

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI
PENGENALAN KESENIAN MADIHIN**



TUGAS AKHIR

Oleh:

Muhammad Ilham Firmanto

NIM: 1610204124

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021**

Jurnal untuk Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENGENALAN KESENIAN MADIHIN** diajukan oleh Muhammad Ilham Firmanto, NIM 1610204124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada 1 November 2021.

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota,

Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706



ABSTRAK

PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI PENGENALAN KESENIAN MADIHIN

Oleh: Muhammad Ilham Firmanto

NIM: 1610204124

Madihin merupakan salah satu kesenian tradisional Kalimantan Selatan. Sayangnya, seni tutur lisan ini dalam kurun beberapa tahun terakhir mengalami penurunan minat, khususnya di kalangan generasi muda. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan memperluas jangkauan audiensnya melalui pendekatan media yang berbeda. Melalui metode ini penulis bermaksud menjembatani antara media seni yang satu dengan yang lain, dalam kasus ini Madihin diceritakan ke dalam media komik web. Maka dari itu disusunlah perancangan komik web mengenai kesenian Madihin demi mempermudah segi edukasi dengan visualisasi dan alur cerita.

Komik yang dirancang berjenis digital *full color* dan menonjolkan cerita anak muda yang diceritakan kembali melalui gambar-gambar sekuensial yang konkret dan mendukung proses pemahaman alur ceritanya. Visualisasi dari materi edukasi ke dalam wujud gambar akan membuat pembaca lebih memahami seluk beluk dan pesan moral mengenai transisi dalam pencarian dan aktualisasi diri. Dengan dirancangnya komik ini, diharapkan dapat menjangkau *target audience* yang lebih luas melalui media komik web.

Kata kunci: komik web, seni tradisional, Madihin.

ABSTRACT

THE DESIGN OF EDUCATIONAL WEB COMIC AN INTRODUCTION TO THE ART OF MADIHIN

By: Muhammad Ilham Firmanto

Student IDN: 1610204124

Madihin is one of the traditional arts originated in South Kalimantan. Unfortunately, in the past few years, this art of speech and poetry has less and lesser enthusiasts, especially amongst the younger generations. One way to overcome this is to broaden the audience reach through different means of media. Through this method, The Author wishes to do a crossover between one art media with another, in this case Madihin is retelled into a webcomic media. Therefore, the comic was designed revolved around the intricacy of the Madihin arts, imagined into a story line with easy-to-understand visualization.

This webcomics were designed to be a digitalized full-colored comics and highlighting the young teen spirit elements that were retelled into a concrete sequential images to supports the process of understanding the storyline. Visualizing the educational aspect of Madihin into images would increases audience's interests in the details and moral aspects of a transitions in a self searching and actualization. With the design of this comic, it is hoped that it can reach a wider target audience through the process of adapting it to a webcomic media.

Keywords: webcomics, traditional art, Madihin.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang kaya akan khazanah budaya, negara yang terdiri dari 17.504 pulau, 718 bahasa, 6 agama resmi, serta 1.340 suku bangsa ini menunjukkan bahwa keberagaman adalah suatu hal yang pasti di Indonesia. Interaksi-interaksi yang tercipta melalui pertemuan pulau, bahasa, agama, dan suku menciptakan banyaknya budaya yang sekarang ini diwariskan oleh leluhur kepada kita, dan budaya-budaya tersebut kita jadikan sebagai bagian dari identitas Negara. Identitas yang bernama budaya ini tidak hanya bisa ditemui di *event-event* kebudayaan saja, namun bisa kita rasakan di sekeliling kita, mulai dari adab, hukum adat, pakaian daerah, bangunan daerah, hingga jenis-jenis kesenian daerah itu sendiri.

Keragaman kesenian daerah di Nusantara sangatlah luas, mulai dari kesenian musik daerah dan instrumennya, seni tari, dan sejenisnya dapat ditemukan di setiap Provinsi di Indonesia, salah satunya adalah kesenian yang masih eksis di Kalimantan, yakni Madihin, Madihin sendiri adalah kesenian bersyair yang munculnya berawal dari seiringnya penyebaran agama Islam di Kalimantan. Diiringi dengan dentuman terbang, syair-syair cerita serta ajaran Islam dengan halus dibawakan oleh sang penyair, menjadikan kesenian bersyair ini mudah diterima dan dijadikan salah satu kesenian daerah oleh masyarakat pada waktu itu.

