

PERANCANGAN KOMIK ILUSTRASI CERITA *I MAKDI DAENG RI MAKKA*

Risnawati, Alimuddin, Nurabdiansyah

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

risnhaycnha@gmail.com

nurabdiansyah@unm.ac.id

alimuddin185@gmail.com

Abstrak

Perancangan Komik Ilustrasi Cerita *I Makdi Daeng Ri Makka* ini dilatarbelakangi oleh dinamika dan perkembangan yang disebabkan oleh arus budaya modern. Cerita rakyat tentang *I Makdi Daeng Ri Makka* ini tidak banyak diketahui oleh masyarakat Jeneponto sendiri terutama pada kalangan remaja, sedangkan Budaya dan sejarah merupakan salah satu kekayaan bangsa yang harus dipelihara dan dilestarikan. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat daerah Jeneponto tersebut dengan visualisasi dan pengemasan ilustrasi yang relevan dengan era digital saat ini, agar dapat menarik minat masyarakat terutama kalangan remaja untuk menyimak informasi yang diberikan tentang cerita rakyat *I Makdi Daeng Ri Makka*. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Media yang digunakan dalam perancangan ilustrasi ini adalah media komik. dari perancangan tersebut dihasilkan sebuah media komik ilustrasi cerita *I Makdi Daeng Ri Makka*

Kata kunci : ilustrasi, perancangan, komik, cerita rakyat, *I Makdi Daeng Ri Makka*

Abstract

Comic Illustration Design Stories *I Makdi Daeng Ri Makka* was motivated by the dynamics and developments caused by modern cultural currents. Folklore *I Makdi Daeng Ri Makka* is not widely known by the public Jeneponto itself mainly in teenagers, while culture and history is one of the nation's wealth that must be maintained and preserved. This design aims to introduce the Jeneponto regional folklore with visualization and packaging illustrations that are relevant to today's digital era, in order to attract people, especially among teenagers to listen to the information provided about the folklore *I Makdi Daeng Ri Makka*. This design uses a data collection methods such as observation, interviews, literature review, and documentation. Media used in the design of this illustration is the medium of comics. from the design produced a comic illustration media stories *I Makdi Daeng Ri Makka*

Keywords: illustration, design, comics, folklore, *I Makdi Daeng Ri Makka*

1. PENDAHULUAN

Ragam kebudayaan yang tersebar luas di seluruh nusantara dari Sabang sampai Merauke, di antara ragam budaya yang dimiliki berupa pakaian daerah, tari-tarian daerah, makanan khas daerah, lagu daerah, cerita rakyat dari tiap daerah dan masih banyak lagi. Cerita rakyat merupakan cerita dimiliki oleh hampir setiap daerah, disampaikan oleh nenek moyang secara turun temurun. Cerita rakyat dari tiap daerah ini memiliki nilai moral yang baik untuk mendidik anak-anak.

Setiap daerah di Indonesia pada umumnya mempunyai cerita rakyat yang berbeda-beda. Salah satunya yaitu cerita rakyat I Makdi Daeng Ri Makka adalah sebuah cerita rakyat dalam sejarah Turatea yang berasal dari Kabupaten Jeneponto yang menceritakan tentang sebuah peristiwa konflik antar keluarga dari dua kerajaan berbeda yaitu Karaengta Bontotangnga dengan I Makdi Daeng Ri Makka, dalam konflik tersebut menghasilkan pertempuran besar yang mengakibatkan jatuhnya banyak korban dari kedua belah pihak termasuk I Makdi Daeng Ri Makka yang rela berkorban mempertahankan harga dirinya.

Cerita rakyat lokal penting untuk disampaikan agar menarik. Salah satu caranya adalah dengan menyajikan sebuah peristiwa yang disuguhkan dengan ilustrasi menarik. Peran ilustrasi bisa mempermudah masyarakat untuk mengerti serta dapat lebih mudah membayangkan peristiwa yang

ingin disampaikan. Ilustrasi juga dinilai memiliki peran penting dalam membuat sebuah cerita rakyat lokal menjadi lebih menarik dan mudah dipahami sesuai dengan target masyarakat seperti pelajar agar dapat lebih memahami sebuah peristiwa yang pernah terjadi

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancang terdorong untuk memperkenalkan cerita rakyat daerah Jeneponto tersebut dengan visualisasi dan pengemasan ilustrasi yang relevan dengan era digital saat ini, agar dapat menarik minat masyarakat terutama kalangan remaja untuk menyimak pembelajaran tentang emosi yang ada pada cerita rakyat I Makdi Daeng Ri Makka.

