



Arty 10 (3) 2021

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

THE LOVE STORY OF BARIDIN AND RATMINAH FROM THE LAND OF CIREBON IN A WEBTOON COMIC ILLUSTRATION

KISAH CINTA BARIDIN DAN RATMINAH DARI TANAH CIREBON DALAM ILUSTRASI KOMIK WEBTOON

Mohammad Iqbal Gunawan[✉], Mohammad Iqbal, Dwi Budi Harto

Program Studi Seni Rupa (DKV) S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Nov 2021

Disetujui: Nov 2021

Dipublikasikan: Des 2021

Keywords:

Webtoon, Ilustrasi,

Komik, Cirebon,

Baridin

Abstrak

Komik digital Webtoon dibuat dengan tujuan untuk mengaplikasikan keterampilan penulis selama masa kuliah di jurusan Seni Rupa, dan juga dibuat untuk melestarikan kebudayaan daerah Cirebon yaitu kesenian Tarling Baridin dan Ratminah yang kini sudah mulai jarang ditemukan. Karya ini dibuat sebagai media promosi House Of Imagi Studio, sebagai studio komik. Proses berkarya komik Webtoon "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah" dilakukan melalui 4 tahapan yaitu, preliminary plan (pencarian ide, pengumpulan data, analisis target audiens, penentuan konsep karya, dan pemilihan materi), pra produksi (perancangan aset komik, perancangan karakter, perancangan latar belakang, pemilihan teks, pemilihan balon kata perancangan storyboard), produksi (proses membuat ilustrasi, editing komik, penyusunan komik, konsultasi dosen pembimbing, konsultasi dengan klien), dan pasca produksi (perancangan media pendukung, pra pameran). Perancangan karya komik Webtoon "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah" telah menghasilkan 3 karya, 1 karya utama dan 2 karya pendukung. Komik Webtoon "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah" mencakup teori gaya pesan, Bahasa rupa, prinsip seni rupa, dan majas visual.

Abstract

The Webtoon comic "The Love Story of Baridin and Ratminah" was created with the aim of applying the skills of writers during their college years in the Fine Arts department, and was also made to preserve Cirebon's regional culture, namely the performance arts of Tarling Baridin and Ratminah, which are now becoming rare. This work was created as a promotional medium for House Of Imagi Studio, as a comic studio. The process of creating the Webtoon comic "The Love Story of Baridin and Ratminah" is carried out in 4 stages, namely, preliminary plans (finding ideas, collecting data, analyzing target audiences, determining the concept of the work, and selecting materials), pre-production (designing comic assets, designing characters, designing background, text selection, storyboard design, word balloon selection), production (the process of making illustrations, editing comics, composing comics, consulting with lecturer, consulting with clients), and post-production (designing supporting media, pre-exhibition). The design of the Webtoon comic book "The Love Story of Baridin and Ratminah" has produced 3 works, 1 main work and 2 supporting works. The Webtoon comic "The Love Story of Baridin and Ratminah" includes a message style theory, visual language, art principles, and visual figures.

© 2021 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Email : iqbalgunawan10th@students.unnes.ac.id

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan keberagaman budaya. Berbagai ras, suku, dan agama tersebar luas dari Sabang hingga Merauke. Keberagaman itulah yang membuat Indonesia memiliki ragam kekayaan budaya. Salah satu wujud dari kebudayaan di Indonesia adalah dongeng atau cerita rakyat.

Cerita rakyat termasuk ke dalam bentuk tradisi lisan. Tradisi lisan erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat Indonesia di masa lampau. Tradisi lisan memiliki peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui tradisi lisan, masyarakat Indonesia memiliki rasa persaudaraan yang kuat, karena merasa berasal dari nenek moyang yang sama. Efek tradisi bagi masyarakat yaitu, manusia yang tersentuh tradisi akan melihat persoalan yang lebih urut dalam hidup karena apa yang dipahaminya dari teks-teks tradisi merupakan potret kehidupan (Rokhman, 2003: 5).

