

PERANCANGAN KOMIK KARAENG GALESONG

Fajar Agriawan, Alimuddin, Nurabdiansyah

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar
fajaragriawan@gmail.com
alimuddin185@gmail.com
nurabdiansyah@unm.ac.id

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk membuat suatu media berupa komik yang dapat mengenalkan kisah sejarah lokal dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dalam hal ini kisah Karaeng Galesong, bagi para remaja di Kota Makassar dan sekitarnya secara menarik. Data yang dikumpulkan dalam perancangan ini berasal dari hasil kajian kepustakaan, observasi lapangan, dokumentasi, serta kuisioner. Semua data tersebut lalu diolah melalui analisis SWOT dan kualitatif, dan dilanjutkan pada proses perancangan dengan melalui berbagai tahapan dimulai dari penentuan konsep desain yaitu Jiwa Muda, lalu sinopsis, *storyline*, konsep visual, sketsa, *lining*, digitalisasi, desain *layout* hingga ke tahap *mockup* untuk melihat hasil akhir dari perancangan ini. Hasil dari perancangan ini berupa buku komik yang menjadi media utamanya, dikarenakan komik memuat unsur visual sehingga para konsumen bisa lebih memahami ceritanya dan lebih mengenal tokohnya. Sementara media pendukung berupa komik digital untuk mempermudah akses membaca melalui perangkat elektronik, pada hasil uji coba terhadap beberapa responden, mayoritas menyukai komik yang dibuat dan ceritanya mudah mereka pahami. Adapun beberapa media promosi yang dibuat berupa kaos, poster, *x-banner*, stiker, serta konten sosial media, dibuat sebagai cara memperkenalkan hasil dari perancangan ini.

Kata kunci : Komik, Karaeng Galesong, Jiwa Muda

Abstrak

This design aims to create a comic medium that can introduce local historical stories and the values contained therein, in this case the story of Karaeng Galesong, for adolescents in Makassar City and its surroundings in an interesting manner. The data collected comes from the literature studies, observations, documentation, and questionnaires. All of the data is then processed through SWOT and qualitative analysis, and continues in the design process by going through various stages starting from determining the design concept, namely Jiwa Muda, then synopsis, storyline, visual concepts, sketches, lining, digitization, layout design to the mockup stage for see the final result of this design. The results is a comic books which are the main media, because comics contain visual elements so that consumers can better understand the story and get to know the characters better. While the supporting media in the form of digital comics, in the results of trials with several respondents, the majority liked the comics that were made and the stories were easy for them to understand. The promotional media made in the form of t-shirts, posters, x-banners, stickers, and social media content, they were made as a way to introduce the results of this design.

Keywords : Comic, Karaeng Galesong, Jiwa Muda

1. PENDAHULUAN

Indonesia terkenal dengan keanekaragamannya, terdiri dari berbagai suku yang

mempunyai sejarahnya masing-masing. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2008:1284), cerita sejarah adalah uraian tentang peristiwa dan kejadian yang benar benar terjadi pada

masa lampau. Di dalam cerita sejarah, terkandung banyak nilai-nilai kehidupan yang bisa dipetik.

Sulawesi Selatan khususnya Makassar punya sejarah yang panjang sebelum menjadi seperti sekarang. Kota yang dulunya merupakan wilayah kekuasaan Kerajaan Gowa-Tallo ini memiliki sejarah yang hebat dalam melakukan perlawanan kepada *Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC)*. Di mulai dari ketidaksetujuan dengan sistem monopoli dagang *VOC*, hingga kejatuhannya di masa pemerintahan Sultan Hasanuddin.

Kemudian, perlawanan rakyat Gowa-Tallo tidak berakhir seiring jatuhnya Kerajaan Gowa-Tallo ke tangan *VOC* pasca perang tahun 1669. Perlawanan masih terus dilakukan kepada *VOC* demi melawan ketidakadilan. Akan tetapi, sejak jenjang pendidikan dasar hingga sekolah menengah, kita di ajarkan sejarah Kerajaan Gowa-Tallo hanya sampai kejatuhannya di tahun 1669, dan juga pahlawan dari Gowa-Tallo yang dikenal luas hanyalah Sultan Hasanuddin, padahal ada banyak tokoh-tokoh masyarakat dari Kerajaan Gowa-Tallo.

Sejarah mencatat, berbagai Tokoh dari Kerajaan Gowa-Tallo tetap melakukan perlawanan kepada pihak *VOC*, atas dasar harga diri *siri'na pacce*, salah satu yang paling gigih melakukan perlawanan ialah Karaeng Galesong, beliau tidak mau tunduk pada isi “Perjanjian Bungaya” yang menurutnya tidak adil. *Karaeng Galesong* yang bernama lengkap *I Manindori I Kare Tojeng Karaeng Galesong* merupakan anak dari Sultan Hasanuddin, dan juga seorang Laksamana Angkatan Laut Gowa-Tallo yang terus menentang *VOC* bahkan sampai ke Kerajaan Mataram yang menjadi tempat pelariannya.

