



**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT
RATU SHIMA BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER**

PROYEK STUDI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1 untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni

Oleh

Tika Rizka Maylani

2411415041

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengembangan Komik Digital Cerita Rakyat Ratu Shima Bermuatan Nilai-Nilai Karakter” telah disetujui oleh pembimbing untuk di ajukan ke Sidang Panitia Skripsi.

Semarang, 20 Januari 2020

Pembimbing



Dr. Eko Sugiarto, M.Pd

NIP. 198812122015041002

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek studi ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan panitia sidang ujian Proyek Studi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

Pada hari : Kamis

Tanggal : 6 Februari 2020

Panitia Ujian Proyek Studi

Ketua

Drs. Eko Raharjo, M.Hum.

NIP 196510181992031001

Sekretaris

Supatmo, S.Pd., M.Hum.

NIP 196803071999031001

Penguji I

Dr. Syakir, M.Sn.

NIP 196505131993031003

Penguji II

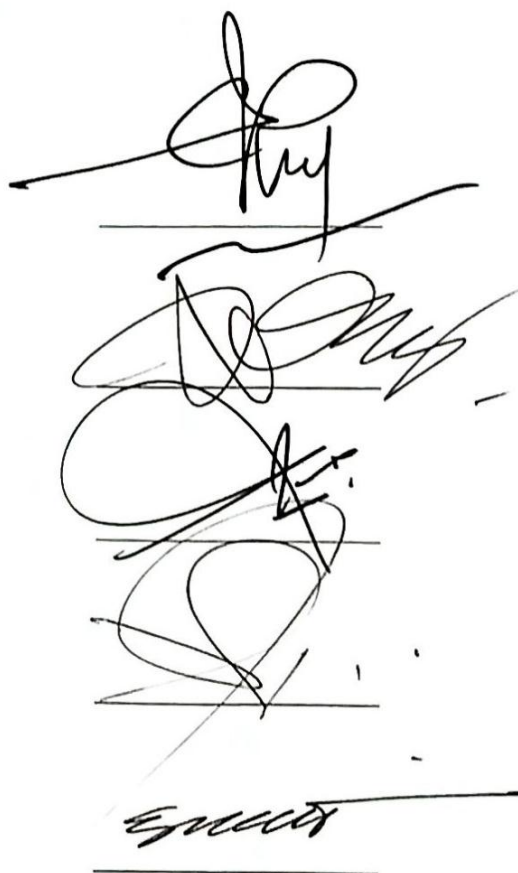
Gunadi, S.Pd., M.Pd.

NIP 198107012006041001

Penguji III

Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.

NIP 198812122013091121



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

Dr. Sigit Cielik Urip, M.Hum.

NIP 196202211989012001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tika Rizka Maylani

NIM : 2411415041

Prodi/Jurusan : Seni Rupa Kons. DKV/Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa proyek studi dengan judul **“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT RATU SHIMA BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER”** beserta seluruh isinya merupakan karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 6 Februari 2020

Penulis



Tika Rizka Maylani

NIM 2411415041

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Kenali dirimu, kendalikan dirimu”

PERSEMBAHAN

Proyek Studi ini dipersembahkan kepada:

1. Bapak, Ibu, Adik, Mbak dan Mas, serta
Keponakan saya atas segala doa, dukungan, dan
kasih sayang yang mengalir.
2. Sahabat di Ciwai yang selalu menemani.
3. Teman-teman Seni Rupa 2015 yang selalu jadi
Inspirasi.
4. Semua orang yang saya temui.
5. Almamater, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa
dan Seni.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang disusun guna memenuhi salah satu syarat akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Seni Universitas Negeri Semarang. Dalam pembuatan proyek studi ini penulis banyak mendapat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga proyek studi ini dapat terselesaikan. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang dengan kebijakannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
2. Bapak Dr. Syakir, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas administratif dalam penyusunan proyek studi ini.
3. Bapak Wandah Wibawanto, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali prodi DKV S1 angkatan 2015 atas perhatian dan kepeduliannya sehingga penulis dapat menyelesaikan semua mata kuliah dengan baik.
4. Bapak Dr. Eko Sugiarto, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, membimbing, dan mengarahkan dengan sabar.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa FBS UNNES yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama perkuliahan berlangsung.

6. Kedua orang tuaku, Adikku, Kakakku, dan Kakak Iparku yang telah mendoakan dan memberikan motivasi kepadaku.
7. Teman-teman Seni Rupa Universitas Negeri Semarang khususnya program studi Seni Rupa konsentrasi Desain Komunikasi Visual S1 angkatan 2015 yang memberikan inspirasi dan pengalaman berharga.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap proyek studi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi berbagai pihak.

Semarang, 6 Februari 2020

Penulis



Tika Rizka Maylani

NIM 2411415041

SARI

Maylani, Tika Rizka. 2020. Pengembangan Komik Digital Cerita Rakyat Ratu Shima Bermuatan Nilai-Nilai Karakter. *Proyek Studi*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.

Kata Kunci: Komik Digital, Nilai-Nilai Karakter, Cerita Rakyat, Ratu Shima, Kalingga.

Indonesia memiliki cerita rakyat yang beragam dari berbagai pelosok negeri. Namun seiring berjalannya waktu, cerita rakyat Indonesia mulai terkikis, hal ini karena kurangnya minat baca dan rasa keingintahuan serta dampak buruk penggunaan gawai yang berlebihan hingga akhirnya disalah gunakan, oleh karena itu diperlukan pengembangan media untuk mengenalkan dan melestarikan budaya bangsa. Ratu Shima merupakan salah satu dari Raja di Pulau Jawa yang dikenal dengan keadilannya. Namun, kisahnya kini mulai menghilang karena kurangnya sumber bacaan dan literasi masyarakat mengenai Ratu Shima.

Pembuatan karya menggunakan pendekatan kartun agar dapat dinikmati semua kalangan khususnya anak-anak dengan melalui beberapa tahapan berkarya yaitu prelinimer, pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Proses produksi komik digital cerita rakyat “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” ini menggunakan teknik *full digital* dengan beberapa tahapan yaitu sketsa, penintaan, *layout*, pewarnaan, dan *finishing*. Sedangkan *software* yang digunakan adalah *Clip Studio Paint* dan *Corel Draw X7*.

Pengembangan cerita rakyat Ratu Shima dalam tampilan dan media diharapkan dapat menumbuhkan minat baca dan keingintahuan masyarakat terhadap cerita rakyat lainnya serta dapat mengambil makna dan nilai-nilai karakter baik dalam cerita rakyat yang dibaca. Proyek Studi ini menghasilkan komik digital cerita rakyat yang berjudul “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” yang dibagi menjadi 19 babak dan dikemas dalam 40 halaman serta dapat diakses menggunakan gawai. Karya komik digital cerita rakyat Ratu Shima dapat diakses melalui website foxtales.id dan pintar.jatengprov.go.id secara *online*.

Penyebaran karya komik digital cerita rakyat Ratu Shima ini masih terbatas dan belum diterbitkan dalam bentuk buku, sehingga harus di luncurkan di lebih banyak tempat baik berbentuk digital maupun buku. Diharapkan komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” dapat bermanfaat baik sebagai referensi seniman dan desainer maupun sebagai media pengenalan dan pendidikan karakter bagi masyarakat pembacanya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya	1
1.1.1. Alasan Pemilihan Tema	1
1.1.2. Alasan Pemilihan Komik Sebagai Proyek Studi.....	6
1.2. Tujuan	8
1.3. Manfaat	9
BAB 2 LANDASAN KONSEPTUAL.....	10
2.1. Ilustrasi.....	10
2.2. Komik.....	11
2.2.1. Pengertian Komik.....	11
2.2.2. Sejarah Komik.....	13
2.2.3. Jenis-Jenis Komik	17
2.2.4. Unsur-Unsur Komik.....	20

2.2.5. Teknik Berkarya Komik.....	25
2.2.6. Medium Komik	26
2.3. Media Komik	27
2.4. Nilai-Nilai Karakter	28
2.5. Tinjauan Tentang Anak-Anak.....	30
2.6. Cerita Rakyat Ratu Shima sebagai <i>Subject Matter</i> Komik	32
BAB 3 METODE BERKARYA	36
3.1. Media Berkarya.....	36
3.1.1. Teknik Berkarya.....	36
3.1.2. Alat.....	36
3.1.2.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	36
3.1.2.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	37
3.2. Proses Berkarya.....	37
3.2.1. Preliminer	38
3.2.2. Pra-produksi	38
3.2.2.1. Naskah Komik Digital Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas	42
3.2.2.2. <i>Storyline</i>	44
3.2.2.3. Karakter.....	52
3.2.3. Produksi	57
3.2.4. Pasca-produksi	62
BAB 4 DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA.....	63
4.1. Konsep Komik Digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”	63
4.2. Hasil Komik Digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”	66
4.2.1. Kover “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”	66
4.2.2. Bagian Isi “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”	68

4.2.2.1. Babak 1 (Zaman Sekarang).....	69
4.2.2.2. Babak 2 (Narasi Pembuka)	71
4.2.2.3. Babak 3 (Perintah Raja Ta-che)	73
4.2.2.4. Babak 4 (Kabar Kalingga)	75
4.2.2.5. Babak 5 (Kegelisahan Ratu Shima)	78
4.2.2.6. Babak 6 (Rakyat Kalingga).....	80
4.2.2.7. Babak 7 (Izin Orang Tua)	83
4.2.2.8. Babak 8 (Bermain)	86
4.2.2.9. Babak 9 (Sekantung Emas)	89
4.2.2.10. Babak 10 (Mengakui Kesalahan)	92
4.2.2.11. Babak 11 (Keputusan Ratu Shima).....	95
4.2.2.12. Babak 12 (Kasih Ratu Shima).....	98
4.2.2.13. Babak 13 (Narayana Dihukum)	100
4.2.2.14. Babak 14 (Raja Ta-che di Kalingga).....	103
4.2.2.15. Babak 15 (Permintaan maaf Raja Ta-che)	107
4.2.2.16. Babak 16 (Selesainya Hukuman Narayana).....	109
4.2.2.17. Babak 17 (Narasi Penutup)	112
4.2.2.18. Babak 18 (Kembali ke Zaman Sekarang)	115
4.2.2.19. Babak 19 (Narasi Penjelas)	117
4.2.3. Biodata Penulis	119
4.2.4. Halaman Penutup (Pengumuman Peraturan)	120
4.2.5. Analisis <i>Merchandise</i>	122
BAB 5 PENUTUP.....	124
5.1 Simpulan	124
5.2 Saran.....	126

DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Proses berkarya	37
Gambar 3.2 Candi Angin di Jepara	40
Gambar 3.3 Candi Bubrah di Jepara	40
Gambar 3.4 Pakaian Ratu Shima	41
Gambar 3.5 Pakaian laki-laki	41
Gambar 3.6 Karakter Miko	53
Gambar 3.7 Karakter Meli	53
Gambar 3.8 Karakter Kakek	54
Gambar 3.9 Karakter Ratu Shima	54
Gambar 3.10 Karakter Narayana.....	55
Gambar 3.11 Karakter Raja Ta-che	55
Gambar 3.12 Sketsa	59
Gambar 3.13 Penintaan	59
Gambar 3.14 <i>Layout</i>	60
Gambar 3.15 Pewarnaan	61
Gambar 3.16 <i>Editing</i>	61
Gambar 4.1 Alur membaca komik	64
Gambar 4.2 Kover Komik.....	66
Gambar 4.3 Halaman 2 dan 3 (zaman sekarang)	69
Gambar 4.4 Halaman 4 dan 5 (narasi pembuka).....	71
Gambar 4.5 Halaman 6 (perintah Raja Ta-che)	73
Gambar 4.6 Halaman 7 dan 8 (kabar Kalingga)	75
Gambar 4.7 Halaman 9 dan 10 (kegelisahan Ratu Shima)	78

Gambar 4.8 Halaman 11 (rakyat Kalingga)	80
Gambar 4.9 Halaman 12 dan 13 (izin orang tua)	83
Gambar 4.10 Halaman 14 dan 15 (bermain)	86
Gambar 4.11 Halaman 16 dan 17 (sekantung emas).....	89
Gambar 4.12 Halaman 18 dan 19 (mengakui kesalahan)	92
Gambar 4.13 Halaman 20, 21, dan 22 (keputusan Ratu Shima)	95
Gambar 4.14 Halaman 23 (kasih Ratu Shima).....	98
Gambar 4.15 Halaman 24 dan 25 (Narayana dihukum)	100
Gambar 4.16 Halaman 26, 27, dan 28 (Raja Ta-che di Kalingga).....	103
Gambar 4.17 Halaman 29 dan 30 (permintaan maaf Raja Ta-che).....	107
Gambar 4.18 Halaman 31 dan 32 (selesainya hukuman Narayana)	109
Gambar 4.19 Halaman 33 dan 34 (narasi penutup).....	112
Gambar 4.20 Halaman 35 (kembali ke zaman sekarang)	114
Gambar 4.21 Halaman 36, 37, dan 38 (narasi penjelas)	117
Gambar 4.22 Biodata penulis	119
Gambar 4.23 Halaman penutup (pengumuman peraturan)	120
Gambar 4.24 Stiker	122
Gambar 5.1 SK Dosen Pembimbing	131
Gambar 5.2 Surat undangan pameran	134
Gambar 5.3 Poster pameran	135
Gambar 5.4 X-Banner pameran	136
Gambar 5.5 Stiker pameran.....	137
Gambar 5.6 Ruang pameran.....	138
Gambar 5.7 Pembukaan pameran	138
Gambar 5.8 Apresiasi Dosen Seni Rupa	139

Gambar 5.9 Pengunjung mengapresiasi karya	139
Gambar 5.10 Karya pajang pameran.....	140

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Storyline</i> “Ratu Shima Narayana, dan Sekantung Emas”	44
Tabel 4.1 Rincian babak	68

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Indonesia merupakan negara yang memiliki ribuan pulau, ratusan suku, dan bahasa yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Indonesia juga memiliki warisan budaya yang sangat melimpah baik berbentuk fisik seperti bangunan, alat musik maupun nonfisik seperti cerita rakyat. Hal itu juga diutarakan oleh Tuloli, dkk (2003:9) yang menyampaikan bahwa cerita rakyat, sajak, legenda, sejarah nenek moyang, peristiwa penting, kepahlawanan dan beberapa lainnya merupakan warisan budaya nonfisik yang kompleks gagasan dan aktivitas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima (KBBI V) aplikasi luring resmi Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia, cerita rakyat adalah cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Ilminisa, Siswanto, & Basthomi (2016:997) mengatakan bahwa istilah folklor (*folklore*) dapat dikaitkan dengan cerita rakyat yang turun-temurun diwariskan secara lisan. Pada perkembangan peradaban, cerita rakyat mulai diriset, diinterpretasi, ditulis ulang dan dibukukan agar sampai pada pembaca yang lebih luas.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah Jakarta (1982:2) cerita rakyat memiliki

fungsi penting dalam masyarakat pendukungnya seperti sebagai pelipur lara atau perasaan tertekan. Cerita rakyat menurut William Bascom adalah sebagai: (1) sistem proyeksi, mencerminkan angan-angan kelompok; (2) alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan; (3) alat pendidikan; (4) sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat dipatuhi. Hal itu sejalan dengan pendapat Fatatik (2016:5) juga menjelaskan bahwa nilai yang terkandung dalam folklor juga menonjolkan budaya Indonesia, media kecintaan pada negara Indonesia bahkan sebagai media pembentukan karakter dan media pendidikan anak, folklor juga berfungsi sebagai alat kontrol atau pengawas nilai-nilai dan norma-norma yang ada pada masyarakat.

Salah satu cerita rakyat yang ada di Indonesia adalah kisah Ratu Shima penguasa Kerajaan Kalingga. Ratu Shima merupakan tokoh yang memiliki kearifan dalam memimpin kerajaannya, kepemimpinannya yang bijaksana, jujur, adil, dan bertanggungjawab juga memengaruhi rakyatnya, sehingga Kerajaan Kalingga menjadi kerajaan yang nyaman dan tenteram. Cerita rakyat dapat meneguhkan jati diri bangsa, cerita rakyat yang tumbuh di Indonesia merupakan unsur budaya yang selaras dengan diri kita sebagai bangsa Indonesia. Folklor yang berasal dari Indonesia tetap diperlukan sebagai pedoman untuk menyeleksi unsur-unsur dari luar diri.

Menurut Soebachman (2016) menyatakan bahwa sekitar tahun 618-906 terdapat kerajaan di Jawa Tengah bernama Keling atau yang sering disebut Kalingga oleh orang Melayu dan berita Cina menyebutnya Holing. Sejak tahun 674 Kerajaan Keling diperintah oleh seorang raja perempuan bernama Ratu Simo

atau Shima yang memerintah berdasarkan kejujuran dan selalu menegakkan hak serta kewajiban masing-masing orang. Hukuman tidak pandang bulu bagi yang melanggar, walau keluarga atau kerabat kerajaan sekalipun. Sumodiningrat dan Nugroho (2005) mengemukakan pada bukunya bahwa terdapat kisah klasik yang membuat Ratu Shima sangat terkenal. Suatu ketika diletakkan sekantong emas ditepi jalan, tidak ada seorangpun yang berani menjamahnya karena merasa bukan haknya, sampai akhirnya sekantong emas tersebut tidak sengaja tersentuh oleh putra mahkota. Hukumpun harus ditegakkan, karena kaki putra mahkota yang salah, maka kaki itulah yang akan dipotong. Meski para menteri mencegah namun Ratu Shima tetap pada pendiriannya, hukum harus ditetapkan tanpa memandang pangkat dan derajat.

Cerita rakyat di Indonesia tidaklah sedikit, namun hal itu masih jauh dari kata pendokumentasian dengan baik, seperti cerita Ratu Shima, Ratu Shima yang memiliki sejarah sebagai pemimpin salah satu kerajaan tertua di Jawa memiliki sumber yang sangat minim dan memiliki banyak versi yang berbeda-beda. Buku-buku yang ada hanya menceritakan sejarah yang bergabung dengan cerita rakyat lainnya. Kisah Ratu Shima tidak begitu kentara dengan munculnya kerajaan-kerajaan lain yang lebih berjaya serta masa-masa kolonial menduduki Indonesia, sehingga peninggalannya semakin tergerus zaman. Iminisa, Siswanto, & Basthomi (2016:997) mengungkapkan bahwa folklor lisan yang berada di masyarakat Indonesia masih minim perhatian. Hal ini tentunya menjadi kebijaksanaan masyarakat Indonesia untuk tetap melestarikan warisan budaya bangsa ini.

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan beberapa kali dengan dibantu dalam proyek inventarisasi dan dokumentasi daerah meneliti beberapa cerita rakyat dan kemudian didokumentasikan berupa buku. Namun hal ini belum mencakup seluruh daerah dan seluruh cerita rakyat di daerah tersebut, hal ini juga dikarenakan cerita rakyat yang beberapa mulai terkikis dan terlupakan.

Cerita rakyat yang semestinya tetap dijaga, dilestarikan, dan didokumentasikan secara turun temurun agar para generasi selanjutnya juga dapat mengetahui asal muasal suatu cerita dari nenek moyangnya (Ilminisa, Siswanto, & Basthomi, 2016:997). Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan warisan budaya salah satunya cerita rakyat, maka dari itu mengembangkan dan mewariskan cerita rakyat merupakan hal yang patut dilakukan.

Cerita rakyat merupakan sarana pembelajaran budaya yang mengandung sejarah dan kultur budaya beragam yang dimiliki masing-masing daerah di Indonesia, masih disayangkan karena adanya cerita rakyat yang dianggap kontroversial dan tidak layak dikonsumsi anak-anak, namun pada akhirnya untuk tetap mewariskannya, cerita rakyat kemudian disaring dan melewati proses sedikit perubahan cerita melalui penghapusan bagian-bagian yang dianggap kurang layak untuk dikonsumsi, hal ini juga dihubungkan dengan dunia pendidikan yang diharapkan mampu mengajarkan pendidikan moral bagi anak (Wachidah, Suwignyo, & Widiati, 2017:894).

