

PERANCANGAN KOMIK KEBOKICAK SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ASAL MULA NAMA KABUPATEN JOMBANG BAGI REMAJA

Busthomy Hariadi¹, Muhamad Ro'is Abidin²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: busthomyhariadi@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: roisabidin@unesa.ac.id

Abstrak

Kebokicak adalah cerita rakyat yang mengisahkan sejarah asal mula nama Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Dahulu cerita rakyat Kebokicak diceritakan secara lisan ke lisan dan sering diangkat sebagai pagelaran ludruk. Namun karena perkembangan zaman, sekarang tidak banyak yang mengetahui tentang cerita rakyat Kebokicak bahkan warga Jombang sendiri, khususnya generasi muda. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan ide dan konsep perancangan komik, Mendeskripsikan proses dalam perancangan komik yang kemudian menghasilkan media berupa komik Kebokicak. Metode analisis data menggunakan Deskriptif Kualitatif, data perancangan berupa informasi lisan dan tulisan tentang cerita rakyat Kebokicak yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi, yang dianalisis menggunakan 5W1H. Perancangan ini menghasilkan media berupa komik format cetak dan juga format web yang dipublikasikan secara online melalui *platform* Webtoon. Diharapkan Komik Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang ini dapat digunakan sebagai media bercerita dalam upaya melestarikan dan memperkenalkan kembali cerita rakyat Kebokicak kepada pembaca, yang rata-rata berstatus pelajar, dan khususnya masyarakat Jombang.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Kebokicak, Komik, Sejarah, Jombang.

Abstract

Kebokicak is a folk tale that tells the history of the area called Jombang Regency, East Java. In the past, the Kebokicak folklore was told orally and was often appointed as a ludruk performance. However, due to the times, not many people know about the Kebokicak folklore even the residents of Jombang themselves, especially the younger generation. The purpose of this study is to describe the ideas and concepts of comic design, to describe the process in designing comics which then produces a medium in the form of the Kebokicak comic. The data analysis method used qualitative descriptive, design data in the form of oral and written information about the Kebokicak folklore obtained through interviews, observations, documentation, which were analyzed using 5W1H. This design produces media in the form of printed comics and web formats which are published online through the Webtoon platform. It is hoped that the Kebokicak Origin Comics from Jombang Regency can be used as a storytelling medium in an effort to preserve and reintroduce the Kebokicak folklore to readers, who are mostly students, and especially the people of Jombang.

Keywords: Folklore, Kebokicak, Comics, History, Jombang.

PENDAHULUAN

Minat masyarakat terhadap cerita rakyat lokal dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi akses informasi semakin luas, membuat cerita modern dari luar semakin cepat masuk ke Indonesia. Bukan hal yang buruk jika masyarakat

mendapat pandangan kebudayaan yang lebih luas, namun akan disayangkan jika kebudayaan luar lebih populer dibandingkan kebudayaan lokal. Hal ini dapat dilihat dari bacaan yang digemari, kebanyakan remaja lebih memilih bacaan yang bermuatan cerita dari budaya luar seperti komik

barat, komik manga dari Jepang, dan manhwa komik dari Korea.

Cerita rakyat merupakan salah satu dari sekian banyak warisan yang dijadikan sarana komunikasi untuk mengajarkan nilai-nilai luhur. Mulai dari cerita yang berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat sampai dengan asal mula terbentuknya nama suatu daerah. Cerita rakyat adalah ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan dengan aspek budaya suatu masyarakat. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun temurun secara lisan (Hutomo, 1991:3-4). Hampir seluruh daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat masing-masing. Salah satu daerah yang memiliki cerita rakyat adalah Jombang. Kabupaten Jombang yang memiliki sebutan “Kota Santri” terletak di provinsi Jawa Timur. banyak tokoh ternama yang dilahirkan di kabupaten Jombang diantaranya budayawan Emha Ainun Najib, pahlawan nasional KH Hasyim Asy’ari dan KH Wahab Hasbullah, dan mantan Presiden Indonesia yaitu KH Abdurahman Wahid, yang hampir semua tokoh tersebut memiliki latarbelakang sebagai seorang santri. terdapat cerita rakyat Kebokicak yang dipercaya masyarakat sebagai latar belakang terbentuknya nama daerah ini yaitu Jombang.

Cerita Kebokicak mengisahkan perjalanan Jaka Tulus yang dijuluki sebagai Kebokicak pendekar dengan ajian yang tidak pernah gagal menangkap targetnya, yang diperintahkan gurunya untuk merebut pusaka Banteng Tracak Kencana dari tangan Jaka Sendang yang dijuluki sebagai Surontanu pendekar dengan ajian yang tak pernah bisa ditangkap. Pengejaran Kebokicak terhadap Suronatu inilah yang konon menjadi cikal bakal daerah Kabupaten Jombang.

Cerita Kebokicak masih belum banyak dikenal oleh masyarakat, bahkan sebagian warga Jombang sendiri. Dahulu cerita rakyat disampaikan lisan ke lisan secara turun temurun, karena media komunikasi dan hiburan masih terbatas dan belum berkembang seperti sekarang. Cerita Kebokicak juga biasa dikisahkan melalui pagelaran ludruk, atau sekedar diceritakan oleh orangtua kepada anaknya sebagai cerita sebelum tidur. Penelitian awal yang dilakukan penulis di tahun 2020 berupa wawancara tentang cerita rakyat Kebokicak kepada pemuda Jombang rentang usia 18 tahun sampai 24 tahun, mereka

hanya familiar dengan nama Kebokicak, Namun belum mengerti secara keseluruhan tentang cerita rakyat tersebut. mereka cenderung lebih tertarik menikmati cerita fantasi produksi luar negeri dibandingkan cerita rakyat lokal karena cara publikasinya dilakukan menggunakan media populer yang menarik seperti film, animasi dan komik.

Dari fenomena tersebut maka penulis ingin berkontribusi dalam melestarikan dan mempopulerkan cerita rakyat Kebokicak melalui media komik. Sampai saat ini media berupa komik masih cukup banyak digemari oleh anak-anak, remaja bahkan dewasa. Menurut Scott McCloud (2002), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan cerita yang terdapat dalam susunan gambar atau menghasilkan respon estetis bagi yang melihatnya. komik biasanya disajikan dalam bentuk lembaran, buku dan web.