Pembelajaran sejarah Kerajaan Gowa-Tallo, dari 33 orang responden dari kalangan pelajar SMP dan SMA, hanya 6 orang responden yang tahu kalau *Karaeng Galesong* adalah tokoh pahlawan dari Kerajaan Gowa-Tallo, 17 responden sekedar pernah mendengar namanya, dan 29 responden ingin mengetahui sejarah *Karaeng Galesong*, sehingga dapat di simpulkan bahwa pengetahuan generasi muda di Makassar mengenai tokoh sejarahnya sendiri, terkhusus cerita *Karaeng*

Galesong sangat kurang (Survei awal, 20 Februari 2020). Padahal, sangat penting untuk mengetahui sejarah mengenai pahlawan lokal dari daerah kita sendiri, agar bisa dijadikan panutan serta ada banyak nilai-nilai yang bisa dipetik dari kisahnya. Apalagi saat ini, Pemerintah Kabupaten Takalar tengah memperjuangkan status *Karaeng Galesong* sebagai Pahlawan Nasional Indonesia atas kegigihannya melawan penjajah. Maka dari itulah, terasa amat penting memperkenalkan sejarah *Karaeng Galesong* kepada generasi muda agar kiranya mereka bisa lebih mengetahui mengapa *Karaeng Galesong* layak mendapatkan Gelar Pahlawan Nasional.

Pada kenyataannya, sangat sedikit media atau buku yang menjelaskan tentang *Karaeng Galesong*, dari penelusuran di beberapa toko buku di Makassar, tidak ada satupun yang menjual buku mengenai *Karaeng Galesong*, beberapa mengaku sempat menjualnya, namun telah habis dan stoknya memang sedikit. Begitu pula dengan film, tidak ada yang pernah membuatnya, sumber yang bisa didapatkan dengan mudah hanya dari beberapa artikel di internet, dan dari beberapa artikel, kebanyakan isinya sama. Dari penelusuran juga hanya terdapat dua buku yang mengangkat mengenai *Karaeng Galesong*, yaitu “Biografi *Karaeng Galesong*” dan “*Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram*”, yang mana hanya buku “*Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram*” yang masih tersedia di toko *online* .

Buku “*Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram*” adalah novel sejarah yang ditulis oleh bapak Mappajarungi Manan yang mengangkat kisah *Karaeng Galesong* yang berlayar ke Pulau Jawa demi melawan Amangkurat I yang bekerjasama dengan *VOC* dan menghina Sultan Hasanuddin, yang merupakan ayah dari *Karaeng Galesong*. Buku tersebut menyajikan serunya perjuangan *Karaeng Galesong* dalam melawan penjajahan, namun cara penyajian dan bahasanya kurang sesuai untuk remaja, maka dibutuhkan media yang menarik agar remaja bisa dengan mudah memahami mengenai sejarah *Karaeng Galesong*.

Remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek / fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita, sedangkan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Pada masa remaja, terjadi perkembangan secara fisik dan psikis pada anak, sehingga remaja mulai mencari sosok-sosok yang bisa mereka jadikan idola (Rumini, S., Sundari, S. 2004:53). Maka dari itu, sosok Karaeng Galesong yang melakukan perjuangan pada masa remajanya bisa dijadikan panutan bagi remaja di Makassar dalam hal sikap, perilaku, serta nilai-nilai moral.

Terdapat beberapa media yang bisa digunakan untuk menyajikan kisah Karaeng Galesong, seperti buku, *website*, animasi, dan komik. Dari survei yang dilakukan sebelumnya, dari 33 responden, 24 orang memilih komik sebagai media yang sesuai untuk menyajikan sejarah Karaeng Galesong. Melalui komik, para remaja bisa menikmati penyajian sejarah Karaeng Galesong dengan lebih menarik, dan mudah untuk dipahami, dengan menampilkan gambaran-gambaran kejadiannya, sehingga mereka bisa ikut membayangkan suasana yang terjadi dalam komik tersebut.

Hal tersebut melatarbelakangi terpilihnya judul perancangan tugas akhir ini. Oleh karena itu, peneliti ingin menyajikan adaptasi novel “Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram” dalam bentuk komik. Perancangan komik Karaeng Galesong ini diharapkan akan membuat remaja tertarik dengan sejarah lokalnya sendiri. Dan juga penyajian komik ini akan disesuaikan dengan target remaja.

Menurut Ladjmudin, A. (2005:39), perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

Sementara menurut Jogiyanto, H. M. (2001:196), perancangan didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan utuh yang berfungsi.

Menurut KBBI (2008:742), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu. Sementara komik menurut McCloud, S. (2002:9), komik adalah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik tersusun secara rapi dan saling berhubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita.

Sama halnya dengan buku bacaan lainnya, komik juga memiliki ciri-ciri yang membuatnya berbeda dengan buku bacaan yang lainnya, yaitu menyampaikan cerita lewat gambar dan bahasa, berbeda dari kebanyakan buku fiksi maupun non fiksi yang hanya menyajikan cerita dalam bentuk teks, bersifat proporsional, artinya komik dapat membuat pembacanya merasa terlibat langsung secara emosional dalam cerita, bahasa percakapan, yang mana komik menggunakan bahasa yang biasa digunakan sehari-hari, sehingga pembaca bisa dengan mudah memahaminya, bersifat kepahlawanan, komik pada umumnya berisi cerita yang membuat pembaca memiliki sikap dan rasa kepahlawanan, penggambaran watak, pembaca akan mudah memahami karakteristik tokoh komik dikarenakan penggambaran wataknya disajikan dengan sederhana, serta menyediakan humor, humor yang disajikan mudah dipahami dan biasanya merupakan kejadian sehari-hari di masyarakat.

