

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
ALIH WAHANA RUBRIK *ALAMING LELEMBUT*
PADA MAJALAH PANJEBAR SEMANGAT**



PERANCANGAN

Safira

NIM 1612410024

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

Jurnal Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ALIH WAHANA RUBRIK *ALAMING LELEMBUT* PADA MAJALAH PANJEBAR SEMANGAT, diajukan oleh Safira, NIM 1612410024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241) telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 6 April 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi



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

NIP. 19870103 201504 1 002/NIDN. 0003018706



**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ALIH WAHANA RUBRIK
ALAMING LELEMBUT PADA MAJALAH PANJEBAR SEMANGAT**

Oleh: Safira

ABSTRAK

Majalah adalah sarana media cetak yang diterbitkan dalam waktu tertentu dengan berbagai topik yang diulas. Salah satu majalah yang menggunakan Bahasa Jawa adalah Majalah Panjebur Semangat yang telah berdiri sejak 2 September 1933 di Surabaya, Jawa Timur oleh Dokter Soetomo. Majalah ini berisi informasi-informasi terkini serta berbagai macam informasi tentang budaya Jawa mencakup juga hiburan dan seni.

Seiring perkembangan zaman, anak muda jaman sekarang kurang peduli akan Bahasa Jawa. Terkadang mereka menganggap Bahasa Jawa itu kuno dan hanya untuk orang tua. Maka dari itu komik digital dipilih sebagai media untuk tetap menghidupkan Bahasa Jawa dengan penyampaiannya menggunakan Bahasa Jawa, karena **komik mulai berkembang ke ranah digital. Hal ini tentunya memudahkan cara pembaca komik dari media cetak menuju ke digital**. Metode pengumpulan data pada perancangan ini menggunakan pendekatan 5W+1H serta alih wahana untuk analisis data. Alih wahana merupakan perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain Cerita yang disuguhkan adalah cerita horor dari rubrik *Alaming Lelembut* untuk menarik perhatian masyarakat terutama generasi muda karena saat ini sedang musimnya trend cerita horor maupun *paranormal experience* yang dibagikan dimedia sosial seperti youtube, twitter, Instagram maupun facebook maupun platform komik digital.

Hasil dari perancangan ini adalah komik digital yang diunggah di *Webtoon* Dengan adanya unsur kebudayaan dan kepercayaan yang masih disekitar masyarakat, diharapkan masyarakat tetap melestarikan Bahasa Jawa serta sebagai inovasi baru dalam perkembangan komik Indonesia.

Kata Kunci : Bahasa Jawa , horror , kebudayaan, kepercayaan, komik.

**DIGITAL COMICS CROSS RUBRIC ALAMING LELEMBUT ON A
PANJEBAR SEMANGAT MAGAZINE**

By: Safira

ABSTRACT

Magazines are a means of print media that are published at a certain time with a variety of topics covered. One of the magazines that use Javanese is the Panjebbar Semangat Magazine which was founded on September 2, 1933 in Surabaya, East Java by Doctor Soetomo. This magazine contains the latest information as well as various kinds of information about Javanese culture including entertainment and art.

Along with the times, young people today don't care less about Javanese. Sometimes they think that Javanese is old and only for old people. Therefore, digital comics were chosen as a medium to keep Javanese alive with Javanese delivery, because comics began to develop into the digital realm. This certainly makes it easier for comic readers to read from print to digital. The data collection method in this design uses the 5W + 1H approach and a vehicle transfer for data analysis. The transfer of rides is a change from one type of art to another. The story that is presented is a horror story from the Alaming Lelembut rubric to attract the attention of the public, especially the younger generation, because currently the trend for horror stories and paranormal experiences is shared on social media such as YouTube, Twitter, Instagram. as well as Facebook and the digital comic platform.

The result of this design is a digital comic uploaded on Webtoon. With the existence of cultural elements and beliefs that are still around the community, it is hoped that the community will continue to preserve the Javanese language as well as a new innovation in the development of Indonesian comics..

