



## **CONCEPT ART PADA MOTION COMIC BENDUNGAN DANAWARIH UNTUK PENGENALAN SEJARAH LOKAL KEPADA REMAJA SMA/SMK**

**Akhmad Slamet Riyadin<sup>1</sup>, Kresnawan Budiargo<sup>2</sup>, Wicaksono Wisnu Legowo<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia

<sup>2</sup>Politeknik Tempo, Jakarta, Indonesia

<sup>3</sup>Politeknik Harapan Bersama, Tegal, Indonesia

[Riyadins@gmail.com](mailto:Riyadins@gmail.com)

**Abstrak:** Sejarah adalah peristiwa kejadian yang telah terjadi dimasa lalu. Sejarah juga menjadi tolak ukur dalam setiap perubahan yang terjadi pada masa sekarang dan masa yang akan datang. Tegal berasal dari nama Tetegal, tanah pinggir yang mampu menghasilkan tanaman pertanian. Ki Gede Sebayu, merupakan seorang pemimpin besar kadipaten Tegal yang terkenal sebagai ulama dan memiliki jiwa patriot karena sampai ajalnya, ia menolak kedatangan Belanda. *Concept art* merupakan representasi *visual* yang menceritakan sebuah cerita atau menyampaikan tampilan tertentu. Tujuan penelitian ini adalah membuat media yang dapat digunakan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu masyarakat khususnya generasi muda terhadap sejarah berdirinya Tegal. Prosedur penelitian menggunakan metode kuantitatif yang menggambarkan objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya. Teknik pengumpulan data diperoleh dari data kuesioner yakni untuk mengetahui pengetahuan sejarah serta *style character* dan studi pustaka. Hasil akhir dari penelitian ini adalah *concept art* dalam *motion comic* dapat menyampaikan representasi *visual* dari desain, ide dan suasana hati sehingga generasi muda Tegal tertarik dengan sejarah. Pembuatan *concept art* ini menghasilkan beberapa rancangan yang dapat mendukung pada penampilan *motion comic*. Hasil dari rancangan pembuatan *concept art* seperti pembuatan karakter yang berbeda-beda, *action figure* yang menarik, *background* dan properti yang tidak monoton dengan merujuk pada buku Ki Gede Sebayu : Babad Negari Tegal.

**Kata kunci :** *Sejarah Tegal, Ki Gede Sebayu, Concept Art, Motion Comic*

**Abstract:** *History is events that happens in the past. History is also a benchmark in any changes that occur in the present and in the future. Tegal comes from the name Tetegal, a suburban land capable of producing agricultural crops. Ki Gede Sebayu, was a great leader of the Duchy of Tegal who was famous as a scholar and had a patriotic spirit because until his death, he refused the arrival of the Dutch. Concept art is a visual representation that tells a story or conveys a certain appearance. The purpose of this study was to create a media that can be used to foster public curiosity, especially the younger generation, about the history of the founding of Tegal. The research procedure applied quantitative methods that describe the object of research based on facts. Data collection techniques were obtained from questionnaire to determine historical knowledge as well as character style and literature study. Results of this research was that concept art in motion comics can convey visual representations of designs, ideas and moods to boost curiosity among young generation in Tegal towards their own pasts. Making this concept art produced several designs that were able to support of motion comics interface. The results of the concept art design included the creation of different characters, interesting action figures, non-monotonous backgrounds and properties by referring to the book Ki Gede Sebayu: Babad Negari Tegal.*

