

## PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG KERAJAAN BATAK TOBA

**Ahmad Faisal Pane**

Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas  
Telkom

Dosen Pembimbing S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas  
Telkom

[KumakiBashara@gmail.com](mailto:KumakiBashara@gmail.com) , [deedeeditya@telkomuniversity.ac.id](mailto:deedeeditya@telkomuniversity.ac.id)

---

**Abstrak:** Sejarah adalah studi tentang masa lalu, terutama bagaimana hubungannya dengan manusia. Banyak cerita yang penuh dengan nilai-nilai moral, tetapi kurangnya motivasi dalam belajar sejarah membuat remaja tidak membaca sejarah. Batak adalah nama suku yang ada di Indonesia dan bertempat di Sumatera utara. Beberapa Agama yang dipercaya orang batak adalah kristem dan ada Islam, dan ada juga agama dan penganut animisme, Batak memiliki 12 raja yang dikenal sebagai Sisingamangaraja, Sisingamangaraja XII adalah Raja Batak yang paling terkenal dan telah diangkat sebagai Pahlawan Nasional Indonesia karena perjuangannya melawan Belanda pada masanya, tetapi sayangnya banyak yang tidak tahu cerita Sebelum Sisingamangaraja XII seperti Ompu Tua Na Bolon sebagai Sisingamangaraja X dan Ompu Suhahoan sebagai Sisingamangaraja XI, ini karena museum sejarah yang menjelaskan sejarah Batak hanya menjelaskan Sisingamangaraja XII, pada masa desain tugas akhir ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan, observasi, studi literatur, dan wawancara dengan sumber sebagai data primer, dan video, artikel dan buku sebagai data sekunder. Teori yang dipakai adalah teori desain komunikasi visual, ilustrasi, tipografi, komik, tata letak, warna, dan media pendidikan. Dari data yang diperoleh, sejarah Sisingamangaraja X dan XI tidak pernah diangkat dalam buku atau komik. Melalui desain buku Digital Comic ini, diharapkan dapat membawa remaja tahu ke Sisingamangaraja ke X dan XI dan kembali menikmati sejarah.

**Kata kunci:** Sejarah, Komik, Indonesia, Batak, Pemuda.

---

**Abstract:** *History is the study of the past, especially how it relates to humans. Many stories are full of moral values, but lack of motivation in learning history makes teenagers not read history. Batak is the name of a tribe in Indonesia and is located in northern Sumatra. Some of the religions that Batak people believe are kristem and there is Islam, and there are also religions and adherents of animism,*

*Batak has 12 kings known as Sisingamangaraja, Sisingamangaraja XII is the most famous Batak King and has been appointed as Indonesian National Hero because of his struggle against the Dutch in his time , but unfortunately many do not know the story Before Sisingamangaraja XII such as Ompu Tua Na Bolon as Sisingamangaraja X and Ompu Suhahoan as Sisingamangaraja XI, this is because the historical museum that explains Batak history only explains Sisingamangaraja XII, during the design the final project used qualitative methods namely, observation, literature study, and interviews with sources as primary data, and videos, articles and books as secondary data. The theory used is the theory of visual communication design, illustration, typography, comics, layout, color, and educational media. From the data obtained, the history of Sisingamangaraja X and XI was never raised in books or comics. Through the design of this Digital Comic book, it is hoped that it can bring teenagers know to Sisingamangaraja to X and XI and return to enjoying history.*

**Keywords: History, Comics, Indonesian, Batak, Youth.**

---

## **1. Pendahuluan**

Sejarah adalah ilmu yang mengajarkan kita kisah atau kejadian masa lampau yang disebabkan oleh manusia, dan ada juga dari alam namun itu di ibaratkan seperti 3 dimensi seperti dimensi ke satu itu masa silam, dimensi ke dua keadaan dan ketiga adalah masa depan (Roeslan Abdulgani, 2012).

