



Arty 11 (2) 2022

Arty: Jurnal Seni Rupa

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

THE LEGEND OF ANGLING DHARMA AS INSPIRATION IN WORK OF COMIC ART **LEGENDA ANGLING DHARMA SEBAGAI INSPIRASI DALAM BERKARYA SENI KOMIK**

Jamil Munazil[✉], Syakir Muharrar, Mujiyono

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Maret 2022

Disetujui: April 2022

Dipublikasikan: Juli 2022

Keywords:

Komik, Angling Dharma

Abstrak

Proyek studi yang ditulis, mengambil tema "Legenda Angling Dharma Sebagai Inspirasi dalam Berkarya Seni Komik". Tujuan pembuatan proyek studi ini yaitu 1) Memvisualisasikan ide dan kreasi penulis mengenai legenda Angling Dharma dalam bentuk buku komik agar dapat dinikmati oleh berbagai kalangan. 2) Menyajikan informasi dan edukasi kepada orang lain mengenai legenda Angling Dharma. Bahan yang digunakan pada pembuatan karya buku komik Angling Dharma adalah kertas, tinta, dan cat air. Alat yang digunakan dalam berkarya yaitu kuas, palet, pensil, rautan, karet penghapus, penggaris, drawing pen, scanner, dan komputer. Teknik berkarya yang penulis gunakan merupakan paduan antara teknik manual dan digital atau teknik hybrid. Pembuatan karya menggunakan pendekatan yang terkesan realis agar dapat dinikmati semua kalangan dengan melalui beberapa tahapan berkarya yaitu preliminier, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Proses produksi komik "Angling Dharma" ini menggunakan dengan beberapa tahapan yaitu storyboard, sketsa, penintaan, pewarnaan, penambahan balon kata, editing dan finishing. Proyek Studi ini menghasilkan karya komik yang berjudul "Angling Dharma" yang dibagi menjadi 26 babak dan dikemas dalam 54 halaman, dengan dimensi A4(21cm x 29,7cm). Karya komik "Angling Dharma" tersebut dapat diakses secara online. melalui website dan media sosial yang disiapkan oleh penulis.

Abstract

The study project that was written, took the theme "The Legend of Angling Dharma As Inspiration in Creating Comic Art". The purposes of this study project are 1) Visualize the author's ideas and creations regarding the legend of Angling Dharma in the form of a comic book so that it can be enjoyed by various groups. 2) Presenting information and education to others about the legend of Angling Dharma. The materials used in making the Angling Dharma comic book work are paper, ink, and watercolors. The tools used in the work are brushes, palettes, pencils, sharpeners, rubber erasers, rulers, drawing pens, scanners, and computers. The work technique that the author uses is a combination of manual and digital techniques or hybrid techniques. The creation of the work uses an approach that seems realistic so that it can be enjoyed by all people by going through several stages of work, namely preliminary, pre-production, production, and post-production. The production process of the "Angling Dharma" comic uses several stages, namely storyboarding, sketching, inking, coloring, adding word balloons, editing and finishing. This Study Project produces a comic book entitled "Angling Dharma" which is divided into 26 chapters and is packaged in 54 pages, with dimensions of A4 (21 cm x 29.7cm). The comic "Angling Dharma" can be accessed online, through the website and social media prepared by the author.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: monsterkelinci123@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Kebudayaan adalah suatu kompleks yang meliputi ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, akhlak, hukum, adat, dan banyak kemampuan-kemampuan dan kebiasaan-kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat (Taylor, 1871). Kebudayaan memiliki beberapa wujud yang meliputi: wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai, atau norma; Kedua wujud kebudayaan sebagai aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat; Ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 2009). Dari berbagai kebudayaan ini, lahirlah berbagai karya seni sebagai bentuk ekspresi pada tiap zaman.

Salah satu manifestasi seni yang dimaksud dan berkembang di Indonesia adalah adanya berbagai cerita - cerita rakyat yang disebut dengan legenda. Legenda sebagai salah satu warisan budaya tidak hanya dipandang sebagai cerita fiktif, namun lebih pada penyaluran nilai-nilai kemasyarakatan.