Cerita rakyat Kebokicak sebelumnya juga pernah diangkat sebagai perancangan ilustrasi, yaitu perancangan desain tema aplikasi pengiriman pesan *Line* Kebokicak. perancangan tersebut mengadaptasi beberapa karakter dalam cerita rakyat Kebokicak sebagai desain tema aplikasi pengiriman pesan *Line*. (Hasprita, 2017). dan Perancangan buku cerita bergambar tentang Asal Mula Nama Kota Jombang sebagai upaya pelestarian cerita rakyat (Virgo, 2017). Kedua perancangan tersebut mengangkat cerita rakyat Kebokicak sebagai bahasan utama, namun media yang dirancang berupa ilustrasi stiker dan buku cerita.

Perancangan komik Kebokicak ini diharap turut melestarikan cerita rakyat Kebokicak asal mula kabupaten Jombang. Karena cerita rakyat selain bisa sebagai hiburan juga di dalamnya memuat suatu ajaran yang bersifat mendidik. Dengan mengetahui cerita rakyat sejak dini, diharapkan remaja indonesia bisa menerapkan kebiasaan-kebiasaan baik dan mampu melestarikan budaya lokal.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah dari perancangan ini yaitu : (1) Bagaimanapun menyusun ide dan konsep komik Kebokicak asal mula kabupaten Jombang. (2) Bagaimana proses visualisasi dalam merancang komik Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang. (3) Bagaimana

deskripsi hasil dari perancangan komik rakyat Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang tersebut. Penelitian ini memiliki tujuan mendeskripsikan ide dan konsep, Mendeskripsikan proses dan mendeskripsikan hasil perancangan berupa media komik dengan judul Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang.

METODE PENELITIAN

Metode yang dilakukan pada perancangan ini yaitu kualitatif. Metode kualitatif merupakan suatu metode yang bersifat subjektif, deskriptif, interpretasi dari suatu fenomena, realitas atau fakta (Syafnidawaty, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan cerita rakyat Kebokicak asal mula nama kabupaten Jombang dalam bentuk komik. Ruang lingkup penelitian dalam perancangan komik Kebokicak ini adalah di Jombang. Penelitian ini akan menghasilkan informasi berupa media komik kepada masyarakat, khususnya kalangan remaja atau rentan usia 14-26 tahun sebagai target segmentasi. Sumber data yang dimiliki berupa data primer dan data sekunder yang mencakup tentang cerita rakyat Kebokicak.

Data primer didapatkan dari proses observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh berkaitan dengan informasi tentang cerita rakyat kebokicak, baik lokasi, latar dan segala hal mengenai informasi dalam cerita tersebut akan digunakan dalam proses membuat komik “Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang”.

Observasi dan dokumentasi dilakukan secara langsung dengan mendatangi beberapa tempat di Jombang yang menjadi latar dari cerita rakyat Kebokicak, seperti desa Karang kejamboan, makam atau petilasan leluhur kebokicak, dan Kali Brantas. Dalam cerita rakyat Kebokicak terjadi pada masa kerajaan Majapahit akhir, Observasi dan dokumentasi juga dilakukan di Museum Majapahit yang terletak di Trowulan Mojokerto. Observasi dilakukan untuk mendapat informasi terkait lokasi perancangan, bangunan, dan pakaian masyarakat pada masa tersebut, sebagai konsep gambaran yang akan ditampilkan dalam karya.

Wawancara ditujukan kepada 2 narasumber. yang pertama dengan bapak Nasrul Ilah atau yang biasa disapa Cak Nas, beliau adalah Sejarawan Jombang, dan narasumber yang kedua adalah

bapak Dian Sukarno, pemimpin Sanggar Tari Lung Ayu Jombang. kedua narasumber tersebut dipilih karena memiliki wawasan tentang cerita lsejarah khususnya Jombang dan memiliki karya buku yang dijadikan referensi dalam perancangan ini. Kepada narasumber tersebut, pertanyaan yang diajukan membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan cerita rakyat Kebokicak, asal mula Kabupaten Jombang, sosok Kebokicak dan Surontanu, hubungannya dengan kerajaan Majapahit, dan beberapa pertanyaan bebas mengenai hal yang berkaitan.

Data sekunder diperoleh dari jurnal, artikel, dan sumber lainnya sebagai penunjang data primer. Data sekunder yang akan dimuat adalah tentang sejarah Jombang, cerita rakyat kebokicak, naskah ludruk, referensi ilustrasi, komik, warna, dan tipografi.

Dalam melakukan proses analisis data peneliti menggunakan metode 5W1H sebagai acuan dalam proses analisis data meliputi:

- 1) What (Apa)
Apa yang akan dirancang dari cerita rakyat Kebokicak?
- 2) Why (Kenapa)
Mengapa memilih cerita rakyat Kebokicak sebagai objek perancangan komik?
- 3) Where (Dimana)
Dimana proses penelitian dan perancangan komik Kebokicak ini dilakukan?
- 4) When (Kapan)
Kapan dilakukannya penelitian dan perancangan komik Kebokicak ini?
- 5) Who (Siapa)
Siapa target audience untuk komik cerita rakyat Kebokicak ini?
- 6) How (Bagaimana)
Bagaimana Proses mevisualisasikan cerita rakyat Kebokicak menjadi media baca berupa komik bagi remaja Jombang?

KERANGKA TEORETIK

Penjelasan Tentang Komik

Komik adalah susunan beberapa gambar ilustrasi dan kata-kata yang berurutan sehingga membentuk suatu alur cerita yang dapat dipahami. Scott berpendapat bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (bersebelahan) dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Scott McCloud, 2002:20).

fungsi komik ada tiga, yaitu bertujuan sebagai hiburan, edukasi dan promosi. Namun tidak menutup kemungkinan fungsi tersebut akan bertambah di masa yang akan datang, menyesuaikan kebutuhan pembuat atau pembaca komik karena kedudukan komik akan terus berkembang. Sebagaimana menurut Bonneff (1998:67) menjelaskan bahwa komik dapat memiliki dua fungsi sekaligus, pertama sebagai sarana hiburan dan yang kedua bisa digunakan sebagai tujuan edukatif. Dewasa ini penulis sering menemukan postingan di media sosial berupa komik yang mengiklankan suatu produk atau jasa, sehingga bisa dikatakan bahwa salah satu fungsi komik adalah sebagai media iklan / promosi.