Batak adalah nama suku yang ada di Sumatera utara. Beberapa agama yang dipercaya orang batak adalah Kristen, Islam, dan ada juga animisme dan pernalim, Batak toba dikenal dengan penduduknya sering merantau ke luar pulau batak, sejak tahun 1907 penduduk batak sudah ada yang ke Jakarta dan pada tahun 1930 sudah 15,3% masyarakat batak sudah merantau ke luar kampung menurut Coky Simanjuntak, merantainya orang batak bukan karena masalah tidak senang di tanah batak, tetapi sudah adatnya bahwa anak yang sudah menginjak 18 tahun tidak lagi tinggal dengan orang tua melainkan merantau mencari *Hamoraon*, *Hamoraon* (kekayaan) adalah salah satu dari tiga pencapaian hidup masyarakat Batak disamping *hagabeon* (sukses berketurunan) dan *hasangapon* (kehormatan). Oleh karenanya, ketika seorang Batak merantau dia harus menjadi seorang yang sukses secara materi atau kaya (*mamora*).

Suku Batak memiliki Raja yang memiliki gelar sisingamangaraja, sisingamangaraja ada I-XII, Sisingamangaraja XII adalah sisingamangaraja yang paling dikenal karena diangkat sebagai Pahlawan Nasional Indonesia, setiap era memiliki cara kepemimpinan yang berbeda , di era Sisingamangaraja X adalah era yang paling dikenang atau era yang paling gelap di masa itu,

Sisingamangaraja X dibunuh oleh si pokki atau dikenal dengan Tuanku Rao Bersama pasukan padri, serta pembantaian terbesar orang toba di saat itu, penderitaan ini dirasa sampai di era Sisingamangaraja XI, Nama Sisingamangaraja XI ialah ompu Sohahuaon, beliau memiliki 2 istri, yang pertama boru aritorang dan yang kedua boru situmorang dan melahirkan seorang anak, Perbedaan umur dari kedua anak sisingamangaraja XI adalah 15 tahun, Raja Parlopuk menggantikan tugas sisingamangaraja XI saat beliau sakit, dan selama digantikan oleh Raja Parlopuk sistem pemerintahan di batak sangatlah baik tidak ada masalah apapun hingga pada tahun 1866 Ompu Sohahuaon meninggal dunia, mayat beliau dikubur oleh Raja Parlopuk, inilah makam raja pertama yang bertempat di Bakkara, karena leluhurnya tidak diketahui dimana makam dan meninggalnya, di saat Sisingamangaraja ke sebelas meninggal, Ompu pulo batu sedang berada di Aceh. Namun disayangkan karena pembelajaran sejarah selalu diidentikan dengan menghafal secara rinci kapan peristiwa itu terjadi dan bagaimana kronologi rentetan peristiwa tersebut dimasa lalu, membuat motivasi belajar jadi rendah, dan kisah sisingamangaraja ke X dan XI masih banyak yang belum mengetahui di karenakan di Museum Sejarah yang menceritakan kisah batak hanya tentang Sisingamangaraja XII.

## **2. Dasar Pemikiran**

### **2.1 Teori Dkv**

Dkv merupakan teori tentang visual yang berkomunikasi. Desain itu membuat, Lalu komunikasi itu diartikan sebagai proses yang mana pesan atau informasi itu dikirimkan dari satu tempat atau orang ke yang lain, atau pesan itu sendiri; yang juga berarti pertukaran informasi dan sebuah ekspresi perasaan yang akan menghasilkan suatu pemahaman. Terakhir yaitu visual adalah berkaitan dengan penglihatan. Istilah DKV digunakan sebagai pengganti Desain grafis berkembang pesat Dan merupakan desain yang mementingkan informasi terhadap desainnya (Supriyono, 2010: 57).

### **2.2 Ilustrasi**

Ilustrasi memiliki fungsi untuk menjelaskan teks dan perangsang mata (supriyono, 2010), Ilustrasi pada dasarnya dapat dibidang, desain yang tidak memasuki ilustrasi, cenderung gitu-gitu aja, tidak berinovatif, tidak memiliki unsur penangkapan, Ilustrasi ditujukan dalam memperjelas sebuah pesan dan informasi, Ilustrasi yang berkualitas dapat merusak desain dan menghancurkan image, ilustrasi bias berupa bidang, garis, bahkan susunan huruf bisa disebut ilustrasi, Ilustrasi dapat mempermudah dalam menjelaskan, memahami dan daya Tarik dari ilustrasi itu sendiri sangatlah kuat, tapi jika berlebihan akan menimbulkan masalah juga seperti jadi bingung, terlalu rame dll.