**Keywords :** *History of Tegal, Ki Gede Sebayu, Concept Art, Motion Comic*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi era industri kreatif di Indonesia semakin berkembang pesat, salah satu bentuk dari kemajuan ini adalah komik. Di Indonesia sendiri komik biasa di sebut dengan cerita gambar, yakni komik di produksi langsung oleh komikus asal Indonesia. Komik atau cergam sendiri merupakan cerita yang dilengkapi dengan ilustrasi orang yang memberikan informasi kepada *audience* dengan tanggapan yang bagus bagi si pembaca [1]. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju maka banyak komik berbentuk digital yang bisa diunggah lewat berbagai *platform* digital di internet maupun aplikasi *mobile* dan dapat dinikmati melalui televisi, komputer bahkan *smartphone*. Untuk pertama kalinya tahun 2005 perusahaan yang berada di Kanada yakni Lionsgate meluncurkan komik bergerak dalam bentuk digital yang dinamakan *motion comic*. Menurut [2] *motion comic* adalah penggabungan antara cerita bergambar (komik) dengan animasi yang pergerakannya sedikit. Selain sebagai inovasi perkembangan komik masa kini, *Motion Comic* juga dijadikan sebagai sarana baru dalam media cerita peristiwa masa lalu, seperti komik biografi, dan sejarah [3]. Sejarah sendiri beraneka macam, seperti sejarah manusia, sejarah peperangan dunia, hingga sejarah berdirinya suatu negara atau daerah, salah satunya Tegal.

Tegal berasal dari nama Tetegal, tanah pinggiran yang mampu menghasilkan tanaman pertanian (Depdikbud Kabupaten Tegal, 1984). Salah satu tokoh yang berperan penting dalam masa ketika berdirinya Tegal adalah Ki Gede Sebayu. Dalam biografinya menurut [4]), Ki Gede Sebayu, merupakan seorang pemimpin besar kadipaten Tegal yang terkenal sebagai ulama dan memiliki jiwa patriot karena sampai ajalnya, ia menolak kedatangan Belanda. Kisah hidupnya dalam membangun bendungan Danawarih yang penuh perjuangan serta pribadinya yang kuat, tekun dan ramah banyak mengandung kisah inspiratif. Akan tetapi cerita Ki Gede Sebayu masih belum diketahui oleh masyarakat umum, khususnya para remaja SMK / SMA. Karena potret kehidupan Ki Gede Sebayu yang berada di buku biografinya tahun 2005 kebanyakan kurang diketahui oleh masyarakat umum, khususnya dikalangan remaja SMA / SMK.

Dengan demikian cara untuk mengenalkan cerita bendungan danawarih yang dicituskan Ki Gede Sebayu kepada masyarakat umum khususnya kepada kalangan remaja SMA / SMK, yakni menaikkan kuantitas terlebih dahulu kedalam media yang sedang populer pada era saat ini, dengan cara membuat *motion comic*. *Motion comic* yang dibutuhkan untuk memperindah penampilan, sehingga dapat disukai pada kalangan remaja SMA / SMK zaman sekarang yaitu menambahkan *concept art* yang mendukung pada *motion comic* bendungan Danawarih.

*Concept art* adalah jenis penggambaran yang digunakan untuk menyampaikan pemikiran, yang terdapat pada pembuatan film, game, animasi, komik, dan beberapa media lain, sebelum diproduksi pada hasil akhirnya atau bisa disebut pra produksi [5]. *Concept art* merupakan gambaran yang menceritakan sebuah cerita atau menyampaikan ilustrasi yang menarik. *Concept art* sangat berpengaruh dalam *comic motion* yang dapat memperkuat tampilan *visual*, sehingga tampak nyata dan menarik [6].

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah metode kuantitatif berupa Riset dan Pengembangan (R & D) dengan pengumpulan data menggunakan dua jenis sumber yakni sumber primer dan sumber sekunder.

### 2.1 Instrumen Penelitian

Sumber data utama pada penelitian ini diambil dari buku yang berjudul *Ki Gede Sebayu: Babad Negari Tegal* karya Ahmad Hamam Rochani dan *Ki Gede Sebayu: Pendiri Pemerintahan Tegal* karya [5]. Penelitian ini menggunakan data dari buku tersebut agar bisa mengetahui peristiwa sejarah Bendungan Danawarih yang di cetuskan oleh Ki Gede Sebayu dalam membangun Tegal yang ada dalam buku ini dengan media perantara motion comic. Kemudian ingin mengetahui pakaian yang digunakan oleh Ki Gede Sebayu saat perjalanan membangun Bendungan Danawarih sebagai bahan untuk membuat desain karakter juga segala item yang dipakai [7].