Komik memiliki bentuk yang beragam, menyesuaikan bagaimana komik tersebut diterbitkan. Pada umumnya komik dicetak secara fisik berupa buku. di era digital saat ini komik *online* banyak digemari pembaca dikarenakan dari segi efisiensi lebih murah dan mudah diakses. Menurut Bonneff dalam Indira Maharsi (2011), komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya, yaitu komik bersambung dan buku komik (Bonnet, 1998: 9). Dalam perkembangan selanjutnya ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita berbeda dalam satu buku dan juga muncul pula *web comic* atau komik *online*.

Ilustrasi Sebagai Elemen Visual Komik

Gambar ilustrasi adalah sebuah bentuk visual yang bertujuan untuk memperjelas suatu pengertian, teks atau sebuah narasi. Hal ini menjadi pengantar atau pelengkap suatu tujuan yang dapat membantu seseorang supaya lebih cepat dan mudah mengerti suatu tujuan yang disampaikan ilustrasi tersebut (Dosenpendidikan, 2022). pada umumnya isi dalam sebuah komik

sebagian besar didominasi dengan gambar ilustrasi.



Gambar 1. Contoh ilustrasi pada komik Cap Go Meh (Sumber: webtoon.com).

Ilustrasi diatas merupakan contoh ilustrasi dari komik Webtoon yang berjudul Cap Go Meh dengan tema hari perayaan tahun baru Imlek, komik tersebut menjelaskan tentang Cap Go Meh sehingga mengilustrasikan kegiatan yang dilakukan pada perayaan Imlek yaitu menyalakan lampion dan sajian masakan khas. Dengan adanya ilustrasi maka akan memperjelas pesan yang ingin disampaikan.

Peran Panel Dalam Komik

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai frame atau representasi dari kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut. Menurut McCloud (2002:99) panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Sedangkan rentang waktu dan dimensi ruang dalam komik lebih dijelaskan oleh isi dari panel tersebut, bukan panel itu sendiri.

Balon kata

Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang digambarkan dalam sebuah panel komik.



Gambar 2. Contoh bentuk jenis balon kata. (Sumber: Pinterest.com).

Secara garis besar balon kata dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu balon ucapan yang digunakan untuk percakapan antar karakter, balon pikiran yang digunakan untuk mempresentasikan pemikiran tokoh, dan kotak narasi yang dipakai untuk penghihsahan atau penjelasan naratif non dialog.

Desain Karakter Dalam Perancangan Komik

Dalam sebuah cerita harus memiliki karakter tokoh yang memerankan tiap adegan. Tokoh karakter komik pada umumnya didesain dari segi fisik dan segi psikologisnya, sesuai dengan tema dan konsep cerita.



Gambar 3. Contoh desain karakter komik Wijaya Kusuma karya Akhmad Fadly
(sumber: facebook.com/Akhmad Fadly).

Menurut Fadly (2019: 23) dalam membuat desain karakter sebisa mungkin dibuat dengan detail, seperti kisah masa lalunya, tempat asal, keluarga, apa yang disukai dan tidak disukai, keluarga, ras dan masih banyak lagi supaya mudah dikenali dan diingat.

Peran Tipografi Dalam Komik

Tipografi termasuk dalam elemen komik yang memiliki peran penting sebagai menyampaikan makna melalui visual teks. Tipografi percakapan diterapkan pada balon kata dan dalam memvisualkan suara yang di hasilkan dalam suatu cerita.



Gambar 4. Contoh penerapan typografi sebagai efek suara dalam komik (Sumber: webtoon.com).

Pada tipografi “CTAAR!” memberi kesan efek suara sambaran petir dalam ilustrasi tersebut, bentuk *font* efek yang digunakan disesuaikan dengan efek suara yang ingin digambarkan. Jenis *font* dan penyampaiannyapun akan berbeda dengan struktur tipografi percakapan pada balon kata.

Pentingnya *Layout* Dalam Perancangan Komik

Layout dalam perancangan komik yaitu mengatur tata letak atau mengkomposisikan elemen visual komik berupa panel gambar ilustrasi, teks, balon kata, dan sebagainya dalam sebuah halaman sehingga menjadi komunikatif.

Penataan *layout* dalam komik difokuskan pada penataan panel, karena dalam panel memuat unsur visual komik berupa gambar dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. *Layout* komik juga ditentukan pada jenis komik dan ukuran media yang digunakan. *Layout* dalam komik juga dapat dibedakan berdasarkan cara publikasinya.

Pada komik yang dipublikasikan secara cetak, penataan layout panel diurutkan dari kiri ke kanan, atau bisa juga dari kanan ke kiri seperti komik manga dari Jepang, dan dilanjutkan kebawah layaknya membaca buku pada umumnya. Pada komik format web, penataan layout panel disusun dari atas ke kebawah, sesuai alur baca sebuah halaman web yaitu memanjang ke bawah.

Layout menjadi sangat penting dalam menyusun tataletak dari objek-objek dalam suatu bidang agar dapat terorganisir dengan tepat sehingga pesan tujuan ataupun konsep dapat dengan mudah tersampaikan dan dipahami oleh audiens (Rustan, 2017).

Teknik Membuat Komik

Dalam membuat komik terdapat beberapa teknik. Pada perancangan komik kebokicak menggunakan teknik *hybrid* Menurut M.S Gumelar (2011: 92-260) komik dapat dibuat dengan menggunakan tiga teknik, yaitu teknik tradisional, teknik digital dan teknik *hybrid*.

Teknik tradisional merupakan pembuatan komik dengan cara manual yang keseluruhan proses pembuatannya menggunakan alat gambar dan bahan tradisional seperti pensil, pena, tinta, spidol, penghapus, cat, pensil warna, kertas

gambar serta bahan lain sesuai kebutuhan tanpa menggunakan teknologi digital.

Teknik digital adalah teknik pembuatan komik yang keseluruhan proses pembuatannya mulai dari sketsa, penintaan, hingga pewarnaan dilakukan dengan bantuan alat-alat digital, seperti perangkat komputer, laptop atau tablet dengan *software* pengolah gambar seperti *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*, *Corel Draw*, *Paintool SAI* dan lain-lain yang relevan digunakan.

