

Perancangan Web Komik Angling Dharma Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Jawa Timur Kepada Dewasa 18-25 Tahun

Feby Febyanti, Alfian Candra Ayuswantana, Sri Wulandari

UPN “Veteran” Jawa Timur

19052010019@student.upnjatim.ac.id

ABSTRAK Di zaman modern ini, diperlukan adanya perancangan tentang budaya di Indonesia yang menarik minat generasi muda agar tidak melupakan identitas negaranya. Salah satu bidang budaya yang bisa diangkat adalah sastra, Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan salah satu sastra di Indonesia yaitu cerita rakyat Angling Dharma kepada target yang berusia 18-25 tahun. Media yang efektif untuk digunakan adalah komik. Komik sendiri ada beberapa jenis, salah satunya adalah web komik. Web komik dipilih karena komik jenis ini lebih murah dan jangkauannya lebih luas dibanding komik cetak. Perancangan akan menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisa data wawancara, kuesioner, dan observasi yang kemudian akan dilanjutkan dengan melakukan konsep rancangan, lalu implementasi desain. Perancangan akan menitikberatkan pada genre fantasi sebagai daya tarik utama. Dari hasil penelitian, perancang dapat mengetahui cara bagaimana agar generasi muda tertarik untuk mengenal cerita rakyat Angling Dharma. Seperti desain karakter yang bergaya *anime*/kartun, karakter utama memiliki permasalahan yang dekat dengan pembaca, dan desain *background* yang bertema fantasi. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan agar web komik Angling Dharma dapat menarik minat keingintahuan generasi muda.

Diterima:
2023-08-22
Direvisi:
2023-10-27
Disetujui:
2023-10-31

Kata Kunci: komik, cerita rakyat, fantasi.

Designing Angling Dharma Web Comic to Introduce East Javanese Folklore for 18-25 Years Old

ABSTRACT. *In this modern era, it is necessary to design a culture in Indonesia that attracts the interest of the younger generation so they don't forget their country's identity. Literature is one area of culture that can be raised. This design aims to introduce one of Indonesian literature, namely the folklore of Angling Dharma to the target age group of 18-25 years. The media that is effectively used is comics. There are several types of comics, one of which is web comics. Web comics were chosen because this type of comic is cheaper and has a wider reach than printed comics. The design will use a qualitative descriptive method to analyze interview data, questionnaires and feedback which will then be followed by the implementation of the design concept, and then the implementation of the design. The design will focus on the fantasy genre as the main attraction. From the results of the research, designers can find out how to get the younger generation interested in learning Angling Dharma folklore. Like the character designs in an anime/cartoon style, the main characters have issues that are close to the reader, and the setting designs are fantasy-like. With this design, it is hoped that the Angling Dharma web comic can attract the curiosity of the younger generation.*

Keywords : comic, folklore, fantasy

PENDAHULUAN

Di Indonesia banyak tersebar berbagai macam budaya, salah satunya dalam bidang sastra yaitu cerita rakyat atau *folklore*. Cerita rakyat sendiri adalah kisah yang berkembang di masyarakat tanpa diketahui siapa pencipta aslinya. Menurut Alan Dundes (2007), cerita rakyat atau *folklore* sangat penting untuk pengetahuan tentang pengalaman manusia, karena sebagai etnografi otobiografi, itu memungkinkan pandangan "dari dalam ke luar daripada dari luar ke dalam," yang artinya kelebihan cerita rakyat adalah menyampaikan apa yang orang pikirkan

dengan kata-kata dan tindakan mereka sendiri, dan yang mereka katakan atau nyanyikan dalam cerita rakyat mengungkapkan apa yang mungkin tidak dapat mereka lakukan dalam percakapan sehari-hari. Usaha pelestarian sastra daerah harus dilakukan karena di dalamnya terkandung warisan budaya nenek moyang bangsa Indonesia yang tinggi nilainya, sehingga sastra daerah dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam mewujudkan manusia berwawasan Indonesia (Subandia dan Sudiarga, 1996).