Eksistensi Madihin mempunyai bagian khusus di benak masyarakat Kalimantan Selatan, pelestarian dan pengembangannya adalah sesuatu yang harus dilakukan untuk mempertahankan kekayaan khasanah seni daerah Indonesia tersebut. Di tahun 2014 kesenian Madihin juga mendapat pengakuan sebagai salah satu *Warisan budaya tak benda Indonesia* oleh UNESCO, namun dalam kenyataannya, pengakuan ini hanya membawa sedikit pengaruh terhadap minat generasi muda tentang kehadiran kesenian ini.

Seiringnya jaman, beradaptasi mengikuti perkembangan sosial dan teknologi, Madihin sendiri akhirnya terbagi menjadi dua jenis, yakni Madihin Pakem, atau Madihin yang mengangkat isu sosial atau nasehat-nasehat yang sekiranya tepat dengan kejadian yang terjadi di kala Madihin itu ditampilkan. Sedangkan Madihin Kocak atau Madihin yang lebih sering sekarang ditemui, biasanya dibawakan di acara-acara hiburan untuk meramaikan suasana dengan lawakan-lawakan sang *Pemadihinan* (Penyair Madihin).

Namun, modern ini, Madihin biasanya hanya ditampilkan ketika ada *event* kebudayaan, acara kunjungan tamu besar dari luar pulau, atau program televisi lokal saja, bahkan dalam lingkungan pendidikan pun, mata pelajaran Seni budaya dan keterampilan masih diposisikan hanya sebagai pelajaran tambahan diantara mata pelajaran lainnya. Menambahkan, Alm. Bapak John Tralala pun ikut menilai bahwa kesenian ini sempat di ambang kehancuran akibat kian maraknya seni modern yang melanda kehidupan generasi muda sekarang. Sehingga efektifitas pengenalan Madihin kepada generasi selanjutnya melalui cara-cara ini dianggap sangatlah kecil pengaruhnya, dan akhirnya kesenian daerah tersebut lambat laun akan tenggelam dan terkubur di dalam ingatan generasi lama tanpa adanya upaya yang lebih besar untuk menyampaikannya kepada generasi yang lebih muda.

Teknologi di sisi lain, menjadi bagian dari kehidupan generasi muda setiap harinya, dengan ragam fungsi dimulai dari memfasilitasi pekerjaan hingga menyediakan hiburan di kala bosan. Potensi ini membuka kesempatan untuk berbagai macam informasi disebarkan dengan mudah setiap saat, dimanapun dan kepada siapapun. Mengingat kembali hal inilah yang sebenarnya Madihin butuhkan, sebuah teknologi media yang ditujukan agar Madihin tetap eksis dan diperkenalkan kepada khalayak yang lebih luas.

Menggunakan kepopulerannya, media komik secara umum dianggap mampu menjadi media informasi yang tepat untuk usia anak-anak hingga remaja, adapun lebih tepatnya media perancangan kali ini yaitu komik web, dengan pertimbangan metode ini dapat menjangkau pembaca dengan lebih mudah dibanding secara cetak. Komik web ini akan mengulas informasi-informasi yang menjawab dengan rinci apa itu kesenian tradisional Madihin, ciri-cirinya, sejarah dibalik kemunculannya, tokoh-tokoh yang ikut terlibat mengharumkan kesenian tradisional tersebut, serta tidak lupa untuk me-*refresh* ingatan kita sedikit tentang betapa mengagumkannya keragaman kesenian yang dilestarikan di Nusantara.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah “Bagaimana merancang komik web yang menarik sebagai media edukasi tentang pengenalan kesenian Madihin kepada generasi muda?”

3. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dalam perancangan komik web edukasi kesenian Madihin ini adalah sebagai sarana media alternatif untuk memperkenalkan kesenian Madihin sehingga dapat memperoleh *target audience* yang lebih luas.

