

PERANCANGAN KOMIK
“HALIMUN -HIKAYAT SA-IJAAN”
KOTABARU KALIMANTAN SELATAN



PERANCANGAN

Oleh:

Novi Octavia

1512342024

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

PERANCANGAN KOMIK
“HALIMUN - HIKAYAT SA-IJAAN”
KOTABARU KALIMANTAN SELATAN



Novi Octavia
1512342024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2021

Tugas Akhir Perancangan berjudul :
PERANCANGAN KOMIK “HALIMUN - HIKAYAT SA-IJAAN” KOTABARU
KALIMANTAN SELATAN diajukan oleh NOVI OCTAVIA, 151232024, Program
Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta, (KodeProdi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim
Penguji Tugas Akhir pada tanggal 06 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP 19570807 198503 1 003/ NIDN. 0007085715

Pembimbing II


Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP 19850103 201504 1 001/ NIDN. 0030198507

Cognate/Anggota


Indiria Maharani, S.Sn., M.Sn.

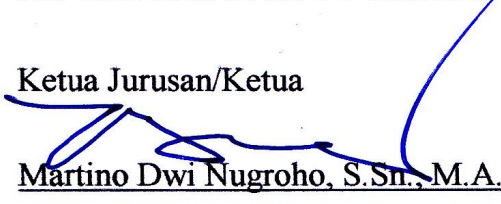
NIP 19720909 200812 1 001/ NIDN. 0009097204

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


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

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702



Mengesah
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Baharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN. 0008116906

*“ Ketahuilah bahwa kemenangan bersama kesabaran, kelapangan bersama kesempitan,
dan kesulitan bersama kemudahan ”*

HR Tirmidzi



LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah Ta'ala, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya saya bisa menyelesaikan tugas akhir ini, tak lupa ucapan terima kasih kepada orang tua, keluarga, dosen pembimbing, dan teman-teman yang senantiasa memberikan doa, dukungan dan bimbingannya. . Semangat dan dukungan kalian lah yang menjadi motivasi saya untuk tetap terus maju dan berjuang.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Novi Octavia

NIM: 1512342024

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Falkutas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Penciptaan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir penciptaan yang berjudul **“PERANCANGAN KOMIK “ HALIMUN – HIKAYAT SA-IJAAN ” KOTABARU KALIMANTAN SELATAN”** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Falkutas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau institusi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang di cantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 06 Januari 2021

Yang membuat pernyataan

Novi Octavia

PERNYATAAN PERSETUUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Nama: Novi Octavia

NIM: 1512342024

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Falkutas: Seni Rupa

Jenis: Tugas Akhir Penciptaan

Demi pengembangan ilmupengetahuan, saya memberikan kepada perpustakaan UPT ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir penciptaan yang berjudul “ **PERANCANGAN KOMIK “ HIKAYAT SA-IJAAN” KOTA BARU KALIMANTAN SELATAN “** Dengan demikian penulisan memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam pangkalan data, mendistribusikanya secara terbatas, dan mempublikasikanya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya sebagai penulis. Dengan demikian pernyataan ini penuls buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 06 Januari 2021

Yang membuat pernyataan

Novi Octavia

ABSTRAK

Perancangan ini mengangkat sebuah cerita dari sebuah buku hikayat lama dari Kotabaru, Kalimantan Selatan yang saat ini sudah terlupakan dan menghilang eksistensinya. Mengingat buku tersebut saat ini sudah menghilang dan ditarik peredarannya dari masyarakat. Perancangan ini didorong oleh rasa cinta dan kepedulian penulis terhadap kesusasteraan lama Kalimantan Selatan yang bertujuan untuk menghidupkan cerita rakyat kedalam bentuk visual baru yang bisa menarik minat remaja terhadap kesusasteraan dan budaya lokal. Adapun perancangan ini melalui proses observasi dan studi pustaka baik dari segi literatur, sejarah, serta kebudayaan Kalimantan Selatan, analisis 5W 1H, hingga didapatkan hasil akhir berupa visualisasi sebuah cerita rakyat dalam bentuk komik yang tak hanya sebagai bahan bacaan, namun mengantarkan pesan moral dan menambah wawasan generasi muda mengenai kesusasteraan dan kebudayaan Kotabaru Kalimantan Selatan.

