

PERANCANGAN KOMIK UPACARA ADAT “NADRAN” DEMI MELESTARIKAN NILAI
FILOSOFIS DI MASYARAKAT INDRAMAYU
(*DESIGNING COMIC OF NADRAN CEREMONY TO CONSERVE PHILOSOPHICAL VALUES
IN INDRAMAYU SOCIETY*)

Dinda Novita Padmasari, Idhar Resmadi, Syarip Hidayat

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
dindanvp@student.telkomuniversity.ac.id, idharresmadi@telkomuniversity.ac.id,
syarip@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Nadran merupakan upacara adat dan budaya lokal yang diselenggarakan di pesisir pantai Indramayu. Nadran memiliki tujuan yaitu untuk mensyukuri hasil tangkapan ikan dan berharap untuk mendapat tangkapan yang lebih banyak di waktu yang akan datang dan berdoa untuk dijauhi dari malapetaka dalam melaut untuk mencari nafkah. Kata Nadran berasal dari Bahasa Arab “Nazar” yang diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia memiliki arti “pemenuhan janji”. Upacara adat Nadran perlu untuk dilestarikan, karena upacara Nadran memiliki nilai filosofis yang dapat kita ambil hikmahnya. Penulis akan merancang komik online untuk melestarikan nilai filosofis tersebut. Metode yang digunakan dalam penulisan dan pengambilan data upacara Nadran ini menggunakan metode penelitian kualitatif atau wawancara dengan beberapa narasumber. Dari wawancara yang sudah dilakukan oleh empat narasumber, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa masyarakat Indramayu kini tidak lagi memahami nilai-nilai filosofis yang ada di dalam upacara Nadran (Supali Kasim, 2020), upacara Nadran kini hanyalah sebatas hiburan bagi masyarakat. Oleh karena itu penulis akan merancang komik online dengan memberikan cerita yang mengemas nilai-nilai filosofis di dalamnya dengan tujuan agar pembaca dapat memahami dan mengambil hikmah dari upacara Nadran.

Kata Kunci: Nadran, Komik, Nilai Filosofis, Budaya Lokal.

ABSTRACT

Nadran is a local traditional and cultural ceremony held on the coast of Indramayu. Nadran has goals which is to be grateful for the catch of the fish and hope to get more catch in the future and pray to be shunned from disasters in the sea to make a living. The word Nadran comes from the Arabic "Nazar" which is translated into Indonesian meaning "fulfillment of promise". Nadran traditional ceremonies need to be preserved, because Nadran ceremonies have philosophical values that we can learn from. Thus, the author will approve an online comic to preserve these philosophical values. The method used in the research and retrieval of Nadran ceremony data uses qualitative research methods or interviews with several speakers. From interviews conducted by informants, the author can draw conclusions about the Indramayu community that is no longer getting philosophical values in the Nadran ceremony (Supali Kasim, 2020), Nadran ceremonies are now available according to the needs of the community. Therefore, the writer will publish online comics by giving stories that package the philosophical values above with the intention that the reader can understand and take wisdom from Nadran's ceremony.

Keywords: *Nadran, Comics, Philosophical Values, Local Culture.*

1 Pendahuluan

Indramayu adalah salah satu kabupaten yang mempunyai banyak tempat dan bangunan bersejarah, adat istiadat, dan upacara adat. Indramayu Berada di wilayah yang ada di pantai utara Jawa Barat. Kehidupan masyarakat Indramayu sebagian besar bermukim di pesisir pantai, oleh karena itu sebagian masyarakatnya bekerja menjadi nelayan. Salah satunya seperti Desa Karangsong, secara administratif merupakan salah satu desa di wilayah Kecamatan Indramayu, Provinsi Jawa Barat. Desa Karangsong terletak di pesisir pantai yang mana alam telah menimbulkan tanah sejauh 1 sampai 2 Km. Desa Karangsong terletak ± 3 km di sebelah timur dari pusat pemerintahan Kecamatan Indramayu. Luas wilayah Desa Karangsong Sekitar 8,16 km berada pada ketinggian 0,5 mdpl (meter dari permukaan laut) dengan kepadatan penduduk sebesar 7000 jiwa dan 80% bekerja sebagai nelayan. Desa Karangsong merupakan wilayah dataran rendah dengan suhu rata-rata berkisar antara 29°C – 30°C

Desa Karangsong dijuluki sebagai Desa atau Kampung Nelayan, hal ini dikarenakan letak geografis desa ini terletak di pesisir pantai, yang disebut pantai song, dan mempunyai tempat pelelangan ikan dan dermaga untuk kapal laut, dengan adanya hal tersebut, mayoritas penduduk desa yang ada di Indramayu yang bekerja sebagai nelayan mendatangi desa Karangsong untuk mencari hasil laut. Di Desa Karangsong terdapat tiga kategori nelayan, yang pertama adalah nelayan tangkap (nelayan yang mencari ikan), kedua adalah nelayan pembudidayaan ikan, yang ketiga adalah nelayan pengolahan dari hasil tangkap dan budidaya. Nilai-nilai kearifan lokal yang masih ada biasanya masih dipertahankan oleh masyarakat yang masih memiliki tingkat kepercayaan yang kuat. Kepercayaan yang masih mentradisi dalam masyarakat juga disebabkan karena kebudayaan yang ada biasanya bersifat universal sehingga kebudayaan tersebut telah melekat pada masyarakat dan sudah menjadi hal yang pokok dalam kehidupannya.

Salah satu budaya lokal yang masih dipertahankan adalah Nadran. Nadran merupakan tradisi peninggalan nenek moyang yang patut dilestarikan dan dijaga. Nadran mempunyai makna yang dalam berupa perwujudan syukur terhadap Tuhan sehingga terjalin hubungan baik yaitu antara Tuhan dan Hamba-Nya dan terselip pesan untuk selalu menjaga kelestarian alam guna mendapatkan hasil tangkapan ikan dengan maksimal. Tradisi Nadran memberikan persembahan dan penghormatan yang berupa sesaji yang ditujukan kepada roh-roh para leluhur dan penguasa laut yang dianggap telah menjaga dirinya dan bumi pertiwi yang ditempati dalam keadaan aman, tentram, sejahtera jauh dari segala macam persoalan-persoalan dan masalah.