Seiring perkembangan zaman, seni, dalam hal ini termasuk cerita legenda, memiliki peranan yang cukup penting sebagai sarana pembelajaran moral dalam kehidupan bermasyarakat. Ini dikarenakan seni berjalan beriringan dengan perkembangan zaman, namun tetap mengandung nilai-nilai kebaikan yang bersifat dinamis. Hal ini menjadikan seni, selain sebagai objek yang terpengaruhi, namun juga bisa mempengaruhi perkembangan zaman. Sebagai objek yang dipengaruhi, tidak jarang suatu karya seni, terutama karya seni klasik akan tergantikan dengan karya yang lebih modern. Pergeseran ini terutama dipengaruhi oleh perkembangan teknologi komunikasi (Wahyudi

& Sukmasari, 2014). Bahkan cerita-cerita sejarah besar seperti legenda Angling Dharma. Legenda Angling Dharma adalah.

Drewes (1975) dalam studinya *The Romance of King Angling Dharma* telah berhasil membuat daftar naskah yang memuat teks cerita Angling Dharma. Setidaknya telah tercatat sejumlah 26 buah naskah yang tersebar di keraton-keraton Kasunanan Surakarta, Kasultanan Yogyakarta, Perpustakaan Nasional RI, dan Perpustakaan Universitas Leiden.

Masyarakat di daerah Jawa kerap kali menggunakan cerita Angling Dharma untuk bahan lakon pertunjukan teater rakyat, misalnya kethoprak atau sandiwara, pada masa kerajaan Kediri, Singasari, Hingga Majapahit. Bahkan cerita ini terukir pada relief candi Jago di Malang, Jawa Timur. Cerita angling dharma sempat kempat kembali populer pada awal tahun 2000 melalui serial drama kolosal pada salah satu stasiun televisi swasta Indonesia. Namun demikian, cerita ini tetap dirasa kurang menarik bagi generasi milenial saat ini.

Berdasarkan permasalahan ini, penulis bermaksud untuk kembali memodernisasi legenda Angling Dharma melalui inovasi penceritraan dalam naskah komik yang dirilis secara digital. Pemilihan komik sebagai media seni dikarenakan bahasa yang digunakan cenderung ringan dan mudah untuk dipahami oleh berbagai kalangan dari berbagai usia. Ini dikarenakan informasi yang terkandung didalamnya disampaikan dalam bentuk teks dialog dan monolog. Dialog dan/atau monolog tersebut juga disertai ilustrasi yang digambarkan dalam berbagai ekspresi dan gerakan tokoh dalam cerita, sehingga apa yang

ingin disampaikan oleh penulis menjadi lebih gamblang dan mudah dipahami oleh pembaca.

METODE PENELITIAN

Spesifikasi karya

Karya yang dibuat adalah komik dengan judul “Angling Dharma” dengan dimensi A4 (21 x 29,7 cm) dan berjumlah 54 halaman.

Media berkarya

Media dalam pembuatan proyek studi ini menggunakan bahan berupa kertas gambar, tinta, dan cat air. Sedangkan alat yang digunakan adalah pensil, penghapus, drawing pen, kuas, cutter, penggaris, perangkat keras berupa laptop, scanner, software Adobe Photoshop CS 6. Selain itu, teknik yang digunakan dalam pembuatan karya ini adalah teknik campuran antara manual dan digital, atau lebih sering dikenal dengan tekni hybrid.

Prosedur berkarya

Prosedur berkarya yang dilakukan meliputi 4 tahap yaitu preliminier, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Untuk masing-masing tahapnya akan diulas sebagai berikut:

- a. Preliminier, dilakukan dengan melakukan pengumpulan informasi terkait legenda Angling Dharma melalui studi literatur
- b. Pra-produksi, dilakukan dengan membuat synopsis, storyline, dan desain karakter.
- c. Produksi, dilakukan dengan membuat story board, sketsa komik, penintaan, pewarnaan, penulisan balon kata, editing, dan finishing Gambar xx).
- d. Pasca produksi, dilakukan dengan melakukan pameran (release)

melalui media sosial berupa Instagram, dengan alamat http://www.instagram.com/monster_kelinci/ dan website <http://www.smooth-home-production.github.io/jamil/>



Gambar 1. Prosedur berkarya tahap produksi. Atas dari kiri ke kanan: Story board, sketsa, penintaan, dan pewarnaan halaman 27.; Bawah dari kiri ke kanan: penulisan balon kata, editing, dan finishing halaman 27

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kover komik “Angling Dharma”

Kover komik diletakkan di bagian pertama dan akhir dalam buku komik yang telah disusun. Dalam ilustrasi kover di bagian depan ditampilkan beberapa figur yang masing-masing dibuat dalam ukuran close up. Tokoh yang dipilih tentu saja tokoh utama yaitu Angling Dharma dan beberapa tokoh lain yang sangat penting dan tentu berhubungan dengan jalan cerita dari kisah Prabu Angling Dharma. Sedangkan kover pada bagian belakang berisi tentang sinopsis singkat mengenai perjalanan Prabu Angling Dharma.



