

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL ADAPTASI KISAH CERITA RAKYAT NYAI ANTEH SANG PENUNGGU BULAN DENGAN REINTERPRETASI MODERN UNTUK REMAJA JAWA BARAT

Febryan Wahyu Priyatna¹, Asep Kadarisman², Sri Soedewi³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

febryanwpriatna@student.telkomuniversity.ac.id¹, kadarisman@telkomuniversity.ac.id²,
srisoedewi@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Indonesia kaya akan budaya dengan setiap daerahnya memiliki cerita rakyat masing-masing sebagai bentuk ekspresi budayanya. Kisah Nyai Anteh adalah sebuah cerita rakyat Sunda yang mengisahkan mengenai sesosok wanita yang tampak pada bulan purnama sedang menenun ditemani kucingnya. Layaknya cerita rakyat lain, kisah Nyai Anteh selain sebagai hiburan juga memiliki pesan moral yang dapat diambil, di antaranya adalah untuk menghargai dan menjaga erat hubungan pertemanan yang disayangi. Kisah Nyai Anteh tergolong kurang begitu dikenal terutama oleh kalangan remaja dan anak muda yang cenderung melupakan dan tidak tau mengenai cerita rakyat daerahnya. Penulis menilai bahwa adaptasi komik digital kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan ini perlu untuk mengenalkan cerita rakyat Nyai Anteh, terutama kepada remaja yang menggemari komik digital, bentuk reinterpretasi dengan setting modern adalah salah satu cara untuk menarik perhatian untuk target pembaca yaitu remaja. Manfaat dari perancangan ini diharapkan dapat menarik minat masyarakat terhadap cerita rakyat dan mengenalkan cerita rakyat seperti kisah Nyai Anteh kepada kalangan lebih luas.

Kata Kunci: Nyai Anteh, komik digital, remaja

Abstract

Indonesia is rich with its cultures with every region having their own folklore as a form of cultural expression. The story of Nyai Anteh The Waiter of The Moon is a folklore of Sundanese people telling the story about a woman who is visible on the full moon weaving accompanied by her cat. Like other folklore, Nyai Anteh other than as an entertainment there also has a moral message that can be taken, among them is to treasure and take care of the cherished friendship. The story of Nyai Anteh is not really well known, especially among adolescents and young adults who tend to forget and don't know about folklore of their region. The author judges that a digital comic adaptation of Nyai Anteh The Waiter of The Moon is necessary to tell the story of Nyai Anteh especially to the adolescent who likes to read digital comic. The form of reinterpretation with a modern setting is a way to attract interest to the target audience which is adolescent. The benefit of this design is hopefully able to attract people's interest to folklore and able to tell the story of the folklore like the story of Nyai Anteh to a broader reach.

Key Word: Nyai Anteh, digital comic, adolescent

1. Pendahuluan

Indonesia kaya akan budaya dan kaya pula atas cerita rakyatnya, cerita rakyat yang disampaikan secara turun temurun oleh orang tua terdahulu dari generasi ke generasi. Cerita rakyat tidak hanya berperan sebagai hiburan tapi juga erat dengan nilai-nilai kehidupan dan menjadi media untuk menyampaikan pesan dan nasehat. Indonesia sangatlah luas dengan berbagai macam budaya yang beraneka macam, keanekaragaman budaya ini tercerminkan oleh cerita rakyatnya yang mencapai ratusan dengan setiap daerah dapat memiliki lebih dari satu atau beberapa cerita rakyat.

Jawa Barat adalah salah satu daerah yang memiliki banyak sekali cerita rakyat yang masih dikenal hingga sekarang, Cerita rakyat sering sekali menceritakan mengenai hubungan antar manusia dan hubungan antara manusia dengan alam di mana cerita tersebut sering dikaitkan dengan fenomena alam, mulai dari kisah Sangkuriang yang menceritakan asal usul Tangkuban Perahu, Asal-usul Telaga Warna dan lainnya menceritakan asal-usul fenomena alam dan menghubungkannya dengan hal-hal mistis dan ajaib.

Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan adalah salah satu contoh lainnya dari cerita rakyat yang berhubungan dengan fenomena alam, cerita rakyat dari tanah Sunda ini menceritakan mengenai wanita yang menjadi penunggu bulan dan menenun ditemani oleh kucing kesayangannya di mana dia dikaitkan dengan corak yang terdapat pada bulan di saat terjadinya bulan purnama. Kisah Nyai Anteh sudah disampaikan sejak lebih dari seratus tahun lalu oleh masyarakat Sunda hingga melahirkan beberapa versi, namun kisah Nyai Anteh tidak memiliki kepopuleran yang sama dengan cerita rakyat seperti Sangkuriang dan Kabayan sudah mulai dilupakan terutama di antara kalangan remaja dan anak-anak. Layaknya cerita rakyat yang lain, cerita Nyai Anteh memiliki pesan moral yang dapat diikuti, sebagai contoh di mana Nyai Anteh selalu setia dan menggenggam erat pertemanannya bahkan memilih pergi dari pada harus mengorbankan pertemanannya ketika dihadapi sebuah konflik. Pesan moral ini dapat diikuti baik untuk anak-anak maupun remaja dan anak muda, untuk menjaga diri, menjaga hati dan menjaga hubungan yang telah lama dirajut.

Seiring berjalannya waktu minat masyarakat terhadap cerita rakyat terus berkurang, dan tidak jarang dilupakan terutama pada kalangan remaja dan anak muda. Kisah Nyai Anteh bukan pengecualian dengan Sebagian banyak orang tidak mengetahui dan asing dengan nama Nyai Anteh, Kisah Nyai Anteh adalah bagian dari kekayaan budaya Sunda yang harus dilestarikan, di mana bila tidak disampaikan dalam suatu bentuk untuk generasi berikutnya Nyai Anteh akan benar-benar terlupakan. Menurut Ani Rostiyati dari Balai Pelestarian Nilai Budaya terdapat pergeseran budaya terhadap generasi muda sekarang, menyebut bahwa generasi muda sekarang lebih mengetahui mengenai game dan apapun di internet namun tidak mengetahui mengenai cerita daerah masing-masing (Ayobandung,2017)

Lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 pengguna smartphone aktif di Indonesia mencapai lebih dari 100 juta orang menjadikan Indonesia sebagai negara keempat dengan pengguna smartphone aktif terbesar di dunia. Pada masa pandemik COVID-19 seperti saat ini, hiburan berbasis elektronik semakin diminati masyarakat, komik digital atau *webcomic* adalah salah satunya. Dengan maraknya platform untuk membaca komik digital melalui ponsel seperti LINE Webtoon minat membaca komik digital masyarakat semakin meningkat, menjadikannya media yang menjanjikan untuk mengadaptasi cerita rakyat (Wulandari dan Soedarsono,2019:7).

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menilai bahwa perlu mengangkat kisah Nyai Anteh Sang Penunggu bulan sebagai komik digital dan tidak ada salahnya untuk mencoba mengeksplorasi cerita rakyat dengan reinterpretasi yang unik. Dengan dirancangnya Komik Digital mengenai kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan dengan setting modern ini diharapkan masyarakat terutama remaja menjadi tertarik dan dapat mengenal mengenai cerita rakyat lain yang sebelumnya tidak begitu dikenal.

2. Metode Penelitian

Untuk melakukan analisis dalam perancangan ini penulis menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah pendekatan yang memiliki usulan penelitian, proses, hipotesis, observasi lapangan, analisis data dan kesimpulan data sampai dengan penulisannya numerik, situasional deskriptif, wawancara mendalam, analisis isi, analisis bola salju dan cerita (Pujuleksono, 2016: 35).

2.1. Metode Pengumpulan Data.

Data dikumpulkan dengan menggunakan metode berikut.

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka yang dilakukan adalah mempelajari teori-teori yang sudah ada dan sah kebenarannya dan mempelajari mengenai sejarah dan kisah dalam cerita rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan.

2. Kuesioner

Untuk mendapatkan Data yang sesuai dengan minat target pembaca, penulis membagikan kuesioner kepada remaja dari umur 14-21 tahun keatas, dikarenakan keterbatasan ditengah pandemik, kuesioner dilakukan secara online.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan narasumber yang merupakan tenaga ahli dalam bidangnya dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan Ilustrator dan Komikus, Bapak Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn untuk mendapatkan pandangan dan ilmu yang terkait dalam adaptasi komik cerita rakyat.

2.2. Analisis Data

1. Analisis Matriks

Penulis menggunakan metode analisis Matriks dengan membandingkan karya visual satu dengan yang lain dengan cara mensejajarkannya dengan teori yang digunakan. Menurut Soewardikoen (2013:60) analisis matriks adalah *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Apabila disejajarkan dan dinilai dengan menggunakan tolok ukur yang sama maka objek visual akan terlihat perbedaannya.