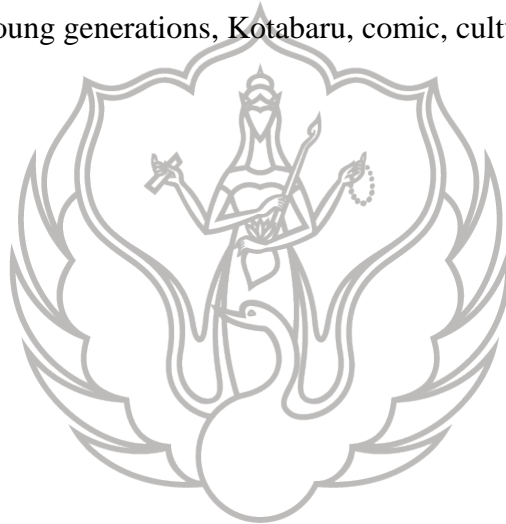
Kata kunci: *Cerita rakyat, anak muda, Kotabaru, komik, budaya*



ABSTRACT

This design is bringing up a folklore based from old saga from Kotabaru, South Borneo that has already gone and forgotten by the most of people especially since the only book that mentioned the folklore had been taken away by the government. This design is driven by the love for South Borneo's folklore and its culture. The purpose is to visualize and revamp the old form of the saga into a new media that could catch young audience interest, particularly the native South Borneo people, about the folklore and their own culture. The process of the making of this design was going through from observation, and researching any relevant topic such as literature, history, and South Borneo's culture. Then it's being analyzed with 5w 1h method, the final outcome of this design is a comic book which not only just to amuse the reader but could provide the reader more about Kotabaru's folklore and culture. It is also design in a way to make it easy to deliver the messages to young generations through the format of a comic book.

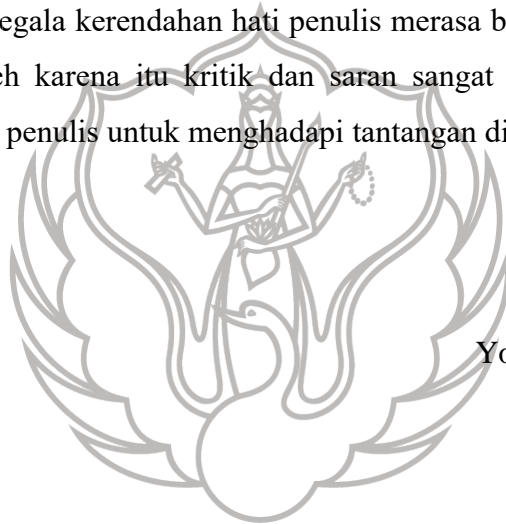
Keywords: Folklore, young generations, Kotabaru, comic, culture



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan berkat Nya, sehingga pelaksanaan kegiatan Tugas Akhir Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan laporan tugas akhir perancangan yang berjudul “ **PERANCANGAN KOMIK “ HALIMUN - HIKAYAT SA-IJAAAN” KOTA BARU KALIMANTAN SELATAN** “ dapat terselesaikan dengan baik. Sebuah karya penciptaan Desain Komunikasi Visual sebagai syarat mencapai gelar Sarjana Strata-1 (S1), Falkutas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis berharap perancangan ini bisa bermanfaat dan menambah wawasan mengenai kesusasteraan lama serta kebudayaan yang ada di Kotabaru, Kalimantan Selatan.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis merasa bahwa tugas ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran sangat di harapkan oleh penulis sebagai salah satu bekal penulis untuk menghadapi tantangan di masa yang akan datang.



Yogyakarta, 06 Januari 2021

Novi Octavia

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini penulis menyadari tanpa adanya dukungan, doa dan bantuan dari berbagai pihak, perancangan ini tidak akan dapat terselesaikan, Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam menunjang jalanya tugas akhir.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Falkutasi Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan izin dan fasilitas dalam menunjang jalannya tugas akhir.
3. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu dengan sabar memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir
5. Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir.
6. Andika Indrayana, S.Sn., M.Ds. selaku Pembimbing Akademik mahasiswa.
7. Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn. selaku penguji ahli Tugas Akhir.
8. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku ketua tim penilai Tugas Akhir.
9. Seluruh Dosen dan staf Karyawan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
10. Ibuku tersayang Aslamiah yang selalu memberikan doa, dukungan, serta kasih sayangnya.
11. Kedua Ayahku, serta keluarga besar yang tiada hentinya memberikan dukungan dan semangat.
12. Untuk Yeusia, Mega, Yasmin, Atika, Sinta, Aisyah, Irna, Puspa, Rut, dan teman-teman Anomali 2015 yang sudah banyak membantu, serta memberi dukungan dan doanya. Semoga kebaikan dan kesehatan selalu menyertai kalian semua.
13. Seuruh Pihak yang telah membantu yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.

Bila mana dalam pembuatan laporan ini terdapat kesalahan, penulis mohon maaf yang sebesar - besarnya. Semoga laporan ini dapat memberi manfaat dan mampu menginspirasi penulis lainnya dalam menyelesaikan tulis yang lebih baik.