Sedangkan teknik *hybrid* adalah gabungan antara teknik tradisional dan digital. Penggunaan antara kedua teknik dapat dilakukan sesuai kebutuhan. Maka jumlah dan presentase antara digital dan tradisional tidak dipermasalahkan. Semisal teknik tradisional hanya digunakan untuk membuat sketsa, kemudian penintaan dan pewarnaan dilakukan secara digital dengan memindai sketsa pada kertas menggunakan *scanner* agar dapat diolah perangkat digital dengan menggunakan *software* pengolah gambar.

Proses Pembuatan Komik

Lusia Susiani (2006: 6-7) menjelaskan tahapan-tahapan dalam membuat komik sebagai berikut:

Langkah awal dalam pembuatan komik adalah perumusan ide cerita dan pembentukan karakter. membuat acuan dalam pembuatan scenario atau naskah komik yang tersusun atas alur cerita, percakapan antar tokoh, dan *setting* dalam komik. Pembuatan scenario ditujukan agar jalan cerita dalam komik lebih jelas.

Langkah kedua adalah *sketching* atau pembuatan sketsa, yaitu menuangkan ide cerita dalam bidang gambar secara kasar. Pembuatan sketsa dilakukan dengan menggunakan peralatan seperti pensil, penghapus, penggaris, dan sebagainya. *Sketching* dilakukan untuk membuat gambaran adegan yang terjadi dalam komik secara sebelum digores dengan tinta.

Setelah proses *sketching*, langkah berikutnya adalah *inking* atau meninta hasil sketsa tadi menggunakan tinta, pena, atau spidol pada gambar sketsa.

Langkah keempat merupakan pewarnaan. Proses ini dapat dilakukan dengan cara manual, yaitu dengan menggunakan cat air, pensil warna atau spidol warna. Pewarnaan juga dapat

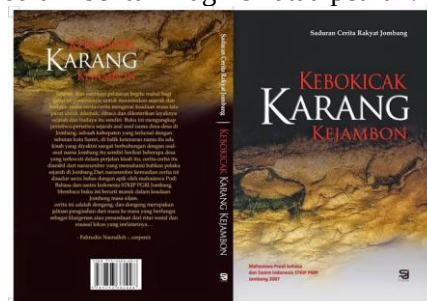
dilakukan dengan teknik digital menggunakan alat bantu komputer, laptop atau tablet yang sudah terdapat *software* pengolah gambar di dalamnya seperti *Adobe Photoshop*, *Paintool SAI*, *Adobe Illustrator*, dan lain sebagainya.

Langkah terakhir adalah pemberian teks berikut dengan balon katanya. Pada tahap ini harus memperhatikan letak balon kata agar tidak mengganggu gambar lainnya. Penempatan balon kata pada umumnya diletakkan di area yang kosong dimana tidak terdapat objek manusianya.

Kebokicak Cerita Masyarakat Jombang

Kebokicak merupakan cerita kuno yang telah berkembang menjadi cerita tutur di wilayah Jombang, Jawa Timur. Cerita ini mengkisahkan pengejaran Kebokicak terhadap Surontanu untuk memperebutkan Banteng Tracak Kencana. jejak pengejaran tersebut menilaskan nama-nama kampung atau desa yang hingga kini nyata ada dan menjadi bagian administratif struktur pemerintahan Kabupaten Jombang

Orang terdahulu menceritakan cerita rakyat ini dari mulut ke mulut, cara penyampaian setiap individu berbeda sehingga muncul banyak persepsi dan versi terhadap cerita ini. Tim Mahasiswa Prodi bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Jombang 2007 menulis buku yang berjudul *Kebokicak Karang Kejambon*, Nasrulloh et al. (2011) menyebutkan bahwa dalam buku ini terdapat 11 versi cerita Kebokicak dari berbagai narasumber yang berbeda, mulai dari versi ketoprak, versi dalang, versi dukun, versi ludruk, versi guru sinden, versi tokoh masyarakat, versi keturunan pengasuh Kebokicak, versi keturunan ke-4 Surontanu, versi sesepuh, versi seniman ludruk, versi pemain ketoprak. namun dalam buku tersebut tidak diceritakan secara keseluruhan, tetapi dalam bentuk fragmen atau petilan.



Gambar 5. Buku Kebokicak Karang Kejambon
(Sumber: smada88jombang.blogspot.com)

Sedangkan menurut Indriani dalam Nasrulloh et al. (2011) menyebutkan bahwa versi cerita Kebokicak terbagi menjadi dua. Pertama versi abangan, dan yang kedua versi santri. Versi pertama menitik-beratkan pada masa kerajaan Majapahit saat rajanya adalah Brawijaya V. Yang kedua, versi santri yang menyiratkan masa Brawijaya V juga, namun anasir pesantren di daerah yang kini disebut Tebuireng itu dimunculkan dan menjadi sentral.



Gambar 6. Petilasan Kebokicak di desa Karang Kejambon, Jomabng
(Sumber: Busthomy, 2019)

Pada perancangan ini penulis mengacu pada cerita Kebokicak versi ludruk, dengan sedikit penyesuaian alur dan adegan supaya tidak terkesan membosankan namun tanpa merusak isi dan tujuan utama cerita. Dari 11 versi tersebut cerita Kebokicak menghadirkan corak yang berbeda-beda, karena sejauh ini penulis belum menemukan cerita Kebokicak yang benar-benar pakem. Sebagian versi menjadikan Kebokicak sebagai protagonis dan Surontanu sebagai antagonis, sebaliknya dengan versi lain. Ada beberapa yang sinkron ada pula berbeda. Menurut Hasprita (2017:2) Bukan berarti cerita Kebokicak ini menjadi sangat fleksibel dan kondisional, walaupun memiliki banyak versi, cerita Kebokicak ini memiliki benang merah yang sama. Alasan memilih versi ludruk karena dalam alur ceritanya sinkron dan memiliki kemiripan dengan beberapa versi lain, selain itu dalam cerita Kebokicak versi ludruk banyak mengandung amanat nilai positif yang baik untuk dipelajari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Data

Perancangan komik Kebokicak ini mengambil target audien dengan rentang usia 14-26 tahun. Menurut Mappiare dalam buku (Ali, dkk 2005: 9), masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 22 tahun. Rentang usia 17 tahun sampai dengan 22 tahun adalah termasuk dalam fase remaja akhir. Rentang usia tersebut diambil karena pada usia tersebut remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan juga sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual.

