

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KISAH PANGERAN PURBAYA DAN SEJARAH KOTA SLAWI

Anggie Hania Putri¹, Dzuha Hening Yanuarsari²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
e-mail : anggiehania09@gmail.com¹, dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 11 Agustus 2024

Disetujui : 15 September 2024

Kata Kunci :

Cerita rakyat, komik digital, nilai moral, sejarah

ABSTRAK

Kisah Pangeran Purbaya dan Sejarah Kota Slawi adalah salah satu cerita rakyat yang minim bentuk literturnya sehingga kurang dikenal oleh masyarakat, berpotensi punah dan terlupakan jika tidak dilestarikan. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dikemas kekinian, memanfaatkan *platform* digital dengan tujuan untuk melestarikan cerita rakyat sekaligus mengajarkan nilai-nilai moral yang terkandung didalamnya. Audiens sasaran adalah anak berumur 14-26 tahun di seluruh wilayah Indonesia, sesuai dengan batas minimal konsumen *platform website* yang digunakan. Penelitian untuk perancangan ini menggunakan metode kualitatif-kuantitatif dengan analisis data menggunakan metode analisis 5W+1H. Perancangan ini menghasilkan media utama berupa komik digital yang diterbitkan melalui *platform digital*. Media pendukung komik tersebut adalah gantungan kunci, stiker, *popsockets*, *t-shirt* dan juga *totebag*.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : date of received article

Accepted : date of accepted article

Keywords:

digital comics, folklore, history, moral values

ABSTRACT

The story of Prince Purbaya and the history of Slawi City is one of the minimum amount of folktales that make it less known by the public, potentially extinct and forgotten if not preserved. Therefore, contemporary media is needed, utilizing digital platforms to maintain folklore while teaching the conveyed moral values. The target audience is 14-26-year-old children throughout Indonesia, by the minimum consumer limit of the website platform used. The research for this design uses a qualitative-quantitative method with data analysis using the 5W+1H analysis method. This design produces digital comics as primary media published through digital platforms. Supporting media for the comic are key chains, stickers, popsockets, t-shirts, and tote bags.

1. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki beraneka macam jenis budaya hingga bahasa, salah satu yang dimilikinya antara lain adalah sebuah cerita rakyat yang ada di setiap suatu daerah. Cerita rakyat tersebut biasanya terus berkembang dimasyarakat sejak dahulu kala dengan tetap tidak meninggalkan ciri khas yang dimilikinya. Cerita rakyat tersebut biasanya juga akan memuat suatu cerita asal usul ataupun suatu kejadian yang ada pada daerahnya. (Azmi & Hasyim, 2022).

Salah satunya cerita rakyat yang berada di Kota Slawi. Kota Slawi merupakan kecamatan di Kabupaten Tegal dan kota yang memiliki ciri khas keunikannya tertentu pada tahu aci juga teh pocinya. Selain itu juga, Kota Slawi memiliki kearifan lokal yang berasal dari cerita yang turun temurun melekat dimasyarakatnya (Halali et al., 2020). Cerita rakyat yang dimaksudkan antara lain memuat kisah mengenai salah satu tokoh penting dan berpengaruh pada berdirinya Kota Slawi, tokoh tersebut antara lain yaitu mengenai kisah Pangeran Purbaya.

Namun, minimnya bentuk pengemasan literatur dan bukti sejarah menjadikan suatu cerita rakyat mengalami kesulitan dalam pengaksesan dan juga berpotensi tinggi untuk dapat punah dan

terlupakan. Padahal suatu cerita rakyat memiliki salah satu peran sebagai media pengajaran nilai-nilai moral dan budi pekerti yang seharusnya melekat erat pada jati diri masyarakat Indonesia. Karena cerita rakyat dapat mentransformasi nilai-nilai budaya, adat dan nilai moral yang menjadikan cerita rakyat tersebut memberikan isi pendidikan moral, pengetahuan dan budi pekerti. (Anugrah & Indrojarwo, 2018). Salah satunya pada cerita rakyat Pangeran Purbaya ini yang memiliki nilai moral yang tergambarkan dari tokoh utamanya yaitu Pangeran Purbaya. Dicitrakan sosoknya merupakan pemuda yang pemberani, selalu memperhatikan tata krama, bersikap santun dan jujur. Nilai moral tersebut antara lain mengajarkan agar manusia tetap selalu berada di jalan yang benar agar tidak merugi dan jatuh dalam kesombongan dunia fana yang sesaat saja, memiliki sikap etika tata krama sopan santun terhadap siapa saja, suka bersosialisasi, selalu bersyukur dan bersabar dalam menghadapi cobaan apapun, juga mengajarkan agar berani dan selalu mengutamakan kejujuran dalam setiap tindakan. Hal ini memiliki manfaat terhadap permasalahan yang terjadi di era generasi masa kini atau yang dikenal dengan nama generasi Z. Walaupun tidak bisa menyimpulkan keseluruhan generasi masa kini memiliki kekurangan seperti itu namun didapatkan beberapa hasil dari survei penyebaran kuisioner dengan kesimpulan bahwa generasi sekarang juga masih dianggap kurang memperhatikan akan moral karakternya terutama berkaitan dengan etika tata krama sopan santun. Hal itu disimpulkan dari salah satu jawaban terbanyak disurvei mengenai pertanyaan setuju atau tidaknya bahwa generasi saat ini dikatakan memiliki krisis moral berkaitan etika, tata krama dan sopan santun. Didapatkan 88% atau setara 147 orang memilih setuju dan sisanya 12% atau 20 orang tidak setuju dari total keseluruhan 168 jawaban disertai beberapa alasannya.

