

PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT “DOYAN NADA” UNTUK MELESTARIKAN CERITA TRADISIONAL SUKU SASAK PADA KALANGAN PEMUDA DI PULAU LOMBOK

Sandi Justitia Putra¹, Raden Fanny Printi Ardy², Hendi Herdianto³

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 45 Mataram

²Program Studi Seni Rupa, Fakultas Budaya Manajemen dan Bisnis, Universitas Pendidikan Mandalika

³Program Studi Desain Komunikasi Visual, fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bumigora

corresponding author email: sandijustitiaputra@gmail.com¹

Abstrak

Pulau Lombok memiliki kekayaan seni budaya khususnya cerita rakyat yang terancam punah yang semestinya wajib dilestarikan karena memiliki nilai pembelajaran moral untuk generasi muda Suku Sasak. Adanya serbuan cerita-cerita impor yang dikemas dengan menarik baik dari segi penceritaan dan visual menjadi salah satu alasan cerita rakyat mulai ditinggalkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk melestarikan kembali cerita rakyat Lombok yaitu Doyan Nada melalui media komik. komik yang merupakan media yang menggunakan unsur *storytelling* dan visual diharapkan mampu menjadi media yang tepat untuk cerita rakyat merupakan media yang tepat sebagai media komunikasi bagi generasi milenial di era *society* 5.0. Perancangan dilakukan dengan metode *Design Thinking* guna mendapatkan solusi pemecahan masalah yang tepat dalam merancang karya. Dalam perancangan karya komik ini, cerita Doyan Nada akan dibagi menjadi dua buku dimana akan memfokuskan pada *development* karakter dan pendekatan visual yang imajinatif sehingga dapat menarik perhatian pembaca. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah komik yang berbasis cerita rakyat Doyan Nada untuk melestarikan cerita rakyat Lombok yang ditargetkan untuk pembaca usia remaja.

Kata Kunci: cerita rakyat, Doyan Nada, komik, Lombok, suku sasak

Abstract

Lombok Island has a wealth of cultural arts, especially endangered folklore, which must be preserved because they have moral learning value for the younger generation of the Sasak tribe. The invasion of imported stories which are packaged attractively both in terms of storytelling and visuals is one of the reasons why folklore is starting to be abandoned. Based on this problem, this design was created with the aim of preserving Lombok folklore, namely Doyan Nada, through comic media. Comics, which are media that use storytelling and visual elements, are expected to be the right media for folklore, which is the right media as a communication medium for the Millennial Generation in the Era of Society 5.0. This design is carried out using the Design Thinking method in order to obtain appropriate problem solving solutions in designing the work. In designing this comic work, the Story of Doyan Nada will be divided into two books which will focus on character development and an imaginative visual approach so that it can attract the reader's attention. The final result of this research is a comic based on the Doyan Nada folklore to preserve Lombok folklore targeted at teenage readers.

Keywords: comic, Doyan Nada, folklore, Lombok, sasak tribe

1. PENDAHULUAN

Menurut Kamus Bahasa Indonesia Cerita rakyat adalah sastra dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan (Alwi dkk, 2003:210). Cerita rakyat juga didefinisikan sebagai kesusastraan dari rakyat, yang penyebarannya pada umumnya melalui tutur kata atau lisan (Danandjaja, 2007 :5). Cerita rakyat mengandung aspek kebudayaan suatu daerah yang akan menambah kesejahteraan suatu bangsa. Cerita rakyat diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pendidikan khususnya di kalangan pelajar, sehingga dapat menunjang pembelajaran formal dan informal, selain melestarikan budaya etnik yang memberikan kaidah dalam penerapan nilai moral dan budi pekerti (Aditama & Lesmana, 2020).

Di Nusantara kisah-kisah cerita rakyat sangat beragam adanya berdasarkan dari wilayah dan kepercayaan masyarakat yang hidup pada saat itu di masa lampau. Suatu cerita rakyat biasanya serasi akan pesan moral yang menjadi identitas budayanya. Sebuah cerita rakyat yang cukup dikenal bisa sangat melekat dengan masyarakatnya, Seperti cerita rakyat “Doyan Nada” yang memiliki kandungan nilai-nilai lokal masyarakat Sasak. Lombok syarat akan makna kehidupan. Nilai-nilai tersebut tentu sedikit banyak akan dapat bermanfaat terhadap pendidikan karakter (Ahmadi, 2021).