4. Teori dan Metode Perancangan

a. Tinjauan Literatur Komik

Komik, berdasarkan etimologi, kata ini bersumber dari kata serapan bahasa Inggris yaitu “*comic*” yang mempunyai makna sesuatu yang bersifat menghibur maupun jenaka, namun di masa modern ini kata komik menjadi kata yang seringkali menjelaskan bentuk perpaduan media visual dan literatur, yang dimana komik diyakini mampu membawa informasi, alur, maupun pesan yang menjadi fondasi dasar dari klasifikasi bentuk literatur.

Pada tahun 1994 dalam buku populernya yang bertajuk *Understanding Comics*, Scott McCloud mendefinisikan komik sebagai “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequences, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.*” atau dalam terjemahannya, rangkaian gambar yang terletak bersebelahan dan berurutan yang didesain untuk menyampaikan sebuah gagasan dan/atau menciptakan respon estetis kepada pembaca.

William Eisner, sebelum munculnya definisi McCloud juga berpendapat dalam bukunya yang bertajuk *Comics & Sequential Arts* (1985:8) bahwa komik merupakan kombinasi beberapa gambar dan simbol, yang jika digunakan secara berurutan dan kohesif akan menciptakan gagasan atau sebuah “bahasa” seni sekuensial.

b. Tinjauan Literatur Komik Web

Komik web merupakan jenis komik yang publikasinya menggunakan media internet. Kemampuan perkembangan teknologi ini merupakan gebrakan yang tidak hanya hadir dalam industri komik namun juga dalam segala aspek bidang di dunia. Komik web memberikan kesediaan ruang dan kemudahan untuk komikus-komikus awam yang baru merangkak memasuki industri. Pada era modern ini komik web mempunyai wadahnya tersendiri, yakni dapat melalui media sosial atau *mobile app* komik.

Format *scroll down* atau format komik vertikal adalah salah satu ciri pembeda komik dibanding komik lain, ini berarti komik disusun dan dibaca

dengan alur baca atas ke bawah menyesuaikan dengan layar *smartphone* maupun *gadget* yang frekuensi penggunaannya sangat tinggi.

c. Tinjauan Literatur Madihin

Madihin merupakan tradisi kesenian dari suku Banjar, Kalimantan Selatan. Menurut Abdul Salam (2018:67) secara etimologi, kata Madihin berasal dari bahasa Arab yang berarti puji-pujian yang dikemas dalam bentuk puisi lama layaknya syair-syair maulid nabi muhammad SAW.

Adapun menurut pendapat lain bahwa sumber kata Madihin berasal dari bahasa banjar sendiri yaitu, *Papadah* atau *Mamadahi* yang artinya “menasehati/memberitahu”. Madihin masih termasuk dalam genre syair dan formatnya pun tidak berbeda jauh dengan pantun, yaitu dimana tiap bait terdiri dari empat baris.

d. Metode Perancangan

Metode pengumpulan data melibatkan proses observasi. Pengamatan ini diraih melalui proses wawancara dengan salah satu ahli dalam bidang madihin, yaitu pak Anang Sya'rani dan melalui berbagai jenis literatur yang terkait dengan topik perancangan, baik melalui buku, *e-book*, jurnal, maupun dari artikel. Dokumentasi berupa foto juga telah disisipkan untuk melengkapi perancangan ini. Terakhir, setelah semua data terkumpul maka tahap selanjutnya adalah mentranslasikan semua data dalam bentuk alur cerita dan data visual.

