



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**BUKU KOMIK BARU KLINTING  
( LEGENDA RAWA PENING KABUPATEN SEMARANG)**

**PROYEK STUDI**

**Disusun dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata I  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa**

Oleh

**Sapriandi**

**2401410080**

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI RUPA FAKULTAS  
BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS  
NEGERI SEMARANG**

**2017**

## SARI

**Sapriandi.** 2016. *Buku Komik Baru Klinting (Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang)*. Proyek Studi. Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Gunadi

**Kata kunci :** buku komik, legenda, Rawa Pening Kabupaten Semarang.

Keyakinan masyarakat akan legenda yang berkembang di berbagai daerah menjadi daya tarik tersendiri terutama dalam bidang pariwisata. Saat ini di Jawa Tengah, khususnya di Ambarawa, Kabupaten Semarang terdapat sebuah danau yang erat dengan cerita legenda, yaitu Rawa Pening. Rawa pening yang semula hanya menjadi sumber mata pencaharian warga setempat sebagai nelayan, kini telah menjadi objek wisata. Namun, tidak semua pengunjung objek wisata ini mengetahui dengan baik legenda Rawa Pening sehingga diperlukannya penyebaran cerita legenda bagi pengunjung maupun calon pengunjung yang bukan hanya berasal dari daerah Jawa Tengah, melainkan juga dari berbagai daerah lain yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah proyek studi mengenai cerita legenda dalam karya ilustrasi sebagai upaya untuk menjaga, mengembangkan, dan membangkitkan cerita legenda daerah sekaligus sebagai media promosi objek wisata Rawa Pening.

Bentuk karya ilustrasi yang dipilih penulis adalah buku komik. Penulis beranggapan bahwa, buku komik merupakan suatu yang lebih dari cerita bergambar yang menghibur atau bacaan murah pengisi waktu luang seperti pandangan masyarakat secara umum. Lebih dari itu, komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Buku komik yang dibuat ini berjudul Baru Klinting, berukuran A5, serta tampilan lengkap 49 halaman komik dan tiga halaman pelengkap (total 52 halaman) yang masing-masing berukuran A5 yaitu dengan panjang dan lebar 21cm x 14,5cm. Buku komik ini dibuat dengan sampul model *hardcover* menggunakan kertas *Ivory 160*, sedangkan halaman-halaman dalamnya menggunakan kertas *CTS 100*. Penulis menggunakan pendekatan *realis* pada penggambaran subjek dan objek dalam berkarya, sehingga karakter gambar dibuat dengan mendekati atau mirip dengan kenyataan, yaitu dengan proporsi 1:1. Tahapan proses berkarya dimulai dari gagasan, pengumpulan data, reduksi data, pembuatan *storyboard*, karakter cerita, sket, penintaan, *scanning*, *editing* dan penulisan teks, penyusunan halaman dan pencetakan karya. Teknik yang digunakan adalah teknik *hybrid* karena efektif dalam menggabungkan teknik tradisional dengan teknik digital melalui *software photoscape* dalam penulisan teks dan pembuatan balon kata.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan ke sidang panitia ujian skripsi.

Semarang, 28 Desember 2016



Dosen Pembimbing,

Gunadi S.Pd, M.Pd.

NIP. 198107012006041001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian sarjana  
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Pada hari : Selasa

Tanggal : 10 Januari 2017

### Panitia Ujian Sarjana

Ketua Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum  
NIP. 19600803198901100

Sekretaris Drs. Syakir, M.Sn.  
NIP. 196505131993031003

Penguji I Drs. Moh. Rondhi, M.A.  
NIP. 195310031979031002

Penguji II Mujiyono, S.Pd., M.Sn.  
NIP. 197804112005011001

Penguji III Gunadi S.Pd, M.Pd.  
NIP. 198107012006041001

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Semarang



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum.

NIP. 196008031989011001

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam laporan proyek studi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat orang lain yang terdapat dalam proyek studi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 8 Desember 2016

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sapriandi', is written over the logo.

Sapriandi

2401410080

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto:

**” Latihan adalah hal terbaik dari semua pelatih yang ada.”**

(Publilius Syrus).

“Kemenangan dalam hal apapun, ditentukan pada apa yang dipersiapkan.”

(Sapri Andi)

### Persembahan:

Laporan proyek studi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta
2. Kakak-kakak dan adik-adikku
3. Almamaterku Unnes.

## PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proyek studi dengan judul: “Komik Baru Klinting ( Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang)”. Proyek studi ini diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan proyek studi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rakhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan segala fasilitas selama kuliah.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin mengerjakan proyek studi ini.
3. Drs. Syakir , M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.
4. Gunadi, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan proyek studi ini.
5. Seluruh Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
6. Kedua orang tuaku tercinta, yang telah membimbing dan memperhatikan dengan sabar dalam membantu penulis menyelesaikan proyek studi ini.

7. Teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang telah banyak membantu penulis baik selama perkuliahan sehari-hari maupun selama proses penyelesaian proyek studi ini.
8. Serta pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Harapan penulis, semoga proyek studi ini dapat digunakan sebagai sarana apresiasi masyarakat terhadap cerita legenda daerah khususnya cerita legenda Baru Klinting serta sebagai usaha untuk melestarikan dan mengembangkan keberadaan cerita legenda di Indonesia agar dapat bersaing dengan bacaan dari luar negeri. Sehingga wawasan budaya daerah dan nilai-nilai kearifan lokal tetap terjaga dan tidak dilupakan oleh masyarakat pada umumnya dan generasi muda pada khususnya.

Semarang, 8 Desember 2016



Satriandi

2401410080

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



## DAFTAR ISI

<b>SARI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN KELULUSAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema.....	1
1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya .....	4
1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi.....	5
1.4 Manfaat Pembuatan Karya.....	5
<b>BAB II KONSEP BERKARYA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Komik .....	7
2.1.1 Pengertian Komik .....	7
2.1.2 Bentuk Komik.....	9
2.1.2.1 Komik Strip ( <i>Comics Strips</i> ) .....	10
2.1.2.1.1 Komik Strip Bersambung .....	10

2.1.2.1.2	Kartun Komik .....	11
2.1.2.2	Buku Komik ( <i>Comic Book</i> ) .....	12
2.1.2.3	Novel Grafis ( <i>Graphic Novel</i> ) .....	13
2.1.2.4	Komik Kompilasi .....	14
2.1.2.5	<i>Web Comic</i> (Komik Online) .....	15
2.1.3	Jenis-Jenis Komik Berdasarkan Isi Cerita .....	16
2.1.3.1	Komik Edukasi .....	16
2.1.3.2	Komik Promosi (Komik Iklan).....	18
2.1.3.3	Komik Wayang.....	19
2.1.3.4	Komik Silat.....	20
2.1.4	Corak Komik .....	22
2.1.5	Fungsi Komik .....	28
2.1.6	Unsur-Unsur Komik .....	29
2.1.6.1	Halaman Pembuka.....	29
2.1.6.2	<i>Credits</i> .....	30
2.1.6.3	Halaman Isi.....	30
2.2	Legenda.....	32
2.2.1	Ciri-Ciri Legenda.....	33
2.2.2	Penggolongan Legenda.....	33
2.3	Rawa Pening .....	34
2.4	Legenda Rawa Pening .....	35
<b>BAB III METODE BERKARYA .....</b>		<b>39</b>
3.1	Media Berkarya .....	39

3.1.1	Teknik .....	39
3.1.2	Alat .....	41
3.1.2.1	Pensil.....	41
3.1.2.2	<i>Drawing Pen</i> .....	42
3.1.2.3	Spidol Kecil .....	42
3.1.2.4	Spidol Besar.....	43
3.1.2.5	Karet Penghapus .....	44
3.1.2.6	Rautan .....	44
3.1.2.7	Penggaris.....	45
3.1.2.8	<i>Scanner</i> .....	45
3.1.2.9	Komputer .....	46
3.1.3	Bahan .....	47
3.2	Proses Berkarya .....	47
3.2.1	Gagasan Berkarya .....	47
3.2.2	Pengumpulan Data.....	49
3.2.3	Reduksi Data.....	52
3.2.4	Membuat <i>Storyboard</i> .....	53
3.2.5	Pembuatan Karakter Tokoh Cerita .....	57
3.2.6	Membuat Sket.....	59
3.2.7	Penintaan.....	60
3.2.8	Proses <i>Scanning</i> .....	62
3.2.9	Editing Karya dan Penulisan Teks Melalui Komputer .....	63
3.2.10	Penyusunan Halaman Hingga Menjadi Buku.....	64

3.2.11	Penyajian Karya dalam Pameran .....	65
<b>BAB IV HASIL KARYA DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>70</b>
4.1	Analisis <i>Cover</i> Komik .....	76
4.1.1	Deskripsi Karya .....	76
4.1.2	Analisis Formal.....	79
4.1.3	Analisis Konten .....	80
4.1.4	Deskripsi Karya .....	81
4.1.5	Analisis Formal.....	82
4.1.6	Analisis Konten .....	84
4.2	Karya <i>Strip</i> I .....	84
4.2.1	Deskripsi Karya .....	85
4.2.2	Analisis Formal.....	89
4.2.3	Analisis Konten .....	91
4.3	Karya <i>Strip</i> II .....	93
4.3.1	Deskripsi Karya .....	93
4.3.2	Analisis Formal.....	100
4.3.3	Analisis Konten .....	102
4.4	Karya <i>Strip</i> III.....	104
4.4.1	Deskripsi Karya .....	104
4.4.2	Analisis Formal.....	112
4.4.3	Analisis Konten .....	114
4.5	Karya <i>Strip</i> IV.....	116
4.5.1	Deskripsi Karya .....	116
4.5.2	Analisis Formal.....	121