Kisah cerita Doyan Nada atau dikenal juga dengan Temelak Mangan adalah cerita rakyat yang berasal dari Lombok Timur. Kisah Doyan Nada bercerita tentang seorang anak Kepala Desa yang dengan tabiatnya yang kuat makan sehingga ia dinamakan Doyan Nada yang artinya Suka Makan. Ia kelak akan menjadi Raja Selaparang. Doyan Nada dikisahkan memiliki karakter jiwa pemberani, memiliki sikap peduli dan kasih sayang kepada orang lain (Ahmadi, 2021) sehingga cerita rakyat ini bisa menjadi inspirasi para generasi muda dalam membangun karakter positif dalam kehidupan bermasyarakat. Kisah Doyan Nada ini masih kurang dikenal oleh generasi muda Lombok, bahkan jika dilihat dari data kuisioner dari 30 responden hanya 3 orang yang mengaku mengetahuinya. Hal ini karena kisah Doyan Nada hanya diceritakan dari mulut ke mulut dan literasi di perpustakaan kota saja sehingga jika terus dibiarkan seperti itu saja, kisah cerita rakyat ini dapat dilupakan akibat adanya perubahan zaman dan masuknya kebudayaan asing.

Perkembangan zaman dan masuknya kebudayaan asing menyebabkan perubahan sikap, perilaku dan gaya hidup masyarakat sekarang dengan yang dulu. Contohnya seperti serbuan budaya luar sebagaimana budaya Jepang yang dikemas ke dalam komik maupun film-film yang populer menyebabkan masyarakat kita mengadaptasi budaya tersebut mulai dari segi berpakaian sampai bahasa. Dahulu sebuah cerita rakyat disampaikan sebagai dongeng sebelum tidur oleh orang tua kepada anaknya. Namun karena perubahan zaman yang semakin maju, hal tersebut sangat jarang kita temui. Jika hal ini terus terjadi disamping regenerasi budaya dan perilaku masyarakat karena adanya pengaruh dari bangsa luar, maka cerita-cerita rakyat Nusantara dapat hilang. Jika hal tersebut terjadi dapat menyebabkan masyarakat Indonesia tidak mengenali identitas bangsanya dan kehilangan jati dirinya. Peran yang harus dijalankan oleh pemerintah dan masyarakat adalah menciptakan peluang bagi budaya cerita rakyat

untuk mendapatkan kembali kesetaraan dan relevansinya dengan cerita-cerita lain yang bersifat lebih modern (Anugrah & Indrojarwo, 2018). Maka dari itu diperlukan suatu media yang dekat dengan generasi sekarang untuk mengenalkan cerita rakyat tersebut karena pelestarian cerita rakyat yang umumnya menggunakan lisan saja sudah jarang dilakukan dan tidak efektif lagi. Sehingga perlu adanya dukungan visual yang menarik. Maka dari itu penulis mengajukan komik sebagai media penyampaian cerita tersebut. Alfian Ayuswantana (2014) menyebutkan komik merupakan media yang sesuai dengan *life style* generasi muda zaman sekarang yang bersifat global dan serba *online*.

Dalam komik terdapat dua unsur penting yaitu sastra (cerita) dan visual. Melalui kedua unsur tersebut komik memiliki kekuatan komunikasi yang baik sehingga pesan yang disampaikan dapat disajikan dengan maksimal. Menurut Will Eisner, komik adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide (Maharsi, 2011:3). Scott McCloud menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang yang terbentuk dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (McCloud, 2001: 20). Komik yang saat ini menjadi media *pop culture* yang sedang berkembang dan sangat digemari oleh generasi muda sekarang. Hal ini dibuktikan dengan terbitnya majalah komik "Re: ON" pada juli 2013, komik kompilasi "kosmik" pada Agustus tahun 2015 disusul dengan *platform digital* Webtoon di tahun yang sama dan Ciayo Comic di tahun 2016 sampai sekarang.

Dalam beberapa kasus, komik sering dijadikan media untuk menyampaikan kisah-kisah cerita rakyat maupun budaya. Jika kita berkiblat pada perkembangan komik diluar seperti Jepang dan Amerika, banyak kita temui komikus-komikus yang mengangkat kisah legenda, mitologi maupun budaya-budaya mereka ke dalam buku komik. Contohnya seperti Naruto, sebuah manga karya Masashi kishimoto yang berhasil mempopulerkan ninja yang serat budaya-budaya Jepang melalui komiknya. Di Indonesia sendiri, seorang komikus bernama Sweta Kartika berhasil mengangkat kisah pewayangan hanoman ke dalam komiknya dengan judul H.2.0 yang diaransemen menjadi lebih modern sehingga lebih diterima oleh generasi sekarang. Berdasarkan perkembangannya belakangan ini media komik merupakan media yang populer di kalangan remaja saat ini sehingga komik sering dijadikan media yang dapat dikatakan cukup berhasil dalam mengenalkan ide/gagasan dan budaya. Desain komik digital adalah salah satunya cara untuk meningkatkan minat generasi muda dalam mempelajari budaya Indonesia (Primandita dan Indrojarwo, 2016).

2. METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown, pendiri IDEO, sebuah perusahaan konsultan desain yang berpengalaman merancang produk berdasarkan inovasi baru. Metode ini menggabungkan kebutuhan pengguna dan teknologi terkini, sehingga penerapan *Design Thinking* akan memunculkan ide-ide baru dan solusi kreatif. *Design Thinking* merupakan metode yang memberikan peluang bagi pengguna dan pasar secara menyeluruh, tidak sekedar tampilan dan fungsi (Kelly & Brown, 2018). *Design Thinking* adalah proses

berulang untuk upaya memahami pengguna, mempertanyakan asumsi, dan mendefinisikan ulang masalah dengan tujuan mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang tingkat pemahaman awal yang belum jelas. Pada saat yang sama, *Design Thinking* menawarkan pendekatan berbasis solusi untuk pemecahan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung (Swarnadwitya. 2020).

Adapun metode perancangan *Design Thinking* yang bertujuan untuk mendapatkan alternatif strategi dan solusi pemecahan suatu masalah terdapat lima tahapan yaitu:

- a) *Empathize*. Proses awal berupa observasi keadaan di masyarakat terhadap masalah yang akan dipecahkan guna memahami dan mendalami audience dan permasalahan yang dihadapi sehingga menemukan solusi awal.
- b) *Define*. Untuk mendapatkan data mengenai Cerita Rakyat diperlukanya pengumpulan literatur-literatur budaya yang sudah ada, seperti buku, jurnal, artikel dan juga akan dilakukan penyebaran kuisioner kepada target audience.
- c) *Ideate*. Memproses semua data yang didapat dari tahap *Empathize* dan *Define* untuk mendapatkan solusi kreatif. *Mindmapping* akan digunakan untuk *brainstroming* guna menstimulasi otak untuk merangsang pemikiran yang bebas dan memperluas ruang permasalahan, untuk mendapatkan sebanyak mungkin ide atau solusi masalah dalam penciptaan karya.
- d) *Prototype*. Membuat Prototipe awal dari karya yang di rancang untuk di analisa lebih jauh guna mengetahui Kelemahan dan Kelebihan karya tersebut yang selanjutnya akan di revisi sebelum dilakukan tahap ujicoba.
- e) *Test*. Pelaksanaan Uji Coba pada audience dalam kelompok kecil, Untuk mengetahui respon awal dan kelemahan dari karya yang dibuat guna mengidentifikasi solusi terbaik dalam pembuatan karya.

Dengan memahami kelima tahapan proses desain ini, permasalahan kompleks yang dihadapi selama proses desain dapat diselesaikan (Dam &Siang, 2020).

Dalam menjalankan metode perancangan maka data-data yang diperlukan adalah data visual dan verbal. Data visual meliputi ilustrasi, gambar-gambar referensi, *pattern* serta *style* teknik penggambaran yang akan digunakan dalam perancangan karya. Sedangkan data verbal meliputi konten isi cerita, bahasa daerah, literasi budaya, target audiens dan segala hal yang dibutuhkan mengenai cerita rakyat Doyan Nada dan perancangan karya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Empathize*

Cerita rakyat Nusantara sangat beragam adanya karena bermacam-macam suku dan ras yang ada di Nusantara menghasillkan sastra rakyat yang berbeda-beda dengan ciri khasnya masing-masing. Di Lombok sendiri memiliki beberapa kisah cerita rakyat seperti kisah putri Mandalika, Cupak Gerantang, Batu Golog, Doyan Nada, Cilinaya, Dewi Anjani, Sandubaya dan Lala Seruni. Berdasarkan data yang penulis dapatkan dari 30 responden, pada cerita rakyat putri mandalika terdapat 86,7% responden mengetahui kisahnya. Cerita rakyat Dewi Anjani sebanyak 60%. Cerita rakyat Cupak Gurantang sebanyak 40%. Cerita rakyat Cilinaya sebanyak 13,3% dan cerita rakyat Doyan Nada sebanyak 10%.

Cerita Rakyat Doyan Nada merupakan cerita rakyat yang berasal dari Lombok Timur. Berdasarkan Buku literasi Doyan Medaran yang diterbitkan oleh Kantor Bahasa Nusa Tenggara Barat dan Buku Cerita Rakyat Nusa Tenggara Barat terbitan Arga Puji Press, cerita rakyat ini mengisahkan kisah perjalanan hidup seorang anak Penghulu Alim (kepala suku di Lombok) yang memiliki julukan nama Doyan Medaran, Temelak Mangan, Doyan Nade dimana nama-nama tersebut memiliki arti yang sama yakni orang yang kuat makan. Di awal kisah cerita rakyat ini mengisahkan keadaan Lombok jaman dahulu sebelum manusia diciptakan, setelah itu menceritakan kelahiran seorang anak yang kuat makan hingga perjalanannya mendapatkan julukan Doyan Nada tersebut. Awal konflik cerita ini dikarenakan ayahnya yang seorang pengulu alim merasa malu dengan tabiat anaknya tersebut dimana ia berencana untuk membunuh anaknya, tetapi di samping itu sang ibunya sangat menyayangnya karena merupakan anak yang telah ditunggunya selama 4 tahun. Karena ayahnya yang tidak menerima dirinya tersebut membuat Doyan Nada pergi mengembara meninggalkan desanya.