Upacara adat Nadran perlu untuk dilestarikan. Nadran merupakan potensi Kota Indramayu yang berbentuk budaya dalam rangka upaya meningkatkan pariwisata. Selain itu Nadran juga memberikan hiburan bagi masyarakat sehingga budaya lokal tetap terjaga. Upacara adat Nadran ini belum dikenal secara luas oleh masyarakat Indonesia. Bahkan masyarakat Jawa Barat sendiri masih banyak yang belum mengetahui tentang ritual Nadran. Menurut Carsim (wawancara, 25 Februari 2020) hal ini disebabkan karena keterbatasan media atau visualisasi yang diketahui oleh masyarakat. Menurut seorang Cagar Budaya dan Permuseuman, Suparto Agustinus, mengatakan bahwa Upacara Nadran masih perlu untuk diperkenalkan ke masyarakat luar khususnya luar Kota Indramayu (wawancara, 25 Februari 2020). Hal serupa juga disampaikan oleh Kepala Koperasi Perikanan Laut Indramayu (wawancara, 25 Februari 2020), dan Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (wawancara, 25 Februari 2020). Seorang budayawan dari Kota Indramayu mengatakan, “Upacara Nadran ini masih

belum cukup terekspos dan kurang diketahui oleh masyarakat, khususnya masyarakat di luar Kota Indramayu.” (Kasim, wawancara, 26 Februari 2020).

Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan observasi atau mencari pengumpulan data akurat tentang upacara adat Nadran ini. Data akurat yang terkumpul dapat dijadikan sebuah karya visual yang mampu diterima dan dipahami oleh masyarakat. Karya visual tersebut menjadi media untuk menyebarluaskan ritual Nadran kepada masyarakat luas.

2 Dasar Pemikiran

2.1 Komik Sebagai Media Komunikasi Visual

Komik adalah satu produk akhir dan hasrat manusia untuk menceritakan pengalamannya yang dituang dalam gambar dan tanda, mengarah kepada suatu pemikiran dan perenungan (Bonneff, 1997: 16). Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul “*Understanding Comics*” mengungkapkan bahwa komik adalah seni berurutan. McCloud menegaskan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambing-lambang yang berdekatan atau bersebelahan dalam urutan tertentu. Untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Dari beberapa teori tersebut, maka disimpulkan bahwa komik merupakan sebuah media komunikasi untuk menyampaikan pesan yang disampaikan oleh penulisnya menggunakan bahasa visual dan verbal (gambar dan kata-kata).

McCloud (2001) menekankan bahwa komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca. M.S. Gumelar (2011: 7) dalam bukunya juga menjelaskan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2011: 127). Sedangkan, Maharsi (2010: 7) komik merupakan gambar membuat cerita mudah diserap atau dipahami, sementara itu teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Dari beberapa pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang terdiri dari urutan-urutan tertentu, dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaian.

Scott McCloud mengutip kata Will Eisner tentang definisi komik, bahwa komik adalah “Seni Berurutan”. Dalam kata lain bahwa seni dalam gambar dapat berubah nilainya menjadi seni komik apabila gambar-gambar yang ada tidak berdiri sendiri dan disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar.

McCloud (dalam Aditya, 2017: 2) mengartikan bahwa komik sebagai gambar yang sengaja diurutkan dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respons estetik dalam diri pembaca. Secara teknis, komik memiliki dua elemen yaitu teks dan gambar. Bila kedua elemen itu bekerja sama, maka pembaca akan mengalami cerita dalam komik sebagai keutuhan yang berkesinambungan (Scott McCloud, 2008:129). Komik digital merupakan komik yang dibuat bukan dalam bentuk fisik seperti buku ataupun lembaran hasil cetak, tetapi berbasis *digital* sehingga dapat diakses dari komputer maupun *smartphone*. Namun dalam formatnya, komik *digital* tidak jauh berbeda dengan komik berbentuk buku biasanya. Komik *digital* masih memiliki unsur-unsur komik, hanya saja

cara membacanya yang agak berbeda,. Komik digital pada gadget lebih menggunakan sentuhan jari dengan cara *slide* dari atas kebawah untuk membaca tiap panelnya.

Gambar-gambar komik itu sendiri sesungguhnya sudah menceritakan dan dibuat menjadi sebuah kumpulan gambar yang menampilkan alur cerita. Tulisan pada komik dibuat sesingkat mungkin agar pembaca dapat membacanya dengan waktu singkat. Di samping menyajikan cerita, komik juga mampu mengekspresikan beberapa ide, pemikiran atau maksud tertentu. Cara pengungkapannya pun berbagai macam, yaitu: cerita fiksi, cerita binatang, cerita factual, historis, biografi dan ide-ide factual untuk menampilkan cerita yang lucu. Semuanya itu diungkapkan melalui gambar-gambar dan teks *bubble frame* yang berisi tulisan singkat yang ditampilkan semenarik mungkin. Komik juga dapat tampil tanpa teks, karena gambar dalam komik sudah mewakili bahasanya sendiri, yang disebut bahasa komik.

2.2 Komik Digital

Ahmad (dalam Mawaddah, 2016) menjelaskan komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang dapat memudahkan pembaca untuk membaca komik. Komik *digital* merupakan sebuah *platform* untuk para pembaca membaca komik hanya menggunakan *internet* dan menggunakan *smartphone* mereka, sehingga komik digital mudah diakses kapan pun dan dimana pun. Selain *accessible*, komik digital juga memudahkan si pembuat komik untuk mengunggah cerita-cerita komik untuk dibaca oleh para pembaca, karena si pembuat cukup mengunggah komik buatannya ke laman Webtoon sampai komik dapat dibaca oleh para pembaca.

