

Jurnal Tugas Akhir

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



Oleh:

Novi Octavia

1512342024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

Jurnal Tugas Akhir

**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.

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Daru Tunggal Aji', is placed over the right side of the ISI logo.

Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002
NIDN. 0003018706

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



BAB I

PENDAHULUAN

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

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.

2. Rumusan Masalah

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

3. Tujuan Perancangan

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

4. Batasan Perancangan

Adapun batasan dalam perancangan ini sebagai berikut:

- a) Perancangan ini hanya berfokus pada tiga cerita yang termuat dalam buku Hikayat Sa-Ijaan dan Ikan Todak; yakni cerita “Hikayat Sa-Ijaan dan ikan Todak”, “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.
- b) Perancangan ini menggunakan media komik cetak dengan pertimbangan, komik cetak lebih mudah didistribusikan ke daerah pelosok Kotabaru yang belum begitu terjamah teknologi.
- c) Perancangan ini ditargetkan untuk generasi milenial, khususnya di Kotabaru, Kalimantan Selatan.

5. 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.

a) What

Mengenai cerita Hikayat Sa-Ijaan yang disatukan dalam satu alur cerita utuh dan divisualisasikan dalam bentuk komik. Buku Hikayat Sa-Ijaan yang sudah tidak beredar lagi dimasyarakat, tidak adanya pembaharuan atau adaptasi ke bentuk media baru, serta minimnya keingintahuan akan budaya lokal sendiri menjadikan cerita hikayat Sa-Ijaan semakin ditinggalkan dan dilupakan oleh masyarakat.

b) Who

Masyarakat kabupaten Kotabaru. Tidak semua orang Kotabaru mengetahui eksistensi cerita kesusasteraan lokal mereka. Tidak adanya penutur cerita, serta buku yang sudah tidak beredar di kalangan masyarakat menjadi faktor eksistensi cerita Hikayat Sa-Ijaan semakin terlupakan.

c) Why

Adaptasi komik digunakan untuk memberikan warna baru dalam pengembangan cerita Hikayat Sa-Ijaan yang sebelumnya berupa buku teks biasa. Dengan adanya adaptasi dalam bentuk visual serta narasi yang komunikatif seperti komik, bisa menambah wawasan dan menarik minat generasi milenial akan budaya dan kekayaan kesusasteraan lokal daerah mereka sendiri.

d) Where

Di Kotabaru, Kalimantan Selatan. Sebab disini lah cerita Hikayat Sa-Ijaan lahir dan kemudian terputus karena tidak adanya akses serta minimnya penutur cerita. Adanya buku komik dimaksudkan sebagai pengganti buku Hikayat Sa-Ijaan yang sudah tidak beredar di masyarakat tersebut.

e) When

Perancangan ini diperkirakan akan dilakukan selama 6 bulan sejak masa pra-produksi dan dipublikasikan pada tahun 2021

f) How

Perancangan ini terbagi dalam tiga tahap, tahap pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi proses ideasi, riset dan analisis data yang berkaitan dengan Hikayat Sa-Ijaan. Proses selanjutnya adalah produksi, yakni penetapan dan eksekusi karya, meliputi perancangan yang berkaitan dengan karakter dan environment, storyline, storyboard, dan lain-lain. Selanjutnya komik yang telah selesai memasuki tahap pasca-produksi yakni percetakan untuk kemudian dipublikasikan ke masyarakat.

B. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1. Tujuan Kreatif

Perancangan ini bertujuan untuk menghidupkan kembali cerita hikayat Sa-Ijaan yang sebelumnya kurang terserap oleh generasi muda, untuk kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk komik bergenre fantasi yang dibumbui drama, dan komedi yang sesuai dengan selera anak muda. Adapun komik ini menggunakan gaya karakter 'manga' yang dekat dengan anak muda, serta mengulas lebih dalam dari sisi persepektif tiap karakter terkait yang sebenarnya tidak diceritakan begitu jelas dalam cerita aslinya. Maka dari itu, diharapkan dari daya tarik karakter, cerita, serta dilema permasalahan yang dialami tiap karakter mampu menumbuhkan rasa tertarik, empati dan kedekatan pembaca dengan cerita dan karakter dalam cerita Hikayat Sa-Ijaan. Dengan demikian, tidak hanya mengenalkan cerita hikayat dan kebudayaan Kotabaru, Kalimantan Selatan, namun pembaca mendapatkan hiburan dari komik Hikayat Sa-Ijaan ini.

