dan pembahasan, penulis tidak perlu memisahkan atau memberikan sub-judul tersendiri untuk hasil dan pembahasan. Penulis harus memberikan penjelasan terkait apa dibalik hasil yang diperoleh, yaitu dengan cara melakukan asosiasi dan/atau komparasi. Asosiasi berarti penulis harus menghubungkan hasil yang diperoleh dengan teori. Komparasi yang dimaksud adalah penulis membandingkan hasil yang diperoleh dengan penelitian terdahulu yang relevan.

Bagian ini juga menyajikan hasil penelitian ataupun penciptaan, sangat disarankan dilengkapi dengan tabel, gambar, dan/atau bagan. Penulis bisa menyajikan hasil analisis ataupun hasil karya penciptaan dalam sub-bagian tersendiri. Pembahasan karya yang diciptakan dijelaskan/diinterpretasikan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan dan data yang relevan.

a. Karya Contoh Gambar









KESIMPULAN

Sebagai orang Indonesia selayaknya tidak boleh melupakan cerita rakyat yang ada. Karena teknologi semakin maju, anak-anak generasi sekarang mulai melupakan cerita rakyat di daerah nya masing-masing, dengan adanya melalui media komik, anak-anak mampu melestarikan cerita rakyat agar budaya Indonesia, khususnya Jawa tidak dilupakan.

Hasil penelitian penulis sebagai berikut:

- 1) cerita rakyat di Indonesia mulai dilupakan,
- 2) dengan media komik, diharapkan cerita rakyat kembali hidup karena banyak mengandung pesan dan moral yang patut di contoh.

REFERENSI

- Atmadiretja, G. (2012). *Komik di Indonesia: Sebuah Studi Perbandingan Antara Komik Lokal dengan Komik Asing*. San Fransisco: Academia.
- Atmadiretja, G. (2014). *Komik dan Ketahanan Budaya Fungsi Komik Sebagai Media Internalisasi Nilai*. San Fransisco: Academia.
- Dewi, P. S. (2021). *Sarip Tambak Oso, Robin Hood dari Sidoarjo*. Sidoarjo.
- Hadiyanta, E. (2013). *Komik Mari Cintai Cagar Budaya Indonesia*. Yogyakarta: Kepala Balai Pelestarian Cagar Budaya Yogyakarta.
- Handayani. (2019). "Rawa Pening". Jakarta: Tribun News.
- Hanny Hafiar, O. K. (2005). *Geliat Komik*. San Fransisco: Academia.
- Heyhams. (2019). "Gambar Balon Pidato Komik di Gambar Tangan". San Fransisco: Pinterest.com.
- Lie, C. (2014). "Panduan Mudah Lay-out Panel Komik". Jakarta: Kaskus PT Darta Media Indonesia.
- McCloud, S. (2001). "Memahami Komik". Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McCloud, S. (2007). "Membuat Komik: Rahasia Ber cerita dalam Komik, Manga dan Novel Grafis". Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- McCloud, S. (1998). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publisher.
- Patricia, F. D. (2018). *Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott McCloud*. Surabaya: <https://ejournal.unitomo.ac.id>.
- Putri, V. K. (2021). *Tipografi: Pengertian, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Contohnya*. Jakarta: Kompas.com.
- Ruyattman, M. (2013.). *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain*. Surabaya: Jurnal DKV Adiwarna Universitas Kristen Petra.
- Wahyuni, T. (2016). *Legenda Rawa Pening Cerita Rakyat dari Jawa Tengah*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.