Yogyakarta, 06 Januari 2021

Novi Octavia



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. . Judul	1
B. Latar Belakang	1
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Batasan Masalah	3
F. Manfaat Perancangan.....	4
1. Bagi Target Audience.....	4
2. Bagi Masyarakat Kalimantan Selatan.....	4
3. Bag Mahasiswa Desain Komunikasi Visual.....	4
G. Definisi Operasional.....	4
H. Metode Perancangan.....	5
I. Metode Analisis Data.....	6
J. Konsep Perancangan	7
K. Sistematika Perancangan.....	8
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	
A. Indentifikasi Data	
1. Tinjauan Umum Tentang Komik	9
a. Pengertian Komik.....	9
b. Perkembangan singkat Komik.....	9

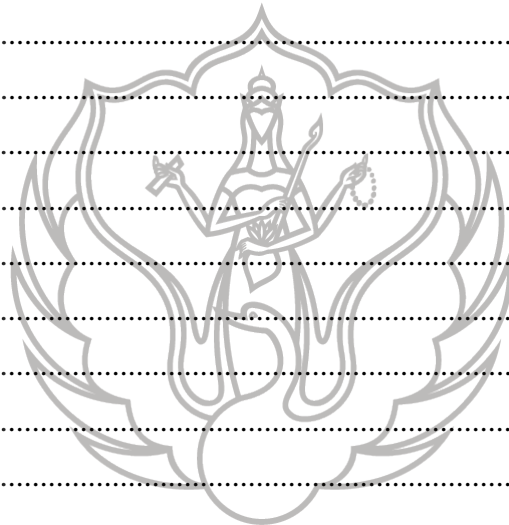
c. Bentuk dan Jenis Komik.....	15
d. Berdasarkan Konten.....	16
e. Komik Berdasarkan Gaya dan Tekni.....	17
f. Elemen Komik.....	17
g. Kategori Teknik Pembuatan Komik.....	20
h. Prosedur Proses Pembuatan Komik.....	21
2. Tinjauan Mengenai Hikayat Sa-Ijaan.....	22
a. Cerita singkat Hikayat Sa-Ijaan.....	22
1) Hikayat Sa-Ijaan dan Ikan Todak.....	22
2) Legenda Kerajaan Pulau Halimun.....	23
3) Riwayat Gunung Jambangan.....	25
4) Mencari Putri Papu dari Kerajaan Bajau.....	26
5) Naga Partala di Goa Tamulung.....	27
6) Asal Mula Sumur Manggurak di Desa Sigam.....	27
7) Hilangnya Kota Sebelimbingan.....	28
8) Legenda Tanjung Pangga dan Tanjung Dewa.....	29
9) Koyaknya Pulau Halimun.....	30
b. Analisis cerita hikayat Sa-Ijaan.....	31
c. Kajian Pustaka.....	33
B. Analisis Data.....	35
C. Kesimpulan.....	37
BAB III. KONSEP DESAIN	
A. Konsep Kreatif.....	38
1. Tujuan Kreatif.....	38
2. Strategi Kreatif.....	38
a. Target Audiens.....	38
b. Bentuk dan Spesifikasi Komik.....	39
c. Isi dan Tema Cerita Buku Komik.....	39
d. Gaya Visual.....	39
e. Teknik Visualisasi.....	41
3. Strategi Media.....	41
a. Media Utama.....	41
b. Media Pendukung.....	42

1) Pra-Launching.....	42
2) Launching.....	42
3) Pasca-Launching.....	42
B. Program	
Kreatif.....	43
1. Judul Komik.....	43
2. Plot.....	43
3. Deskripsi Karakter.....	48
4. Gaya Layout dan Panel.....	50
5. Tone Warna.....	50
6. Tipografi.....	50
C. Program Perancangan.....	51
1. Program kreatif.....	51
a. Jadwal Perancangan.....	51
b. Kebutuhan dan peralatan.....	52
BAB IV. PROSES DESAIN	
A. Data Visual.....	53
1. Studi Visual Karakter Utama dan Pendukung.....	53
a) Sambu Batung.....	53
b) Sambu Ranjana.....	57
c) Putri Perak.....	59
d) Putri Sewangi.....	62
e) Ranggas Kanibungan.....	65
f) Pangga Dewa.....	68
g) Jamba Angan.....	70
h) Suma'iling.....	71
i) Rakyat.....	73
j) Raja Pakurindang	75
k) Prajurit kerajaan Halimun	76
l) Prajurit kerajaan Pangga Dewa.....	78
m) Punggawa kerajaan Halimun.....	79
2. Studi Visual Senjata.....	79
3. Studi Visual Latar (Enviroment).....	81

