

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “PANJI SEMIRANG” DARI JAWA TIMUR DI TANTRAZ COMIC

I Kadek Feby Permana Jaya¹, Ni Ketut Pande Sarjani², Gede Bayu Segara Putra³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail : kadekfeby16@gmail.com

Abstrak

Cerita rakyat merupakan salah satu tradisi lisan yang dimiliki oleh Indonesia yang memiliki nilai budaya yang hampir dilupakan oleh masyarakat saat ini dan sangat penting dipelajari dan dilestarikan, karena dapat dipergunakan untuk memahami dunia dan mengekspresikan gagasan, ide-ide, dan nilai-nilai, melainkan juga sebagai sarana penting untuk memahamkan kearifan dan budaya Indonesia kepada orang lain, menyimpan, dan mewariskan gagasan dan nilai-nilai tersebut dari generasi ke generasi berikutnya. setiap suku yang ada di bangsa Indonesia mengenal yang namanya sastra lisan, sama halnya dengan masyarakat Jawa Timur. Salah satunya yakni cerita rakyat Jawa Timur “Panji Semirang”. Panji Semirang memiliki tema kisah cinta yang muncul pada saat abad ke-14 masehi. Kini perkembangan teknologi yang ada semakin cepat perkembangannya seiring dengan globalisasi telah mengubah aspek kehidupan hingga yang terkecil dan kini banyaknya animasi dari luar negeri yang disuguhkan di televisi maupun sosial media yang di mana menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia lebih menggemari cerita luar negeri dari pada cerita rakyat Indonesia. Punahnya suatu cerita rakyat Indonesia sangat dipengaruhi minat masyarakat terhadap cerita rakyat Indonesia. Semakin sedikit minat masyarakat kepada sebuah cerita rakyat maka cerita tersebut tidak lama akan mengalami kepunahan. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), merupakan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, yang menyelesaikan Tugas Akhir dikampus ISI Denpasar tahun ini diselenggarakan dengan kerjasama mitra Dunia Industri (DUDI).

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Teknologi, Panji Semirang, MBKM

Abstract

Folklore is one of the oral traditions owned by Indonesia which has cultural values that are almost forgotten by today's society and are very important to be studied and preserved, because they can be used to understand the world and express ideas, ideas, and values, but also as an important means of understanding Indonesian wisdom and culture to others, storing and passing on these ideas and values from generation to generation. every tribe in the Indonesian nation knows what is called oral literature, as is the case with the people of East Java. One of them is the East Javanese folklore "Panji Semirang". Panji Semirang has the theme of a love story that emerged during the 14th century AD. Now the development of existing technology is getting faster along with globalization which has changed aspects of life to the smallest and now there are many animations from abroad that are presented on television and social media which shows that Indonesian people are more fond of foreign stories than Indonesian folklore. The extinction of an Indonesian folklore is strongly influenced by public interest in Indonesian folklore. The less people are interested in a folklore, the story will soon experience extinction. The Independent Learning Campus Independent Program (MBKM), is a policy of the Minister of Education and Culture, which aims to encourage students to master various sciences that are useful for entering the world of work. Merdeka Campus is a form of learning at universities that are autonomous and flexible so as to create a learning culture that is innovative, unfettered, and in accordance with the needs of students, who completed the Final Project on the ISI Denpasar campus this year in collaboration with the Industrial World (DUDI) partners.

Key Words: Folklore, Technology, Panji Semirang, MBKM

PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Cerita rakyat bisa diartikan sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri (Suripan Sadi Hutomo, 1991). Cerita rakyat merupakan salah satu tradisi lisan yang dimiliki oleh Indonesia yang memiliki nilai budaya yang hampir dilupakan oleh masyarakat saat ini dan sangat penting dipelajari dan dilestarikan, karena dapat dipergunakan untuk memahami dunia dan mengekspresikan gagasan, ide-ide, dan nilai-nilai, melainkan juga sebagai sarana penting untuk memahami kearifan dan budaya Indonesia kepada orang lain, menyimpan, dan mewariskan gagasan dan nilai-nilai tersebut dari generasi ke generasi berikutnya. setiap suku yang ada di bangsa Indonesia mengenal yang namanya sastra lisan, sama halnya dengan masyarakat Jawa Timur. Sastra lisan masyarakat Jawa Timur disebar secara lisan dan hanya didasarkan pada daya ingat pembicaranya, sehingga tidak mustahil jika suatu saat sastra lisan masyarakat Jawa Timur mengalami penyimpangan dari bentuk awal atau aslinya karena sumber sumber cerita rakyat yang awal mulanya berasal dari orang-orang tua dulu yang kini sebagian besar telah meninggal, dan mereka pun belum tentu wariskan kepada anak cucunya. Salah satunya yakni cerita rakyat Jawa Timur "Panji Semirang" yang memiliki tema kisah cinta yang muncul pada saat abad ke-14 masehi. Panji Semirang mengisahkan perihal ketabahan seorang puteri raja yang tidak mendapatkan perhatian dari ayahandanya. Dia mengembara ke luar istana dan menyamar menjadi seorang laki-laki bernama Panji Semirang. Sepanjang perjalanannya, ia menemukan banyak rintangan sebelum akhirnya dapat bertemu kembali dengan Raden Inu Kertapati dan Keluarganya. Pentingnya Panji Semirang di perkenalkan kepada khalayak ramai dan dilestarikan kembali karena di dalam cerita Panji Semirang mengandung nilai nilai luhur yang penting dalam kehidupan dan dapat dipakai cerminan generasi-generasi selanjutnya yakni ketabahan seseorang dalam menjalani kehidupan, kesetiaan dan rasa cinta yang besar kepada orang yang disayanginya. Cerita ini awal mulanya ditulis dengan Bahasa Jawa tengahan dan ini pun ikut