Dan juga karena minimnya bentuk pelestarian pengemasan cerita rakyat ini menjadikan akan berkemungkinan suatu cerita untuk dapat punah dan tidak diketahui banyak orang lagi bahkan generasi penerus yang akan datang. Hal itu terbukti dari kesimpulan yang didapatkan penyebaran kuisioner mengenai apakah masyarakat banyak mengetahui tentang kita cerita rakyat Pangeran Purbaya itu, namun didapatkan sebanyak 76,5% atau setara dengan 156 orang menjawab tidak mengetahui dari total 204 jawaban. Dari hasil tersebutlah bisa kita ketahui bahwa selain cerita rakyat dipilih untuk dapat menjadi salah satu bentuk pelestarian kebudayaan nasional sebagai identitas suatu daerah agar bisa terus diketahui dan tidak punah, nilai moral yang terdapat didalam cerita rakyat juga dapat bermanfaat untuk mengenalkan kepada generasi saat ini berkaitan dengan permasalahan krisis moral yang disimpulkan. Selain itu juga dapat menambah minat baca generasi remaja khususnya dalam hal cerita non-akademik. Maka dari sinilah dibutuhkannya suatu bentuk pengemasan cerita rakyat yang panjang ini dengan singkat, padat, jelas dan dengan bentuk media yang menarik dan tidak membosankan yang digemari saat ini. Agar nilai yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan cerita rakyatnya juga dapat terlestarikan. Oleh karena itu, kemampuan memberikan suatu bentuk penyampaian kisah melalui bentuk gambar visual dapat dianggap sebagai media yang paling tepat untuk menceritakan kembali kisahnya. (Bila, 2022).

Kemampuan memberikan suatu bentuk penyampaian kisah melalui bentuk gambar visual dapat dianggap sebagai media yang paling tepat untuk menceritakan kembali kisahnya (Bila, 2022). Penggunaan komik dianggap sebagai salah satu bentuk media yang dapat mendukung dalam penyajian bentuk cerita rakyat Kisah Pangeran Purbaya ini. Karena adanya bentuk penyampaian dalam pengkomunikasian suatu cerita melalui teks dan gambar yang disusun dengan berurutan, komik dapat menghasilkan fantasi pembaca dan ikut larut dalam ceritanya (S. McCloud, 1993). Selain bentuk cetak, pemilihan media digital ini dipilih agar memudahkan dalam mengakses komik-komik dalam bentuk digital.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan diatas maka diperlukannya bentuk media pelestarian salah satu kebudayaan Indonesia berupa cerita rakyat kisah Pangeran Purbaya dan sejarah Kota Slawi yang terdapat pengajaran bentuk nilai moral didalamnya dan dikemas dengan mengikuti era dinamika perkembangan zaman saat ini yaitu komik melalui platform digital agar mampu mengekspos suatu cerita yang terbilang hampir terlupakan ataupun punah dan jarang diketahui masyarakat dengan pengemasan gaya penceritaan dan ilustrasi yang modern sehingga dapat lebih menarik perhatian dan mudahnya untuk dikenal oleh para audiensnya.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif-kuantitatif. Metode tersebut digunakan untuk mendapatkan lebih banyak informasi berkaitan dengan cerita rakyat pada perancangan ini. Metode ini juga dapat dicapai dengan observasi secara langsung ke beberapa lokasi tempat peninggalan Pangeran Purbaya dengan mengabadikan foto untuk dokumentasi sesuai keperluan. Lalu selanjutnya dapat melakukan wawancara kepada beberapa pihak yang terkait, karena dengan wawancara dapat mencapai informasi yang lebih mendalam dan sesuai. Dan juga dengan cara lain yakni dengan studi pustaka, penyebaran kuisioner dan internet yang berfungsi sebagai pelengkap sekalian salah satu bentuk memperkuat analisis. Nantinya dari data tersebut dapat dikumpulkan hingga memperoleh data yang akurat dan selanjutnya dianalisa menggunakan teknik analisis 5W+1H mengenai Perancangan Komik Digital sebagai Media Pengenalan tentang Kisah Pangeran Purbaya dan Sejarah Kota Slawi sehingga dapat dilanjutkan ke proses visualisasi.

Teknik pengumpulan data ini merupakan suatu bentuk aktifitas yang bertujuan untuk membantu mendapatkan informasi dan data yang sesuai dan lebih akurat jadi tujuan awal dari perancangan ini dapat tercapai. Teknik pengumpulan yang akan digunakan data pada perancangan ini bersumber dari data yang didapatkan dari wawancara yang dilakukan penulis dengan beberapa tokoh setempat untuk mendapatkan referensi dan pandangan cerita rakyat mengenai Pangeran Purbaya agar bisa menilai dari versi lainnya dan mengetahui nilai lainnya yang memungkinkan untuk dapat diangkat dalam perancangan ini. Selanjutnya, observasi pengamatan secara langsung dilokasi untuk mengetahui sejauh mana remaja disekitar yang mengetahui ataupun mengenal tentang tokoh Pangeran Purbaya ini. Dan dokumentasi akan dilakukan dengan tujuan membuktikan keberadaan makam Pangeran Purbaya dan juga melihat beberapa tempat bersejarah yang berkaitan dengan tokoh tersebut. Selain itu juga, kuisioner dilakukan dengan tujuan mengetahui fakta lapangan yang terjadi dari penyebaran target audiens yang telah ditentukan sebagai pelengkap utama data dalam perancangan. Dan pengumpulan data selanjutnya berasal dari studi pustaka yang bersumber dari buku, website maupun penelitian terdahulu yang dapat dijadikan pelengkap maupun referensi dengan memperhatikan keterkaitannya dalam perancangan ini.