Dilansir dari medcom.id (2017), Sastrawan Murti Bunanta melalui wawancara *Metro News* mengatakan bahwa budaya dan tradisi mendongeng tidak boleh hilang. Beliau menjelaskan bahwa beliau lebih memilih untuk merevitalisasi cerita rakyat, entah itu dongeng, legenda, atau mitos, karena Indonesia memiliki kekayaan luar biasa yang seharusnya tidak boleh hilang karena mengandung budaya. Menurut Heru Purwanto (dalam Sakti: 2022) memudarnya cerita rakyat dikarenakan perkembangan zaman dan generasi saat ini yang lebih tertarik kepada cerita masa kini, selain itu juga karena penokohan dan penyampaiannya dianggap ketinggalan zaman.

Salah satu cerita rakyat yang ada di Indonesia adalah Angling Dharma. Dikutip dari *historia.id* (2018), Dwi Cahyono seorang arkeolog dan pengajar Sejarah Universitas Negeri Malang menjelaskan bahwa sebelum berkembang ke berbagai daerah, kisah Angling Dharma muncul pada sastra lisan zaman Hindu-Buddha lebih dahulu. Beliau sepakat bahwa kemungkinan kisah Angling Dharma telah ada sebelum era Kerajaan Majapahit. Dilansir dari *wikipedia.com* (2022) cerita rakyat Angling Dharma pernah populer pada tahun 2000-2005 karena diadaptasi menjadi sinetron yang ditayangkan di televisi saluran Indosiar. Namun setelah bertahun-tahun berlalu, menurut data kuesioner yang penulis dapatkan tahun 2022, sebanyak 52,4% responden tidak mengenal cerita rakyat Angling Dharma dan 85,7% responden yang kenal, tidak mengingat jalan cerita Angling Dharma.

Untuk mengenalkan cerita rakyat Angling Dharma, dibutuhkan visualisasi yang salah satunya adalah komik. Menurut Scott McCloud (2021) komik adalah gambar-

gambar yang berdampingan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respons estetis pada pembaca. Menurut Agustin Ernawati (2016) ada beberapa jenis komik salah satunya adalah web komik atau komik *online*, yaitu komik yang menggunakan media penerbitan di internet dan menggunakan *website* sehingga komik jenis ini lebih murah dan memiliki jangkauan yang lebih luas daripada komik dengan media kertas. Menurut Alfian Ayuswantana (2014) web komik adalah media yang sesuai dengan *lifestyle* generasi muda zaman sekarang yang bersifat global dan serba online.

Dilansir dari similarweb.com (2022), aplikasi kategori komik gratis yang paling laris di Google Play Store adalah *Webtoon*. Hingga saat tulisan ini dibuat yaitu tanggal 17 Oktober 2022, aplikasi *Webtoon* menduduki peringkat pertama dan sudah diunduh 100 juta+ kali dengan *rating* 4,8/5 dari 2,48 juta ulasan. Peringkat kedua ada aplikasi Bilibili *Comics* yang telah diunduh 10juta+ kali dengan *rating* 4,1/5 dari 222ribu ulasan. Dari sini bisa dilihat bahwa kepopuleran aplikasi *Webtoon* memiliki jarak yang cukup jauh dari Bilibili *Comics*.

Salah satu web komik yang mengambil referensi budaya Indonesia dan terbit di aplikasi *Webtoon* adalah Dedes. *Webtoon* ini mengusung cerita fiksi dengan latar belakang Kerajaan Singosari. Saat diakses pada 17 Oktober 2022, *Webtoon* Dedes telah memiliki 37 episode dan telah dibaca 15,9 juta+ kali. *Webtoon* ini juga memiliki *rating* 9,85/10. Hal ini membuktikan bahwa ada peluang besar untuk mengenalkan cerita rakyat seperti Angling Dharma untuk remaja dewasa penyuka komik.

Berdasarkan hasil *survey* yang telah dilakukan perancang melalui *Google Form*, dari 116 responden yang berumur 18-24 tahun, 90,5% suka membaca komik sedangkan hanya 9,5% responden yang tidak suka membaca komik. Dapat disimpulkan bahwa rentang umur 18-25 tahun adalah target yang tepat. Dari data-data yang telah dijabarkan, didapatkan solusi untuk mengenalkan cerita rakyat Angling Dharma dari kuesioner yang telah disebar yaitu dengan membuat komik dengan format web komik, dan diunggah pada aplikasi *Webtoon*.