Menurut “ Sejarah Perjuangan Karaeng Galesong “ oleh Bakri Daeng La’bang (2019), Karaeng Galesong ialah gelar bagi penguasa Wilayah Galesong dari Kerajaan Gowa-Tallo. Karaeng Galesong keempat adalah putra Sultan Hasanuddin dari istri keempat bernama I Hatijah I Lo’mo Tobo yang berasal dari Bonto Majannang. Karaeng Galesong lahir pada tanggal 29 Maret 1655. Pada masa pemerintahan Sultan Hasanuddin, Atas dasar bakat kepemimpinan yang dimilikinya, beliau diangkat oleh ayahnya sebagai Karaeng

(Kare) di Galesong dan namanya menjadi *I Mannindori Kare Tojeng Karaeng Galesong* (Galesong, termasuk bawahan kerajaan Gowa) dan kemudian menjadi panglima perang kerajaan Gowa.

Menurut beberapa sumber, *Karaeng Galesong* adalah sosok yang teguh pada pendiriannya, pantang menyerah, dan gigih dalam melawan penjajahan. Beliau juga merupakan penikmat kesenian dan budaya lokal.

Pada masa pemerintahan Sultan Hasanuddin (1653-1669), Kerajaan Gowa-Tallo mencapai puncak kejayaannya, sehingga pihak VOC tertarik untuk merebutnya. VOC yang dibantu pasukan Arung Palakka akhirnya menggempur wilayah Kerajaan Gowa-Tallo. Pada masa tersebut, *Karaeng Galesong* yang masih belia, banyak terlibat dalam perang melawan VOC, seperti memimpin penyerangan yang menenggelamkan kapal *Dee Leeuwing*, mempertahankan Benteng Buton dari serangan armada VOC, serta melawan pasukan VOC yang mencoba menguasai Benteng Galesong.

Karaeng Galesong yang tidak terima dengan isi dari Perjanjian Bungaya akhirnya memilih melanjutkan perlawanan terhadap VOC di tanah Jawa, tepatnya membantu Pangeran Trunojoyo menumbangkan Raja dari Mataram, Amangkurat I yang telah bekerjasama dengan VOC dan menghina Sultan Hasanuddin. *Karaeng Galesong* dan 2000 prajuritnya yang menyerang dari arah timur berhasil menaklukkan satu demi satu daerah pesisir utara Jawa, sementara dari arah barat, pasukan *Karaeng Bontomarannu* mulai membuat pasukan VOC terpojok, akhirnya *Karaeng Galesong*, Pangeran Trunojoyo, serta pasukan gabungannya melakukan penyerangan ke ibukota Kerajaan Mataram, Keraton Plered. Mataram pun takluk, dan Pangeran Trunojoyo memindahkan ibukota kerajaan ke Kediri.

Setelah berhasil menaklukkan Kerajaan Mataram, *Karaeng Galesong* yang sebelumnya telah menikahi putri dari Pangeran Trunojoyo yaitu Maduretna, akhirnya memilih untuk menetap di Demung. *Karaeng Galesong* selalu khawatir dengan pilihan mertuanya yang memindahkan ibukota ke Kediri, dikarenakan lokasinya yang jauh

dari Plered sehingga akan sulit melihat pergerakan dari VOC dan Amangkurat II. Hanya beberapa tahun mereka menikmati kemenangan atas Kerajaan Mataram, akhirnya pasukan Amangkurat II melakukan pembalasan kepada Pangeran Trunojoyo, pasukan Pangeran Trunojoyo mencoba melawan namun mereka akhirnya kalah, sementara itu *Karaeng Galesong* jatuh sakit dan meninggal di Ngantang, 21 November 1679 pada usia 24 tahun.

Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Komik. (Andy, 2016). Cerita yang diangkat dalam penelitian tersebut adalah Legenda Asal Usul *Reog Ponorogo*, metode yang digunakan peneliti adalah observasi, studi literatur, pencarian data sekunder dari internet, kuisisioner, serta wawancara. Hasil Penilitannya berupa komik. Kesimpulan dari perancangan tersebut ialah bahwa desain dapat memberikan pemecahan yang berbeda pada suatu masalah, seperti kisah legenda yang bisa di buat menarik, bukan sekedar dari lisan.

Perancangan Komik Pahlawan Nasional Sultan Mahmud Ri'ayat Syah. (Battista, G. 2020). Komik yang berjudul "Hantu Laut" ini merupakan hasil perancangan Giovanni Battista mengenai tokoh-tokoh lokal yang belum populer di masyarakat dalam bentuk yang menarik. Proses perancangannya diawali dengan riset visual, menyusun *moodboard*, lalu dibuat sinopsis yang selanjutnya dijabarkan lewat *storyline* dan *storyboard*. Hasil penilitan berupa komik, dan kesimpulan dari perancangan diatas ialah komik merupakan media yang tepat untuk menceritakan tokoh-tokoh pahlawan yang belum dikenal luas oleh masyarakat.