Data informasi mengenai cerita rakyat Kebokicak diperoleh dari buku referensi yaitu *Kebokicak Karang Kejambon* yang ditulis oleh Tim Mahasiswa Prodi bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Jombang 2007. Untuk melengkapi pengumpulan data dilanjutkan melalui wawancara dengan sejarawan Jombang bapak Nasrul Ilah dan bapak Dian Sukarno dilanjutkan dengan observasi yang dilakukan di Petilasan Kebokicak Jombang dan Museum Majapahit.

Analisis Data

Analisis data dalam perancangan komik Kebokicak menggunakan 5W+1H guna menjawab pertanyaan mengenai *What, Where, Wen, Why, Who*, dan *How*. sehingga mempermudah dalam menyimpulkan data hasil dari pengumpulan data mengenai cerita rakyat Kebokicak.

What dalam perancangan ini merujuk pada apa yang akan dirancang dari cerita rakyat Kebokicak. Perancangan ini berfokus untuk membuat sebuah komik berbentuk buku yang berisi cerita rakyat Kebokicak yang menginformasikan atau menceritakan asal mula nama dari Kabupaten Jombang. upaya ini dilakukan untuk melestarikan cerita rakyat kebokicak.

Why menjadi acuan alasan mengapa memilih membuat perancang komik berdasarkan cerita rakyat Kebokicak, cerita rakyat Kebokicak sebagai warisan budaya yang memiliki nilai filosofi berkaitan dengan nama Kabupaten Jombang, yang perlu diketahui generasi muda khususnya masyarakat Jombang.

Where merupakan penentuan dimana dilakukan penelitian dan perancangan Komik

Kebokicak. Berdasarkan asalnya, cerita Rakyat Kebokicak terjadi di Majapahit bagian barat yang sekarang menjadi daerah Kabupaten Jombang dan sekitarnya, maka observasi yang tepat dilakukan yaitu di Petilasan Kebokicak, desa Karang Kejambon Jombang dan Museum Majapahit Mojokerto. Pengumpulan data tersebut yang kemudian digunakan sebagai bahan penyusunan ide dan konsep komik.

When menjadi acuan kapan dilakukannya penelitian dan perancangan ini, penelitian dimulai pada bulan Desember 2019 yang bertepatan dengan selesainya seminar proposal perancangan ini. penyusunan ide dan konsep dilakukan setelah data yang diperlukan terkumpul.

Who menjadi acuan target audien perancangan komik Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang yaitu para remaja rentang berusia 14-26 tahun dan masyarakat Jombang. Rentang usia tersebut diambil karena di usia ini remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan sedang mengalami perkembangan dalam aspek intelektual.

How merujuk pada bagaimana proses memvisualisasikan komik Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang, proses visualisasi komik ini dilakukan dengan teknik *hybrid* yaitu gabungan dari teknik tradisional dan teknik digital. Format utama dalam komik ini adalah *layout* buku komik cetak ukuran A5, berisi kurang lebih 70 halaman. format cetak dipilih karena lebih mudah jika ingin mengubahnya menjadi *layout* format komik web, Sehingga bentuk dan cara menerbitkannya lebih bervariasi sesuai kebutuhan.

Ide dan Konsep Perancangan Komik

Pada tahap ini dilakukan perumusan ide dari konsep perancangan. Tahap pra produksi pada tahap perancangan komik, mulai dari tema, *storyboard*, referensi visual, tipografi, dan desain karakter.

a. Judul

Judul pada perancangan komik ini adalah “Kebokicak asal mula Kabupaten Jombang” judul ini dipilih karena komik ini menceritakan perjalanan karakter bernama “Kebokicak” sebagai tokoh utama yang berpengaruh terhadap fenomena asal mula dinamakannya sebuah daerah

di daerah Jombang . Judul ini digunakan karena jelas dan mudah dipahami.

b. Ide Cerita

Cerita diadaptasi dari naskah ludruk yang disesuaikan dengan naskah komik, naskah asli sangat panjang sehingga untuk digunakan sebagai komik perlu diringkas pada bagian alur penting saja tanpa mengubah tujuan cerita. serta ditambahi sedikit komedi dan adegan aksi supaya menarik. Berikut ringkasan pembagian segmen pada alur cerita komik Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang.

Bagian 1: Prolog

Sebagai pengenalan, diawali dengan kedua tokoh utama Kebokicak dan Surontanu sedang berlatih tanding. Dan diakhiri dengan Kebokicak berpamitan meninggalkan padepokan untuk mencari ayah kandungnya di Majapahit.

Bagian 2: tugas berat

Surontanu diberikan tugas oleh Ki Ageng Pranggah yang merupakan guru di Padepokan Pancuran Cukir. Tugas tersebut adalah mencari binatang kurban berbulu putih sebagai syukuran di daerah tersebut.

Bagian 3: Hutan Timur

Surontanu pergi ke hutan timur untuk mencari binatang tersebut, namun yang ditemuinya adalah binatang berupa banteng jelmaan dari pusaka tracak kencana. Karena bersifat sesat, Surontanu dipengaruhi oleh pusaka Tracak Kencana dan urung menunaikan tugas dari Ki Ageng Pranggah.

Bagian 4: Alam Astral

Ki Ageng Pranggah menemui Kebokicak yang sedang mencari ayah kandungnya. Bertemulah guru dan murid tersebut di Alam Astral, Ki Ageng Pranggah menugaskan Kebokicak untuk menjemput Surontanu yang sedang dalam pengaruh Pusaka Tracak Kencana. Karena hanaya kebokicak yang kesaktiannya setara dengan surontanu. Kebokicak berangkat.

Bagian 5: Pengejaran

Kebokicak mencari Surontanu. setiap kali mereka bertemu terjadi selisih paham, dan selau diakhiri dengan kaburnya Surontanu. Pengejaran itu

terjadi berungkali di berbagai daerah yang sekarang menjadi wilayah Kabupaten Jombang.

Bagian 6: Satru

Setelah dalam waktu yang lama pengejaran itu berlangsung, dalam pengaruh Tracak Kencana Surontanu berniat mengahiri dengan mengalahkan Kebokicak. Dan terjadilah pertarungan dahsyat Surontanu dan Kebokicak.

Diakhiri dengan munculnya cahaya hijau dan merah dari puncak keilmuan mereka berdua.

Bagian 7: Jombang

Keilmuan surontanu dan kebokicak setara, sehingga tidak ada yang menang ataupun kalah. Cahaya dari pertarungan tersebut menyelimuti daerah yang sekarang disebut Jombang, dari kata ijo (hijau) dan abang (merah).

c. Referansi Visual Tipografi

ada 3 jenis font yang digunakan dalam perancangan komik ini.