## 2.3 Tipografi

Tipografi adalah ilmu dalam menata sebuah huruf, sehingga membuat orang melihatnya menjadi lebih menarik dan menimbulkan sebuah pesan, (Wibowo,2013:115), Tipografi sendiri memiliki peran dalam mengkomunikasikan sebuah ide dan informasi ke pembaca, tanpa kita ketahui setiap hari kita melihat tipografi.seperti koran, buku, komik, poster dan lain sebagainya, perkembangan tipografi mulai dari hand drawn hingga di computer, Untuk membuat desain yang indah dan komunikatif, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain. Pengertian elemen tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf, dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai symbol dari suara, tetapi dilihat sebagai bentuk desain (Wibowo,2013:120), hal terpenting dalam tipografi adalah Readability (Keterbacaan), Clarity (Kejelasan), Visibility (Dapat dilihat), Legibility.

## 2.4 Warna

Warna adalah unsur desain yang penting, karena adanya warna akan menambah nilai seninya. Menurut Ibnu Teguh Wibowo warna memiliki beberapa Fungsi yaitu untuk Identitas, Isyarat, Psikologis, Alamiah, dan Pembentuk Keindahan dalam seni, warna juga memiliki 5 klarifikasi antara lain Warna Primer, Sekunder, Warna Intermediate, Warna Tersier dan Warna Kuartier.

## 2.5 Komik

(Scott McCloud, 2002:9), Komik merupakan gambar yang tentunya punya fungsi memberikan informasi dan memiliki estetika bagi yang membaca, Seluruh teks cerita dalam memuat secara rapih dan kena dengan gambar dan tulisan / teks pada komik. Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara rata berurutan dan saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Komik memiliki beberapa tipe antara lain ada yang tradisional yang berupa fisik, adapun digital yang dapat diakses dimana aja.

### 2.5.1 Media Edukasi

Media Edukasi ialah media yang digunakan untuk mengedukasi seseorang pada suatu topik yang bersangkutan atau mata pelajaran di sekolah. Dengan media ini edukasi diharapkan pelajar dapat mengoptimalkan potensi belajarnya di sekolah maupun di Rumah. Media edukasi dipergunakan untuk membuat ketertarikan pelajar agar tercipta proses belajar yang seru.

### **2.5.2 Pengaruh Teknologi pada komik**

Hafiz Ahmad dalam artikelnya di web academia menjelaskan bahwa, berkembangnya teknologi pada dunia digital juga pengaruh ke komik yang sekarang beranjak digital. Komik saat ini punya kemampuan borderless dan berada di internet di Indonesia dengan kecepatan dan bandwidth yang terbatas sangat mempengaruhi besar ukuran dan size komik itu sendiri.

### **2.6 Layout**

Tata letak merupakan susunan elemen yang membentuk sebuah pesan berarti. Tata letak dapat membantu seseorang dalam membuat atau merancang sebuah visual. Secara fisik tata letak (layout) adalah menyusun judul, sub judul, ilustrasi, dan body copy untuk ditempatkan agar tercapai komunikasi yang efektif pada sebuah desain (Soewardikoen, 2015: 119). Menurut Suriyanto Rustan prinsip dasar layout merupakan prinsip dasar desain grafis yaitu Urutan, Penekanan, Keseimbangan, dan kesatuan.

## **3. Pembahasan**

Produk yang akan dibuat adalah komik media digital tentang sejarah kerajaan batak Sisingamangaraja X dan XII, Sisingamangaraja berasal dari 3 kata yaitu, Si (kata sapaan), Singa (Rumah Batak), Mangaraja (Maharaja), berarti Sisingamangaraja itu adalah Maharaja orang Batak.