2.3. Hasil Diskusi

Hasil dari Wawancara yang dilakukan melalui aplikasi WhatsApp dengan ilustrator dan komikus, Bapak Dimas Krisna Aditya, S.IP., M.Sn, Beliau berkomentar mengenai komik adalah media yang tepat untuk mengadaptasi cerita rakyat dan bagaimana mengadaptasi sebuah cerita rakyat menggunakan interpretasi modern, mengatakan bahwa tidak semua cerita rakyat dapat di moderinisasi dan banyak unsur yang harus diperhatikan, menggunakan contoh adaptasi yang sukses membawakan tema cerita rakyat yang menggunakan elemen modern seperti komik Grand Legend Ramayana karya Is Yuniarto.

Penulis melakukan Kuisisioner yang diikuti oleh 37 partisipan yang berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa dari umur 14 hingga 21 tahun yang berasal dari Jawa Barat secara *online*. Berdasarkan dari kuisisioner dari 37 responden terdapat 25 orang yang berpendapat setting modern adalah cerita mengambil tempat di masa modern saat ini, 8 orang memilih setting modern mengambil tempat di masa depan dengan teknologi modern atau futuristik dan 3 orang yang memilih setting modern sebagai cerita yang mengambil tempat di masa depan. Terdapat 1 responden yang menjawab dengan lainnya dan berpendapat untuk tetap mempertahankan suasana yang masih kental, baik dalam setting modern, futuristik atau apapun untuk ciri khas dan esensi ceritanya tersendiri tidak hilang.

3. Konsep Visual

3.1. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan dalam perancangan komik Nyai Anteh terinspirasi gaya visual dari manga dan manhwa yang tidak asing dan digemari remaja. Berdasarkan dari hasil kuisisioner yang telah dilakukan, responden cenderung mendefinisikan ide “setting modern” sebagai setting cerita yang bertempat **kepada abad ke-20 keatas atau dekat dengan masa kini**, responden juga cenderung menyukai di mana suasana budaya dari cerita rakyat tersebut tetap dipertahankan walaupun menggunakan setting cerita yang lebih modern, oleh karena itu setting cerita sendiri merupakan gabungan dari kerajaan sunda dengan berbagai elemen modern pada abad ke-20.



Ilustrasi Kerajaan Pakuan
(Sumber: museumnusantara.com, 2021)

Kerajaan Pakuan disebut sebagai latar cerita dalam Kisah Nyai Anteh sehingga Kerajaan Pakuan Pajajaran atau Kerajaan Sunda yang pernah ada di Bogor menjadi inspirasi utama dalam konsep visualisasi yang kemudian digabungkan dengan elemen elemen modern dari Indonesia abad ke-20. Ilustrasi komik dikerjakan dengan metode digital menggunakan aplikasi Clip Studio Paint Pro mulai dari proses sketsa hingga pewarnaan dalam bidang kanvas berukuran 1280px x 800px dalam resolusi 350dpi.

3.2. Warna

Webtoon “Anteh” menggunakan warna dalam setiap halamannya. Temanya yang berkaitan dengan malam dan latar yang terinspirasi dari kerajaan maka skema warna yang sering digunakan adalah perpaduan dari biru tua hingga cokelat dan kuning.