Kemendikbud meluncurkan sebuah gerakan yang disebut “Gerakan Literasi Sekolah” yang bertujuan agar siswa memiliki budaya membaca, menulis dan menumbuhkan budi pekerti. Melalui pembelajaran cerita rakyat, anak terlatih

untuk memiliki perasaan peka dan akhirnya meningkatkan kepekaan empatinya, cerita rakyat mampu mengembangkan potensi kognitif, psikomotor, dan afektif anak dari pesan moral yang salah satunya tergambar melalui tokoh karakter (Wachidah, Suwignyo, & Widiati, 2017:895). Hal ini sejalan dengan Masruri (2011:94) yang mengatakan pada bukunya yang berjudul *Negative Learning* bahwa kehadiran tokoh yang nyata maupun imajiner akan terlihat sangat nyata dan membangun relasi yang tidak lagi sekedar interaksi karakter.

Masalah-masalah tersebut dapat dikendalikan oleh karakter masyarakat Indonesia yang seharusnya sudah sejak dini ditanamkan. Pembangunan karakter bangsa dilakukan melalui rekonstruksi pendidikan moral yang telah berlangsung pada bangku sekolah dan lingkup keluarga dan masih terus terbangun selama hidupnya. Tujuannya untuk menanamkan karakter dari nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila baik dalam pola pikir, rasa, maupun perilaku yang akan mengantarkan anak-anak menjadi dewasa dan berkarakter Pancasila dalam menentukan tujuan hidupnya.

Pendidikan karakter berkaitan dengan pengembangan nilai-nilai, kebiasaan-kebiasaan yang baik, sikap positif dengan pengembangan kemampuan untuk merumuskan kemana tujuan hidupnya, apa yang harus dilakukan dan apa yang harus dihindari, berkaitan dengan penalaran dan perilaku seseorang, dimana pendidikan karakter tidak hanya diceramahkan atau dipaksakan lewat proses indoktrinasi (Suyanto, 2011). Penanaman Pendidikan Karakter (PPK) di sekolah dasar yang memakai Kurikulum 2013 (K13) dilakukan secara terintegrasi atau mengikuti sistem sekolah yang ada, dan dapat dilakukan didalam ataupun diluar

jam mata pelajaran. Pada jam mata pelajaran, nilai-nilai karakter ditanamkan dalam sikap penyelesaian masalah didalam kelas maupun disaat berdiskusi bersama, sedangkan penanaman pendidikan karakter diluar kelas diimplementasikan salah satunya pada sikap rapi, rajin, dan disiplin seperti dalam rutinitas baris berbaris saat akan memasuki kelas.

1.1.2 Alasan Pemilihan Komik Sebagai Proyek Studi

Seni adalah ungkapan perasaan manusia yang disampaikan dengan cara yang indah. Efektifitas seni sebagai media penyampai pesan juga disebabkan karena secara alamiah manusia memerlukan sentuhan keindahan. Disamping itu, melalui seni seluruh bagian otak ikut terlibat dalam pemrosesan pesan sehingga ajaran-ajaran yang terkandung di dalamnya akan mudah dicerna oleh penikmatnya. Salah satu seni dalam menceritakan suatu kejadian adalah ilustrasi, salah satu jenis dari ilustrasi adalah komik, komik merupakan salah satu bidang seni rupa yang selain memvisualisasikan cerita juga merupakan bidang yang mengutamakan jalan cerita dalam bentuk panel. Komik memiliki beberapa prinsip seperti terdiri dari beberapa cerita berkesinambungan (*sequential*) dan gambar-gambar yang ditampilkan secara berdekatan dan bersamaan (*jukstaposisi*) hal itu sesuai dengan komik menurut McCloud, yaitu gambar-gambar dan lambang-lambang lain dengan *jukstaposisi* (*berdekatan, bersebelahan*) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Maharsi, 2011:4). Hal itu menjadikan komik

terasa ringan dibaca dan dipahami karena dikemas dengan gambar, warna, dan cerita yang menarik, tentu membuat anak lekat dekat komik.

Media komik juga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam memberikan penjelasan materi kepada siswa. Hal itu juga dibuktikan dengan munculnya komik pendidikan atau komik yang berisi tentang penjelasan materi yang dituangkan dalam bentuk cerita bergambar (komik). Komik juga dianggap mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak (Maharsi, 2011:22). Menurut Koendoro (2011) komik merupakan media yang dapat membantu pendidik untuk mendapatkan pola pengajaran yang nyaman dan mampu diterima dengan baik. Media komik dapat meningkatkan daya ingat karena anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan berimajinasi dan diarahkan melalui komik (Budiarti & Haryanto, 2016:241). Faktanya, pencampuran teks dan narasi visual memperlihatkan peningkatan refleksivitas ketika pembaca mendapatkan pengalaman membaca komik (Lawrence, Lin, & Irwin, 2017:20)

Komik mampu menjadi pencerita yang baik dan penyampai pesan yang mengesankan untuk anak-anak bahkan orang dewasa termasuk salah satunya menceritakan kembali cerita rakyat. Menurut Setiartin (2016:390) Transformasi bentuk prosa seperti cerita rakyat ke dalam wujud komik melalui dua proses yaitu analisis cerita rakyat dan proses pemindahan tulisan kedalam bentuk gambar.

Perkembangan teknologi di era sekarang disatukan dengan keunggulan komik yang ada dapat menghasilkan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa, seperti halnya komik digital. Menurut Lamb dan Johnson (dalam Yuliana,

Siswandari, dan Sudiyanto, 2017:137) komik digital merupakan komik yang sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Beberapa definisi lainnya mengatakan bahwa komik digital adalah komik yang disajikan dalam *website, web comics, online comics*, atau *internet comics*.

Yuliana, Siswandari, dan Sudiyanto (2017:137) mengungkapkan bahwa komik digital dalam proses pembelajaran memberikan tanggapan positif dari siswa. Siswa akan antusias mengikuti proses pembelajaran menggunakan komik digital, suasana menjadi menyenangkan dan informasi yang disajikan lebih mudah dipahami karena penyajiannya yang menarik dengan memadukan berbagai unsur. Seseorang mampu belajar lebih baik dengan kombinasi gambar dan tulisan.

Jadi, pemilihan komik digital sebagai media pembelajaran adalah cara yang tepat menyajikan sebuah pengetahuan agar proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan menjadikan siswa lebih memahami, belajar membaca tanpa bosan, serta mampu menjadi bentuk pendidikan karakter untuk mengubah masa depan negara menjadi lebih baik.

1.2 Tujuan

Pembuatan proyek studi dengan judul “Pengembangan Komik Digital Cerita Rakyat Ratu Shima Bermuatan Nilai-Nilai Karakter” ini bertujuan untuk:

1. Mengaplikasikan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dalam masa perkuliahan maupun luar perkuliahan kedalam bentuk karya yang berhubungan dengan desain komunikasi visual dan komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” sebagai sumber belajar.

2. Mengembangkan cerita rakyat Ratu Shima di Indonesia.
3. Memperkenalkan nilai-nilai karakter seperti keadilan, sopan santun, kasih sayang, dan tanggung jawab pada anak melalui media yang menarik dan menyenangkan yaitu dalam bentuk komik.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat pembuatan proyek studi ini antara lain adalah:

1. Bagi penulis, sebagai upaya meningkatkan kemampuan merancang media edukasi dalam bentuk komik digital dan meningkatkan kreativitas dan kemampuan penulis dalam membuat karya ilustrasi.
2. Bagi para seniman/perupa lainnya, diharapkan dapat menjadi tambahan referensi dalam berkarya. Bentuk referensi dapat berupa ide, isi cerita, penggambaran karakter, maupun *layout* yang digunakan penulis.
3. Bagi masyarakat umum/apresiator, dapat memberikan wawasan baru terhadap bentuk karya ilustrasi komik yang dapat dijadikan sebagai media pendidikan nilai-nilai karakter yang menarik serta dapat mengetahui cerita legenda sejarah Ratu Shima dari Kerajaan Kalingga. Sebagai orang tua, masyarakat dapat menjadikan proyek studi ini media pembelajaran alternatif bagi anak-anaknya.

BAB 2

LANDASAN KONSEPTUAL

2.1. Ilustrasi

Ilustrasi menurut KBBI V merupakan gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi juga bisa dimaknai sebagai gambar, desain, atau diagram untuk penghias atau penjelas.

Ilustrasi menjadi sesuatu yang membuat penjelasan teks menjadi lebih menarik dengan gambar-gambar yang sesuai sasaran. Ilustrasi dianggap sebagai gambar yang bercerita, karena dalam perkembangannya ilustrasi tidak lagi hanya sebagai gambar yang mengiringi teks namun sudah menjadi gambar utama dan teks menjadi unsur penjelas, salah satu seni ilustrasi yang menerapkan hal ini adalah komik (Syakir, 2003).

Perjalanan ilustrasi banyak digunakan dalam penjelasan-penjelasan yang lebih mudah diingat menggunakan gambar, hal itu juga menarik bagi perkembangan anak-anak dalam memahami sesuatu. Fisher (2005) mengatakan bahwa ilustrasi dapat membuat anak-anak berfikir dan berargumen, salah satu keuntungan adanya ilustrasi yaitu dapat memberikan sarana pada penilaian anak dengan cara membantu mereka menerka penyebab, konsekuensi, dan maksud tersembunyi dari ilustrasi yang ditampilkan. Ilustrasi bukan hanya sebagai pendorong dalam mengingat sesuatu namun juga metode yang baik untuk mengajarkan anak berkomunikasi (Hansen dan Zambo, 2005)

2.2. Komik

2.2.1. Pengertian Komik

Pengertian komik secara etimologi berasal dari bahasa Yunani purba, yaitu "komikos". Bentuk dari kata "kosmos" yang berarti bercanda atau bersuka cita. Komik juga diterjemahkan dari kata dalam bahasa Belanda "komiiek" yang berarti pelawak. Namun dalam bahasa Jerman istilah komik sering disebut dengan "bildergeshichte" yang bermakna cerita bergambar, sedangkan orang Perancis menyebutnya "BD" singkatan dari "bande dessinée" yang berarti deretan gambar. Orang Italia menyebutnya "fumetto" yang bermakna hembusan asap untuk menyebut gelembung-gelembung teks yang ada dalam komik. Di Indonesia sendiri komik disebut cergam atau cerita bergambar, namun kata yang paling populer digunakan adalah komik (Sasongko, 2013:50).