4.5.3	Analisis Konten .....	123
4.6	Karya Strip V .....	125
4.6.1	Deskripsi Karya .....	125
4.6.2	Analisis Formal.....	130
4.6.3	Analisis Konten .....	132
4.7	Karya Strip VI.....	135
4.7.1	Deskripsi Karya .....	135
4.7.2	Analisis Formal.....	141
4.7.3	Analisis Konten .....	143
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>145</b>
5.1	Simpulan.....	145
5.2	Saran .....	146
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>147</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>149</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1	<i>Storyboard</i> Komik Baru Klinting .....	53
Tabel 2	Hasil Karya Komik .....	70
Tabel 3	Analisis Halaman sebagai Wakil dalam Alur Cerita yang akan Dibahas.....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Komik Strip Bersambung.....	10
Gambar 2	Kartun Komik.....	11
Gambar 3	Komik Strip.....	12
Gambar 4	Buku Komik ( <i>Comic Book</i> ).....	13
Gambar 5	Novel Grafis Komik Fathom dan Komik Tomb Raider.....	14
Gambar 6	Komik Kompilasi Capcom.....	15
Gambar 7	<i>Web Comic (Komik Online)</i> .....	16
Gambar 8	<i>Komik Silat Jaka Wulung karya Hermawan Aksan</i> .....	21
Gambar 9	<i>Komik Silat Si Buta dari Gua Hantu</i> .....	22
Gambar 10	Kartun Gaya Amerika Serikat dan Eropa : <i>Tintin</i> .....	23
Gambar 11	Kartun Gaya Jepang : <i>Karakter Komang</i> .....	23
Gambar 12	Kartun Gaya Indonesia: <i>Karakter Si Juki</i> .....	24
Gambar 13	Semi Kartun Komik Amerika Serikat dan Eropa: <i>Karakter Superhero</i> .....	24
Gambar 14	Semi Kartun Komik Jepang: <i>Karakter Komik Dragon ball Z</i> ..	25
Gambar 15	Semi Kartun Indonesia: <i>Komik Sawung Kampret</i> .....	25
Gambar 16	Gaya Realis: Komik <i>Justice League of America Format</i> .....	26
Gambar 17	Gaya Realis Jepang: <i>Manga Crying Freeman</i> .....	26
Gambar 18	Gaya Realis Indonesia: <i>Komik Gundala yang Bergaya Realis</i>	27
Gambar 19	Variasi Balon Kata/Balon Ucapan yang Digunakan oleh Penulis	30
Gambar 20	Pensil Merk “STADTLER” untuk Membuat Sket Karya.....	42

Gambar 21	<i>Drawing Pen SNOWMAN</i> .....	42
Gambar 22	<i>Spidol merk SNOWMAN marker</i> .....	43
Gambar 23	Spidol Besar Merk “DELISTAR” .....	43
Gambar 24	Karet Penghapus Merk “STADTLER” .....	44
Gambar 25	Rautan Pensil digunakan penulis dengan merk “STADTLER”	44
Gambar 26	Penggaris Merk ”BUTTERFLY” .....	45
Gambar 27	<i>Scanner A3 Merk “FOUNDER Z2600”</i> .....	45
Gambar 28	Acer ASPIREone 722 .....	46
Gambar 29	Kertas Gambar Merk “KIKY Sketch Book 50sht” .....	47
Gambar 30	Empat Tempat Obyek Wisata Sekitar Danau Rawa Pening.....	49
Gambar 31	Referensi Visual yang digunakan penulis .....	50
Gambar 32	Artbook Yoshitsune Ki karya Madoshi Kurefu .....	51
Gambar 33	Komik Dragon ball Z karya Akira Toriyama .....	51
Gambar 34	Komik Flame of Recca karya Anzai Nobuyuki .....	51
Gambar 35	Tokoh Tertentu Model dengan Busana Jawa Masalalu) .....	57
Gambar 36	Tokoh Berbusana Jawa Masalalu (karakter idealis penulis) ....	57
Gambar 37	Naga jawa persepsi masyarakat (hasil browsing internet) .....	58
Gambar 38	Karakter <i>idealis penulis</i> (kanan).....	58
Gambar 39	Naga jawa persepsi masyarakat (hasil browsing internet) .....	58
Gambar 40	Karakter <i>idealis penulis</i> (kanan).....	58
Gambar 41	Tokoh Tertentu dalam Cuplikan Sinetron Angling Dharma ....	58
Gambar 42	Karakter Jaka Wening <i>Idealis Penulis</i> (Kanan). .....	58
Gambar 43	Karakter Jaka Wening <i>Idealis Penulis</i> (Kanan). .....	59



Gambar 44	Karakter Jaka Wening <i>Idealis Penulis</i> (Kanan).....	59
Gambar 45	Sket Pensil Komik Baru klinting Halaman 15 .....	60
Gambar 46	Sket Pensil Komik Baru klinting Halaman 16 .....	60
Gambar 47	Sket Pensil Komik Baru klinting Halaman 17 .....	60
Gambar 48	Sket komik yang sudah ditebali <i>drawing pen</i> .....	62
Gambar 49	Proses <i>Scaning</i> Gambar.....	63
Gambar 50	Gambar komik (komik Baru Klinting halaman 19) .....	64
Gambar 51	Gambar komik (komik Baru Klinting halaman 19) .....	64
Gambar 52	Gambar komik (komik Baru Klinting halaman 19) .....	64
Gambar 53	Hasil jadi bukukomik Baru Klinting .....	65
Gambar 54	Urutan Gambar .....	68
Gambar 55	Karya Master sebelum proses editing yang dibingkai.....	68
Gambar 56	Gambar Ukuran A2 .....	68
Gambar 57	Buku Komik .....	69
Gambar 58	Pin <i>Merchandise</i> .....	69
Gambar 59	Kaos <i>Merchandise</i> .....	69
Gambar 60	<i>Cover</i> Komik Bagian Depan .....	76
Gambar 61	<i>Cover</i> komik bagian belakang.....	81
Gambar 62	Strip I (halaman 5 dan 6).....	84
Gambar 63	Gambar Alur Pembacaan Komik (halaman 5 dan 6) .....	89
Gambar 64	<i>Strip</i> II (halaman 7 dan 10).....	93
Gambar 65	Alur pembacaan komik dalam <i>Strip</i> II (halaman 7 dan 10) ....	100
Gambar 66	<i>Strip</i> III (halaman 15 dan 18) .....	104

Gambar 67	Alur pembacaan komik dalam <i>Strip III</i> (halaman 15 dan 18)..	112
Gambar 68	<i>Strip IV</i> (halaman 27 dan 30).....	116
Gambar 69	Alur pembacaan komik dalam <i>Strip IV</i> (halaman 27 dan 30) ..	121
Gambar 70	<i>Strip V</i> (halaman 36 dan 39).....	125
Gambar 71	Alur pembacaan komik dalam <i>Strip V</i> (halaman 36 dan 39)...	130
Gambar 72	<i>Strip VI</i> (halaman 45 dan 47) .....	135
Gambar 73	Alur pembacaan komik dalam <i>Strip VI</i> (halaman 45 dan 47) .	141



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Biodata Penulis.....	149
Lampiran 2	Halaman Keseluruhan Komik .....	150
Lampiran 3	Desain <i>Caption</i> .....	164
Lampiran 4	Desain Kaos.....	165
Lampiran 5	Desain Pin.....	166
Lampiran 6	Media Publikasi .....	167
Lampiran 7	Konsep Karya Proyek Studi .....	171
Lampiran 8	Alur Berkarya Proyek Studi.....	172
Lampiran 9	Foto-Foto Pameran Proyek Studi .....	173



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema**

Legenda sebagai salah satu warisan budaya tidak hanya dipandang sebagai cerita fiktif yang dapat diabaikan begitu saja. Dikatakan demikian karena legenda memiliki nilai mendidik bagi masyarakat pada saat ini untuk waspada terhadap ancaman bahaya yang ada dalam lingkungan budaya. Hal ini didukung oleh pendapat Moeis (dalam Danandjaja, 2002) yang menyatakan bahwa legenda bukan semata-mata cerita hiburan, namun lebih dari itu dituturkan untuk pendidikan etika dan upaya agar terhindar dari bencana (tolak bala).

Lebih lanjut, Yuss Rusyana (2000) menyatakan bahwa legenda dapat dikaitkan dengan sejarah karena ceritanya dapat dihubungkan dengan benda-benda maupun wilayah masa lalu yang sampai saat ini masih dapat dilihat, seperti tempat ibadah, makam, danau, gunung, dan lain-lain. Para pelaku legenda juga dibayangkan sebagai pelaku yang pernah hidup pada masa lalu dan pelaku sejarah yang telah melakukan perbuatan berguna bagi masyarakat.

Sejalan dengan pendapat-pendapat tersebut, masyarakat pun beranggapan sama sehingga melahirkan perilaku yang benar-benar menghormati keberadaan pelaku dan perbuatan dalam legenda. Misalnya, upacara larung sesaji di Rawa Pening seusai memanen ikan yang berasal

dari tambak yang bersumber dari aliran Rawa Pening. Upacara tersebut dilakukan sebagai wujud rasa syukur masyarakat kepada Tuhan yang telah melimpahkan rezeki dan sekaligus sebagai bentuk penghormatan bagi para leluhur Rawa Pening.