2. METODE PENELITIAN

Metode analisis data yang akan digunakan yaitu analisis SWOT yang merupakan singkatan dari S = *Strength* (kekuatan), yang berfungsi untuk mengetahui kekuatan utama dari sebuah perancangan atau sebuah produk, W = *Weaknesses* (kelemahan), untuk mengetahui kelemahan dari perancangan, O = *Opportunities* (peluang), untuk mengetahui peluang apa yang akan mendukung

untuk berkembangnya sebuah perancangan atau produk, serta $T = Threats$ (hambatan), untuk mengidentifikasi ancaman yang akan mengganggu berkembangnya sebuah perancangan. Analisis tersebut akan digunakan untuk mengidentifikasi kompetitor serta media yang tepat dalam perancangan ini, serta analisis kualitatif yang digunakan dalam analisis data yang mendalam untuk menjadi isi pesan dalam perancangan ini, data yang di analisis berasal dari kajian kepustakaan, kuisisioner, dan observasi.

Sementara dalam proses pengumpulan data, digunakan observasi lapangan ke berbagai toko buku dan perpustakaan untuk mencari bacaan yang berkaitan dengan perancangan ini, yaitu komik dan *Karaeng Galesong*. Observasi ke toko buku dilakukan pada awal Februari dan awal Maret, sementara observasi di perpustakaan dilakukan pada awal Maret. Peneliti juga mengunjungi Museum Kota Makassar serta Museum *La Galigo* pada awal Maret untuk melihat barang-barang peninggalan sejarah Kerajaan Gowa-Tallo. Peneliti juga melakukan kajian kepustakaan terhadap buku-buku dari perpustakaan dan toko buku, jurnal, dan *website* yang berkaitan dengan *Karaeng Galesong*, Kerajaan Gowa-Tallo, dan literatur-literatur komik., serta menyebarkan kuisisioner kepada 33 responden dari kalangan pelajar SMP dan SMA pada tanggal 20 Februari 2020, untuk mengetahui tingkat pengetahuan mereka mengenai sejarah lokal dan media yang cocok untuk memperkenalkan *Karaeng Galesong*, serta melakukan dokumentasi pada setiap hal penting yang ditemukan saat melakukan penelitian.

Analisa objek materi komunikasi dari komik yang akan dibuat berisi kisah *Karaeng Galesong* dimulai dari kekalahan Makassar oleh VOC hingga pelayarannya menuju Mataram, dikarenakan pada rentang waktu tersebut memuat nilai kepemimpinan dan kepahlawanan dari *Karaeng Galesong*.

Analisa target audiens dibagi berdasarkan Geografis yaitu berasal dari Makassar dan sekitarnya, Demografis yaitu pelajar SMP dan SMA laki-laki yang berusia 14-19 tahun dengan ekonomi menengah keatas, Psikografisnya berwawasan luas dan berpikiran terbuka serta mempunyai minat pada

komik, mengikuti *trend*, dan menjunjung nilai sejarah dan budaya, dan *Behavioral*-nya suka membaca, penggemar komik, pengetahuan sejarah Gowa-Tallo yang kurang dan senang dengan hal baru.

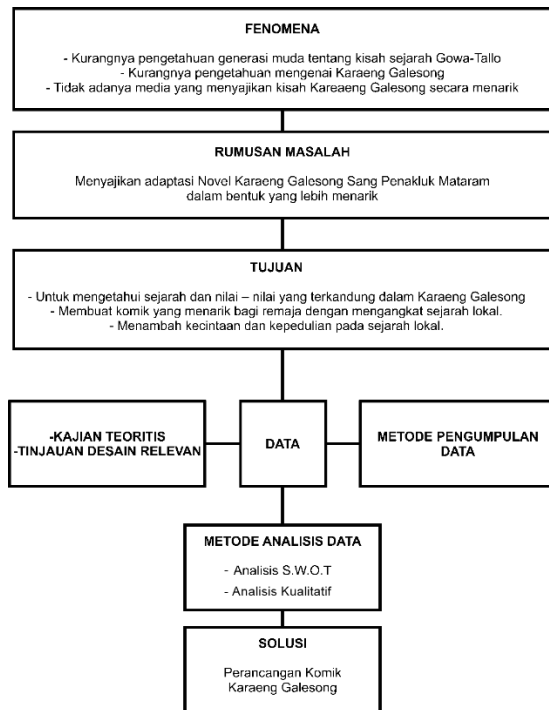
Analisa branding terdiri dari analisis kompetitor yang bertujuan melihat perbandingan dari perancangan ini dengan perancangan yang lainnya melalui analisis SWOT, analisis *positioning* dan *diferensiasi* yang bertujuan memposisikan perancangan komik ini dan membedakannya dari perancangan komik lainnya, dan analisis *visual branding* untuk menentukan daya tarik utama dari komik yang dibuat.

Analisa strategi komunikasi dari perancangan ini ini memiliki tujuan memberikan pengetahuan kepada remaja di Makassar dan sekitarnya mengenai siapa sosok *Karaeng Galesong*, hal ini dirasa perlu karena sangat sedikit remaja yang mengetahui kisah heroik dari pahlawan lokal mereka sendiri, namun jika disajikan dalam buku sejarah atau novel, remaja kurang tertarik, sehingga di buatlah dalam bentuk komik yang lebih disukai remaja.