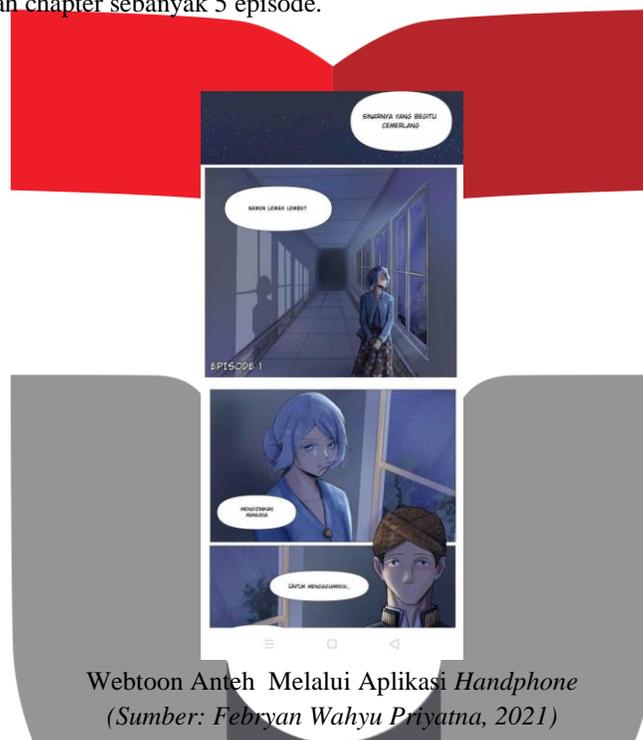


Skema Warna Komik

(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

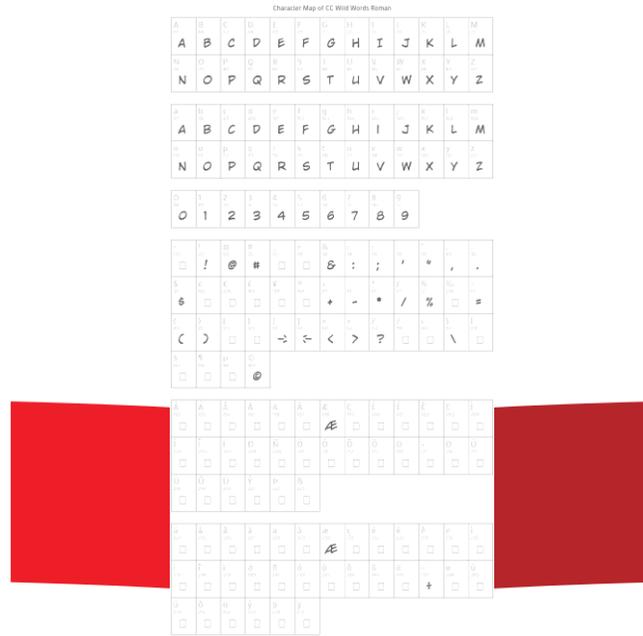
3.3. Konsep Media

Media utama yang digunakan adalah sebuah *webtoons* dengan ukuran kanvas 1280px x 800px per halaman, ukuran ini adalah ukuran maksimal yang telah ditentukan oleh LINE Webtoons. Diterbitkan dengan jumlah chapter sebanyak 5 episode.



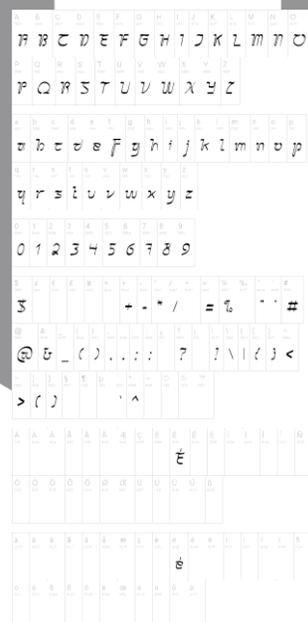
3.4. Tipografi

Font yang digunakan untuk balon kata dalam perancangan komik adalah font Wild Word Romans, adalah font tipe sans serif yang mudah dibaca dan telah banyak dipakai sebagai font balon kata dalam berbagai komik dan *webtoons*.



Font Wild Words Roman
(Sumber: fontsgeek.com, 2021)

Tipografi didalam logotype menggunakan font yang terinspirasi dari aksara sunda, *font Sangkuriang* karya Gregorius Wisnu.



Font Sangkuriang
(Sumber: www.dafont, 2021)

3.5. Logo



Logo *Webtoon* Anteh

(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

Logo dalam *webtoon* Anteh mengambil tema dari elemen-elemen yang ada dan bagian dari tema cerita dari *webtoon* tersebut, dengan logo mengusung siluet kucing yang membelakangi bulan menyimbolkan hubungan kedua elemen tersebut dalam cerita. Logotype dari *webtoon* sendiri adalah tulisan “ANTEH” yang ditulis menggunakan font Sangkuriang, font yang terinspirasi dari tulisan aksara sunda namun menggunakan huruf alfabet yang dapat dibaca dengan mudah.