memperkaya kesusastraan di berbagai daerah Indonesia. Tetapi kini masyarakat hanya sedikit yang mengetahui cerita tersebut yang dimana seharusnya kita semua sebagai generasi penerus Indonesia tetap melestarikan sastra yang telah di buat oleh nenek moyang kita.

Potensi sastra lisan untuk melingkupi segala aspek kehidupan ini dapat di buktikan bahwa nenek moyang kita di masa lalu telah memperkenalkan kepada kita ajaran kehidupan yang baik yang terkandung dalam sastra lisan Indonesia yang dapat di temui di seluruh penjuru Indonesia, yang menjadi tanggung jawab kita sebagai penikmat sekaligus pewaris adalah bagaimana menempatkan warisan leluhur itu sebagai salah satu kekayaan yang perlu di wariskan, dipahami dan dinikmati serta pada akhirnya akan menjadi pengungkap tirai kehidupan masa lampau yang dapat di jadikan tempat bercermin bagi kehidupan sekarang.

Kini perkembangan teknologi yang ada semakin cepat perkembangannya seiring dengan globalisasi telah mengubah aspek kehidupan hingga yang terkecil dan kini banyaknya animasi atau cerita dari luar negeri yang disuguhkan di televisi maupun sosial media yang di mana menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia lebih menggemari cerita luar negeri dari pada cerita rakyat Indonesia. Punahnya suatu cerita rakyat Indonesia sangat dipengaruhi minat masyarakat terhadap cerita rakyat Indonesia. semakin sedikit minat masyarakat kepada sebuah cerita rakyat maka cerita tersebut tidak lama akan mengalami kepunahan.

Tantraz Comic Bali memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin untuk memenuhi tingginya permintaan promosi melalui media animasi. Animasi dengan konten dan kemasan yang menarik menjadi salah satu strategi promosi yang paling jitu dan banyak diminati oleh masyarakat di semua kalangan. Sejarah dan *folklore* (Cerita Rakyat) merupakan konten yang sangat menarik untuk dibuat animasi. Karena itu, karakter tokoh-tokoh hingga seluruh adegannya pun dibuat mendekati nyata dengan gambar, warna lebih jelas dan suara yang disesuaikan. Tantraz disini membuat animasi dengan ide-ide, alur cerita serta gambar demi gambar melalui proses yang sangat detail hingga menghasilkan karya yang luar biasa. Karya-karya dari Tantraz ini pun sudah diterima di Bali, Indonesia hingga ke mancanegara. Karya dari Tantraz sudah dikemas dalam bentuk digital dengan versi bilingual, yakni Bahasa

Indonesia dan Bahasa Inggris. Merupakan suatu kebanggaan ketika kami mampu melahirkan karya animasi dengan content kearifan lokal asli Indonesia yang mendunia.

Animasi, seperti yang dikenal sekarang ini tak akan muncul jika strip film tidak ditemukan. Strip film sendiri ditemukan pada dekade 1800-an. Sementara, karya animasi pertama dibuat oleh Prof. Simon von Stampfer's, phénakisticope. Disisi lain, animasi pertama yang dilukis dengan tangan dibuat oleh seniman dan penemu Prancis, Charles-Émile Reynaud, pada karyanya yang berjudul Praxinoscope. Penemuan itu juga yang jadi fondasi dasar pengetahuan dan pembelajaran animasi modern sampai hari ini. Di tahun 1900-an, seniman dari seluruh dunia mulai bereksperimen untuk buat animasi salah satu bisa dilihat dari karya Katsudō Shashin yang belum lama ini ditemukan. Karya yang dibuat pada 1907-1911 itu disebutkan mendahului animasi di Barat. Pada saat itu animasi dianggap sebagai seni baru, yang pemahaman dan penerapannya terbatas sampai Walt Disney muncul di awal tahun 1920-an.