Proses *Brainstorming* dan *Mind Mapping* dilakukan untuk memetakan hasil pemikiran yang berkaitan dengan perancangan yang dilakukan, serta untuk memetakan apa saja tahapan yang akan dilalui dalam pengerjaan perancangan ini.



Gambar 1. *Brainstorming*



Gambar 2. Mind Mapping

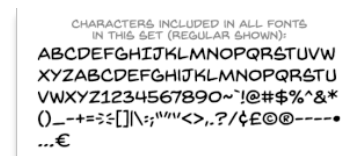
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai perancangan, terlebih dahulu ditentukan konsep desain yaitu “Jiwa Muda” sesuai dengan penggambaran sosok *Karaeng Galesong* yang merupakan pemuda yang masih mempunyai jiwa yang membara, pemberani, dan kuat pendiriannya. Semua itu akan divisualisasikan melalui pemilihan warna-warna membara seperti merah, kuning, serta yang menggambarkan keberanian seperti merah dan hitam, begitu pula pada keseluruhan komik, akan mengusung desain berjiwa muda dimana akan menyesuaikan dengan minat para remaja, seperti kegemaran remaja membaca *Manga* dari Jepang, maka visualisasi komiknya akan terinspirasi dari *Manga*, begitupun dengan *Lay-out* nya yang dibuat sederhana.

Media utama dalam perancangan ini adalah buku komik *Karaeng Galesong*, berisi 3 bab yang menceritakan situasi setelah kekalahan Gowa-

Tallo atas VOC sampai sebelum berlabuhnya *Karaeng Galesong* di Bima. Selain itu proses pembuatan komik ini akan memakai teknik *digital drawing*, seperti yang kita tahu bahwa zaman semakin berkembang, komik yang awalnya dibuat dengan teknik tradisional, kini semakin banyak variasinya, seperti komik yang dibuat secara tradisional namun di permak secara digital, ada juga yang sepenuhnya dibuat secara digital dengan berbagai alat atau bisa disebut *digital drawing*, dan teknik inilah yang peneliti gunakan dalam perancangan ini. Komiknya akan berukuran B5 (17,6cm X 25cm), ukuran tersebut tergolong ideal karena tidak sebesar A4 namun lebih besar dari A5, bagian sampul akan menggunakan *softcover glossy* dan dicetak dikertas Art Carton 260 gsm, sementara bagian isi menggunakan Art Paper 150 gsm yang dicetak berwarna.

Tipografi yang digunakan terdiri dari beberapa jenis, yaitu pada sampul komik akan dibuat secara khusus, dengan jenis font *display*, pada bagian isi serta balon kata akan memakai font *Back Issues Font* dari perusahaan Blambot yang berjenis *hand writing*, dikarenakan font ini sudah populer dikalangan penikmat komik, dan pada bagian efek suara, seperti ledakan dan teriakan, akan menggunakan font *Badaboom* yang berjenis *display*, dikarenakan kesan keras dan tebal yang ditampilkan pada fontnya.