Dalam pengembaraannya, dia bertemu dengan kedua temannya yakni Tameng Muter dan Sigar Penyalin. Dalam pengembaraan bertiga, mereka bertemu dengan raksasa. Di sinilah terjadi pertarungan sengit antara Doyan Nada, Tameng Muter, dan Sigar Penyalin melawan raksasa tersebut. Ketiga sahabat itu berhasil mengalahkan raksasa tersebut dan mengikutinya ke gua, dimana di sana mereka menemukan tiga orang putri yang nantinya akan mereka nikahi. Di akhir cerita rakyat ini ketiga sahabat tersebut konon katanya menjadi raja di Lombok dengan kerajaannya masing-masing. Dalam sumber literasi yang penulis temukan di perpustakaan kota kisah cerita rakyat Doyan Nada diceritakan dengan bentuk bacaan seperti novel yang mengandalkan kekuatan tulisan dengan pilihan kata yang baku dalam penyampaiannya. (Natalika, 2014)

Penulis akan merancang komik dengan basis konten cerita rakyat Doyan Nada. Komik ini menargetkan pembaca utama remaja dengan rentan umur 15 tahun keatas. Karena Untuk menikmati sebuah komik nyatanya seorang pembaca harus memiliki keahlian tertentu yakni keahlian membaca dan merepresentasikan gambar, karenanya kiranya keahlian tersebut dimiliki oleh anak SD tingkat atas sekitar umur 10 tahun. Namun, target pembaca komik juga ditentukan berdasarkan tema cerita dan konten komik. Cerita rakyat Doyan Nada selain serat akan unsur budaya juga mengandung unsur magis /di luar logika dimana terdapat konten yang kiranya kurang cocok dengan TA berumur 10 tahun seperti percobaan mencelakai anak, maka dari itu dibutuhkan kedewasaan dalam memproses hal tersebut sehingga dari segi usia target audiens akan dinaikan menjadi minimal 15 tahun. Doyan Nada adalah cerita rakyat yang berasal dari Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat, maka dari itu mengenalkan kembali cerita rakyat Doyan Nada pada masyarakat Lombok sendiri merupakan tujuan utama.

Komik yang dirancang nantinya akan lebih terokus pada petualangan hidup karakter Doyan Nada itu sendiri menggunakan genre fantasi yang imajinatif. Hal ini karena mempertimbangan konten cerita Doyan Nada dan target audiens yang dituju. Komik menjadi sarana komunikasi yang dapat dijadikan sarana hiburan, dan juga dapat berkembang menjadi sarana periklanan, promosi, edukasi, dan sarana populer lainnya

dapat menyampaikan pesan. Contoh kesuksesan media kreatif komik ditandai dengan banyaknya film yang ceritanya diangkat dari komik. Fenomena ini mungkin menandakan bahwa komik mulai diterima lebih luas di masyarakat (Soedarso, 2015).

3.2 Define

Cerita rakyat Doyan Nada merupakan cerita rakyat Lombok yang kurang populer di masyarakat Lombok sehingga perlu dilestarikan. Dalam cerita rakyat umumnya mengedepankan asal usul, seperti dalam cerita Doyan Nada menceritakan asal usul Kerajaan di Lombok. Namun, dalam komik ini lebih menfokuskan pada *development* karakter yang ada dalam cerita. Kisah cerita Doyan Nada mengisahkan perjalanan hidup seorang anak bernama Doyan Nada dengan tabiatnya yang sangat suka makan dianggap membawa bencana pada desanya serta nestapa dan malu pada keluarganya. Hal ini membuat ayahnya membencinya dan berniat untuk membunuhnya. Karena hal itu Doyan Nada mengembara. Dalam pengembaraannya dia bertemu dua orang sahabatnya yang akan menjadi raja bersamanya di Pulau Lombok. Kisah Doyan Nada mengambil waktu pada masa lampau sebelum zaman Kerajaan Selaparang di Lombok yakni sebelum abad ke-13. Kisah ini berlatar di Pulau Lombok lebih tepatnya Lombok Timur dengan latar desa yang masih menggunakan bahan alam untuk kesehariannya dan hutan-hutan tinggi nan lebat.