Pada saat itu, audio mulai diimplementasikan dalam film animasi. Steamboat Willie (1928), kartun andalan Disney saat itu, bukanlah kartun pertama yang bersuara, melainkan satu dari karya mereka yang paling populer. Satu dekade kemudian, banyak studio animasi yang bermunculan karena timbul kesadaran bahwa ada manfaat ekonomi di balik animasi, termasuk Warner Bros. Mereka kemudian meluncurkan Looney Tunes dan Merrie Melodies. Yang akhirnya memicu persaingan antara Mickey dan Bugs, yang puncaknya terjadi saat Disney merilis Snow White and the Seven Dwarfs, film animasi panjang pertama yang semua sekuelnya dibuat dengan tangan. Saat TV berwarna mulai populer, sekitar tahun 1950-an, pelopor dunia animasi lain mulai tampil termasuk Hanna-Barbera Productions. Dan usai revolusi budaya yang terjadi di Amerika pada 1960-an, animasi mulai dikooptasi untuk orang dewasa. Karya pertama yang paling terkenal dengan konsep ini adalah Fritz the Cat (1972) yang dibuat oleh komikus legendaris, Robert Crumb. Pada tahun 1990-an saat *Computer Generated Imagery* (CGI) mulai diterapkan dalam dunia film, jadi era baru dunia animasi.

Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), merupakan kebijakan Menteri

Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan mendorong mahasiswa untuk menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Program MBKM bagi mahasiswa yang menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi di kampus ISI Denpasar tahun ini diselenggarakan dengan kerjasama mitra Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) yang memiliki relevansi, reputasi, dan dedikasi dalam pemajuan pendidikan tinggi bidang seni, desain, industri kreatif dan kebudayaan.

Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout (Kursrianto, 2007: 2). Proses komunikasi dapat dilakukan eksplorasi ide-ide dengan menambah gambar, foto, diagram, serta penggunaan warna dan teks sehingga menghasilkan efek terhadap pihak yang melihat. Efek yang dimaksud adalah pesan yang ingin disampaikan dan kemampuan penerima dalam menguraikan pesan. Desain Komunikasi Visual sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, maka salah satu manfaatnya adalah sebagai media untuk melestarikan suatu cerita rakyat. Salah satu upaya dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media-media komunikasi visual sebagai media untuk menarik minat dan supaya bisa dikenal masyarakat luas.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses MBKM yang dilaksanakan di Tantraz Comic Bali?
- b. Bagaimana cara merancang buku cerita bergambar mengenai cerita "Panji Semirang" ?

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Magang/ Praktik Kerja di Tantraz Comic ini dibimbing langsung oleh salah satu pekerja yang dimana berperan menjadi pembimbing akademik dan sebagai fasilitator

dalam bidang akademik untuk memastikan peserta magang telah melakukan kegiatan magang sesuai dengan prosedur atau peraturan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan kegiatan MBKM ini, penulis akan menggunakan metode *blending learning* yakni sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya pembelajaran, memperkenalkan berbagai pilihan media dialog antara fasilitator dengan orang yang mendapat pengajaran. Blended learning juga sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (*face-to-face*) dan pengajaran online, tapi lebih daripada itu sebagai elemen dari interaksi social (Semler 2005).

Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau pihak bersangkutan yang memerlukan (Hasan, 2002: 82). Metode pengumpulan data primer yang digunakan yaitu sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Observasi adalah pemilihan, perubahan, pencatatan, dan pengkodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme itu sesuai tujuan-tujuan empiris (M.Hasan, 2002:86). Metode Observasi ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung di Tantraz Comics Bali yang berlokasi di Komplek Ruko Merdeka Arcade Nomor 4 Jalan Merdeka Tanjung Bungkak.

b. Metode Wawancara

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden dan jawaban-jawaban dari responden akan dicatat ataupun direkam (M.Hasan, 2002: 85). Wawancara ini dilakukan secara langsung kepada pemilik usaha dan pegawai yang bersangkutan sekaligus sebagai pembimbing di Tantraz Comic Putu Yudik Juniarta.

Data Sekunder

Data Sekunder ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang sudah ada (Hasan,2002: 58). Data ini digunakan untuk mendukung data primer yang diperoleh. Metode pengumpulan data sekunder yang digunakan yaitu sebagai berikut :

a. Metode Kepustakaan

Studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan digunakan sebagai dasar atau pedoman dalam proses penelitian (Martono, 2011: 97). Studi pustaka dapat dilakukan dengan cara mencari informasi yang terdapat dalam artikel, tulisan, makalah, dan buku-buku pada penelitian sebelumnya. Dalam metode ini studi pustaka digunakan dalam mencari hal-hal yang berkaitan dengan perancangan media komunikasi visual buku bergambar dan cerita panji semirang.

b. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi (M. Hasan, 2002:87) merupakan teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subyek penelitian, namun melalui dokumen. Dokumen yang di gunakan dapat berupa buku harian, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan kasus dalam pekerjaan sosial, dan dokumen lainnya. Metode ini digunakan dengan cara mendokumentasikan kegiatan magang di Tantraz Comics Bali.