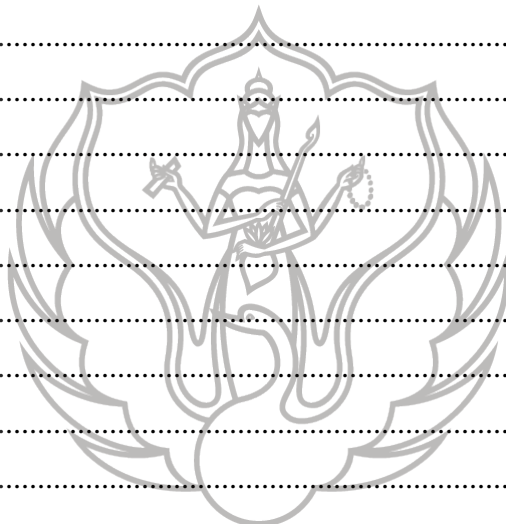
a) Istana kerajaan Halimun.....	81
b) Bagian luar kerajaan Halimun.....	83
c) Wilayah kerajaan Pangga Dewa.....	84
B. Perancangan Karya	84
1. Komik.....	84
a) Storyboard.....	84
1) Episode 1.....	84
2) Episode 2.....	88
3) Episode 3.....	95
4) Episode 4.....	102
5) Epilog.....	110
b) Finishing	113
1) Episode 1	113
2) Episode 2.....	122
3) Episode 3.....	137
4) Episode 4	154
5) Epilog	163
2. Layout	167
a) Sampul depan dan belakang	167
1) Sketsa Depan.....	167
2) Cover final	168
3. Media Pendukung.....	168
a) Tumbler	169
b) Tote bag	169
c) Bolpoin set	170
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	171
B. Saran.....	172
DAFTAR PUSTAKA.....	174

DAFTAR GAMBAR

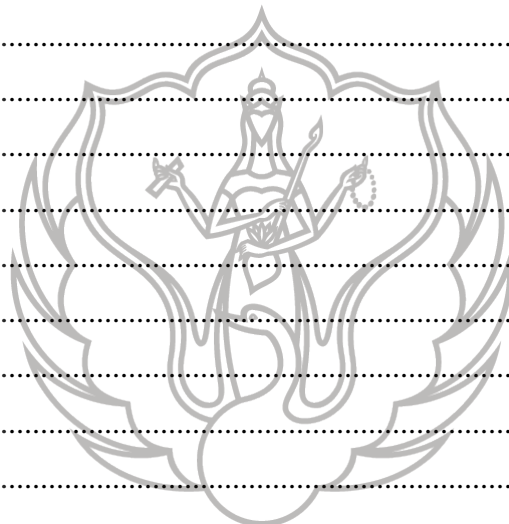
Gambar 1.1.....	14
Gambar 1.2.....	14
Gambar 1.3.....	15
Gambar 2.1.....	22
Gambar 2.2.....	33
Gambar 3.1.....	39
Gambar 3.2.....	40
Gambar 3.3.....	40
Gambar 3.4.....	41
Gambar 3.5.....	51
Gambar 3.6.....	51
Gambar 4.1.....	53
Gambar 4.2.....	54
Gambar 4.3.....	54
Gambar 4.4.....	55
Gambar 4.5.....	55
Gambar 4.6.....	57
Gambar 4.7.....	58
Gambar 4.8.....	58
Gambar 4.9.....	59
Gambar 4.10.....	60
Gambar 4.11.....	60
Gambar 4.12.....	61
Gambar 4.13.....	61
Gambar 4.14.....	62
Gambar 4.15.....	63
Gambar 4.16.....	64
Gambar 4.17.....	64
Gambar 4.18.....	65
Gambar 4.19.....	65
Gambar 4.20.....	66