2. Strategi Kreatif

a. Target Audiens

1) Kondisi Demografis

Perancangan ini ditujukan untuk kalangan remaja usia 15-25 tahun.

2) Kondisi Geografis

Perancangan ini menysasar kalangan remaja yang tinggal di Indonesia, khususnya Kotabaru, Kalimantan Selatan.

3) Kondisi Psikografis

Kalangan muda yang ingin mengetahui lebih jauh mengenai kebudayaan di Kalimantan Selatan, terutama mengenai kesusasteraan lokal.

4) Behavioristik

Kalangan muda yang aktif, punya minat terhadap komik, serta antusiasme terhadap budaya dan cerita *folklore* seperti hikayat.

b. Bentuk dan Spesifikasi Komik

Format yang digunakan dalam perancangan ini adalah komik cetak hitam-putih berukuran A5, dengan spesifikasi bahan *bookpaper* 100 gram, ukuran 14,8 x 21 cm.

c. Isi dan Tema Cerita Buku Komik

Menceritakan keseluruhan isi hikayat Sa-Ijaan secara garis besar dengan berfokus pada cerita “Legenda Kerajaan Pulau Halimun”, dan “Legenda Tanjung Pangga dan Tanjung Dewa” sebagai konflik utamanya. Sisa cerita lainnya ditampilkan dalam bentuk kilas balik epilog komik ini.

d. Gaya Visual

Komik ini menggunakan adaptasi dari gaya visual manga. Style manga dipilih karena dianggap cukup populer dan dekat di kalangan remaja. Adapun komik ini menggunakan teknik blok hitam-putih serta paduan *screen tone* dengan pertimbangan bahwa komik ini cukup banyak mengandung unsur laga serta menampilkan ornament bernuansa etnik pada karakter. Sehingga pemilihan *monochrome* dianggap tepat untuk segi estetik dan kenyamanan pembaca.

e. Teknik Visualisasi

Untuk visualisasi dalam perancangan ini akan menggunakan teknik manual untuk *storyboard* menggunakan kertas dan pensil, kemudian untuk pengerjaan sketsa hingga finishing menggunakan teknik blok dan arsir secara digital menggunakan laptop, pen tablet, serta aplikasi berbasis digital seperti Clip Studio Paint.

3. Strategi Media

a. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah komik cetak berukuran A5 (14,8 cm x 21 cm), hal ini didasari karena ukuran tersebut merupakan ukuran yang cukup umum digunakan dalam percetakan buku komik, selain itu ukuran tersebut pas di tangan, dan mudah dibawa kemana-mana. Adapun untuk pemilihan kertas menggunakan HVS 100 gram, kertas tersebut dirasa cukup tebal, tidak mudah meninggalkan noda hitam pada jari seperti kertas Koran.

Untuk memaksimalkan promosi buku, maka buku ini direncanakan di *launching* bertepatan pada Hari Jadi Kabupaten Kotabaru. Pada moment itu bertepatan dengan diadakannya berbagai pameran dan bazaar sehingga usaha untuk mempromosikan buku komik Hikayat Sa-Ijaan ini bisa lebih maksimal.

b. Media Pendukung

Berkaitan dengan *launcing* pada Hari Jadi Kabupaten Kotabaru pada Juli mendatang, maka media pendukungnya terbagi menjadi 3; yakni *pra-launching*, *launching*, dan *pasca-launching*

1) *Pra-Launching*

Adapun media pendukung yang digunakan pada saat *pra-launching* adalah media sosial digunakan sebagai media promosi kepada khalayak luas. Adapun konten dalam media sosial bisa berupa ilustrasi, pengenalan karakter ataupun motion singkat dari komik sehingga mampu menarik minat audiens akan buku komik Hikayat Sa-Ijaan.

2) *Launching*

Untuk mendukung pendistribusian buku pada saat hari-H *launching*, pada acara tersebut bisa diadakan acara bedah buku dengan mengundang narasumber terkait seperti sastrawan atau budayawan, sehingga bisa semakin mengenalkan produk ke target audiens.