LANDASAN TEORI

Tinjauan pustaka merupakan sebuah aktivitas untuk meninjau atau mengkaji kembali berbagai literatur yang telah dipublikasikan oleh akademisi atau peneliti lain sebelumnya terkait topik yang akan kita teliti (Taylor & Procter, 2010: 1). Dari tinjauan pustaka ini, penulis mendapatkan apa saja yang akan digunakan menjadi landasan untuk penelitian ini. Adapun teori-teori yang mendukung pengantar karya ini, yakni sebagai berikut:

Magang / Praktik Kerja

Berdasarkan KBBI Magang adalah calon pegawai (yang belum diangkat secara tetap serta belum menerima gaji atau upah karena dianggap masih dalam taraf belajar); calon ahli (<https://kbbi.web.id/magang>. Diakses pada tanggal 1 Januari 2022). menurut Anwar (2015:77) magang adalah proses belajar di mana seseorang memperoleh dan menguasai keterampilan tanpa dan atau dengan petunjuk dari orang yang sudah terampil dalam pekerjaan itu. Sedangkan menurut Sumardiono (2014:116), magang adalah proses belajar dari seorang ahli melalui kegiatan dunia nyata. Selain itu, magang adalah proses mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan

untuk menyelesaikan problem nyata di sekitar. Magang sendiri memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa dengan cara ikut bekerja sehari-hari pada suatu instansi atau perusahaan pemerintah maupun swasta, menurut Anwar Anwar (2015:80), tujuan pelaksanaan magang adalah:

1. untuk memantapkan penguasaan keterampilan yang diinginkan dan ditekuni untuk dijadikan mata pencaharian,
2. memperluas dan mempercepat jangkauan pengadaan tenaga kerja terampil sesuai dengan kebutuhan lingkungan, sehingga dapat segera berpartisipasi dalam membangun lingkungan sekitarnya.

Menurut Rusidi (2006:3), secara khusus tujuan magang diantara lain:

1. Meningkatkan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki.
2. Meningkatkan pengetahuan dalam kerja baik dalam hal keilmuan maupun pengalaman kerja.
3. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan kalangan masyarakat di perusahaan.
4. Memacu motivasi mahasiswa yang berminat menjadi calon tenaga kerja yang handal dan siap kerja.
5. Membuka peluang untuk memperoleh pengalaman praktis dalam kerja bagi mahasiswa.
6. Menciptakan keterkaitan dan kesepadanan antara perguruan tinggi dengan dunia kerja.
7. Menciptakan kerja sama antara perguruan tinggi dan dunia usaha dan industri.

Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63). Menurut Munir (2013:340) “animasi berasal dari bahasa inggris, animation dari kata to anime yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera”. Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi menurut Munir (2013:327) :

Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama flat animation. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata Cartoon, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun kebanyakan film lucu. Seperti Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon, dan lain sebagainya.

Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney

Stop Motion Animation

Animasi ini dikenali sebagai claymation karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, di foto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Jenis animasi ini jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali, bahkan bisa disebut nenek moyangnya animasi. Animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan plasticin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm.

Animasi Jepang (Anime)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi jepang. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. Anime menggunakan tokoh-tokoh karakter dan background yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari komputer.

Animasi GIF

Animasi GIF merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Cerita rakyat bisa diartikan sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur, yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri (Suripan Sadi Hutomo 1991). ciri-ciri cerita rakyat meliputi :

- Cerita rakyat disampaikan secara lisan.
- Disampaikan secara turun-temurun.
- Tidak diketahui siapa pertama kali membuatnya.
- Kaya akan nilai-nilai luhur.
- Bersifat tradisional.
- Memiliki banyak versi dan variasi.
- Mempunyai bentuk-bentuk klise dalam susunan atau cara pengungkapannya.

Fungsi Cerita Rakyat meliputi :

- Sarana hiburan. Dengan mendengarkan cerita rakyat, seperti dongeng, mite atau legenda, kita sekan-akan diajak berkelana ke alam lain yang tidak kita jumpai dalam pengalaman hidup sehari-hari.
- Sarana pendidikan. Jadi, pada dasarnya cerita rakyat ingin menyampaikan pesan atau amanat yang dapat bermanfaat bagi watak dan kepribadian para pendengarnya.
- Sarana penggalang rasa kesetiakawanan di antara warga masyarakat yang menjadi pemilik cerita rakyat tersebut.