Tradisi lisan, termasuk cerita rakyat, merupakan warisan budaya nasional dan masih memiliki nilai-nilai yang patut dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Antara lain dalam hubungan dengan pembinaan apresiasi tradisi. (Baried, 1994 : 3)

Salah satu cerita rakyat di Indonesia adalah kisah cinta Baridin dan Suratminah. Baridin dan Suratminah adalah kisah cinta seorang pria paruh baya dengan seorang gadis cantik dari wilayah Cirebon. Alasan penulis memilih cerita dari daerah Cirebon adalah karena Cirebon merupakan daerah kelahiran penulis. Penulis lebih banyak memiliki pengetahuan akan berbagai mitos dan legenda yang berkembang di masyarakat Cirebon

dibandingkan dengan wilayah lain di Indonesia. Kisah ini termasuk ke dalam kategori kisah legenda perorangan. Kisah legenda perorangan merupakan legenda yang menceritakan kisah hidup seorang tokoh tertentu yang kisahnya dianggap benar-benar terjadi di kehidupan nyata. Sama seperti kisah Roro Jonggrang dan kisah Tangkuban Perahu, kisah Baridin dan Suratminah juga berakhir dengan tragis.

Kisah Baridin pertama kali dipopulerkan oleh seorang maestro tarling dari Cirebon bernama H. Abdul Adjib. Kisah ini dikemas ke dalam bentuk kesenian tarling khas Cirebon dan pertama kali dipublikasikan sekitar tahun 1970-an oleh kelompok tarling Putra Sangkala yang dipimpin langsung oleh H. Abdul Adjib. Tarling merupakan pertunjukan drama klasik yang diiringi dengan lantunan alat musik seperti gitar, seruling, dan gamelan. Tarling Cirebon memiliki ciri khas tersendiri dalam penyajiannya, salah satunya adalah kisah yang diangkat dalam kesenian tarling Cirebon berupa kisah-kisah mitos yang melegenda dalam kehidupan masyarakat Cirebon sehari-hari.

Seperti kisah legenda pada umumnya, kisah Baridin dan Ratminah syarat akan nilai-nilai kehidupan yang terkandung di dalamnya. Adapun nilai-nilai yang terkandung di dalam kisah Baridin dan Ratminah diantaranya adalah seorang Baridin yang dikisahkan penuh ambisi dan pantang menyerah untuk mendapatkan cinta seorang gadis cantik, namun memilih cara yang salah hingga mengorbankan banyak hal. Begitu pula dengan tokoh Suratminah yang memiliki karakter angkuh dan sombong serta merendahkan derajat orang lain, hingga Ratminah mendapatkan ganjaran atas perbuatan yang telah dilakukannya. Selain itu, tokoh

Baridin digambarkan sebagai sosok seorang anak yang berbakti dan penuh kasih kepada ibunya yaitu Mbok Wangsih. Penulis memilih kisah Baridin dan Ratminah atas dasar nilai-nilai kehidupan tentang sebab dan akibat yang digambarkan dari sifat-sifat buruk dalam kisah Baridin dan Ratminah.

Seiring berjalannya waktu, semakin berkurangnya minat generasi bangsa dalam membaca atau mempelajari karya-karya tradisi peninggalan leluhur. Era globalisasi menyebabkan eksistensi kebudayaan Indonesia mulai pudar. Faktor globalisasi adalah faktor yang membawa pengaruh kuat terhadap pandangan generasi bangsa pada kebudayaan tradisional, yang salah satunya adalah cerita rakyat.

Maka, berdasarkan dari uraian di atas, bahwa perlu adanya alternatif media untuk mengilustrasikan kisah Baridin dan Ratminah yang mudah dimengerti dan diterima serta dapat dengan mudah diakses dan dibaca oleh semua kalangan masyarakat Indonesia. Alternatif media ini digunakan dalam edukasi sebagai upaya konservasi dalam penanaman nilai-nilai budaya yang mengandung pesan moral kepada anak sebagai generasi muda.

METODE BERKARYA

Media Berkarya

Media berkarya merupakan semua alat dan bahan yang digunakan penulis selama proses berkarya. Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan, diantaranya adalah:

Hardware (perangkat keras) merupakan komponen komputer yang memiliki wujud secara fisik. Perangkat keras terdapat berbagai fungsi kegunaan yang mendukung sistem komputer agar berjalan sesuai dengan

semestinya. Dan berikut adalah spesifikasi hardware yang digunakan dalam proses pembuatan komik cerita Kisah Cinta Baridin dan Ratminah :

- a) Laptop Toshiba Satellite C640, Processor Intel ® core™ i3 CPU M 370 2.40GHz (4 CPUs), RAM 3 GB.
- b) Pen Tablet Wacom Intuos Pen & Touch Small CTH – 480/s
- c) Smartphone Android Samsung A10
- d) Flash Disk Toshiba dengan kapasitas file 8GB.