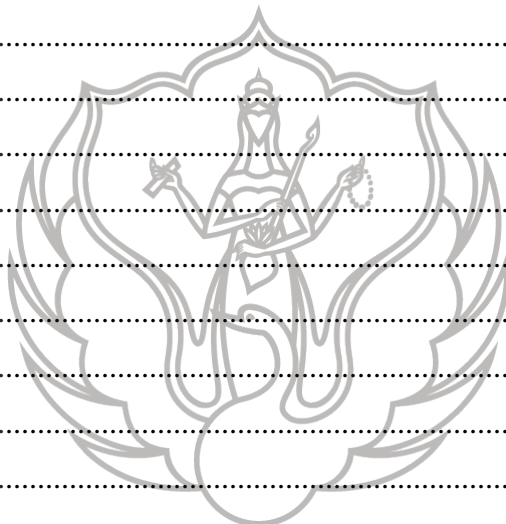
Gambar 4.21.....	67
Gambar 4.22.....	67
Gambar 4.23.....	68
Gambar 4.24.....	68
Gambar 4.25.....	69
Gambar 4.26.....	69
Gambar 4.27.....	70
Gambar 4.28.....	70
Gambar 4.29.....	71
Gambar 4.30.....	72
Gambar 4.31.....	73
Gambar 4.32.....	73
Gambar 4.33.....	74
Gambar 4.34.....	75
Gambar 4.35.....	75
Gambar 4.36.....	76
Gambar 4.37.....	76
Gambar 4.38.....	77
Gambar 4.39.....	77
Gambar 4.40.....	78
Gambar 4.41.....	78
Gambar 4.42.....	79
Gambar 4.43.....	79
Gambar 4.44.....	80
Gambar 4.45.....	80
Gambar 4.46.....	80
Gambar 4.47.....	81
Gambar 4.48.....	81
Gambar 4.49.....	82
Gambar 4.50.....	82
Gambar 4.51.....	83
Gambar 4.52.....	83
Gambar 4.53.....	84



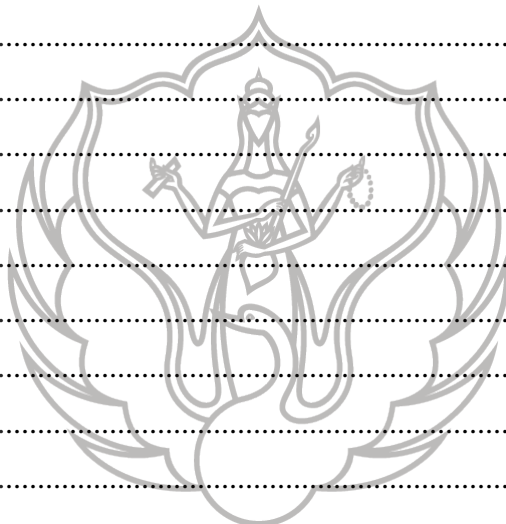
Gambar 4.54.....	84
Gambar 4.55.....	85
Gambar 4.56.....	86
Gambar 4.57.....	87
Gambar 4.58.....	88
Gambar 4.59.....	88
Gambar 4.60.....	89
Gambar 4.61.....	90
Gambar 4.62.....	91
Gambar 4.63.....	92
Gambar 4.64.....	93
Gambar 4.65.....	94
Gambar 4.66.....	95
Gambar 4.67.....	95
Gambar 4.68.....	96
Gambar 4.69.....	96
Gambar 4.70.....	97
Gambar 4.71.....	98
Gambar 4.72.....	99
Gambar 4.73.....	100
Gambar 4.74.....	101
Gambar 4.75.....	102
Gambar 4.76.....	103
Gambar 4.77.....	104
Gambar 4.78.....	105
Gambar 4.79.....	106
Gambar 4.80.....	107
Gambar 4.81.....	108
Gambar 4.82.....	109
Gambar 4.83.....	111
Gambar 4.84.....	110
Gambar 4.85.....	111
Gambar 4.86.....	112



Gambar 4.87.....	113
Gambar 4.88.....	114
Gambar 4.89.....	115
Gambar 4.90.....	116
Gambar 4.91.....	117
Gambar 4.92.....	118
Gambar 4.93.....	119
Gambar 4.94.....	120
Gambar 4.95.....	121
Gambar 4.96.....	122
Gambar 4.97.....	123
Gambar 4.98.....	124
Gambar 4.99.....	125
Gambar 4.100.....	126
Gambar 4.101.....	127
Gambar 4.102.....	128
Gambar 4.103.....	129
Gambar 4.104.....	130
Gambar 4.105.....	131
Gambar 4.106.....	132
Gambar 4.107.....	133
Gambar 4.108.....	134
Gambar 4.109.....	135
Gambar 4.110.....	136
Gambar 4.111.....	137
Gambar 4.112.....	137
Gambar 4.113.....	138
Gambar 4.114.....	139
Gambar 4.115.....	140
Gambar 4.116.....	141
Gambar 4.117.....	142
Gambar 4.118.....	143
Gambar 4.119.....	144



Gambar 4.120.....	145
Gambar 4.121.....	146
Gambar 4.122.....	147
Gambar 4.123.....	148
Gambar 4.124.....	149
Gambar 4.125.....	150
Gambar 4.126.....	151
Gambar 4.127.....	152
Gambar 4.128.....	153
Gambar 4.129.....	154
Gambar 4.130.....	155
Gambar 4.131.....	156
Gambar 4.132.....	157
Gambar 4.133.....	158
Gambar 4.134.....	169
Gambar 4.135.....	160
Gambar 4.136.....	161
Gambar 4.137.....	162
Gambar 4.138.....	163
Gambar 4.139.....	164
Gambar 4.140.....	165
Gambar 4.141.....	166
Gambar 4.142.....	167
Gambar 4.143.....	168
Gambar 4.144.....	169
Gambar 4.145.....	169
Gambar 4.146.....	170



BAB I

PENDAHULUAN

A. Judul

Perancangan Komik “Halimun - Hikayat Sa-Ijaan” Kotabaru Kalimantan Selatan.