“Keyakinan” terhadap keberadaan legenda yang berkembang di daerah-daerah atau tempat-tempat tersebut menjadi daya tarik tersendiri terutama pariwisata. Kepercayaan masyarakat terhadap asal-usul benda atau wilayah tertentu membuat masyarakat ingin menyaksikan sendiri dengan mengunjunginya. Saat ini di Jawa Tengah, khususnya di Kabupaten Ambarawa terdapat sebuah danau yang erat dengan cerita legenda, yaitu Rawa Pening. Dalam perkembangannya, Rawa Pening yang semula hanya menjadi sumber mata pencaharian warga setempat sebagai nelayan, kini telah menjadi objek wisata. Objek wisata Rawa Pening telah dikenal cukup luas oleh masyarakat sekitar khususnya masyarakat Jawa Tengah. Kebanyakan wisatawan yang berkunjung ke Rawa Pening telah lebih dulu mendengar legendanya sehingga tertarik untuk berkunjung ke objek wisata tersebut. Namun, tidak semua pengunjung mengetahui dengan baik legenda Rawa Pening sehingga diperlukannya penyebaran cerita berupa legenda bagi pengunjung maupun calon pengunjung. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan bagi penulis untuk mengangkat legenda Rawa Pening agar dapat dikenal masyarakat secara lebih luas sehingga pengunjung objek wisata Rawa Pening bukan hanya berasal dari

daerah Jawa Tengah akan tetapi dari berbagai daerah lain yang ada di Indonesia.

Hingga saat ini, tempat yang berkaitan dengan legenda Rawa Pening masih dapat dilihat dan dijadikan objek wisata di Kabupaten Semarang yang kini cukup menarik untuk dikunjungi. Terdapat empat objek wisata mengenai Rawa Pening yakni, objek wisata Kampung Rawa, Bukit Cinta, Rawa Pening, dan Rawa Permai. Selain menjadi objek wisata yang memiliki pemandangan alam yang indah, kawasan Rawa Pening juga menjadi sumber mata pencaharian masyarakat daerah setempat sehingga perlu dijaga dan dilestarikan agar dapat memberi dampak positif bagi para pengunjung objek wisata maupun para masyarakat yang bekerja di daerah tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, penyusun merancang sebuah proyek studi mengenai cerita legenda dalam karya ilustrasi sebagai upaya untuk menjaga, mengembangkan, dan membangkitkan cerita legenda daerah sekaligus sebagai media promosi objek wisata Rawa Pening. Diharapkan "*Buku Komik Baru Klinting (Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang)*" dapat dijadikan sebagai sarana apresiasi masyarakat terhadap legenda daerah khususnya cerita Baru Klinting dalam Legenda Rawa Pening sekaligus sebagai media promosi objek wisata Rawa Pening Kabupaten Semarang.

## 1.2 Latar Belakang Pemilihan Jenis Karya

Dalam proyek studi ini penulis mengangkat legenda Rawa Pening tersebut dalam bentuk buku komik. Penulis beranggapan bahwa, buku komik merupakan suatu yang lebih dari cerita bergambar yang menghibur atau bacaan murah pengisi waktu luang seperti pandangan masyarakat secara umum. Lebih dari itu, komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara gambar dan teks yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita mudah diserap, teks membuat komik menjadi mudah dimengerti, dan alur cerita membuat pesan yang ingin disampaikan akan mudah untuk menginspirasi pembaca. Komik juga memiliki keunggulan untuk meningkatkan minat baca masyarakat, khususnya remaja untuk menghadapi dampak negatif media sosial lain seperti televisi dan *gadget* yang kurang edukatif. Nilai edukasi sebuah komik tidak hanya dapat diukur berdasarkan keunggulan komik dari sisi bentuk saja, melainkan juga dari isi cerita dalam komik yang sarat akan nilai-nilai luhur. Legenda Rawa Pening dipilih karena memiliki nilai edukasi yang tinggi bagi masyarakat. Berbagai versi cerita yang ada mengenai Rawa Pening secara garis besar memiliki kesamaan yang sama yaitu menceritakan sosok Baru Klinting yang memiliki sifat luhur semasa hidupnya dan menjadi tokoh yang berperan penting dalam legenda terjadinya Rawa Pening.

### 1.3 Tujuan Pembuatan Proyek Studi

Berdasarkan latar belakang pemilihan tema dan pemilihan jenis karya yang telah dipaparkan sebelumnya, penyusun merumuskan beberapa tujuan pembuatan proyek studi sebagai berikut.

- 1) Menuangkan ide serta kreativitas penulis dalam bentuk gambar ilustrasi cerita Baru Klinting Legenda Rawa Pening dalam bentuk buku komik.
- 2) Menghasilkan buku komik Baru Klinting Legenda Rawa Pening.
- 3) Menyajikan karya buku komik melalui sebuah pameran dan menunjukkan kepada masyarakat luas bahwa objek wisata Rawa Pening selain menyajikan pemandangan dan tempat rekreasi juga memiliki cerita legenda yang menarik untuk diketahui.

### 1.4 Manfaat Pembuatan Karya

Secara akademik maupun non akademik, manfaat dari pembuatan karya buku komik mengenai cerita Baru Klinting Legenda Rawa Pening adalah sebagai berikut.

- 1) Karya proyek studi ini menjadi wahana pengembangan dan pematangan pengetahuan dan keterampilan penyusun dalam bidang seni rupa khususnya menggambar ilustrasi buku komik.
- 2) Wahana berapresiasi bagi mahasiswa atau pengunjung lain dalam pameran agar mengetahui keberadaan cerita rakyat Jawa Tengah khususnya Baru Klinting Legenda Rawa Pening.



- 3) Sebagai media pengenalan cerita Baru Klinting Legenda Rawa Pening kepada masyarakat.
- 4) Memberikan kontribusi pada Jurusan Seni Rupa sehingga hasil karya ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian atau pembuatan karya dengan tema-tema yang serupa.



## BAB II

### KONSEP BERKARYA

#### 2.1 Komik

##### 2.1.1 Pengertian Komik

Komik adalah medium bercerita atau berekspresi dengan bahasa gambar yang tersusun (Darmawan, 2012:5). Sejalan dengan pendapat tersebut, Mc.Cloud (2001:9) dengan bahasa yang sedikit berbeda menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang tersusun dalam urutan tertentu yang bertujuan menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Melengkapi pendapat Darmawan dan Mc.Cloud, Kusrianto (2007:186) mengartikan komik merupakan media grafis yang efektif untuk menyampaikan pesan karena kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang dimilikinya. Artinya, komik dianggap mampu menjadi medium visual yang efektif dalam penyampaian nilai melalui kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis.

Eisner (dalam Ajidarma, 2011: 36) secara lebih lengkap menerangkan bahwa komik merupakan salah satu jenis seni bertutur berbentuk naratif yang disertai gambar serta tulisan yang berurutan atau seni keberurutan (*sequential art*). Lebih singkat, komik merupakan peleburan antara gambar dan teks yang menjadi satu bacaan yang utuh. Komik dapat dipahami secara verbal maupun visual sebagai suatu

permainan antara gambar dan teks yang kemudian menjadi sebuah bahasa visual. Komik sebagai media komunikasi dengan tata bahasa yang unik, merupakan tempat gagasan-gagasan yang dapat diterjemahkan dalam suatu penuturan. Selain tata bahasanya, pola urutan ruang dan waktu dalam komik juga dapat dikatakan sangat unik karena hanya dapat dicapai dengan perpaduan komponen-komponen dalam komik. Penggunaan perspektif, sudut pandang, panel, balon kata, dan narasi sebagai suatu kesatuan mampu mengungkapkan dunia manusia dalam realitas yang dikenali maupun imajinasi.

Masih mengutip pendapat Eisner (dalam Ajidarma, 2011: 21), komik tidak hanya sekadar aplikasi seni, namun komik juga dapat dianggap sebagai sebuah seni komunikasi. Pendapat Eisner tersebut menunjukkan bahwa komik sebagai karya seni memiliki keunikan terutama mengenai cara mengungkapkan gagasannya secara komunikatif untuk menyampaikan pesan secara tersurat maupun tersirat.

Melengkapi pendapat-pendapat di atas, Bonnet (1998 dalam Maharsi, 2011:7) mengatakan bahwa komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita menjadi tampak lebih nyata. Teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat. Apalagi

pembaca utama komik adalah anak muda berusia antara 15 sampai dengan 25 tahun (remaja). Sehingga komik disinyalir memiliki andil yang cukup besar dalam memberikan pengaruh dan perubahan perilaku pada golongan usia ini.

Berdasarkan beberapa pengertian komik dari berbagai sumber di atas, penulis menyimpulkan bahwa komik merupakan karya seni untuk mengungkapkan gagasan secara komunikatif melalui kekuatan bahasa gambar dan bahasa tulis yang disajikan secara berurutan menceritakan suatu kisah. Selain itu, komik memiliki keunikan dibanding karya seni lain yaitu mampu menunjukkan pola urutan waktu melalui gambar yang dipetak-petakkan secara berurutan.

### 2.1.2 Bentuk Komik

Komik dibedakan dalam 2 kategori yaitu komik bersambung (*comic-strips*) dan buku komik (*comic-books*). Akan tetapi seiring perkembangan zaman, muncul bentuk-bentuk baru dalam dunia komik seperti, novel grafis, komik kompilasi, dan *web comic* atau komik *online* Bonnef (1998:9).