2.3 Teori Perancangan Komik

Scott McCloud (2001:9) mengatakan bahwa komik adalah ‘Gambar-gambar dan lambang-lambang yang dibuat dalam urutan tertentu, untuk memberikan informasi dan sebagai alat komunikasi untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Dengan hanya membaca komik, pembaca dibuat untuk mengaktifkan semua pancanya. Komik memiliki tujuan berbeda-beda dalam penyampaiannya:

1. Media hiburan
2. Media bercerita
3. Media mendidik
4. Media untuk ekspresi dan eksplorasi
5. Media refleksi pemikiran, pandangan dan kenyataan visual yang terjadi pada suatu tempat dan satu masa atau zaman yang diwakilinya

Dalam ‘Understanding Comics’, Scott McCloud membahas tahapan-tahapan membuat komik:

1. Gagasan atau ide awal apa yang akan disampaikan pada pembaca.
2. Bentuk visual, biasanya komik Indonesia banyak yang mengikuti bentuk komik Amerika atau Jepang.
3. Gaya, ciri sang komikus yang terdapat dalam karyanya.
4. Struktur, komposisi dalam komik atau gaya bercerita sang pengarang
5. Keterampilan sang pengarang menuangkan imajinasi dalam ceritanya sehingga dapat menarik hati para pembaca.
6. Permukaan / Tampilan, hasil jadi gabungan dari unsur-unsur diatas.

2.4 Teori Tokoh dan Penokohan

Tokoh adalah subjek yang dikisahkan dalam komik. Di komik, tokoh tidak hanya mencakup manusia saja, tetapi terdapat juga berbagai macam makhluk lainnya, seperti hewan, peri-peri, dan benda-benda mati yang sengaja dibuat terkesan hidup. Semua tokoh-tokoh tersebut dapat berbicara, berpikir, dan memiliki perasaan.

Menurut Aminudin (dalam Rokhmansyah, 1998: 6), tokoh adalah pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita fiksi sehingga peristiwa tersebut membentuk sebuah cerita. Tokoh merupakan salah satu unsur yang penting dalam sebuah cerita.

Menurut Rokhmansyah (1998: 4), Istilah tokoh yang menunjuk pada orangnya, pelaku cerita. Penokohan dan karakteristik menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita.

2.5 Tipografi

Menurut Supriyono (dalam Aditya, 2019: 3) tipografi dalam fungsi komunikasi, terdapat dua hal terkait tipografi yang harus diperhatikan, yaitu *legibility* dan *readability*. Kejelasan bentuk huruf (*legibility*) adalah tingkat kemudahan mata untuk mengenali karakter atau huruf tanpa kesulitan. Hal ini dapat ditentukan dengan:

- a) Kompleksitas desain bentuk pada huruf
- b) Penggunaan warna
- c) Frekuensi pembaca menemukan huruf-huruf yang digunakan

dalam kehidupan sehari-hari keterbacaan (*readability*) adalah tingkat kenyamanan atau kemudahan suatu susunan huruf saat dibaca. Hal ini dapat dipengaruhi oleh:

- a. Jenis huruf
- b. Ukuran
- c. Pengaturan, termasuk jarak antar huruf, jarak antar kata, perataan, dan sebagainya
- d. Warna kontras terhadap latar belakang

Huruf dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, antara lain:

a) Serif

Jenis huruf serif mempunyai sirip berbentuk lancip pada setiap ujungnya, dan memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Jenis huruf ini memberi kesan klasik, formal, dan elegan.

b) Sans Serif

Jenis huruf sans serif tidak mempunyai sirip pada ujungnya dan mempunyai ketebalan dan ketipisan yang sama. Sans serif memberikan kesan modern, sederhana, dan futuristik.

c) Script

Jenis script merupakan huruf seperti hasil goresan tangan. Ada dua jenis script yaitu Formal Script dan Casual Script. Formal Script menyerupai tulisan tangan menggunakan pena klasik sehingga terkesan formal, sedangkan Casual Script menyerupai tulisan goresan kuas atau pensil sehingga terkesan lebih santai.

d) Dekoratif

Jenis huruf dekoratif yaitu pengembangan model huruf yang ditambah dengan ornamen dan hiasan dekoratif. Biasanya huruf dekoratif hanya digunakan untuk judul atau *heading*

2.6 Warna

Warna merupakan esensi visual yang melibatkan tiga elemen yang saling berhubungan yaitu: cahaya, benda, dan mata. Teori warna merupakan teknik penggunaan serta pencampuran warna sehingga dapat menghasilkan desain yang menarik. Warna terdiri atas tiga jenis, yaitu warna *primer*, warna sekunder, dan warna tersier. Apabila jenis-jenis warna tersebut disusun melingkar maka akan menjadi sebuah *color wheel* yang dicetuskan oleh Isaac Newton (1704).

Dalam *color wheel* dapat diketahui *complementary color* masing-masing warna. Feisner (2006) dalam buku “*Color: How to Use Color in Art and Design*”, menyatakan bahwa *complementary color* merupakan warna pelengkap yang terletak berseberangan di dalam *color wheel*. Warna tersebut akan memberikan kesan warna yang menarik dalam sebuah desain.

Warna dalam desain grafis dibedakan menjadi dua yaitu; *RGB* dan *CMYK*, sesuai dengan output yang akan dibuat. *RGB* merupakan warna-warna primer yang direfleksikan oleh cahaya, yaitu; *Red*, *Green*, dan *Blue*. Biasanya warna ini digunakan untuk keperluan digital seperti media sosial, *website*, televisi dll. Sedangkan *CMYK* merupakan warna-warna primer yang digunakan dalam desain cetak, yaitu; *Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, dan *Black*. Jenis warna ini digunakan untuk keperluan desain cetak seperti poster, brosur, leaflet, *billboard*, dll.

2.7 Fungsi Warna

Beberapa fungsi warna adalah sebagai berikut (pusat grafika indonesia (1978):

- 1) **Fungsi Estetis** yaitu pengaruh warna pada rasa keindahan dinamakan fungsi estetis warna. Secara umum, warna memiliki kekuatan untuk membangkitkan rasa keindahan, yaitu pengalaman keindahan tentang keharmonian warna. Efek menyenangkan yang dibangkitkan oleh perpaduan dua warna atau lebih terhadap masing-masing merupakan contoh fungsi estetis dari warna.
- 2) **Fungsi Psikologis** yaitu warna dapat memberikan pengaruh tertentu. Beberapa macam warna seperti abu-abu dan kuning membuat kita lebih tenang. Warna merah dan kuning membuat kita lebih gelisah dan aktif. Dengan cara ini perasaan seseorang dipengaruhi oleh warna, sehingga dengan hubungan ini seseorang mengatakan tentang tugas psikologis dari warna.
- 3) **Fungsi Pengenal** yaitu dengan warna kita mengetahui ciri-ciri visual suatu benda. Dengan menyebutkan warna sebagai ciri-ciri atau karakteristik suatu benda maka seseorang akan mengenal suatu benda secara khusus.