### **3.1 Media Webtoon**

Webtoon yaitu aplikasi membaca komik yang di distribusikan melalui jaringan web, webtoon sendiri berasal dari korea dan tipenya berbeda dengan komik pada umumnya, webtoon memiliki format memanjang kebawah tidak seperti manga jepang, webtoon sendiri sudah ada yang versi Indonesia, jadi beberapa komik yang dari korea diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia oleh indoweetoon.

### **3.2 Data Khalayak Sasaran**

Adapun data Khalayak sasaran ini yang menjadi target Audience dalam perancangan tugas akhir ini :

1. Demografis
  - a. Jenis kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
  - b. Usia : 15 – 20 (Usia remaja Smp hingga Sma)
  - c. Pendidikan : Smp hingga Sma

## 2. Psikologis

- a. Gaya Hidup : Remaja yang senang memakai gadget.
- b. Kelas Sosial :
- d. Kepribadian : mudah mengalami kebosanan dalam membaca sejarah.

### 3.3 Wawancara

Wawancara dengan bapak Kunte Solihin sebagai pemegang Anjungan Sumatra Utara, dilaksanakan pada tanggal 29 september 2018 di Anjungan Sumatra Utara Taman Mini Indonesia Indah, bapak solihin mengatakan bahwa semua sejarah yang ada di anjungan ini menjelaskan tentang Sisingamangaraja XII saat melawan belanda, tetapi ada beberapa benda-benda leluhur sisingamangaraja XII seperti senjata, perabotan raja, pakaian batak pada masa itu, beliau juga mengatakan Kurangnya media informasi tentang leluhurnya Sisingamangaraja XII karena setiap museum tentang sejarah batak hanya ditampilkan sisingamangaraja XII karena diangkat sebagai pahlawan nasional, padahal sejarah di masa Sisingamangaraja X dan XI adalah puncaknya kenapa pas era Sisingamangaraja XII di wilayah batak toba udah tidak sekacau pada masa X dan XI.

Saat ditanya pendapat tentang pembuatan media informasi berupa komik digital tentang Sisingamangaraja X dan XI, beliau menjelaskan setuju dengan membuat komik digital tapi akan lebih baik bila ada buku ilustrasi mengenai sisingamangaraja X dan XI. Beliau menambahkan bahwa pengunjung disini juga pernah ada yang menanyakan tentang sejarah leluhur Sisingamangaraja, tapi di anjungan sendiri hanya ada buku dan patung-patung sisingamangaraja XII sehingga harus menjelaskan ke pengunjung yang bertanya soal itu.

### 3.4 Analisis Produk Sejenis

	Sisingamangaraja XII	Tambo Alam Minangkabau
Jenis	Komik	Komik Digital

Genre	Sejarah	Sejarah
Style	Semi Realis	Semi Realis
Konsep	Menceritakan tentang perjuangan Sisingamangaraja dengan visual yang full color.	Menceritakan tentang asal usul Minangkabau, dengan visual yang menarik.
Karakter	Karakter mengambil dari tokoh nyata dalam sejarahnya.	Karternya merupakan Tokoh-tokoh sejarah di Minangkabau.
Isi	Isi full color dan simple, background juga di desain dengan simple.	Isi Full color, memiliki kedetailan dalam background dan warna.

Setelah melakukan perbandingan pada matriks diatas, kemudian dapat disimpulkan bahwa keduanya memiliki style yang berbeda, mulai dari cara gambar, pewarnaan, ke detailan masing-masing.

### 3.5 Analisis Wawancara dan SWOT

#### 3.5.1 Analisis Data Wawancara

Berikut ini adalah point-point Kesimpulan dari hasil wawancara yang penulis lakukan untuk perancangan sebagai berikut :

1. Buku sejarah dan Museum hanya menampilkan Sisingamangaraja XII.
2. Media Informasi tentang leluhur Sisingamangaraja masih kurang karena dianggap tidak perlu diangkat.
3. Media komik merupakan Media yang tepat untuk mengenali sejarah Leluhur Sisingamangaraja.