Maharsi (2011, 15) menyebutkan, ada lima bentuk komik yaitu: (1) komik strip (*comic strips*), (2) buku komik (*comic book*), (3) novel grafis (*graphic novel*), (4) komik kompilasi, dan (5) *web comic* (komik *online*). Berikut ini akan dijelaskan bentuk-bentuk komik.

### 2.1.2.1 Komik Strip (*Comics Strips*)

Menurut Trimo (dalam Mariyanah, 2005:25), komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri atas beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam harian surat kabar atau majalah dan biasanya bersambung. Maharsi (2011:15) menambahkan, istilah komik strip (*comic strips*) merujuk pada komik yang terdiri atas beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori yaitu, komik strip bersambung dan kartun komik. Berikut akan dijelaskan kategori komik strip.

#### 2.1.2.1.1 Komik Strip Bersambung

Komik strip bersambung merupakan komik yang terdiri atas tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya (Maharsi, 2011). Merujuk pendapat tersebut, untuk mengetahui kelanjutan dari cerita komik maka pembaca harus terus menerus membeli media massa yang memuat komik tersebut.



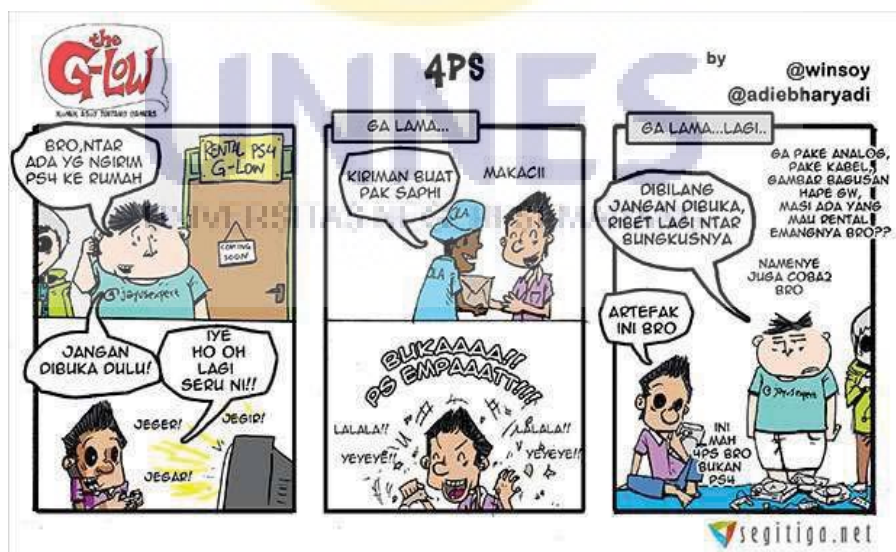
Gambar 1. Komik Strip Bersambung

(<https://jundiurna92.wordpress.com/category/essai/dunia-kampus-essei/>)

### 2.1.2.1.2 Kartun Komik

Komik strip kategori ini adalah komik yang hanya terdiri atas tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan. Kadang juga dijuluki sebagai petuah melalui gambar (Bonnet, 1998:58). Komik strip kategori ini dikenal juga sebagai kartun komik (*comic cartoon*).

Kartun komik merupakan susunan gambar yang biasanya terdiri atas tiga sampai enam panel yang berisi tentang komentar yang bersifat humor tentang suatu peristiwa atau masalah yang sedang aktual (Wijana, 2003:11). Keduanya memiliki maksud yang sama namun istilah kartun komik ini tidak begitu populer dibanding istilah komik strip. Hal ini karena secara umum masyarakat kadang menyebutkan semua komik yang memiliki panel sedikit disebut komik strip, padahal ada perbedaan yang mendasar antara komik strip bersambung dengan kartun komik.



Gambar 2. Kartun Komik

(<http://tekno.kompas.com/read/2013/02/22/1429379/komik.strip.ps4.atau.ps>)



Gambar 3. Komik Strip

(<https://eikavio.wordpress.com/2011/09/01/komik-sebagai-komunikasi-visual/chicken/>)

### 2.1.2.2 Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan *comic book* ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Hal ini sesuai dengan pendapat Ajidarma (2011:516) yang mengatakan bahwa buku komik dapat disebut juga sebagai komik cerita pendek maupun cerita bersambung yang terbit setiap bulannya.

Buku komik yang pertama kali muncul adalah *The Funnies* pada tahun 1929. Setelah itu bermunculan buku komik yang diterbitkan oleh DC Comics yang pada perkembangannya menjadi penerbit komik terbesar di dunia disamping Marvel Comics yang muncul belakangan dengan tokohnya yang terkenal yaitu Spiderman (Kusrianto, 2007:168).



Gambar 4. Buku Komik (*Comic Book*)  
(Dokumentasi penulis, tahun 2016)

### 2.1.2.3 Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Novel grafis adalah buku komik berformat panjang (Richard, 2012). Format panjang tersebut bukan berarti merujuk pada ukuran fisik komik melainkan merujuk pada jumlah halaman yang cukup banyak.

Dalam Maharsi (2011:18) dikatakan bahwa, novel grafis pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner. Nama ini dipakai untuk karyanya yang berjudul 'A Contract With God' tahun 1978. Perbedaan novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak. Istilah ini juga untuk menghilangkan kesan bahwa komik adalah suatu media yang dianggap murahan. Karya novel grafis ini bisa dilihat pada *Dark Night Return*, *Maus*, *Watchman*. Di Indonesia sendiri ada novel grafis yang berjudul *Eendaagsche Exprestreinen* karya Bondan Winarno, Dhian Prasetya, dan Gede Juliantara yang diterbitkan tahun 2009.





Gambar 5. Novel Grafis Komik Fathom dan Komik Tomb Raider  
(dokumentasi penulis tahun 2015)

#### 2.1.2.4 Komik Kompilasi

Maharsi (2011: 19) mengatakan, komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda. Senada dengang Maharsi, Migotuwio (2014) juga mengungkapkan, komik kompilasi dapat dikatakan sebagai kumpulan dari berbagai judul komik dan beberapa komikus dengan gaya yang berbeda namun disatukan dalam satu tema.

Di Amerika komik kompilasi disebut sebagai *RAW Comics* yang terbit pada tahun 1980-1991. *RAW Comics* sebetulnya adalah antologi komik yang dibuat oleh Art Spiegelman dan Francoise Mouly dan menjadi semacam ikon untuk gerakan komik alternatif tahun 1980-an.



Gambar 6. Komik Kompilasi Capcom  
(dokumentasi penulis tahun 2015)

#### 2.1.2.5 *Web Comic (Komik Online)*

Prasetyo (2012) mengemukakan, selain melalui media cetak, komik juga dapat dipublikasikan melalui media internet atau yang sering disebut dengan *web comic*. Tujuan dari *web comic* ini agar dapat menjangkau pembaca secara lebih luas dibanding dengan media cetak. Selain itu, biaya *web comic* relatif lebih murah.

Senada dengan Prasetyo, Maharsi (2011:20) berpendapat bahwa, komik *online* merupakan komik yang menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas. Komik ini muncul seiring dengan munculnya *cyberspace* di dunia teknologi komunikasi.



Gambar 7. *Web Comic (Komik Online)*  
(id.techinasia.com)

### 2.1.3 Jenis-Jenis Komik Berdasarkan Isi Cerita

Soedarso (2015) mengungkapkan, komik-komik yang beredar saat ini memiliki jenis cerita yang beragam. Pada dasarnya komik adalah sumber dari inspirasi seorang komikus dalam menyampaikan cerita atau berita aktual yang sedang terjadi.

Jenis-jenis komik berdasarkan isi cerita ini menurut Maharsi (2011:21) dapat dibedakan menjadi empat jenis yaitu: (1) komik edukasi, (2) komik promosi, (3) komik wayang, dan (4) komik silat.

#### 2.1.3.1 Komik Edukasi

Maharsi (2011:21) menyatakan, komik dalam perannya sebagai media edukasi memiliki pengaruh yang besar dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi. Peran komik dalam edukasi dapat ditemukan seperti di buku buku pelajaran TK yang menggunakan komik sebagai salah satu materi dalam pemberian informasi. Penggunaan gambar pada buku pelajaran

dinilai mampu untuk menyalurkan informasi yang mudah untuk dipahami walaupun ditampilkan dengan gambar yang sederhana.

Lebih lanjut Bonnef (1998:67) berpendapat, sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat, komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang bisa dibawanya. Saat ini muncul seri komik edukatif yang di dalamnya menceritakan pesan-pesan bermuatan edukasi kepada para pembaca. Hal tersebut menunjukkan bahwa komik berpengaruh dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi. Bahasa gambar dan teks dalam komik mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya dengan menggunakan tulisan saja.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Hadirnya komik bermuatan nilai-nilai pendidikan ini jika dilihat dari sejarah komik terdahulu jelas mengalami perubahan yang sangat drastis. Dahulu, komik dicap sebagai 'racun' karena dianggap pesan yang dihadirkan tidak mengandung nilai-nilai edukatif sama sekali. Namun sekarang, komik justru dipakai sebagai penyampai pesan yang bermuatan edukatif dari tingkat TK, SD hingga perguruan tinggi. Sehingga secara nyata komik diakui sebagai media yang berbobot, bukan media yang tidak bernilai. Bahkan komik mampu memberi nilai dalam perjalanan

pendidikan manusia menuju kepada kecerdasan mental, nalar, dan spiritual.