2.8 Teori Layout

Dalam buku “*Layout Dasar dan Penerapannya*” yang ditulis oleh Rustan dalam Harjanti Makmur (2017) *layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

Dalam *me-layout* terdapat beberapa prinsip untuk membuat *layout* yang baik. Prinsip dasar *layout* adalah sebagai berikut:

1. *Sequence*

Yaitu disebut juga dengan *hierarki* atau *flow*. Dengan adanya *sequence* maka akan membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang pembaca inginkan serta lebih memudahkan juga bagi para pembaca.

2. *Emphasis*

Sequence dapat dicapai dengan adanya *emphasis*. *Emphasis* merupakan penekanan yang mencakup elemen-elemen seperti: ukuran, warna, letak, dan bentuk.

3. *Balance*

Yaitu merupakan keseimbangan, pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. *Balance* dimaksudkan agar si perancang membuat *layout* dengan menggunakan elemen-elemen secukupnya.

2.9 Lima Teori Komik Menurut McCloud

1. *Choice Of Moment*

Menurut McCloud, tujuan pertama dari komik adalah “Connecting The Dots” atau menghubungkan cerita. McCloud mengatakan bahwa komik haruslah memperlihatkan yang perlu dan membuang yang tidak perlu. Jadi komik haruslah singkat dan jelas.

2. *Choice Of Frame*

Komik haruslah membuat pembaca melihat atau membaca apa yang mereka perlu baca. Di sini ada peran “*Sense Of Place, Position and Focus.*” yang artinya komik harus ada gambaran lokasi, posisi, dan fokus yang jelas.

3. *Choice Of Image*

Pemilihan gambar harus jelas dan cepat untuk membangkitkan penampilan objek karakter, lingkungan, dan simbol.

4. *Choice Of Word*

Kata-kata pada komik menjadi ide-ide yang mengomunikasikan dengan jelas dan persuasif dalam komunikasi tanpa batas dengan gambar.

5. *Choice Of Flow*

Panel yang dibuat dalam komik memandu pembaca untuk merasakan pengalaman yang menarik dalam membaca sebuah komik.

2.10 Teori Desain Karakter Menurut McCloud

Menurut McCloud dalam bukunya "Making Comics" menjelaskan ada tiga aspek yang mendasari untuk membuat sebuah karakter dalam komik. Pertama adalah "*Inner Life*" atau sejarah cerita si karakter yang akan dibuat, berasal darimana si karakter, seperti apakah orangtuanya, dll. Kedua adalah "*Visual Distinction*" yang artinya adalah visualisasi dari si karakter yang mudah diingat, apakah dari bajunya, mukanya, atau postur tubuhnya. Ketiga adalah "*Expressive Traits*" yang artinya adalah perilaku si karakter dalam komik. Selain itu, menurut Scott McCloud, dalam membuat karakter komik memiliki tiga hal yang meliputi (1) *Character Design*, yang artinya bagaimana kita membuat perbedaan kepribadian si karakter pada komik, (2) *Facial Expression*, bagaimana kita membuat ekspresi pada karakter, dan (3) *Body Language*, bagaimana kita dapat membuat setiap gerakan pada karakter memiliki cerita untuk ditangkap dan dipahami oleh pembaca.

2.11 Teori Storytelling

Dalam mewujudkan cerita ke dalam bentuk komik, maka setiap komikus harus mempelajari teknik visual *storytelling*. Teknik tersebut merupakan landasan pemikiran dalam pengambilan keputusan atas apa dan bagaimana gambar yang komikus tampilkan untuk menunjang cerita yang ingin ia ungkapkan. McCloud (dalam Wimba, 2010) mengungkapkan bahwa *visual storytelling* pada akhirnya memiliki tujuan utama agar pembaca komik dapat mengerti dengan jelas pengaruh cerita yang disampaikan dan pembaca tetap mengikuti ceritanya. Berkaitan dengan pencapaian tujuan tersebut, McCloud memaparkan visual *storytelling* pada komik menjadi beberapa rangkaian pengambilan keputusan sebagai berikut:

2.12 Teori Struktur Visual Menurut McCloud

McCloud menyebutkan bahwa hubungan antara panel memunculkan fenomena *closure*. *Closure* merupakan pola mengenai hubungan antar panel yang dikonversi menjadi tipe-tipe peralihan antar dalam komik. Tipe tersebut terbagi dalam empat tipe, yaitu:

1. Waktu ke waktu (*Time to time*)

Closure ini menggambarkan proses pergerakan lambat atau efek *slow motion*, tanpa mengganti subjek atau objek pelakunya.

2. Aksi ke aksi (*Action to action*)

Rangkaian panel yang mengambil perwakilan momen-momen yang diwakili. Tampilan seolah memotret tiap aksi sebagai suatu proses terjadinya suatu tindakan yang terjadi dalam waktu yang normal atau relatif cepat.

3. Aspek ke aspek (*Aspect to aspect*)

Panel yang kontennya mengandung transisi ruang dan waktu. Biasanya digunakan untuk menegaskan lokasi keberadaan atau menekankan mengenai suasana perasaan karakter. Relasi ini hampir mirip dengan adegan ke adegan.

4. *Non-sequitur*

Panel yang kontennya tidak ada keterkaitan dengan konten pada panel lain secara visual, tetapi terbingkai dalam satu konteks makna. Tampilan dari setiap panelnya dapat menyuguhkan visual yang liar tanpa menghiraukan kelanjutan visual antar panel.

2.13 Pemilihan *Frame*

Setelah menentukan adegan yang akan ditampilkan dalam komik, komikus menentukan dari sudut pandang gambar yang akan ditampilkan dan proporsi tokoh atau obyek dengan latar belakangnya. Oleh karena itu dalam *frame* komik akan dibahas 2 hal yakni pengambilan jarak pandang dan pengambilan sudut pandang.