Gambar 2. Kover komik Angling Dharma

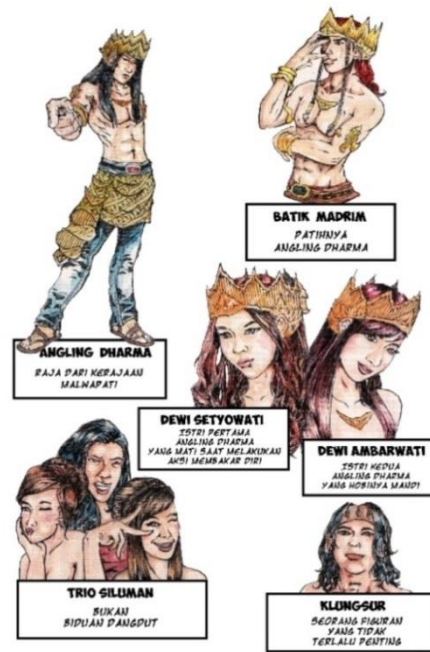
Karakter dan penokohan

Karakter yang digunakan dalam karya sejumlah 16 tokoh dengan karakter utamanya adalah Angling Dharma itu sendiri (gambar xx)



Gambar 3. Karakter yang digunakan dalam karya. Atas dari kiri ke kanan Angling Dharma, Batik Madrim, Dewi Setyawati, Widati, Widaningsih, Dewi Ambarwati. Tengah dari kiri ke kanan Widata, Prabu Dharmawangsa, Syurgandini, Bramana, Bermani, Jaka Klungsur, Jin. Bawah dari kiri ke kanan Naga Raja, Naga Gini, Burung Gagak dan Belibis

Untuk masing- masing karakter kenalkan dalam halaman tersendiri (gambar 3), sedangkan penokohan untuk masing-masing karakter adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Halaman yang memuat pengenalan tokoh

1. Angling Dharma

Angling Dharma merupakan seorang raja muda yang sangat sakti, berwibawa, berkharisma, dan tampan. Tubuhnya gagah perkasa serta berwajah ksatria. Lahir dari ibu bernama Dewi Pramesti dan dipercaya sebagai titisan dari Dewa Wisnu. Dharma adalah sosok yang sangat dikagumi, dihormati, dan dicintai rakyatnya di Kerajaan Malwapati karena dikenal adil dan bijaksana. Dharma sangat gemar berburu di hutan untuk mengisi waktu luangnya selain itu Dharma adalah sosok yang sangat mencintai istri bahkan rela mati untuknya.

2. Batik Madrim

Batik Madrim merupakan seorang maha patih yang sangat terkenal bijaksana dan adil di kerajaan Malwapati. Dia memiliki tubuh tinggi tegap dan wajah yang cukup tampan yang dikagumi oleh banyak gadis-gadis. Patih Batik Madrim selalu tampak berwibawa dengan mata

yang selalu terlihat berapi-api. Batik Madrim dikenal sakti mandraguna. dapat menembus langit, menjejak dalam bumi, menembakkan bola api yang sangat panas, serta dapat meraga sukma bahkan merubah wujudnya. sebagai orang terkuat kedua setelah Angling Dharma di Malwapati. dia selalu membawa keris kesayangannya yang berlekuk tujuh, berukir naga dan memiliki kepala naga

3. Dewi Setyawati

Setyawati adalah istri pertama dari Prabu Angling Dharma, sekaligus adik dari Patih Batik Madrim. Dia dikenal memiliki paras yang sangat cantik dan mempesona. Setyawati mempunyai tubuh tinggi, kulit bersih, mata bulat, hidung mancung, serta rambut coklat terang bergelombang yang membuatnya selalu terlihat anggun dan menawan. Kebaikan dan kelembutan hatinya menambah daya tariknya sehingga dia sangat populer dan masih banyak di bicarakan para pria meski telah mempunyai suami. namun banyak orang tidak tahu bahwa sebenarnya Setyawati sangat manja kepada suami dan kakaknya. bahkan setelah dia dewasa dan menikah dia masih tidak mau melepaskan dan menyeret kakaknya di sisinya.