#### 2.1.3.2 Komik Promosi (Komik Iklan)

Soedarso (2015) menyatakan, pada umumnya komik promosi (komik iklan) hanya menampilkan sebuah cerita satu halaman saja dan biasanya disajikan dalam sebuah majalah. Biasanya, dengan kepentingan promosi sebuah produk, produsen menciptakan seorang tokoh komik yang membawakan produk mereka. Sejalan dengan pendapat tersebut, Maharsi (2011:22) mengemukakan bahwa, komik promosi umumnya hanya menampilkan cerita satu halaman tamat dan ditampilkan di majalah yang disesuaikan dengan target audiens dari produk yang dipromosikan.

Contoh dari komik iklan dengan target penjualan suatu produk salah satunya produsen es krim, “Walls”. Dalam mempromosikan “Paddle Pop”, “Walls” membuat karakter tokoh animasi singa yang selalu berpetualang. Media Promosi ini dilakukan dengan sangat matang. Promosi berawal dari produk makanan yang disampaikan dengan cerita komik hingga menembus pasar layar lebar film animasi di tanah air. Teknik penyajian komik tersebut menggunakan gabungan antara *manual drawing* dan pewarnaan dengan bantuan komputer.

Contoh lain dari komik iklan dikemukakan oleh Maharsi (2011:24) yaitu komik iklan yang menceritakan tentang benefit dari produk yang dipromosikan dengan bahasa yang lugas dan kadang bersifat humor. Misalnya tentang komik iklan yang menawarkan produk sabun cuci, disitu

diceritakan bahwa bawang putih mampu mencuci apa saja dalam jumlah banyak dengan sangat cepat sehingga ibu tiri menjadi terheran-heran karena kekuatan dari sabun cuci tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang komik iklan tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik iklan merupakan komik yang menampilkan satu cerita tamat yang di muat dalam sebuah media massa sebagai media promosi sebuah produk tertentu. Dijadikannya komik sebagai media promosi, tentunya karena produsers dan biro iklan sudah mengetahui secara pasti bahwa komik memiliki kekuatan untuk mempengaruhi masyarakat luas.

### 2.1.3.3 Komik Wayang

Komik wayang berarti komik yang menceritakan tentang cerita wayang. Komik jenis ini di Indonesia muncul di tahun 60-70an dengan beberapa komik yang mengawali pada masa ini yaitu; Raden Palasara karya Johnlo dan Udrayana karya R.A. Kosasih (Maharsi, 2011:24).

Sejalan dengan pendapat tersebut, Soedarso (2015) mengungkapkan, selain promosi dan edukasi, pada tahun 60–70an komik di Indonesia juga mengangkat tema warisan budaya. Salah satunya adalah komik yang mengangkat tema wayang. Cerita yang diangkat pun seperti cerita Ramayana, Gatotkaca, dan Mahabrata serta cerita pewayangan yang populer di era komikus R.A Kosasih. Meskipun begitu, saat ini komik wayang memang sudah sangat sulit ditemukan. Keberadaannya sudah sangat sedikit, masih bisa ditemukan hanyalah cetak ulang komik masa lampau. Kini komik wayang sudah tergeser dengan digantikan komik komik silat yang memperlihatkan adegan pertarungan yang menarik dengan mengambil *setting* negara yang memiliki budaya silat seperti Tiongkok dan Jepang.

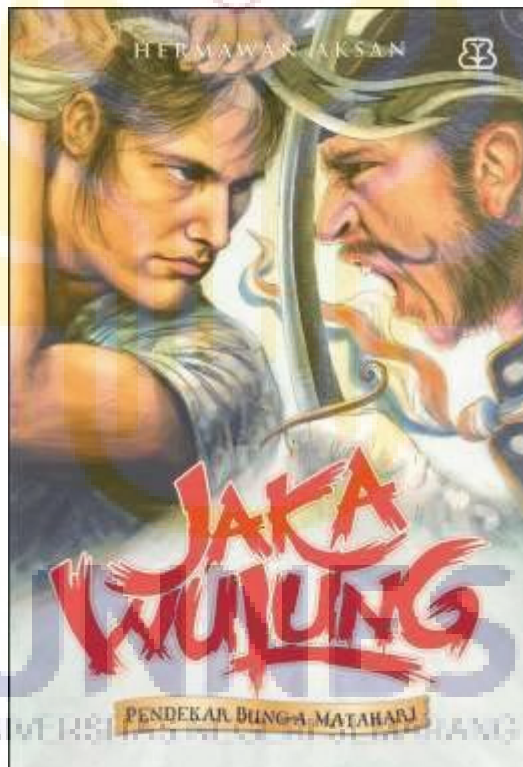
Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa, komik wayang merupakan komik yang menceritakan tentang cerita pewayangan yang muncul sekitar tahun 60-70an dan diawali oleh komik “Raden Palasara” karya Johnlo dan “Udrayana” karya R.A. Kosasih. Namun, pada saat ini keberadaan komik wayang sudah sangat sedikit dan itu pun hanyalah cetakan ulang komik wayang pada masa lampau.

#### 2.1.3.4 Komik Silat

Maharsi (2011) mengungkapkan, komik silat merupakan komik yang bertema silat yang didominasi dengan adegan laga atau pertarungan. Menambahkan pendapat tersebut, Soedarso (2015) mengatakan bahwa komik silat merupakan komik yang menceritakan kisah-kisah kepahlawanan.

Komik silat yang muncul pertama di Indonesia dibuat oleh komikus lokal bernama Siaw Tik Kwei dengan komiknya yang berjudul *Sie Djin Koei* yang menggunakan setting di Tiongkok. Setelah itu komik silat Indonesia mulai berkembang dengan tema-tema yang lebih variatif dengan nuansa lokal atau cerita daerah dari masing-masing komikus. Misalnya, *Mundinglaya*, *Jaka Wulung*, *Si Buta dari Gua Hantu* dan masih banyak lagi. Bahkan dari komik silat ini sudah ada beberapa judul komik yang dibuat versi layar lebarnya atau sebagai film serial di televisi seperti ‘Mandala Siluman Sungai Ular’ karya Man dan ‘Si Buta dari Gua Hantu’ karya Ganes TH (Maharsi, 2011:27).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik silat merupakan komik yang menceritakan kisah-kisah kepahlawanan yang didominasi adegan laga atau pertarungan. Kemunculan komik silat di Indonesia diawali dengan cerita yang mengadopsi dari cerita dan *setting* di luar Indonesia. Setelah itu komik silat Indonesia mulai berkembang dengan tema-tema yang lebih variatif dengan nuansa lokal atau cerita daerah dari masing-masing komikus.



Gambar 8. Komik Silat Jaka Wulung karya Hermawan Aksan  
(ridhoda**n**bukunya.wordpress.com)





Gambar 9. *Komik Silat Si Buta dari Gua Hantu*  
([www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com))

Dalam proyek studi ini, penyusun mengambil bentuk karya buku komik (*comic book*) dengan jenis komik edukasi. Buku komik “Baru Klinting” menggunakan format besar seukuran majalah (A5) dengan jumlah 50-an halaman. Buku komik “Baru Klinting” menceritakan kisah hidup Baru Klinting yang penuh dengan nilai kesabaran yang dapat mengedukasi pembaca. Penulis berharap buku komik “Baru Klinting” dapat menginspirasi pembaca untuk meneladani sisi positif karakter dari tokoh Baru Klinting.

#### 2.1.4 Corak Komik

Menurut Sarumpaet (1999), corak komik merupakan cerita yang disampaikan melalui rangkaian gambar berbingkai dengan disertai balon dialog yang memiliki gaya gambar yang bermacam-macam. Sedangkan

Michael (2002) membagi corak komik dalam tiga aliran gaya gambar yakni sebagai berikut.

- 1) Bentuk kartun yaitu, sebuah gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku. Selain itu biasanya gambar-gambar kartun adalah gambar-gambar yang disederhanakan yang bertujuan untuk mencari kegembiraan. Hal-hal kecil yang tidak penting dibesar-besarkan agar terlihat lucu dan menggelikan. Kartun adalah gambar yang dibuat secara representatif atau hanya simbolis dengan maksud melucu dan membuat orang tertawa. Berikut beberapa contoh tokoh-tokoh komik dengan gaya kartun dari berbagai negara.



Gambar 10. Kartun Gaya Amerika Serikat dan Eropa : *Tintin*  
(lesehan-studio.blogspot.com)



Gambar 11. Kartun Gaya Jepang : *Karakter Komang dalam Buku Komik Kungfu Komang*  
(anime-manga-wallpapers.blogspot.com)



Gambar 12. Kartun Gaya Indonesia: *Karakter Si Juki dalam Komik Strip Si Juki*  
([www.webtoons.com](http://www.webtoons.com))

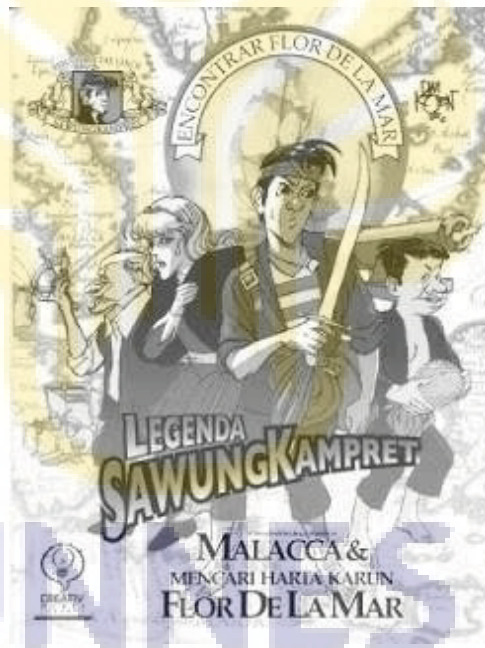
- 2) Semi kartun/semi gaya realis, yaitu gaya gambar gabungan semi realis dan kartun yang menggabungkan antara gaya gambar lucu dan gaya gambar realis. Tetapi ada banyak pula gaya-gaya lainnya tergantung dari kemampuan menggambar realis dan kartun yang digabungkan. Aliran semi realis/semi kartun ini juga banyak sekali variasinya. Berikut beberapa contoh komik yang menggunakan gaya semi kartun/semi realis.