A. Pengambilan Jarak Pandang

Pengambilan jarak pandang berkaitan dengan bagaimana posisi jauh-dekat kamera pada obyek. Koen (dalam Yohanes, 2010:14) membagi pengambilan jarak pandang menjadi beberapa jenis, sebagai berikut:

a. *Long Shot*

Long shot atau *shot* jauh mencakup pada subyek beserta lingkungan sekitarnya untuk memberikan informasi tentang suatu tempat atau lingkungan tertentu.

b. *Full shot*

Dalam kamera *full shot*, subyek digambar secara keseluruhan dari kepala sampai kaki. Seringkali kamera *full shot* digunakan untuk menggambarkan aksi subyek secara jelas.

c. *Medium Shot*

Medium Shot merupakan jarak pandang yang biasanya menampilkan suatu tokoh baik setengah badan dari kepala sampai sekitar daerah pinggang.

d. *Close Up*

Close Up merupakan jarak pandang yang difokuskan kepada satu bagian tubuh seperti muka atau tangan atau kaki.

e. *Extreme Close Up*

Jarak pandang *extreme close up* merupakan pengembangan lanjutan dari jarak pandang kamera *close up* yang menunjukkan satu bagian kecil dari suatu obyek seperti mata atau mulut saja dalam satu *frame*.

f. Kombinasi

Jarak pandang kombinasi dipakai untuk menggambarkan dua atau lebih obyek yang masing-masing obyeknya memiliki jarak pandang yang berbeda dan bertujuan untuk memvisualisasikan kedalaman

B. Penggambaran Bentuk Karakter

Dalam memutuskan untuk menggambar karakter, ada 2 hal yang harus dipikirkan oleh komikus yaitu pemilihan gaya gambar dan desain pada karakter dan desain tampilan dari karakter.

a. Bentuk Muka

Bentuk muka akan dianalisis dengan komikus menggambarkan elemen-elemen wajah termasuk rambut untuk membentuk identitas dari subyek karakternya.

b. Ekspresi Muka

Penggambaran ekspresi muka dilakukan dengan mengamati bagaimana komikus menggambarkan emosi wajah.

c. Postur Tubuh

Postur tubuh adalah penggambaran bentuk atau ukuran tubuh karakter pada komik yang digambar oleh komikus untuk membuat karakter yang hidup dan mudah dikenali oleh pembaca.

d. Bahasa Tubuh

Berkaitan dengan bagaimana komikus menggambarkan ekspresi dari tokohnya, bahasa tubuh dibuat oleh komikus untuk memperjelas adegan apa yang sedang dilakukan oleh si karakter pada komik.

e. Penggambaran Obyek

Obyek dalam hal ini berkaitan dengan bagaimana komikus bercerita mengenai dunia atau latar cerita berlangsung melalui elemen-elemen pendukung karakter seperti benda-benda yang digambarkan dalam komik maupun properti lain.

f. Penggambaran Latar Belakang

Hampir sama dengan penggambaran obyek, penggambaran latar belakang mempunyai peran untuk membangun kesan setting dimana cerita berlangsung.

2.14 Definisi Budaya

Budaya menurut Koentjaraningrat dalam bukunya (Pengantar Antropologi II 2005:12) mengemukakan budaya di dalam sanskerta budhi (buddhayah adalah bentuk jamaknya, dan dengan demikian “Kebudayaan” dapat diartikan “Pikiran dan akal”. Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan lain yang diperoleh seseorang sebagai anggota masyarakat.

2.15 Teori Pelestarian Budaya Lokal

Pelestarian, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata dasar *lestari* yang artinya adalah tetap selama-lamanya tidak berubah. Yang dimaksud pelestarian adalah upaya atau proses untuk membuat sesuatu tetap selama-lamanya tidak berubah. Bisa pula didefinisikan sebagai upaya untuk mempertahankan sesuatu supaya tetap sebagaimana adanya. Merujuk pada definisi pelestarian dalam KBBI di atas, maka penulis mendefinisikan bahwa yang dimaksud pelestarian budaya (ataupun budaya lokal) adalah upaya untuk mempertahankan budaya tetap sebagaimana adanya. Widjaja (dalam W. Ashar Pratama, 2014: 15) mengartikan pelestarian sebagai kegiatan atau yang dilaksanakan secara berulang atau terus menerus. Mengenai pelestarian budaya lokal, Ranjabar mengemukakan bahwa pelestarian budaya lokal adalah mempertahankan nilai-nilai seni budaya, nilai tradisional dengan mengembangkan perwujudan yang bersifat menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah dan berkembang.

Salah satu tujuan diadakannya pelestarian budaya adalah untuk revitalisasi budaya (penguatan) atau menggiatkan kembali sebuah budaya atau tradisi. Pelestarian budaya merupakan hal yang perlu diperhatikan dan dijaga. Salah satu bentuk pelestarian budaya berupa penyebaran budaya melalui karya, secara tersurat ataupun tersirat. Dengan begitu penikmat budaya akan mengetahui budaya lokal dan memahaminya. Semakin banyak karya tersebut tersebar, maka semakin banyak juga orang mengetahui budaya tersebut.

3 Metode Penelitian

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Dalam metode ini, penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada beberapa sumber terkait dengan informasi dan isi dari rancangan upacara adat Indramayu yang disebut Nadran.

2. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari buku, artikel, ataupun media lainnya sebagai landasan untuk penelitian yang bersangkutan.

3.2 Analisis Data

1. Analisis matriks perbandingan
2. Analisis SWOT

4 Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Pesan yang akan penulis sampaikan dalam perancangan kali ini adalah dalam pemahaman nilai-nilai filosofis yang baik akan menjadi salah satu media yang tepat. Dan penulis berharap dari komik online ini target akan mendapatkan pesan yaitu:

1. Pentingnya kita untuk terus bersyukur
Kita harus terus bersyukur karena dengan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, kita akan diberikan kenikmatan yang melimpah. Dengan terus bersyukur, kita akan senantiasa merasa cukup dan bahagia di kehidupan.
2. Jangan mudah menilai orang dari fisiknya
Dari cerita Wayang Kulit lakon Budug Basu, kita diajarkan bahwa menilai seseorang dari fisiknya adalah hal yang tidak baik. Karena belum tentu seseorang dengan fisik yang buruk adalah orang yang jahat. Sebaliknya, orang yang fisiknya terlihat bagus belum tentu juga ia adalah orang yang baik.
3. Pentingnya gotong royong
Upacara Nadran mengajarkan kita bahwa gotong royong adalah hal yang penting di kehidupan. Dengan adanya gotong royong, kita dapat mengenal satu sama lain, saling membantu dan toleransi dengan orang lain.
4. Pentingnya mencintai alam
Dalam upacara Nadran, kita diajarkan untuk mencintai alam. Dengan para nelayan yang tidak menggunakan bom atau racun untuk menangkap ikan, para nelayan hanya memakai jaring untuk menangkap ikan sehingga ekosistem laut tetap terjaga.