Software (perangkat lunak) merupakan perangkat yang terdiri dari program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai apa yang dikehendaki pengguna. Dalam pembuatan webtoon komik Kisah Cinta Baridin dan Ratminah, sistem operasi yang digunakan adalah *Windows 7* dengan menggunakan perangkat lunak untuk program dan grafis sebagai berikut:

- a) Paint Tool Sai 1.1
- b) Photoshop CS6
- c) Corel Draw X7
- d) Microsoft Word 2016

Proses Berkarya

Proses berkarya dalam webtoon komik Kisah Cinta Baridin dan Ratminah melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Berikut adalah bagan-bagan dari tahapan dalam berkarya:

Preliminary Plan	Eksplorasi Ide, Pengumpulan Data, Penentuan Konsep, Analisis SWOT, Analisis Target Audiens, Strategi Media, Pemilihan Materi.
------------------	---

Pra Produksi	Perancangan Aset, Perancangan Karakter, Perancangan Background, Pemilihan Jenis Teks, Pemilihan Balon Kata, Perancangan Storyboard.
Produksi	Membuat Ilustrasi, Proses Editing, Penyusunan Komik, Konsultasi Dosen, Konsultasi Klien.
Pasca Produksi	Perancangan Media Pendukung, Pra Pameran, Pameran

Bagan 1. Proses Berkarya

Preliminary Plan

Eksplorasi Ide

Eksplorasi ide adalah proses tahapan berkarya dengan cara mengumpulkan referensi dari berbagai macam sumber pengetahuan, pengalaman, gagasan, dan fenomena-fenomena yang terjadi maupun terdapat di kalangan masyarakat. Pada tahapan eksplorasi ide, pemahaman materi dilakukan secara mendalam sebelum melakukan sebuah perancangan. Dalam hal ini, penulis mencari berbagai referensi ilustrasi komik Webtoon yang telah ada dan menjadikannya sebagai acuan dalam berkarya.

Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik riset dokumen dan observasi. Riset dokumen dilakukan melalui dokumen-dokumen yang dimiliki oleh perusahaan klien. Sedangkan observasi dilakukan melalui Website Webtoon resmi dengan menganalisa gaya ilustrasi, warna, desain karakter dan cerita.

Penentuan Konsep

Dalam perancangan komik *Webtoon* "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah" ini, penulis menggunakan teori Bahasa rupa yang dikemukakan oleh Tabrani. Bahasa rupa yang penulis gunakan dalam perancangan komik. diantaranya adalah sebagai berikut, *close up, very close up, medium close up, mid shot, long shot, medium shot, medium long shot, dan extreme long shot*, sudut atas, sudut wajar, dan sudut bawah, skala lebih kecil dari aslinya, *outline*, dan warna, sudut lihat wajar dan arah baca dari kiri ke kanan. garis-garis ekspresif, alih objek bergerak, serta alih pengambilan.

Penentuan prinsip-prinsip seni rupa dan majas visual juga dilakukan dalam proses perancangan komik. beberapa prinsip seni rupa yang digunakan adalah keseimbangan baik itu simetris maupun asimetris, dominasi, dan keserasian. Sementara untuk majas visual yang digunakan dalam komik ini diantaranya adalah majas kronologi, majas metonimia, majas elipsis, majas hiperbola, dan majas sinekdok pars pro toto.

Analisis SWOT

Dalam merancang sebuah karya diperlukan pengamatan dan observasi dari karya-karya yang telah ada sebelumnya. Dalam hal ini, penulis juga membandingkan bahasa rupa yang terdapat dalam karya komik webtoon milik klien itu sendiri yaitu HOI Studio, dengan judul webtoon *Luminos Saga*. Sementara untuk kompetitornya itu sendiri, penulis menganalisis karya webtoon dari Arisna Gustafiani dengan judul *Timun Mas*. Kedua Webtoon dibandingkan berdasarkan cara-cara wimba yang ada di dalam teori bahasa rupa.

Penentuan Target Audiens

Penulis melakukan tahapan analisis target audiens yang menjadi pasar dari perancangan komik ini. Secara geografis, target audiens komik *Webtoon* “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah” adalah Indonesia. Secara psikografis, maka yang menjadi target audiens adalah usia 14 tahun ke atas, atas pertimbangan psikologi. Sedangkan secara behavioral maka target dipersempit dengan pemilihan genre *history* dan drama pada *Webtoon*.