3) *Pasca-Launching*

Adapun media pendukung pada *pasca-launching* berupa merchandise yang dekat dengan target audiens, seperti tumbler, tote bag, note book, dan

stationary seperti bolpoin set bergambar maskot atau karakter dari komik Hikayat Sa-Ijaan. Merchandise ini bisa dijadikan *bundle*, bersama dengan komik fisiknya sehingga semakin menaikkan *value* dan minat pembaca untuk membeli komik fisiknya.

3. Program Kreatif

a) Judul Komik

Judul komik yang diusung adalah “Halimun – Legenda dari Sa-Ijaan”. Pemilihan ini didasarkan dari nama kerajaan sekaligus pulau yang menjadi pusat dalam cerita Hikayat Sa-Ijaan.

b) Plot

Dalam perancangan ini, maka komik akan dibagi menjadi 5 babak besar yang saling berkaitan satu sama lain.

Babak	1	Takhta dan Takdir
Setting Latar/ Waktu	Pulau Halimun. Istana. Gunung Bamega.	
Karakter	Raja Pakurindang, Pangeran Sambu Batung, Pangeran Sambu Ranjana, Panglima Ranggalas Kanibungan , Putri Perak	
Point of the Scene	Pergantian takhta, mangkat nya Raja Pakurindang dan perjodohan antara Pangeran Sambu Batung dan Putri Perak.	
Konflik	Konflik batin Putri Perak yang dijodohkan dengan orang yang tidak dicintainya.	
Ending	Meski awalnya, tidak menyukai Pangeran Sambu Batung. Putri Perak mau tak mau berusaha menerima Pangeran Sambu Batung sebagai suaminya.	

Sinopsis	<p>Setelah sekian tahun memimpin kerajaan Halimun. Raja Pakurindang memutuskan untuk mangkat dan menyerahkan takhta kerajaanya kepada anak sulung nya yang bernama Pangeran Sambu Batung.</p> <p>Raja Pakurindang mengaturkan pernikahan putranya dengan anak panglima Ranggalas Kanibungan, Putri Perak. Meski sebenarnya Putri Perak sebenarnya telah jatuh hati pada orang lain, yakni Pangeran Sambu Ranjana, meski begitu perasaanya tidak kunjung terbalaskan. Sementara itu Pangeran Sambu Batung tidak henti-hentinya berusaha mengejar dan menarik perhatian Putri Perak. Putri Perak dihadapkan dilema antara berusaha mewujudkan mimpinya atau menyerah terhadap takdir.</p>
-----------------	---

Babak	2 Pangga Dewa
Setting Latar/ Waktu	Istana. Kerajaan Pangga Dewa. Hutan.
Karakter	Raja Sambu Batung, Pangeran Sambu Ranjana, Panglima Ranggalas Kanibungan, Putri Perak, Pangga Dewa. Punggawa Sembilan.
Point of the Scene	Perjalanan kunjungan kerajaan dan perselisihan dengan Pangga Dewa
Konflik	Setelah kunjungan kerajaan selesai, rombongan kerajaan Halimun kembali ke negerinya, di tengah perjalanan mereka. Muncul karakter baru, yakni Pangga Dewa. Penguasa kejam itu berencana merebut Putri Perak dari raja Sambu Batung.

Ending	Pertempuran sengit antara Pangga Dewa dan raja Sambu Batung. Ketika terdesak, muncul lah panglima Ranggalas Kanibungan menolong raja Sambu Batung. Ia kemudian berhasil mengalahkan raja kejam itu.
Sinopsis	<p>Setelah naik tahta, Raja Sambu Batung, Putri Perak, dan para punggawa memutuskan untuk melakukan kunjungan kerajaan ke berbagai kerajaan yang ada di Kalimantan,</p> <p>Namun perjalanan pulang mereka terhalang oleh Pangga Dewa, penguasa hutan belantara di Kalimantan Selatan yang ingin merebut Putri Perak sebagai istrinya. Bisakah raja Sambu Batung melindungi sang Putri dan mengalahkan penguasa bengis itu?</p>