PEMBAHASAN

I. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan untuk penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dan menggunakan *design thinking*. Menurut Sri Wulandari (2020) dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah alat utama yang harus memiliki pertimbangan dan wawasan teoritis yang luas agar mampu bertanya, menganalisis dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih bermakna. Agar fokus penelitian sesuai dengan fakta yang ada di lapangan, proses dan makna akan lebih ditonjolkan dalam penelitian ini dan landasan teori akan dimanfaatkan sebagai pemandu. Untuk mendapatkan data kualitatif, dilakukan observasi dan wawancara dengan ahli. Sedangkan data kuantitatif akan didapatkan dari kuesioner yang telah dilakukan.

Data yang terkumpul kemudian akan dianalisa dengan metode deskriptif kualitatif dan dilanjutkan dengan melakukan perancangan web komik Angling Dharma sebagai pengenalan cerita rakyat yang dikemas dengan menggunakan genre fantasi.

II. Hasil pengumpulan Data

1. Wawancara narasumber ahli

Wawancara dilakukan oleh dua orang ahli yaitu komikus yang membuat web komik bergenre budaya Indonesia. Wawancara dilakukan melalui *direct message* pada aplikasi *Instagram* dan dilanjut dengan menggunakan *Google Form*. Narasumber yaitu Kak Metalu asal Yogyakarta yang merupakan komikus dari web komik “7 Wonders” pada 26 November – 20 Desember 2022 dan Kak Esti Siwi asal Bandung yang merupakan komikus dari web komik “Dedes” pada 26 November – 23 Desember 2022.

Hasil dari wawancara yang dilakukan dengan narasumber yaitu :

- Karakter yang baik adalah karakter yang memiliki ciri khas, mudah diingat pembaca, dan memiliki peran dalam membangun plot cerita. Selain itu juga karakter yang memiliki sisi kelam masing-masing sehingga dia akan memiliki empati terhadap karakter lain.
- Visual dan jalan cerita pada komik sama-sama penting
- Dalam mencari referensi, Metalu lebih bebas karena komiknya mengangkat genre fantasi. Sedangkan Esti Siwi kesulitan mencari referensi karena lebih menonjolkan sejarah.
- Pembaca antusias dengan komik mereka yang mengangkat budaya Indonesia. Bahkan pembaca penasaran dan mencari tahu lagi dari buku.

2. Wawancara target *audiens*

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data dari perspektif target *audiens* berjumlah 4 orang secara terpisah dengan pertanyaan yang sama. Wawancara dilakukan secara tidak langsung yaitu melalui *chat* pada tanggal 26 November 2022 - 1 Desember 2022. Target yaitu Bima Nusa Tama (20 tahun) yang berasal dari Banjarnegara, Faradila Zulfa (21 tahun) berasal dari Bojonegoro, Shafira Nur Rahma (22 tahun) berasal dari Surabaya, dan Ardan Saputra (22 tahun) yang berasal dari Medan. Berikut adalah hasil wawancaranya :

- Genre komik yang paling disukai adalah fantasi dan *slice of life*.
- Alasan narasumber terus membaca web komik yaitu karena jalan cerita dan visual dari web komik itu sendiri. Selain itu karena web komik mudah diakses dan murah.
- *Style* gambar yang disukai adalah *anime*/kartun dan semi realis.
- Narasumber menyukai karakter yang memiliki perkembangan dalam ceritanya.
- Narasumber tidak terlalu tertarik dengan genre budaya Indonesia.

3. Kuesioner

Untuk mendapatkan data mengenai target lebih dalam, diadakan kuesioner. Berikut adalah hasil dari kuesioner yang telah dilakukan kepada responden

dengan memakai *Google Form* yang disebar secara *random* dan dibuka pada 24 Oktober 2022 pukul 19.17 WIB hingga 27 November 2022 pukul 16.00.

Responden : 116 orang

Usia : 18-25 tahun

Hasil dari kuesioner adalah sebagai berikut:

- 90,5% dari mereka suka membaca komik. Sedangkan 9,5% responden tidak suka
- 84,8% responden tertarik untuk membaca cerita rakyat di Indonesia, sedangkan 15,2% responden tidak tertarik.
- Alasan 55% responden tidak tertarik membaca cerita rakyat Indonesia adalah tidak adanya visualisasi yang menarik.
- 59% responden tidak mengenal cerita rakyat Angling Dharma, sementara 41% responden mengenal.
- 97,1% responden lebih memilih untuk mengakses web komik, sementara 2,9% responden memilih buku komik.
- 90,5% responden memilih *Webtoon*, disusul 16,2% responden memilih *MangaToon*, dan 12,4% memilih *Kakaopage*.