Fungsi lain lagi dari cerita rakyat adalah sebagai pengukuh nilai-nilai sosial budaya yang berlaku dalam masyarakat. Dalam cerita rakyat juga biasanya terdapat ajaran-ajaran etika dan moral yang bisa dipakai sebagai pedoman bagi masyarakat. Terdapat berbagai jenis cerita rakyat meliputi :

- Mitos

Mitos menceritakan peristiwa yang dianggap benar-benar terjadi dan suci. Biasanya, mitos bersifat mistis, menceritakan terjadinya alam-alam semesta, susunan para dewi, atau terjadinya makanan pokok. Beberapa contoh mitos adalah cerita Dewi Sri Padi (sejarah padi).

- Dongeng

Cerita pada dongeng tidak dianggap benar-benar terjadi, melainkan fiktif dan imajinatif. Selain sebagai hiburan, dongeng bertujuan sebagai pendidikan karena punya nilai moral. Contohnya dari dongeng yang kita kenal adalah Si Kancil, Pinokio, dan Bawang Merah Bawang Putih.

- Legenda Atau Sage

Diambil berdasarkan historis yang ditambah imajinasi, umumnya menceritakan asal-usul terjadinya suatu tempat yang lokasinya masih bisa kita temui sampai sekarang. Contohnya adalah Legenda Danau Toba.

Unsur Visual

- Ilustrasi

Ilustrasi adalah penggambaran suatu elemen rupa guna menjelaskan, menerangkan, dan memperindah sebuah teks, agar pembaca dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat, dan kesan yang ada dalam cerita yang disajikan Rohidi (1984:87). Fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai eye-catcher. Sejalan dengan munculnya berbagai software pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi. Semua teknik dapat dilakukan untuk mewujudkan ide (Supriyono,2010:169). Teknik dalam pembuatan ilustrasi terbagi menjadi ilustrasi gambar tangan, ilustrasi fotografi, ilustrasi gabungan, dan ilustrasi *digital*

- Teks

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teks merupakan naskah yang berupa kata-kata asli dari pengarang atau bahan tertulis untuk memberikan pelajaran, berpidato dan lain sebagainya. Bahasa yang digunakan untuk penyusunan teks pada iklan hendaknya sederhana jelas, singkat, dan tepat serta memiliki daya tarik pada kalimatnya, selain itu

perlu diperhatikan ukuran termasuk jarak antar huruf dan ukurannya termasuk jarak antar huruf, kata, baris dan lebar paragraf (Suriyanto, 2009:28). Teks terdiri dari beberapa unsur seperti *headline*, *subheadline*, *bodycopy*, *tagline*, dan *baseline* (penutup).

- Tipografi

Istilah tipografi sendiri berasal dari istilah Yunani, *typos* dan *graphe*. Dalam arti harafiahnya tipografi adalah "bentuk tulisan" atau "kreasi" huruf (Anggraini, 2014:51). Huruf dapat diklasifikasi berdasarkan jenisnya, yaitu :

- *Serif*
- *Sans Serif*
- *Script*
- *Decorative*

- Warna

Salah satu elemen visual yang mudah menarik perhatian adalah warna. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*). Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna-warna lain di sekitarnya, karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi (Wibowo, 2015:131). Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi (Supriyono, 2010: 72), yaitu:

- **Hue**, merupakan pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, kuning, hijau, dan lainnya
- **Value**, yaitu terang gelapnya suatu warna
- **Intensity**, yaitu tingkat kemurnian atau kejernihan suatu warna.

Berdasarkan *hue*, warna juga dibedakan menjadi tiga golongan yaitu warna primer, sekunder, dan tersier.

- Ukuran

Besar kecilnya elemen visual juga perlu diperhitungkan secara cermat sehingga desain komunikasi visual memiliki nilai kemudahan baca (*legibility*) yang tinggi (Supriyono, 2010: 85).

Ukuran yang akan di desain pada pengantar karya ini menggunakan satuan *centimeter* (cm) dengan tujuan untuk mempermudah proses perhitungan ukuran media promosi dan pendukung

yang dirancang. Kemudian bahan yang akan digunakan menyesuaikan pada media yang telah terancang.

- Teknik Cetak

Teknik cetak offset menggunakan metode *planographic*. Bagian yang tercetak dan tidak tercetak terletak pada satu plat (permukaan datar) dan dibedakan berdasarkan proses kimiawi. Prinsip yang digunakan yaitu tolak menolak antara lemak dan air (Kusriyanto, 2007: 131).