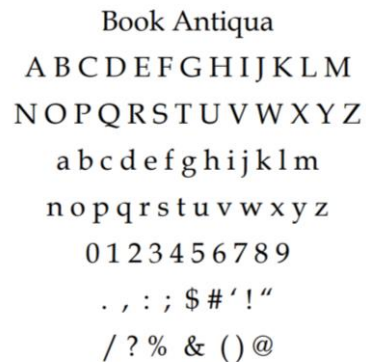
Gambar 7. Font Anime Ace
(Sumber: dafont.com).

Font Anime Ace digunakan dalam percakapan antar karakter pada balon kata.



Gambar 8. Font Edo Sz
(Sumber: dafont.com).

font Edo Sz. Digunakan sebagai judul, yang nantinya akan didekorasi sesuai tema genre komik yaitu sejarah dan aksi.



Gambar 9. Font Book Antiqua
(Sumber: Busthomy, 2022).

Font Book Antiqua digunakan sebagai font narasi yang menjelaskan sebuah keadaan atau tempat dalam cerita.

d. Referensi Visual Desain Karakter

Pada desain karakter menyesuaikan tema yang diangkat yaitu masa kerajaan Jawa kuno, maka referensi diambil berdasarkan kostum ludruk, film kolosal Jawa dan film animasi.



Gambar 10. Referensi Ludruk Lakon Kebokicak
(Sumber: kabudyan.blogspot.com).



Gambar 11. Film Wiro Sableng 2018
(Sumber: cnnindonesia.com).

Referensi dari ludruk digunakan sebagai dasar pengkarakteran, sedangkan film kolosal digunakan untuk referensi visual pakaian. Adapun

referensi dokumentasi dari foto pakaian masyarakat Jawa kuno, namun referensi dari film kolosal lebih menarik karena sudah disesuaikan sebagai konsep sebuah karakter.

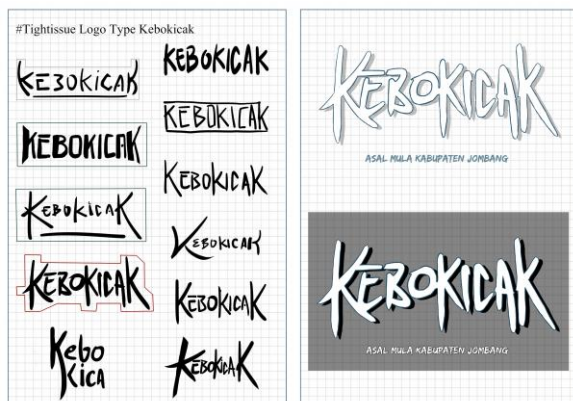


Gambar 12. Referensi Avatar the legend of aang
(Sumber: Artbook/Avatar the Last Air Bender).

Dalam memvisualisasikan referensi yang berupa foto ke bentuk gambar ilustrasi, Gaya gambar pada komik ini mereferensi dari animasi Avatar namun dengan modifikasi dan penyesuaian gaya gambar perancang.

Proses Perancangan (Visualisasi Konsep)

a. Font Judul



Gambar 13. Tightissue Logo type Kebokicak
(Sumber: Busthomy, 2022).

Pada bagian cover menggunakan gabungan dari *font typeface decorative* dan *font Edo Sz*. Untuk kata “KEBOKICAK” *font* didekorasi sedemikian rupa untuk memberikan kesan sebuah judul komik aksi, sedangkan kalimat “ASAL MULA KABUPATEN JOMBANG” menggunakan *font Edo Sz* tanpa diubah.

b. Desain karakter



Gambar 14. Desain Karakter Kebokicak / Jaka Tulus
(Sumber: Busthomy, 2022).

Tokoh utama dalam perancangan komik ini adalah Kebokicak. divisualisasikan sebagai remaja rentan usia 19-21 tahun, memiliki tanduk kerbau akibat pernah dikutuk oleh kakenya karena durhaka, berambut gondrong yang di gelung bagian atas dan memakai pakaian berdasarkan masyarakat Majapahit kuno, warna pakaian dominan merah. memiliki sifat tekun, bersemangat dan sembrono.



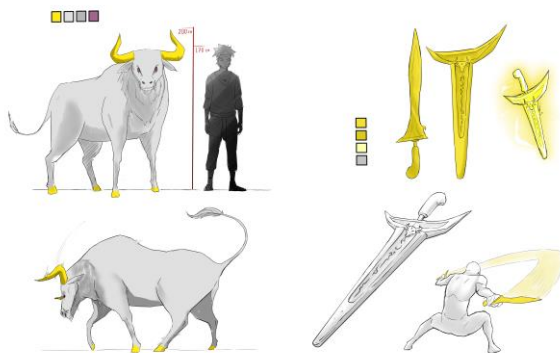
Gambar 15. Desain Karakter Surontanu / Jaka Sendang
(Sumber: Busthomy, 2022).

Surontanu adalah teman seperguruan Kebokicak yang berperan sebagai rival. Divisualisasikan sebagai remaja rentan usia 19-21 tahun, mengenakan ikat kepala / udeng dan kalung khas masyarakat Jawa kuno, warna pakaian dominan hijau. Digambarkan sebagai pribadi yang cerdas dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga mudah terpengaruh.



Gambar 20. Desain Karakter Ki Ageng Sapayana
(Sumber: Busthomy, 2022).

Ki Ageng Sapayana adalah seorang guru atau brahmana di padepokan Pancuran Cukir. Divisualisasikan sebagai kakek tua berambut putih yang digelung, memakai ikat kepala dan berpakaian serba putih, karakter ini suka meminum teh dan memakai sandal bakiyak. Memiliki sifat bijak sana, mengayomi, dan sabar.



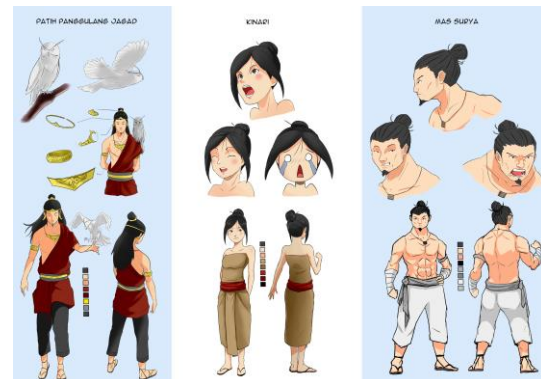
Gambar 21. Desain Karakter Banteng Tacak Kencana
(Sumber: Busthomy, 2022).