### **3.7.2 Analisa SWOT**

Analisis SWOT merupakan analisi yang dilakukan terhadap strategi untuk dapat memaksimalkan kekuatan (Strength), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunity), dan ancaman ((Threat), berdasarkan data yang diperoleh oleh penulis, adapun hasil yang di dapatkan adalah sebagai berikut:

#### **1. Strength (Kekuatan)**

Kekuatan yang didapat dalam produk yang akan dibuat adalah webcomic dengan peng gayaan komik Amerika seperti halnya Superhero. Webcomic akan di terbitkan di LINE Webtoon, aplikasi gratis yang dapat diakses melalui gadget sehingga memudahkan untuk dibaca dimana-mana, dan alur panel webtoon yang tidak ada batasnya membuat pembaca mudah untuk memahami cerita dengan alur vertical tidak terbatas pada halaman yang biasanya menggunakan media cetak.

#### **2. Weakness (Kelemahan)**

Kelemahan dari produk yang akan dibuat adalah Cerita yang masih fresh atau masih baru, akan sulit menyaingi komik-komik sejarah yang ada di webtoon.

#### **3. Opportunity (Peluang)**

Peluang yang dimiliki adalah media webcomic yang sekarang ini sedang naik kepopulerannya sehingga dapat memudahkan mendapat audiens, produk mengambil cerita yang belum pernah diangkat sebelumnya, dengan menggunakan visual Superhero Amerika dapat menarik minat audien untuk membaca webcomic yang dibuat.

#### **4. Threat (Ancaman)**

Ancaman yang akan dihadapi dalam produk ini adalah webcomic dengan konten yang sudah dikenal lama sama audiens, selain itu pencarian produk pada LINE webtoon cenderung menampilkan produk yang lebih populer di halaman depannya.



### 3.6 Analisis Matriks Swot

	<b>Strength</b>	<b>Weakness</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk menggunakan gaya Amerika.</li> <li>2. Media menggunakan format tanpa batas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cerita yang diangkat masih fresh dan baru</li> </ol>
<b>Opportunity</b>	<b>(S – O)</b>	<b>(W – O)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang sedang naik popularitasnya</li> <li>2. Membawa cerita yang belum pernah diangkat sebelumnya, sehingga membuat audiens penasaran untuk membacanya.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanfaatkan gaya yang jarang digunakan di LINE WEBTOON.</li> <li>• Membawa alur yang tidak begitu berat sehingga membuat pembaca nyaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan Promosi pada media pendukung Line</li> <li>• Mencari dari webcomic atau komik lain sebagai referensi tema budaya</li> </ul>
<b>Threat</b>	<b>(S-T)</b>	<b>(W-T)</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk lain memakai tema yang lebih dikenal audiens.</li> <li>2. Webtoon menampilkan tema yang populer di halaman utama.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menampilkan visual yang menarik</li> <li>• Memanfaatkan panel yang tidak terbatas pada webtoon agar konten lebih hidup / membawa audiens masuk dalam ceritanya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan promosi kepada audiens untuk memperkenalkan produk.</li> </ul>



## 4. Konsep dan Hasil Perancangan

### 4.1 Konsep Pesan

Dari hasil Observasi ke Anjungan Sumatera utara, wawancara dengan narasumber ahli sejarah, serta Studi Pustaka yang berkaitan dengan Komik Digital, penulis mendapatkan ide pesan yang akan dibuat yaitu tentang Media informasi Kerajaan batak di era X dan XI, kenapa tidak I – XI karena menurut data yang didapatkan dari narasumber bahwa I hingga IX hingga sekarang masih tidak diketahui kapan dan dimana meninggalnya raja tersebut, bahkan sama rakyat batak sendiri, perancangan tentang kerajaan batak X dan XI yang akan disampaikan oleh penulis yaitu tentang sejarahnya, kisah-kisah yang terjadi dimasa itu, dan kepemimpinan Sisingamangaraja kepada masyarakat Toba, sangat berguna untuk audience yang dituju agar mengetahui bagaimana kisah-kisah batak toba di masa itu yang belum pernah diangkat sebelumnya, konsep yang dipilih penulis adalah mengkonsepkan komik digital karena komik digital saat ini paling banyak pembacanya dan komik digital ini dirancang dengan tema yang berkesan batak toba dari segi pewarnaan, gaya bahasa, karakter serta penataan lokasi, komik digital yang akan dirancang oleh penulis dibagi menjadi beberapa chapter dengan pengayaan gambar *semi realis*, pesan yang didapat dalam produk yang akan di rancang ini adalah Belajar Sejarah Batak itu Asik sehingga dalam konsep pesan ini memiliki kata kunci Sejarah, batak, dan komik digital.