Babak	3	Panji Merah
Setting	Latar/	Pulau Halimun. Kamar Putri Sewangi. Hutan. Laut.
Waktu		Setting waktu : Siang dan malam hari.
Karakter		Raja Sambu Batung, Pangeran Sambu Ranjana, Putri Sewangi, Rakyat, Suma'iling.
Point of the Scene		Dilema Putri Sewangi yang sebentar lagi akan dinikahkan dengan Pangeran Sambu Ranjana. Titik mula bencana di kerajaan Halimun.
Konflik		Konflik batin Putri Sewangi yang tidak ingin dijodohkan dengan pangeran Sambu Ranjana. Ia tidak bisa melupakan perasaannya kepada raja Sambu Batung. Perasaan itu kemudian dimanfaatkan oleh Suma'iling yang ingin membalas dendam atas kematian kakak mereka, raja Pangga Dewa.
Ending		Suma'iling yang berhasil menyamar dan memanfaatkan Putri Sewangi untuk membuka gerbang kerajaan Halimun.

Sinopsis	<p>Pernikahan Putri Sewangi dan pangeran Sambu Ranjana semakin dekat. Putri Sewangi yang tidak ingin menyerah pada takdir berusaha keras untuk mencari cara bagaimana ia bisa kabur dari tempat itu.</p> <p>Saat itulah ia didekati oleh Rakyat, yang kemudian mengenalkannya pada Suma'iling yang pria misterius yang menjanjikan bisa membantu Puteri Sewangi untuk bisa kabur. Putri Sewangi pun termakan bujuk rayu keduanya, sehingga begitu gerbang kerajaan terbuka, maka pasukan kerajaan Pangga Dewa bisa masuk dan menginvasi negeri tersebut.</p>
-----------------	--

Babak	4	Dua Dunia
Setting Waktu	Pulau Halimun. Istana.	
Karakter	Raja Sambu Batung, Pangeran Sambu Ranjana, Panglima Ranggalas Kanibungan, Raja Pakurindangwarga dan penghuni istana.	
Point of the Scene	Terbukanya mantra penyibak Halimun, bencana dan kehancuran Kerajaan Halimun. Perpisahan dua bersaudara.	
Konflik	Invansi besar-besaran dari kerajaan Pangga Dewa. Sambu Batung berselisih dengan Sambu Ranjana.	
Ending	Meski awalnya masih saling bermusuhan, pada akhirnya Raja Sambu Batung menyatukan kekuatan dengan adiknya untuk mengalahkan pasukan dari kerajaan Pangga Dewa yang mengancam keselamatan warga pulau Halimun. Pertempuran ini sekaligus menjadi pembuka awal baru bagi kedua saudara tersebut.	

Sinopsis	<p>Lepasnya mantra penyibak Halimun membawa kekacauan bagi seluruh negeri. Dengan cepat pasukan kerajaan Pangga Dewa berbuat kerusakan di negeri itu. Kerajaan Halimun terpisah menjadi dua kubu karena perselisihan sengit Raja Sambu Batung dan adiknya, Sambu Ranjana.</p> <p>Di tengah perselisihan itu, panglima Ranggalas Kanibungan berusaha menengahi perselisihan keduanya. Meski berat, Sambu Ranjana berusaha untuk menerima keputusan sang kakak yang akan menentukan masa depan kerajaan Halimun.</p>
-----------------	--

Babak	5	Epilog
Setting Latar/Waktu	Pulau Halimun.	
Karakter	Raja Sambu Batung, Pangeran Sambu Ranjana	
Point of the Scene	Setelah perang berakhir, dua bersaudara itu memutuskan untuk memecah kerajaan menjadi dua.	
Konflik	Pasca invansi besar-besaran, pulau Halimun mengalami kerusakan yang cukup besar. Kerajaan tetap terbagi menjadi dua kubu, kubu yang memihak kepada Raja Sambu Batung yang menginginkan adanya perubahan baru, dan kubu Pangeran Sambu Ranjana yang ingin tetap memepertahankan tatanan hidup yang selama ini dipegang kuat oleh penduduk kerajaan Halimun.	

Ending	Meski mereka berbeda pilihan dan pandangan hidup akhirnya mereka bisa menerima perbedaan yang ada. Pangeran Sambu Ranjana dan sebagian penduduk memisahkan diri dan membuat kerajaan baru yang tetap tertutup dari dunia luar. Sementara Raja Sambu Batung dan sebagian penduduk lainnya memulai masa depan baru dan membuka diri terhadap dunia luar.
Sinopsis	Setelah perang berakhir, perbedaan pilihan tetap menjadi jurang pemisah diantara dua kubu kerajaan. Mereka pun memutuskan untuk saling berpisah dan meniti jalan hidup pilihan masing-masing. Pulau Halimun yang sudah terbuka itu pun memasuki era baru.