Strategi Media

Proses selanjutnya dalam perancangan ini adalah strategi media. Penggunaan media promosi sosial media yang merupakan media lini bawah, akan sangat berpengaruh pada kesuksesan komik. Strategi promosi yang dilakukan adalah strategi publisitas dan strategi periklanan, Ada 2 media yaitu primer dan sekunder dalam mempromosikan komik. Media iklan primer yang dibuat adalah berupa video potongan-potongan adegan yang ada di dalam cerita komik *webtoon* “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah”. Sedangkan media sekunder yang digunakan adalah berupa poster digital yang diunggah melalui platform *Instagram* maupun *Facebook*.

Pada tahapan ini juga dirumuskan strategi promosi yang hendak dilakukan. Diantara beberapa strategi promosi, media yang digunakan dalam proses perancangan ini diantaranya adalah publisitas dan periklanan. Namun bila kedua strategi tersebut dirasa kurang berdampak pada perkembangan karya maka digunakan strategi lainnya berupa promosi penjualan, hubungan masyarakat, penjualan personal, serta penjualan langsung.

Pemilihan Materi

Pemilihan materi dilakukan untuk memfokuskan ide yang telah dirangkum pada konsep berkarya, serta data-data pendukung lainnya hingga menjadi satu kesatuan yang utuh hingga siap untuk diaplikasikan ke dalam karya komik yang telah ditentukan tema dan konteksnya. Setelah mendapatkan materi yang diinginkan, dilanjutkan pada tahapan penulisan naskah.

1. Storyline

SQ	SC	Visual
1	1	Ilustrasi pemandangan gunung dan danau serta pepohonan atau pemandangan khas desa.
1	2	Ilustrasi rumah-rumah di desa dengan pemandangan persawahan dan gunung sebagai latar.
2	1	Langit biru dengan awan dan cuaca yang cerah
2	2	Wajah Baridin
2	3	Mbok Wangsih terlihat sedang menanam padi di tengah sawah.
2	4	Mbok Wangsih menoleh dan tersenyum pada Baridin
2	5	Baridin dan Mbok Wangsih duduk ditepian sawah sembari memakan buah. Dengan latar belakang pemandangan.
3	1	Close Up dari kepala hingga dada Baridin.
3	2	Close Up dari kepala hingga dada Mbok Wangsih.

SQ	SC	Visual	SQ	SC	Visual
3	3	Baridin mengendarai sepedanya menuju pasar. Dengan latar belakang langit biru dan pepohonan rindang	5	6	Memperlihatkan Baridin yang menggenggam erat tangan) Mbok Wangsih sembari memohon-mohon.
4	1	Memperlihatkan suasana pasar tradisional.	5	7	Menggambarkan wajah Mbok Wangsih yang terlihat cemas tetapi tetap mencoba tersenyum untuk putra semata wayangnya
4	2	Memperlihatkan tokoh Baridin dan Mbok Sum yang sedang memegang buah.	6	1	Memperlihatkan Mbok Wangsih sedang berada di depan sebuah lemari pakaian dan menggenggam sebuah selendang.
4	3	Memperlihatkan tokoh Baridin dan Ratminah di belakangnya.	6	2	Memperlihatkan beberapa benda seperti barang dan buah-buahan di atas nampan yang akan diberikan sebagai seserahan kepada Ratminah.
4	4	Memperlihatkan tokoh Baridin yang menoleh ke arah Ratminah.	7	1	Menggambarkan kemegahan rumah keluarga Ratminah.
4	5	Memperlihatkan tokoh Baridin yang menoleh ke arah Ratminah namun dengan wajah yang tertunduk tersipu malu.	7	2	Memperlihatkan Mbok Wangsih yang menengok ke arah atas, menunjukkan betapa besar rumah tersebut.
5	1	Memperlihatkan rumah sederhana milik Baridin dan Mbok Wangsih.	7	3	Menggambarkan 3 orang yaitu Ratminah, Ibunya, dan Bapaknya keluar dari rumah.
5	2	Memperlihatkan Baridin yang sedang membuka pintu dengan sedikit badannya yang sudah masuk ke dalam rumah.	7	4	Menggambarkan Mbok Wangsih yang sedang ingin melamar Ratminah.
5	3	Memperlihatkan Mbok Wangsih yang memasak makan siang untuk mereka berdua.	7	5	Menggambarkan Mang Dam yang sedang memaki Mbok Wangsih.
5	4	Memperlihatkan Mbok Wangsih yang sedang menyajikan makanan dengan Baridin yang sedang lesehan di lantai.	7	6	Menggambarkan Mbok Wangsih yang sedang diseret oleh Ujang.
5	5	Memperlihatkan Mbok Wangsih yang sedang makan siang dengan Baridin sembari lesehan di lantai.			