Gambar 13. Semi Kartun Komik Amerika Serikat dan Eropa: *Karakter Superhero dalam Komik Teen Titan*  
([darialois.files.wordpress.com](http://darialois.files.wordpress.com))



Gambar 14. Semi Kartun Komik Jepang: Karakter dalam Komik Dragon ball Z  
([www.gambarnaruto.com](http://www.gambarnaruto.com))



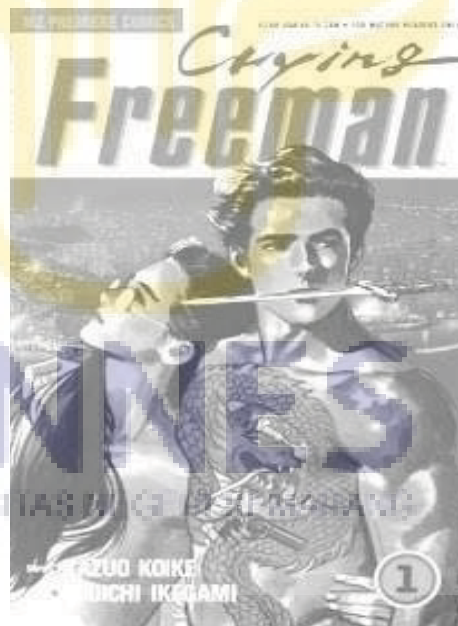
Gambar 15. Semi Kartun Indonesia: Komik *Sawung Kampret* karya Dwi Koen  
Dokumentasi Penulis

- 3) Gaya realis (*realism style*) yaitu, gambar yang dibuat sesuai dengan bentuk sebenarnya baik proporsi postur tubuh, anatomi maupun bentuk wajah bahkan pada *background* gambar komik dibuat menyerupai dengan obyek aslinya. Pada gaya realis, penggambaran karakter wajah akan disesuaikan dengan ciri khas bentuk wajah darimana komik tersebut berasal, misalnya komik Jepang (*manga*), maka gambar wajah yang digambar cenderung dengan wajah khas Jepang, sedangkan di Amerika Serikat atau Eropa, maka cenderung untuk menggambar wajah khas orang barat. Demikian juga negara kita, penggambaran wajah akan disesuaikan dengan ciri khas wajah

orang Indonesia. Berikut beberapa contoh komik yang menggunakan gaya realis.



Gambar 16. Gaya Realis Amerika Serikat dan Eropa: Komik *Justice League of America Format* ([captain.custard.org/league/graphics/wallpapers](http://captain.custard.org/league/graphics/wallpapers))



Gambar 17. Gaya Realis Jepang: Manga (komik Jepang) *Crying Freeman* dengan Gaya Realis ([www.coverbrowser.com/covers/crying-freeman](http://www.coverbrowser.com/covers/crying-freeman))



Gambar 18. Gaya Realis Indonesia: *Komik Gundala yang Bergaya Realis*  
(betacenturia.blogspot.com)

Dalam proyek studi ini, penulis menggunakan corak yang tergolong corak komik realis sebagai gaya menggambar komik “Baru Klinting”. Penulis berasumsi bahwa komik dengan corak/gaya bentuk realis sangat sesuai digunakan untuk pembaca remaja. Hal ini sesuai dengan sasaran komik “Baru Klinting”, yang memang diperuntukkan untuk pembaca remaja, sebagai sarana pendidikan karakter bagi generasi muda. Walaupun demikian tidak menutup kemungkinan untuk dibaca oleh kalangan anak-anak atau dewasa. Corak komik realis dengan penampilan gambar yang mendekati seperti kenyataan untuk memudahkan pembaca dalam mengimajinasikan jalan cerita.

### 2.1.5 Fungsi Komik

Sudarno (2009) menyatakan, komik memiliki fungsi yang luas dan merupakan media yang paling efektif untuk pendidikan. Penerangan secara visual adalah modal yang paling besar yang dimiliki komik. Berdasarkan pernyataan tersebut, pada intinya fungsi utama dari komik adalah sebagai media edukasi.

Selanjutnya, menurut Wahyudi (2011) komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar bagi masyarakat. Hal tersebut karena komik dapat mengajak pembaca untuk mengenal lingkungan, meningkatkan rasa fantasi, imajinasi, jiwa kreatif, dan sarana hiburan. Secara lebih terperinci, Maharsi (2011) merumuskan beberapa fungsi komik sebagai berikut.

- 1) Memberikan kenikmatan bagi pembaca. Komik merupakan karangan yang dikemas dalam wujud wacana cerita narasi yang dapat memberikan kenikmatan bagi pembaca.
- 2) Komik sebagai karya sastra. Penyajian cerita dalam komik berwujud narasi maka pembaca akan menemukan unsur-unsur intrinsik seperti halnya dalam karya sastra, oleh karena itu komik merupakan sebuah karya sastra.
- 3) Memberikan hiburan. Dalam komik berisi hal-hal yang dapat menyenangkan/lucu, sehingga memberikan hiburan tersendiri bagi pembacanya.
- 4) Sebagai selingan. Dalam komik mengandung nilai-nilai hiburan sehingga dapat menghilangkan kejenuhan dari aktivitas sehari-hari.
- 5) Sebagai penerawang budaya. Komik berasal atau sebagai sarana menambah pengetahuan bagi pembacanya.
- 6) Sebagai sarana pendidikan. Dalam cerita komik dapat diisi muatan informasi yang mengandung nilai-nilai edukasi (pendidikan) sehingga komik dapat digunakan sebagai media pendidikan, dalam hal ini pendidikan karakter yaitu nilai kesabaran.

## 2.1.6 Unsur-Unsur Komik

Menurut Darmawan (2012), dalam sebuah komik terdapat unsur-unsur yang membedakan komik dengan karya seni rupa lain. Unsur-unsur tersebut yakni; (1) halaman pembuka, (2) *credits*, dan (3) halaman isi. Berikut unsur-unsur komik yang terdapat dalam komik “Baru Klinting”.

### 2.1.6.1 Halaman Pembuka

Dalam komik “Baru Klinting” terdapat bagian halaman pembuka yang terdiri atas beberapa unsur yakni; *cover* komik, judul, *credit* dan *pengantar cerita*.

- 1) *Cover* komik adalah bagian terluar komik yang menunjukkan identitas komik. *Cover* komik “Baru Klinting” dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan warna-warna cerah agar pembaca menjadi lebih tertarik.
- 2) Judul komik adalah nama yang dipakai untuk buku yang menyiratkan isi buku. Judul yang digunakan penyusun adalah “Baru Klinting”. Penulis berharap agar pembaca dapat mengetahui isi komik melalui judul komik yang digunakan penulis, yaitu komik yang menceritakan riwayat hidup tokoh yang bernama Jaka Wening yang lebih dikenal masyarakat dengan nama Baru Klinting.
- 3) Pengantar cerita, dalam buku komik “Baru Klinting” juga dicantumkan cerita pengantar agar sangat memudahkan pembaca untuk memahami konten isi cerita sebelum divisualkan dalam bentuk komik.



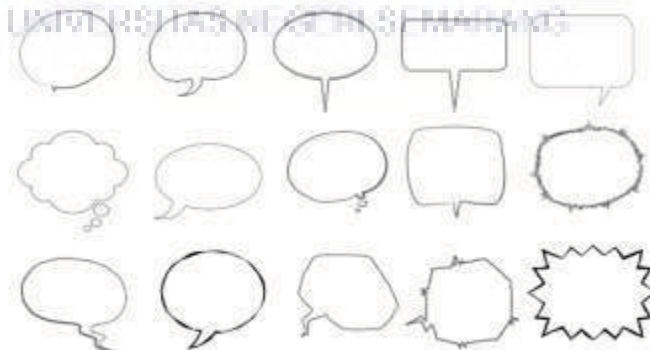
### 2.1.6.2 Credits

*Credits* adalah keterangan pengarang, penulis dan sebagainya. Dalam komik “Baru Klinting”, pada bagian credits terdapat ucapan terima kasih penulis, daftar isi komik, dan biodata penulis pada bagian belakang komik.

### 2.1.6.3 Halaman Isi

Dalam komik “Baru Klinting” terdapat bagian halaman isi yang terdiri atas berbagai unsur. Berikut adalah penjelasan bagian-bagian komik dalam halaman isi komik.