Cara mengenalkan nilai-nilai filosofis di dalam upacara Nadran ini adalah dengan proses dilakukannya upacara Nadran serta cerita Wayang Kuit lakon Budug Basu. Dengan mengenalkan nilai-nilai filosofis di dalam upacara Nadran data yang ada dan akan dibuat ke dalam sebuah komik *online*.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang akan digunakan dalam komik online ini berupa kisah seorang mahasiswi yang sedang berkelana ke Indramayu dan di sana ia mendapatkan banyak pelajaran dan pengalaman mengenai upacara Nadran dari seorang nelayan muda, dengan sedikit cerita mengenai Wayang Kulit lakon Budug Basu, dimana kita akan diberikan pelajaran bahwa kita tidak boleh menilai orang dari fisiknya. Dan memperlihatkan panel-panel cerita warga Indramayu yang bekerja bersama untuk merayakan Nadran, dengan tujuan memperlihatkan pembaca bahwa Nadran memiliki nilai gotong royong.

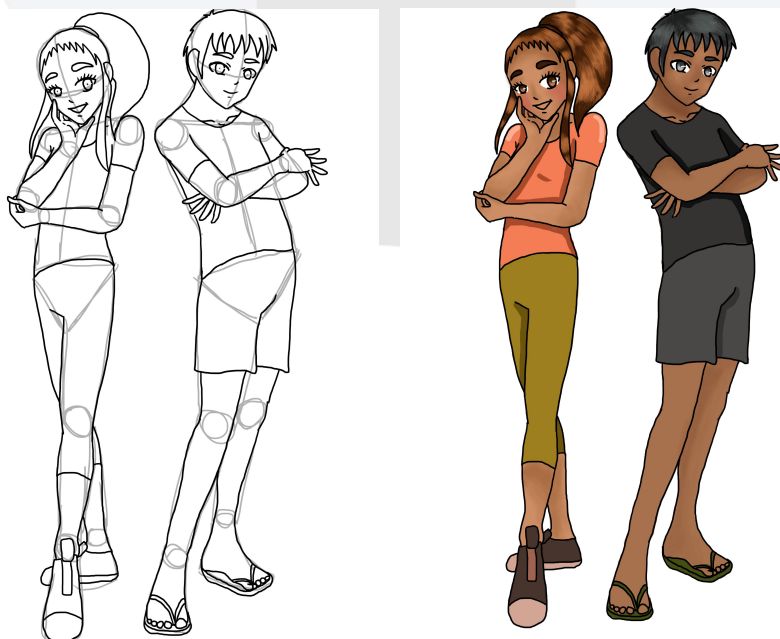
Konsep memperlihatkan panel cerita dari seorang mahasiswi yang awam tentang Nadran hingga ia mendapatkan pelajaran dan hikmah dari upacara Nadran dengan tujuan memperkenalkan Nadran dan juga memberi hikmah dari nilai filosofis pada Nadran agar pembaca bisa mengimplementasikannya di kehidupan nyata.

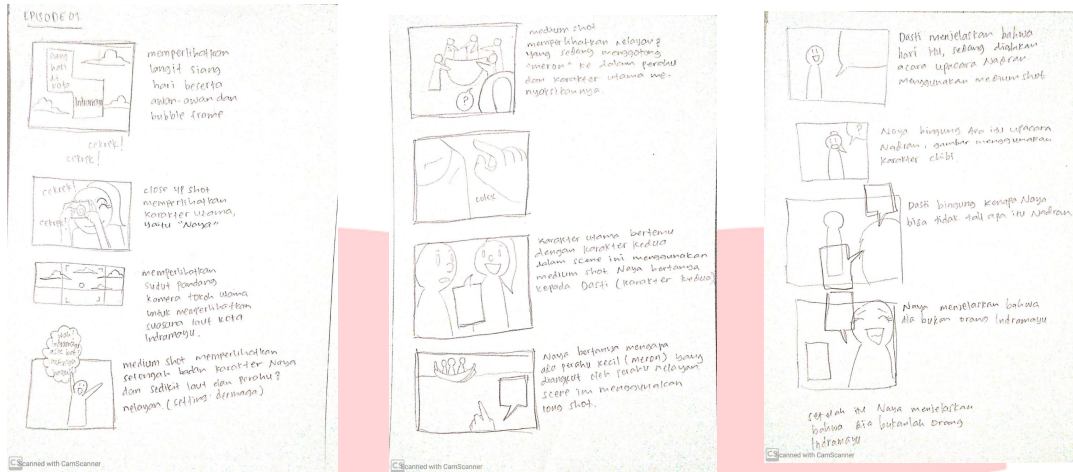
4.3 Konsep Media

Penggunaan media bertujuan untuk menyampaikan informasi, pesan, dan pencegahan secara informatif dan persuasif terhadap target audiens agar dapat mudah dipahami dan diterima. Media utama yang digunakan yaitu komik *online* yang diunggah ke situs komik *online* *Webtoon*. Media komik *online* dipilih sebagai media utama karena dapat menyampaikan informasi dengan efektif karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja (*accessibility*). Gambar-gambar di dalam panel komik menceritakan setiap adegan dengan berisi kata-kata penjelasan tentang Nadran sehingga memudahkan pembaca untuk memahami setiap adegan. Komik dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk memperkenalkan Nadran dan melestarikan nilai-nilai filosofis upacara Nadran (Supali Kasim, 2020). Selain itu, cerita di dalam komik ini disuguhkan dengan komedi agar pembaca juga terhibur dalam membaca komik tersebut. Dengan demikian, komik *online* menjadi media yang tepat untuk melestarikan kembali nilai-nilai filosofis pada masyarakat karena komik dianggap sebagai media yang mudah diterima dan dibaca oleh semua kalangan.