Banteng Tracaka Kencana adalah jelmaan dari pusaka yang berbentuk keris berluk 1 dan berwarna emas. Pusaka yang diperebutkan Kebokicak dan Surontanu, Divisualisasikan sebagai seekor banteng berwarna putih dan bertanduk emas, dapat berbicara dan berubah menjadi sebuah keris. Karena dirasuki siluman buaya karakter ini Memiliki sifat manipulatif.



Gambar 22. Desain Karakter Ajian Cahya Raga
(Sumber: Busthomy, 2021).

Visualisasi Surontanu dan Kebokicak dalam mode Ajian Cahya Raga. pada akhir pertarungan puncak Surontanu dan Kebokicak menggunakan keilmuannya, Sruontanu digambarkan bercahaya hijau dan bersenjatakan keris Tracak Kencana, sedangkan Kebokicak digambarkan bercahaya merah dan bersenjatakan tombak.



Gambar 23. Desain karakter pendukung
(Sumber: Busthomy, 2022).

Adapun karakter pendukung dalam perancangan komik ini yang divisualisasikan berdasarkan referensi masyarakat pada masa kerajaan Majapahit.

c. Visualisasi Komik

Proses visualisasi komik menggunakan teknik *hybrid*, yaitu gabungan teknik tradisional dan teknik digital.



Gambar 24. Penerapan Sketsa, Lineart dan Coloring.
(Sumber: Busthomy, 2022).

Sketsa dikerjakan secara manual menggunakan pensil pada media kertas, dilanjutkan dengan *lineart* dan *coloring* yang dikerjakan secara digital menggunakan *software* PaintTool SAI.

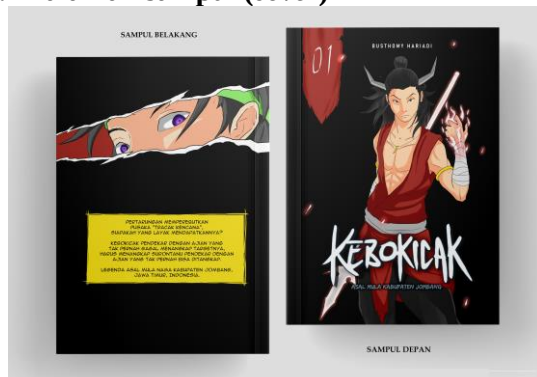


Gambar 25. Pengerjaan komik menggunakan *software* Photoshop
(Sumber: Busthomy, 2022).

Untuk menambahkan teks percakapan dan *background*. Proses berikutnya dikerjakan menggunakan *software* Photoshop.

Hasil Perancangan Komik

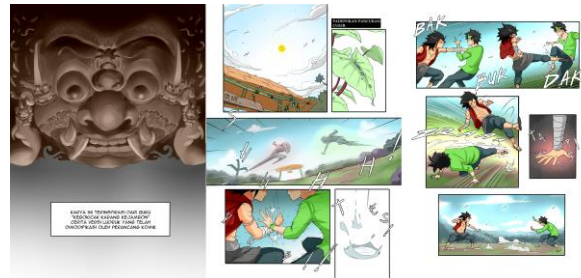
a. Halaman sampul (cover)



Gambar 26. Preview Sampul komik Kebokicak
(Sumber: Busthomy, 2022).

Bagian sampul depan komik memuat ilustrasi kebokicak sebagai tokoh utama, dan judul komik. Pada bagian sampul belakang memuat ilustrasi wajah *closeup* Surontanu dan kolom sinopsis. warna dasar hitam dipilih karena memiliki kesan dan merepresentasikan sejarah atau masa lalu.

b. Isi komik



Gambar 27. Preview Segmen 1: Prolog
(Sumber: Busthomy, 2022).

Pada segmen pertama berisi tentang pengenalan tokoh, Surontanu dan Kebokicak ngobrol sembari melakukan latihan tanding.



Gambar 28. Preview Segmen 2: Tugas Berat
(Sumber: Busthomy, 2022).



Gambar 29. Preview Segmen 3: Hutan Timur
(Sumber: Busthomy, 2022).

Pada segmen ke 2 dan 3 menceritakan surontanu yang diberi tugas oleh gurunya yaitu Ki Ageng Sapayana untuk mencari binatang kurban sebagai syukuran, kemudian surontanu berangkat

menuju Hutan Timur dan bertemu dengan Banteng Tracak kencana.



Gambar 30. Preview Segmen 4: Alam Atral (Sumber: Busthomy, 2022).



Gambar 31. Preview Segmen 5: Pengejaran (Sumber: Busthomy, 2022).

Segmen ke 4 menceritakan tentang Ki Ageng Sapayana yang menemui Kebokicak untuk memberitahu keadaan Surontanu yang sedang dipengaruhi Banteng Tracak Kencana ketika menjalankan tugas.

Pada segmen 5 terjadilah selisih paham dan pengejaran antara Kebokicak dengan Surontanu.



Gambar 32. Preview Segmen 6: Satru (Sumber: Busthomy, 2022).

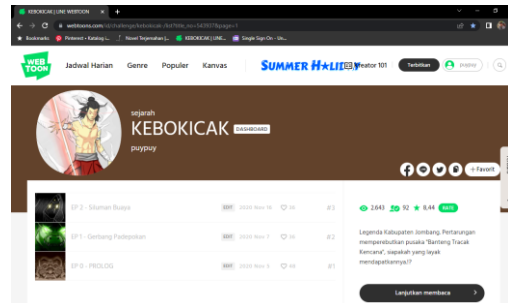


Gambar 33. Preview Segmen 7: Jombang (Sumber: Busthomy, 2022).

Segmen ke 6 dan 7 menceritakan tentang pertarungan puncak Kebokicak dan Surontanu, yang sampai mengakibatkan langit berubah warna menjadi hijau dan merah sehingga wilayah tersebut dinamai sebagai Kabupaten Jombang.