### 4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan dirancang adalah dengan merancang komik Line Webtoon dengan pengayaan gambar *semi realis* pengayaan ini agak berbeda dengan yang ada di webtoon, hanya sedikit pengayaan *semi realis* di webtoon karena gaya yang biasa digunakan di Line Webtoon adalah gaya khas komik Korea, komik yang dirancang dengan informasi yang singkat tapi jelas agar mudah didapat informasi yang diberikan dalam komiknya. Konten-konten yang akan dimasukkan kedalam komik ini adalah pengenalan budaya batak yang terletak di toba, Singkat pengenalan Sisingamangaraja, kisah pembantaian di era Sisingamangaraja X, dan informasi mengenai kepemimpinan Sisingamangaraja kepada masyarakat batak. Font yang akan digunakan pada perancangan ini adalah Serif sebagai text percakapan pada komiknya dan untuk judul komik ini akan menggunakan font ITC Batak bold Condensed dan Toba Lake Font.

### 4.3 Konsep Media

Media utama dalam perancangan ini adalah Komik berbasis Line Webtoon dengan judul, “Raja Tano Batak”. Webtoon menjadi target media oleh penulis karena, saat ini Webtoon sedang meledak kepopulerannya, bisa dibaca dimana saja dan kapan saja, banyak remaja yang gemar membaca komik digital saat ini khususnya Line Webtoon, dan menurut data dari kusioner yang disebarkan bahwa banyak yang setuju dengan dibuatnya sejarah Sisingamangaraja X dan XI dalam bentuk komik digital Line Webtoon, dan data dari narasumber pun setuju dengan pembuatan komik digital karena komik digital jangkauannya luas dan bisa dibaca dimana saja, Komik ini berbasis platform dengan ukuran 700 x 1000 px dengan dpi 72.

Dalam perancangan ini dibagi menjadi beberapa chapter di

Webtoon yaitu :

- a. Chapter 1 : Sisingamangaraja X
- b. Chapter 2 : Sisingamangaraja XI Part 1
- c. Chapter 3 : Sisingamangaraja XI Part 2
- d. Chapter 4 : Sisingamangaraja XI Final

### 4.4 Media Pendukung

Dalam perancangan produk komik digital penulis membuat media pendukung agar menarik audiens membaca dan mengetahui komik digital ini, media pendukung dalam pembuatan komik digital ini dengan media sosial Instagram, dengan isntagram ini penulis akan menampilkan sebuah konsep karakter, lokasi dan tata lokasi , di Instagram juga penulis akan menyertakan sekilas menyertakan informasi tentang senjata batak, pakaian dan singkat cerita dari sisingamangaraja itu sendiri, media yang kedua adalah media pendukung Sticker Line sebagai sarana promosi komik sisingamangarajanya dengan menampilkan ekspresi sisingamangaraja serta menggunakan Bahasa batak di dalamnya, ketiga adalah poster media poster ini akan menampilkan kata-kata ajakan yang akan menarik perhatian yang melihatnya contohnya “Ayo Kita Mengenal Raja Tano Batak”, “Blm Mengenal Raja Batak ??, Buka Webtoon mu !, Baca Raja Tano Batak Toba!”, dan penempatan poster ini akan diadakan di sebuah event-event komik di Indonesia, seperti Pakoban, Dna Fest dan lain-lain penulis berharap dengan poster ini akan membuat orang tertarik akan membaca dan mengenal Raja Batak Sisingamangaraja, ke empat adalah Banner, Fungsi banner disini sama dengan poster yaitu menampilkan kata ajakan orang untuk membaca komik Raja Tano Batak Toba, dengan kata yang sedikit berbeda seperti “Mari Mengenal Raja Batak Toba di Webtoon anda ” serta banner bermotif Bendera Sisingamangaraja dengan maksud komik ini mengisahkan Sisingamangaraja.