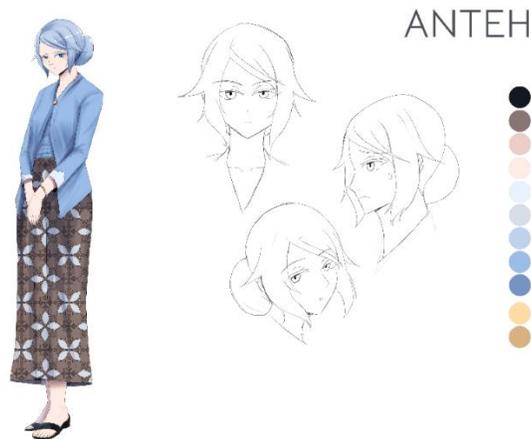
3.6. Perancangan Desain Karakter



(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

Menurut Triadi dan Rahman (2019:8) dalam mengadaptasi elemen budaya maka terlebih dahulu diperlukan riset seperti membaca berbagai referensi dengan tujuan untuk mengenali inti dari budaya tersebut, tidak lupa dengan memasukan ide original tanpa merusak dan menghilangkan elemen budaya yang dipakai.

Visualisasi dari perancangan *webtoon* Anteh terinspirasi dari peng gayaan komik manga dan manhwa, namun dengan memasukan elemen-elemen budaya dari tanah Sunda sebagai bagian dari referensi kostum seperti kebaya sunda, batik dan lainnya. Dalam perancangan desain karakter dalam *webtoon* Anteh.



Desain Karakter Anteh

(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

3.7. Komik

Perancangan komik diawali dengan pembuatan *storyline* atau alur cerita untuk setiap episode, dengan episode pertama mengenai pengenalan setiap karakter utama yaitu Anteh, Endawarni dan Anantakusuma, Episode kedua merupakan awal dari konflik di mana Anantakusuma mengincar Anteh dan Endawarni kecewa melihat Anteh. Episode ketiga menceritakan Anteh yang meninggalkan istana dan apa yang harus dia lakukan selanjutnya. Episode keempat adalah klimaks dari konflik cerita bagaimana Anteh membulatkan tekatnya untuk keluar dari keterpurukan dan menjaga pertemanannya dengan Endawarni. Terakhir adalah episode kelima yang merupakan akhir dari cerita.

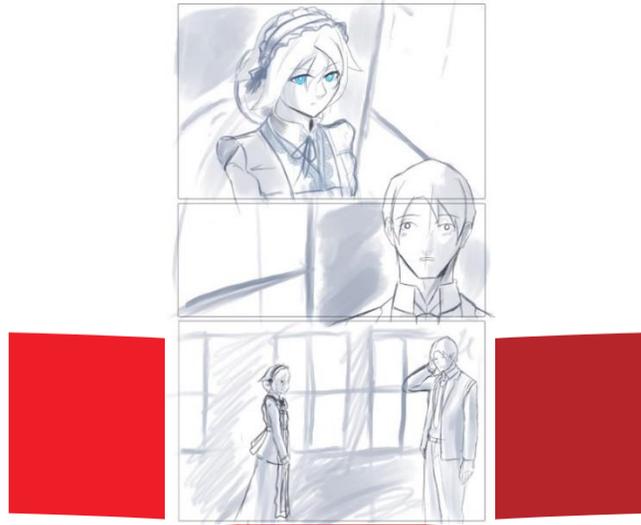
1. Storyboard



Storyboard Episode 1 *Webcomic* Anteh
(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

Storyboard berupa sketsa kasar yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk mempermudah pengerjaan

2. Sketsa



Sketsa Halaman *Webcomic* Anteh
(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

Langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa yang lebih detail dan jelas dari storyboard

3. *Lineart*



Lineing Halaman *Webcomic* Anteh
(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

Merapihkan hasil dari sketsa dengan lineart yang kemudian siap untuk diberi warna.