Metode analisis 5W+1H itu nantinya akan memfokuskan pada permasalahan penelitian, yang mana untuk mendapatkan informasi lebih dalam lagi diperlukannya analisis kebutuhan yang dapat membantuk untuk menganalisis keterkaitan dalam hal perancangan, biasanya analisis ini akan membahas mengenai ornat bentuk media, layout, teknik visualisasi , referensi visual , font , warna dan juga terkait dengan analisis isi ceritanya. (Zeza ,2024)

Selanjutnya pada proses visualisasi untuk pembuatan komik digital juga akan menggunakan tiga tahapan metode perancangan yang diawali dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada pra produksi ini akan menyusun konsep dan juga ide cerita yang akan dibuat sesuai dengan judul berdasarkan beberapa referensi yang menjadi acuan. Setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan sketsa kasar secara digital dan juga storyboard, setelah itu dilanjutkan dengan tahap produksi yang mana pada proses ini pembuatan perapian sketsa, yang akan di inking menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, yang mana jika hasil ttelah sesuai akan dilanjutkan dengan proses pewaranaan hingga finishing. Lalu tahap terakhir yaitu pasca produksi Tahap ini penulis akan melakukan finishing karya dengan memperhatikan detail, kerapian dan kesesuaian sebelum mengunggah hasil karya perancangan yang berupa komik digital ini ke salah satu distribusi website komik digital yaitu webtoon.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Wawancara

Pada pengumpulan data dari wawancara ini Penulis melakukan wawancara dengan narasumber tokoh setempat yang dirasa paham dan mengetahui akan cerita rakyat mengenai Pangeran Purbaya agar nantinya dapat dijadikan sebagai bentuk referensi cerita lainnya, dan dapat mengetahui nilai yang terkandung dari cerita tersebut selain dari apa yang penulis simpulkan tersendiri. Selain itu juga memiliki tujuan untuk menambah informasi dan menanyakan tentang sosok Pangeran Purbaya yang

dikenal seperti apa dimasyarakat, khususnya yang tinggal diwilayah tokoh tersebut. Dalam perolehan informasi ini penulis mengawali dengan melakukan wawancara dengan Bapak Ahmad Dumeri, S.H selaku juru kunci utama, pelindung serta kepala desa Kalisoka yang dirasa paham akan kisah Pangeran Purbaya itu sendiri. Adapun simpulan yang didapatkan dari pembahasan wawancara ini yaitu mengenai kisah Pangeran Purbaya yang diceritakan dari sisi berbeda ataupun bentuk ceritanya yang dikenal di desa Kalisoka tersebut, kisahnya tidak terlalu jauh berbeda dengan apa yang sudah beredar di buku dan internet, Namun memang menurut beliau untuk cerita seperti itu biasanya hanya dikatakan dari mulut kemulut saja, menjadikan banyak beberapa dari generasi dizaman sekarang banyak yang dirasa kurang mengetahui sosok dan kisah cerita rakyat tersebut, hal ini dapat berakibat lama-lama cerita seperti ini akan terlupakan dan berujung punah pada generasi yang akan datang, padahal menurutnya ceritanya memiliki arti penting salah satunya seperti sifat agar manusia tidak sombong dan terhindar dari jalan yang sesat, selain itu juga sebagai kepala desa di desa Kalisoka yang ikut mempehatikan akan keadaan makam Pangeran Purbaya dapat terlihat bahwa semakin kesini makin kurang atau minimnya pengunjung diwisata religi makam Pangeran Purbaya di Kalisoka, terutama untuk generasi- generasi muda yang hadir, padahal salah satu bentuk kebudayaan seperti ini perlu dilestarikan dan tidak dipandang sebelah mata seolah terlupakan. Selanjutnya, wawancara kedua dilakukan dengan Bapak Muhammad Sakir, selaku utusan dari kepala desa untuk mengganti tugas juru kunci setempat dan membantu menuntun segala bentuk kegiatan dokumentasi, observasi dan tanya jawab berkaitan dengan kisah Pangeran Purbaya. Yang mana simpulan pembahasan tersebut berkaitan dengan kisah Pangeran Purbaya yang kisahnya tidak jauh berbeda dengan apa yang telah didapatkan sebelumnya, namun menurutnya kisah tersendiri memiliki arti nilai penting berkaitan dengan nilai religius yang tinggi sehingga terciptanya pondok pesantren pertama di desa Kalisoka , dan juga masjid kasepuhan pangeran purbaya yang dipercayai hanya dibangun dalam waktu semalam saja, dan memiliki bedug yang mitosnya seringkali berbunyi sebagai pertanda bencana hingga saat ini, dan juga disebutkan sosoknya Pangeran Purbaya dikenal sebagai sosok yang sangat memperhatikan sikap sopan santun terhadap siapa saja, sosok yang memiliki kesetiaan dan keadilan yang tinggi, persaudaraan yang erat karena katanya dulu membangun masjid dan seringkali mengadakan perkumpulan dimasjid untuk mengaji ataupun berdoa bersama-sama.

Hasil Observasi dan Dokumentasi

Selain itu penulis melakukan observasi dan bukti berupa dokumentasi untuk mengetahui kebenaran akan sosok Pangeran Purbaya. Penulis mengunjungi secara langsung untuk mendapatkan gambaran secara jelas tentang objek yang diteliti. Yang mana ternyata memang benar fakta adanya keberadaan makam tersebut dan di jadikan sebagai wisata religi diwilayah desa Kalisoka setempat. Jadi, sosok Pangeran Purbaya tersebut memang bukanlah sosok khayalan saja namun memang ada dan ikut andil dalam cerita sejarah terutama diwilayah Kabupaten Tegal walaupun kisah-kisahny disarankan untuk dipercayai sebagai bentuk cerita rakyat saja. Selain itu, penulis melakukan observasi guna mengetahui keadaan disekitar makam agar mendapatkan gambaran secara jelas mengenai objek yang diangkat pada perancangan ini. Pada saat penulis melakukan observasi di wilayah tersebut, keadaan disekitar benar-benar tidak ada satupun pengunjung yang datang untuk berziarah, hanya ada beberapa orang saja yang datang untuk melaksanakan shalat dzuhur dan anak-anak sekolah SD setempat yang juga memanfaatkan kegiatan istirahat mereka dengan melaksanakan shalat di masjid tersebut. Dari hasil observasi dan dokumentasi penulis juga dapat melihat keadaan disekitar makam dan mendapatkan kesimpulan bahwa kurangnya simpati masyarakat karena sedikitnya pengunjungnya atau bahkan hampir tidak ada dan kurangnya masyarakat sekitar mengenal dan mengetahui lokasinya yang terbilang sedikit sulit untuk diakses jika tidak mengetahui secara detail informasi letaknya dan tidak memiliki ketertarikan untuk mencari tahunya.