Key element :

- a. Sambu Batung (Tokoh utama dan raja kerajaan Halimun)
- b. Sambu Ranjana (Adik dari Sambu Batung)
- c. Putri Perak (Istri dari Sambu Batung) ia merupakan anak dari Panglima Ranggalas Kanibungan.
- d. Putri Sewangi (Sahabat Putri Perak, Sambu Batung dan Sambu Ranjana) ia merupakan putri dari wakil panglima Jamba Angan.
- e. Ranggalas Kanibungan (Panglima) Merupakan panglima sekaligus guru untuk Sambu Batung dan Sambu Ranjana.
- f. Pangga Dewa, seorang raja bertabiat buruk dan menguasai hutan di pedalaman Kalimantan Selatan.
- g. Rakyat, pelayan yang sangat setia terhadap putri Sewangi.
- h. Sumai'iling, adik dari Pangga Dewa sekaligus panglima dari kerajaan Pangga Dewa. Ia berusaha untuk membalaskan dendam kematian kakak mereka dan menghancurkan kerajaan Halimun.
- i. Kerajaan Halimun, merupakan kerajaan di Kabupaten Kotabaru yang sangat tertutup dari dunia luar.

4. Gaya Layout dan Panel

Mengingat konten dari komik yang cukup kompleks. Maka perancangan ini menggunakan format komik cetak standar dengan arah baca kiri ke kanan yang sesuai dengan standar arah baca di Indonesia.

5. Tone Warna

Tone warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah monokrom atau hitam-putih dengan tambahan *screentone*. Mengingat bahwa perancangan ini mengandung banyak unsur ornamen dan menitik beratkan pada adegan laga, sehingga warna hitam-putih dipilih untuk segi estetika dan kenyamanan mata pembaca.

6. Tipografi

a) Judul

Untuk judul, perancangan ini menggunakan jenis font serif, dan bergaya dekoratif untuk memberi kesan klasik dan etnik. Adapun font yang digunakan untuk judul utama adalah Antique Quest ST.



Gambar 1.1. Font Antique quest ST

(Sumber: Penulis)

b) Dialog

Untuk dialog, pada perancangan komik ini akan menggunakan font Action Man. Font ini dipilih karena terkesan ringan, santai, dan nyaman dibaca.



Gambar 1.2. Font Action Man

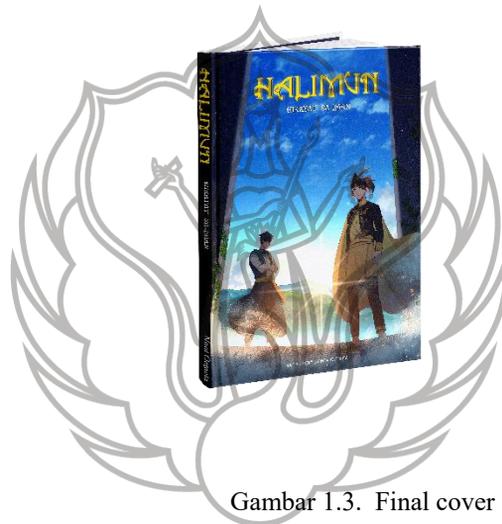
(Sumber: Penulis)

c) *Onomatope*

Onomatope merupakan bentuk tipografi yang menyesuaikan dengan kondisi yang terjadi pada komik. Dengan kata lain *Onomatope* adalah suara yang diimplentasikan kedalam bentuk teks selain dialog. Contohnya suara angin, suara petir, suara klakson mobil dan lainnya.

C. Pembahasan dan Hasil Penelitian

1) Media Utama



Gambar 1.3. Final cover

2) Media Pendukung

Media pendukung digunakan sebagai bagian dari promo sekaligus merchandise untuk karya ini. Mengingat bahwa target audiens adalah remaja rentang usia 15-20 tahun yang merupakan pelajar atau mahasiswa yang aktif, maka media pendukung yang dipilih berupa item yang dekat dengan target audiens dan umumnya dibawa ke sekolah maupun kampus. Adapun beberapa media pendukungnya antara lain

a) Tumbler

Botol minum dipilih karena praktis dan mudah dibawa kemana-mana, terutama bagi anak muda yang merupakan pelajar atau mahasiswa dan sering beraktifitas diluar. Warna tumbler didominasi hitam metalik dan kuning yang enerjik



Gambar 1.4. Desain tumbler

b) Tote bag

Tote bag dipilih karena selain ringan dan praktis, juga ramah lingkungan serta bisa menjadi alternatif tas yang bisa dibawa untuk beraktifitas diluar seperti ke sekolah atau kampus.