Setelah membaca komik ini pembaca diharapkan mengetahui dan berempati pada karakter Doyan Nada serta kisah hidupnya sehingga cerita rakyat Doyan Nada ini lebih melekat pada hati pembaca dan dapat terus lestari. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, perancang mampu meracik cerita yang dibutuhkan oleh target sasaran (Heriadeny, 2023). Komik ini akan mempunyai kesan imajinatif dengan *genre* fantasi dikarenakan kisah cerita rakyat Doyan Nada mengandung hal-hal magis dan di luar logika sehingga penulis menganggap citra imajinatif akan cocok dengan cerita tersebut.

3.3 Ideate

Buku komik akan berukuran A5 dengan dimensi 14,8 x 21 cm berbentuk persegi panjang. Pemilihan format yang tidak terlalu besar untuk memudahkan target audiens dalam membawa dan memegang buku. Bentuk komik persegi panjang juga dipilih karena kemungkinan pembaca remaja sekarang sangat familiar membaca komik terjemahan Jepang/manga yang berbentuk persegi panjang. Gaya penelitian naskah akan dilihat dari pemilihan kata dan pemilihan alur. Pemilihan kata yang bersifat nonformal/keseharian dengan menyisipkan bahasa daerah sehingga pembaca merasa familiar terhadap karakter maupun peristiwa sekaligus menambahkan unsur budaya. Penyusunan kata yang puitis juga digunakan untuk menarik pembaca masuk kedalam cerita. Untuk pemilihan alur akan digunakan alur maju mundur untuk menghindari cerita yang mudah ditebak, sehingga cerita lebih melekat pada pembaca.

Untuk menentukan gaya visual akan didasari pada salah satu pilihan yang dikemukakan MCloud (2001: 411) yakni pilihan citra. Visualisasi gambar akan menggunakan gaya kartun yang *stylish* dengan memberikan aksen penggambaran yang unik serta

exaggeration (melebih-lebihkan) pada berbagai objeknya untuk menunjang citra imajinatif yang ingin disampaikan. Gaya kartun *stylish* yang dimaksud adalah gaya gambar yang sangat memperlihatkan bentuk-bentuk bidang yang jelas dalam karakter. Hal ini digunakan untuk membuat kesan karakter yang menarik dan *memorable*. gaya komik *stylish* yang dituju akan mengambil referensi dari Enrique Fernandez, seorang ilustrator dari Spanyol dan komik-komik Eropa yang mengedepankan bentuk anatomi yang unik dalam karakternya.

3.4 Prototype

3.4.1 Konsep Visual Bentuk Panel dan Balon Kata

Bentuk panel dalam komik ini secara umum didominasi dengan panel berbentuk persegi Panjang, dimana ukurannya ditentukan berdasarkan teori kejelasan yakni pilihan bingkai. Panel yang memiliki momen penting di dalamnya akan berukuran lebih besar dari panel lainya dan menjadi pusat perhatian dalam halaman. Hal ini dapat dilihat pada halaman 14 panel ke 7 dan halaman 22 panel terakhir.



Gambar 1. Sketsa Halaman 14 & 22
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Panel tanpa garis tepi yang biasa digunakan untuk *establishing shot* mendapatkan kesan luas namun disini penulis juga menggunakannya untuk mendapat kesan tinggi. Hal ini dapat dilihat di halaman 1 dan halaman 18.



Gambar 2. Sketsa Halaman 1 & 18
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

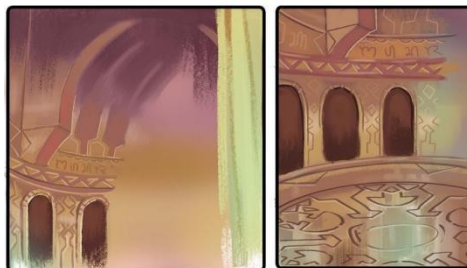
3.4.2 Konsep Visual Arsitektur Bangunan

Bentuk arsitektural yang digunakan dalam komik ini mengambil dari salah satu arsitektural khas sasak yakni bale lumbung atau rumah lumbung. Dalam karya ini selain menampilkan bale lumbung secara bentuk aslinya, Penulis juga memanfaatkan visual bentuk bale lumbung kedalam bangunan lainya seperti tempat acara perayaan berlangsung pada halaman 8 panel 6. Visual seluruh bangunan dalam komik ini terbuat dari kayu dengan atap ijuk karena latar waktu yang diambil jaman dahulu dimana sebagian besar masih menggunakan bahan alam.



Gambar 3. Bale Lumbung
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Untuk arsitektur bangunan istana gaib dewi anjani akan dibuat seimajinatif mungkin berdasarkan struktur istana dengan ruangan yang tinggi dengan kombinasi pattern dan aksara sasak untuk menambah kesan budayanya. Dari segi warna istana ini akan mengambil *tone* warna berbeda dari *tone* warna lainya yang ada pada komik ini untuk menekankan kesan berada di alam lain.