Hasil Kuisioner

Penyebaran kuisioner ini dibagi menjadi tiga fokus pembahasan yang berbeda, pada fokus pertama mengenai data permasalahan remaja ataupun generasi masa kini yang disimpulkan responden

menyetujui bahwa generasi remaja masa kini dianggap memiliki permasalahan terkait dengan karakter moralnya. Terutama berkaitan dengan etika, tata krama dan juga sopan santun. Selanjutnya penyebaran keterkaitan dengan bentuk media pelestarian cerita rakyat yang disukai oleh para responden. Dari data hasil kuisioner yang didapatkan responden cenderung menyukai bentuk cerita rakyat dengan pengemasan visualisasi yang berwarna dan mengikuti perkembangan zaman saat ini. Terutama responden memilih jenis komik digital dalam hal ini, karena di rasa menjadi salah satu bentuk pelestarian budaya yang sesuai dengan era saat ini. Selain itu juga pada hasil data kuisioner fokus kedua ini juga menghasilkan kesimpulan mengenai gaya visualisasi yang disukai oleh banyak orang untuk nantinya digunakan pada perancangan. Lalu, pada penyebaran kuisioner ketiga ini berkaitan dengan inti kesimpulan apakah para responden mengenal dan mengetahui akan tokoh dan judul yang diangkat dalam perancangan ini. Dan kesimpulannya masih banyak yang tidak tahu dan mengenal akan kisah Pangeran Purbaya juga keterkaitannya akan sejarah Kota Slawi.


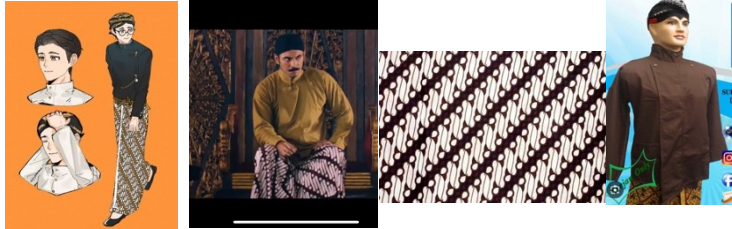


Hasil Analisis

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan dengan fokus perancangan untuk menciptakan sesuatu bentuk media menarik dan kekinian yang dapat menjadi salah satu bentuk upaya pelestarian kebudayaan suatu daerah yang bersifat lampau dengan terdapat pengemasan cerita yang telah disingkat secara jelas, padat dan terdapatnya nilai moral didalamnya yang mana keputusan media yang akan digunakan tersebut adalah media komik digital. Pemilihan bentuk gaya visualisasinya juga berdasarkan hasil kuisioner dan analisis sebelumnya yang mana akan menggunakan gaya visual manga dan manhwa. Pemilihan media komik digital ini dikarenakan memiliki beberapa kelebihan yang mana cukup efisien dalam penjangkauan audiens, waktu, biaya serta tenaga. Komik digital ini juga nantinya akan diterbitkan pada platform webtoon karena kemudahan pengaksesan dan hasil dari pemilihan minat responden pada hasil kuisioner yang cenderung memilih platform webtoon ini. Cerita yang diangkat akan fokus pada cerita mengawali dari perjalanan sang tokoh hingga ikut andil dalam menciptakan sejarah terbentuknya Kota Slawi dan nilai moral yang akan dikenalkan dan digambarkan seperti mengajarkan agar manusia tetap selalu berada di jalan yang benar agar tidak merugi dan jatuh dalam kesombongan dunia fana yang sesaat saja, memiliki sikap etika tata krama sopan santun terhadap siapa saja, suka bersosialisasi, selalu bersyukur dan bersabar dalam menghadapi cobaan apapun, juga mengajarkan agar berani dan selalu mengutamakan kejujuran dalam setiap tindakan. Jadi, pengangkatan cerita yang telah dikemas ini kedalam bentuk media komik digital akan tetap memperhatikan nilai yang disampaikan secara tersirat agar audiens terutama generasi yang dianggap memiliki permasalahan juga tidak merasa bosan dan seolah-olah merasa cerita ini hanya fokus pada pemberian nasihat nilai positif namun, tetap harus memperhatikan bentuk pengemasan visual yang menarik

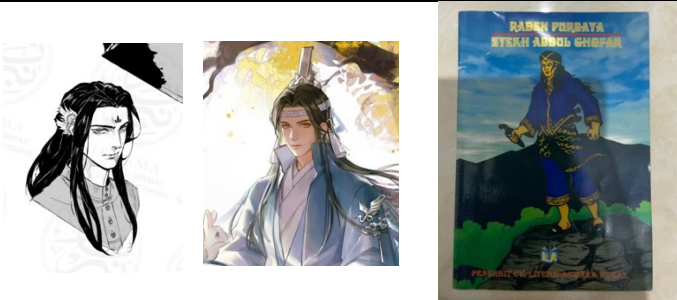


3.1 Tabel

Tabel 1. Study Visual Karakter Pangeran Purbaya
[Sumber: Anggie Hania]

No.	1.
Nama Karakter + Deskripsi	Pangeran Purbaya Deskripsi : Pangeran Purbaya merupakan anak dari Panembahan Senopati pemimpin Kerajaan Mataram. Bentuk visualisasi ini merupakan versi pada saat ia berada di wilayah kerajaan. Sehingga visualisasinya cenderung menggunakan pakaian beskap dan blangkon. Digambarkan memiliki watak protagonis. Seseorang yang sakti namun tidak ingin terjatuh dalam kesombongan dunia fana. Merupakan seseorang yang menyukai kedamaian dan kesejahteraan untuk segalanya.