III. Konsep Verbal

Gaya bahasa yang akan digunakan dalam web komik adalah naratif. Lalu bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sehari-hari agar alur cerita mudah dipahami. Akan ada kata dalam bahasa Jawa karena menyesuaikan jalan cerita sekaligus mengenalkan bahasa Jawa kepada pembaca.

Strategi komunikasi yang akan digunakan adalah menyusun web komik agar berisi tentang alur cerita dan hal-hal baru berbau budaya serta bahasa Jawa. Karakter yang merupakan anak sekolahan akan berperan menyampaikan permasalahan yang masih terkait dengan lingkungan remaja. Menurut Restu Ismoyo Aji (2021) memperpanjang cerita dengan mencantumkan karakter sampingan atau karakter pendukung adalah hal yang umum bagi komikus.

Karakter utama yaitu Arka akan menemui beberapa karakter sampingan dan menghadapi mereka layaknya anak remaja biasa. Judul dari web komik yang dirancang adalah “Angling Dharma: *The Journey*” yang bermakna, web komik akan menceritakan kisah perjalanan hidup Angling Dharma.

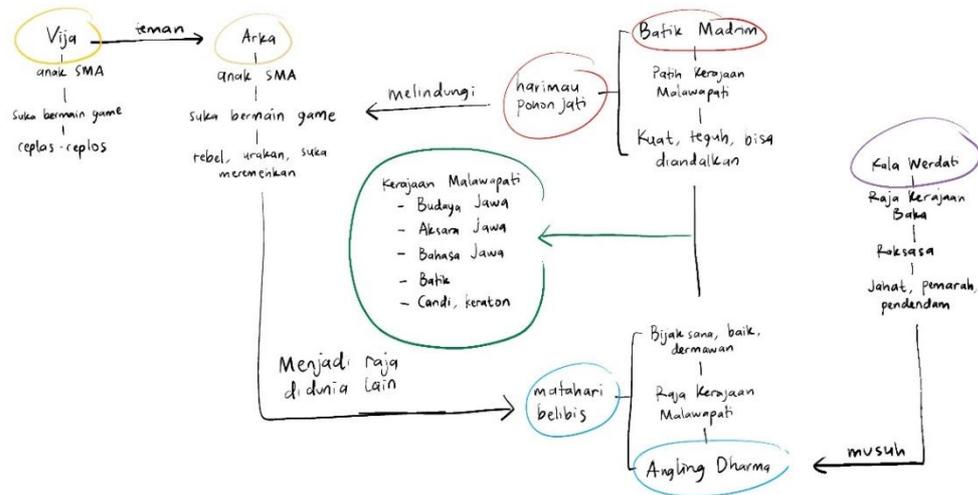
IV. Alur Cerita

Arka adalah remaja SMA yang suka bermain *game RPG* dengan judul “Angling Dharma: *The Journey*”. Suatu hari *developer game* merilis *skin* edisi terbatas untuk karakter Angling Dharma, yang merupakan karakter favorit Arka. Tapi dia gagal mendapat *skin* tersebut. Vija, teman dekatnya, berhasil mendapat *skin* dan hal ini membuat Arka iri serta marah. Vija berbicara asal jika Arka mungkin bisa menambah keberuntungan dalam mendapat *skin* itu jika dia pergi ke tempat legenda di daerah mereka, yang dipercaya pernah disinggahi oleh Angling Dharma. Arka setuju dan nekat pergi ke sana sendirian.

Saat sampai, bukannya mendapat *skin* edisi terbatas karakter Angling Dharma, Arka malah terjebak di dunia lain dan menjadi sosok Angling Dharma itu sendiri. Dia bertemu dengan karakter lain seperti Batik Madrim, Patih Kerajaan Malawapati. Saat Arka masih beradaptasi dengan keadaannya, Kerajaan Malawapati diserang oleh kaum raksasa dari Kerajaan Baka. Kala Werdati yaitu Raja Kerajaan Baka, ingin membalas dendam dengan cara membunuh Angling Dharma. Beruntungnya Batik Madrim yang gagah berani mampu melawan Kala Werdati, dibantu oleh Arka sebagai tim hore. Mereka berhasil mengalahkan Kala Werdati dan memukul mundur para raksasa.