## 4.5 Konsep Visual

Konsep yang dibuat oleh penulis menggunakan ilustrasi, Tipografi dan warna yang melambangkan khas bataknya, agar komik ini memiliki kesan yang menarik untuk dibaca, penulis menggunakan pengayaan Semi Realis, Semi Realis sendiri jarang ditemukan di webtoon karena lebih banyak menggunakan gaya khas Manga Korea, serta menggunakan tipografi dan warna yang melambangkan bataknya agar saat membaca komik ini kesan bataknya dapat.

### 4.5.1 Font

Dalam perancangan komik ini penulis menggunakan Font yang berbeda yaitu :

#### 1. ITC Batak bold Condensed : Untuk Text









Itc Batak Bold Condensed adalah jenis text Eghyptian, dengan bentuk kaki/sirip/serif dengan ketebalan yang hampir sama, penampilan font ini terkesan kokoh, kuat, dan stabil, maka dari itu penulis menempatkan font ini ke dalam text dan memiliki kesan kuat kepada cerita komik sejarah Sisingamangaraja yang akan dibuat.

#### 2. Lake Toba Font : Untuk Judul

Dalam pembuatan judul komik yang akan dirancang menggunakan Font Lake Toba, Font ini adalah jenis Font Miscellaneous, yaitu Font yang mengembangkan dari bentuk-bentuk yang sudah ada, ditambah dengan ornament atau khiasan-khiasan sehingga terlihat lebih menarik dan kesan yang didapat adalah Dekoratif.

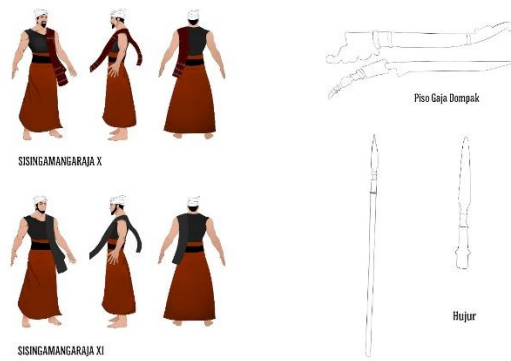
### 4.5.2 Warna

Berikut adalah warna yang digunakan untuk perancangan komik

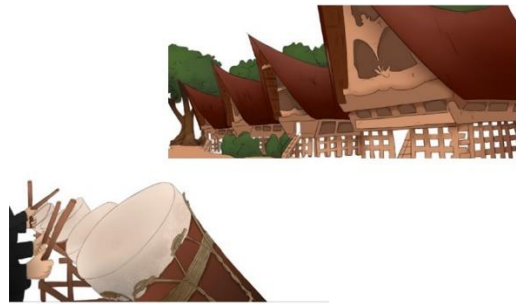
	C : 75 M : 68 Y : 67 K : 90		C : 30 M : 83 Y : 77 K : 27
	C : 0 M : 0 Y : 0 K : 0		C : 62 M : 43 Y : 89 K : 30
	C : 42 M : 68 Y : 77 K : 43		C : 39 M : 81 Y : 84 K : 57
	C : 2 M : 18 Y : 31 K : 0		C : 17 M : 45 Y : 60 K : 1

Gambar 4.1 : Warna

### 4.5.3 Ilustrasi



Gambar 4.2 : Karakter dan senjata Sisingamangaraja



Gambar 4.3 : Gondang dan Rumah Adat Batak



Gambar 4.4 : Warga Batak

### 4.6 Hasil Perancangan

Berikut ini adalah hasil dari komik yang dirancang oleh penulis :