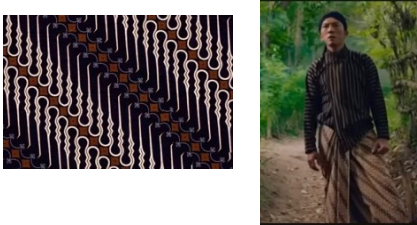
Data Referensi Visual	
Data Referensi Kostum	
Ciri-ciri atau Point Penting dalam Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> • Digambarkan dengan perkiraan visualisasi berusia 20 tahunan-an. • Menggunakan batik parang dengan maksud menyampaikan batik yang ada pada saat Kerajaan Mataram. • Menggunakan blangkon dan surjan dengan maksud menyesuaikan situasi lingkungan kerajaan yang tereferensi pada film Sultan Agung. • Pemilihan warna coklat tua agar menunjukkan kesan elegan, memiliki arti menunjukkan kekuatan dan juga menyesuaikan referensi warna keraton atau kerajaan Mataram.
Sketsa	
Final	



Tabel 2. Study Visual Karakter Ki Jadhug
[Sumber: Anggie Hania]

No.	2.
Nama Karakter + Deskripsi	<p>Ki Jadhug</p> <p>Deskripsi :</p> <p>Ki Jadhug ini merupakan versi penyamaran Pangeran Purbaya pada saat menjadi rakyat biasa dan berkelana mencari jati dirinya. Karakternya digambarkan protagonis, sama seperti pada saat menjadi Pangeran Purbaya. Hanya saja pada versi ini Ki Jadhug cenderung suka usil dan jail demi menunjukkan kesaktiannya secara halus.</p>
Data Referensi Visual	
Data Referensi Kostum	
Ciri-ciri atau Point Penting dalam Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> • Digambarkan dengan perkiraan visualisasi berusia 20 tahunan-an. • Menggunakan ikat kepala dengan maksud penyampaian karakter seorang jagoan (mengikuti referensi karakter penyelamat). • Divisualisasikan dengan rambut panjang karena terinspirasi dari karakter sebelumnya yang sudah digambarkan (pada buku Raden Purbaya Syekh Abdul Ghofar) hanya dimodifikasi dengan beberapa referensi visual lainnya yang dipadukan. • Pemilihan warna biru agar dapat menyampaikan arti kedamaian, kesetiaan, ketenangan (seperti sifat karakter yang tergambarkan),
Sketsa	









Tabel 3. Study Visual Karakter Panembahan Senopati
[Sumber: Anggie Hania]

No.	3.
Nama Karakter + Deskripsi	<p>Panembahan Senopati</p> <p>Deskripsi :</p> <p>Panembahan Senopati ini merupakan ayah Pangeran Purbaya sekaligus pemimpin atau raja dari Keraton / Kerajaan Mataram. Digambarkan sebagai karakter protagonis yang cenderung tegas dan disiplin namun penyayang. Paling membenci seseorang yang merendahnya dan seseorang yang bertindak tanpa seizin dan sepengetahuan dirinya.</p>
Data Referensi Visual	
Data Referensi Kostum	
Ciri-ciri atau Point Penting dalam Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> • Digambarkan dengan perkiraan visualisasi berusia 35 tahunan-an. • Menggunakan blangkon polos berwarna coklat tua dengan menyesuaikan referensi yang ditampilkan. • Menggunakan batik parang khas Keraton Mataram dalam bentuk lainnya untuk menunjukkan asal karakter tersebut. • Visualisasi penambahan kumis mengikuti referensi yang ada dan agar tersampaikan umurnya yang dewasa.


Sketsa	
Final	

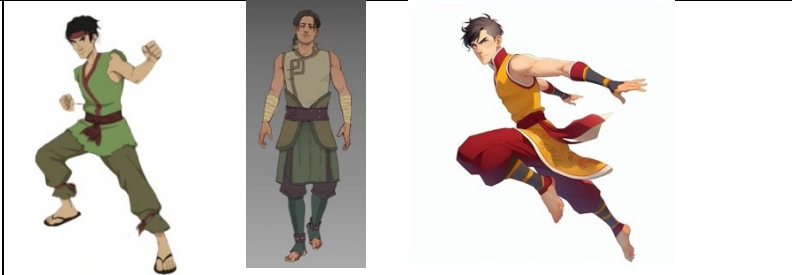
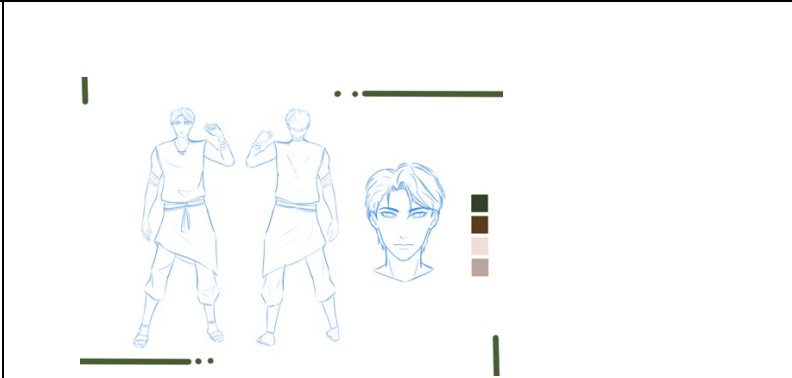
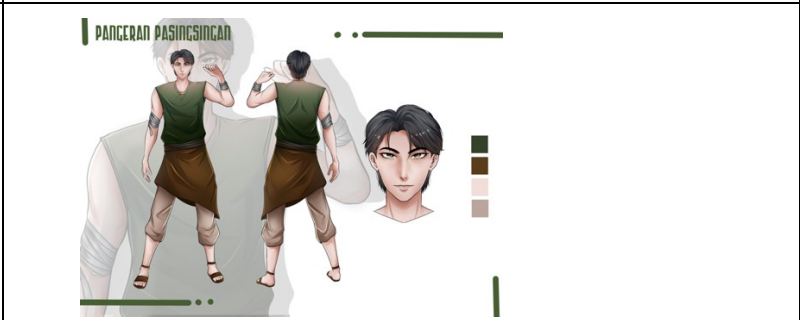
Tabel 4. Study Visual Karakter Ki Gede Sebayu
[Sumber: Angie Hania]