4. Naga Raja

Naga Raja adalah seekor mahluk dari ras binatang yang suci yaitu naga. Dia memiliki badan yang sangat besar dan panjang menyerupai ular. Kulitnya dipenuhi sisik berwarna merah darah. Matanya berwarna terang menyala di kegelapan malam. Lidahnya panjang bercabang tersembunyi di balik gigi-gigi runcing dan panjang. Naga Raja merupakan mahluk yang bijaksana dan adil. Dia selalu

menanggapi setiap hal dari berbagai sudut pandang sebelum menyimpulkan sesuatu. Naga Raja merupakan kakak seperguruan dari Angling Dharma yang juga sosok mahluk yang memiliki kesaktian yang sangat tinggi. Bahkan jika mereka bertarung mungkin Angling Dharma akan langsung seketika mati secara mengenaskan dalam hitungan beberapa nafas saja.

5. Naga Gini

Naga Gini adalah putri dari Naga Raja. Sama seperti ayahnya dia juga keturunan murni dari seekor naga suci. Tubuhnya mungkin tidak sepanjang dan sebesar Naga Raja, namun dia masih memiliki sosok yang jauh lebih besar dari manusia. Tubuhnya dipenuhi sisik berwarna ungu yang besar dan indah yang akan berkilau dibawah terik matahari. Rambutnya yang bergelombang berwarna coklat keemasan, senantiasa menjuntai panjang dibawah mahkotanya. Naga Gini juga dianugerahi dengan kesaktian yang cukup tinggi. Bahkan dia dapat menghanguskan sebuah hutan dengan nafasnya yang dapat mengeluarkan api. Namun Naga Gini mempunyai sifat yang kekanak-kanakan. Dikarenakan usianya yang terhitung masih belia, dia selalu memberontak pada ayahnya dan sulit menerima nasihat dari orang lain. Keegoisan dan sikap keras kepala sangat melekat kepada pribadinya.

6. Widata

Widata adalah putri tertua dari tiga bersaudari. Dia memiliki sosok yang cantik dengan rambut panjang bergelombang yang selalu digera. Dia memiliki tubuh tinggi semampai yang kuat dan tangguh, namun terlihat sangat anggun. Niselalu tenang, cerdas

dan anggun menjadikannya sosok yang terlihat paling dewasa diantara semuanya. Widata sangat menyayangi kedua adiknya. Jika ada sesuatu yang mengancam mereka, dia tidak akan segan-segan menjadi mahluk yang sangat sadis, buas, berdarah dingin dan menghancurkan segalanya. Dia juga memiliki kesaktian yang luar biasa. Akan tetapi di balik itu semua, sebenarnya Widata adalah sesosok siluman srigalamengerikan yang memakan daging manusia. Takdirnya adalah menjadi musuh seluruh umat manusia, termasuk Prabu Angling Dharma.

7. Widati

Widati merupakan adik kedua dari tiga bersaudari. Sama seperti kakaknya, dia juga adalah seekor siluman srigala. Namun sebenarnya dia juga merupakan gadis yang sangat cantik. Berbeda dari kakaknya yang tenang dan dewasa, penampilannya lebih terkesan nakal dan menggoda. Dia selalu memakai sanggul di bagian belakang kepalanya dengan sebagian rambut depan yang sedikit menutupi dahinya. Memperlihatkan leher jenjang dan kulit mulusnya yang memikat serta menggairahkan. Aura yang dipancarkan akan membuat setiap lelaki yang memandangnya menjadi terkesima, tidak rela untuk berkedip walau barang sejenak. Kebanyakan dari mereka mati dengan bahagia, serta berakhir menjadi makan malamnya.