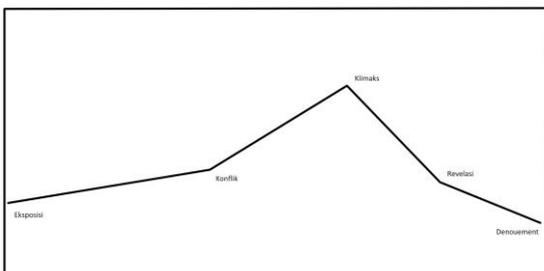
SQ	SC	Visual	SQ	SC	Visual
7	7	Memperlihatkan tubuh Mbok Wangsih yang terlempar ke Tanah, dengan ekspresi menangis.	10	3	Memperlihatkan Ratminah yang sedang tidur.
			11	1	Teks "40 Hari Kemudian"
7	8	Memperlihatkan gerbang rumah yang tertutup, diambil dari sudut bawah.	11	2	Mempelihatkan sosok Baridin yang telah merubah penampilannya.
8	1	Memperlihatkan rumah sederhana milik Baridin dan Mbok Wangsih.	11	3	Memperlihatkan suasana pasar tradisional dengan Baridin berada di tengah keramaian.
8	2	Memperlihatkan tangan Mbok Wangsih yang penuh dengan luka.	11	4	Memperlihatkan wajah Ratminah yang terpesona akan ketampanan Baridin.
8	3	Memperlihatkan Baridin yang melihat tangan Mbok wangsih. Mbok Wangsih terlihat menangis.	11	5	Ratminah dan Baridin yang saling bertatapan
8	4	Menggambarkan ekspresi kemarahan Baridin	11	6	Baridin pergi melewati Ratminah. Wajah ratmonah tampak terkejut.
9	1	Memperlihatkan sebuah rumah bernuansa kelim dengan Baridin di depan pintunya.	12	1	Ratminah dan Baridin dari sudut belakang.
9	2	Memperlihatkan tokoh Baridin dan Gemblung sedang berbicara.	12	2	Terlihat Ratminah menggenggam tangan Baridin yang membelakanginya.
9	3	Memperlihatkan Gemblung yang memberikan kalung dan sebuah kitab kepada Baridin.	12	3	Ratminah terlihat frustrasi dengan rambut yang berantakan seperti orang gila.
9	4	Memperlihatkan Baridin yang sedang menggenggam kitab dan kalung yang diberikan oleh Gemblung	12	4	Ratminah berjalan tanpa arah dan tujuan dengan terus menyebut nama Baridin.
10	1	Memperlihatkan goa yang besar di tengah hutan, dengan Baridin sedang memasukinya.	12	5	Kaki raminah tergelincir.
10	2	Baridin yang sedang bertapa, dengan posisi bersila.	12	6	Ratminah tewas terjatuh ke jurang.
			13	1	Baridin muntah darah sambil lutut dan memegang mulut dan perutnya.

SQ	SC	Visual
13	2	Baridin tergeletak dan terlihat menangis.
13	3	Memperlihatkan Baridin yang sudah terbujur kaku.
14	1	Menggambarkan 2 kuburan yang saling bersebelahan.

Tabel 1. *Storyline* komik *Webtoon* “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah”

2. Grafik Penceritaan

Grafik penceritaan dalam komik *Webtoon* “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah” diambil berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Loban dkk. Berawal dari sebuah tahapan eksposisi, kemudian berlanjut ke tahapan intrik-intrik awal yang akan berkembang menjadi konflik, kemudian klimaks, dilanjut oleh revelasi, dan diakhiri dengan denouement atau penyelesaian.



Bagan 2. Grafik Penceritaan Karya Utama

3. Perancangan Naskah

Urutan alur cerita dalam komik *webtoon* “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah” ini adalah alur maju. Dengan mengangkat tema dan latar di masa lampau, yaitu tepatnya pada masa-masa penjajahan kolonial Belanda.

4. Sinopsis

Baridin merupakan seorang pria yang tinggal berdua dengan ibunya. Ia adalah anak

yang berbakti pada ibunya. Suatu hari Baridin bertemu dengan seorang wanita, Baridin sebenarnya telah lama memendam perasaan padanya. Ia memberanikan diri, meminta ibunya untuk melamar Ratminah sang gadis pujaan. Namun lamarannya ditolak, ibunya pun mendapat perlakuan buruk. Ia pun berusaha membalaskan dendamnya.

