

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT ASAL USUL NAMA PANCORAN SEBAGAI PENGENALAN BUDAYA ETIKA UNTUK REMAJA DI DKI JAKARTA

Fithri Qarirah¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Idhar Resmadi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
fiqarirah@student.telkomuniversity.ac.id olivinea@telkomuniversity.ac.id
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Pancoran adalah sebuah kecamatan di Jakarta Selatan. Nama Pancoran berasal dari cerita rakyat mengenai sebuah kerajaan di Jakarta dengan seorang Raja yang dikaruniai tiga pangeran. Kisah tersebut adalah salah satu contoh cerita rakyat Jakarta yang kurang dikenali masyarakat serta minim media visualnya, serta memiliki nilai moral baik yang dapat diteladani masyarakat terutama para remaja. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang media visual yang sesuai untuk mengadaptasi dan memperkenalkan kembali kisah tersebut dengan menarik. Pengumpulan data diambil dari observasi, dilanjutkan dengan mewawancari pihak yang terkait, kemudian melakukan survey kuesioner dengan langkah terakhir melakukan studi pustaka mengenai Pancoran. Hasil data tersebut menyimpulkan media visual yang sesuai ialah komik digital. Perancangan komik digital tersebut diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi budaya dengan melestarikan kisah asal usul nama Pancoran dan mengajarkan etika baik melalui nilai moralnya terhadap masyarakat terutama remaja.

Kata kunci: komik digital, memperkenalkan, mengadaptasi, Pancoran

Abstract: *Pancoran is a district in South Jakarta. The name Pancoran is derived from a folklore about a kingdom in the southern part of Jakarta that had a King who was blessed to have three Princes. The story is an example of Jakarta folklore that is not well known to the public and lacks visual media. The story has good moral values that can be emulated by society, especially teenagers. The purpose of this research is to design suitable visual media to adapt and reintroduce the story in an interesting way. Data collection was taken from observations, followed by interviewing related parties, then conducting a questionnaire survey with the final step conducting a literature study on the story of Pancoran. The results of these data can be concluded that the appropriate visual media is digital comics. The design of the digital comic is expected to foster cultural appreciation by overcoming the story of the origin of the name Pancoran and teach good manners to the wider community especially teenagers.*

Keywords: Digital comic, reintroduce, adaptation, Pancoran

PENDAHULUAN

Asal Usul Nama Pancoran adalah salah satu contoh cerita rakyat Jakarta yang kurang dikenali masyarakat terutama remaja. Berdasarkan hasil survey yang telah disebarakan Maret 2023 di DKI Jakarta, 67,7% dari responden tidak mengetahui ceritanya sama sekali. Hal ini menunjukkan ketertarikan terhadap kisah Pancoran sudah mulai menurun dan perlunya ada dorongan luar agar tidak punah, sesuai penelitian Harun & Sudaryanti (2020), yang mengatakan bahwa adanya penurunan rasa cinta akan cerita rakyat, hingga memudarnya nilai-nilai kearifan lokal dalam masyarakat disebabkan oleh perkembangan teknologi padahal dalam cerita rakyat terdapat nilai-nilai moral yang mampu menjadi fondasi dalam etika dan berperilaku baik.

Kisah Pancoran juga telah menginspirasi nama salah satu patung terkenal di Jakarta Selatan, Pancoran. Patung pancoran sendiri merupakan ikon Jakarta dan simbol harapan bagi remaja, hal ini diakibatkan dari bentuk tangan Patung Pancoran yang mengarah ke angkasa karena Soekarno ingin memberikan filosofi agar anak muda memiliki cita-cita setinggi langit.

Sangat disayangkan jika ketertarikan masyarakat terus menurun karena akan mengakibatkan kisah Pancoran menjadi punah dan berkurang, sehingga salah satu budaya dan ciri khas dari Jakarta akan berkurang. Perkembangan zaman yang dikatakan berpengaruh dalam penurunan rasa cinta akan cerita rakyat dapat juga dijadikan sebagai alat untuk memperkenalkan cerita rakyat dengan media yang berbeda. Kecanggihan teknologi mengizinkan kita untuk mengakses banyak dongeng dan legenda untuk diadaptasi ke dalam salah satu bentuk media visual, yaitu komik digital.

Maka dari itu, perancangan komik digital untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat asal usul nama Pancoran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi melalui platform Line Webtoon, diharapkan dapat menarik ketertarikan

remaja untuk mengeksplorasi cerita tersebut lebih lanjut sekaligus mengamalkan etika baik di kesehariannya.

METODE PENELITIAN

Proses pengumpulan memanfaatkan metode kualitatif, yaitu melalui observasi, kuesioner yang disebarakan secara *online*, studi pustaka, dan wawancara dengan pihak dari dinas kebudayaan DKI Jakarta, penduduk pancoran, ilustrator Webtoon, dan user Webtoon. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk membantu proses perancangan komik Pancoran menjadi lebih lancar dan efektif mencapai tujuan.