V. Konsep Visual

1. Brainstorming



Gambar 1. Brainstorming
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

Alternatif Desain Karakter



Gambar 2. Alternatif Desain Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

2. Desain Karakter Terpilih

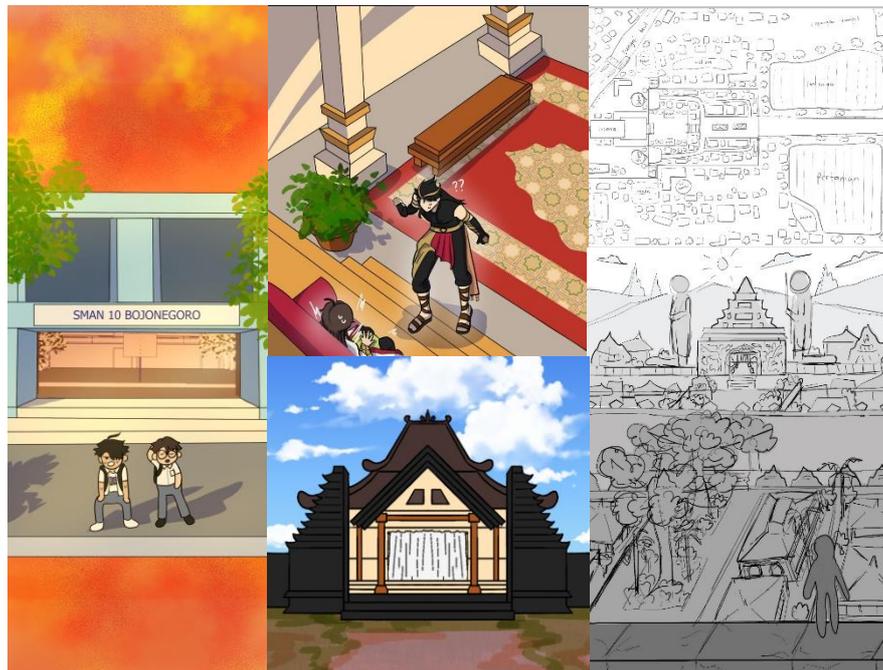
Berikut adalah karakter yang terpilih untuk web komik,urut dari kiri yaitu Arka yang merupakan karakter utama, Vija adalah teman Arka, Angling Dharma sebagai Raja Malawapati, Batik Madrim sebagai Patih Kerajaan Malawapati, dan terakhir Kala Werdati yang merupakan antagonis dalam cerita.



Gambar 3. Desain Karakter terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

3. Desain *Background*

Desain *background* dibuat dengan menggunakan acuan budaya Jawa Timur, seperti bentuk bangunan, adanya candi, dan bentuk ruangan bagian dalam.



Gambar 4. Konsep *Background*
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

4. Desain Judul

Desain judul menggunakan font “Upakarti” yang bentuknya mirip dengan aksara Jawa. Memakai aksara Jawa karena latar belakang web komik akan berpusat pada budaya Jawa Timur. Judul memiliki aksen keemasan yang melambangkan tema kerajaan, dimana dalam web komik Kerajaan Malawapati digambarkan sebagai kerajaan yang makmur.