Pra Produksi

Dalam proses Pra Produksi terdapat beberapa tahapan di dalamnya yang meliputi sebagai berikut:

Perancangan Aset Komik

Proses perancangan aset komik adalah proses pembuatan objek-objek yang akan ditampilkan di dalam karya komik *webtoon* yang akan dibuat. Aset komik dapat berupa karakter (tokoh), background (latar belakang), teks, dan balon teks, seta onomatopea (efek suara dan gerak). Dari hal-hal yang telah disebutkan, akan dicakup ke dalam komik *webtoon* “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah”.

Perancangan Karakter (Tokoh)

Setelah melakukan metode pengumpulan data, pencarian ide dengan cara observasi, hingga mendapatkan kesimpulan konsep berkarya, akan dilanjutkan ke tahap proses perancangan karakter. Pada tahap ini diawali dengan sketsa, kemudian dilanjutkan kepada tahap pewarnaan, setelah tahap pewarnaan, akan dilanjutkan pada tahap menentukan shading dan highlight.

Perancangan Background (Latar Belakang)

Dalam legenda Baridin dan Ratminah, cerita tersebut berlangsung di sebuah desa bernama Jagapura. Desa tersebut terletak diantara perbatasan antara Indramayu dan Cirebon. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

latar belakang yang dibuat harus sesuai dengan keadaan di wilayah tersebut.

Pemilihan Jenis Teks pada Komik

Jenis teks yang dipilih dan digunakan untuk dialog pada komik webtoon “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah” adalah jenis Anime Ace. Jenis ini menupakan jenis teks yang umum digunakan oleh komik kreator pada webtoon.

Pemilihan Jenis Balon Kata pada Komik

Pemilihan Jenis Balon Kata pada Komik sangat penting karena dapat menentukan kondisi dan suasana pada dialog. Jenis balon kata yang tepat akan sangat mempengaruhi citra gambar komik. Seperti balon kata dengan ujung cenderung melingkar dan halus digunakan untuk percakapan biasa atau sehari-hari. Balon kata yang kasar atau tajam-tajam digunakan untuk menggambarkan kata yang ditekankan ataupun juga kemarahan pada dialog. Balon kata persegi panjang digunakan untuk monolog atau deskripsi.

Perancangan Storyboard

Setelah melakukan perancangan naskah dan storyline pada tahapan preliminary plan, maka hal selanjutnya yang dilakukan pada tahapan pra produksi adalah perancangan *storyboard*. *Storyboard* dibuat untuk memvisualisasikan keterangan-keterangan yang terdapat pada *storyline* yang telah dibuat.

Produksi

Proses Membuat Ilustrasi

Setelah melakukan proses pembuatan storyboard, proses selanjutnya adalah line art atau proses pembuatan sketsa bersih untuk selanjutnya dapat diberi warna dasar. Proses membuat ilustrasi diakhiri dengan penambahan shadow atau bayangan pada ilustrasi yang dibuat.

Proses Editing Komik

Proses editing komik dilakukan pada aplikasi Clip Studio Paint. Aplikasi ini dirasa paling tepat untuk editing komik mengingat aplikasi Clip Studio Paint memiliki fitur penambahan teks dan balon teks di dalamnya. Sehingga penulis hanya cukup mengaplikasikan hal tersebut ke dalam komik.

Proses Penyusunan Komik

Proses penyusunan komik dilakukan pada aplikasi Adobe Photoshop CS6. Aplikasi ini dirasa paling tepat untuk penyusunan karena terdapat fitur ruler atau penggaris di dalamnya. Dalam tahap penyusunan, kanvas dibuat mengikuti ukuran standar milik webtoon yaitu lebar 800 pixel dan tinggi 1280 pixel.

Konsultasi Dosen Pembimbing

Konsultasi pada dosen pembimbing dilakukan demi menjaga mutu dan kualitas karya komik webtoon “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah” dan juga sesuai dengan kebutuhan klien serta tidak keluar dari konteks yang telah ditentukan.

Konsultasi Klien

Pada tahapan ini proses konsultasi dengan klien bertujuan untuk menselaraskan visi dan misi yang selama ini di pegang oleh perusahaan. Penulis berkonsultasi untuk menentukan apakah karya sudah sesuai dengan apa yang perusahaan inginkan.