- 1) Panel, ada 2 jenis panel dalam komik yakni panel terbuka dan panel tertutup. Panel tertutup yaitu panel yang menggunakan garis pembatas pada setiap sisinya yang membentuk bidang yang di dalamnya berisi gambar komik, sedangkan panel terbuka yaitu panel tanpa garis batas yang mengelilingi gambar komik pada panel. Dalam komik “Baru Klinting”, penyusun menggunakan kombinasi panel tertutup dan panel terbuka sebagai variasi dan aksentuasi, agar komik “Baru Klinting” berkesan lebih dinamis.
- 2) Balon Kata/Balon Ucap



Gambar 19. Variasi Balon Kata/Balon Ucap yang Digunakan oleh Penulis (Dokumentasi Penulis, tahun 2016)

Balon kata/balon ucap yaitu teks yang terdapat dalam balon yang menunjukan percakapan dalam komik. Ukuran dan *font* pada teks serta bentuk balon kata/balon ucap sangat bervariasi sesuai gaya komikus dan penggunaannya, sehingga tidak heran apabila balon kata yang digunakan setiap komikus berbeda-beda. Dalam komik “Baru Klinting”, penyusun menggunakan berbagai bentuk balon kata, dengan jenis huruf *CC Wild Word INT* dengan *font* huruf besar agar mudah dibaca. Penggunaan balon kata dan teks disesuaikan untuk lebih memperjelas alur cerita.

- 3) Narasi, yaitu keterangan yang menerangkan tentang waktu dan tempat. Dalam komik “Baru Klinting”, penyusun menggunakan beberapa narasi untuk menunjukkan waktu dan tempat dalam cerita, semisal: “Suatu hari di tengah hutan, Jaka Wening yang berwujud ular naga sedang melaksanakan semedi untuk merubah wujudnya menjadi seperti manusia” ( narasi komik Baru Klinting hal.7).
- 4) Efek suara (*sound effect/sound lettering*), yaitu kata yang menggambarkan suara. Dalam komik “Baruklinting”, penyusun menggunakan berbagai macam efek suara, antara lain: “SETT”, “WUSSS”, “JRENG !”, “PETTT”, “KLINTIING” dan sebagainya.
- 5) Sela/spasi (*gang*), yaitu jarak antar panel. Dalam komik “Baru Klinting” penyusun menggunakan sela/spasi (*gang*) yang relatif lebih sempit agar panel komik menjadi lebih lebar.

## 2.2 Legenda

Menurut Danandjaja (2002), legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadinya pada masa yang belum begitu lampau dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda sering dipandang tidak hanya merupakan cerita belaka namun juga dipandang sebagai “sejarah” kolektif. Namun, hal itu juga sering menjadi perdebatan mengingat cerita tersebut karena kelisanannya telah mengalami distorsi. Maka, apabila legenda akan dijadikan sebagai bahan sejarah, harus dibersihkan dulu dari unsur-unsur folklornya.

Lebih lanjut, Moeis (dalam Danadjaja, 2002) menyatakan, legenda juga bukan semata-mata cerita hiburan, namun lebih dari itu dituturkan untuk mendidik manusia serta membekali mereka terhadap ancaman bahaya yang ada dalam lingkungan kebudayaan. Pernyataan tersebut merujuk pada fungsi dari legenda yakni, selain sebagai cerita hiburan, legenda juga memiliki unsur pendidikan.

Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai legenda yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa legenda merupakan cerita yang tumbuh dan berkembang di masyarakat yang dianggap meninggalkan jejak berupa benda-benda maupun suatu wilayah sehingga dapat dikatakan terdapat unsur sejarah di dalamnya. Berdasarkan isi ceritanya, legenda memiliki fungsi sebagai sarana hiburan sekaligus sarana edukasi bagi masyarakat.

### 2.2.1 Ciri-Ciri Legenda

Danandjaja (2002) merumuskan beberapa ciri dari legenda yang membedakannya dari jenis cerita rakyat lain. Ciri-ciri tersebut yakni; (1) legenda dapat diceritakan sepanjang waktu, (2) ceritanya dipercayai sebagai fakta, (3) penggambaran latar di dunia seperti sekarang, (4) dianggap suci oleh masyarakat, dan (5) tokoh utamanya adalah manusia.

Melengkapi pendapat mengenai ciri-ciri legenda, Yus Rusyana (2000) juga merumuskan beberapa ciri legenda, sebagai berikut.

- 1) Legenda merupakan cerita tradisional karena cerita tersebut sudah dimiliki masyarakat sejak dahulu.
- 2) Ceritanya biasa dihubungkan dengan peristiwa dan benda yang berasal dari masa lalu, seperti peristiwa penyebaran agama dan benda-benda peninggalan seperti masjid, kuburan dan lain-lain.
- 3) Para pelaku dalam legenda dibayangkan sebagai pelaku yang betul-betul pernah hidup pada masyarakat lalu. Mereka itu merupakan orang yang terkemuka, dianggap sebagai pelaku sejarah, juga dianggap pernah melakukan perbuatan yang berguna bagi masyarakat.
- 4) Hubungan tiap peristiwa dalam legenda menunjukkan hubungan yang logis.
- 5) Latar cerita terdiri dari latar tempat dan latar waktu. Latar tempat biasanya ada yang disebut secara jelas dan ada juga yang tidak. Sedangkan latar waktu biasanya merupakan waktu yang teralami dalam sejarah.
- 6) Pelaku dan perbuatan yang dibayangkan benar-benar terjadi menjadikan legenda seolah-olah terjadi dalam ruang dan waktu yang sesungguhnya. Sejalan dengan hal itu anggapan masyarakat pun menjadi seperti itu dan melahirkan perilaku dan perbuatan yang benar-benar menghormati keberadaan pelaku dan perbuatan dalam legenda.

### 2.2.2 Penggolongan Legenda

Jan Harold Brunvand dalam Danandjaja (2002) menggolongkan legenda menjadi empat kelompok yakni sebagai berikut.

- 1) Legenda keagamaan (*religious legends*) merupakan legenda yang menceritakan orang-orang suci (santo/santa) Nasrani, orang saleh, para wali penyebar agama Islam. Salah satu contoh misalnya cerita-cerita mengenai wali sanga di Jawa yang banyak sekali berkembang di masyarakat.
- 2) Legenda alam gaib (*supernatural legends*) biasanya berbentuk kisah yang dianggap benar-benar terjadi dan pernah dialami seseorang. Fungsi legenda semacam ini adalah untuk meneguhkan kebenaran tahayul atau kepercayaan rakyat.
- 3) Legenda perseorangan (*personal legends*) merupakan legenda yang bercerita mengenai tokoh-tokoh tertentu yang dianggap oleh yang empunya cerita benar-benar terjadi.
- 4) Legenda tempat (*Local Legends*) merupakan cerita yang berhubungan dengan suatu tempat, nama tempat dan bentuk tofografi, yakni bentuk permukaan suatu daerah, apakah berbukit-bukit, berjurang dan sebagainya.

Dalam proyek studi ini, komik “Baru Klinting” termasuk dalam golongan legenda setempat. Hal ini karena isi dari komik “Baru Klinting” berkaitan erat dengan nama dan asal-usul Rawa Pening.

### 2.3 Rawa Pening

Soeprbowati (2012) mengungkapkan bahwa, secara geografis, Rawa Pening terletak di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah dengan luas 2.670 hektar dan menempati empat wilayah kecamatan yaitu, Ambarawa, Bawen, Tuntang, dan Banyubiru. Rawa Pening terletak di cekungan terendah lereng Gunung Merbabu, Gunung Telomoyo, dan Gunung Ungaran. Danau ini dangkal dan menjadi hulu bagi Sungai Tuntang.

Selain dapat dijelaskan melalui letak geografisnya, Sittadewi (2012) menungkapkan bahwa, Rawa Pening juga sarat akan legendanya. Menurut legenda, Rawa Pening terbentuk dari muntahan air yang mengalir dari bekas cabutan lidi yang dilakukan oleh Baru Klinting. Baru Klinting

adalah seorang ular naga yang menjadi anak kecil yang penuh luka dan berbau amis sehingga tidak diterima masyarakat dan akhirnya ditolong janda tua.

#### 2.4 Legenda Rawa Pening

Legenda Rawa Pening memiliki beberapa versi cerita yang dapat ditemukan dari berbagai sumber baik dari buku cerita maupun cerita secara lisan dari masyarakat. Beberapa sumber yang menjadi acuan penulis dalam proyek studi ini antara lain: (1) “Kumpulan Cerita Rakyat di Kabupaten Semarang” yang diterbitkan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Semarang tahun 2008, (2) “Kumpulan Cerita Rakyat Nusantara” yang ditulis oleh Yudhistira Ikranegara dan diterbitkan oleh Dua Media tahun 2004.

Versi cerita yang dijadikan sebagai acuan oleh penulis tersebut memiliki inti cerita yang sama akan tetapi terdapat sedikit perbedaan dari beberapa nama tokoh yang ada dalam cerita. Dengan demikian, penulis memutuskan untuk menulis sebuah cerita tentang Legenda Rawa Pening melalui proses menyadur tanpa merusak garis besar cerita untuk digubah ke dalam bentuk komik. Berikut adalah hasil saduran Legenda Rawa Pening yang dijadikan acuan bagi penulis dalam menyusun komik “Baru Klinting”.

Cerita rakyat rawa Pening terjadi pada tahun delapan saka atau delapan Jawa. Saat itu Dewi Ariwulan yang tengah mengandung anak dari seorang resi yang bernama Ki Hajar Sarwokartolo akan segera melahirkan.