2. METODE PENELITIAN

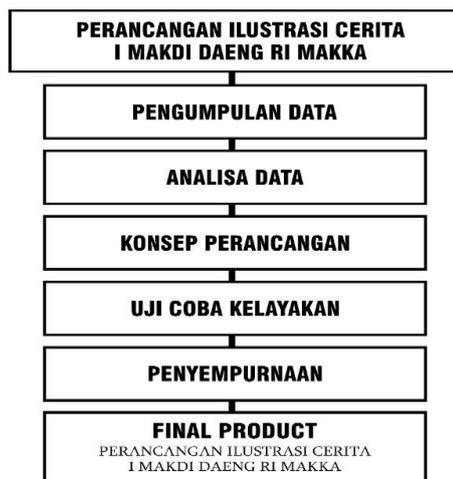
Dalam proses pengumpulan data yang dilakukan penulis, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik pengumpulan data secara primer dan sekunder. Di mana penulis melakukan penelitian dan observasi ke lokasi lapangan secara langsung, kemudian didukung oleh data sekunder dari buku, jurnal dan website yang bersangkutan dengan materi yang akan diangkat.

Observasi lapangan dilakukan adalah dengan pengamatan secara langsung ke lokasi pemakaman rakyat *i Makdi Daeng ri Makka*, Buku dan situs cerita rakyat Jeneponto, serta buku berbahasa aksara lontara dari cerita rakyat Jeneponto yang telah diteliti dan diterjemahkan.

Wawancara dilakukan setelah melakukan observasi dan melihat fenomena yang terjadi terkait dengan permasalahan yang diangkat. Dalam hal ini penulis mewawancarai untuk memperoleh data dengan memberikan pertanyaan yang terkait kepada narasumber, yaitu Muh. Faisal, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen pengajar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar mengenai Cerita rakyat Jeneponto, *I Makdi Daeng Ri Makka*.

Adapun target audience yang akan dianalisis tiga jenis yaitu demografis yang menentukan yaitu usia dan pendidikan, lalu secara psikografis yang menentukan kepribadian dan secara geografis perancangan ini ditunjukkan kepada target audience yaitu masyarakat Sulawesi Selatan.

Adapun skema perancangan yang telah dirancang yaitu :



Gambar 2.1 Skema Perncangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media utama dalam perancangan ini adalah Komik ilustrasi *I Makdi Daeng Ri Makka*. Ada beberapa bahan pertimbangan dalam *Komik ilustrasi* sebagai media utama. *Komik Ilustrasi* termasuk buku yang diminati oleh banyak masyarakat milenial saat ini, hal tersebut dapat dilihat dari observasi di berbagai gramedia di makassar yang sangat laku merupakan buku ilustrasi anak, remaja dll. Mengingat saat ini merupakan era yang dimana sangat berkembang, bukan hanya teknologi yang berkembang tetapi beberapa buku juga sudah berkembang dengan gaya yang berbeda-beda, akan efektif bila informasi yang akan disampaikan juga berbentuk ilustrasi, media yang akan digunakan dalam menginformasikan cerita tentang cerita *I Makdi Daeng Ri Makka* yang dimana media yang digunakan sebelumnya yaitu hanya buku-buku cerita sejarawan yang pada umumnya dan terdapat beberapa kekurangan mulai dari bahan, tulisan dan gambar yang kurang jelas. Dalam semangat baca masyarakat tentang cerita *I Makdi Daeng Ri Makka* di Indonesia saat ini sangat kurang seperti temuan UNDP (United Nations Development Programs) pada tahun 2011 bahwa Indonesia merupakan peringkat 112 dari 175 Negara, dengan kata lain tampilan visual lebih dinikmati.

Tipografi yang akan digunakan adalah font *Deadstock Demo* sebagai font utama, Font *Nurky buzz Demo* dipilih karena

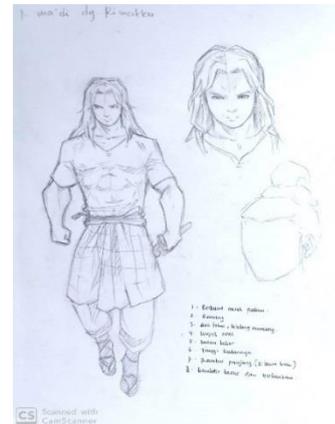
terinspirasi dari tulisan yang terdapat yang cukup terlihat manual.

Komposisi warna yang akan digunakan dalam perancangan ini. Berdasarkan konsep desain yang akan diangkat, dalam hal ini warna yang diterapkan adalah warna coklat yang melambangkan tanah, sebab di daerah jeneponto daerah gunung, merah melambangkan api sebab di daerah jeneponto memegang siri na pacce artinya harga diri yang keras (emosional) dan kokoh pendiriannya, warna kuning melambangkan kebangsawanan dan kerajaan, warna hijau melambangkan warna alam (kesuburan), warna putih melambangkan air (kesucian), warna hitam melambangkan warna keanggunan, percaya diri, dramatis dan ketegasan dan bisa juga diartikan sebagai warna melambangkan kesedihan.