5. Analisis Data

a. *Strength*

Melalui media komik web, Madihin modern dapat dikemas menjadi bentuk yang mudah diterima dan lebih menyenangkan. Secara teori, kebanyakan orang suka pelajaran melalui mendengarkan cerita daripada mendengarkan penjelasan layaknya buku teks sekolah. Karena itu diciptakanlah karakter-karakter seperti Hilmi, orang yang benar-benar awam dan menjadi sudut pandang pembaca, dan anggota sanggar lainnya, yang menjadi sarana edukasi tidak langsung untuk Hilmi.

b. *Weakness*

Madihin adalah sebuah bentuk sastra yang digabung dengan kesenian budaya daerah, secara deskripsi terdengar kurang menarik dan sulit untuk dibayangkan visualisasinya, untuk mengatasi itu karenanya dibutuhkan konsentrasi dan

kreatifitas yang lebih agar mampu menafsirkan materi edukasi menjadi ide alur yang menarik untuk disimak.

c. *Opportunity*

Dalam pustaka komik web Indonesia, pembahasan mengenai kesenian daerah sangatlah rendah. Bahkan belum ada adaptasi lainnya yang mengangkat tentang topik Madihin. Ditambah penceritaan yang dibawakan dengan ringan meningkatkan potensi ketertarikan target Audiens yang membacanya.

d. *Threat*

Ancaman terbesar yang sering ditemui komik edukasi adalah bagaimana tidak mudahnya membuat cerita yang sangat menarik. Berbeda dengan genre lain, yang punya unsur klimaks, *cliffhanger*, atau *plot twist*. Komik edukasi cenderung datar karena informasi harus benar adanya, tidak dilebih-lebihkan. Mengetahui fakta tersebut berarti mengetahui persentase pembaca setia komik web Madihin diekspektasikan rendah dan membutuhkan waktu lama untuk mencapai tujuan perancangan.

B. Pembahasan dan Hasil

1. Konsep Perancangan

Komik web ini merupakan komik edukasi yang memuat sebuah pengenalan mengenai kesenian Madihin. Disajikan dalam format digital dan dengan alur *Scroll down* atau alur baca vertikal. Komik ini akan diterbitkan melalui *platform* komik web *Webtoon*, menampilkan cerita dengan genre utama edukasi dan komedi.

Cerita dalam komik web akan membahas tentang definisi, asal-usul, tokoh, struktur dasar, dan juga cara pembuatan naskah Madihin yang disajikan dalam bentuk narasi berupa sudut pandang perjalanan protagonis yang mulanya tidak mengerti tentang Madihin hingga menampilkan pertunjukkan pertamanya.

Gaya visualisasi perancangan ini mengambil gaya visual karakter sederhana dengan teknik pewarnaan cenderung warna hangat dan *shading* sederhana.

2. Tujuan Kreatif

Layaknya yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, tujuan terbesar dalam perancangan komik web edukasi tentang kesenian daerah Madihin yaitu menghadirkan sekaligus menambah pustaka komik edukasi Indonesia sebagai bentuk edukasi pengenalan kesenian daerah, menjaga tradisi kesenian yang sudah menjadi bagian dari kehidupan pengarang, sekaligus juga untuk meningkatkan

kualitas anak bangsa melalui nilai-nilai estetis, kreativitas, dan terutama rasa cinta tanah air.

Demi mencapai pengimplementasian unsur edukasi dalam sebuah karya yang dinilai menarik, pendekatan cerita akan menggunakan penjelasan sederhana dan menggunakan unsur komedi. Melalui pendekatan ini tentu pelajaran apapun akan lebih mudah diterima daripada penjelasan secara *textbook* semata.

3. Strategi Kreatif

a. Isi Pesan

Madihin merupakan persilangan antara kesenian sastra lama Indonesia dan juga produk seni budaya, namun kian modern, peminat bentuk kesenian ini semakin menurun, kenyataannya apresiasi seni Madihin tidak lagi seperti belasan tahun yang lalu, yang merupakan masa keemasan Madihin.

Imbasnya kebanyakan *Pemadihinan* atau Penampil Madihin jumlahnya mulai berkurang. Karena itu, dengan kehadiran komik ini harapannya lebih banyak orang yang mengetahui, dan kemudian ikut mendukung salah satu bentuk kesenian tradisional yang populeritasnya mulai menurun.

b. Bentuk Pesan

Ide cerita komik web ini menceritakan mengenai Hilmi, seorang murid baru yang terjebak dengan keseharian yang membosankan. Hingga suatu hari sepulang sekolah, nyanyian yang diiringi gendang memenuhi lorong sekolah, penasaran, dia mengikuti suara itu. Tidak disangka-sangka keputusannya itu membuat dia terjebak untuk bergabung dengan Sanggar *Waja Kaputing*, sebuah klub kesenian khas daerah kalimantan selatan, Madihin.