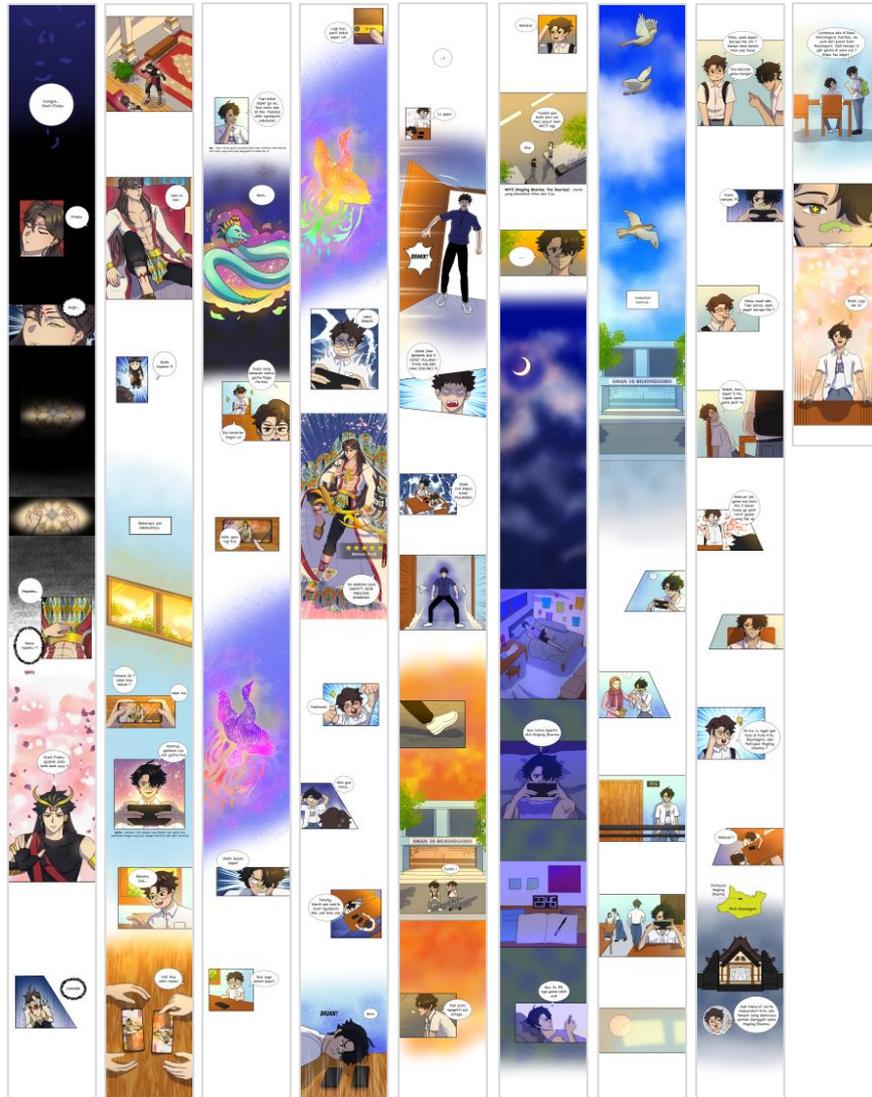
Gambar 5. Desain Judul
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

5. Implementasi Desain

Web komik akan dipublikasikan pada *Line Webtoon canvas* dengan ukuran 10.240 px x 800 px dan resolusi 350 dpi. Web komik akan dibuat *full colour*, lalu jumlah *chapter* ada 7, dengan total minimal 50 panel per-*chapter*. *Software* yang digunakan adalah *Clip Studio Paint*. Proses yang dilakukan adalah sketsa, *lineart* dan *base colour*, lalu *finishing*. Web komik dapat diakses via web maupun aplikasi Webtoon dengan mengunjungi https://m.webtoons.com/id/canvas/angling-dharma-the-journey/list?title_no=869390. Atau memindai kode berikut.



Gambar 6. Kode QR
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)



Gambar 7. Implementasi Web Komik Chapter 01
Sumber: Dokumen Pribadi (2023)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada perancangan web komik Angling Dharma untuk mengenalkan cerita rakyat, dapat disimpulkan bahwa:

1. Cerita Rakyat Angling Dharma memiliki potensi untuk dikenal oleh generasi muda
2. Media sangat penting untuk menyampaikan dan mengenalkan cerita rakyat kepada target *audiens*, salah satu media yang efektif adalah web komik.

3. Ada banyak faktor yang diperlukan dalam merancang web komik, seperti konsep cerita, desain karakter, desain *background*, dan desain judul. Faktor-faktor ini dapat dirancang semenarik mungkin agar target *audiens* mau membaca web komik.
4. Salah satu genre yang populer di kalangan target *audiens* adalah fantasi. Dengan ini, perancangan web komik akan condong ke arah genre fantasi.