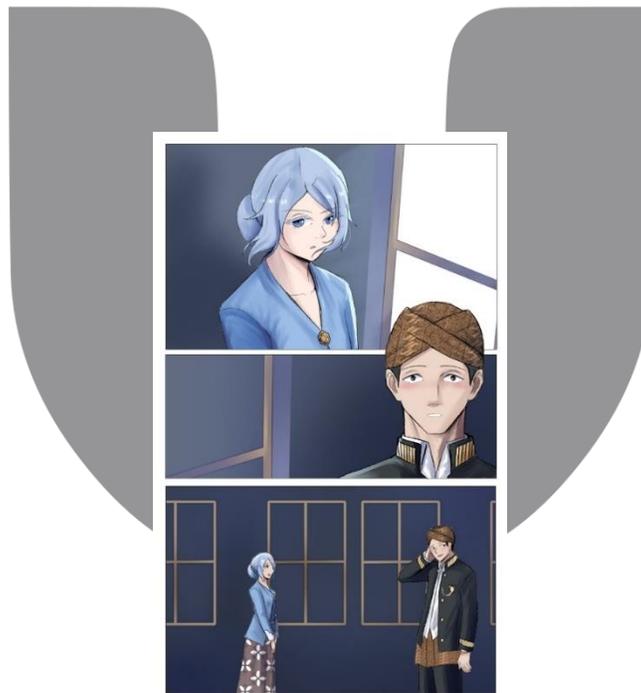
4. *Coloring*



Pewarnaan Dasar Dari Halaman *Webcomic* Anteh
(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna)

Proses pemberian warna dasar kepada *lineart* di setiap panel komik.

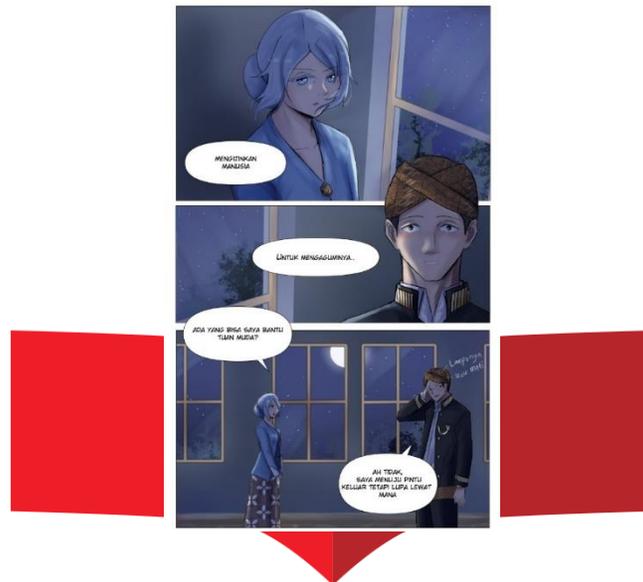
5. *Shading*



Gambar 4.35. Proses *Shading* halaman *Webcomic* Anteh
(Sumber:Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

Warna dasar diberi *shading* untuk memberi dimensi terhadap setiap objek dalam panel komik.

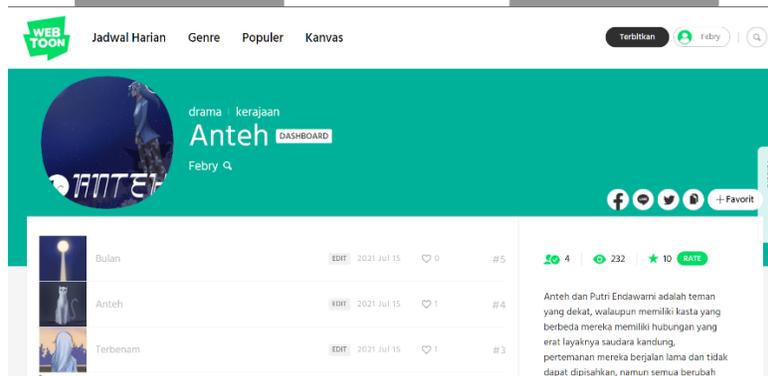
6. Finishing



Hasil Jadi Halaman *webcomic* Anteh
(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

Memberikan berbagai sentuhan terakhir terhadap panel komik seperti penambahan detail, efek, teks dialog, efek suara dan elemen lainnya.

7. Unggah



Webtoon Anteh Dalam Halaman *Website*
LINE Webtoon
(Sumber: Febryan Wahyu Priyatna, 2021)

Hasil akhir dair perancangan kemudian diunggah ke laman Webtoon LINE sebagai bagian dari Webtoon Kanvas sehingga dapat dibaca oleh audiens

4. Kesimpulan

Dalam perancangan komik digital “Anteh” ini penulis mengangkat tema kisah Nyai Anteh Sang Penunggu bulan dalam bentuk reinterpretasi modern dengan menggabungkan elemen elemen modern dengan suasana tema Kerajaan Sunda, mengadaptasinya sebagai komik digital atau *webcomic* dalam platform LINE Webtoon. Dalam proses adaptasi sendiri penulis melakukan berbagai modifikasi mulai dari cerita dan karakterisasi karakter dalam kisah agar menjadi lebih hidup dan dapat diterima pembaca modern, dengan visualisasi yang terinspirasi manga dan manhwa yang populer dan digemari oleh audiens terutama pembaca *webtoon*.