Beberapa teori digunakan untuk mendukung proses perancangan. Menurut Supriadi & Arianti (2020), Webtoon adalah media visual yang efektif menarik perhatian remaja, karena mereka merasa lebih mampu menyerap informasi melalui media berbasis visual karena banyaknya gambar, minimnya teks, namun tetap dalam konteks.

Menurut Castillo (2021), beberapa elemen yang perlu diperhatikan komik yaitu latar belakang suatu karakter, sudut pandang, representasi waktu, representasi pergerakan, balon kata, onomatopoeia, dan simbol. Yang dilanjut dengan 3 kriteria karakter dalam komik menurut McCloud (2006) yaitu desain karakter dengan gaya visual bebas, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh.

Menurut Kusrianto (2007), desain komunikasi visual adalah perancangan kreativitas yang dapat dipandang mata dan bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan atau cerita. Selain itu, DKV memiliki beberapa prinsip yang dapat dimanfaatkan dalam perancangan seperti prinsip komposisi, tipografi mengenai jenis huruf berdasarkan klasifikasinya, ilustrasi mengenai jenis gaya gambar, dan jenis warna.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Minimnya media visual yang mengadaptasi kisah Pancoran menghasilkan keberadaan kisah tersebut kurang dikenali masyarakat terutama remaja. Pesan yang ingin disampaikan melalui kisah tersebut yaitu selalu selalu mengingat etika dan sopan santun setiap saat seperti meminta izin terlebih dahulu sebelum menggunakan barang orang lain karena setiap perbuatan ada konsekuensi yang bersifat positif maupun negatif, sehingga mengajarkan kita rasa tanggung jawab. Kata kunci yang didapatkan yaitu, etika, sopan, dan tanggung jawab.

Konsep Kreatif

Komik akan menggunakan pendekatan emosional dengan genre komedi, drama, dan semi-fantasi dengan format membaca dari atas kebawah. Judul komik ialah "Pancoran", agar pembaca langsung mengetahui tema dan cerita berhubungan dengan pancoran juga lebih diingat karena singkat. Konsep baik dari cerita, karakter, dan setting akan dimodifikasi sedemikian rupa sesuai hasil observasi, dengan adaptasi tidak menghilangkan inti dari cerita rakyatnya. Modifikasi dapat berbentuk penambahan unsur modern atau lainnya dan dibuat agar menyesuaikan target audiens, yaitu pelajar SMP dan SMA berusia 13-17 tahun berdomisili DKI Jakarta, namun tidak menutup kemungkinan dapat diakses penduduk wilayah lain karena komik dapat diakses *online*. Secara psikografis, orang yang gemar membaca komik digital.

Konsep Media

Media utama dari komik adalah webtoon yang diunggah pada platformnya dengan jumlah 3 episode dengan ukuran kanvas 1280x800px sesuai ketentuan webtoon. Media pendukung merupakan akun instagram, poster, *artbook*, kisscut sticker, postcard, gantungan kunci, memopad, standee, dan Line sticker.

Konsep Komunikasi

Komik memanfaatkan model AISAs agar mencapai tujuan lebih efektif.

Tabel 1 Model AISAS

<i>Attention</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui Instagram <i>feed</i> berbentuk <i>3-part layout</i> yang mencakup logo dan karakter utama dari webtoon serta logo Webtoon Kanvas. Sedangkan Instagram <i>story</i> mencakup tampilan website Webtoon dan di upload 1 kali seminggu sesuai eskul sekolah, pukul 19:00-20:00. 2. Dengan menghadiri <i>event</i> yang umumnya mendukung karya-karya seni lokal, seperti <i>Comic Frontier</i> (Comifuro) yang biasa diselenggarakan 2 kali tiap tahunnya atau Jakarta Fair Kemayoran (JFK) setiap bulan Juni.
<i>Interest</i>	Instagram <i>feed</i> mencakup ilustrasi yang dengan referensi <i>parody</i> dari lukisan " <i>Creation of Adam</i> " buatan Michelangelo, agar memperlihatkan komik mengandung unsur komedi dan menarik perhatian pembaca.
<i>Search</i>	Pembaca dapat menemukan komik Pancoran dengan mengetik judul komik atau melalui <i>link</i> yang sudah disediakan di Instagram <i>story</i> dan <i>feed</i> .
<i>Action</i>	Komik Pancoran dapat langsung dibaca di platform dan mempromosikan media pendukung seperti stiker, standee, gantungan kunci, dan postcard di <i>event</i> Comifuro atau JFK.
<i>Share</i>	Pembaca diharapkan akan memberikan <i>feedback</i> berupa komentar dan atau like dalam platform webtoon. Serta menggunakan merch dari komik digital juga menceritakan pengalamannya saat membaca ke orang lain.

sumber: dokumentasi penulis

Konsep Visual

Gaya visual menggunakan gaya terinspirasi dari manga atau manhwa yang digemari banyak remaja sesuai data hasil kuesioner. Sedangkan setting cerita dipilih dari abad ke-15, sesuai ditentukannya hari jadi kota Jakarta, tanggal 22 juni 1527 karena pada saat itu, Pangeran Fatahillah mendirikan kota Jayakarta yang

nantinya menjadi Batavia lalu Jakarta. Jayakarta memiliki arti kemenangan, sama dengan peran utama dari cerita Pancoran, Jaya. Kebaya dikaitkan dengan jenis pakaian yang digunakan oleh wanita Indonesia pada abad ke-15 atau 16, sebelum tahun 1600, kebaya dianggap sebagai pakaian khusus yang hanya dikenakan keluarga kerajaan, bangsawan dan priyayi.