4.4 Konsep Visual

Berdasarkan penjelasan konsep perancangan yang telah disebutkan diatas, berikut adalah beberapa sketsa rancangan komik *online* yang akan dibuat secara garis besar:

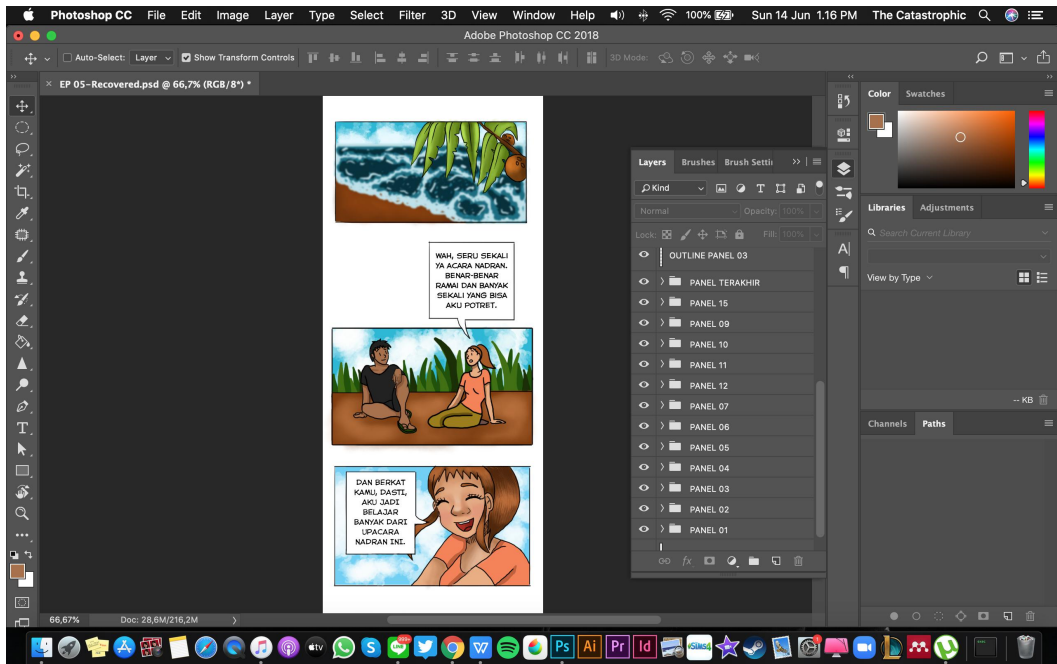




Gambar 4.2 Sketsa storyboard
Sumber: Data Pribadi



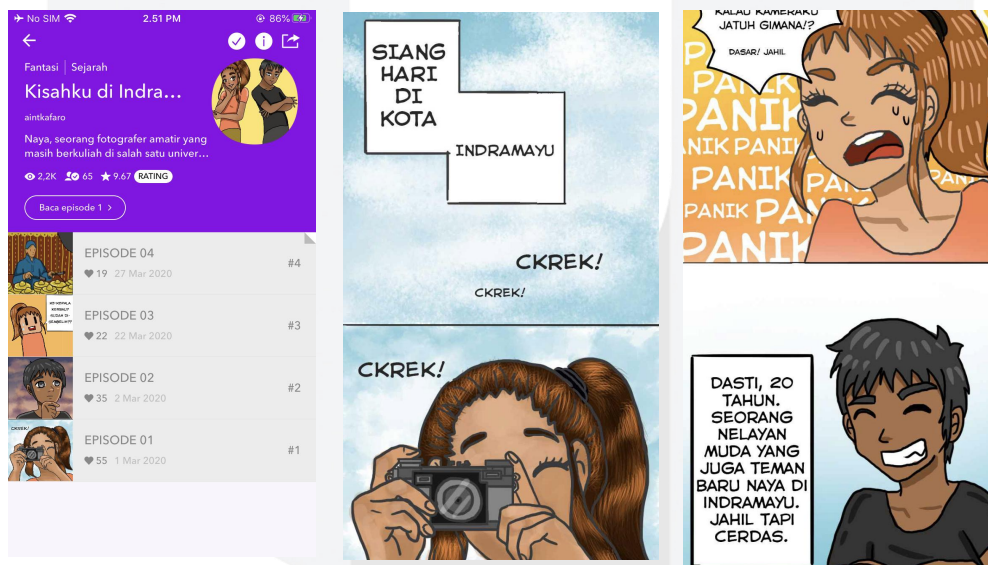
Gambar 4.3 Setting di pantai
Sumber: Data Pribadi