REFERENSI

- A. P. H. R. O. | 0 4. (2018). “Angling Dharma, Tokoh Nyata atau Rekaan?” dalam *Historia - Majalah Sejarah Populer Pertama di Indonesia*.
<https://historia.id/kuno/articles/angling-dharma-tokoh-nyata-atau-rekaan-vZz7V/page/1>, diakses 16 September 2022
- Aji, R. I. (2021). “Keberangkatan Jaka Sembung dalam Komik Pendekar Gunung Sembung (1969): Kajian Monomyth” dalam *jurnal Dekave Volume 1 No. 2* (hlm. 69).
- Antologi Cerita Rakyat Jawa Timur*. (2011). Surabaya: Balai Bahasa Surabaya.
- Aslama, M. (2020). “Perancangan Komik Digital Banjaran Rahwana Dalam Lakon Ramayana Untuk Remaja Kota Surabaya”. Skripsi. UPN "Veteran" Jawa Timur.
- Ayuswantana, A. C. (2014). “Perancangan Web-Komik Wanorosingo sebagai Media Alternatif Pengenalan Wayang Cek-Dong untuk Generasi Muda” dalam *Jurnal Sains dan Seni Pomits Volume 3 No. 1* (hlm. F-6).
- Bronner, S. (2007). “*The Meaning of Folklore*”. Logan: Utah States University Press.
- Darmawan, H. (2012). “*How to Make Comics : Menurut Para Master Komik Dunia* (1st ed)”. Jakarta: Plot Point.
- Eisner, W. (1985). “*Comics & Sequential Art*”. Tamarac, Florida: POORHOUSE PRESS.

- Ernawati, A. (2016) “*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri Pada Konsep Segiempat*”. Skripsi. UIN Satu Tulungagung.
- Jang, W., dan Song, J. E. (2017). “*Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization*” dalam *Kritika Kultura*, No. 29 (hlm. 174). Ateneo de Manila University, Philippines.
- Kieven, L. (2013). “*Following the Cap-Figure in Majapahit Temple Reliefs*”. Leiden: BRILL.
- Kurniasih, W. (2022). “Pengertian Komik: Jenis, Perkembangan, Genre dan Contoh” dalam *Gramedia Literasi*.
<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-komik/>, diakses 23 Oktober 2022
- Mariani, A. (1998). “*Pengembaraan Angling Dharma*”. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- McCloud, S. (1993). “*Understanding Comics*”. New York: HarperPerennial Publisher.
- McCloud, S. (2006). “*Making Comics (1st ed)*”. New York: HarperCollins Publisher.
- Meilikhah. (2017). “Budaya Mendongeng yang Tergerus Zaman” dalam *Medcom.id*. <https://www.medcom.id/rona/keluarga/VNxJpJqk-budaya-mendongeng-yang-tergerus-zaman>, diakses 16 Agustus 2022
- Sakti, F. R. (2022). “Perancangan Buku Komik Cerita Rakyat Sura dan Baya Untuk Remaja Usia 17-21 Tahun”. Skripsi. UPN "Veteran" Jawa Timur.
- Santrock, J. (2017). “*Life-span Development (17th ed)*”. New York: McGraw-Hill Education.
- Setiawan, E. (2012). *Arti kata - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*,
<https://www.kbbi.web.id/>, diakses 23 Oktober 2022
- Subandia, I., dan Subagia, I. (1996). “*Kidung Angling Dharma: Transliterasi dan Terjemahan Teks*”. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Umam. (2022). “Macam Cerita Rakyat: Pengertian, Ciri-Ciri, Fungsi, serta Contohnya” dalam *Gramedia Literasi*.

<https://www.gramedia.com/literasi/macam-cerita-rakyat/>, diakses 23 Oktober 2022

Utami, M. D., dan Krisphianti, Y. D. (2021). “Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMK Melalui Media Permainan Stik Prabu Angling Darma ” dalam Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran, Volume 4 (hlm. 610–618).

Wikipedia *contributors*. (2022). “Komik” dalam Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas. <https://id.wikipedia.org/wiki/Komik>, diakses 23 Oktober 2022

World Health Organization. (2021). “Adolescent mental health”. *World Health Organization*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>, diakses 23 Oktober 2022

Wulandari, S. (2020). “Dominasi dan Negoisasi dalam Produksi Film Dokumenter ‘Di Balik Awan Tengger’” dalam Seminar Nasional Desain (SNADES) 2020: Optimisme Desain Untuk Pembangunan Negeri (hlm. 125).