Pasca Produksi

Perancangan Media Pendukung

Media pendukung dibuat untuk melengkapi karya komik webtoon “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah” saat pameran berlangsung. Beberapa media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini adalah poster dan video potongan adegan komik.

Pra Pameran

Pra pameran merupakan proses perencanaan untuk melaksanakan kegiatan pameran dan persiapan hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan pameran diantaranya adalah sebar undangan dan poster.

Pameran

Kegiatan pameran komik Webtoon "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah" dilakukan secara daring. Mengingat tahun 2020 masih terjadi pandemi yang menjadi masalah utama yang menghambat kegiatan bermasyarakat. Sehingga penyelenggaraan pameran offline masih dilarang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis SWOT terhadap bahasa rupa yang digunakan oleh klien dan kompetitor. Diperoleh hasil bahwa terdapat beberapa jenis bahasa rupa yang ada di dalamnya.

Cara wimba 1, (*close up, very close up, medium close up, mid shot, long shot, medium shot, medium long shot, dan extreme long shot, extreme close up*), cara wimba 2 (sudut atas, sudut wajar, dan sudut bawah) cara wimba 3 (skala lebih kecil dari aslinya) Cara Wimba 4 (*outline*, dan warna, stilasi, ekspresif) cara wimba 5 (sudut lihat wajar dan arah baca dari kiri ke kanan) Tata Ungkapan (garis-garis ekspresif, alih objek bergerak, serta alih pengambilan, alih waktu dan ruang, di tengah, alih komposisi).

Sehingga jumlah total keseluruhan bahasa rupa adalah 26 bahasa rupa. Namun atas berbagai pertimbangan maka beberapa bahasa rupa tidak digunakan dalam proses perancangan komik ini. Diantara bahasa rupa yang tidak digunakan antara lain adalah alih waktu dan

ruang, di tengah, alih komposisi, stilasi, ekspresif, *extreme close up*.

Komik Webtoon "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah" terdiri dari 32 halaman yang tersusun secara otomatis ketika diunggah pada situs Webtoon.



Gambar 1. Visual pada Komik Webtoon "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah"

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Spesifikasi Karya

Judul : "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah"

Ukuran : 800px x 1200px per halaman

Jenis : komik digital (*Webtoon*)

Media : Digital Painting

Halaman : 32 Halaman

Analisis Karya

Dalam menganalisis karya terdapat 3 aspek yang digunakan yaitu aspek teknis, aspek estetis dan aspek komunikasi.

Aspek Teknis

Dibuat menggunakan teknik *digital painting* yang menggunakan *software Paint Tool Sai*. Menggunakan teknik *layering* sehingga terlihat lebih rapih dan tertata. Setelah jadi kemudian ilustrasi diexport untuk kemudian diedit pada *Clip Studio Paint* untuk menambahkan teks dan berlanjut ke Photoshop untuk di tata peletakannya.

Aspek Estetis

1. Prinsip Seni Rupa

Prinsip-prinsip yang diadaptasi diantaranya adalah keseimbangan baik itu simetris maupun asimetris, dominasi, dan keserasian.

2. Bahasa Rupa

Cara wimba 1 (*close up, very close up, medium close up, mid shot, long shot, medium shot, medium long shot, dan extreme long shot*) cara wimba 2 (sudut atas, sudut wajar, dan sudut bawah) cara wimba 3 (skala lebih kecil dari aslinya) cara wimba 4 (*outline, dan warna*) cara wimba 5 (sudut lihat wajar dan arah baca dari kiri ke kanan) tata ungkapan (garis-garis ekspresif, alih objek bergerak, serta alih pengambilan).

3. Majas Visual

Hanya beberapa majas yang penulis aplikasikan pada karya komik. Beberapa majas tersebut adalah majas kronologi, majas metonimia, majas ellipsis, majas hiperbola, dan majas sinekdok pars pro toto.

Aspek Komunikasi

Adanya aspek komunikasi bertujuan untuk menjawab keinginan konsumen tentang isi yang terdapat pada komik *Webtoon* "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah" yang akan dirancang. Pesan pertama sesuai dengan jenis tujuan pesan yang informatif untuk memperkenalkan cerita legenda Baridin dan Ratminah yang masih jarang orang mengetahuinya. Pesan kedua, menggunakan daya tarik pesan emosional dengan menampilkan cerita yang memiliki alur yang menegangkan dan mempengaruhi emosi para pembaca. Pesan yang ketiga adalah menggunakan gaya pesan suasana/citra, dalam komik *webtoon* "Kisah Cinta Baridin dan

Ratminah" dibangun suasana klasik dengan latar belakang masa-masa penjajahan Belanda sekitar tahun 1920 hingga tahun 1940. Pemilihan latar waktu tersebut dipilih atas riset melalui beberapa pertunjukan tarling yang menggunakan pakaian tradisional namun tidak terlalu kuno.