Para peneliti dan pemerhati komik sampai saat ini masih belum memiliki kata sepakat untuk mendefinisikan kata komik ini, beberapa istilah muncul dalam menyebut komik seperti *picture stories*, *pictorial narratives*, *Picture Novella*, *Illustrories*, *Picto-fiction*, *Sequential art/graphic*, atau *Nouvella manga* (Maharsi, 2011:4).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi kelima dari aplikasi luring resmi Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud Republik Indonesia, komik adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Namun menurut Sasongko (2013:51) komik tidak hanya hal-hal yang bersifat lucu dan fiksi saja, hal itu dibuktikan dengan munculnya komik serius yang telah dipakai sebagai sarana dakwah, pendidikan, promosi, dan lain-lain.

Bonneff (1998:8) mengatakan bahwa ciri khas komik adalah membawa kita berimajinasi ke dalam alam yang berbeda atau ke lingkungan sosial lain yang tidak akan pernah kita masuki, melalui tokoh dalam dunia penulis yang dibeberkan atau renungan yang mustahil disampaikan.

Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita mudah diserap. Teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah untuk diikuti dan diingat, hal itu yang menjadikan komik media efektif untuk menyampaikan pesan (Maharsi, 2011:7).

Menurut Koendoro (2011:115) komikus adalah pembuat gambar komik, dalam berjalannya waktu terdapat komikus yang membuat rencana hingga pembuatan gambar yang digarap sendirian, tapi tak sedikit pembuatan komik dilakukan oleh kelompok, mulai dari pembuatan naskah, pembuatan sketsa, pelaksanaan gambar dengan tinta, sampai dengan pewarnaan atau *toner*. Maharsi (2011:5) juga menjelaskan bahwa pada perjalanan sejarah komik di Indonesia, terdapat istilah ‘tjergam’ yang merupakan kepanjangan dari ‘tjerita bergambar’ yang akhirnya memunculkan pula sebutan tjergamis atau seniman tjerita bergambar (komikus).

Namun menurut Masdiono (dalam Syakir, 2003) komik lebih tepat dikatakan sebagai gamcer (gambar bercerita) daripada cergam, hal itu dikarenakan dalam komik, teks berperan sebagai pelengkap gambar dan tanpa teks maupun tulisan orang sudah dapat mengetahui atau menikmati komik. Komik jugadapat diartikan sebagai tutur gambar, sebagai rentetan gambar yang menuturkan cerita.

2.2.2. Sejarah Komik

Komik yang paling lama dikenal adalah gambar-gambar berwarna torehan para artis Paleolithic di Gua Lascaux kurang lebih 17.000 tahun lalu di Prancis Selatan (Koendoro, 2007:41).

Pada abad ke-8 muncul komik lama pertama di Nusantara lewat relief yang indah di Candi Borobudur (Koendoro, 2007:43). Relief Borobudur dan Wayang Beber merupakan peninggalan nusantara sebagai cikal bakal komik Indonesia walau formatnya tidak seperti komik modern namun peninggalan-peninggalan tersebut semacam sejarah bukti akan munculnya medium baru dalam ranah seni rupa modern yang disebut komik, sedangkan Trajan's Column merupakan monumen berupa relief timbul tentang kemenangan Trajan di perang Dacian untuk menghormati kaisar Roma dalam perang Dacian yang diyakini sebagai cikal bakal komik dunia (Maharsi, 2011:33). Koendoro (2007) memaparkan bahwa pada abad ke-9 relief muncul di Candi Prambanan, dan abad ke-10 sampai abad ke-15 tercipta relief-relief baru di Nusantara.

Komik pertama kali muncul di tahun 1879, di Amerika Serikat. Saat itu semua komik bertema lucu dan bergambar kartun sedangkan komik pertama kali hadir di Indonesia pada tahun 1931, di majalah Sin Po dengan judul "Put On" karya Kho Wang Gie disusul pada tahun 1939 muncul komik karya Nasroen AS yang berjudul "Mentjari Putri Hijau" di mingguan Ratoe Timoer (Sasongko, 2013:51).

Maharsi (2011) menjelaskan bahwa pada tahun 1962 ketika produksi komik di Jawa mengalami penurunan justru di Medan komik menjadi begitu

populer karena diangkatnya budaya-budaya lokal kedalam cerita komik, berbeda dari tahun sebelumnya tahun 1963 komik kembali berkembang di Jawa dan muncul dengan tema-tema nasionalisme, selanjutnya pada tahun 1964 muncul komik dengan tema tentang moral yang baik dan bagaimana bersikap dengan akhlak yang baik berdasarkan norma agama dan norma yang berlaku di masyarakat.

Masih menurut Maharsi (2011) munculnya komik moral ini tidak berlangsung lama dan dilanjutkan dengan munculnya komik yang mengumbar pornografi dan adegan perkelahian, hal ini menjadikan komik yang semula dipakai sebagai pengusung kebudayaan dianggap menjadi perusak etika moral melalui gambar, narasi, ataupun pesan dari komik tersebut, akibatnya banyak komik yang dibakar karena dikhawatirkan akan memberi dampak negatif bagi moral bangsa.

Akhirnya pada tahun 1966 dibuatlah komisi penilik komik yang terdiri dari wakil organisasi mahasiswa, anggota MPR, Departemen Kehakiman, Departemen Penerangan, dan Polri (Seksi Bina Budaya). Tugas dari Penilik komik ini adalah untuk memeriksa komik yang masih dalam bentuk naskah, setelah komik lulus maka komik tersebut boleh diterbitkan melalui IKASTI (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia) yang perannya menjembatani seniman dengan penerbit ataupun penilik komik.

Perdebatan apakah komik masuk dalam seni visual atau seni sastra muncul pada tahun 1964, komik disebut seni kesembilan setelah televisi sebagai seni kedelapan oleh Claude Beylie melengkapi urutan kesenian pada tahun 1923 yang

di tulis oleh Ricciotto Canudo, selanjutnya F. Laccasin di majalah “*Pour un neuvieme art*” mencantumkan komik sebagai seni kesembilan (Maharsi, 2011).

Pada awal tahun 70-an muncullah komik underground di Amerika yang sangat mementingkan kebebasan berpikir dan bercerita lewat komik (Sasongko, 2013:53). Di Indonesia sendiri menurut Maharsi (2011) tahun 70-an ekonomi mulai stabil dan muncul paradigma komik dapat dijadikan lahan hidup yang menjanjikan bagi komikus, selain itu mulai munculnya tulisan-tulisan mengenai komik, pada masa ini dianggap sebagai masa keemasan komik Indonesia.

Manurut Sasongko (2011:54) tahun 80-an komik Indonesia mulai mengalami keterpurukan dikarenakan munculnya serbuan komik luar negeri dominasi Jepang dan Amerika dengan beragam cerita, *packaging* yang manis, dan ilustrasi yang bagus dengan nuansa visual baru bagi pembaca komik Indonesia, hal itu juga didukung dengan munculnya televisi-televisi swasta mulai tahun 1989.

Indonesia periode 1990-2000 dianggap sebagai generasi baru para komikus Indonesia karena maraknya teknologi terutama komputer, sehingga generasi baru ditandai dengan penguasaan alat tersebut yang bersifat digital melebihi pendahulunya serta kemunculan komik-komik indi dari studio-studio komik menjadi indikator bangkitnya komik di Indonesia (Maharsi, 2011).

Pada tahun 1993 diselenggarakan sayembara komik Indonesia oleh Direktur Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud) dan kemudian terselenggaranya PEKAN (Pekan Komik dan Animasi Nasional) yang pertama pada Februari 1998, selain itu diadakannya *event*

KONDE atau pameran komik Indonesia satu dekade yang memunculkan pandangan budaya baru membaca dan men-*download* komik dengan internet sebagai sarana publikasi dan distribusi, kemajuan komik 2000-an masih terus berkembang hingga sekarang dan terdapat pengukuhan kembali karya-karya para senior dengan penerbitan ulang baik dalam medium maupun dalam pembuatan ulang cerita dengan komikus yang masih sama, bahkan beberapa diantaranya dibuat ulang oleh komikus muda menggunakan karakter-karakter dalam karya besar komikus-komikus senior dengan cita rasa baru baik dalam cerita maupun dalam visual karakternya.

Penelitian menjelaskan bahwa komik membantu menarik siswa-siswa dan membentuk sikap siswa ke jalan yang positif, selanjutnya peneliti menemukan sikap saling memengaruhi teks dan gambar dalam komik dapat melampaui pengajaran melalui buku teks konvensional dengan cara menyatukan kedua komponen kedalam sebuah cerita, yang mana membantu menghasilkan kecocokan dan konteks untuk informasi ilmiah (Affeldt, Meinhart, & Eilks, 2018:94).

Menurut Sasongko (2013) selain diiringi iklan untuk dapat dilirik orang komik asing mampu merebut hati masyarakat, komik asing memiliki beberapa poin utama. Pertama, kekuatan komik asing adalah ceritanya, tidak hanya berjualan gambar, komik asing sangat matang dan professional dalam mengolah cerita. Kedua, dalam mengangkat legenda komikus asing tidak terikat pakem baku, sehingga mereka lebih leluasa dalam membuat cerita. Ketiga, komik *best seller* ternyata bertema ringan, menjual kelucuan dan kesegaran.