B. Latar Belakang

Sebagai anak yang lahir dan besar di Kotabaru, Kalimantan Selatan. Pada awalnya saya merasa tidak memiliki keterikatan atau ketertarikan khusus terhadap seni budaya lokal. Bagi saya seperti anak-anak lainnya yang hidup di sana, tempat tersebut hanyalah sebuah pulau terpencil yang tidak begitu dikenal dan membosankan. Tidak banyak yang berkembang dari tahun ke tahun; baik dari segi pengelolaan sumber daya alam, manusia, hingga aspek-aspek lain seperti kesusasteraan dan kebudayaan lokal. Saat itu saya berpikir bahwa pulau tersebut mayoritas dihuni oleh masyarakat pendatang, sehingga tak heran sangat jarang atau bahkan anak muda tidak mengetahui kebudayaan lokal mereka sendiri. Ketertarikan saya mulai muncul ketika saya menemukan sebuah buku lama di perpustakaan. Buku tersebut adalah hikayat yang berisi kumpulan cerita rakyat lokal dari Kotabaru, yang membuat saya menyadari bahwa tempat itu tidak benar-benar “kosong”. Hal yang membuat saya sangat tertarik dengan buku tersebut karena cerita-ceritanya juga berasal dari berbagai suku yang telah hidup lama di sana. Bukan hanya dari satu entitas saja, Hal ini menunjukkan betapa Kotabaru memiliki banyak potensi menarik untuk dikembangkan, khususnya dalam hal kesusasteraan dan kebudayaan lokal.

Meski begitu, minimnya minat baca anak muda terhadap buku teks hikayat sangat rendah. Dalam observasi yang saya lakukan selama ini, sebagian besar teman ataupun keluarga saya sendiri tidak mengetahui eksistensi cerita hikayat mereka sendiri. Putusnya seni bertutur lisan, dan tidak adanya usaha untuk pengembangan cerita hikayat tersebut ke dalam bentuk media lain yang bisa lebih menjangkau generasi muda, membuat eksistensi hikayat lokal semakin pudar dan terlupakan di kalangan masyarakat. Hal ini ditambah fakta bahwa satu-satunya buku teks hikayat lokal Kotabaru tersebut sudah tidak beredar di kalangan masyarakat saat ini, memutus akses masyarakat untuk mengenal kesusasteraan dan kebudayaan lokal mereka sendiri.

Oleh sebab itu, perancangan ini dimaksudkan untuk menghidupkan kembali cerita hikayat Kotabaru ke dalam bentuk narasi visual yang menarik dan komunikatif. Untuk menumbuhkan minat baca generasi muda, menanamkan nilai kearifan lokal yang terkandung dalam hikayat Sa-Ijaan, serta menambah wawasan dan kecintaan mereka akan kebudayaan lokal mereka sendiri. Pemilihan media komik dirasa efektif untuk menyampaikan isi konten cerita yang sebelumnya berupa cerita yang terpisah menjadi satu kesatuan yang lebih ringkas dengan penambahan visual serta pendalaman dari sisi karakter yang lebih intens. Sehingga menjadi bahan bacaan baru yang menarik untuk dinikmati, khususnya bagi generasi milenial saat ini.

Adapun isi buku Hikayat Sa-Ijaan menceritakan asal muasal pulau Kotabaru dan perkembangannya hingga di masa penjajahan Belanda. Oleh karena terdiri dari berbagai suku, maka setiap suku tersebut memiliki kisahnya sendiri; Dimulai dari datu Mabur sang pendiri pulau dengan segala kesaktiannya, legenda kerajaan pulau Halimun yang tertutup dan penuh misteri, cerita mengenai putri suku Bugis yang menghilang, dan sederet kisah lainnya yang tak kalah menarik untuk dibaca. Dari sekian cerita tersebut, “Legenda Kerajaan Pulau Halimun” berisi konflik yang cukup krusial dan berpengaruh terhadap cerita-cerita selanjutnya, dimana diceritakan Kotabaru (yang saat itu masih bernama Pulau Laut atau Halimun) sebenarnya adalah tempat yang tertutup dan tidak pernah berbaur dengan penduduk lain di luar pulau. Sang Raja yang bernama Sambu Batung lantas menginginkan tempat tersebut terbuka dan menerima perubahan baru yang positif. Keinginannya tersebut ditentang adiknya, Sambu Ranjana, dan sebagian masyarakat lain yang tetap menginginkan tempat itu tertutup.