Gambar 4.4 Rancangan Komik Online

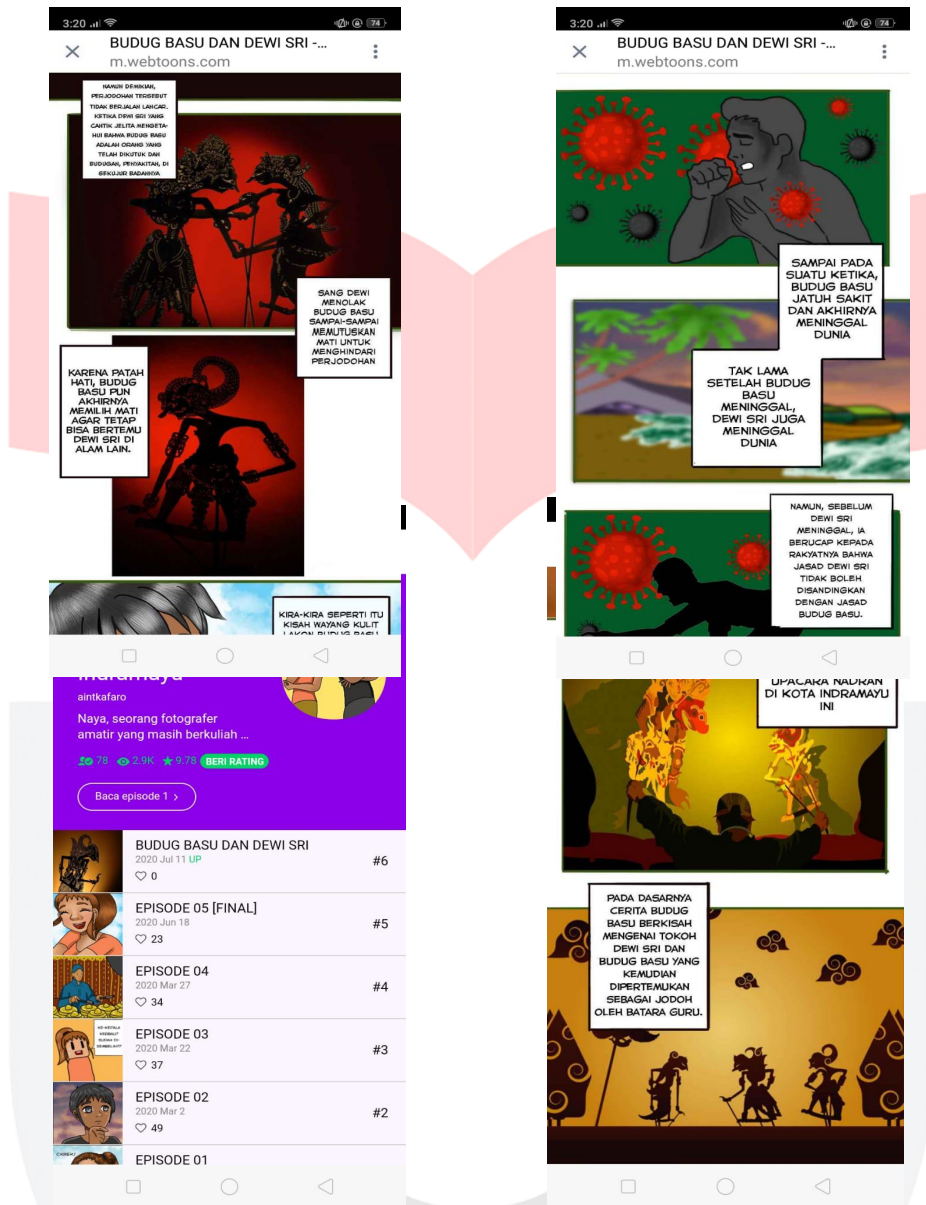
Sumber: Data Pribadi

4.5 Hasil Perancangan



Gambar 4.5 Hasil Rancangan Komik Online Webtoon

Sumber: Data Pribadi



Gambar 4.6 Sejarah Budug Basu dan Dewi Sri

Sumber: Data Pribadi

4.7 Media Pendukung

Berdasarkan hasil karya yang sudah penulis buat, maka terdapat media pendukung yang penulis buat guna mempromosikan komik online ke masyarakat umum, terutama anak muda. Media pendukung ialah sebagai berikut:

1. Poster

Poster ini dibuat guna mempromosikan komik online “Kisahku di Indramayu” kepada masyarakat, terutama anak muda



Gambar 4.7 Poster Komik “Kisahku di Indramayu”

Sumber: Data Pribadi

2. Baju

Dengan dibuatnya baju dan ditambah dengan gambar tokoh-tokoh di komik online tersebut diharapkan banyak orang yang menjadi tertarik untuk membaca komik online yang penulis buat.



3. Totebag

Sama dengan baju, dengan dibuatnya totebag dan ditambah dengan gambar tokoh-tokoh di komik online tersebut diharapkan banyak orang yang menjadi tertarik untuk membaca komik online yang penulis buat.



Gambar 4.7 Totebag Komik “Kisahku di Indramayu”

Sumber: Data Pribadi

5 Kesimpulan

Dari pembahasan di atas kita dapat menarik kesimpulan bahwa Upacara Nadran adalah pesta perayaan masyarakat di daerah pesisir kota Indramayu, berlangsung secara turun-temurun sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rezeki berupa kekayaan laut kepada para nelayan. Perayaan dilakukan secara bergotong-royong antar nelayan.

Upacara Nadran di Indramayu memiliki nilai filosofis solidaritas, kultural dan religi. Nilai filosofis solidaritas pada Nadran yaitu adanya gotong-royong yang dilakukan oleh warga dan nelayan untuk merayakan Upacara Nadran, nilai kultural Upacara Nadran yaitu adanya pertunjukan Wayang Kulit lakon *Budug Basu*, yang terakhir adalah nilai religi untuk mengajarkan selalu bersyukur dan beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Namun, seiring berjalannya waktu, nilai filosofis pada Nadran mulai dilupakan oleh masyarakat pada umumnya, baik generasi muda maupun generasi yang lebih tua sehingga Upacara Nadran sudah kehilangan “ruh” nya. Oleh karena itu, penulis memiliki tujuan membuat komik *online* dalam rangka revitalisasi pelestarian nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalam Upacara Nadran.

Daftar Pustaka

- [1] A.W, Widjaja. 1986. *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bina Aksara
- [2] Eisner, Will. 1985. *Theory of Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida: Poorhouse Press
- [3] Feisner, Edith Anderson. 2006. *Colour: How to Use Colour in Art and Design*. London, UK: Laurence King Publishing
- [4] Kasim, Supali. 2013. *Budaya Dermayu*. Yogyakarta: Poestakadjati
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta
- [5] McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers
- [6] Sucipto, Toto. 2012. *Nadran Upacara Syukuran Masyarakat Nelayan Indramayu*. Bandung: Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung
- [7] Hafiz Aziz, Ahmad. 2009. *Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2009*.
- [8] Krisna Aditya, Dimas dan Prasetyo, Putra Arif. 2019. *Perancangan Komik Digital Tentang Mitigasi Bencana Untuk Usia Remaja*. Fakultas Industri Kreatif. Desain Komunikasi Visual. Universitas Telkom. Bandung.
- [9] W, Ashar Pratama. 2014. *Upaya Pelestarian Budaya Lokal Oleh Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) Dewi Fortuna Melalui Pelatihan Pengkaderan Berbasis Budaya*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Pendidikan Luar Sekolah. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- [10] Mawaddah, Muti'atul. 2016. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan Di Dalam Keluarga*. Skripsi. Fakultas Teknik. Pendidikan Teknik Boga. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.