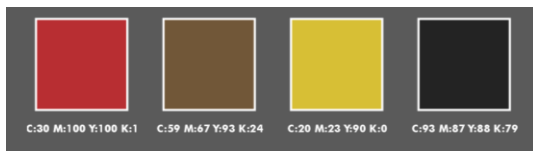


Gambar 3. Font Back Issue



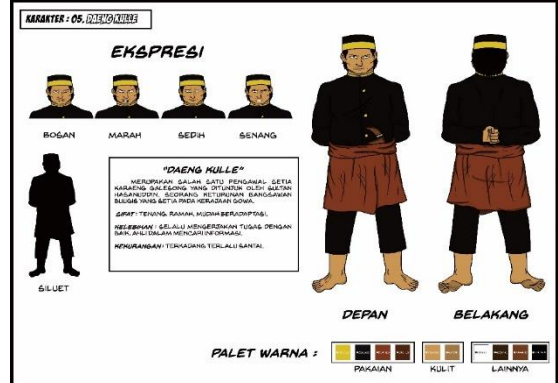
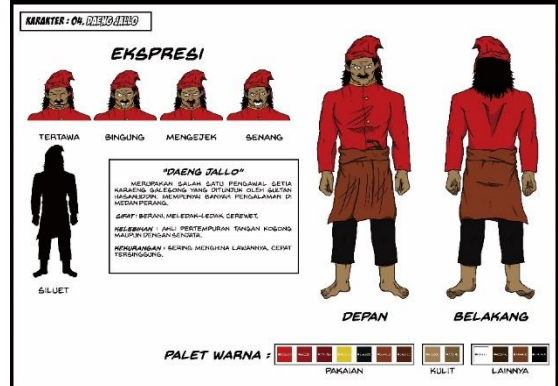
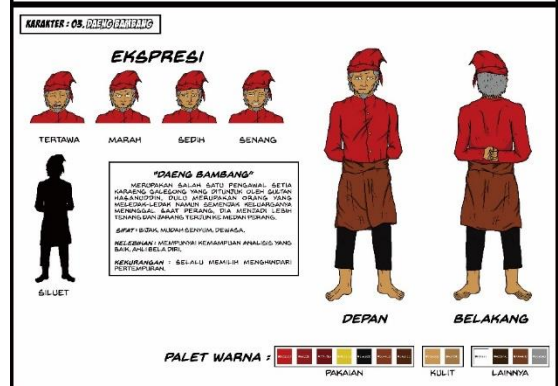
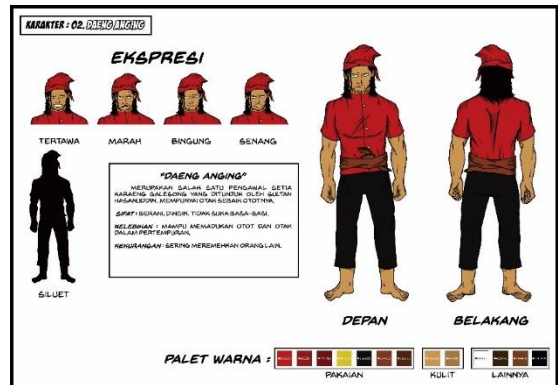
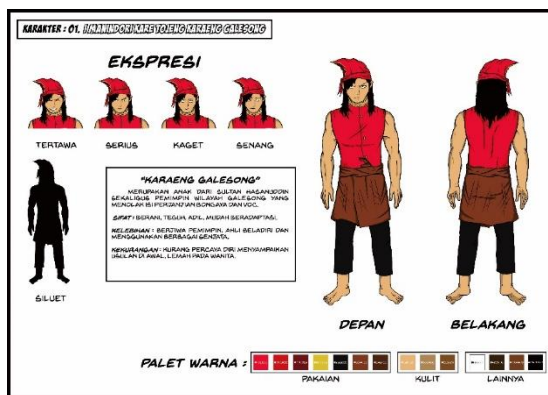
Gambar 4. Font Badaboom

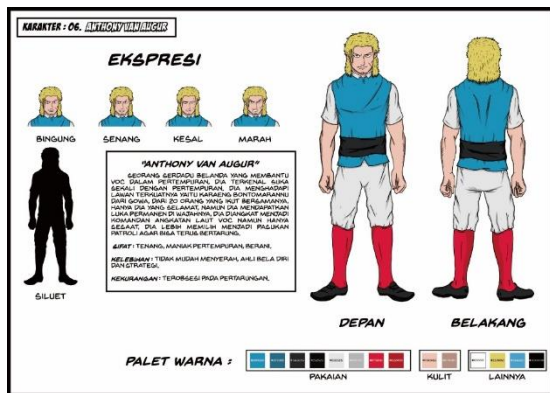
Akan banyak warna yang akan digunakan dalam perancangan komik ini, dikarenakan ada banyak karakter serta berbagai latar dalam komik tersebut, namun terdapat warna utama yang akan digunakan sebagai acuan dalam perancangan, khususnya pada perancangan karakter utama serta sampulnya, adapun warna utamanya yaitu, merah yang identik dengan prajurit Gowa-Tallo, dan juga melambangkan semangat membara, keberanian, serta kekuatan, sesuai dengan konsep desain yang diusung, akan cocok digunakan sebagai penggambaran pakaian prajurit Gowa-Tallo serta *Karaeng Galesong*, hitam yang memberikan kesan kuat, kekuasaan, keberanian, yang sesuai dengan sifat *Karaeng Galesong*, serta menjadi warna netral dalam desain, kuning atau kuning keemasan yang melambangkan harapan, optimistis, serta simbol kebangsawanan, coklat memberikan kesan tua dan bersejarah, yang mana akan memperkuat kesan cerita yang mengangkat tema sejarah.



Gambar 5. Warna utama

Setelah menentukan elemen yang akan digunakan dan melakukan sketsa, selanjutnya adalah menentukan sinopsis, *storyline* dan *storyboard* dari komik yang akan dibuat, lalu dilanjutkan proses desain karakter utamanya.





Gambar 6. Desain karakter utama komik

Selanjutnya adalah proses pembuatan latar. Pada komik ini, cerita yang diangkat adalah setelah Perjanjian Bungaya sampai pelayaran *Karaeng Galesong* ke Bima, maka latar nya akan banyak berada di Galesong dan di lautan, setelah peneliti melakukan penelitian di Galesong pada tanggal, menurut beberapa masyarakat dan pejabat daerah, tempat *Karaeng Galesong* melakukan pertemuan dan persiapan berada di *Balla Lompoa ri Galesong* serta di pantai yang jaraknya tidak jauh dari *Balla Lompoa ri Galesong*.