No.	4.
Nama Karakter + Deskripsi	<p>Ki Gede Sebayu</p> <p>Deskripsi :</p> <p>Ki Gede Sebayu merupakan ayah dari Rara Giyanti S. sekaligus guru dan mertua Pangeran Purbaya. Selain itu Ki Gede Sebayu merupakan pendiri wilayah Tegal dan juga bupati pertama di Kabupaten Tegal. Digambarkan dengan watak protagonis. Sosoknya yang penyabar, memiliki kesaktian luar biasa yang tidak suka dipamerkan, namun suka menguji kemampuan dan kejujuran seseorang agar mengetahui karakter sifat aslinya.</p>
Data Referensi Visual	
Data Referensi Kostum	  

Ciri-ciri atau Point Penting dalam Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> Digambarkan dengan perkiraan visualisasi berusia 40 tahunan-an. Menggunakan pakaian adat Jawa Tengah yaitu surjan lurik menyesuaikan referensi yang ada. Menggunakan tongkat dengan maksud tujuan menunjukkan kesan seseorang yang ‘sakti’ dengan mengikuti referensi yang ada yaitu sosok guru di Film Sultan Agung. Menggunakan kain coklat polos dengan tujuan menunjukkan kesan sederhana seperti rakyat biasa.
Sketsa	
Final	



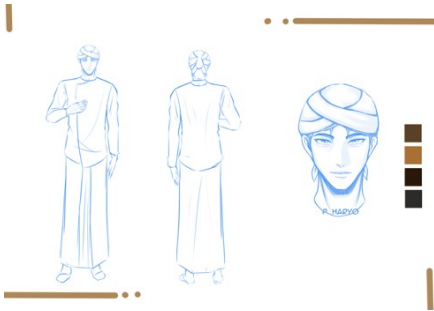

Tabel 5. Study Visual Karakter Pangeran Pasingsingan
[Sumber: Anggie Hania]

No.	5.
Nama Karakter + Deskripsi	<p>Pangeran Pasingsingan</p> <p>Deskripsi :</p> <p>Pangeran Pasingsingan atau dikenal sebagai Tumenggung Pasingsingan merupakan tokoh antagonis didalam cerita ini, karena ia akan berseteru atau berkelahi dengan Pangeran Purbaya dalam wujud Ki Jadhug nya. Digambarkan dengan karakter ambisius, suka menantang, semena-mena dan menghalalkan segala cara untuk mencapai apa yang diinginkannya.</p>
Data Referensi Visual	

Data Referensi Kostum	
Ciri-ciri atau Point Penting dalam Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> • Digambarkan dengan perkiraan visualisasi berusia 20 tahunan-an. • Menggunakan pakaian tanpa lengan dengan maksud menunjukkan otot-otot yang sering ia pamerkan dengan bentuk penyampaian karakter 'keangkuhan' • Menggunakan kain coklat polos dengan tujuan kesan penyamaran sebagai rakyat biasa juga.
Sketsa	
Final	

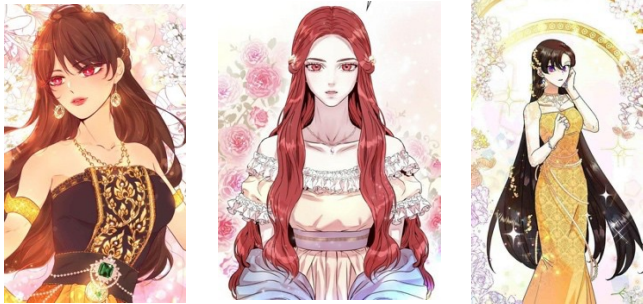

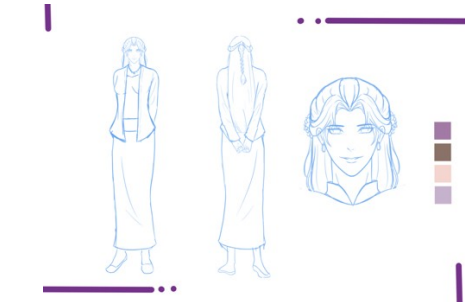
Tabel 6. Study Visual Karakter Pangeran Hanyakrawati
[Sumber: Angie Hania]

No.	6.
Nama Karakter + Deskripsi	<p>Pangeran Hanyakrawati</p> <p>Deskripsi :</p> <p>Pangeran Hanyakrawati merupakan saudara Pangeran Purbaya dari ibu yang berbeda. Merupakan tokoh protagonis dalam cerita yang menjadi pendukung karakter Pangeran Purbaya pada saat kegagalan menangkap Pangeran Pasingsingan sehingga memberikan kesempatan untuk Pangeran Purbaya. Digambarkan sosok yang penyabar, baik hati namun juga memiliki sifat tegas dan tidak menyerah.</p>

Data Referensi Visual	
Data Referensi Kostum	
Ciri-ciri atau Point Penting dalam Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> • Digambarkan dengan perkiraan visualisasi berusia 20 tahunan-an. • Menggunakan pakaian surjan polos dengan batik parang berwarna coklat untuk menunjukan asal karakter tersebut. Yaitu dari Keraton Mataram. Pemilihan batik parang coklat dibandingkan lainnya hanya agar mudah dibedakan walaupun menggunakan batik yang sama.
Sketsa	
Final	

Tabel 7. Study Visual Karakter Rara Giyanti S.
[Sumber: Anggie Hania]



No.	7.
Nama Karakter + Deskripsi	<p>Rara Giyanti S.</p> <p>Deskripsi :</p> <p>Rara Giyanti S. ini merupakan istri dari Pangeran Purbaya dan juga merupakan anak kedua dari Ki Gede Sebayu dengan Raden Ayu Saadah. Karakternya digambarkan sebagai seorang wanita protagonis yang banyak disukai oleh banyak orang. Mandiri,</p>