Cerita tersebut juga diwarnai konflik kisah asmara kerajaan dan adanya teror bencana yang mengancam keselamatan seluruh penduduk. Meski berselisih paham, pada akhirnya kedua saudara tersebut saling bekerja sama mengalahkan musuh besar mereka dan berjanji untuk tetap saling melindungi satu sama lain meskipun mereka hidup di dunia yang berbeda. Pulau tersebut kemudian mulai terbuka dan muncul lah kisah kisah dari suku lain seperti cerita suku Bugis maupun Dayak.

Cerita-cerita dalam buku Hikayat Sa-Ijaan ini mengajarkan kita mengenai pentingnya menjaga nilai toleransi dalam hidup bermasyarakat. Dengan demikian, perancangan komik “Hikayat Sa-Ijaan” bertujuan untuk mengangkat isi cerita hikayat

Sa-Ijaan yang sebelumnya berupa buku teks, menjadi narasi visual dalam wujud komik yang menarik untuk dibaca. Selain itu diharapkan perancangan ini dapat menjadi landasan untuk perancangan komik berbasis cerita rakyat, khususnya cerita rakyat dan hikayat Kalimantan Selatan, yang diolah secara menarik, kreatif, tanpa terlepas dari nilai kearifan lokal sebagaimana yang terkandung dalam cerita hikayat Sa-Ijaan.

C. Rumusan Masalah

Bagaimana memvisualisasikan cerita hikayat Sa-Ijaan ke dalam bentuk komik yang menarik bagi remaja?

D. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang narasi visual dalam bentuk komik yang diangkat dari cerita Hikayat Sa-Ijaan yang menarik bagi remaja.

E. Batasan Perancangan

Adapun batasan dalam perancangan ini sebagai berikut:

1. Perancangan ini hanya berfokus pada dua cerita yang termuat dalam buku Hikayat Sa-Ijaan dan Ikan Todak; yakni cerita “Legenda Kerajaan Pulau Halimun” dan “Legenda Tanjung Pangga dan Tanjung Dewa”. Cerita dipilih dengan pertimbangan adanya keterkaitan antara karakter serta berupa konflik utama yang menonjol dari keseluruhan isi buku Hikayat Sa-Ijaan.
2. Perancangan ini menggunakan media komik cetak dengan pertimbangan, komik cetak lebih mudah didistribusikan ke daerah pelosok Kotabaru yang belum begitu terjamah teknologi.
3. Perancangan ini ditargetkan untuk generasi milenial, khususnya di Kotabaru, Kalimantan Selatan.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Target Audiens

Memberikan wawasan mengenai cerita rakyat dan kebudayaan khas Kotabaru, kedalam bentuk komik yang menarik serta menumbuhkan kecintaan terhadap kesusasteraan lokal.

2. Bagi Masyarakat Kalimantan Selatan

Menjadi landasan serta arsip untuk perancangan komik berbasis cerita rakyat, khususnya di Kalimantan Selatan.

3. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual

Menjadi pengetahuan dan referensi mahasiswa mengenai cerita rakyat dan kebudayaan khas Kotabaru. Terutama dalam hal pembuatan komik, baik dalam hal cerita, maupun konsep visual pendukung lainnya.

G. Definisi Operasional

1. Perancangan Komik

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah menjadi suatu kesatuan khusus. Komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

2. Hikayat Sa-Ijaan

Hikayat adalah satu bentuk sastra prosa, terutama dalam bahasa Melayu yang berisikan tentang kisah, cerita, dan dongeng. Umumnya mengisahkan tentang kehebatan, maupun kepahlawanan seseorang lengkap dengan keanehan, kesaktian serta mukjizat tokoh utama. Cerita hikayat biasanya terdiri dari beberapa konflik sekaligus. Kata “Sa-Ijaan” diambil dari cerita “Hikayat Sa-Ijaan dan Ikan Todak” yang juga merupakan judul buku yang diangkat dalam perancangan ini, Sa-Ijaan

merupakan slogan khas dari Kotabaru Kalimantan Selatan, yang berarti “*Seiring sejalan. Seiya sekata.*”.

3. Kotabaru Kalimantan Selatan

Kotabaru adalah sebuah wilayah kepulauan yang berada di Kalimantan Selatan, yang terdiri dari 109 pulau besar maupun kecil, dan menjadi fokus utama dalam cerita Hikayat Sa-Ijaan.