8. Widaningsih

Widaningsih adik paling bungsu dari tiga bersaudari. Sama halnya dengan kedua kakaknya, Widaningsih juga merupakan siluman. Namun kepribadian dan tindakannya

tidaklah cocok dengan kodratnya sebagai siluman pemakan manusia. Dia memiliki sifat yang welas asih, suka menolong, dan senang berbagi. Jika dibandingkan dengan kakak-kakaknya dialah yang memiliki hati paling lembut. Tapi siluman tetaplah siluman, jika Widaningsih sudah marah, kekejamannya sangatlah mencekam. Bahkan kedua saudaranya akan ketakutan melihatnya. Tidak kalah dengan kedua kakaknya Widaningsih juga mempunyai wajah yang cantik dan bersinar. Badannya yang ramping dan mungil dengan sanggul yang masih menyisakan rambut panjang sebahu membuatnya semakin terlihat manis serta menawan.

9. Dewi Ambarawati

Ambarawati ialah seorang tuan putri dari kerajaan Bojanegara. Sebagai seorang putri keraton Ambar dianugerahi dengan paras yang manis serta mempesona. Dia memiliki rambut hitam panjang dan lurus yang sangat kontras dengan kulit putih bersihnya yang selalu dirawatnya saat dia mandi. Ambar memang sangat gemar membasuh diri di pemandian pribadinya. Apabila penjagaan di istana tidak ketat maka setiap hari sekitar tempat mandinya pasti selalu dipenuhi dengan mahluk-mahluk cabul yang berkumpul mengintipnya. Kepribadiannya yang elegan dan etika yang luar biasa anggun menjadikannya sangat dikagumi banyak penggemarnya. Bahkan kecantikannya yang seperti bidadari turun dari langit telah menyebar sampai negeri tetangga. Banyak pula yang melamar ingin menjadi suaminya, namun mereka semua akhirnya pulang dengan rasa kecewa.

10. Jaka Klungsur

Jaka Klungsur atau biasa disebut Joko adalah seorang pemuda sederhana yang tinggal di sebuah desa di kerajaan Bojanegara. Dia adalah lelaki yang selalu ceria dimanapun dia berada. Joko sebenarnya ialah anak yang cerdas dan penuh tanggung jawab. Namun karena sifat kemalasannya sendiri, banyak hal di hidupnya tidak berjalan sesuai dengan keinginannya. Joko selalu percaya bahwa dia memiliki wajah yang sangat rupawan namun kenyataannya adalah sebenarnya tampangnya biasa saja, bahkan dibawah rata-rata. Bocah bertubuh kerempeng dan tidak terlalu tinggi ini memiliki kegemaran bercanda serta bergurau, menjadikannya pribadi yang sangat menyenangkan diajak untuk berdiskusi mengenai banyak hal. Joko merupakan sahabat yang ditemui Angling Dharma saat dirinya dikutuk sebagai burung belibis.

11. Gagak dan Belibis Putih

Gagak dan belibis keduanya merupakan jelmaan dari Angling Dharma. Perbedaannya adalah Angling Dharma secara sengaja menjelma menjadi seekor gagak untuk mengintip apa yang dilakukan tiga siluman bersaudari. Sementara burung belibis adalah hasil dari kutukan yang dilemparkan oleh mereka, disebabkan oleh rasa dendam kesumat pada Angling Dharma. Sosok belibis inilah yang membuat Angling Dharma dapat dekat dan bersatu dengan tambatan hatinya yang baru, yaitu Dewi Ambarawati di kerajaan Bojanegara.

12. Prabu Dharmawangsa

Dharma wangsa merupakan raja dari kerajaan Bojanegara, yang sekaligus juga adalah ayah dari

Dewi Ambarawati. Dharma wangsa terkenal adil dan bijaksana. Meski diusianya yang sudah tidak muda, dia masih terlihat berwibawa dengan tubuh besarnya. Dharmawangsa sangat menyayangi putri sematawayangnya. Dia sangat memanjakannya dan akan berusaha menuruti semua permintaannya meski kadang tidak rasional dan aneh-aneh. Yang dia tidak sadari adalah sikapnya yang terlalu penyayang dan cenderung *over protective* inilah yang membuat putrinya selalu kesepian meski mempunyai banyak hal didalam istana.