Keywords: Javanese language, horror, culture, belief, comics

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Majalah merupakan sarana media cetak yang diterbitkan dalam waktu tertentu dengan berbagai topik yang diulas. Kebanyakan majalah pada umumnya menggunakan Bahasa Indonesia agar mudah dimengerti, namun sedikit majalah yang menggunakan Bahasa daerah seperti Bahasa Jawa. Salah satu majalah yang menggunakan Bahasa Jawa adalah Majalah Panjebar Semangat yang telah berdiri sejak 2 September 1933 di Surabaya, Jawa Timur oleh Dokter Soetomo. Majalah ini terbit setiap minggu dengan konten yang menggunakan Bahasa Jawa dengan informasi-informasi terkini serta informasi mencakup dunia hiburan dan seni. Majalah Panjebar Semangat ini biasanya dijual eceran bahkan di distribusikan pada pelanggan tetap dan kebanyakan para pelanggannya adalah orang tua. Majalah Panjebar Semangat memiliki rubrik-rubrik seperti, cerita cekak, politik, berita, alaming lelembut, primbon, geguritan dan sebagainya. Salah satu rubrik yang menarik dari majalah Panjebar Semangat adalah rubriknya Alaming Lelembut. Rubrik ini berisikan tentang cerita-cerita misteri dengan cerita yang berbeda.

Seiring perkembangan zaman, anak muda jaman sekarang kurang peduli akan Bahasa Jawa. Terkadang mereka menganggap Bahasa Jawa itu kuno dan hanya untuk orang tua. Meskipun Majalah Panjebar Semangat telah menerbitkan majalah dalam Bahasa Jawa, namun untuk menarik minat akan Bahasa Jawa maka diperlukan upaya yang lebih untuk melestarikan Bahasa Jawa tersebut melalui media yang cocok dan menarik kepada masyarakat khususnya generasi muda. Maka dari itu media yang cocok sebagai alih wahana dalam menceritakan salah satu rubrik Panjebar Semangat yaitu *Alaming Lelembut*, adalah melalui perancangan komik digital yang diunggah melalui *Webtoon*. Pemilihan rubrik *Alaming Lelembut* ini dikembangkan menjadi komik digital sebagai bentuk untuk menarik perhatian masyarakat terutama generasi muda karena saat ini sedang

musimnya trend cerita horror maupun *paranormal experience* yang dibagikan di media sosial seperti youtube, twitter, Instagram maupun facebook maupun platform komik digital.

Saat ini komik terus berkembang dan semakin banyak peminatnya mulai dari remaja sampai orang dewasa dengan visual yang menarik. Komik tidak hanya sekedar berisi gambar dan balon kata untuk menghibur para pembaca namun juga tersirat pesan moral, edukasi yang bersifat positif dalam setiap ceritanya. Tidak hanya itu saja, seiring dengan perkembangan zaman, komik mulai berkembang ke ranah digital. Hal ini tentunya mengubah cara pembaca komik dari media cetak menuju ke digital. Dari yang biasanya membaca komik dalam bentuk fisik berupa buku kini bisa dinikmati hanya dengan versi digital yang lebih praktis. Komik Digital sendiri sangat memudahkan pembaca karena selain menghemat biaya tanpa membeli buku fisiknya komik digital mudah diakses dimana saja dan kapan saja seperti handphone, laptop, tablet dengan jaringan internet. Contoh situs *web comic* yang digemari saat ini adalah Webtoon, *Ciao Comic*. Dengan munculnya komik digital ini justru membangkitkan komik Indonesia dan menambah para ilustrator. Melalui perancangan komik digital alih wahana rubrik *Alaming Lelembut* pada Majalah Panjebar Semangat, diharapkan masyarakat tetap mengenal bahwa setiap daerah memiliki suatu kebudayaan atau kepercayaan yang masih diyakini hingga saat ini, dan tidak melupakan Bahasa Jawa serta sebagai inovasi baru dalam perkembangan komik Indonesia.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik digital alih wahana dari rubrik *Alaming Lelembut* pada majalah Panjebar Semangat yang menarik bagi generasi muda.

3. Tujuan Perancangan

Menumbuhkan kepedulian generasi muda terhadap Bahasa Jawa serta mengenali budaya Jawa melalui perancangan komik digital rubrik *Alaming Lelembut* pada salah satu edisi majalah Panjebar Semangat

4. Teori dan Metode Perancangan

a. Teori

1) Komik

Pada tahun 1986, Will Eisner membuat buku yang berjudul *Comics and Sequential Art*, ia mendefinisikan komik sebagai *sequential art*, yaitu susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide. Lalu pada tahun 1996, Will Eisner menerbitkan kembali buku berjudul *Graphic Storytelling*. Dalam buku tersebut ia mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik” (Maharsi, 2011: 3) Pengertian komik menurut F. Lacassin, “Komik adalah sarana pengungkapan yang benar-benar orisinal, karena menggabungkan gambar dan teks” (Bonneff. 1998: 4).