Anak yang dilahirkan Dewi Ariwulan tidak berupa anak manusia, namun jabang bayi seekor ular. Ia bisa berbicara seperti manusia pada umumnya. Setelah agak dewasa dia menanyakan siapa bapaknya. Dewi mengatakan bahwa bapakmu adalah seorang resi yang bernama Ki Hajar Sarwokartolo, yang sekarang dia sedang bertapa di gunung Sleker (Merbabu).

Setelah memohon doa restu pada sang ibu, ia berangkat mencari bapaknya. Masyarakat mengetahui kalau ada naga yang menggunakan klintingan dan berbunyi kalau ia berjalan maka mereka menyebut ular tersebut dengan Baru Klinting. “Baru” berasal dari kata “bra” yang artinya keturunan Brahmana. Brahmana adalah seorang resi yang kedudukannya lebih tinggi dari pendeta.

Akhirnya Baru Klinting sampai di gunung Sleker (Merbabu). Kemudian menyerahkan dua benda pusaka sebagai bukti kalau ia adalah anak dari Ki Hajar. Namun, Ki Hajar tidak mau mengakuinya sebagai anak. Ki Hajar akan mengakui Baru Klinting sebagai anak kalau ia mampu melingkari gunung Sleker. Akhirnya Baru Klinting bisa melingkari gunung tersebut, namun kurang saju jengkal. Dia mengulurkan lidahnya, namun Ki Hajar memotong lidah Baru Klinting. Kemudian Ki Hajar menyuruh Baru Klinting bertapa di gunung Gajah Mungkur selama satu minggu.

Suatu hari ada sebuah desa yang gemah ripah loh jinawi. Setiap tahun mereka mengadakan tradisi budaya mertu desa atau sedekah desa. Para pemuda disuruh mencari hewan buruan di hutan. Namun, hari itu

mereka tidak mendapatkan satu pun ekor hewan buruan. Kemudian untuk melepas lelah, mereka beristirahat di bawah pohon besar. Pada zaman dahulu kebiasaan masyarakat adalah ngingang dengan buah jambe. Orang tersebut tidak menemukan landasan untuk menumbuk, dia menggunakan tanah untuk sebagai landasannya. Beberapa saat kemudian mereka melihat darah yang keluar dari dalam tanah.

Ternyata setelah digali, tanah tersebut merupakan daging ular yang sangat besar. Lalu mereka memotong-motong daging raksasa tersebut dan membawanya ke desa. Daging yang dibawa para pemuda tersebut merupakan tubuh Baru Klinting. Ia sedang bertapa di hutan tersebut. Kemudian Baru Klinting menjelma menjadi seorang anak yang lusuh dan kudisan. Dia pergi ke desa yang sedang mengadakan sedekah desa tersebut untuk meminta makanan. Dengan sikap acuh dan sinis mereka mengusir anak itu dari pesta dengan paksa karena dianggap pengemis yang menjijikkan dan memalukan. Dengan sakit hati anak itu pergi meninggalkan pesta. Ia bertemu dengan seorang nenek janda tua yang baik hati. Diajaknya mampir ke rumahnya. Janda tua itu memperlakukan anak seperti tamu dihormati dan disiapkan hidangan. Di rumah janda tua, anak berpesan, Nek, “Kalau terdengar suara gemuruh nenek harus siapkan lesung, agar selamat!”. Nenek menuruti saran anak itu.

Namun, tak ada satu pun penduduk yang memberinya makanan. Lalu ia pergi ke rumah seorang janda tua yang biasa di panggil Mbok



Randa. Hanya Mbok Randa satu-satunya orang yang mau menolong dan memberi makan Baru Klinting.

Setelah makan, Baru Klinting berpamitan pada wanita itu untuk melihat pertunjukan wayang di balai desa. Di sana ia disia-sia lagi oleh penduduk. Kemudian ia mengadakan sayembara dengan menancapkan lidi di depan pendopo. Ia mengatakan siapa saja yang bisa mencabut lidi tersebut akan mendapat hadiah. Namun, kalau tidak ada yang bisa mencabutnya maka, malapetaka akan datang karena penduduk bersikap sombong dan tidak mempunyai sifat belas kasihan. Lalu, tidak ada seorang penduduk pun yang sanggup mencabut lidi itu.

Baru Klinting kemudian mencabutnya sendiri. Pada saat lidi tersebut dicabut, bumi bergetar, langit menjadi gelap, tempat dicabutnya lidi tersebut keluarlah air yang sangat besar dan menggenangi desa tersebut. Mbok Randa tersebut selamat karena sebelumnya Baru Klinting telah berpesan kalau di sebelah utara ada luapan air, Mbok Randa diminta masuk ke dalam lesung. Mbok Randa ke barat dan menetap di daerah pegunungan. Asal kata Rawa Pening merupakan pemberian Jaka Wening (Baru Klinting) yang berasal dari bahasa Jawa "Sok sopo wae sing bisa kraga nyawa lahir batin, isoh ngepenke lahane jagat, entok kawelasih kang Maha Wening" yang artinya "Barang siapa yang bisa menjaga lahir batin, menjaga jagat raya, dia akan mendapatkan kasih sayang dari Yang Maha Kuasa".

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil karya dan pembahasan dari proyek studi *Buku Komik Baru Klinting (Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang)* ini, dapat disimpulkan bahwa penulis menyajikan karya komik yang dikemas dalam bentuk buku komik berukuran A5, serta tampilan lengkap 49 halaman komik dan tiga halaman pelengkap (total 52 halaman) masing-masing berukuran A5 dengan panjang dan lebar 21cm x 14,5cm. Selanjutnya, dalam hal pendekatan penggambaran subjek dalam berkarya, penulis menggunakan pendekatan *realis* sehingga karakter gambar dibuat mendekati atau mirip dengan kenyataan, yaitu dengan proporsi 1 : 1. Selain itu, buku komik *Baru Klinting (Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang)* ini memiliki keunikan berupa perpaduan budaya lokal pada substansi (isi) dengan gaya/corak *realis*. Setelah serangkaian proses pembuatan karya telah selesai dilakukan oleh penulis, maka hasil karya buku komik *Baru Klinting (Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang)* ini pada akhirnya dipamerkan di ruang pameran gedung B9 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang pada tanggal 14 sampai dengan 16 Juni 2016 kepada masyarakat luas.

## 5.2 Saran

Berdasarkan Proyek Studi buku komik *Baru Klinting (Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang)* ini, terdapat saran yang ditujukan bagi pembaca pada umumnya serta para calon penyusun proyek studi pada khususnya. Bagi para pembaca pada umumnya, hendaknya buku komik *Baru Klinting (Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang)* ini dapat dijadikan salah satu referensi untuk mengenal objek wisata Rawa Pening dari sisi legendanya. Bagi para calon penyusun proyek studi, hendaknya laporan proyek studi serta hasil karya buku komik *Baru Klinting (Legenda Rawa Pening Kabupaten Semarang)* dapat dijadikan sumber referensi untuk proyek berkarya yang serupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Bonnet, Marcel. 1998. *Komik Indonesia: Les Bandes Dessinées Indonesiennes*. Terjemahan Rahayu S.Hidayat (1998). Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Bonneff, Marcell. 2001. *Komik Indonesia : Les Bandes Dessinées Indonesiennes*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Danandjaja, James. 2002. *Tentang Sastra*. Terjemahan Achadiati Ikram. Jakarta: Intermedia.
- Darmawan, Ade dan Ardi Yunanto. *Cerita dalam Komik, Mata Baca*, Volume 3 No.11 Juli, Jakarta: Gramedia
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How to Make Comics*. Jakarta: Plotpoint Publishing
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kyle, Richard G. 2012. *Apocalyptic Fever: End-Time Prophecies in Modern America*. Amerika: Wipf and Stock Publishers.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Masdiono, Toni. 1998. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media.
- Mayer, Ralph. 1976. *A Dictionary of Art Terms and Techniques*, New York. Harper Collins Publishers.
- Mariyanah (2005). *Efektivitas Media Komik Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan*. [Online]. Tersedia: <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH01b2/0a21b10d.dir/doc.pdf>. [20 Maret 2010].
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comic*. Jakarta: Gramedia.
- McCloud, Scott. 2008. *Reinventing Comics*. Jakarta: Gramedia.

- Migotuwio, Namuri. 2014. *Komik*. Tersedia: [http://www.academia.edu/6992644/Komik\\_Indonesia](http://www.academia.edu/6992644/Komik_Indonesia) (diakses pada: 22/8/2016).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2005. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Prasetyo, Adi. 2012. "Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Ber cerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi." Diakses pada 22 Agustus 2016: Vol.1 No.2 .  
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/>.
- Rondi, Moh, 2000. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Paparan Perkuliahan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang. Semarang: UNNES Press.
- Rusyana, Yus. 2000. *Metode Pengajaran Sastra*. Bandung: Gunung Larang
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana 1*, Paparan Perkuliahan Mahasiswa. Semarang: Unnes Press.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syagir. 2003. *Ilustrasi*. Semarang: FBS Universitas Negeri Semarang.
- Soedarso, Nick. 2015. "Komik: Karya Sastra Bergambar". HUMANIORA Vol.6 No.4. Oktober 2015.
- Sarumpaet, dkk. 1999. *Permainan Besar*. Padang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Sudarno, Ahmad. 2009. *Fungsi dan Kedudukan Komik*. Tersedia: [www.komikindonesia.com](http://www.komikindonesia.com) (diakses pada 24/8/2016).
- Wahyudi, Uun Tri. 2011. *Komik Sebagai Media Pembelajaran*. Tersedia: <http://uuntriwahyudi.blogspot.co.id> (diakses pada 25/8/2016).