2.2.3. Jenis-Jenis Komik

Berikut jenis-jenis komik berdasarkan bentuknya menurut Maharsi (2011):

1. Komik Strip (*Comic Strips*)

Istilah komik strip sering dikaitkan dengan komik yang terdiri beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar atau majalah. Komik strip sendiri terbagi menjadi dua kategori: (1) komik strip bersambung yang terdiri dari tiga atau empat panel, biasanya terdapat pada surat kabar atau majalah dan saling bersambung dalam setiap edisinya, (2) kartun komik terdiri dari tiga hingga enam panel yang merupakan alat protes atau komentar mengenai peristiwa yang sedang aktual dalam bentuk banyolan.

2. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik merupakan komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan buku komik ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin

3. Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Istilah ini pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner pada karyanya 'A Contract With God' tahun 1978. Tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca bukan anak-anak adalah hal yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya.

4. Komik Kompilasi

Komik kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dan beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam kompilasi ini

bisa tidak berhubungan sama sekali, walau terkadang penerbit memberikan tema yang sama dalam satu buku dengan cerita yang berbeda.

5. Komik Online (*Web Comic*)

Komik jenis ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Komik ini menghabiskan biaya yang relatif murah dengan jangkauan yang luas menggunakan situs web. Komik ini muncul seiring munculnya *cyberspace* di dunia teknologi komunikasi.

Menurut Sasongko (2013) dari segi bentuk atau coraknya komik dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Komik Kartun, menggunakan gambar kartun dari awal hingga akhir. Contohnya komik Donald dan Asterix.
2. Komik Semi Realis, mengandung gambar realis dengan masih mengandung gaya kartun. Contohnya komik Flash Gordon.
3. Komik Realis, mengandung gambar dengan bentuk senyata mungkin.

Maharsi (2011) juga membedakan komik berdasarkan jenis cerita sebagai berikut:

1) Komik Edukasi

Komik edukasi muncul dengan seri edukatif di dalamnya dengan menampilkan pesan bermuatan edukasi kepada para pembaca. Komik secara nyata memberikan andil besar dalam ranah intelektual dan artistik seni. Sekarang komik bahkan dipakai sebagai penyampai pesan yang bermuatan edukatif dari tingkat TK, SD, hingga perguruan tinggi. Contohnya adalah komik Sains-Kuark yang berjudul 'Tumbuhan Berciri Khusus' dan 'Ibnu Sina Bapak Kedokteran Modern'.

2) Komik Promosi (Komik Iklan)

Komik promosi adalah komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan *figure superhero* atau tokoh yang merupakan manifestasi citra dari produk yang dipromosikan. Umumnya menampilkan cerita satu halaman tamat di majalah sesuai dengan target audien namun seiringnya berjalan muncul pula iklan cetak yang lugas humor dan langsung menjelaskan produk yang akan dipromosikan. Contohnya seperti produk 'Milo Kid' yang divisualisasikan dengan seorang anak yang berumur sama dengan target audien, komik 'Pepso dan Gigi: Serangan Udara', dan komik 'Gembira Bermain Bersama Domi' dari Indomilk.

3) Komik Wayang

Komik wayang adalah komik yang bercerita tentang wayang, seperti Mahabharata dan Ramayana. Komik ini muncul di Indonesia pada tahun 60-70an. Contohnya seperti komik 'Mahabharata' karya R.A Kosasih dan seri 'Ramayana' karya Jan Mintaraga.

4) Komik Silat

Komik silat merupakan komik yang populer dengan tema-tema yang didominasi oleh adegan laga dan pertarungan yang sampai saat ini masih menjadi idola. Komik silat muncul membawa cerita yang disesuaikan dengan budaya dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut, seperti Jepang dengan samurainya dan China dengan kungfunya.

Contohnya adalah komik ‘Si Buta dari Gua Hantu’ karya Ganes TH dan ‘Mandala Siluman Sungai Ular’ karya Man.

Selain itu menurut Maharsi masih banyak kategori komik berdasarkan tema ceritanya seperti komik agamis, komik humor, komik roman, komik fantasi, komik *superheroes*, komik legenda, dan masih banyak lagi. Perkembangan tema cerita komik berjalan seiring dengan kebutuhan pasar, realitas sosial yang tengah terjadi di masyarakat, dan kedalaman komikus dalam berkarya.

2.2.4. Unsur-Unsur Komik

Beberapa elemen dalam komik menurut Maharsi (2011) adalah:

1. Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Panel bisa dikatakan sebagai frame atau representasi kejadian-kejadian utama dari cerita yang terdapat dalam komik tersebut. *Panel frame* (bentuk panel) tidak selalu kotak-kotak konvensional dengan garis tegas, tidak ada hukum baku dalam membuat *panels frames*, semua bergantung pada kreativitas komikus. Membaca panel komik adalah dari kiri ke kanan karena pembaca sudah terbiasa membaca sesuatu dari kiri ke kanan searah jarum jam.

2. Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel

Komik dikatakan sebagai citra visual yang filmis dikarenakan rangkaian gambar yang tercipta memakai pola yang dipakai di dalam film. Beberapa aspek filmis yang dipakai dalam komik diantaranya adalah sudut pandang atau *camera angle*. Berikut adalah lima sudut pandang dalam komik:

- (1) *Bird Eye View* adalah pengambilan gambar dalam posisi jauh diatas ketinggian obyek gambar, sehingga lingkungan luas dapat tertangkap dalam gambar.
- (2) *High Angle* adalah sudut pengambilan gambar dalam posisi diatas obyek dan lebih rendah dari *Bird Eye View*.
- (3) *Eye Level* adalah pengambilan gambar yang sejajar dengan obyek atau sering disebut dengan istilah *Level Bagi Angle*.
- (4) *Low Angle* adalah pengambilan gambar dalam posisi obyek berada di bawah sudut pandang mata.
- (5) *Frog Eye* adalah teknik pengambilan gambar dengan sudut pandang mata sejajar dengan dasar kedudukan dari obyek.

Sedangkan, ukuran gambar dalam panel (*frame size*) dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, berikut beberapa penjelasan *frame size*:

- (1) *Close Up* adalah pengambilan gambar dari kepala hingga bahu.
- (2) *Extreme Close Up* adalah pengambilan gambar yang memperlihatkan sebagian obyek gambar, hampir memenuhi panel dan terkesan seperti gambar terpotong.
- (3) *Medium Shot* atau *Intermediate Shot* adalah pengambilan gambar dari lutut ke atas atau sedikit di bawah pinggang sehingga panel mampu menggambarkan banyak bagian dalam cerita.
- (4) *Long Shot* merupakan pengambilan gambar dengan menangkap seluruh wilayah dari tempat kejadian. Segala obyek diperlihatkan kepada penonton (pembaca) secara keseluruhan.

(5) *Extreme Long Shot* menggambarkan wilayah yang lebih luas dari jarak yang sangat jauh.

3. Parit

Parit merupakan istilah yang merujuk pada ruang di antara panel, ruang ini bisa bervariasi bergantung dari kreativitas komikusnya.

4. Balon Kata

Balon kata sering disebut dengan istilah “Balon ucapan”, balon dialog, atau *texts ballon*. Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan, monolog, ataupun narasi dari peristiwa yang sedang digambarkan dalam panel tersebut.

Secara garis besar balon kata dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu:

(1) Balon Ucapan

Balon ucapan berbentuk seperti gelembung dengan penunjuk arah atau ekor yang mengarah pada tokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut. Bentuk balon ucapan dapat bermacam-macam seperti bergerigi jika menandakan kemarahan dan garis titik-titik jika berupa bisikan halus.

(2) Balon Pikiran

Balon pikiran digunakan untuk mempresentasikan pemikiran di dalam batin tokoh dalam komik. Visualisasinya balon pikiran berbentuk seperti rantai yang saling menyambung.

(3) *Captions*

Secara umum dipakai untuk menjelaskan naratif dialog, biasanya berbentuk kotak tersambung ditepi panel terkadang diberikan warna

yang berbeda dengan balon dialog, *caption* bisa berupa narasi untuk menjelaskan situasi, adegan, ataupun setting lokasinya.

5. Bunyi Huruf

Bunyi huruf (*sound lettering*) digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan. *Sound lettering* merupakan ekspresi yang dikeluarkan oleh obyek, setiap komikus memiliki gaya sendiri dalam membuat bunyi huruf. Bunyi huruf juga disebut Onomatope dari bahasa Yunani yang merujuk pada kata atau sekelompok kata yang menirukan sumber yang diwakilinya seperti suara hewan, benda, dan manusia yang bukan dialog.

6. Gambar Ilustrasi

Menurut Kusrianto dalam Maharsi (2011), ilustrasi adalah seni gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud secara visual. Komik merupakan kumpulan dari berbagai gambar ilustrasi dari beberapa cerita melalui panel-panel yang saling terhubung hingga akhirnya dapat memvisualisasikan keseluruhan isi cerita.

7. Cerita

Komik merupakan sebuah medium narasi visual. Menurut Bonneff, komik juga dikatakan sebagai sastra gambar. Oleh karena itu unsur cerita atau sastra menduduki unsur yang penting selain gambar.

8. *Splash*

Ada beberapa jenis *splash*, yaitu:

(1) *Splash* Halaman

Splash halaman adalah panel dalam halaman pertama buku komik yang memiliki ukuran paling besar diantara panel lain berguna sebagai prolog cerita, sehingga di panel tersebut sekaligus mencantumkan judul dari buku komik tersebut.

(2) *Splash* Panel

Splash panel adalah panel yang ukurannya melebihi panel-panel lain dalam halaman yang sama, perbedaannya dengan *splash* halaman adalah letaknya yang tidak berada di halaman pertama.

(3) *Splash* Ganda

Splash ganda adalah panel komik yang menyambung dari halaman satu ke halaman yang lain, sehingga ukuran panel akan lebih besar dari pada ukuran panel-panel dikedua halaman.

9. Garis Gerak

Garis gerak adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter-karakter yang muncul dalam ilustrasi komik

10. Symbolia

Symbolia menurut Walker (1980:20) adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun. Symbolia tervisual dari benda ataupun huruf.