- Layout

Menurut Gavin Ambrose & Paul Harris, London (2005) *layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Prinsip-prinsip *layout* menurut Anggraini & Nathalia (2014: 75-77) yakni ukuran, penekanan, keseimbangan, dan kesatuan.

- Diseminasi

Diseminasi merupakan tindak inovasi yang disusun dan disebarakan berdasarkan perencanaan yang matang dengan melalui diskusi atau forum yang telah disiapkan, sehingga terdapat kesepakatan untuk melaksanakan inovasi (Halid, 2006). Diseminasi dalam kaitannya dengan proyek yang penulis angkat akan dilakukan secara *digital* melalui pameran yang akan diunggah di Instagram.



Gambar 1. Hasil diseminasi melalui social media instagram (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

- Literasi Digital

Literasi digital merupakan istilah yang sering didengar pada jaman ini. Literasi digital merupakan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber sehari-hari (Kemendikbud, 2017: 7)

Literasi digital dalam kaitannya proyek yang penulis angkat adalah penggunaan *software* dalam

membuat desain. Media digital dan internet juga digunakan dalam hal pencarian informasi terkait dalam proyek yang diangkat

GAMBARAN MITRA (TANTRAZ COMIC BALI)

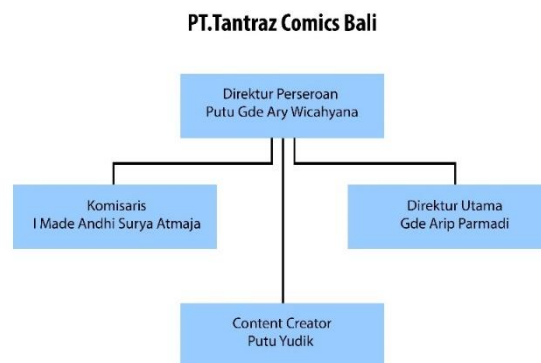
Sejarah Perusahaan

Tantraz diambil dari kata “tantra” yang memiliki arti memaparkan kemampuan dengan keindahan Tantraz diambil dari kata “tantra” yang memiliki arti memaparkan kemampuan dengan keindahan. Putu Gde Ary Wichayana kelahiran 9 Januari 1978 adalah seorang kreator komik & animator dengan keberhasilannya membuat komik hingga dikenal mancanegara yang berjudul “The Chronicle of Calonarang and Baladeva”. Komik ini sangat diminati kalangan pasar internasional. Selain dari komik yang dibuatnya, Ary memiliki ide-ide yang unik dengan dibuatnya channel Puru-puruko, Sangat Delem dan Katur Nusantara. Tak heran jika Ary sering menghadiri undangan seminar-seminar sebagai pembicara untuk sharing dengan masyarakat yang ingin memperdalam tentang story telling maupun animasi. Ary sendiri pernah menghadiri program acara tv Nasional “Tonight Show” pada tahun 2016 dan adapun di Bali “Ubud Writers & Readers” di tahun 2017. Dengan mengangkat seni-budaya Nusantara, Ary tak ingin lepas dari warisan budaya yang telah kita miliki untuk selalu ada dalam ide-ide yang dituangkannya menjadi sebuah cerita yang menarik.

Di era digital saat ini, Tantraz memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin untuk memenuhi tingginya permintaan promosional melalui media animasi. Animasi dengan konten dan kemasan yang menarik menjadi salah satu strategi promosional yang paling jitu dan banyak diminati oleh masyarakat di semua kalangan. Sejarah dan folklore merupakan content yang sangat menarik untuk dibuat animasi. Karena itu, karakter tokoh-tokoh hingga seluruh adegannya pun dibuat mendekati nyata dengan gambar, warna lebih jelas dan suara yang disesuaikan. Tantraz disini membuat animasi dengan ide-ide, alur cerita serta gambar demi gambar melalui proses yang sangat detail hingga menghasilkan karya yang luar biasa. Karya-karya dari Tantraz ini pun sudah diterima di Bali, Indonesia hingga ke mancanegara. Karya dari Tantraz sudah dikemas dalam bentuk digital

dengan versi bilingual, yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Merupakan suatu kebanggaan ketika kami mampu melahirkan karya animasi dengan content kearifan lokal asli Indonesia yang mendunia.

Struktur Organisasi



Gambar 1. Bagan Struktur Organisasi Tantraz Comic Bali (Sumber: Dokumentasi Tantraz Comic Bali, 2021)

Projek Tantraz Comic Bali

- Baladeva

Dengan ilustrasi yang sangat menarik dengan didukung warna dan gambar yang sangat memukau, Baladeva ini telah berhasil mengambil hati para pembacanya hingga ke belahan dunia. Cerita ini bertujuan mengangkat kembali sebuah legenda kuno yang telah berkembang secara turun temurun Calonarang. Legenda kuno ini berasal dari Jawa/Bali dari Abad-12 berlatar belakang masa kekuasaan Raja Airlangga pada Abad ke-11.