	<p>baik hati, lemah lembut dan berbakat. Hal itu juga dibuktikan secara tersirat dengan banyaknya lelaki yang tertarik dan datang pada sayembara untuk dapat menikahi Rara Giyanti ini.</p>
Data Referensi Visual	
Data Referensi Kostum	
Ciri-ciri atau Point Penting dalam Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> • Digambarkan dengan perkiraan visualisasi berusia 18 tahunan-an. • Menggunakan kebaya warna ungu dikarenakan pada buku Ki Gede Sebayu Babad Negari Tegal dijelaskan bahwasanya pada saat sayembara diadakan Rara Giyanti ini menggunakan kebaya berwarna ungu. Hal tersebut menjadi pertimbangan dalam pembentukan visualisasi kostumnya. • Menggunakan rok batik yang motifnya berasal dari Tegal dan dimodifikasi sedikit dengan percampuran warna ungu.
Sketsa	

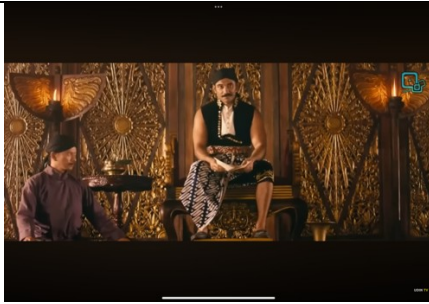



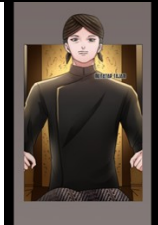
Tabel 8. Study Visual Karakter Raden Ayu Saadah
[Sumber: Anggie Hania]

No.	8.
Nama Karakter + Deskripsi	<p>Rade Ayu Saadah</p> <p>Deskripsi :</p> <p>Raden Ayu Saadah merupakan istri dari Ki Gede Sebayu. Digambarkan dengan karakter seorang ibu yang protagonis, memiliki kemunculan karakter sebagai pendukung terhadap perkembangan karakter Rara Giyanti.</p>
Data Referensi Visual	
Data Referensi Kostum	
Ciri-ciri atau Point Penting dalam Karakteristik	<ul style="list-style-type: none"> • Digambarkan dengan perkiraan visualisasi berusia 30 tahunan-an. • Menggunakan kebaya warna merah karena terinspirasi dari istri Sultan Agung di film Sultan Agung yang tertera pada data referensi kostum. menjadi pertimbangan dalam pembentukan visualisasi kostumnya. • Menggunakan rok batik yang motifnya berasal dari Tegal dan dimodifikasi sedikit dengan percampuran warna merah.




Sketsa	
Final	

Tabel 9. Study Visual Latar
[Sumber: Anggie Hania]




No.	1.
Latar	Didalam Keraton Mataram (Zoom in pada kursi raja)
Data Referensi Visual	
Deskripsi	<ul style="list-style-type: none"> Latar ini fokus pada kursi yang diduduki oleh Panembahan Senopati dengan pewarnaan coklat dan juga emas. Tidak digambarkan secara luas karena pada gambar Zoom In ke Panembahan Senopatinya.

Sketsa	
Final	

Tabel 10. Study Visual Latar
[Sumber: Anggie Hania]




No.	2.
Latar	Didalam Keraton Mataram (Tempat Makan)
Data Referensi Visual	
Deskripsi	<ul style="list-style-type: none"> Latar ini tidak digambarkan secara detail, namun menunjukkan bahwa itu tempat makan dengan adanya bentuk meja dan juga piring yang disajikan.
Sketsa	
Final	

Tabel 11. Study Visual Latar
[Sumber: Anggie Hania]

No.	3.
Latar	Luar Hutan (Siang Hari)
Data Referensi Visual	
Deskripsi	<ul style="list-style-type: none"> Latar ini digambarkan pada saat Ki Jadhug akan memasuki daerah penuh pepohonan layaknya hutan pada siang hari.
Sketsa	
Final	

Tabel 12. Study Visual Latar
[Sumber: Anggie Hania]

No.	4.
Latar	Di dalam Hutan

Data Referensi Visual	
Deskripsi	<ul style="list-style-type: none"> Latar ini menggambarkan suasana hutan bagian dalamnya, dimana tempat Ki Jadhug mendirikan padepokan bela diri.
Sketsa	
Final	

3.4 Gambar

Berikut ini merupakan visualisasi bentuk pengaplikasian media utama dan media pendukung :



Gambar 1. Mockup Komik Digital
[Sumber: Anggie Hania]



Gambar 2. Gantungan Kunci
[Sumber: Anggie Hania]



Gambar 3. Popsockets
[Sumber: Anggie Hania]



Gambar 4. Totebag
[Sumber: Anggie Hania]



Gambar 5. *T-shirt*
[Sumber: Anggie Hania]



Gambar 6. Sticker
[Sumber: Anggie Hania]



Gambar 7. Story Ads Instagram
[Sumber: Anggie Hania]

3.5. Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada warga Desa Kalisoka, khususnya Bapak Ahmad Dumeri, S.H selaku juru kunci utama, pelindung serta kepala desa Kalisoka dan Bapak Muhammad Sakir, selaku utusan dari kepala desa untuk mengganti tugas juru kunci yang membantu penulis dalam proses pengumpulan data melalui wawancara.

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari ‘Perancangan Komik Digital Kisah Pangeran Purbaya dan Sejarah Kota Slawi’ ini adalah banyaknya masyarakat yang tidak tahu dan mengenal suatu tokoh ataupun kisah cerita rakyat yang ada pada suatu daerah menjadi salah satu dasar bahwa perlunya untuk terus mengemas cerita rakyat yang ada dengan pengemasan yang lebih mudah dan menarik untuk dijangkau masyarakat di era kini, agar tidak hilang, terlupakan dan bahkan punah. Sehingga suatu cerita dapat diketahui makna dan maksud tujuan yang ingin disampaikan. Hal itu juga dapat membantu agar tidak menyebabkan krisis budaya bagi bangsa Indonesia ini. Dan juga hal ini berkaitan dengan perkembangan dinamika zaman yang semakin kesini hal apapun itu seringkali berkaitan dengan teknologi digital. Sehingga, menampilkan pengemasan bentuk visualisasi yang dikemas lebih menarik, mengikuti selera para audiensnya terutama para remaja karena memperhatikan platform yang digunakan untuk penerbitan komik digitalnya akan membantu proses pelestarian kebudayaan ini dan membantu untuk mengenalkan nilai-nilai moral yang terkandung didalam ceritanya. Perancangan komik digital ini diharapkan cerita rakyat suatu daerah dapat diketahui dan dikenal oleh masyarakat luas dan dapat dipetik nilai moral yang ingin disampaikan.