Dalam penelitian ini juga dibuat survey online tentang pengetahuan sejarah bendungan Danawarih dan *style character* mengenai sejarah jika di filmkan. Dari data survey tersebut diketahui bahwa masyarakat Tegal khususnya di kalangan remaja merespon atau tidak dalam mengetahui asal mula Bendungan Danawarih. Dengan mengkaji buku yang di dalamnya memuat sejarah Bendungan Danawarih yang di gagas oleh Ki Gede Sebayu dan di bantu pembangunannya oleh masyarakat Tegal.

Data sekunder sebagai pendukung pada masalah penelitian ini diperoleh melalui jurnal, artikel, film sejarah, foto dan ilustrasi dari internet. Selain itu penelitian ini menggunakan instrumen berupa kuesioner berisikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian menggunakan skala ordinal yaitu mengurutkan data dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang paling tinggi atau sebaliknya. Kuesioner yang diberikan kepada 30 responden untuk mengetahui pengetahuan sejarah pembangunan Bendungan Danawarih di kalangan remaja dan *style art* karakter kesukaan remaja apabila menonton animasi tentang sejarah.

Untuk menciptakan *concept art*, maka penulis mempersiapkan media alat dan bahan yang sesuai dengan tema tersebut. Untuk tahap awal penulis membuat sketsa desain karakter dengan 2 metode yakni metode manual dan metode digital dengan media sebagai berikut:

1. Alat gambar Manual seperti buku gambar dan alat tulis
2. Alat gambar digital seperti hardware berupa perangkat computer dan software (aplikasi) dalam proses pembuatan beragam bentuk karakter animasi dan design grafis seperti *Adobe Illustrator CC 2015* dan *Adobe Photoshop CC 2015*

### 2.2 Prosedur Penelitian

Dalam pembuatan *concept art*, penulis merancang *motion comic* Bendungan Danawarih dengan beberapa tahap:

1. Pembuatan Desain manual Karakter yang meliputi pola dasar atau sketsa berdasarkan sifat tokoh Ki Gede Sebayu dalam cerita rakyat Bendungan

Danawarih yang welas asih dan berwibawa; latar belakang hidup dan perjuangan semasa kecil hingga dewasa.

3. Pembuatan *Action Figure* yang meliputi gerak adegan dalam cerita yang dikisahkan yaitu Ki Gede Sebayu yang kembali dari pencariannya akan sumber air di lereng gunung bersama para pangawalnya. Pembuatan *Action Figure* dilakukan menggunakan program atau software *Adobe Illustrator CC 2015* dan *Adobe Photoshop CC 2015*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari perolehan data kuesioner, dengan survei rata-rata kalangan remaja menjawab “tidak” sebanyak 66,7% (20 orang), sedangkan yang menjawab “ya” 33,3% (10 orang). Untuk data yang kedua menunjukkan remaja lebih banyak memilih anime dibandingkan dengan realis dan chibi, dengan survei yang memilih anime 63,3% (18 orang), untuk yang memilih realist 23,3% (6 orang), dan yang terakhir yang menjawab chibi sebanyak 13,3% (3 orang). Maka dapat disimpulkan bahwa alasan remaja menjawab tidak tahu tentang sejarah merupakan ketidak tahuan tentang sejarah bahkan acuh terhadap sejarah khususnya di kalangan remaja.

Dalam perancangan *motion comic* Bendungan Danawarih menampilkan film animasi yang bertemakan Jawa kuno dan diadaptasi dengan *style art anime*. Tokoh yang diciptakan dalam *motion comic* ini diantaranya adalah tokoh utama yaitu Ki Gede Sebayu, tokoh netral yaitu Subagyo, tokoh tipikal yaitu Sulatri dan tokoh pendukung yaitu beberapa warga masyarakat yang membangun bendungan. Pemilihan warna dan Gerakan disesuaikan dengan buku cerita aslinya disertai beberapa pertimbangan secara psikologis yang mencerminkan karakter masing-masing tokoh, sehingga cerita dan tokoh menjadi lebih hidup.