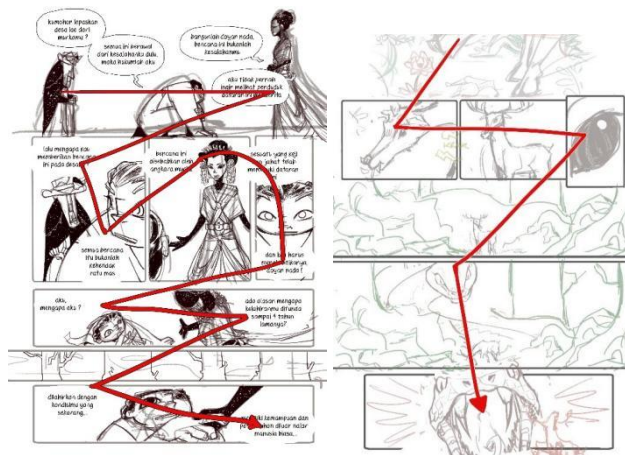
Gambar 4. Interior istana Dewi Anjani
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.4.3 Layout Komik

Perancangan *layout* komik Doyan Nada ini akan didasarkan pada pilihan momen, pilihan bingkai, dan pilihan alur dengan merencanakan arah membaca, *flow*/alur panel, bentuk panel, jumlah panel dan pesan yang ada dalam panel itu sendiri. Arah membaca komik akan disesuaikan dengan arah baca target audiens yang merupakan orang Indonesia yaitu dari kiri atas menuju ke arah kanan bawah. Arah membaca ini akan mempengaruhi *flow*/alur panel dimana alur panel akan berperan dalam penyusunan panel dan elemen

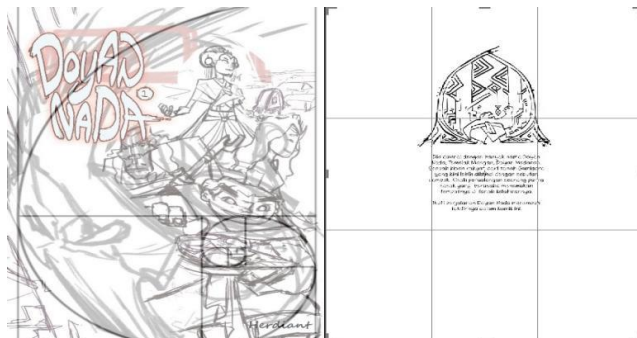
dalam panel untuk menuntun mata pembaca. Dalam hal ini alur panel dibagi menjadi dua yaitu *flow* panel biasa dan *flow* panel aksi.

Flow panel biasa hanya mengandalkan arah membaca audiens dengan bentuk panel yang lebih sederhana seperti persegi dan persegi panjang dan letak balon kata. *Paneling* seperti ini akan digunakan dalam adegan drama dan dialog antar karakter agar penyampaian lebih sederhana dengan *flow* membaca yang lambat. Hal ini dapat dilihat pada halaman 24. Berbeda dengan alur *paneling* aksi yang selain mengandalkan arah membaca, *paneling* ini juga mengikuti *movement*/pergerakan dari suatu adegan maupun karakter dengan bentuk panel yang lebih bervariasi dengan *flow* membaca yang cepat. *Paneling* ini akan digunakan dalam adegan aksi atau adegan yang memiliki *movement* cepat dalam cerita. Hal ini dapat dilihat pada halaman 2.



Gambar 5. *Layout* halaman 24 & 2
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Komik Doyan Nada ini akan terdiri dari maksimal dua belas panel dalam satu halaman karena ukuran buku yang tidak terlalu besar. Jika jumlah panel melebihi angka tersebut dikhawatirkan akan membuat *layout* halaman terlalu sempit dan ramai dimana hal tersebut akan menyulitkan pembaca.

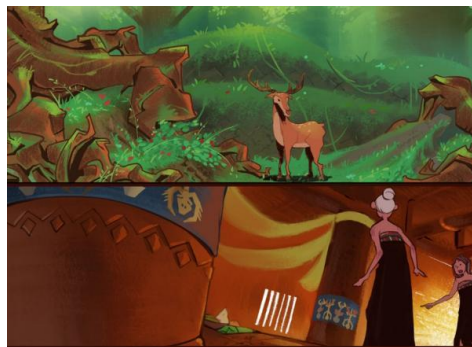


Gambar 6. *Layout* Cover
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Sampul atau *cover* adalah salah satu elemen dalam buku komik yang merupakan wajah dari buku sehingga *cover* memegang peran yang sangat penting untuk menarik pembaca pada pandangan pertama. Di samping promosi, sebuah *cover* dapat mempengaruhi jumlah penjualan dalam *cover* sebuah buku komik harus terdapat beberapa informasi penting mengenai buku yaitu judul, ilustrasi, nama *author* untuk mengatur letak elemen tersebut penulis menggunakan *layout golden ratio* untuk menuntun arah pembaca melihat *cover*. Bagian belakang *cover* menampilkan sinopsis singkat dari cerita dan elemen *visual pattern* Doyan Nada. Disini penulis menggunakan *layout rules of third*.

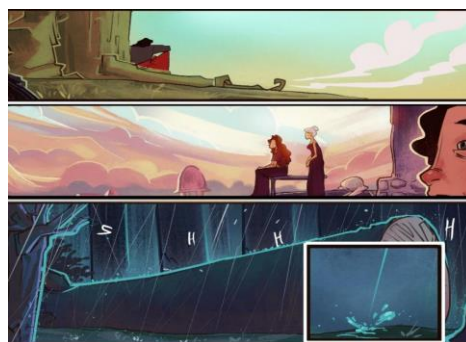
3.4.4 Warna *Tone*

Pengaplikasian warna untuk halaman isi akan sangat bervariasi dimana akan ditentukan berdasarkan beberapa hal yaitu waktu, suasana, karakter dan tempat. Hal ini dikarenakan setiap warna memiliki efek psikologis yang berbeda-beda yang dapat dimanfaatkan untuk membawa pembaca kedalam cerita secara maksimal. Berikut adalah contoh perbedaan *tone* warna yang digunakan untuk membedakan tempat dan suasana yang dapat dilihat pada pada halaman 2 panel 5 ke halaman 3 panel 3.



Gambar 7. *Tone* warna tempat dan suasana
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Di sini penulis mengaplikasikan *tone* warna yang dominan hijau untuk merepresentasikan hutan dan campuran *tone* warna coklat dan jingga menjadi *tone* warna rumah Doyan Nada. Sehingga selanjutnya *tone* warna yang dipengaruhi oleh perubahan waktu dapat dilihat pada halaman 16 panel 4, halaman 8 panel 5 dan halaman 22 panel 3.



Gambar 8. *Tone* warna waktu
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Gambar di atas dapat dibedakan waktu terjadinya momen tersebut dari kombinasi warna yang digunakan yakni pagi hari dengan kombinasi warna biru dan kuning, senja dengan kombinasi oranye dan magenta dan malam hari dengan kombinasi warna biru. Hal-Hal ini dilakukan dengan maksud agar pembaca dapat mengenali langsung perubahan tempat, suasana maupun waktu hanya dari perubahan *tone* warna yang dilihatnya.



Gambar 9. *Tone* warna emosi karakter
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Harmoni warna Monokromatik yang mengambil kombinasi dari gelap terang salah satu warna. Dengan menggunakan harmoni warna yang tidak kontras ini dapat menyampaikan kesan emosi karakter dengan baik untuk menggambarkan psikologis karakter berdasarkan warna utama yang dipilih. Hal ini terdapat pada halaman 12 panel 5 dan halaman 21 panel 7. Dalam panel diatas warna merah dengan kesan agresif ditujukan untuk merepresentasikan emosi karakter yang marah dan warna biru yang dianalogikan dengan kesedihan dapat merepresentasikan karakter yang bersedih.



Gambar 10. *Tone* warna cover
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Selain monokromatik, Harnomi warna komplementer dimana menggunakan kombinasi dua warna yang kontras pada roda warna juga Penulis gunakan pada *cover* depan untuk menarik perhatian audiens dengan perbedaan warnanya yang kontras. Warna komplementer yang Penulis gunakan adalah warna ungu dan kuning.

3.4.5 Tipografi

Bentuk tipografi yang digunakan dalam komik Doyan Nada ini adalah tipografi dengan kesan yang fleksibel. Hal ini dikarenakan guna mendapatkan citra imajinatif yang mengacu pada eksplorasi bentuk *font*, maka dari itulah Jenis *font* utama yang dipakai adalah Jenis *Font* Dekoratif. Jenis *Font* Dekoratif yang lebih bervariasi sehingga diharapkan mampu beradaptasi dengan berbagai kebutuhan adegan yang ada dalam komik Doyan Nada. Penggunaan jenis *font* dekoratif akan sering digunakan pada *onomatope*.



Gambar 11. *Onomatope*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Untuk tipografi judul komik penulis membuatnya dengan tetap mempertahankan kesan tradisional menggunakan huruf yang terkesan seperti brush stroke dengan bentuk huruf melengkung agar lebih dinamis dimana pada huruf "A" memiliki kemiripan visual lumbung yang melengkung.



Gambar 12. Tipografi Judul
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.4.6 Final Desain (Hasil Perancangan)

Komik Doyan Nada buku pertama ini akan memiliki halaman berjumlah 32 halaman yang akan dicetak berwarna. Buku akan berukuran A5 sekitar 14,8 x 21 cm berbentuk persegi panjang dengan bahan isi menggunakan kertas HVS 80 gr sedangkan *cover* menggunakan kertas *artpaper* 260 gr Laminasi dof.