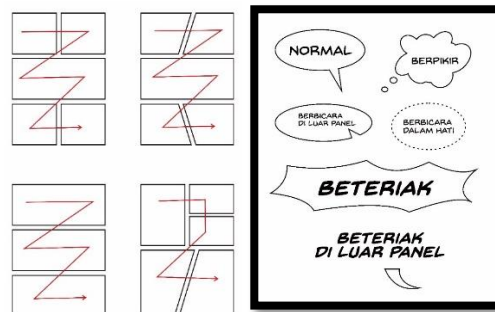


Gambar 7. Balla Lompoa ri Galesong



Gambar 8. Sketsa Balla Lompoa ri Galesong

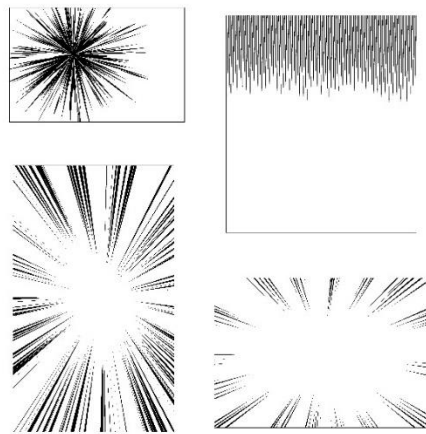
Lalu ditentukan pula paneling dan cara membacanya, bentuk balon kata, narasi, serta efek yang akan ditampilkan dalam komiknya.



Gambar 9. Paneling dan balon kata

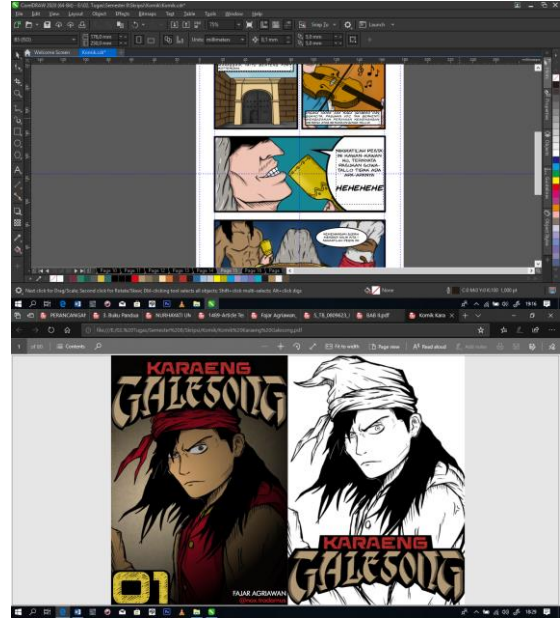
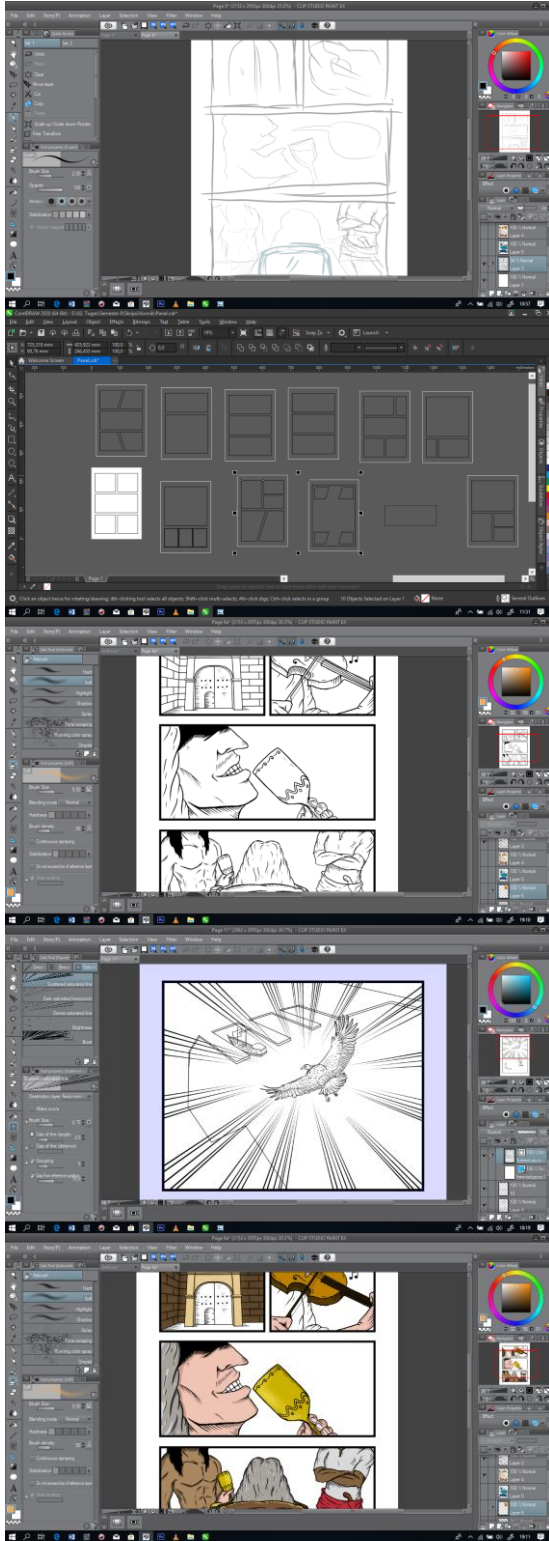


Gambar 10. Penyajian narasi



Gambar 11. Efek yang akan ditampilkan

Setelah semuanya ditentukan, selanjutnya dilanjutkan ke tahap implementasi digital yang dimulai dari digitalisasi sketsa yang telah dibuat, paneling, *line art*, pewarnaan, penambahan balon kata dan narasi, serta pembuatan desain-desain tambahan dan sampulnya sebelum akhirnya disatukan dalam satu file menggunakan aplikasi *CorelDraw*.