#### 3.1 Hasil

1. Pembuatan pola atau sketsa dasar karakter Ki Gede Sebayu menggunakan alat tulis manual

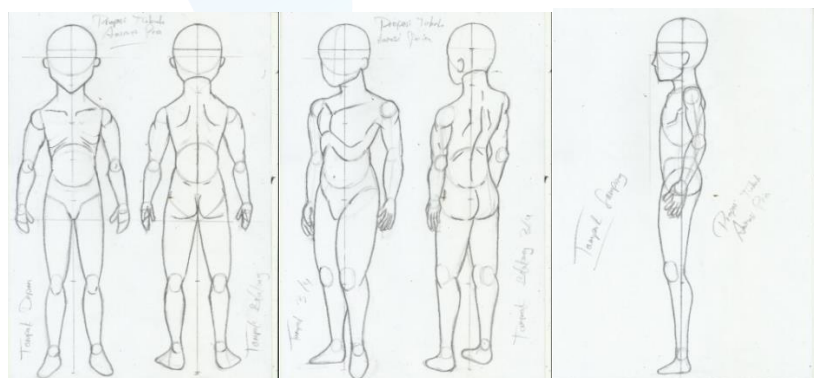


Fig. 1. Sketsa anatomi Ki Gede Sebayu tampak depan, belakang dan samping



Fig. 2. Sketsa anatomi Ki Gede Sebayu tampak depan, belakang dan samping

2. Pembuatan ilustrasi dari sketsa kasar atau manual menjadi ilustrasi digital menggunakan software *Adobe Illustrator*



Fig. 3. Trace Sketsa Ki Gede Sebayu dan pewarnaan bagian-bagian wajah

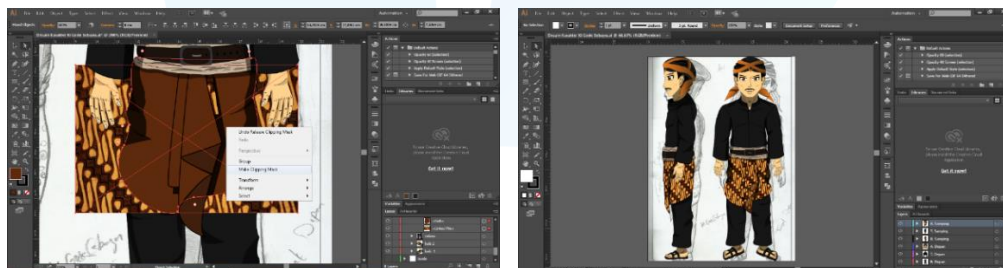


Fig. 4 Teknik masking dalam ilustrasi Ki Gede Sebayu



Fig 5. Desain Karakter Ki Gede Sebayu

3. Pembuatan *Action Figure*

Tahap pembuatan *action figure* untuk dijadikan *motion comic* menggunakan *Adobe illustrator*



Fig 6. Sketsa action figure



Fig 7. Action Figure dalam bentuk Motion Comic



Fig 8. Tokoh-tokoh dalam cerita Bendungan Danawarih



Fig 9. Background dan property dalam cerita

### 3.2 Pembahasan

*Concept Art motion comic* Bendungan Danawarih menggunakan sketsa dan software atau aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* adalah sebagai berikut:

Dalam Fig 1, pembuatan sketsa anatomi Ki Gede Sebayu sebagai tokoh utama dalam cerita ini penulis berpedoman pada buku cerita babad tegalan. Disana digambarkan bahwa Ki Gede Sebayu berusia 21-40 tahun yaitu usia remaja menuju dewasa.

Dalam Fig 2, penulis membuat bentuk wajah sang tokoh dengan pakaian Jawa kuno yang mencerminkan cara berpikir dan sikap nya yang sangat dewasa melebihi usianya.

Sketsa wajah dan anatomi dalam Fig 3 menggunakan software untuk mengubah menjadi ilustrasi bentuk digital. Di sini penulis membuat wajah menggunakan bentuk shape kotak yang menggambarkan karakter berwibawa, dapat dipercaya, jujur dan gagah, sesuai dengan deksripsi yang diceritakan dalam buku. Pengarang buku pun menjelaskan latar belakang kehidupan masa kecil sang tokoh Ki Gede Sebayu hingga dewasa yang penuh dengan perjuangan hingga memiliki ilmu kanuragan dan kekuatan.