Gambar 4.5 : Chapter 1



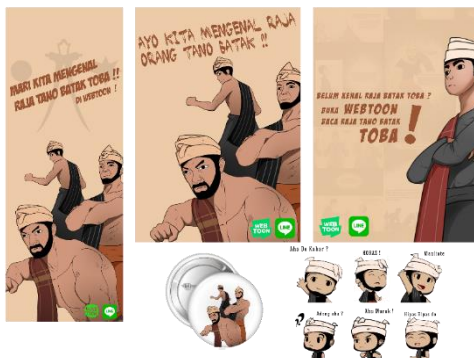
Gambar 4.6 : Chapter 2



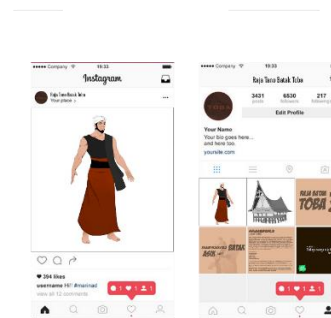
Gambar 4.7 : Chapter 3



Gambar 4.8 : Chapter 4



Gambar 4.9 : Media Pendukung



Gambar 4.10 : Media Pendukung



## **5. Kesimpulan dan Saran**

### **5.1 Kesimpulan**

Sisingamangaraja merupakan Kerajaan batak Toba yang paling dikenal di seluruh Indonesia, namun sangat disayangkan kebanyakan orang hanya mengenal Sisingamangaraja XII, sedikit sekali yang mengenal leluhurnya, bahkan ada yang mengatakan Sisingamangaraja hanya ada satu yaitu Sisingamangaraja XII, hal ini diakibatkan kurangnya Media Informasi tentang leluhur Sisingamangaraja XII karena setiap buku sejarah maupun museum hanya menjelaskan Sisingamangaraja XII. Dengan kurangnya Media Informasi sejarah leluhur kerajaan Batak Toba, penulis mendapatkan ide bahwa membawa sejarah kerajaan Batak Toba dengan cara bentuk visual yang menarik karena adanya fenomena bahwa sejarah hanya diidentikan dengan menghafal sehingga motivasi membaca sejarah berkurang, dan juga digital sehingga bisa dibaca dimanapun audience berada.

### **5.2 Saran**

Dengan dibuatnya Media Informasi Komik ini penulis berharap bahwa komik ini dapat memberikan informasi yang menarik tentang sejarah kerajaan Batak Toba sebelum masa Sisingamangaraja XII, dan dapat membawa audience senang dalam membaca sejarah.

## Daftar Pustaka

1. Darmawan, Deni. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rosda
2. Darmawan, Hikmat. 2012. *How To Make Comics menurut para master komik dunia*. Jakarta: PlotPoint.
3. Deniansyah, A., & Aditya, D. K. (2017). Perancangan Komik Matematika Dasar Pada Aplikasi Webtoon Untuk Siswa Smp. *eProceedings of Art & Design*, 4(3).
4. Gumelar, MS. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks
5. Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *eProceedings of Art & Design*, 2(1).
6. McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics*. Jakarta: KPG
7. McCloud, Scott. 2008. *Reinventing Comics*. Jakarta: KPG
8. McCloud, Scott. 2007. *Making Comics*. Jakarta: KPG
9. Nugroho, Sarwo. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. jogjakarta: Penerbit ANDI
10. Noviana, M. R., Kadarisman, A., & Mustikawan, A. (2016). Perancangan Buku Informasi Tentang Burung Elang Jawa Untuk Anak Umur 6-12 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
11. Soewardikoen, Didit. 2013. *Metode Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunika.
12. Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Penerbit Andi
13. Setiawan, Dimas. 2012, DEFINISI SEJARAH. Diakses pada <http://definisimu.blogspot.com> (November 2012, 14:16).
14. Naipospos, Monang. 2011, Sepintas Sejarah Sisingamangaraja. Diakses pada <http://tanobatak.wordpress.com> (11 January 2019, 20:15).