13. Dewi Syurgandini

Syurgandini adalah tokoh asli karangan penulis sendiri dalam komik yang menceritakan legenda Angling Dharma. Dia merupakan permaisuri dari Prabu Dharmawangsa. Jadi dia juga merupakan kanjeng ratu dari kerajaan Bojanegara, serta ibunda dari Ambarawati. Syurgandini selalu terlihat luhur dengan menjunjung tinggi etika kebangsawanan dan adat jawa. Selalu nampak tenang sertaberwibawa dimanapun dia berada. Merupakan sosok yang selalu mendukung raja dalam memimpin kerajaan Bojanegara. Dapat dikatakan dia adalah istri sekaligus ibu yang baik. Berbeda dengan suaminya yang selalu memanjakan putri kesayangannya, Syurgandini lebih ketat dalam mendidik Ambarawati. Dia bisa bersikap lembut dan juga bertindak sangat kejam apabila itu diperlukan. Dan jika dia sudah marah, Dharmawangsa hanya mampu meringkuk dalam ketakutan sambil memeluk lututnya sendiri di pojok ruangan.

14. Bramana

Bramana merupakan salah seorang dari sekian banyak masyarakat di negeri Bojanegara. Dia hidup sederhana dan bahagia bersama istrinya di gubuk kecil mereka. Meskipun tidak terlalu tampan dia memiliki badan yang gagah perkasa dan selalu rajin bekerja. Dia sangat menyayangi istrinya. Walau kadang istrinya bersikap menjengkelkan, egois, kejam, sadis, suka mengancam, manja, boros, dan lain-lain, dia menerimanya dan akan selalu luluh jika istrinya sudah mulai merayunya. Dia memang memiliki badan tinggi, besar dan tegap namun sifatnya sangat penakut dan sering kali menyerah, apalagi dihadapan istrinya

15. Bermani

Bermani adalah istri dari Bramana. Dia mempunyai wajah yang cukup cantik dan lumayan terkenal di desanya. Dia adalah wanita rajin yang pandai dalam mengurus pekerjaan rumah tangga. Bermani memanglah sering kali bersikap semena-mena terhadap suaminya, namun dia sangat mencintai suaminya. Terkadang dia akan menunjukkan sikap perhatian, lemah lembut, dan penyayang pada suaminya. Saat ada maunya saja tentunya.

16. Jin

Jin ini memiliki tubuh besar, berkulit gelap, wajahnya seram, matanya merah menyala, dan mempunyai taring panjang yang melengkung dari sudut mulutnya. Dia mempunyai kesaktian yang cukup mumpuni untuk dapat merubah wajah serta wujudnya dan juga melakukan hal-hal yang diluar nalar manusia biasa. Jin ini merupakan mahluk sebangsa lelembut yang menghuni pohon bringin besar didekat rumah pasangan Bramana

dan Bermani. Dia adalah sosok yang jatuh cinta pada keelokan Bermani. Kemudian dia menjadi pemuja rahasianya dan memata-mata setiapapa yang dilakukan oleh Bermani. Namun karena perbedaan ras dan alam mereka, cintanya kepada Bermani menjadi bertepuk sebelah tangan. Obsesinya terhadap Bermani menjadikannya menempuh jalan apapun termasuk menipu, mencuri, dan banyak lagi yang lainnya.

Isi komik

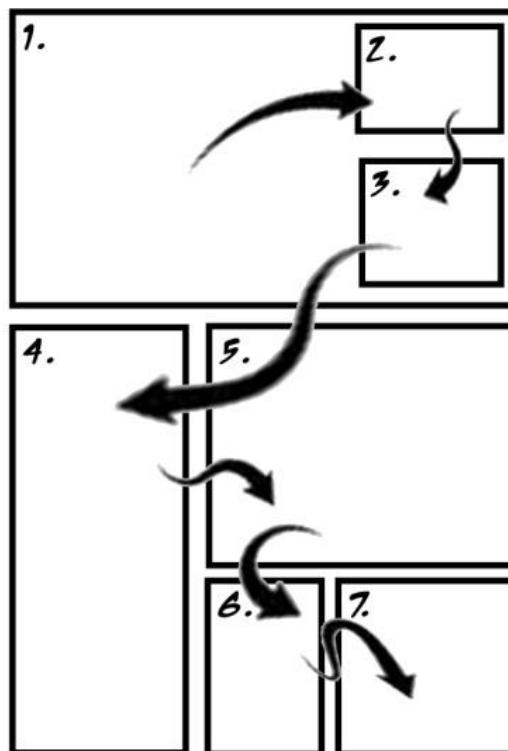
Komik terdiri dari 55 halaman yang dibagi dalam 26 babak. Tiap babak terdiri at ½ - 4 halaman (Tabel 1)