Dalam Fig 4 dan 5, penulis membuat Pakaian yang dikenakan oleh Ki Gede Sebayu dalam ilustrasi yang menggunakan pakaian hitam dan aksen warna emas dengan motif batik khas Jawa yang biasa nya dikenakan oleh kaum bangsawan. Hal ini melambangkan kedewasaan dan status sosial sang tokoh utama.

Dalam Fig 6, adalah tahapan yang dilakukan dalam membuat karakter *action figure* dengan berbagai gerakan tubuh menggunakan *adobe illustrator*. Pewarnaan tokoh dan karakter menggunakan *fill tool* dengan teknik masking. Terlihat dalam ilustrasi adegan di sana bahwa Ki Gede Sebayu kembali setelah pergi mencari sumber air di lereng gunung besama para pengawalnya

Dalam Fig 7. *motion comic* pun dibuat adanya percakapan antara karakter dan tokoh yang terlibat. Penyajian dialog dilakukan dengan bantuan *pen tool* dalam bentuk *bubble* (balon). Salah satu rakyat mengungkapkan perasaan girang dengan mengucapkan “Ki Gede sudah pulang, Ki Gede sudah pulang” menunjukkan bahwa sang tokoh utama sangat dicintai dan disegani rakyatnya.

Nampak dalam Fig 8, adalah tokoh dan karakter yang terlibat dalam *motion comic* cerita Bendungan Danawarih, yaitu (dari kiri ke kanan) adalah Ki Gede Sebayu, Subagyo, Sulastri dan warga yang mengerjakan pembangunan bendungan. Tokoh-tokoh tersebut terbagi menjadi tokoh utama, tokoh netral, tokoh tipikal dan tokoh pendukung. Tokoh utama, Ki Gede, diceritakan adalah seorang tokoh kharismatik yang merupakan Putera dari Pangeran Onje (Ki Gede Tepoes Roempoet) dan berasal dari Kerajaan Pajang. Ki gede dalam *motion comic* ini disajikan dengan membawa tongkat kayu Katimaha, menggunakan alas kaki gampanan dari kayu burbungkul kuning dan mengenakan ikat pinggang sabut klotok terbut dari kulit kerbau. Pakaian wana hitam yang dikenakan secara psikologis melambangkan kekuatan, percaya diri, keamanan, melindungi. Untuk warna emas melambangkan kedewasaan, lemah lembut atau kalem.

Tokoh lain dalam *motion comic* cerita Bendungan Danawarih ini adalah Subagyo. Sebagai tokoh netral, Subagyo digambarkan berusia 43 tahun yang merupakan penduduk asli Tegal. Dengan bentuk fisik yang gendut yang melambangkan sifatnya yang periang, senang membantu orang lain, bertanggung jawab, penuh perhatian dan ramah. Pakaian warna abu dengan lengan baju dilipat yang dikenakan

mencerminkan tokoh Subagyo adalah pekerja keras. Selain itu tokoh Subagyo pun dibuat dengan mengenakan celana hitam dan beberapa aksesoris seperti ikat pinggang warna hitam-coklat beserta sarung dan ikat kepala berwarna hijau. Pemilihan warna ditentukan untuk mencerminkan karakter Subagyo.

Selain kedua tokoh di atas, penulis membuat tokoh tipikal yaitu Sulastri. Tokoh tipikal ditampilkan hanya beberapa adegan saja dan yang bersifat mewakili. Bentuk dari karakter Sulastri menggunakan shape hati yang mempunyai kepribadian tegar dan berhati besar. Sulastri merupakan istri dari Subagyo yang berusia 34 tahun. Kostum yang digunakan memakai baju khas Jawa berwarna coklat. Dengan kemben dan sarung berwarna biru, serta ikat pinggang berwarna pink. Rambut yang diikat dengan tusuk konde kuno membuat Sulastri tampak kuat dalam menghadapi masalah. Secara psikologis warna coklat melambangkan dukungan dan rasa nyaman, coklat juga mengesankan kondisi matang sehingga menimbulkan kesan dapat diandalkan, kuat dan tegar. Sedangkan untuk warna biru berarti memberikan rasa ketenangan, kepercayaan dan kesejukan. Pink merupakan warna kewanitaan dengan menampilkan sifat kelembutan dan mampu menenangkan.