Adapun proses desain dari perancangan Komik ilustrasi ini ialah sketsa karakter, sketsa adegan, dan digitalisasi tahap *Layout* dan *finishing*

Proses pertama ialah sketsa karakter dimana karakter yang akan dimasukkan di dalam media perancangan bergaya visual *semirealism cartoon* terlebih dahulu pada sketsa berdasarkan sumber data yang didapatkan.

Berikut ini merupakan gambar sketsa karakter I Makdi Daeng Ri Makka yang digambar berdasarkan sumber data yang telah didapatkan dari hasil penelitian.



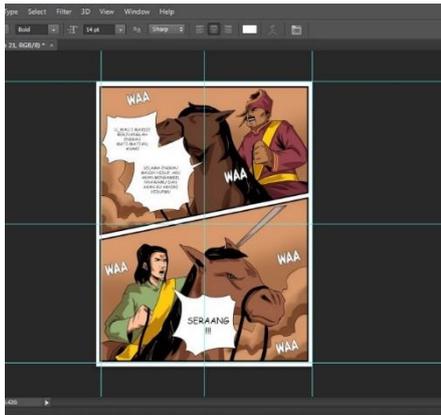
Gambar 3.1 Sketsa Karakter

Berikutnya adalah sketsa adegan di mana adegan akan digambar kembali menjadi sebuah sketsa kasar yang disesuaikan dengan sumber data yang di dapatkan. Salah satu sketsa adegan pada gambar di bawah ini merupakan adegan dimulainya pertempuran antara *I Makdi Daeng Ri Makka* dengan Karaengta Bontotangnga yang akan diakhiri dengan *I Makdi Daeng Ri Makka*.



Gambar 3.2 Sketsa Adegan

Setelah menentukan sketsa karakter dan adegan terpilih, dilanjutkan dengan program *Adobe Illustrator* dimana pada proses tersebut merupakan proses digitalisasi dan finishing.



Gambar 3.2 Sketsa Adegan

4. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan komik ilustrasi cerita *I Makdi Daeng Ri Makka*, maka dapat disimpulkan yaitu Media ini dirancang berdasarkan permasalahan yang muncul, yang di mana usia remaja hingga dewasa kurangnya minat membaca yang monoton dengan tulisan, maka di sini penulis memperbaiki kisah *I Makdi Daeng Ri Makka* dengan memvisualisasikan melalui media komik.

Dengan memiliki target audience pada usia remaja-dewasa maka mulai dengan gaya, layout, warna, dan font harus mengikuti gaya audience selaku target pada perancangan ini.

Dengan memberikan Informasi mengenai *I Makdi Daeng Ri Makka* dalam bentuk media

informasi dapat menjadi sumber informasi bagi generasi selanjutnya yang khususnya Kab. Jeneponto Sulawesi Selatan.

5. REFERENSI

H. W. Setiawan, I. Damajanti, and P. Sunarto. Telaah Atas Ilustrasi Buku Roesdi djeung Misnem sebagai Bacaan Murid-Murid Sekolah Rakyat di Jawa Barat sebelum Perang Dunia II. *ITB J. Vis. Art Des.*, vol. 1, no. 3, pp. 346–363, 2007.

Al-Bahra bin Ladjamudin. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2005

Dr. Azhar Susanto. *Sistem Informasi Manajemen konsep dan pengembangannya*. Lingga Jaya. Bandung, 2004

Rohidi. Tjetjep R. *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press, 1984

Terzaghi, K., Peck, R. B. *Mekanika Tanah Dalam Praktek Rekayasa*. Penerbit Erlangga, Jakarta, 1987

Arifin, & Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Danandjaja, James. 1997. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain lain*. Cetakan V. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.

Asfandiyar Yudha, A. *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: PT. Mizan Pustaka, (2009).

Atmazaki. *Ilmu Sastra: Teori dan Terapan*. Padang: UNP Press. 2007

N. Damayanti and H. Suadi. *Ragam dan Unsur Spiritualitas pada*

Ilustrasi Naskah Nusantara 1800-1900-an. *ITB J. Vis. Art Des.*, vol. 1, no. 1, pp. 66–84, 2011.

H. T. Ifadhah, M. Bahruddin, and T. H. Dewanto. Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Tentang Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak - Anak, *Desain Komun. Vis. Sitkom Surabaya*, vol. 4, no. 2, 2015.

E. Y. Ikawira, A. Y. A. Fianto, and A. A. Sutrisno. Penciptaan Buku Ilustrasi Legend Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak, *J. Art Nouv.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2014.

U. K. Petra and J. Siwalankerto. Anak-Anak Usia 6-9 Tahun Dengan Tema Cerita Rakyat Metode Perancangan. pp. 1–8.

T. R. I. A. NATHANAEL. Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Pewayangan Episode Jabang Tetuko Untuk Anak Usia 6 Hingga 12 Tahun. Skripsi, Fak. Ilmu Komput., 2016.

N. Soedarso. Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. vol. 5(2), no.

L. D. Hukubun, Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind. vol. 1, pp. 69–74, 2019.