Tabel 1. Isi komik Angling Dharma

Babak	Halaman	Keterangan
1	2-5	Sayembara cinta Setyowati
2	5-6	Asmara Angling Dharma dan Setyowati
3	7-8	Perburuan
4	9-12	Pertarungan Angling Dharma dengan Naga Gini
5	13-14	Setyowati menghibur Angling Dharma
6	14	Angling Dharma bertemu Naga Raja
7	15	Warisan sang Naga Raja
8	16-17	Setyowati Merajuk
9	18-19	Setyowati Obong
10	20-21	Pertemuan Angling Dharma dengan tiga wanita

11	22	Kebenaran yang memilukan
12	23-26	Burung yang terkutuk
13	27	Menemui sang putri
14	28	Sahabat baru
15	29-30	Sahabat yang diburu
16	31	Pertemuan dan Hadiah
17	32	Ambarawati bermain burung
18	33-35	Aksi Jin jahat
19	36-39	Identitas telah terbongkar
20	40-42	Mencabut Kutukan Iblis
21	43	Ibunda yang marah
22	44	Ibu-ibu penggosip
23	45-47	Batik Madrim mencari jodoh
24	48-50	Bertemu kawan lama
25	51	Dharma dan Madrim bertarung kembali
26	52	Kemenangan mutlak Angling Dharma

<http://www.smallpdf.com>. Alur baca komik Angling Dharma dimulai dari kiri ke kanan. Hal tersebut dikarenakan kebiasaan baca masyarakat di Indonesia sendiri pula yang bermula dari kiri ke arah kanan.



Gambar 5. Alur Membaca Komik

Aspek Estetis

Garis yang digunakan dalam karya komik Angling Dharma ini terlihat cukup tegas menggunakan banyak garis kontur dan kebanyakan diaplikasikan dalam bentuk figur yang menunjukkan karakter atau tokoh dalam cerita. Unsur garis juga banyak digunakan dalam pembuatan latar belakang dan efek yang bertujuan untuk memperjelas informasi dalam gambar. Garis yang membentuk bidang pada beberapa halaman juga balon kata dibuat berbeda agar tidak terkesan monoton dan membosankan. Warna yang dipilih cukup bervariasi, dicocokkan dengan cerita, gambar

Analisa karya

Aspek Teknis

Komik Angling Dharma dibuat dengan menggunakan teknik manual, dimulai dari pembuatan sketsa, penintaan, pewarnaan, dan kemudian dilanjutkan dengan proses editing serta finishing dengan menggunakan aplikasi Photoshop CS6 pada komputer. Setelahnya semua halaman kemudian disatukan dalam sebuah file pdf dengan menggunakan situs

serta adegan yang tengah berlangsung. Paduan unsur garis dan warna juga membentuk tekstur serta gelap terang yang ada. Huruf yang membentuk sound effect juga ditambahkan demi membuat kesan lebih dramatis pada bidang panel tertentu. Beberapa objek atau subjek tertentu banyak ditonjolkan sebagai bentuk point of interest di dalam bidang panel tertentu dalam komik.

Aspek komunikasi

Komik sebagai perpaduan antara berbagai ilustrasi dan teks merupakan media yang sangat efektif untuk menyampaikan pesan kepada para pembaca. Unsur teks yang tertulis kepada balon kata baik itu dialog, monolog, ataupun narasi, merupakan unsur penting yang sangat mendukung dalam penyampaian informasi mengenai jalannya alur cerita dalam komik tersebut. Lewat komik "Angling Dharma" penulis mencoba menyampaikan informasi mengenai nilai-nilai pada tokoh-tokoh yang patut untuk dijadikan sebagai tauladam, serta kisah tentang Prabu Angling Dharma itu sendiri.

SIMPULAN

Pembuatan proyek studi yang mengambil tema "Legenda Angling Dharma sebagai inspirasi dalam berkarya seni komik". Menghasilkan komik Angling Dharma yang berisikan 54 halaman yang mengandung nilai-nilai atau norma yang disampaikan oleh tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Cerita Angling Dharma mengisahkan seorang raja muda yang adil dan dicintai oleh hampir seluruh rakyatnya yang bernama Angling Dharma. Cerita tersebut diawali dengan pertemuan Angling Dharma dengan Setyowati dalam sebuah sayembara

yang dibuat oleh Batik Madrim untuk mencari calon suami yang pantas bagi adiknya yaitu Setyowati sendiri.