2) *Webtoon*

Istilah *Webtoon* sendiri berasal dari Korea Selatan yang yang mulai muncul pada tahun 2003. Menurut Lim dan Ha (seperti dikutip Ji, 2016) *webtoon* adalah penggabungan dari dua kata yaitu kata “*website*” dan “*cartoon*” , yang berarti komik yang diterbitkan melalui media laman dan disesuaikan untuk layar komputer. *Webtoon* memiliki banyak ciri khas yang berbeda dari komik konvensional yang pada umumnya dijumpai di sekitar, mulai dari tata letak yang lebih bebas, gambaran yang penuh warna, cara baca yang vertikal memanjang hingga akhir suatu.

3) Panjebar Semangat

Menurut Sapardi, Panjebar Semangat adalah pengembangan edisi bahasa Jawa dari mingguan Soeara Oemoem yang berdiri pada 1931. Panjebar Semangat sejak awal dipimpin oleh Imam Soepardi, mantan guru yang berasal dari Probolinggo. Media ini semula berbentuk lembaran, lalu pada 1935 mulai berupa jilidan tabloid, dan berubah lagi menjadi majalah. Menurut catatan Kurniawan Junaedhie dalam *Rahasia Dapur Majalah di Indonesia* (1995:326), majalah ini terkenal dengan gambar sampul yang selalu merah, dan kerap dianggap sebagai simbol yang membara, seperti seharusnya sebuah semangat.

4) Alih Wahana

Menurut Sapardi Djoko Damono, dalam ulasan Meistika dalam artikelnya di Wordpress, alih wahana adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. Menurut Sapardi, wahana adalah medium yang dimanfaatkan atau dipergunakan untuk mengungkapkan sesuatu. Wahana adalah alat untuk membawa atau memindahkan sesuatu dari satu tempat ke tempat lain “sesuatu” yang dapat berupa gagasan, amanat, perasaan, atau sekadar suasana. Membandingkan-bandingkan benda budaya seperti suatu cerita yang beralih wahana ke dalam komik merupakan kegiatan yang sah dan bermanfaat bagi pemahaman yang lebih.

5) Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa komunikasi yang digunakan secara khusus di lingkungan etnis Jawa. Bahasa ini merupakan bahasa pergaulan, yang digunakan untuk berinteraksi antar individu dan memungkinkan terjadinya komunikasi dan perpindahan informasi sehingga tidak ada individu yang ketinggalan zaman (Ahira, 2010).

6) Mistis

Pengetahuan Mistik atau sering disebut dengan pengetahuan metafisika. Metafisika berasal dari akar kata “meta” dan “fisika”. Meta berarti sesudah, selain, atau dibalik. Fisika yang berarti “nyata”, atau alam fisik. Metafisika berarti sesudah, di balik yang nyata. Dengan kata lain, metafisika adalah cabang filsafat yang membicarakan hal-hal yang berada di belakang gejala-gejala yang nyata. Biasanya orang – orang lebih sering menyebutnya dengan suatu kisah atau kejadian horror atau hal ghaib.

b. Metode Pengumpulan Data

1) Data Primer

Majalah Jawa misteri Alaming Lelembut hadir dalam majalah Panjebar Semangat, hal ini dilakukan untuk mengetahui cerita-cerita mistis yang berkembang dimasyarakat sehingga bisa dijadikan sumber referensi dalam proses penciptaan komik digital.

2) Data Sekunder

Mengambil beberapa snapshot, download referensi, dan pengambilan gambar mengenai tempat yang bisa dijadikan bahan visual dalam perancangan komik digital.

c. Metode Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data dan studi literatur, pada tahap berikutnya adalah melakukan proses analisis data untuk menentukan proses kreatif dengan metode 5W + 1H.

1) *What*, Komik apa yang akan dirancang ?

Komik yang akan dirancang ini adalah komik dengan tema horror atau mistis yang diambil dari rubrik majalah jawa Panjebar Semangat, dimana selain memahami Bahasa Jawa kita bisa mempelajari kebudayaan atau kepercayaan disetiap daerah. Selain itu nantinya komik ini juga memberikan pelajaran penting disetiap kehidupan

2) *Why*, Mengapa perlu merancang komik ini?

Bahasa Jawa adalah salah satu bahasa yang patut dijaga eksistensinya. Melalui perancangan komik digital dari rubrik Majalah Panjebar Semangat diharapkan masyarakat tetap mengenal bahwa setiap daerah memiliki suatu kebudayaan atau kepercayaan yang masih diyakini hingga saat ini, dan tidak melupakan Bahasa Jawa serta sebagai inovasi baru dalam perkembangan komik Indonesia.