11. Kop Komik

Kop komik adalah bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang. Kop komik hanya dipakai untuk komik satu halaman tamat seperti komik strip dan komik promosi. Selain judul dan nama komikus, kop komik sering menunjukkan tokoh dari cerita komik tersebut.

Sedangkan menurut Koendoro (2007) terdapat empat elemen utama yang akan membangun wujudnya menjadi komik.

1. Sosok gambar atau ilustrasi.
2. Unsur tulisan atau teks. Berupa dialog, monolog, narasi, dan efek suara atau dalam teks disebut *sound effect lettering*.
3. Unsur kotak (*frame*). Disebut juga sebagai ruang pengadeganan. Bentuknya bebas sangat bervariasi, bisa bermacam ragam tergantung kreativitas komikusnya.
4. Balon kata (*ballon*) atau ruang untuk menaruh teks narasi atau juga menampilkan kata-kata.

2.2.5. Teknik Berkarya Komik

Proses dalam membuat komik menurut Maharsi (2011) memiliki teknik yang berbeda, yaitu:

1. *Full Manual*

Proses pembuatan komik ini seluruhnya menggunakan manual, istilah *full manual* juga disebut sebagai *manual production*. Mulai dari proses sketsa, penulisan teks, *layout*, hingga *finishing* dilakukan secara manual *drawing* tanpa bantuan komputer sama sekali. Alat dan bahan yang digunakan seperti pensil, penggaris, penghapus, *drawing pen*, kuas dan tinta, dan pewarna.

2. *Full Digital*

Berbeda dengan *full manual*, *full digital* seluruh proses pembuatan komiknya dilakukan secara digital, sehingga sering disebut dengan *digital production*

dengan bantuan komputer dan alat digital penunjang seperti *graphic tablet*, *pen graphic*, dan *cintig*.

3. *Hybrid Production*

Hybrid Production adalah teknik pembuatan komik yang menggabungkan dua teknik sebelumnya yaitu manual dan digital.

2.2.6. Medium Komik

Medium yang digunakan untuk mempresentasikan karya komik kepada pembaca atau media *show off* komik menurut Maharsi (2011), yaitu:

1. Komik berbasis kertas

Media yang paling lama dipakai dan tetap ada adalah kertas, buku komik merupakan salah satu komik yang menggunakan kertas sebagai medianya, selain itu juga ada komik strip, kartun komik, dan komik promosi yang muncul di majalah atau surat kabar dalam tiap edisinya, serta komik-komik lain yang menggunakan media kertas sebagai media presentasinya.

2. Komik berbasis digital

Munculnya komik digital dari komik populer lama yang didigitalkan ataupun komik yang sengaja didigitalkan. Komik digital semakin memudahkan komikus untuk mendistribusikan komik garapannya tersebut keseluruh dunia. Sifatnya yang *paperless*, *borderless*, dan *timeless*, serta biaya yang lebih murah dibanding dengan produksi komik dengan medium kertas, sehingga wajar komik dengan medium digital sudah sedemikian diminati.

Komik digital sendiri memiliki gaya yang berbeda, Kirchoff (2017:120) menjelaskan tiga kategori komik digital, sebagai berikut:

1. *Remediated Comics*

Remediated Comics atau peremajaan komik merupakan gaya yang dilakukan untuk kembali menampilkan komik lama dengan media cetak biasanya, diubah menjadi portabel dapat diunduh dengan media digital dengan tetap menjaga integritas komik cetak.

2. *Ergodic-hypercomics*

Ergodic-hypercomics adalah komik yang ditampilkan dengan media baru berupa media digital, namun dengan cerita yang berjalan secara ergodik sesuai keinginan dan keputusan yang pembaca pilih.

3. *Multimedia Comics*

Multimedia Comics adalah komik yang sama seperti media cetak atau media lain dengan gambar dan teks, namun terdapat beberapa tambahan seperti suara (*background*, suara narasi/dialog, *sound effects*, d.l.l), gerakan, game puzzle interaktif, dan bisa juga video.

2.3. Media Komik

Saputro dan Soeharto (2015) menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai sistem pengiriman untuk komunikasi pendidikan dan sebagai alternatif sumber belajar oleh guru apabila pada kenyataannya pemberian pengalaman belajar secara langsung sulit untuk dilakukan.

Cohn (dalam Krusemark, 2016:75) menjelaskan kemampuan komik untuk menawarkan pengalaman membaca yang kompleks dengan bahasa visual dan verbal yang mana ranah yang berbeda dari komunikasi, seperti bahasa, musik, dan

narasi visual juga memiliki struktur yang sama. Struktur narasi komik, Cohn mengatakan pentingnya kompleksitas antara panel visual dan kata-kata untuk memperoleh makna yang dimaksud.

Media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca, hal itu disampaikan Budiarti dan Haryanto (2016) dilanjutkan dengan pernyataan Bowkett dan Hitcman yang menyatakan bahwa (a) gambar membagi informasi, (b) teks tertulis membutuhkan bahan visual untuk seketika mampu menarik pembacanya untuk lebih menggali sisi intelektualnya, (c) anak-anak dapat mengumpulkan berbagai informasi yang terdapat di dalam gambar, (d) komik menggabungkan daya tarik cerita bergambar dengan unsur-unsur narasi yang dapat diterima dengan mudah oleh sebagian besar anak, bahkan oleh anak-anak yang memiliki kesulitan membaca dan menulis, (e) cerita dalam komik dapat berperan sebagai jembatan yang menghubungkan pengetahuan ke dalam menulis sebuah cerita dari segi tema, elemen, jenis dan motif dari membaca sebuah komik, (f) struktur halaman komik dan panel dapat dimanfaatkan sebagai analog visual untuk membuat narasi dalam membantu anak-anak supaya dapat menghasilkan, mengatur, dan memperbaiki ide anak-anak.

Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliana, Siswandari, dan Sudyanto (2017:137) yang memperoleh data sebesar 86,36% siswa senang membaca komik atau cerita bergambar.

2.4. Nilai-Nilai Karakter

Pendidikan karakter penting untuk diimplementasikan ke semua jenjang pendidikan, pendidikan karakter sangat dibutuhkan semenjak usia dini, karena

pembentukan karakter seseorang apabila telah terbentuk sejak usia dini, maka ketika dewasa tidak akan mudah berubah meskipun banyak pengaruh yang datang (Saputro & Soeharto, 2015:62).

Komik memperkenalkan teks dengan struktur yang berbeda ke dalam bentuk dialog. Komik menggunakan balon-balon, garis-garis, dan bentuk-bentuk yang berbeda untuk menyatakan emosi dan menyampaikan suara dari penutur. Dalam membaca komik, pembaca awal mulanya akan mengalami beberapa kesulitan seperti tidak mengetahui bagaimana untuk mengorientasikan dirinya pada halaman dan bagaimana cara membaca komik (McGrai, Rieger, et al, 2018:15).

Suyanto (2011) dalam bukunya juga mengungkapkan pendapat Zuchdi (2009) tentang 16 nilai-nilai target pendidikan, antara lain taat beribadah, jujur, bertanggung jawab, disiplin, memiliki etos kerja, mandiri, sinergis, kritis, kreatif dan inovatif, visioner, kasih sayang dan peduli, ikhlas, adil, sederhana, nasionalisme, dan internasionalisme. Sedangkan menurut pendapat Hasan, dkk (2010) terdapat 18 nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa, yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pusat kurikulum (2002:7) menyatakan bahwa pendidikan kesenian bertujuan untuk mengembangkan aktivitas keindahan yang mengandung kegiatan ekspresi, eksplorasi, kreasi, dan apresiasi, melalui media visual, suara, gerak, dan

bahasa. Kegiatan-kegiatan tersebut mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat dikembangkan.

2.5. Tinjauan Tentang Anak-Anak

Menurut Budiarti & Haryanto (2016) anak-anak merupakan tahap awal perkembangan manusia, dilanjutkan remaja dan kemudian dewasa, masa anak-anak merupakan pondasi dari kehidupannya agar menjadi manusia yang berkualitas. Budiarti dan Haryanto melanjutkan bahwa perkembangan kognitif pada usia SD masuk pada tahap operasional konkret, dimana anak sudah mampu berpikir logis, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek ke dalam klasifikasi dan mampu mengingat, memahami serta memecahkan masalah yang bersifat konkret, konkret yang dimaksud disini adalah dapat diamati melalui indera. Dalam penjelasan yang diberikan oleh Budiarti dan Haryanto dapat dipahami bahwa berpikir logis yang dimaksudkan disini adalah mampu membedakan sesuatu baik dan buruk melalui visual, seperti halnya dalam cerita komik, anak mampu membedakan tokoh baik dan buruk melalui visual dan kemudian tindakan yang dilakukan yang ditunjukkan didalam komik.

Anak-anak maupun usia pelajar lebih tertarik dengan kartun yang memiliki gambar sederhana, praktis dan tidak sesuai dengan apa yang mereka lihat biasanya sehingga menimbulkan imajinasi saat melihatnya. Menurut Munadi (2008) kartun menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas terhadap orang, tempat maupun situasi tertentu, kartun menangkap pesan yang harus disampaikan dan kemudian menuangkannya dengan gambar yang sederhana

dan tidak detil, hal itu yang membuat karakter maupun situasi yang digambarkan lebih mudah dikenal dan dimengerti lebih cepat. Arif S.Sudiman, dkk. (1996) juga mengemukakan kelebihan media gambar kartun seperti sifat kartun yang konkrit, tanpa batas ruang dan waktu, dan dapat memperjelas suatu masalah. Syakir (2003:19) mengatakan bahwa pendekatan gaya ilustrasi yang baik untuk anak-anak adalah pendekatan yang kreatif dan segar dengan penerapan seperti gaya personifikasi, fantasi/imajinatif, dan transformatif.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah anak-anak membutuhkan sesuatu yang kreatif dan imajinatif seperti kartun pada komik. Selain itu penggunaan karakter-karakter yang setara dengan usia anak akan menambah ketertarikan anak dalam membaca atau melihat karya.