Tokoh terakhir yang terlibat dalam cerita Bendungan Danawarih adalah tokoh pendukung, yaitu masyarakat setempat. Tokoh ini dimunculkan untuk mendukung jalan cerita. Warga hanya di libatkan pada kejadian saat pengerjaan bendungan.

Latar belakang dan property dalam Fig 9 *motion comic* cerita ini diciptakan untuk memberikan penggambaran lebih banyak tentang kehidupan para tokoh yang terlibat. Dalam hal ini *concept art* yang digunakan membuat tampilan tokoh dan cerita menjadi lebih hidup dalam suatu proyek desain visual baik dari segi karakter, item, atau latar setting area.

## SIMPULAN

*Concept art* dalam *motion comic* ini menghasilkan beberapa tahapan mulai dari persiapan peralatan yang mendukung untuk pembuatan sketsa manual maupun digital. Tahapan berikutnya membuat karakter dengan mengikuti prosedur dasar desain karakter, kemudian membuat *action figure*. Tahap terakhir yaitu pembuatan background dan properti yang menampilkan suasana menarik dan tidak monoton serta supaya warna tidak saling bertabrakan dengan karakter. Dalam hal proses pembuatan *concept art* pada *motion comic* bendungan Danawarih, terdapat beberapa kendala saat proses perancangannya. Kendala yang dihadapi adalah saat pembuatan *action figure*. Hal ini karena harus mensinkronkan desain karakter dengan keadaan suasana cerita berdasarkan sumber utama yaitu buku babad tegalan serta menyelaraskan dengan *background* dalam *motion comic* yang dibuat. Perancangan *action figure* dalam *motion comic* ini pun membutuhkan waktu yang tidak singkat. Penyesuaian karakter dengan latar *setting* agar tercipta pesan yang dapat membangun semangat target *audience* adalah kesulitan paling besar yang dihadapi dalam pembuatan *concept art* pada *motion comic* ini. Dengan *concept art* *motion comic* Bendungan Danawarih atau cerita daerah ini diharapkan para generasi muda khususnya pelajar SMA dan SMK setempat dapat lebih mengenal sejarah maupun tokoh sejarah lokal dan menjaga serta melestarikan hasil perjuangan para tokoh tersebut dengan sebaik-baiknya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Kristanto. (2011). *Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak – Anak Sebagai Pelestarian Dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi*. Jurnal UPGRIS.1(2). 65-66.
- [2] Lazuardi, R. 2018. Perancangan Motion Comic Siluman Cibaduyut Berdasarkan Buku Satu Peluru Satu Musuh Jatuh Karya A.Winardi. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra Universitas Pasundan : Tesis Tidak Di Terbitkan.Rochani. A.H. 2005. *Ki Gede Sebayu : Babad Negari Tegal*. Semarang: Intermedia Paramadina bekerja sama dengan Pemda Kab. Tegal.
- [3] Maharsi, Indiria. 2018. “*Penciptaan Motion Comic Wayang Beber Jaka Kembang Kuning*”. Jurnal Dekave. 11(1), 1.
- [4] Rachman, V. S. And Kamarga, H. 2021. “*Perancangan Motion Comic Bertema Kuliner Cirebon Menggunakan Karakter Topeng Cirebon Dalam Instagram*”. Jurnal Desain. 8(2), 173.
- [5] Soetjiptoni. 2007. *Ki Gede Sebayu : Pendiri Pemerintahan Tegal*. Tegal : Citra Bahari Animasi Tegal
- [6] Suwasono, Arief Agung. 2017. “*Konsep Art Dalam Desain Animasi*”. Jurnal Dekave.10(1), 1.
- [7] Riani, U., et all. (2016). *Analisis Tokoh Dan Penokohan Dalam Novel Sepatu Dahlan Karya Khrisna Pabichara*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan PBSI. 1(4). 145,147