3) *When*, Kapan komik ini akan dipublikasikan?

Komik ini akan dipublikasikan sesuai dengan selesainya perancangan komik ini

4) *Where*, Dimana komik ini akan dipublikasikan?

Karena komik ini berbasis digital maka komik ini akan dipublikasikan pada *platform Webtoon* digital karena 75% responden lebih menyukai membaca komik pada *platform penyedia web comic* mengingat perkembangan *gadget* yang semakin memudahkan dan praktis digunakan

5) *Who*, Siapa saja yang dapat mengakses komik ini?

Target audiens yang dituju adalah usia 14 - 25 terutama penyuka komik dan pecinta horror , mengingat saat ini masyarakat sangat gemar dengan cerita cerita mistis. Target audiens dapat mengakses komik digital ini melalui *smartpone* maupun *laptop*.

6) *How*, Bagaimana proses perancangan komik digital ini ?

- a) Pengumpulan data
- b) Sinopsis cerita
- c) Membuat Storyline
- d) Studi Visual
- e) Membuat Karakter Tokoh
- f) Sketsa Layout panel, ilustrasi
- g) Pewarnaan
- h) Pembuatan Balon Teks dan isinya

- i) Pembuatan Cover
- j) Layout
- k) Finishing

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini adalah merancang komik digital untuk target audiens dengan visualisasi yang menarik perhatian target audiens.

Secara teknis komik digital yang akan dirancang ini nantinya akan diupload melalui aplikasi Webtoon menggunakan standart yang sama dengan komik yang ada di pasaran dengan menggunakan gesture gesture standar seperti tap dan swipe, scroll ke bawah. Yang membedakan komik ini dengan komik yang ada di pasaran adalah dengan menggunakan Bahasa Jawa dan mengandung unsur unsur kepercayaan lokalitas. Selain itu cerita yang disajikan memiliki pesan yang tersirat dalam setiap ceritanya. Dari beberapa majalah yang ada , telah terpilih 3 cerita dengan judul ;

- a. “Badranaya Mbalekke Alam Nyata”, yang mengisahkan seorang Dhalang yang diutus oleh seorang misterius untuk tampil menjadi dhalang di tempatnya. Pria misterius itu mempunyai permintaan aneh, yaitu meminta Batara Durga dan pasukan Setra Gandha Mayit dibuat menang saat melawan Pandhawa. Cerita ini ditulis oleh Nini Klenyem, pada Majalah Panjebar Semangat edisi ke 4, tahun 2020
- b. “Nomer Togel”, yang mengisahkan dua teman yang malas bekerja dan gemar bermain togel. Sampai suatu hari mereka memutuskan untuk pergi menuju guduk pasir guna meminta nomor togel kepada makhluk halus. Cerita ini ditulis oleh Yan Rifa’i pada Majalah Panjebar Semangat edisi ke 31, tahun 2018
- c. “Memedi Ndhas Coplok”, mengisahkan pria muda yang pemalas serta gemar minum minuman keras. Suatu hari ia dan temannya hendak pergi ke suatu acara, namun berpapasan dengan teman temannya yang sedang minum minuman keras. Ketika pulang

sesudah mabuk, mereka dihantui oleh dua makhluk dengan kepala yang terputus dari badannya. Cerita ini ditulis oleh Gunarso Wiyono, pada Majalah Panjebur Semangat edisi ke 22, tahun 2019.

Lalu dibuat *storyline* yaitu membuat rancangan dalam bentuk tulisan tentang apa saja yang harus dibuat baik teks maupun ilustrasinya dalam tiap halaman Komik. Melalui langkah ini bisa dilakukan pembagian halaman secara seksama agar terjadi pemerataan halaman sesuai pembagian alur cerita yang telah diterapkan. Selanjutnya membuat karakter tokoh verbal maupun karakter tokoh visual berdasarkan referensi yang sudah dicari. Jika sudah selesai langkah selanjutnya proses visualisasi dengan sketsa berdasarkan *storyline* yang sudah dibuat. Proses pembuatan sketsa ini dilakukan manual dengan alat dan bahan seperti pensil, penghapus, dan kertas kemudian hasil sketsa tersebut difoto maupun discan untuk proses *line art* dan pewarnaan digital. Untuk tahap *line art* dan pewarnaan dilakukan secara digital dengan menggunakan komputer dengan photoshop. Untuk pewarnaan secara digital bisa menggunakan teknik brush, gradasi, ekspresif maupun semi realis. Proses selanjutnya adalah layout dengan penentuan komposisi penempatan unsur-unsur yang ada sangat penting untuk memudahkan dalam membaca. Setelah proses layout sudah selesai dilanjutkan dengan pemberian dan penempatan balon teks. Lalu dilanjutkan pembuatan cover yaitu ilustrasi yang mewakili keseluruhan cerita yang ada dalam Komik. Artinya cover harus mampu mengarahkan pembaca untuk sedikit mengetahui tema cerita yang ditawarkan, sehingga cover harus tampil menarik sebagai representasi dari isi. Setelah semua tahap selesai maka dilakukan tahap finishing yaitu proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang sudah dibuat untuk diteliti lagi dan diunggah ke Webtoon.