Unsur-unsur budaya dari Betawi seperti motif batik dan baju adatnya yaitu baju ujung serong dan kebaya akan dimasukkan dan modifikasi agar menyesuaikan dengan target khalayak sasaran tanpa menghilangkan inti atau merusak elemen budaya yang digunakan.



Gambar 1 Motif dekoratif dan rumah adat betawi
sumber: dokumentasi penulis

Font yang digunakan untuk teks dialog ialah “CC Astro City” dan untuk judul yaitu “Berry Rotunda” yang dimodifikasi.



Gambar 2 CC Astro City
sumber: freefonts.com 2023



Gambar 3 Berry Rotunda dan judul
sumber: dokumentasi penulis

Hasil Perancangan

Media Utama

Komik

Perancangan komik diawali dengan *storyboard* berbentuk sketsa kasar dan naskah dialog, dilanjutkan dengan membuat layer baru untuk lineart yang rapih juga balon kata yang sudah berisi teks dialog. Selanjutnya memasukkan warna, *shadow*, dan *highlight* yang sesuai dengan suasana diakhiri dengan membuat latar belakang atau background. Seluruh proses menggunakan kedua program *Procreate* dan *Clip Studio Paint*.





Gambar 4 Episode 1
sumber: dokumentasi penulis

Karakter

Karakter webtoon Pancoran terdiri dari tiga peran utama yang bersaudara, Jaya, Suta (Siti), dan Gerindra dengan dua karakter pendukung ayah dan ibunya. Ketiga bersaudara masuk ke dunia cerita rakyat Pancoran setelah jatuh ke jurang saat berkemah sekeluarga di Ragunan. Ketiganya harus menemukan tongkat sakti untuk balik ke dunia asalnya agar bisa pulang dan menghindari tugas untuk mengurus kerajaan.







Gambar 5 Karakter
sumber: dokumentasi penulis

Media Pendukung

Poster



Gambar 6 Poster
sumber: dokumentasi penulis

Instagram



Gambar 7 Instagram Feed
sumber: dokumentasi penulis

Standee



Gambar 8 Standee
sumber: dokumentasi penulis

Artbook



Gambar 9 Artbook
sumber: dokumentasi penulis

Kisscut Sticker



Gambar 10 Kisscut Sticker
sumber: dokumentasi penulis

Postcard



Gambar 11 Postcard
sumber: dokumentasi penulis

Gantungan Kunci



Gambar 12 Gantungan kunci sumber: dokumentasi penulis

Memopad



Gambar 13 Memopad sumber: dokumentasi penulis

Line dan Whatsapp Sticker



Gambar 14 Line sticker sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan komik digital mengadaptasi kisah Pancoran dengan modifikasi seperti memasukkan unsur modern ke dalam cerita ataupun visualisasi tanpa menghilangkan inti cerita sebagai upaya memperkenalkan kembali dan memperbanyak media visual yang mengadaptasi atau melestarikan cerita rakyat Pancoran yang memiliki pesan moral untuk beretika baik dan kurang dikenali masyarakat terutama remaja.

Adapun terdapat beberapa kendala selama proses perancangan sehingga saran yang dapat diberikan yaitu untuk memperhatikan inti dari cerita yang diadaptasi tidak hilang ketika dimasukkan unsur modern dan memperbanyak riset mengenai aspek visual dan cerita, mengingat aset visual dan acuan referensi dari cerita rakyat yang kurang dikenali dapat dikatakan minim agar karya yang dirancang menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Castillo, S. D. (2021). *What Is a Comic Book and What Are Its Main Features?* Domestica. Retrieved April 13, 2023, from <https://www.domestika.org/en/blog/8071-what-is-a-comic-book-and-what-are-its-main-features>
- Craig, J. (2014, June 3). *Teori Tipografi Jenis Huruf 1*. Dumet School. Retrieved August 13, 2023, from <https://www.dumetschool.com/blog/Teori-Tipografi-Jenis-Huruf-Part-1>
- Harun, A. J., & Sudaryanti, A. M. (2020). *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis MultiKultural Dan Kearifan Lokal Bagi Siswa Paud*. Yogyakarta: Uny Press.
- Hutcheon, L. (2006) *A Theory of Adaptation*. Abingdon, New York: Routledge.

Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset

McCloud, S. (1998). Making of Comics; Storytelling of Comics. Manga and Graphic Art novels. New York: HarperCollins

McCloud, S. (2006). *Understanding Comics: The Invisible Arts*. New York: HarperCollins

Supriadi, O., & Arianti, A. (2020). Webtoon As A Platform To Raise COVID-19 Awareness. *Proceeding International Conference on Information Technology, Multimedia, Architecture, Design, and E-Business, 1*, 397-403.

Diambil 1 May 2023, dari

<https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/imade/article/view/419>