Menurut Sulasmi (1989) penggunaan warna-warna cerah menunjukkan tendensi emosional yang tinggi pada anak, sedangkan warna biru dan hitam dianggap sebagai kontrol emosi pada anak. Pada penelitian Sulasmi, anak-anak pra sekolah dan pos sekolah memiliki kesukaan terhadap warna biru, kemudian warna merah, selanjutnya hijau, dan disusul warna ungu, jingga dan kuning. Walaupun warna merah menduduki posisi kedua namun warna merah memiliki tingkat emosional yang tajam dibandingkan warna lain, karena walaupun warna merah diletakkan di tumpukkan warna paling akhir, mata manusia akan dengan cepat menangkap warna merah sebagai warna pertama dilihat. Melalui beberapa penelitian warna yang di tulis oleh Sulasmi dapat disimpulkan bahwa anak-anak sangat menyukai warna cerah dan hangat, sedangkan penggunaan warna merah akan lebih menarik perhatian anak bahkan orang dewasa sekalipun.

2.6. Cerita Rakyat Ratu Shima sebagai *Subject Matter* Komik

Menurut Adji (2014:168) pada abad ke-7 terdapat Kerajaan di Jawa bernama Ho-Ling yang disamakan dengan para sejarawan dengan Kalingga dan diduga kerajaan tersebut berada di Jepara tepatnya di kecamatan Keling. Antara tahun 618-906 M, Kalingga diperintah oleh seorang raja perempuan bernama Ratu Shima yang juga seorang penganut agama Hindu, Ratu Shima merintis kerajaannya menjadi Kota Pelabuhan.

Sejarah dan cerita tentang Kerajaan Kalingga ini masih belum jelas hal itu juga diakui oleh Sudirman (2014) yang menulis pada bukunya tentang letak pusat kerajaan Kalingga yang masih belum jelas, kemungkinan berada di suatu tempat antara Kabupaten Pekalongan dan Kabupaten Jepara sekarang. Sumber sejarah masih belum jelas dan kabur, kebanyakan bersumber dari catatan Cina, tradisi kisah setempat, dan naskah Carita Parahyangan yang disusun berabad-abad, pada bagian abad ke-16 menyinggung secara singkat mengenai Ratu Shima dan kaitannya dengan Kerajaan Galuh.

Ratu Shima memiliki cerita singkat pada masa kejayaannya di Kerajaan Kalingga, hal itu dikarenakan Ratu Shima memiliki selisih waktu yang jauh dengan masa sekarang, hal itu sejalan dengan penuturan Sri Wintala Achmad (2016) dalam bukunya 13 Raja Paling Berpengaruh Sepanjang Sejarah Kerajaan di Tanah Jawa yang menceritakan tentang sejarah kerajaan di tanah Jawa sejak munculnya tiga kerajaan dengan pusat pemerintahannya terletak di bagian utara Jawa Tengah. Ketiga kerajaan tersebut, antara lain kerajaan Raja Sentanu, Depunta Sailendra, dan Ratu Shima. Selain kerajaan Ratu Shima, dua kerajaan

lainnya tidak diketahui namanya. Baru setelah itu muncul kerajaan di pulau Jawa lainnya seperti Kerajaan Medang atau Kerajaan Mataram Kuna, Kahuripan, Janggala, Kediri, Singasari, Majapahit, Kesultanan Demak, Kesultanan Pajang, Mataram Baru, Kasunanan Kartasura, Kasunanan Surakarta, Kesultanan Yogyakarta, Praja Mangkunegara, dan Kadipaten Pakualaman.

Menurut Taniputera (2016:382) dalam bukunya *History Of China* menceritakan tentang catatan sejarah dari Dinasti Tang yang menyebutkan adanya sebuah negeri bernama Heling atau disebut juga Jawa yang terletak di Laut Selatan, sebelah timur Sumatera dan sebelah barat Bali, Heling di asosiasikan dengan nama Kerajaan Kalingga, pada berita Cina tersebut disebutkan bahwa Heling kaya akan kulit penyu, emas, perak, cula badak, dan gading gajah. Sedangkan penduduknya membuat benteng-benteng kayu dan rumah mereka beratap daun kelapa. Gustami (2000:88) menjelaskan bahwa menurut berita Cina, cara makan masyarakat Kalingga tidak menggunakan sendok maupun sumpit tapi menggunakan tangan yang dipandang kurang etis, tidak higienis dan rendah, namun masyarakat Kalingga menganggap bahwa cara tersebut adalah bentuk rasa hormat atas karunia dan keagungan Tuhan, selain itu menggunakan cara tersebut akan membuat makanan lebih nikmat, alami dan khas.

Selain itu menurut Sudirman (2014) juga tertulis pada berita yang berasal dari zaman Dinasti Tang dan catatan I-Tsing yang memberikan keterangan tentang Ho-ling yang terletak di lautan selatan dan disebelah utaranya terletak Ta Hen La (Kamboja), ibu kota Ho-ling dikelilingi tembok yang terbuat dari tonggak kayu. Catatan itu juga menyatakan bahwa sejak tahun 674, rakyat Ho-ling

diperintah oleh Ratu Hsi-mo (Shima) yang terkenal dengan keadilan dan kebijaksanaannya sehingga kerajaan Ho-ling sangat aman dan tenteram.

Sudirman (2014:75) menceritakan tentang Kerajaan Kalingga yang rakyatnya hidup makmur, tenteram, dan damai. Kota tersebut dikelilingi pagar kayu sedangkan rajanya tinggal dalam sebuah bangunan besar dan bertingkat yang beratap daun palem. Di era pemerintahannya, Kerajaan Kalingga mengalami masa keemasan dan meninggalkan artefak yang dapat ditemui di daerah Keling yang diduga sezaman dengan perkembangan pemerintahan Ratu Shima.

Sudirman (2014:76) menjelaskan dalam naskah Cerita Parahyangan, Ratu Shima menikah dengan putra mahkota Kerajaan Galuh bernama Mandiminyak, dikatakan pula Ratu Shima memiliki cucu bernama Sanaha yang menikah dengan raja ketiga kerajaan Galuh bernama Bratasekha dan memiliki anak bernama Sanjaya yang kelak menjadi raja Kerajaan Sunda dan Kerajaan Galuh. Ratu Shima meninggal pada tahun 732 M. Sanjaya akhirnya menjadi Raja Kalingga bagian utara yang kelak nama Kerajaan Kalingga Utara disebut dengan Bumi Mataram. Menurut Raditya (2017) Ratu Shima memiliki dua anak bernama Parwati dan Narayana, masing-masing anaknya mewarisi wilayah Kalingga.

Keberadaan Kerajaan Kalingga atau Ho-ling juga dapat diketahui dari berbagai peninggalannya, seperti Prasasti Tukmas, Prasasti Sojomerto, Candi Angin di Desa Tempur, Kecamatan Keling, Kabupaten Jepara, dan Candi Bubrah ditempat yang sama yang membuktikan berkembang kerajaan yang bercorak Hindu Siwais (Sudirman, 2014). Selain itu juga ditemukan pakaian kebesaran seorang ratu, benda-benda perhiasan, alat-alat rumah tangga perabot dapur, dan

benda-benda lain yang terbuat dari emas, perak, perunggu, tembaga, monel, dan selaka yang ditemukan di daerah Keling, Jepara, yang sekarang disimpan di Museum Pusat Jakarta yang diperkirakan sezaman dengan berlangsungnya pemerintahan Ratu Shima.

Sartono Kartodirjo dalam Gustami (2004:85) menjelaskan tentang kisah pengutusan hulubalang untuk meletakkan pundi-pundi berisi dinar ditengah jalan di wilayah Kerajaan Kalingga oleh Raja Ta-che di Arab yang mendengar tentang keadilan Ratu Shima. Selama tiga tahun, pundi-pundi tersebut tidak pernah tersentuh oleh seorangpun yang melewati jalan tersebut. Hingga suatu ketika putra mahkota Kerajaan Kalingga tidak sengaja menyentuh pundi-pundi tersebut dengan kakinya, karena kesalahannya tersebut putra mahkota dijatuhi hukuman penggal. Berdasarkan pertimbangan ahli hukum dan para pembesar kerajaan, akhirnya kaki putra mahkota diamputasi sebagai hukuman atas kesalahannya. Setelah mendengar hal tersebut, raja Ta-che merasa segan dan tidak berani menyerang Ratu Shima.

BAB 3

METODE BERKARYA

3.1 Media Berkarya

3.1.1 Teknik Berkarya

Teknik yang digunakan penulis adalah *Full Digital* yaitu teknik pembuatan komik yang seluruh proses pembuatannya dilakukan secara digital dimulai dari sketsa hingga *finishing*.