Berdasarkan sasaran *target audience* diatas, perancangan media dalam pembuatan komik digital ini dibagi dalam dua kategori, yaitu

media utama dan media pendukung. Media utama dalam perancangan ini menggunakan platform online yaitu Webtoon , brosur, poster



Sedangkan untuk media pendukung berupa kaos, totebag, stiker



C. KESIMPULAN

Perancangan komik digital dengan judul headline “Alaming Lelembut” yang akan dipublikasikan di Webtoon ini merupakan salah satu bentuk upaya untuk tetap menghidupkan Bahasa Jawa dan budaya yang ada di dalamnya. Terutama untuk kalangan muda dan pecinta horor. Penggunaan media komik digital ini merupakan salah satu usaha untuk tetap menghidupkan Bahasa Jawa dengan menyesuaikan perkembangan teknologi saat ini, dimana penggunaan aplikasi pada smartphone sudah menjadi kebiasaan sehari-hari. Target pengguna yang dituju adalah masyarakat di Indonesia yang menggunakan smartphone android. Selain itu aplikasi ini dapat diunduh secara gratis oleh siapa saja yang ingin membaca komik berbahasa Jawa untuk menggunakan aplikasi ini.

Komik yang disajikan dengan bahasa Jawa dan tema horor ini dipilih karena selain banyaknya penggemar cerita horor terselip kepercayaan yang menjadi bagian dari budaya yang ada di masyarakat serta terdapat pesan moral yang terkandung dalam setiap ceritanya.

D. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*, Terjemahan Rahayu S. Hidayat, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Ebdi, Sanyoto, Sadjiman. 2009, *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain Edisi Kedua*, Yogyakarta: Penerbit Jalasutra,
- M.S Gumelar. 2004. *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks
- Maharsi , Indiria 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta; Kata Buku
- Maharsi , Indiria (2016). *Ilustrasi* , Yogyakarta; Badan Penerbit ISI Yogyakarta
- McCloud, Scott.1933. *Understanding Comic*, Jakarta: Penerbit Gramedia

Majalah

Klenyem, Nini. 2020. *"Badranaya Mbalekke Alam Nyata*, Panjebar Semangat edisi 4

Rifa'i, Yan. 2018. *"Memedi Ndhas Coplok"*. Panjebar Semangat edisi 31

Wiyono, Gunarso. 2019. *"Nomer Togel"*, Panjebar Semangat. edisi 22

Webtografi

Burhanuddin, Afid (2013). *"Filsafat Pengetahuan Mistik"*, artikel terbit pada tanggal 23 September 2013. Diakses pada laman wordpress.com pada tanggal 3 Juni 2020 Juni 17:14

Intan, Meistika (2018). *"Pengertian Alih Wahana"*, artikel terbit pada tanggal 1 Februari 2018. Diakses pada laman wordpress.com pada tanggal 20 April 2021 pukul 02:14

Laisa, Oktafiarni (2014). *"Penggunaan Bahasa Jawa untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia dalam Lingkup Pemuda Jawa"*, artikel terbit pada tanggal 13 Mei 2014. Diakses pada laman www.kompasiana.com pada tanggal 3 Juni 2020 pukul 16:07

Matanasi, Petrik (2020). *"Majalah Panjebar Semangat : Delapan Dekade lebih mengarungi Zaman"*, artikel terbit pada tanggal 5 Oktober 2020. Diakses pada laman tirto.id pada tanggal 19 April 2021 pukul 10:07

Jurnal

Regi, Dean (2018). *"Perancangan Informasi Editorial Line Webtoon Challenge Melalui Media Komik Digital"*. (UNIKOM, 2018). Diakses dari https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/781/jbptunikompp-gdl-deanregimn-39022-7-unikom_d-i.pdf