Pemilihan alur cerita ini dipilih karena meninjau target audiens yang juga merupakan remaja, dimana selain konten yang mengandung unsur *relateable* namun juga edukatif.

4. Konsep Media

a. Tujuan Media

Pengadaptasian melalui media komik web ini guna menjawab urgensi berkurangnya minat generasi muda akan kesenian daerah Madihin. Dengan itu, untuk memperluas jangkauan pembaca maka dikembangkanlah media promosi yang notabene dekat dengan *target audience* yaitu komik web. Selain itu dengan bantuan ilustrasi juga memudahkan pembaca untuk memvisualisasikan apa yang sedang mereka pelajari.

b. Strategi Media

1) Khalayak Sasaran

a) Segmentasi Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan.
- Usia : 13-17 tahun.
- Pekerjaan : Siswa SMP hingga SMA.
- SES : Semua lingkup SES.

b) Segmentasi Geografis

- Wilayah Primer : Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan
- Wilayah Sekunder : Setiap daerah di provinsi Kalimantan & Kota Tembilahan, Riau.
- Wilayah Tersier : Pulau-pulau di luar Kalimantan.

c) Segmentasi Psikografis

- Mengalami kejenuhan terhadap kerepetitifan dalam kegiatan sehari-harinya.
- Mempunyai ketertarikan kepada topik kesenian budaya.
- Memiliki sikap suka memperoleh ilmu-ilmu baru.

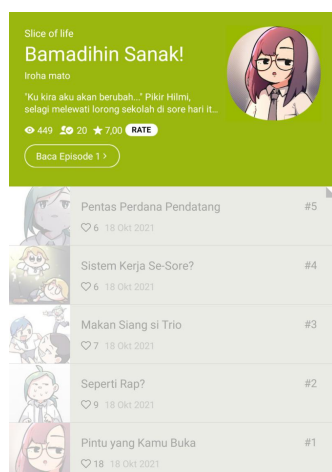
d) Segmentasi Behavioral

- Merupakan pembaca setia komik web, khususnya penggemar komik bergenre drama, komedi, dan romantis.
- Terbuka dalam pengalaman-pengalaman baru.

2) Paduan Media

a) Media Utama

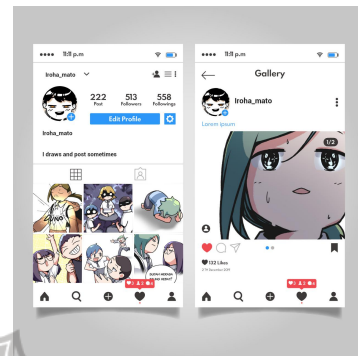
Komik web edukasi yang berisi cerita dan informasi mengenai pengenalan kesenian daerah Kalimantan Selatan, Madihin.



b) Media Pendukung



T-shirt



Poster Media Sosial

C. Kesimpulan

Melestarikan apa yang telah menjadi identitas Indonesia sudah seharusnya tertanam ke dalam sanubari semua lapisan masyarakat. Hal ini bisa diterapkan ke dalam berbagai ranah bidang, baik itu adat istiadat, budaya daerah, atau kesenian tradisional. Dengan kesempatan kali ini yaitu membahas kesenian Madihin dan upaya pelestariannya melalui media alternatif komik web.

Kebanyakan generasi muda telah diberikan sebuah teknologi dimana informasi mengenai dunia bisa diraih hanya dengan segenggam *gadget*. Karena itu juga remaja mempunyai hak untuk memilah informasi apa yang ingin mereka ketahui atau pelajari, dan hal terakhir yang mereka inginkan adalah artikel panjang atau dokumenter edukasi mengenai kesenian daerah yang tidak relevan dengan zaman. Akibatnya minat generasi muda terhadap kesenian tersebut kian menurun. Fenomena inilah yang melatarbelakangi pemilihan judul perancangan ini.