Gambar 12. Proses pembuatan komik secara digital

Sementara media pendukung pada perancangan ini adalah komik digital dalam bentuk pdf, pada dasarnya isi dari komik digital, sama dengan komik buku, namun komik digital yang dibuat tidak disatukan dalam 1 file, namun tiap bab dijadikan 1 file pdf, sampulnya hanya menggunakan sampul dalam dari komik buku, dan tidak disertai dengan desain tambahan. Untuk media promosinya, terdiri dari beberapa macam yaitu stiker kertas dari karakter komik *Karaeng Galesong*, X-Banner berukuran 60 cm x 160 cm, poster berukuran A3 yang dicetak di kertas *Art Paper* 150gr., banner iklan di sosial media, serta kaos komik *Karaeng Galesong*.

4. KESIMPULAN

Kurangnya pengetahuan generasi muda di Makassar mengenai kisah sejarah dan pahlawan lokal yang mengandung nilai-nilai moral telah melandasi perancangan buku komik *Karaeng Galesong* ini. Sosok *Karaeng Galesong* bisa dijadikan permulaan pengenalan pahlawan lokal kepada remaja, dikarenakan sosoknya yang

merupakan anak dari Sultan Hasanuddin serta usianya yang masih remaja saat melawan VOC cocok menjadi model bagi para remaja.

Komik ini mengusung konsep Jiwa Muda, yang membuat unsur-unsur dalam komik disesuaikan dengan minat pembaca dalam hal ini remaja, agar mereka lebih menikmati penyajian ceritanya sehingga dapat lebih mengetahui sejarah *Karaeng Galesong*, disisipkan pula sisi kepemimpinan dan kepandaian *Karaeng Galesong* dalam menghadapi masalah sehingga secara tidak langsung akan mengajarkan nilai moral kepada pembacanya. Gaya gambar yang digunakan adalah semi-realis yang mendekati *Manga* Jepang, dikarenakan *Manga* Jepang sangat populer dikalangan remaja, sehingga penggunaan gaya gambar tersebut akan membuat komik ini lebih menarik dan familiar bagi para remaja. Dan terakhir ialah, dengan perancangan komik ini semoga akan menambah kecintaan dan kepedulian kepada sejarah lokal daerah kita.

5. REFERENSI

- Andaya, J.L. (1995). The Bugis-Makassar Diasporas. *Journal of the Malaysian Branch of the Royal Asiatic Society*. 68 (1): 119 – 138
- Andy. (2016). Perancangan Komunikasi Visual Publikasi Komik Legenda Asal Usul Reog Ponorogo. *Skripsi*. Jakarta : Universitas Bina Nusantara
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi IV, Rineka Cipta. Jakarta
- Azis, K. (2011, Juni 8). *I Mannindori Karaenga ri Galesong*. Diakses pada 17 Nov 2019, dari K.Azis: <https://denun89.wordpress.com/2011/06/08/i-mannindori-karaenga-ri-galesong/>
- Battista, G. (2020). Perancangan Komik Pahlawan Nasional Sultan Mahmud Ri'ayat Syah dari Kerajaan Riau - Lingga. *Skripsi*. Jakarta : Institut Kesenian Jakarta
- Franz, K., Meier, B. (1994). *Membina Minat Baca Anak*. Edisi I, Remaja Rosdakarya . Bandung
- Handayani, I. (2015, November 10). *Pentingnya Sosok Pahlawan Bagi Remaja*. Diakses pada 20 Nov 2019, dari Berita Satu: <https://www.beritasatu.com/gaya-hidup/321117/pentingnya-sosok-pahlawan-bagi-remaja>
- Jogiyanto, H. M. (2001). *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Edisi I, Penerbit Andi. Yogyakarta
- Ladjmudin, A. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Edisi I, Graha Ilmu. Yogyakarta
- Manan, M. (2014). *Karaeng Galesong Sang Penakluk Mataram*. Edisi I, Cemerlang Panca Aksara. Jakarta
- Mardalis. (1999). *Metode Penelitian : Suatu Pendekatan Proposal*. Edisi I, Bumi Aksara. Jakarta
- McCloud, S. (2002). *Memahami Komik*. Edisi I, Kepustakaan Populer Gramedia. Jakarta
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi I, Pusat Bahasa. Jakarta
- Ramadhan, W. (2019, Agustus 14). *Serba-Serbi Komik : Bukan Sekedar Cerita Bergambar*. Diakses pada 28 Feb 2020, dari KreativvId: <https://kreativv.com/buku/pengertian-komik/2/>
- Rumini, S., Sundari, S. (2004). *Perkembangan Anak dan Remaja*. Edisi I, Rineka Cipta. Jakarta
- Utami, I.W.P. , Rohana, M.A. (2018). Relevansi Nilai Perjuangan Karaeng Galesong Melawan VOC Dengan Pembelajaran Sejarah Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Sejarah 2018*. 18 April 2018, Malang, Indonesia. Hal. 86 – 94