Gambar 1.5. Desain tote bag

c) Bolpoin set

Merupakan bolpoin set bergambar karakter dari komik Halimun juga memuat unsur ornamen khas Kalimantan Selatan. Varian warnanya merupakan 5 warna dominan yang lazim digunakan pada kain sasirangan serta warna utama yang juga digunakan oleh suku Dayak di Kalimantan Selatan, yakni: Kuning, biru atau hijau, merah dan hitam.



Gambar 1.6. Desain bolpoin set

D. Kesimpulan

Indonesia khususnya Kalimantan Selatan memiliki kekayaan kesuasteraan lokal yang layak untuk dilestarikan. Cerita rakyat di Kalimantan Selatan banyak mengisahkan tentang pentingnya persaudaraan, toleransi dan menghargai satu sama lain. Buku Hikayat Sa-Ijaan menjadi bukti keberagaman masyarakat yang hidup berdampingan sejak lama di Kotabaru Kalimantan Selatan, mereka memiliki legenda nya masing-masing yang sedikit banyak saling berkaitan yang membentuk tatanan awal kehidupan masyarakat Kotabaru sehingga akan sangat disayangkan apabila kemudian cerita-cerita ini mati dan dilupakan masyarakat, khususnya generasi muda.

Meskipun perancangan ini berbentuk komik fantasi, namun tak lepas dari proses riset mengenai berbagai kebudayaan yang ada di Kalimantan, mulai dari segi pakaian, mitos atau kepercayaan lokal pada saat itu, hingga kondisi masyarakat pada jaman

dulu, sehingga kemudian bisa mendapatkan bentuk visual berunsur fantasi, magis, namun tetap membawa unsur lokal seperti ornamen dan hiasan lainnya. Setelah proses riset ini, dilakukan penyusunan plot dari cerita yang sudah ada untuk kemudian agar bisa diproses menjadi storyboard komik, kemudian penentuan *concept art*, gaya layout hingga kemudian bisa dilanjutkan dengan proses realisasi karya yang tersusun dari sketsa, lineart, dan diakhiri dengan finishing.

Secara garis besar, komik ini menggabungkan dua cerita rakyat yang sangat merupakan titik klimaks dalam keseluruhan isi buku Hikayat Sa-Ijaan yang menceritakan bagaimana kerajaan Halimun yang sebelumnya menutup diri akhirnya terbuka. Sambu Batung dan Sambu Ranjana yang awalnya berselisih paham akhirnya bisa menerima perbedaan dan memutuskan untuk berpisah, namun meskipun hidup di tempat yang berbeda, keduanya berjanji untuk saling menjaga dan menghormati satu sama lain. Perpindahan ini membawa perubahan besar bagi Kotabaru, Kalimantan Selatan. Tidak hanya itu, cerita ini membawa pesan pentingnya toleransi dan saling menghormati satu sama lain.

Kendala yang dihadapi selama perancangan ini adalah minimnya bahan riset dan penentuan gaya visual. Kotabaru sendiri merupakan sebuah wilayah dimana beragam suku hidup saling berdampingan, dan hikayat yang dimiliki pun juga memuat semua suku-suku yang hidup disana, sehingga menjadi tantangan tersendiri bagaimana memvisualisasikan keberagaman masyarakat di dalamnya, selain itu Kotabaru sendiri sangat minim dalam hal catatan sejarah, kebudayaan lokalnya, serta belum adanya adaptasi bentuk visual seperti komik atau buku ilustrasi yang bisa dijadikan pegangan, maka dibutuhkan riset menyeluruh mengenai Kalimantan Selatan untuk bisa memvisualisasikan sebuah komik yang diangkat dari cerita rakyat.

Oleh karena itu, melalui perancangan ini diharapkan mampu menghidupkan kembali kesusasteraan lama Kalimantan Selatan ke dalam bentuk visual baru yang diadaptasikan dengan unsur fantasi, sehingga kemudian menghasilkan sebuah visual yang unik, menarik, namun tetap membawa unsur etnik di dalamnya yang diharapkan bisa menarik minat anak muda terhadap kesusasteraan lokal dan unsur kebudayaan yang ada di dalamnya. Tidak hanya menjadi bacaan hiburan belaka namun, cerita dan nilai moral yang terkandung di dalamnya bisa tersampaikan dan mampu diimplementasikan pembaca dalam hidup bermasyarakat.

E. Daftar Pustaka

Buku

- Aziddin, Yustan Hj. 1998. *Cerita Rakyat dari Kalimantan Selatan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Depdikbud. 1984. *Cerita Rakyat Daerah Kalimantan Selatan*. Jakarta: Depdikbud
- Djamaris, Edwar. dkk. 1996. *Nilai Budaya dalam Beberapa Karya Sastra Nusantara: Sastra Daerah di Kalimantan*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djarani, Uda. Burhanudin Soebely, dan Iwan Yusi. 1997. *Cerita Rakyat dari Kalimantan Selatan 2*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hadi, Sutrisno. 2001. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: ANDI
- Hartatik. 2017. *Jejak Budaya Dayak dalam Perspektif Etnoreligi*. Yogyakarta: Ombak
- Hutomo, Saripan S. 1991. *Mutiara yang Terlupakan: Pengantar Sastra Lisan*. Surabaya: Penerbit HISKI Komisariat Jawa Timur.
- King, T Victor. 2013. *Kalimantan Tempo Doeloe*. Terjemahan oleh Ratih Widyaningrum. Depok: Komunitas Bambu.
- McCloud, Scott. 2002. *Understanding Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Najam, M Sulaiman. M. Syukri Munas, dan Eko Suryadi WS. 2008. *Hikayat Sa-Ijaan dan Ikan Todak Kalimantan Selatan*. Kotabaru: Pemerintah Kabupaten Kotabaru.
- Rutter, Owen. 2017. *Sejarah Kalimantan*. Diterjemahkan oleh Sutrisno, S.Pd. Yogyakarta: Indoliterasi.
- Riduwan. 2004. *Metode Riset*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saleh, Idwar M, dkk. 1978. *Sejarah Daerah Kalimantan Selatan*. Jakarta: Balai Pustaka

Website

- M. Sulaiman Najam, M Syukri Munas, Eko Suryadi WS. 2012. Hikayat Sa-jiaan dan Ikan Todak, Cerita Rakyat Kabupaten Kotabaru, Kalimantan

- Selatan.<http://datutadungmura.blogspot.com/2012/02/cerita-rakyat-kabupaten-kotabaru.html>. diakses pada tanggal 28 Agustus 2019.
- Indra Saputra. 2013. Pengertian dan ciri-ciri cerita rakyat. <https://mynameis8.wordpress.com/2013/08/01/pengertian-dan-ciri-ciri-cerita-rakyat/>.diakses pada tanggal 28 Agustus 2019.
- Agung Gumelar. 2013. Perbedaan Hikayat dan Cerita Rakyat. <http://agung-gumelar77.blogspot.com/2013/03/perbedaan-hikayat-dan-cerita-rakyat.html>.diakses pada tanggal 28 Agustus 2019.
- Line Edukasi. 2013. Pengertian Hikayat, Macam dan ciri-ciri Hikayat. <https://www.line-edukasi.com/2011/10/pengertian-hikayat.html>.diakses pada tanggal 28 Agustus 2019.
- Kbbi Online. 2019.Komik. <https://kbbi.web.id/komik> .diakses pada tanggal 28 Agustus 2019.
- Rahman Ansyari. 2016. Motif-Motif Sasirangan. <http://sasiranganborneo.blogspot.com/2016/12/motif-motif-sasirangan-a.html>. diakses pada tanggal 10 Februari 2020.
- Akhmad Solihin. 2015. Mengenal Jenis dan Macam-macam Motif Sasirangan Beserta Maknanya. <https://indoborneonatural.blogspot.com/2015/01/mengenal-jenis-dan-macam-macam-motif.html>. Diakses pada 28 November 2020.

Lembar Bukti Dokumentasi Pameran dan Sidang (06 Januari 2021)