Melalui *brainstorming*, komik web pun ditentukan menjadi media yang tepat untuk merangkul generasi muda. Strategi kreatif dibuat berdasarkan penyesuaian kepada target audiens. Strategi diantaranya yaitu mengambil sudut

pandang seorang remaja yang awalnya tidak tahu sama sekali tentang Madihin yang kemudian perlahan menguasai dasar-dasarnya. Kemudian latar klub sekolah pun dipilih sebagai bentuk latar yang familier bagi kalangan remaja ketika ingin belajar sesuatu di luar pelajaran umum sekolah. Terakhir, cerita ditutup dengan pementasan perdana beberapa karakter untuk menandakan penutup edukasi “Pengenalan” kesenian Madihin.

Dalam proses visualisasi terdapat tiga tahapan, yaitu *storyboard*, *line art*, dan pewarnaan. Palet warna dalam komik ini didominasi dengan warna-warna hangat, selain karena kebanyakan latar waktunya mengambil siang atau sore hari, warna ini juga berguna untuk menggambarkan perasaan riang yang mana karakter utama tidak hanya menemukan solusi terhadap konfliknya, tetapi juga menemukan sesuatu yang ingin ia lakukan.

Komik web ini dapat dibaca kapanpun dan dimanapun secara gratis, dipenuhi ilustrasi berwarna, serta menonjolkan pengenalan konsep Madihin secara lebih sederhana demi mendukung pemahaman serta pengalaman ketika membaca. Dengan itu, harapannya *target audience* mempunyai ketertarikan untuk mulai mencari tahu sendiri seperti apa penampilan Madihin dibawakan.

Selama proses perancangan, banyak terdapat pengalaman baru, dimulai dari hal sederhana seperti pencarian dan penganalisisan data, merancang komik web dengan *genre* edukasi, juga mewawancarai salah satu Pemadihin ternama di Banjarmasin, pak Anang Sya'rani. Terakhir, meski terbilang perancang adalah penikmat kesenian ini, tetapi sebenarnya perancang hanya sebatas itu, seorang penikmat saja, dalam artian di awal perancang sempat tidak tahu bagaimana struktur dasar Madihin dan sejarah apa saja yang terjadi di belakang kesenian ini. Tetapi di akhir perancangan, layaknya Hilmi, saya juga ikut belajar.

D. Daftar Pustaka

- Bonneff, Marcell. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG.
- Jahdiah, Jahdiah. 2017. *LAMUT DAN Madihin Kesenian Tradisional Banjar di Tengah Arus Modernisasi*.
- Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. 2011. *Kearifan Lokal di Tengah Modernisasi*. Indonesia: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan.
- Lopes, Paul Douglas. 2009. *Demanding respect: The Evolution of Comic Book*. Philadelphia: Temple University press.

- Maharsi, Indiria. 2014. *komik dari wayang hingga digital*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. United States: Kitchen Sink Press.
- McCloud, Scott. 2000. *Reinventing comic*. United States: Paradox Press.
- Rafiek, M. 2012. *Pantun Madihin: Kajian Ciri, Struktur Pementasan, Kreativitas Pamadihinan, Pembangunan dan Pembinaannya di Kalimantan Selatan* Banjarmasin: Malay Language Education Journal.
- Saefuddin. 2016. *Sastra Daerah Banjar dan Masalah Kebhinekaan*. Banjarbaru: Balai Bahasa Kalimantan Selatan.
- Saefuddin. 2016. *Sastra Banjar Kalimantan Selatan Pasca Kemerdekaan*. Banjarbaru: Balai Bahasa Kalimantan Selatan.
- Sani, M. Budi Zakia. 2017. *Kesenian Madihin di Banjarmasin Kalimantan Selatan dalam Tinjauan Aksiologi dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Karakter*.
- Schodt, Frederick L. 1996. *Dreamland japan: Writing on Modern Manga*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Sunardjo, Nikmah, Sulistiati, Yeni Mulyani. 2001. *Analisis Struktur & Nilai Budaya Syair Bertema Sejarah*
- Sya'rani, Anang. 2018. *Kajian Sufistik Terhadap Madihin Sebagai Media Penyampaian Pesan-pesan Spiritual*. Jurnal UIN Banjarmasin