Karya Pendukung

1. Poster



Gambar 2. Poster Komik *Webtoon* "Kisah Cinta Baridin dan Ratminah"

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Spesifikasi Poster

Bagian : Poster

Dimensi : 800x1280.

Image : Baridin, Ratminah, Bunga, Jimat Jaran Goyang, Teks.

Software : Adobe Photoshop CS6, Paint Tool Sai.

Deskripsi Poster

Poster menunjukkan karakter Baridin yang sedang menggunakan jimat jaran goyang untuk menggunakan karakter Ratminah. Ratminah pada latar belakangnya terlihat sedang terpengaruh oleh mantera yang dikirimkan oleh Baridin melalui ajian jimat jaran goyangnya di pertapaan. Bunga melati putih identik dalam pemakaman masyarakat Cirebon. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggambaran bunga

putih pada poster merepresentasikan kematian. Kemudian poster memiliki teks bertuliskan judul komik yaitu “Kisah Cinta Baaridin dan Ratminah”.

2. Video Potongan Adegan Komik



Gambar 3. Video Potongan Adegan Komik
Webtoon “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah”
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020)

Spesifikasi Video

Bagian : Video *Teaser*

Dimensi : 1280 x 720.

Durasi : 36 detik.

Software : Adobe Photoshop CS6, Paint Tool Sai, filmora.

Deskripsi Video

Video ini menjadi media yang digunakan sebagai sarana dalam pemasaran komik. Video potongan adegan ini memuat sekurangnya 6 scene dalam dalam komik. Vido dipublikasikan melalui aplikasi sosial media *Instagram*,

PENUTUP

Perancangan komik *Webtoon* “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah” ini juga merupakan salah satu upaya pelestarian budaya. Hal tersebut disebabkan oleh semakin jaranginya pertunjukan Tarling di daerah Cirebon diadakan. Mengingat biaya yang harus dikeluarkan untuk sekali pertunjukan Tarling tidaklah murah. Ditambah dengan keberadaan *gadget* yang membuat anak-anak lebih senang tontonan kekinian berbasis *online*. Atas hal itulah penulis berinisiatif untuk memanfaatkan fenomena

penggunaan *gadget* di kalangan remaja hingga dewasa sebagai wadah pengenalan budaya daerah.

Beberapa tujuan dari perancangan ini yang telah diperoleh hasilnya diantaranya adalah pengenalan budaya, pengenalan studio HOI terutama pada masyarakat Indonesia. Mengingat studio HOI sebelumnya lebih fokus pada pasar internasional. Hingga saat ini komik *Webtoon* “Kisah Cinta Baridin dan Ratminah” masih terus diakses oleh pengguna *Webtoon*, dan terus mendapatkan feedback yang baik dari mereka. Penting untuk sebuah perusahaan membangun citra yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Baried, Siti Baroroh, dkk.1994. Pengantar Teori Filologi. Jakarta : Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Danandjaja. 1997. Folklor Indonesia. Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Harto, Dwi Budi dan Ahmad Zainul Fanani. 2016. Revitalisasi Bahasa Rupa Relief Candi Masa Hindu-Budha sebagai Ciri Lokalitas Seni Budaya Nusantara. Artikel dalam Proceeding Seminar Seni Budaya antar Bangsa “Koeksistensi Seni Budaya Nusantara untuk Memperkokoh Identitas Kebangsaan”. 12 Oktober 2016. Malang: Jurusan Seni dan Desain – Fakultas Sastra – Universitas Negeri Malang.
- Harto, Dwi Budi. 2020. Majas Visual (Majas Gambar / Gaya Bahasa Gambar). Semarang: Jurusan Seni Rupa – Fakultas Bahasa dan Seni – Universitas Negeri Semarang. Tersedia dari researchgate.net.
- Rokhman, Arif. 2003. “Cultural Materialism dalam Kajian Sastra” dalam Rokhman, Arif, dkk. Sastra Interdisipliner. 2003. Yogyakarta: Qala