Gambar 3. Baladeva Tantraz Comic Bali (Sumber: Dokumentasi Tantraz Comic Bali, 2021)

- Sangut Delem Bercerita

Sangut Delem merupakan tokoh pewayangan Bali yang terkenal. Mereka kakak beradik yang dimana Delem ini sebagai kakaknya. Dengan sifat yang berbeda inilah Tantraz tertarik untuk mengangkat kembali dengan kisah-kisah yang mampu membuat penggemarnya tertawa. Mereka berperan dengan karakter mereka yang berbeda dan unik.



Gambar 4. Sangut Delem Bercerita Tantraz Comic Bali (Sumber: Dokumentasi Tantraz Comic Bali, 2021)

- Katur Nusantara

Budaya mendongeng saat ini mulai menurun, karena adanya kemajuan teknologi. Katur Nusantara disini menghadirkan dongeng tradisional dengan tampilan menarik melalui sentuhan dari teknologi. Tidak lepas dari cerita khas Nusantara, Katur Nusantara ingin dengan adanya kemajuan teknologi ini anak-anak Nusantara tidak melupakan budayanya dan lebih mudah dalam mengaksesnya.



Gambar 5. Katur Nusantara Tantraz Comic Bali (Sumber: Dokumentasi Tantraz Comic Bali, 2021)

- Puru Puruko

Tantraz Comic & Animation Bali membuat iklan animasi “Puru Puruko” yang bercerita tentang pahlawan kucing akan bertambah energinya ketika minum Puru puruko.



Gambar 6. Puru Puruko Tantraz Comic Bali (Sumber: Dokumentasi Tantraz Comic Bali, 2021)

Hasil dan Pembahasan



Gambar 7. Cover Desain Cergam dan Motion Graphic Panji Semarang (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)



Gambar 8. Halaman Cergam dan Motion Graphic Panji Semarang (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

- Panji Semirang

Cerita rakyat Jawa Timur “Panji Semirang” yang bertemakan percintaan yang muncul pada abad ke-14 masehi. Panji Semirang mengisahkan perihal ketabahan seorang puteri raja yang tidak mendapatkan perhatian dari ayahandanya. Dia mengembara ke luar istana dan menyamar menjadi seorang laki-laki bernama Panji Semirang. Sepanjang perjalanannya, ia menemukan banyak rintangan sebelum akhirnya dapat bertemu kembali dengan Raden Inu Kertapati dan Keluarganya.

- Ilustrasi

Jenis Ilustrasi yang digunakan pada proyek desain ini adalah ilustrasi berupa gambar tangan dan digital. Dalam ilustrasi gambar tangan lebih dominan di peruntukan membuat storyboard dan sketsa setelah sketsa jadi kemudian dibawalah ke digital dengan bantuan beberapa software. Hampir semua proyek yang digarap Tantraz Comic Bali selalu menggunakan ilustrasi gambar tangan dan digital sebagai instrumen utama ilustrasi. Dalam hal ini Tantraz Comic Bali mengangkat seputar cerita rakyat yang ada di nusantara. Tujuannya adalah untuk memperkuat ataupun memperkaya wawasan khalayak ramai tentang cerita cerita rakyat yang dimiliki oleh nusantara.

Dalam proyek ini software yang digunakan ada berbagai macam jenis. Dalam perancangan narasi untuk sebuah cerita rakyat menggunakan Microsoft Word 2016 dan untuk pembuatan sebuah ilustrasi terdapat software Clip Studio Paint EX 1.9.11, Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop. Selain ilustrasi terdapat juga motion graphic yang dimana dalam pembuatan motion graphic tersebut menggunakan software Adobe After Effect dan Adobe Premiere.

- Teks

Teks dalam proyek desain ini berperan sebagai instrumen utama dalam menyampaikan sebuah cerita dalam motion graphic. Jenis unsur teks yang digunakan pada setiap page cerita sebagaimana besar hanya menggunakan 2 jenis unsur teks (Headline, dan Body Copy). Pada bagian page cover buku bergambar & motion graphic unsur teks yang digunakan unsur teks (Headline) yang dimana headline berperan sebagai pengenalan buku bergambar & motion graphic (Judul). Sedangkan untuk page isi lebih dominan hanya berisikan unsur teks (Body Copy) sebagai pembantu untuk

menerangkan kepada penonton tentang visual yang ada.

- Tipografi

Proyek ini menggunakan jenis huruf sans-serif sebagai jenis huruf utama. Huruf Sans-Serif memiliki readability dan legibility yang tinggi, memberikan kesan minimalis, sederhana, dan clean. Kesan yang dihasilkan oleh huruf Sans-Serif sesuai dengan konsep yang diusung pada proyek desain ini.