4.2. Saran

Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam perancangan komik digital ini. Terutama dalam bentuk pengemasan cerita dan visualisasi yang terbatas. Dengan adanya perancangan komik digital ini penulis menyarankan agar nantinya akan banyak bentuk pengemasan cerita-cerita rakyat daerah lainnya yang kurang terekspos bahkan tidak diketahui dan hampir punah agar banyak orang mengetahuinya, dan dibuat pengemasan bentuk media kekinianya, memperhatikan visualisasi yang disampaikan dan dapat menarik perhatian minat audiens secara luas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aksara, Litera. (2008). Raden Purbaya Syekh Abdul Ghofar. Tegal: CV. Litera Aksara Tegal. Amin, F., 2021. PERANCANGAN KOMIK MBAH SYEKH JONDANG SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN CERITA RAKYAT DI DESA JONDANG.
- Anugrah, S. P., & Indrojarwo, B. T. (2018). Perancangan komik digital legenda Singo Ulung sebagai media pelestarian cerita rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(1), 30-34.
- Apriliani, K., Setiawati, R., Ningtyas, D. M., Febiola, F., & Primasari, C. H. (2022). Analisis User Experience pada Aplikasi Line Webtoon. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(2), 403-410.
- Azmi, M. N. P., & Hasyim, N. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Mengenalkan Tokoh Cerita Ki Gede Sebayu Pendiri Kota Tegal. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1), 869-875.
- Bila, F. Z. S., & Yogananti, A. F. (2022). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MENGENALKAN SOSOK SYEKH AHMAD MUTAMAKKIN DI KOTA PATI. *CITRAKARA*, 4(4), 566-583
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty years of Japanese comics*. (No Title).
- Hahury, R. M. S., & Wahyudi, A. T. (2022). *Analisa Pengaplikasian Teori Warna Dan Penggunaan*

- Siluet Dalam Desain Karakter. Jurnal DKV Adiwarna, 1, 14.
- Halali, M.H.R, Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat beridirnya kota slawi sebagai media edukasi anak sekolah dasar. Skripsi. Tegal: Politeknik Harapan Bersama Tegal
- Hidayat, F. (2015). Pembuatan buku komik Sawunggaling. Online). Diakses dari jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/viewFile/13342/12246 pada, 21.
- Husna, K. (2019). Perancangan Komik Web Sebagai Panduan dan Tips Membuat Komik Web (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Izzatur Rahman Ardianan, Z. (2022). KONFLIK BATIN DALAM MANGA FUKAKAI NA BOKU NO SUBETE O KARYA KATA KONAYAMA (Doctoral dissertation, Unsada).
- Karja, I. W. (2021, November). Makna warna. In Prosiding Seminar Bali-Dwipantara Waskita (Vol. 1, No. 1).
- Koendoro, Dwi. 2007. Yuk Bikin Komik. Bandung: Mizan
- Kompas.com, "Tekno & Business," Kompas.com, 2016. [Online]. Available: <http://tekno.kompas.com/read/2016/09/03/16280007/3.jurus.line.kembangkan.bisnis.di.indonesia>.
- Maharsi, I., 2011. Komik. Dwi-Quantum
- Maryatin, M. (2018). Studi Komparasi Hasil Mendengarkan Cerita Rakyat "Timun Mas" dengan Menggunakan Media Audio dan Tidak Menggunakan Media Nonaudio di SDN 033 Balikpapan. STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 3(1)
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. Humaniora, 4(1), 326-338.
- Musdalifa, A. (2016). Nilai-nilai budaya dalam tiga cerita rakyat Tolaki (pendekatan sosiologi sastra). Jurnal Humanika, 16(1), 2.
- Nindyana, D. G., & Aryanto, H. (2022). Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Nusantara Timun Mas. Barik, 3(2), 1-14.
- Nurgiyantoro, B. (2018). Teori pengkajian fiksi. UGM press.
- Nurhuda, P., Anoegrajekti, N., & Attas, S. G. (2021). Nilai Moral dan Budaya Dalam Cerita Rakyat Sakera dari Pasuruan. Jentera: Jurnal Kajian Sastra, 10(2), 197-208
- Praptawati, D., Permatasari, R., & Murtiningrum, A. (2023). Pendampingan Kegiatan Literasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama di Desa Bogares Lor Kecamatan Pangkah-Tegal. Indonesian Journal of Community Services, 5(1), 45-52.
- Putra, A. K., & Kristiana, N. (2020). Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya. BARIK, 1(2), 153-165
- Rochani, Hamam A. (2005). Ki Gede Sebayu Babad Negari Tegal. Tegal: Intermedia Paramadina.
- Siregar, A. K., & Qurniawati, E. F. (2022). Analisis Framing Pemberitaan Buzzer di tempo. co. Journal of New Media and Communication, 1(1), 1-15.
- S. McCloud, Understanding Comics (The Invisible Art). New York: Kitchen Sink Press, 1993.
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. Humaniora, 6(4), 496-506.
- Soeherman, B. 2002. Mastering Manga Character. Jakarta: Gramedia Elex Komputindo
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. Jurnal DKV Adiwarna, 1, 9.
- Zeza, D. Z., & Yanuarsari, D. H. (2024). PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI PENGENALAN PROFIL DKV UDINUS. CITRAKARA, 5(4), 533-542.
- Zhafran, J.S. (2022). Perancangan Komik Digital sebagai Upaya Memperkenalkan Tempat Bersejarah di Kabupaten Karawang. Laporan. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro.