



Arty 11 (3) 2022

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/siu/index.php/artv>

SULTAN HASANUDDIN'S COMIC BOOK AS A MEDIA FOR DELIVERING INDONESIAN HISTORY

BUKU KOMIK SULTAN HASANUDDIN SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN SEJARAH INDONESIA

Sulistyo Agung Dwi Kurniawan ✉, Syafii, Kamsidjo Budi Utomo

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Nov 2022

Disetujui: Nov 2022

Dipublikasikan: Des 2022

Keywords:

book creation, Comic Book, Illustration, History

Abstrak

Pembuatan proyek studi ini dilatarbelakangi oleh semakin menurunnya minat baca pada remaja terutama membaca buku tentang sejarah, tingkat baca menurun mengakibatkan penyerapan informasi yang sedikit sehingga mereka lupa akan pentingnya mempelajari sejarah. Pembuatan proyek studi ini bertujuan untuk menghasilkan buku komik kisah heroisme Sultan Hasanuddin sebagai sarana penyampaian sejarah Indonesia dalam upaya meningkatkan minat baca remaja dengan kisah-kisah lokal. Proyek studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang gambaran Indonesia di masa lalu yang penulis sampaikan yang dikemas kedalam sebuah buku komik Sultan Hasanuddin, yang mempunyai visualisasi gambaran menarik untuk kalangan remaja. Dengan begitu remaja Indonesia mampu menyerap inti dari apa yang penulis sampaikan dengan tidak pantang menyerah demi mencapai tujuan, tidak mudah putus asa dalam menghadapi rintangan yang menghalangi. Komik ini diharapkan dapat digunakan sebagai buku komik yang nantinya akan diterbitkan.

Abstract

This study project was motivated by the decreasing interest in reading among adolescents, especially reading books on history, the decreasing reading rate resulting in less information absorption so that they forgot the importance of studying history. The purpose of this study project is to produce a comic book about the heroism of Sultan Hasanuddin as a means of conveying Indonesian history in an effort to increase youth reading interest with local stories. This study project is expected to provide insight into the picture of Indonesia in the past that the author conveyed, which is packaged into a comic book of Sultan Hasanuddin, which has an interesting visualization for teenagers. That way Indonesian teenagers are able to absorb the essence of what the author says by not never giving up in order to achieve their goals, not easily breaking up in the face of obstacles that get in the way. This comic is expected to be used as a comic book that will be published later.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: nawang@unnes.ac.id

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Sejarah adalah suatu peristiwa atau kejadian yang benar – benar terjadi dimasa lampau, dan dipercaya akan kebenarannya. Sejarah berisi tentang hal yang positif serta hal yang negatif. Hal yang negatif bisa kita tinggalkan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran di masa kedepan, serta hal yang positif bisa digunakan sebagai bekal pengetahuan yang baik. Sejarah yang berkesan tentu akan membekas dan akan diingat – ingat terus sepanjang masa. Salah satu sejarah besar yang pernah terjadi adalah VOC. Dilihat dari permasalahan tersebut, maka perlu adanya suatu perubahan dalam proses penyampaian sejarah. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah menyajikan kembali cerita-cerita lokal tersebut dengan ilustrasi-ilustrasi yang menarik disertai dengan tampilan buku yang lebih modern. Ilustrasi memiliki peranan penting dalam penyampaian cerita agar pembaca dapat mengerti dengan mudah cerita apa yang ingin disajikan. Pembaca juga tidak perlu susah payah membayangkan gambaran cerita yang berusaha ditampilkan dari teks-teks yang ada karena telah diwakilkan oleh ilustrasi tersebut dan pada akhirnya tercapailah target untuk dapat menyampaikan peristiwa sejarah dengan cara yang lebih dapat dimengerti masyarakat umum.

Vereenigde Oostindische Compagnie atau yang lebih dikenal dengan sebutan VOC merupakan perusahaan dagang Hindia Belanda yang terbesar pada abad ke – 17 dan 18 dan mungkin menjadi perusahaan yang terbesar dan terkuat sepanjang masa. Terbukti setelah didirikannya VOC pada tanggal 20 maret 1602, VOC berhasil menyingkirkan orang Portugis yang lebih dulu satu abad membangun imperium di Asia. (Gaastra, 2015). Sejarah VOC tidak hanya sebuah sejarah tentang perdagangan atau konflik dalam seputar perekonomian belaka, tapi juga dalam sejarah VOC juga menyangkut tentang pahlawan – pahlawan Indonesia yang berani mati untuk membela tanah air. Tentang pahlawan – pahlawan yang dengan heroiknya menumpas para penjajah yang ingin menguasai

tanah air Indonesia. Kisahnya gagah berani dan pantang mundur tidak layak untuk dilupakan. Sejarah tentang perlawanan – perlawanan bangsa Indonesia terhadap VOC demi mempertahankan kehormatan negaranya saling berkesinambungan dari peristiwa satu terhadap peristiwa lainnya. Pada tanggal 17 Agustus 1945 merupakan puncak dari semua perjuangan-perjuangan bangsa Indonesia yaitu peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia. Peristiwa proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia tidak lepas dari peristiwa-peristiwa besar sebelumnya yang juga berperan dalam menuju kemerdekaan seperti “Sumpah Pemuda” , dan campur tangan dari PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia). Semua saling berkaitan dan saling memberikan dampak dari peristiwa satu dengan peristiwa lainnya. Begitu pula peran para kerajaan-kerajaan Islam yang tersebar luas di nusantara ini tidak kalah menarik untuk diceritakan dan didengarkan.

Kerajaan Gowa adalah kerajaan yang terletak di Selat Makasar, yang merupakan pertengahan dari jalur lalu lintas perdagangan antara Indonesia bagian timur dan bagian barat. Kerajaan Gowa menjadi pusat perhubungan antara pulau Jawa, pulau Kalimantan bahkan pulau Sumatera dan semenanjung malaka disebelah barat dengan kepulauan Maluku dan kepulauan Nusa Tenggara disebelah timur (Sagimun, 1986 : 2). Pada abad ke 17 kepulauan Maluku menjadi sorotan pedagang asing sebagai tujuan utama mereka untuk mencari rempah-rempah, terutama VOC.

I Mallombasi Muhammad Bakir Daeng Mattawang Karaeng Bonto Mangape atau yang lebih sering disebut dengan nama Sultan Hasanuddin mempunyai julusan ‘Ayam Jantan Dari Timur’ ini adalah Raja Gowa ke -16 serta seorang pahlawan yang menolak hak monopoli milik VOC diterapkan di Indonesia bagian timur, tepatnya kota Makasar (Biografiku.com : 2011 : Sultan Hasanuddin). Sultan hasanudin dianggap sebagai penghalang VOC karena menentang penerapan hak monopoli di Makasar, maka dari itu VOC mengambil langkah tegas dengan cara

menaklukan kerajaan-kerajaan kecil yang ada di Makasar. Tapi dengan pertahanan yang sangat kuat kerajaan Gowa yang masih berdiri kokoh diantara kerajaan – kerajaan yang tengah tumbang oleh kekejaman VOC. Terjadilah pada tahun 1660 dimana Sultan Hasanudin naik tahta dan berusaha untuk menggabungkan kekuatan-keuatan kerajaan kecil untuk bersatu melawan kompeni Belanda. Perangpun bermula pada tahun yang sama, kerajaan gowa yang dipimpin Sultan Hasanuddin melawan VOC.

Komik sebagai alat untuk mempresentasikan gambaran dari sebuah kehidupan. Dibelahan dunia terdapat banyak Komikus yang membuat gambaran tentang kehidupan dengan style yang berbeda-beda, jika dilihat dari sudut pandang komedi, kehidupan merupakan suatu hal yang menyenangkan dan jenaka atau dari sudut pandang mistis, kehidupan merupakan sebuah teka – teki yang didalamnya mengandung banyak misteri yang belum dipecahkan hingga saat ini, atau mungkin kehidupan merupakan sebuah fantasy, dimana terdapat pertempuran serta peperangan. Dari ketiga style tersebut komedi, mistis, serta fantasy mereka jadikan satu kedalam sebuah komik.

Di Indonesia komik masih dipandang sebelah mata, komik masih dikaitkan dengan bacaan anak-anak, atau bisa dibilang komik hanya lazim serta hanya dianggap wajar jika dibaca oleh anak-anak dan tidak cocok dibaca oleh orang dewasa (Aaron, 2011). Dalam kasus anak – anak, orang tua cenderung melarang anak untuk membaca komik, karena mereka beranggapan komik hanya membuat anak bodoh dan anak malas untuk belajar. Disisi lain komik lebih baik dari itu, komik bisa membuat pembaca meningkatkan imajinasinya. Komik membuat sebuah narasi menjadi hidup, membuat sebuah text menjadi sorotan dimana tulisannya menggambarkan apa yang diilustrasikan.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana sang pembaca membacanya tanpa harus dibujuk (Ahmad Rohani, 1997:79).

Trimo (1997 : 37) membedakan komik menjadi 2 yaitu komik strip (comic strip) dan buku komik (comic book).

Komik yang dipakai disini adalah komik buku, komik yang dikemas menjadi sebuah buku yang utuh, dimana didalamnya mengandung unsur gambar dan text. Text akan menjelaskan apa yang terkandung dalam sebuah gambar setiap panelnya. Dari panel ke panel yang saling berhubungan membuat pembaca nyaman untuk membacanya. Cerita akan berjalan terus menyusuri alur yang sudah dibuat. Dengan bentuknya yang ramping, komik bisa dibawa kemana saja dan dapat dibaca dimana saja. Pembahasan yang santai membuat komik ringan untuk dibaca dan dipahami. Serta dari segi biaya buku komik tidak terlalu mahal untuk dibeli, terlebih lagi buku komik dengan teknik hitam putih, tentunya akan semakin terjangkau harganya dibanding dengan buku komik yang berwarna. Komik juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan, didalamnya mengandung unsur-unsur kebaikan seperti kebaikan, semangat pantang menyerah seperti kisah-kisah pahlawan bangsa Indonesia seperti Sultan Hasanuddin.

Tujuan Pembuatan Proyek Studi

1. Tujuan bagi pembaca adalah untuk memberi wawasan serta sebagai penyampaian sejarah dan intisari yang terkandung dalam kisah kepahlawanan Sultan Hasanuddin sang ayam jantan dari timur demi membela kerajaannya dari kekejaman VOC.
2. Tujuan bagi penulis adalah sebagai sarana menyalurkan bakat menggambar dan melatih skill agar jauh lebih baik dari sebelumnya.

METODE BERKARYA

Tahap awal dari pembuatan buku komik Sultan Hasanudin ini adalah pencarian ide atau gagasan. Tahap ini sangatlah penting karena merupakan pondasi dari keseluruhan tahapan selanjutnya yang saling berurutan dalam satu kesatuan. Dalam tahap ini haruslah melakukan pendalaman yang sangat serius dan terperinci

terhadap ide-ide yang sesuai dengan tema karya. Ide dari pembuatan buku komik Sultan Hasanuddin merupakan rangkuman dari beberapa sumber buku yang penulis baca dan dikumpulkan menjadai kronologi cerita yang saling bersambung. Adapun sumber gagasan yang digunakan dalam pembuatan komik Sultan Hasanuddin sebagai berikut :Buku “Sultan Hasanuddin Menentang V.O.C” karya Sagimun M.D., Jakarta tahun 1986, Jurnal “Sejarah Kepahlawanan Sultan Hasanuddin” diunduh dari laman (<http://elib.unikom.ac.id>), Buku “VOC Negara dalam Negara” karya Wildan Herdiansyah, Jakarta tahun 2010, Buku “VOC Kongsi Dagang atau Sebuah Negara” karya Wildan Herdiansyah, Bogor 2009, Buku “Ayam Jantan Dari Timur” karya Dad Murniah, Jakarta tahun 2016.

Dari beberapa studi dokumen diatas diambil beberapa gagasan dalam proses pembuatan komik Sultan Hasuddin yang diringkas menghasilkan suatu cerita yang berurut yang nanti nya membentuk sebuah buku komik. Disamping itu penulis juga mempunyai kontak teman yang berada di kota Makassar yang mempunyai beberapa informasi yang terkait dengan tema karya.

Tahap berikutnya merupakan tahap pra-produksi yang terdiri dari tahap perancangan konten buku, visualisasi karakter dan pembuatan *storyline*. Lalu kemudian masuk ke dalam tahap produksi yang terdiri dari tahap pembuatan sketsa, proses digitalisasi, *layouting*, konsultasi karya. dan kemudian tahap pencetakan. Setelah hasil akhir karya selesai, maka diperlukan tahap pasca produksi yang berupa tahap untuk pertanggungjawaban desain dengan pengadaan pameran proyek studi.

HASIL

Deskripsi Karya

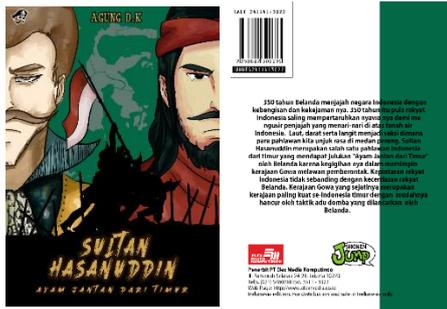
Komik yang berjudul “Sultan Hasanuddin” ini diadaptasi dari kejadian nyata di masa lalu, tepatnya pada tahun 1596 ketika awal mula kedatangan Belanda ke Indonesia. Komik ini mempunyai dua belas bagian cerita yang setiap

bagian mempunyai nilai – nilai yang penulis sisipkan. Penempatan nilai yang penulis sisipkan pada setiap bagian cerita disusun berdasarkan hasil pemikiran penulis sendiri yang dimana hal tersebut menentukan alur cerita dalam komik tersebut.

Karya komik ini terdiri dari cover komik, 3 halaman pembuka yang berisi sinopsis cerita dan pengenalan tokoh dan 40 halaman isi komik. Cerita pertama terdiri dari 5 halaman yang berisi prolog. Cerita kedua terdiri dari 6 halaman isi. Cerita ketiga terdiri dari 8 halaman isi. Cerita keempat terdiri dari 2 halaman isi. Cerita kelima terdiri dari 3 halaman isi. Cerita keenam terdiri dari 3 halaman isi. Cerita ketujuh terdiri dari 3 halaman isi. Cerita kedelapan terdiri dari 1 halaman isi. Cerita kesembilan terdiri dari 1 halaman isi. Cerita kesepuluh terdiri dari 5 halaman isi. Cerita kesebelas terdiri dari 2 halaman isi. Cerita terakhir berisi tentang kesimpulan terdiri dari 1 halaman isi.

Media yang digunakan dalam pembuatan karya ini berupa drawing pen dan tinta diatas kertas dengan ukuran kertas A5. Penulis menggunakan teknik arsir dan blok dalam menggambar karya komik ini. Hasil akhir karya dijadikan sebuah buku komik hitam putih dengan ukuran A5.

Proses perancangan desain cover buku komik “Sultan Hasanuddin”, memiliki 3 sisi bagian buku utama, yaitu desain cover bagian depan yang terletak pada sisi kiri, cover bagian belakang pada sisi kanan dan cover bagian punggung terletak pada tengah desain. Penataan desain tersebut dilakukan agar apabila desain cover dilipat maka sisi kanan cover akan berfungsi sebagai cover belakang sedangkan sisi kiri cover akan berfungsi sebagai cover depan. Selain itu, ilustrasi Sultan Hasanuddin dan Pieter Both digunakan sebagai background pada cover bagian depan, sedangkan cover bagian punggung didominasi dengan warna hijau.



Gambar 1 Tampilan Cover Depan dan Belakang

Proses perancangan desain cover buku komik “Sultan Hasanuddin”, memiliki 3 sisi bagian buku utama, yaitu desain cover bagian depan yang terletak pada sisi kiri, cover bagian belakang pada sisi kanan dan cover bagian punggung terletak pada tengah desain. Penataan desain tersebut dilakukan agar apabila desain cover dilipat maka sisi kanan cover akan berfungsi sebagai cover belakang sedangkan sisi kiri cover akan berfungsi sebagai cover depan. Selain itu, ilustrasi Sultan Hasanuddin dan Pieter Both digunakan sebagai background pada cover bagian depan, sedangkan cover bagian punggung didominasi dengan warna hijau.

Cover depan pada buku komik menampilkan figur setengah Sultan Hasanuddin dan Pieter Both dengan sudut pandang headshot atau bagian kepala. Sultan Hasanuddin digambarkan memakai ikat kepala khas Sulawesi yang disebut “Passapu” yang terbuat dari kain tenun berbahan katun berwarna merah. Selain itu Sultan Hasanuddin juga digambarkan mempunyai rambut yang panjang, jambang dan kumis yang tebal. Ekspresi muka yang ditampilkan Sultan Hasanuddin mempunyai tatapan yang tegas. Ditampilkan juga sosok petinggi yang paling berkuasa di VOC yaitu Pieter Both dengan kumis runcingnya dan rambut abu-abunya. Sorot mata Pieter Both memperlihatkan sifatnya yang bengis dan tanpa ampun, kekejaman serta sadis. Sedangkan pada bagian background, ditampilkan peta pulau Sulawesi dan pada bagian foreground terdapat sekumpulan orang yang sedang memperjuangkan menancapkan bendera.

Halaman pembuka komik “Sultan Hasanuddin” mempunyai 3 halaman yang

ditempatkan pada awal komik sebelum masuk ke dalam isi komik. Dikarenakan komik ini termasuk komik oneshot atau komik tunggal, yang dibuat hanya satu buku, komik ini tidak mempunyai daftar isi.



Gambar 2 Halaman pertama komik “Sultan Hasanuddin”

Analisis Teknis

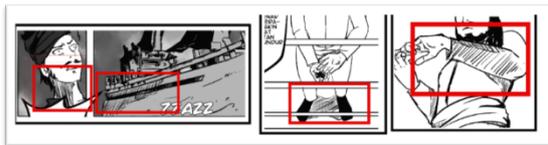
Terdapat objek lain berupa teks judul buku komik “Sultan Hasanuddin” dan sub title “Ayam Jantan Dari Timur” yang terletak dibagian bawah cover depan dan juga teks nama kreator buku “Agung D.K” pada bagian atas cover serta logo penerbit pada bagian pojok kanan atas cover. Font yang digunakan pada penulisan teks judul dan sub title adalah ocean rush. Serta font yang digunakan pada penulisan nama creator adalah la formalita. Warna yang digunakan pada font judul yaitu warna dengan nomor #d2a851 dengan efek tulisan stroke. Bagian cover belakang terdapat beberapa elemen yang ditampilkan. Elemen pertama yaitu barcode yang ditampilkan pada pojok kiri atas. Elemen kedua yaitu logo penerbit dan alamat penerbit pada bagian bawah. Serta terdapat sinopsis cerita yang ditulis menggunakan font comical cartoon yang ditulis menggunakan ukuran 33. Bagian belakang cover menggunakan warna putih dan warna hijau pada bagian lainnya. Di bagian atas cover belakang, Cover punggung buku dibuat dengan menempatkan objek berupa teks judul buku “Sultan Hasanuddin” yang menggunakan font jenis handwriting dengan nama “ocean rush”. Total keseluruhan desain cover berukuran 18,2 cm x 25,7 cm x 1,1 cm, sedangkan untuk hasil cetaknya menggunakan kertas berjenis ivory dengan laminasi doff

hardcover pada bagian cover serta kertas buram pada bagian isi komik.

Analisis Estetis

Analisis estetis karya dilakukan berdasarkan unsur visual dan prinsip desain. Unsur visual yang digunakan pada karya ilustrasi "Sultan Haasanuddin" menggunakan unsur berupa garis, bidang, ruang, tekstur, warna dan gelap terang.

Dari segi bentuk, pada dasarnya unsur garis terdapat tiga bagian, garis lurus, garis melengkung serta garis kombinasi (perpaduan antara garis lurus dan lengkung). Garis yang sering digunakan penulis pada komik Sultan Hasanuddin adalah garis lurus beriringan yang biasanya digunakan sebagai bayangan pada objek tertentu.



Gambar 3 gambar yang menggunakan garis lurus beriringan



Gambar 4 gambar yang menggunakan garis lurus garis lurus horizontal



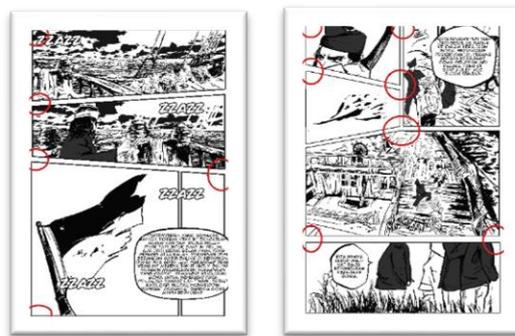
Gambar 5 Garis lurus kecil-kecil/Pendek-pendek

Bidang dalam komik Sultan Hasanuddin ini penulis bedakan menjadi 4 bagian, geometris, bidang organik, bidang bersudut dan bidang huruf/teks. Bidang geometris diperlihatkan dengan dialog narasi yang menggunakan bentuk segi empat beraturan. Pada dasarnya dalam komik ini menggunakan kotak narasi yang berbeda tiap sisi nya, bergantung pada teks

narasi yang ditampilkan. Bidang geometris juga digunakan pada tiap panel-panel nya. Beberapa panel pada komik ini memiliki bidang geometris. Bentuk dasar panel pada komik ini membentuk segi empat, walaupun tidak segi empat beraturan, agar tidak terlihat monoton.



Gambar 6 Penggunaan kotak narasi pada komik



Gambar 7 Contoh penerapan bidang bersudut pada komik

Bidang organik adalah garis yang dibatasi oleh garis lengkung yang berkesan tumbuh. Bidang organik ini ditampilkan dengan penggunaan bola kata yang bentuk nya menyerupai awan dan beberapa bidaang organik yang digunakan pada adegan komik.

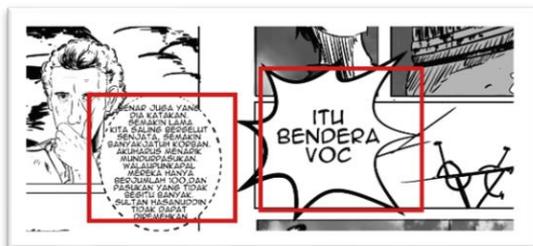


Gambar 8 bidang organik dalam bentuk balon kata

Penggunaan bidang dalam bentuk balon kata mempunyai banyak pengertian sesuai bentuk dan ketebalan balon kata itu sendiri. Pada gambar di atas bagian pertama merupakan balon kata yang digunakan sebagai dialog biasa, atau

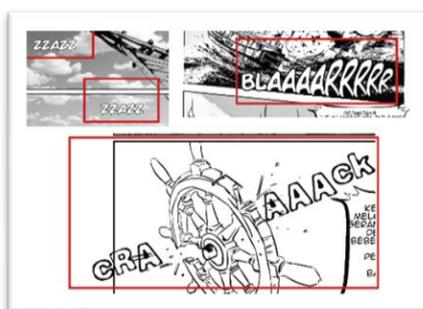
dalam keadaan normal. Pada bagian kedua merupakan bentuk balon kata yang digunakan untuk pembicaraan yang pelan dan tegas. Bagian ujung pertemuan garis yang membatasi bidang balon kata mulai meruncing mengacu pada tokoh mana yang sedang berbicara. Balon kata digunakan setiap tokoh untuk berbicara atau melakukan percakapan, bisa juga digunakan untuk narasi.

Balon kata pada dasarnya mempunyai perbedaan tergantung situasi pembicaraan yang digunakan. Balon kata yang mempunyai permukaan garis yang putus-putus menandakan bahwa tokoh tersebut sedang berbicara dalam pikirannya sendiri. Balon kata yang memiliki bentuk pembatas bidang yang berbentuk garis lengkung kedalam, balon kata yang seperti ini biasanya digunakan untuk dialog apabila tokoh sedang berteriak atau bersuara keras, bisa digunakan juga sebagai ekspresi penunjang tokoh ketika sedang marah atau terkejut.

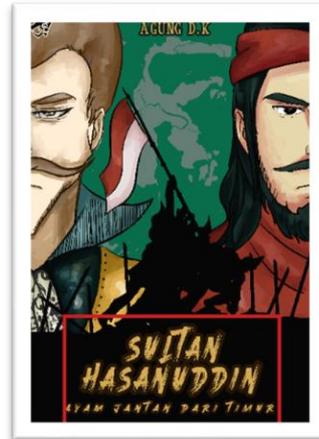


Gambar 9 bidang organisi dalam bentuk balon sebagai Bentuk ekspresi tokoh

Adapun bidang huruf yang ditampilkan di dalam komik ini yang termasuk kedalam jenis unsur bidang. Bidang ini digunakan sebagai efek suara/sound lettering serta juga digunakan sebagai teks untuk judul serial dalam halaman pembuka cerita pada komik.



Gambar 10 bidang organisi dalam bentuk teks sebagai *Sound Lettering*



Gambar 11 bidang organisi dalam bentuk teks pada halaman pembuka cerita

Unsur ruang pada komik ini dimunculkan dengan dua pembagian ruang yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya. Pada dasarnya komik ini mempunyai dua pembagian ruang setiap halaman isinya, hal ini ditujukan guna memudahkan penulis untuk membuat gambar yang diinginkan.

Unsur ruang dalam komik ini tercipta dengan memanfaatkan spasi dalam komik. Ruang spasi ini bukan digunakan sebagai pembatas antar panel satu ke panel lainnya seperti halnya pada komik umumnya, melainkan ruang spasi ini digunakan sebagai ruang gerak gambar pada sebuah panel. Pemanfaatan ruang ini bertujuan untuk memperluas panel yang berukuran kecil, sehingga gambar yang berada pada dalam panel tidak terkesan sempit dan dipaksakan.

Kotak merah pada gambar menunjukkan spasi yang digunakan sebagai perluasan pada gambar. Tanpa adanya ruang yang digunakan sebagai perluasan panel, gambar akan terkesan dipaksakan karena tiap panel mempunyai gambar yang berbeda, dan dapat mempengaruhi panel lainnya. Contoh pada gambar kedua, jika tanpa adanya spasi antar panel, pada panel satu dan kedua akan menjadi gambar yang sangat aneh dan membingungkan. Berbeda jika

diberikan spasi, gambar akan terlihat satu kesatuan dan lebih luas.

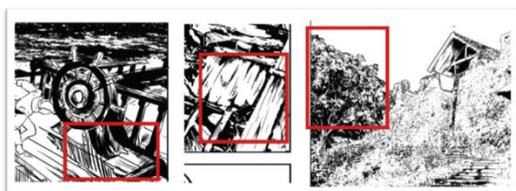


Gambar 12 Contoh spasi pemanfaatan dalam komik

Pada dasarnya prinsip ruang hampir sama di halaman setiap komik, tergantung berapa banyak panel yang ditampilkan pada setiap halaman nya.

Unsur tekstur pada komik ini menggunakan tekstur legal. Tekstur legal merupakan tekstur nyata, apa yang ditangkap indera perasa dan indera penglihat adalah bentuk nyata seutuhnya. Tekstur ini menyerupai wujud tekstur benda yang sebenarnya secara visual, serta memiliki tekstur asli bendanya. Tekstur legal disini dibentuk menggunakan teknik arsiran, dibuat sedemikian rupa hingga menyerupai benda aslinya.

Tujuan Pembentukan tesktur sendiri bertujuan agar benda yang digambar mempunyai tekstur yang sama dengan objek yang Digambar, sehingga persepsi gambar yang dibuat oleh penulis dengan apa yang dilihat oleh pembaca adalah sama. Dengan begitu gambar yang buat oleh penulis jelas dan tidak membingungkan pembaca. Tekstur benda yang ditampilkan berupa tekstur alami serta tekstur buatan.



Gambar 13 Tekstur benda alami yang terdapat dalam komik

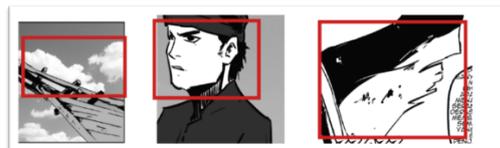
Warna yang digunakan pada komik ini adalah hitam putih, dimana hal ini bertujuan untuk memperkecil harga produksi, dikarenakan warna hitam putih cenderung akan lebih murah daripada yang berwarna. Komik didominasi dengan warna putih serta hitam, warna hitam digunakan untuk permukaan bidang yang gelap, serta putih untuk permukaan benda yang terang. Adapun warna hitam digunakan sebagai warna pengganti warna gelap contohnya, warna merah, biru atau hijau. Sedangkan untuk putih digunakan untuk pengganti warna cerah contohnya, kuning, putih itu sendiri.

Pembagian warna pada komik ini pada dasarnya dibagi menjadi tiga warna, warna yang pertama adalah warna gelap, warna ini digunakan untuk warna gelap atau beberapa warna yang sudah dijelaskan diatas. Warna ini biasanya digunakan untuk pewarnaan pada rambut yang cenderung mempunyai warna hitam.



Gambar 14 Contoh penggunaan warna hitam pada komik

Warna yang kedua adalah warna terang, yaitu hitam. Warna ini dominan digunakan pada warna kulit yang cenderung mempunyai warna dasar putih. Warna ini pun digunakan untuk pengganti warna terang seperti warna kuning, serta hijau muda. Warna putih juga digunakan sebagai warna dasar pada langit dan awan serta pada bendera. Warna putih disini menggunakan warna putih kertas itu sendiri.



Gambar 15 Contoh penggunaan warna putih pada komik

Warna terakhir yang digunakan adalah warna kombinasi antara warna hitam dan putih. Warna ini digunakan untuk memberikan warna pada objek agar terlihat detail walaupun hanya dengan warna hitam dan putih. Warna kombinasi ini biasanya memunculkan warna abu-abu samar yang mendekati warna yang diinginkan. Warna yang menggunakan pewarnaan ini digunakan untuk memberikan warna pada bendera yang mempunyai warna asli biru dan merah, serta warna pakaian yang mempunyai warna asli merah tua.



Gambar 16 Contoh penggunaan warna kombinasi pada komik

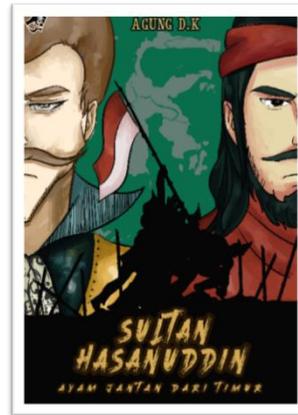
Gelap terang pada komik ini digunakan untuk membuat kedalaman sebuah objek tertentu sehingga terlihat plastisitas terhadap benda hingga gelap terang dari efek cahaya dapat memperkuat sifat trimatra benda tersebut. Gambar yang terlihat pun dibuat tidak datar sehingga gambar terlihat lebih dinamis dan menarik. Unsur gelap terang pada komik ini juga bertujuan untuk menambah nilai ekspresi yang menunjukkan suasana atau dramatis pada gambar. Gelap terang pada komik ini dibuat dengan menggunakan teknik arsiran tipis pada bayangan objek tertentu.



Gambar 17 Contoh penggunaan gelap terang pada komik

Unsur teks yang digunakan pada komik ini menggunakan bantuan computer atau digital dengan aplikasi Adobe Photoshop dan Clip Studio Paint. Semua tulisan yang ada pada komik ini dibuat menggunakan bantuan digital sepenuhnya. Pemilihan jenis tulisan juga tidak sembarangan, melainkan telah menggunakan

beberapa reset tentang tema dari komik itu sendiri, mulai dari teks pada halaman depan komik, halaman belakang, narasi, teks pada balon kata serta teks narasi. Ukuran dan jenis tulisan yang digunakan pun berbeda menyesuaikan alur cerita dan kegunaan.



Gambar 18 Halaman depan komik

Penggunaan teks untuk halaman depan komik ini menggunakan jenis huruf "OceanRush" pada tulisan "Sultan Hasanuddin , Ayam Jantan dari Timur". Ukuran pada tiap-tiap tulisan dibuat berbeda agar menarik dan tidak terlalu monoton. Untuk kalimat "Sultan Hasanuddin " dibuat dengan ukuran 79,27 pt, sedangkan untuk tulisan "Ayam Jantan dari Timur" dibuat dengan ukuran 24,04 pt. Pada bagian atas halaman juga terdapat nama author yaitu penulis sendiri "Agung DK" dibuat dengan menggunakan jenis huruf "Laformalita" dengan ukuran 63,04 pt.

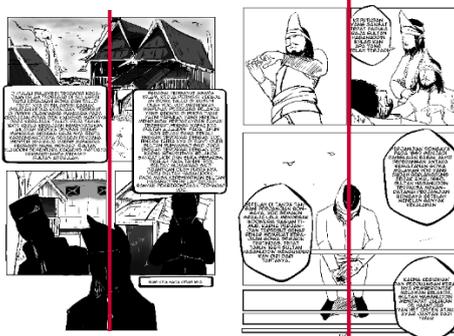
Ukuran pada tiap kalimat ditata sedemikian rupa agar teks terbaca dan nyaman untuk dipandang. Pada teks judul buku dibuat paling besar daripada teks lainnya guna menjadi titik pusat para pembaca. Berbeda dengan halaman depan, untuk bagian isi penulis menggunakan jenis huruf dan ukuran yang berbeda pula, berikut contoh nya :



Gambar 19 Contoh unsur teks pada halaman isi komik

Beda dengan halaman depan komik, untuk bagian isi komik penulis memilih jeni tulisan yang lebih santai tapi tetap terkesan menarik. Pada bagian isi komik jenis huruf yang dipilih adalah "Anime Ace". Dalam pembicaraan normal, ukuran huruf yang dipakai adalah 22,7 pt, ukuran pada tiap teks berbeda menyesuaikan isi dan kondisi yang sedang berlangsung.

Prinsip keseimbangan yang digunakan pada karya ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu keseimbangan simetris, asimetri dan radial. Keseimbangan simetris terbentuk ketika kedua belah bagian mempunyai porsi yang sama dikedua sisi nya dalam satu komposisi. Keimbangan simetris bertujuan untuk membuat gambar menjadi terbagi menjadi porsi yang sama agar terlihat nyaman dipandang. Prinsip ini digunakan penulis pada pembuatan halaman depan komik dan beberapa halaman pada komik. Contoh penggunaan prinsip keseimbangan simetris pada komik :



Gambar 20 Contoh gambar menggunakan keseimbangan simetris

Irama dalam komik karya ini dibagi menjadi dua yaitu, irama repetitif dan irama

progresif. Irama terbentuk dari penyusunan atau perpaduan antara unsur-unsur yang terdapat pada sebuah komposisi.

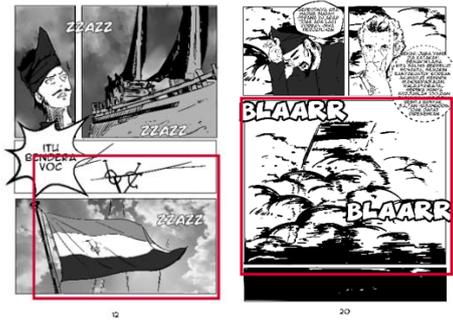
Irama repetitif adalah perulangan bentuk secara terus menerus yang terbuat dari penggunaan garis lurus komik ini. Irama ini digunakan untuk membentuk tekstur dan bayangan karena irama nya yang stabil dan berkesan sederhana membuat gambar lebih mudah untuk dipahami.

Irama progresif merupakan perubahan bentuk unsur rupa tanpa mengalami perubahan, contoh irama nya naik turun, atau sebaliknya. Irama ini biasa digunakan pada sound efek pada teks dalam komik. Irama ini mendukung untuk menambah ekspresi pada tokoh atau situasi yang sedang terjadi agar lebih terkesan dramatis. Berikut contoh penggunaan irama repetitif dan irama progresif :



Gambar 21 Penggunaan irama repetitif dan progresif dalam komik

Prinsip penekanan dapat terwujud dengan cara menonjolkan salah satu objek yang ingin dijadikan sebagai titik perhatian dengan tidak menonjolkan objek lainnya walaupun dalam satu halaman. Dalam komik ini, penekanan dilakukan pada unsur teks dan gambar yang ingin ditampilkan, dengan memberikan porsi gambar yang lebih besar dari gambar yang lain. Dengan begitu penulis bisa membuat titik pandang yang diinginkan untuk ditonjolkan guna pembaca focus pada satu gambar. Penekanan pada gambar juga digunakan agar gambar terlihat lebih menarik dan tidak monoton. Penekanan gambar pada komik dapat dilihat dibeberapa halaman seperti berikut :



Gambar 22 Penggunaan prinsip penekanan pada komik

Prinsip penekanan yang digunakan Digambar diatas adalah dengan cara memberikan ruang yang luas untuk gambar yang ingin dijadikan sebagai pusat inti. Dengan memberikan ruang yang luas pada halaman pembaca dengan mudah menemukan point of view dari apa yang penulis sampaikan.

Prinsip proporsi merupakan perbandingan ukuran bagian satu dengan bagian lainnya dengan pertimbangan panjang-pendek, luas-sempit, jauh-dekat, besar-kecil dan lain sebagainya. Dalam karya ini ukuran yang digunakan sebagai perbandingan contohnya objek manusia dengan benda sekitarnya, atau objek dengan tempat disekelilingnya serta mempertimbangan perspektif atau sudut pandang penulis. Benda yang mempunyai jarak dekat akan diberikan porsi yang lebih besar daripada benda yang mempunyai jarak lebih jauh. Berikut contoh penggunaan prinsip proporsi dalam komik :



Gambar 23 Prinsip proporsi meunjukkan jauh-dekat

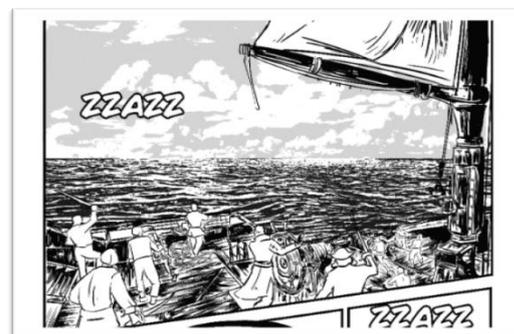
Pada gambar ini diperlihatkan contoh dimana penggunaan prinsip proporsi yang menunjukkan jauh-dekat. Disini diperlihatkan seseorang yang sedang menodongkan senjata mempunyai ukuran yang sama dengan sebuah

kapal yang mempunyai ukuran asli lebih besar dari manusia. Kenapa demikian dikarenakan penulis menggunakan pripsip proporsi jauh-dekat, benda yang dekat dari pandangan akan mempunyai ukuran lebih besar daripada benda yang mempunyai jarak lebih jauh dari pandangan. Semakin jauh benda nya akan semakin kecil pula ukuran benda tersebut, begitupun sebaliknya, semakin dekat bendanya, maka benda akan terlihat lebih besar dari ukuran benda lainnya.



Gambar 24 Prinsip proporsi meunjukkan besar-kecil

Gambar diatas memperlihatkan bagaimana penulis membuat prinsip proporsi yang menunjukkan besar-kecil. Pada kapal VOC yang sedang berlayar mempunyai ukuran yang sangat besar daripada ukuran perahu kecil yang berada disekitarnya. Perumahan yang berada disekitar kapal tersebut juga mempunyai ukuran lebih kecil daripada kapal tersebut hingga menimbulkan kesan besar-kecil.



Gambar 25 Prinsip proporsi meunjukkan luas

Pada gambar diatas penulis menggunakan prinsip proporsi yang menunjukkan luas wilayah. Berbedaan dapat terlihat pada dek kapal dan luasnya lautan. Disini terlihat jelas

begitu luasnya laut yang ditampilkan, dengan perbedaan yang tergambar pada dek kapal yang mempunyai luas lebih sempit daripada lautan.

Penggunaan prinsip proporsi pada komik ini bertujuan untuk menampilkan gambaran pada pembaca agar terlihat jelas penggambaran luas-sempit, besar-kecil, serta jauh-dekat tanpa harus menampilkan ukuran asli benda tersebut. Hal tersebut dilakukan menggunakan prinsip proporsi atau perbandingan ukuran.

Analisis Pesan

Komik "Sultan hasanuddin" merupakan komik yang menceritakan kegigihan dari protagonis pada komik ini sendiri yaitu "Sultan Hasanuddin". Semangatnya dalam mengusir penjajah dan ketegasannya beliau sebagai raja dari kerajaan Gowa, serta diperlihatkan juga walaupun tidak banyak yaitu kebimbangan hati seorang pahlawan dari Indonesia yang dipermainkan oleh VOC dengan politik adu domba yang bernama Aru Palaka. Komik ini dibagi menjadi beberapa bagian yang mempunyai banyak kejadian yang berbeda-beda, komik ini menyampaikan bagaimana gambaran Sultan Hasanuddin dari awal VOC datang ke Indonesia hingga Sultan Hasanuddin turun tahta dari kedudukannya sebagai raja. Dalam tiap kejadian disisipkan beberapa nilai heroik yang dapat kita petik yaitu, ketegasan, kecintaan terhadap tanah air, keikhlasan, tanggung jawab, kegigihan dan semangat pantang menyerah.

SIMPULAN

Simpulan dari artikel ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang gambaran Indonesia di masa lalu yang penulis sampaikan yang dikemas kedalam sebuah buku komik Sultan Hasanuddin, yang mempunyai visualisasi gambaran menarik untuk kalangan remaja. Dengan begitu remaja Indonesia mampu menyerap inti dari apa yang penulis sampaikan dengan tidak pantang menyerah demi mencapai tujuan, tidak mudah putus ada dalam

menghadapi rintangan yang menghalangi. Komik ini diharapkan dapat digunakan sebagai buku komik yang nantinya akan diterbitkan. Komik ini diharapkan dapat memberikan motivasi pada remaja untuk tidak mudah putus asa dengan apa yang ingin mereka capai, walaupun rintangan sesulit apapun.

Buku komik ini diharapkan dapat berguna untuk pengapresiasi remaja terhadap sejarah sebagaimana tujuan buku komik ini dibuat. Saran bagi pembaca khususnya dikalangan remaja, sebaiknya pintar memilih buku yang tepat untuk dibaca, karena banyak buku bacaan yang beredar sekarang hanya memuat hiburan semata, dan banyak mengandung unsur kekerasan serta pornografi kaum remaja tersugesti untuk melakukan hal-hal tersebut.

Untuk para komikus di Indonesia, mari kita membangun citra komik Indonesia agar mempunyai pesan moral dan budaya kepada dunia dengan membuat cerita dan gambar yang baik dan menarik khususnya bagi generasi muda kedepan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adikoesoemo, Rivenska, Cokorda Alit Artawan, Anang Tri Wahyudi. 2018. Perancangan Buku Ilustrasi Cara Memasak Tingkat Pemula Bagi Perempuan Usia 15-17 Tahun. DKV Adiwarna.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1996. Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. Balai Pustaka. Jakarta
- Kusmiyati. 1999. Kinetika Pembuatan Metil Ester Pengganti Minyak Diesel dengan Proses Metanolisis Tekanan Lebih dari 1 Atm. Yogyakarta: Tesis diajukan kepada Fakultas Pasca Sarjana UGM, 46.
- Goleman, Daniel. 2007. Kecerdasan Emosional. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Witabora, Jonata. 2012. Peran dan Perkembangan Ilustrasi. Jurnal Desain Komunikasi Visual, School of Design, 3 (2) 659-667.
- McCloud, Scott. 2001. Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas. Yogyakarta: Kata Buku.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Perkembangan Anak Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.

- Sudjana, N., & Rifai, A., 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- Masdiono, Toni. 2007. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Kreatif Media.
- Kartika, D.S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- A. Effendy Choiri dan Choirul Anam. *Pemikiran PMII dalam Berbagai Visi dan Persepsi*. Penerbit Majalah Nahdhatul Ulama Aula. Surabaya tahun 1991.
- Chelsea, David. 1997. *Perspective! For Comic Book Artists*. New York: Watson-Guption Publications.
- Maruto, Djoko. 2008. *Penciptaan Portret DRS. ST. Vembriarto*. Mencari Kedamaian.