Dengan dibuatnya komik digital dalam bentuk *webtoon* ini penulis berharap dapat meningkatkan minat masyarakat terutama remaja terhadap cerita rakyat dan mengenalkan masyarakat terutama remaja terhadap cerita rakyat yang masih kurang begitu dikenal seperti kisah Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan, memberi audiens rasa penasaran dan ingin tahu terhadap kisah aslinya.



Referensi

Print References

- Book

Duggan, Michael. (2008). *Web Comics For Teens* Boston: Course Technology.

Eiser, Will. (2001). *Comis And Sequential Arts* Florida: Poorhouse Press.

Harris, Paul & Ambrose Gavin. (2005). *Basic Design Layout* Switzerland: AVA Publishing SA.

Hutcheon, Linda. (2006). *A Theory of Adaptation* New York: Routledge.

McCloud, Scott. (1994). *Understanding Comics The Invincible Arts* New York: HarperCollins

McCloud, Scott. (2007). *Making of Comics Storytelling Secrets of Comics, Manga And Graphic Novels* New York: HarperCollins.

Rustan, Suniarto. (2009). *Layout Dasar Dan Penerapannya* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Santrock, John. (2011). *Lifespan Development (13th Edition)* New York: McGraw Hill.

Soewardikoen,D.Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual* Bandung: CV Dinamika Komunika.

Sugeng, Pujileksono. (2016). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif* Malang: Intrans Publishing.

Supriyono, Rachkmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Electronic References

- E-Books

Kominfo. 2017. *Survey Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya Terhadap Aspek Sosial Masyarakat* Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Aplikasi Informatika dan Informasi dan Komunikasi Publik Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. <http://indonesiabaik.id/ebook/survey-penggunaan-tik-2017> (diakses pada 21 April 2021)

- Journal

Aditia, P., & Prabawa, B. (2020). KARAKTERISTIK BUDAYA NUSANTARA PADA TOKOH DAN SEMESTA KOMIK NUSA V. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 5(01), 100 - 112. doi:10.25124/demandia.v5i01.2720

Isa Pramana Koesoemadinata, M. (2020). Sundanese and Modernity in Sci-fi Comic (Case Study:Astahiam Nyasab series of Sundanese Magazine Mangle in 1986). Proceedings of the First Conference of Visual Art, Design, and Social Humanities, CONVASH, 2 November 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia

Rahman, Y., & Triadi, A. (2019). PERANCANGAN CERITA WEBTOON MENGENAI BUDAYA PALANG PINTU. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 4(01), 15. doi:10.25124/demandia.v4i01.1968

Yulandari, Z. D. & Dewi K Soedarsono. (2019). Pengaruh LINE Webtoon terhadap Minat Membaca Komik Digital. *Proceeding of Management : Vol.6, No.2 Agustus 2019*, 63-64.

- Online Magazine/Newspaper/Mass Media

Fatubun, Andres. 2017. Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat. *Ayo Bandung*, <https://ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat> (diakses pada 28 Maret, 2021)

LEI-02. 2017. Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos. *Legal Era Indonesia*, <https://legaleraindonesia.com/masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos> (diakses pada 27 Maret 2021)

Putra, Muhammad Andika. 2020. Cerita Rakyat Nyaring Berkat Komik Daring. *CNN Indonesia*, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201003224815-241-554068/cerita-rakyat-makin-nyaring-berkat-komik-daring>. (diakses pada 21 April 2021)

- World Wide Web

Amirin, Tatang M. 2010. *Nini Anteh Sang Penunggu Bulan*. <https://tatangmanguny.wordpress.com/dongeng-sunda/nini-anteh-sang-penunggu-bulan/> (diakses pada 24 Maret, 2021)

Ihsan, Nurul. 2017. *Nyai Anteh Wanita Penunggu Bulan*. <https://www.ebookanak.com/cerita-dan-dongeng-anak/101-cerita-nusantara/nyai-anteh-wanita-penunggu-bulan/> (diakses pada 1 April, 2021)

Sa'adah, Karimatus. (2021) *Kerajaan Pajajaran Sejarah, Letak, Raja, dan Peninggalan*. <https://museumnusantara.com/kerajaan-pajajaran/> (diakses pada 15 Mei 2021)