4. Toleransi

Kata toleransi berasal dari bahasa latin “*Tolerare*” yang berarti sabar dan menahan diri. Toleransi merupakan sikap saling menghormati dan menghargai antar individu maupun kelompok dalam masyarakat.

5. Generasi milenial.

Generasi milenial atau generasi Y merupakan generasi yang digolongkan berdasarkan tahun awal dan tahun akhir. Dalam hal ini yang dimaksud generasi milenial adalah generasi yang terlahir pada 1980-1990, atau pada awal 2000 dan seterusnya.

H. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

1. Data yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer yang dibutuhkan berupa referensi tekstual ataupun catatan-catatan yang berkaitan dengan dengan Hikayat Sa-Ijaan.

b. Data sekunder

Data pendukung diambil dari referensi visual mengenai kebudayaan Kotabaru, Kalimantan Selatan serta karya perancangan yang sejenis, baik dari komik, ataupun ilustrasi.

2. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa cara yakni:

a. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur, catatan-catatan dan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.(Nazir,1998:111). Dalam hal ini, studi pustaka digunakan guna menunjang perancangan dalam segi

elemen desain yang akan digunakan dalam perancangan komik Hikayat Sa-Ijaan. Baik dalam bentuk cetak seperti buku dan majalah, ataupun bentuk digital seperti internet.

b. Observasi Partisipan.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004: 104). Adapun observasi partisipan adalah peneliti yang menjadi salah satu orang yang terlibat dalam aktifitas yang ditelitinya. Kegiatan selama observasi partisipan juga termasuk dokumentasi, ataupun wawancara dengan pihak yang relevan dengan topik yang diangkat. Sehingga dengan demikian, peneliti memiliki pengalaman secara langsung dan mendapat informasi yang lebih mendalam.

3. Instrumen atau Alat Perancangan

Instrumen perancangan adalah alat untuk mengumpulkan, memeriksa, mengolah secara sistematis dan objektif berupa kamera sebagai alat dokumentasi, serta alat gambar dan komputer sebagai alat yang digunakan untuk proses perancangan dan pengeditan secara digital.

I. Metode Analisis Data

Metode yang digunakan dalam analisis menggunakan metode 5W + 1H Sebagai dasar dari media dan objek perancangan yang digunakan dalam pembuatan komik Hikayat Sa-Ijaan. Metode ini digunakan untuk menggali informasi dan menganalisis permasalahan yang ada, sehingga dapat mengambil solusi yang tepat untuk mengatasinya.

1. What

Apa yang menjadi konten atau isi dari komik hikayat Sa-Ijaan Kotabaru Kalimantan Selatan?

2. Who

Siapa yang menjadi target audience dari perancangan komik hikayat Sa-Ijaan Kotabaru Kalimantan Selatan?

3. Why

Kenapa menggunakan komik untuk mengenalkan cerita hikayat Sa-Ijaan Kotabaru Kalimantan Selatan?

4. Where

Dimana komik hikayat Sa-Ijaan Kotabaru Kalimantan Selatan akan di publikasikan?

5. When

Kapan komik hikayat Sa-Ijaan Kotabaru Kalimantan Selatan akan di publikasikan ?

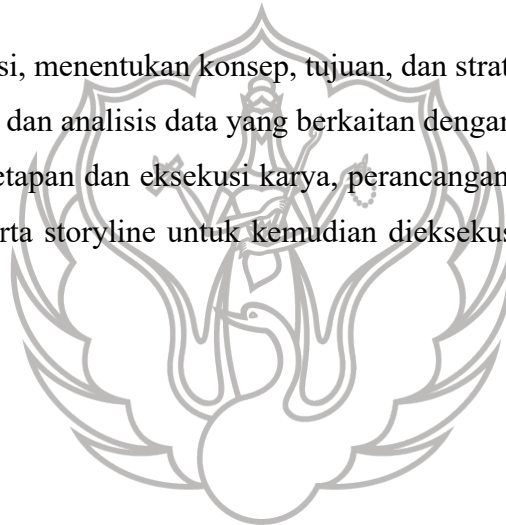
6. How

Bagaimana tahapan komik hikayat Sa-Ijaan Kotabaru Kalimantan Selatan pembuatan?

J. Konsep Perancangan

Adapun konsep perancangan pada komik Hikayat Sa-Ijaan ini meliputi sebagai berikut:

1. Melakukan ideasi, menentukan konsep, tujuan, dan strategi perancangan.
2. Melakukan riset dan analisis data yang berkaitan dengan dengan hikayat Sa-Ijaan.
3. Melakukan penetapan dan eksekusi karya, perancangan konsep karakter, kostum, environment, serta storyline untuk kemudian dieksekusi ke dalam bentuk media komik cetak.



K. Skematik Perancangan