Tentunya sayembara tersebut dimenangkan oleh prabu Angling Dharma namun kebahagiaannya tidak bertahan selamanya Setyowati memutuskan untuk melakukan Pati obong atau aksi membakar diri dihadapan seluruh rakyat Malwapati. Hal ini dikarenakan Angling Dharma tidak mau mengajarnya aji gineng yaitu ilmu yang dapat memahami bahasa binatang. setelah itu Angling Dharma mengembara ke tempat yang jauh untuk menumpas kejahatan dan menolong orang-orang namun di perjalanannya dia dikalahkan oleh beberapa siluman wanita dan dikutuk menjadi seekor belibis putih hanya seorang gadis yang benar-benar mencintainya yang mampu mengembalikan Angling Dharma ke wujud manusianya dalam wujud burungnya Angling Dharma terbang ke sebuah Negeri bernama bojanegara dan bertemu teman baru bernama Jaka klungsur, sebelum akhirnya dia menemukan tambatan hatinya yang baru yakni Dewi Ambarawati. Yang kemudian mampu mencabut kutukan Angling Dharma.

Cerita ini diakhiri dengan pertempuran antara prabu Angling Dharma dengan patihnya sendiri yaitu Batik Madrim yang kembali ternyata juga jatuh cinta kepada ambarawati dan berusaha mengalahkan Angling Dharma untuk mendapatkan ambarawati namun usahanya gagal dan Batik Madrim kembali dikalahkan oleh Angling Dharma.

Dalam komik Angling Dharma terkandung berbagai pesan moral yang di antaranya adalah usaha dan kerja keras budi pekerti luhur tanggung jawab menepati janji

dan hal-hal lainnya nilai-nilai luhur yang dibawakan oleh berbagai tokoh yang ada dalam komik inilah yang diharapkan oleh penulis dapat dilihat dan berguna bagi para pembaca. Komik ini juga mengandung unsur tradisional yang diperlihatkan dalam bentuk visual komik itu sendiri tidak hanya aksi dan roman penulisan juga menambahkan genre komedi yang ditunjukkan oleh narasi dan dialog dalam cerita tersebut agar pembaca dapat melihat menikmati cerita komik yang ada. Inovasi tersebut dilakukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang sudah modern dan selera masyarakat luas. Meski begitu penulis masih mempertimbangkan penyampaian informasi mengenai legenda yang ada sehingga garis besarnya masih sama dengan cerita yang telah beredar di masyarakat.

Secara teknis pembuatan komik ini menggunakan media kertas tinta serta zat air dan berbagai teknik secara manual kemudian seluruh gambar yang ada di masukkan ke dalam komputer lewat sebuah alat scanner untuk disempurnakan dengan cara digital penambahan teks dan balon kata serta pengubahan gambar yang ada dilakukan dengan menggunakan software Adobe Photoshop CS 6. Dalam penerapannya komik ini diluncurkan pada website yang dikelola oleh penulis sendiri. Website tersebut berbentuk landing page dengan tampilan yang sangat sederhana. Landing page sendiri dipilih karena konten yang berada di dalamnya lebih khusus dan spesifik dibandingkan dengan home page yang dibuat sebagai halaman yang mempresentasikan bisnis dan berisi lebih banyak menu serta informasi. Komik Angling Dharma ditampilkan dalam [\[production.github.io/jamil/\]\(http://www.smooth-home-production.github.io/jamil/\). Komik ini juga diunggah di sosial media \[http://www.instagram.com/monster_kelinci/\]\(http://www.instagram.com/monster_kelinci/\) dan disimpan di drive pribadi milik penulis pada website <http://www.drive.google.com>](http://www.smooth-home-</p></div><div data-bbox=)

DAFTAR PUSTAKA

- Drewes, G.W.J. The Romance of King Anglin Dharma in Javanese literature. The Hague: M. Nijhoff. 1975.
- EB Tylor, (1871). Primitive Culture. London Koentjaraningrat. 2009. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: RinekaCipta.
- Wahyudi Hendro Setyo dan Mita Puspita Sukmasari (2014) Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. Jurnal Analisa Sosiologi.