Gambar 13. Final Desain
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Hasil karya komik di atas merupakan hasil karya yang indah. Sebagaimana berdasarkan teori esterika menurut Djelantik (2009) keindahan dalam karya ini terdapat pada ide/gagasan yang dapat memvisualisasikan sebuah cerita yang hanya berupa tulisan menjadi sebuah komik dengan visual yang imajinatif dengan *mood* fantasi. Dimana keindahan tersebut dapat terlihat dalam penyajiannya yang berupa buku komik



Gambar 14. Buku Komik Doyan Nada
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

3.5 Test

Untuk mengetahui hasil dari perancangan komik cerita rakyat Doyan Nada penulis melakukan uji coba dengan cara menyebarkan kuisioner pada 100 orang responden. Adapun hasil dari kuisioner menunjukkan 98 responden merasa menikmati membaca buku komik cerita rakyat Doyan Nada sementara 2 responden lain merasa tidak menikmati membaca buku komik cerita rakyat tersebut. Dari hasil kuisioner di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku komik untuk menceritakan cerita rakyat Suku Sasak khusus Doyan Nada sangat efektif untuk melestarikan dan menyebarluaskan cerita tradisional yang ada di Pulau Lombok.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dijabarkan didapatkan kesimpulan yang ditarik dari rumusan masalah bahwa untuk menyampaikan cerita Doyan Nada melalui komik ini maka cerita dibagi menjadi dua babak yakni babak kelahiran dan pengembaraan. Hal ini untuk menghindari jumlah halaman yang terlalu banyak karena kisahnya yang cukup panjang dimana dapat berakibat pada harga jual komik yang berpengaruh pada kemampuan pembaca mendapatkannya. Pada kisah cerita rakyat Doyan Nada juga dilakukan modifikasi selain untuk membuat alur yang menarik juga agar setiap babak dapat memfokuskan pada pengkarakteran tokoh-tokoh yang ada dalam cerita sehingga tokoh yang ada dalam kisah Doyan Nada dapat melekat pada audiens/*memorable*.

Dalam perancangan komik ini digunakan citra visual yang imajinatif. Pada bentuk karakter digunakan gaya *stylish* dimana memiliki bentuk tubuh yang jelas dengan ciri khasnya masing-masing sehingga terkesan unik dan *memorable*. Pada latar dunia dibuat seimajinatif mungkin seperti bentuk pohon-pohon yang tinggi dan kombinasi warna-warna yang bukan merupakan warna sebenarnya. Hal ini dikarenakan kisah Doyan Nada mengandung hal-hal magis ataupun di luar logika.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., & Lesmana, P. S. W. 2020. Implementasi Komik Interaktif Cerita Rakyat Cupak Grantang dengan Bahasa Isyarat Berbasis Mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(2), 243–252.
- Ahmad, Alphan. 2021. Nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat Sasak “Doyan Nada”. *Jurnal Ilmiah Global Education 2 (1) Hal: 115 – 122*.
- Alfian Candra Ayuswantana, Raditya Eka Rizkiantono. 2014. Perancangan Web-komik Wanorosingo sebagai Media Alternatif Pengenalan Wayang Cek-dong untuk Generasi Muda. *JURNAL SAINS DAN SENI POMITS Vol. 3, No.1, (2014) 2337-3520 (2301-928X Print)*.
- Alwi, Hasan, dkk. 2003. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia (Edisi ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anugrah, S. P., dan Indrojarwo, B. T. 2018. Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso". *Jurnal Sains dan Seni ITS*.

- Dam, R. F., & Siang, T. Y. 2020. *5 Stages in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-designthinking-process>
- Danandjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: PT. Temprint.
- Djelantik, A.A.M. 1999. *Estetika: Sebuah Pengantar. Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia*.
- Heriadeny, M. Panji., Heri Iswand., Aji windu. 2023. Perancangan Komunikasi Visual Novel Grafis Cerita Rakyat Si Pahit Lidah Sebagai Pelestarian Budaya di Sumatera Selatan. *AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual* Vol. 4, No.2.
- Jonathan, Sarwono & Lubis, Hary (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi offset
- Kelley, D., & Brown, T. 2018. *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Natalika, Desi. 2014. *Kisah Doyan Nada*. <https://budaya-indonesia.org/Kisah-Doyan-Nada>.
- Primandita, H., dan Indrojarwo, T. 2016. Perancangan Komik Digital Interaktif Tentang Srikandi: Sandika". *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 5(2).
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506.
- Swarnadwitya, A. 2020. *Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya*. Binus University School of Information Systems, Mar, 17.