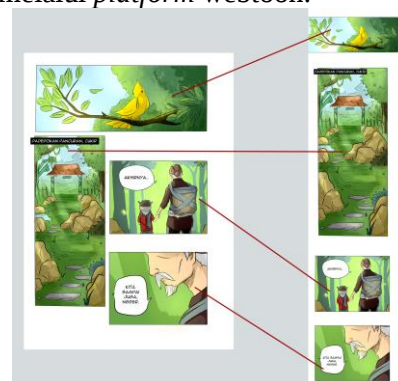
Keseluruhan halaman komik kebokicak ini berjumlah 73 halaman dan ditambah 2 halaman sampul. Kisaran biaya satu buah buku komik adalah Rp.125.000,00 dengan rincian dicetak pada kertas *artpaper* 150gr berwarna dan dijilid *softcover* laminasi doff. Berdasarkan harga cetak di percetakan Spectrum Surabaya pada bulan Juni 2022.

c. Publikasi



Gambar 34. Preview Webtoon Kebokicak yang diakses melalui dekstop. (Sumber: m.webtoon.com).

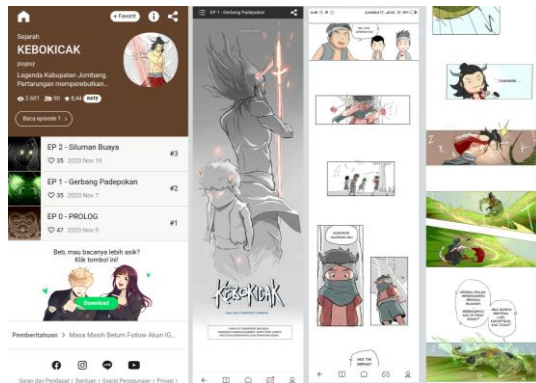
Selain dipublikasikan dalam bentuk buku komik cetak, Komik Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang juga dapat diakses secara online melalui platform webtoon.



Gambar 35. Menyusun *layout* format cetak diubah ke format web. (Sumber: Busthomy, 2022).

Sebelum diunggah dalam bentuk komik web, diperlukan penyesuaian pada *layout*. Mengubah

layout komik cetak menjadi *layout* komik web dengan menyusun panel komik memanjang ke bawah. ukuran canvas menyesuaikan ketentuan dari webtoon yaitu 800pixel x 1280pixel dan resolusi 600 dpi.



Gambar 36. Preview halaman Webtoon Kebokicak yang diakses melalui smartphone. (Sumber: m.webtoon.com).

Berikut merupakan tautan komik Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang versi digital yang dapat diakses secara bebas.

Format cetak:

<https://online.flipbuilder.com/qwmny/wrmt/>

format web:

<https://me-qr.com/8916410>

SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan komik yang berjudul Kebokicak Asal Mula Kabupaten Jombang ini mengangkat cerita rakyat Kebokicak yang berasal dari Kabupaten Jombang, Jawa Timur. Ide dan konsep bertemakan tentang sejarah desa di Jombang pada masa kerajaan Majapahit, dengan target sasaran remaja dan masyarakat Jombang dengan usia 14-26 tahun. Dalam proses perancangan komik, digunakan teknik *Hybrid*, yaitu gabungan teknik tradisional dan teknik digital. Menghasilkan buku komik ukuran A5 yang termasuk dalam kategori komik *one-shot* memiliki 7 segmen yang berjumlah 73 halaman dengan alur cerita yang memiliki pesan moral serta nilai filosofis secara tersirat.

Kisaran biaya satu buah buku komik adalah Rp.125.000,00 dengan rincian dicetak pada kertas *artpaper* 150gr berwarna dengan jumlah 73 halaman dan dijilid *softcover* laminasi doff, Berdasarkan harga cetak di percetakan Spectrum Surabaya pada bulan Juni 2022. Dapat

disimpulkan bahwa kendala dalam perancangan komik ini adalah biaya cetak yang mahal.

Saran kepada Pemerintahan Kabupaten Jombang dan Dinas Pariwisata Jombang untuk diadakannya media populer yang melestarikan cerita Kebokicak, yang sesuai dengan banyak kalangan. dan Bagi para perancang selanjutnya yang tertarik untuk mengangkat cerita rakyat kebokicak, pada dasarnya naskah cerita kebokicak cukup panjang, akan lebih baik jika diadaptasi sebagai komik seris yang dapat memuat banyak episode. dan Masih banyak kekayaan budaya Indonesia yang perlu digali dan dipelajari, Bagi perancang lain bisa membuat karya yang dimulai dari budaya daerah sekitar. Melalui media yang baik, pembaca akan bangga mengenal kekayaan budayanya masing-masing dan melestarikannya.

REFERENSI

- Ali, Mohamad, dkk. 2005. *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Dosen, P. 2021. "Ilustrasi Adalah" diakses padatanggal 21 Juni 2022, dari <https://www.dosenpendidikan.co.id/ilustrasi-adalah/>
- Fadly, Akhmad. 2019. *Perancangan Infografis Tutorial Comic Preparation untuk Komikus pemula*. JADECS, Vol 4 No. 1, 17-25.
- Gumelar, M.s. 2011. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Hutomo, Suripan Sadi. 1991. *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Studi Sastra Lisan*. Surabaya: HISKI Jawa Timur.
- Jaya, Virgo Hery (2017) *Perancangan buku cerita bergambar tentang Asal Mula Nama Kota Jombang sebagai upaya pelestarian cerita rakyat / Virgo Hery Jaya*. Diploma thesis, Universitas Negeri Malang.
- Mahrssi, Indira. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scot. 2001. *Unerstanding Comics atau Memahami Komik, Terjemahan S. Kinanti*. (2002), Jakarta: KPG.
- Nasrulloh et al. 2011. *Kebokicak Karang Kejambon*. Jombang: Penerbit Proses Kreatif II 2007

- Restiamangastuti, Hasprita. 2017. *Perancangan Desain Tema Aplikasi Pengiriman Pesan Line Kebokicak*. Laporan Tugas Akhir: Universitas Negeri Surabaya.
- Rustan, Surianto. 2017. *LAYOUT, dasar dan penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Susiani, Lusia. 2006. *Bikin Komik Dengan Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: CV Andi
- Syafnidawaty. 2020. “Perbedaan Penelitian Kualitatif Dan Penelitian Kuantitatif” diakses pada tanggal 14 Oktober 2021, dari <https://raharja.ac.id/2020/10/30/perbedaan-penelitian-kualitatif-dan-penelitian-kuantitatif/>