- Warna

Penggunaan warna pada proyek ini memiliki peran penting dalam memberikan kesan dalam menampilkan sebuah cerita. Warna utama yang digunakan pada proyek ini adalah palet warna-warna alam. Pada desain ini, tone warna hijau yang digunakan lebih kepada warna sejuk/dingin mengingat lokasi cerita ada beberapa di tengah hutan. Warna coklat merupakan warna tanah atau pasir, coklat yang lebih tua merepresentasikan tanah. Peran penting lainnya dari penggunaan warna adalah memberikan konsistensi pada sebuah paket desain dengan penggunaan tone warna yang sama pada setiap desain. Konsistensi pada desain dapat memperkuat visual dari sebuah desain. Warna pada proyek ini juga memperkuat kesan Alami, dengan menggunakan warna warna alam yang dimana ini akan menimbulkan kesan cerita tradisional kembali.

- Ukuran

Ukuran desain yang digunakan pada proyek ini terbagi atas 2 pilihan berdasarkan format unggahan dan buku. Terdapat 2 jenis format unggahan yang digunakan pada proyek ini yakni berupa Instagram post dan buku bergambar. Ukuran desain untuk Instagram post menggunakan format square dengan resolusi 1000px : 1000px. Sedangkan untuk Buku Bergambar menggunakan Ukuran 14 Cm x 21 Cm. Pada Instagram Post terdapat beberapa page yang akan di jadikan 1 post menjadikannya 1 cerita yang utuh. Sedangkan untuk buku bergambarnya menggunakan bahan kertas blues white untuk bagian isi sedangkan untuk cover menggunakan kertas art paper.



Gambar 9. Mockup Buku Cergam Panji Semirang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S., Lia. 2014. Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar Panduan untuk Pemula: Nuansa Cendikia
- Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset
- A.A. Anwar Prabu Mangkunegara. 2015. Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan, Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Ebdi, Sadjiman S. 2009. Nirmana; Elemen-elemen seni dan desain (edisi ke-2). Yogyakarta; Jalasutra.
- Gulo, W. 2002. Metode Penelitian. Jakarta: PT. Grasindo.
- Hendratman, Hendri. 2017. Computer Graphic Design edisi revisi ke-3. Bandung: Penerbit Informatika.
- Margono. 1997. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta
- Nazir. 1998. Metode Penelitian. Jakarta : Ghalia Indonesia
- Riyanto, Y. (2010). Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya: Penerbit SIC.
- Rusidi, (2006), Metodologi Penelitian, Diktat Perkuliahan, Bandung : PPS Unpad.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, .2010.Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi.Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- Arti Dari Motion Graphic. (8/2020). Animasistudio.com. Diakses pada tanggal 6 januari 2022. Dari <https://animasistudio.com/arti-dari-motion-graphic/>Tanpa penulis
- Cerita Rakyat adalah. (14/11/2021). dosenpendidikan.co.id. Diakses 15 Desember 2021. Dari <https://www.dosenpendidikan.co.id/cerita-rakyat/>Tanpa penulis
- Efendi, Erlin Aprilia. 2016. Cerita Rakyat Nusantara Sebagai Media Pembelajaran Dan Pembentuk Karakter Anak Usia Dini. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. 85-92. <http://pbsi.uad.ac.id>.
- Jenis-Jenis Ilustrasi Ilustrasi Digital. 123dok.com. Diakses 03 januari 2022. Dari [Jenis-Jenis Ilustrasi Ilustrasi Digital \(123dok.com\)](http://123dok.com)
- Maharsi (2016) Ilustrasi. Yogyakarta : ISI Yogyakarta di akses dari <http://digilib.isi.ac.id/1167/>, pada 4 Januari 2022.
- Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. <https://fisip.umm.ac.id/id/pages/programmbkm.html#:~:text=Apa%20itu%20MBKM%3F,untuk%20bekal%20memasuki%20dunia%20kerja>. Diakses 1 Oktober 2021
- http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/RS1_2017_1_1015_Bab2.pdf . diakses 05 Desember 2021
- Pengertian Animasi Komputer, Sejarah, Jenis, dan Prinsip-Prinsip Animasi <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-animasi.html>. Diakses 01 januari 2022
- Pengertian dan Manfaat Model Pembelajaran Blended Learning di akses 16 November 2021. Dari <https://sevima.com/pengertian-dan-manfaat-model-pembelajaran-blended-learning/> admin sevima
- Ukuran Foto Instagram. (31/12/2020). KOMPIWIN.COM. Diakses pada tanggal 11 januari

2022. Dari *Ukuran Foto Instagram (Post, Story, Cover Photo, Video Post) (kompiwin.com)*