3.1.2 Alat

Alat yang digunakan dalam proses berkarya proyek studi membuat komik digital cerita rakyat Ratu Shima adalah sebagai berikut:

3.1.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Hardware atau perangkat keras menurut KBBI V adalah peralatan fisik atau perangkat dan peranti yang mendukung sistem komputer. Perangkat keras sendiri dianggap sebagai suatu komponen yang sifat alatnya dapat dilihat secara nyata dapat diraba secara langsung. Berikut adalah perangkat keras yang digunakan:

1. Laptop dengan spesifikasi
 - a. Hewlett-Packard (HP) 14-G102AU (AMD APU A4 5000 Quad Core, 1.50 GHz, 14 inch)
 - b. Hardisk 500 GB HDD
 - c. 64-bit Operating System

d. Windows 7 Ultimate

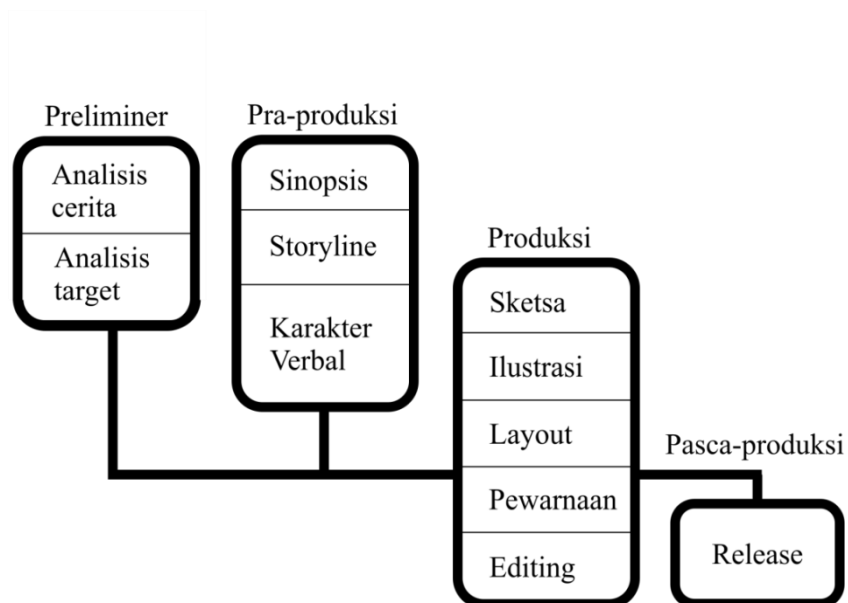
2. Pen Tablet Wacom Intuos Draw CTL-490

3.1.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Software atau perangkat lunak menurut KBBI V adalah perangkat program, prosedur, dan dokumen yang berkaitan dengan suatu sistem. *Software* sendiri merupakan program atau aplikasi yang diisikan ke dalam memori internal komputer. *Clip Studio Paint* merupakan program yang digunakan penulis untuk menggambar sketsa hingga *finishing* dalam pembuatan komik digital cerita rakyat Ratu Shima.

3.2 Proses Berkarya

Berikut adalah tahapan proses berkarya dalam pembuatan komik:



Gambar 3.1 Proses berkarya

3.2.1. Preliminer

Proses preliminar adalah proses yang bersifat pendahuluan atau persiapan. Proses ini mengacu pada analisis cerita tentang kisah Ratu Shima dari Kerajaan Kalingga dan analisis target yaitu anak-anak. Pada proses preliminar ini juga terdapat beberapa tahapan dalam membuat komik, menurut Budiarti dan Haryanto (2016) antara lain tahap pengidentifikasian target dan pengidentifikasian warna, kedua tahap ini sudah dijelaskan pada BAB 2. Selanjutnya adalah tahap pembuatan scenario yang merupakan kelanjutan dari proses analisis cerita pada BAB 2.

3.2.2. Pra-produksi

Tahap pra-produksi adalah tahap perencanaan awal, dilakukan sebelum proses produksi dimulai. Tahap kelanjutan dari preliminar dengan menggunakan segala pendekatan dasar berupa data yang sudah ada untuk digunakan sebagai dasar cerita. Tahap ini sebagai tahap pegangan dan petunjuk bagi komikus yang merupakan gambaran lengkap mengenai segala sesuatu yang akan ditampilkan pada komik nantinya. Sedangkan menurut Maharsi (2011) tahapan proses pembuatan komik adalah sebagai berikut:

1. Membuat sinopsis cerita

Sinopsis cerita berarti menentukan tema, naskah beserta plot, dan latar cerita yang akan diangkat dalam karya komik.

2. Membuat *storyline*

Storyline adalah rancangan dalam bentuk tulisan tentang apa saja yang akan komikus buat baik teks maupun ilustrasinya dalam tiap halaman

komik atau panel-panel namun masih secara tekstual atau tulisan. Baik teks maupun visual dideskripsikan secara jelas karena *storyline* ini menjadi acuan untuk membuat sketsa *layout* dan ilustrasi tiap halaman dalam tahap produksi atau pembuatan komik nantinya.

3. Membuat karakter tokoh verbal

Karakter tokoh verbal adalah bagaimana seorang komikus menjelaskan dalam bahasa tekstual tokoh-tokoh yang terlibat dalam cerita yang sedang dibuatnya, pada bagian ini dijelaskan deskripsi lengkap dari tokoh tersebut, mulai dari nama, jenis kelamin, usia, ciri-ciri fisik beserta sifat-sifatnya.

4. Membuat karakter tokoh visual

Setelah proses deskripsi tokoh secara verbal kemudian dilakukan sketsa model karakter berdasarkan deskripsi verbalnya.

Berikut beberapa sumber yang akan digunakan saat membuat komik:

1. Istana Kerajaan

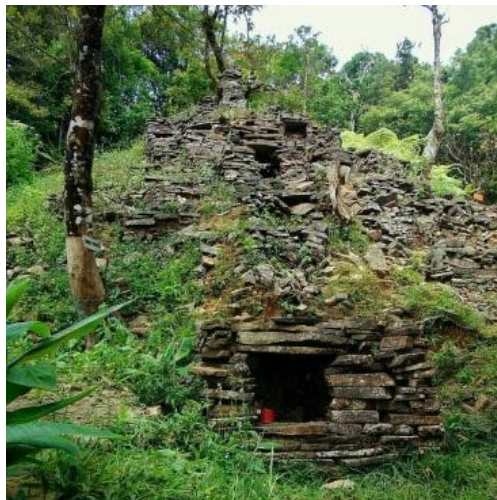
Istana kerajaan Kalingga berbeda dari rumah rakyatnya, istananya terbuat dari bebatuan sedangkan rumah rakyat kalingga terbuat dari kayu beratap daun palem. Pada beberapa sumber mengatakan bahwa Candi Bubrah dan Candi Angin merupakan peninggalan Ratu Shima, meski belum terdapat penelitian lanjutan mengenai hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa versi lain mengenai candi-candi tersebut. Gambar Candi Bubrah diambil dari akun @visitjepara. Candi-candi tersebut dijadikan sumber pembuatan komik

digital Ratu Shima, Narayana dan Sekantung Emas dalam hal bangunan istana dan teras kerajaan.



Gambar 3.2 Candi Angin di Jepara

(Sumber: ksmtour.com)



Gambar 3.3 Candi Bubrah di Jepara

(Sumber: instagram.com)

2. Pakaian Perempuan

Pembuatan model pakaian perempuan pada komik ini menggunakan model sederhana dari model pakaian Ratu Shima. Pakaian Ratu Shima menggunakan sumber gambar dari akun Kenichir0 dengan beberapa perubahan pada atributnya.



Gambar 3.4 Pakaian Ratu Shima

(Sumber: deviantart.com)

3. Pakaian Laki-Laki

Pakaian laki-laki yang digunakan dalam pembuatan komik ini adalah pakaian adat Jawa yang biasanya dipakai oleh prajurit, bentuknya yang sederhana mencerminkan keadaan wilayah Jawa yang masih awal didiami. Gambar diambil dari akun Yuwonosigit.



Gambar 3.5 Pakaian Laki-Laki

(Sumber: deviantart.com)

3.2.2.1. Naskah Komik Digital Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas

SINOPSIS KISAH RATU SHIMA

Meli sedang bertengkar dengan kakaknya yang bernama Miko karena suatu kesalahpahaman, Meli mengambil mainan Miko yang diletakkan sembarang tempat, tanpa meminta izin kakaknya terlebih dahulu sampai akhirnya mainan tersebut rusak dan Miko memarahinya. Kemudian Kakek datang dan menenangkan keduanya dengan menceritakan kisah Ratu Shima. Kisah Ratu Shima dimulai dari seorang raja Ta-che dari negara Arab yang mengutus hulubalangnyanya menuju ke daerah Kalingga untuk meletakkan sekantung emas di jalan menuju istana Kalingga. Tidak ada yang mengetahui siapa yang telah meletakkan sekantung emas di jalan itu. Selama tiga tahun sekantung dinar tersebut tidak pernah tersentuh oleh siapapun, hal itu karena rakyat Kalingga merasa tidak memiliki hak atas kantung tersebut. Rakyat yang sedang di warung juga ikut berpendapat mengenai kantung emas tersebut. Hingga pada suatu hari putra mahkota Kerajaan Kalingga yang bernama Narayana bermain dengan teman-temannya dan tidak sengaja menyentuh sekantung emas tersebut dengan kakinya. Narayana yang masih kecil bingung karena telah menyentuh barang yang bukan miliknya, akhirnya setelah mendengar perdebatan teman-temannya yang saling memberikan pendapat, Narayana memutuskan untuk mengakui kesalahannya. Pada sebuah pengadilan Narayana datang kemudian mengakui kesalahannya, Ratu Shima yang memegang keadilan tanpa pandang derajat menghukum Narayana. Hukuman yang diberikan tidak main-main yaitu hukuman potong kaki karena kaki Narayana-lah yang dianggap bersalah. Namun para

penggawa kerajaan menentang keputusan tersebut, rakyat yang hadir ikut memohon belas kasih Ratu Shima agar dapat meringankan hukuman Narayana. Akhirnya Narayana diberikan hukuman pengasingan selama satu tahun tanpa diberikan fasilitas kerajaan. Kabar putra mahkota Narayana yang dihukum pengasingan didengar oleh Raja Ta-che di Arab. Kemudian Raja Ta-che bergegas menuju ke Negeri Kalingga menggunakan unta dan menaiki kapal untuk menyebrangi lautan, Raja Ta-che yang sampai di Kalingga dibuat takjub oleh rasa humanis dan saling menghargai rakyat Kalingga. Sampai akhirnya bertemu dengan Ratu Shima, ditengah keterpukauannya dengan singgasana raja di Kalingga, Ratu Shima dengan baik mengenalkannya dengan Negeri Kalingga, setelah diberikan hidangan, Ratu Shima menanyakan maksud kedatangan Raja Ta-che. Raja Ta-che meminta maaf dan menawarkan persahabatan dan perdamaian kepada Kerajaan Kalingga karena rasa segan dan menghormati keadilan daerah Kalingga di bawah pemerintahan raja Kalingga yaitu Ratu Shima, akhirnya Ratu Shima menerima permintaan maaf dan tawaran tersebut dan Raja Ta-che kembali ke Negeri Arab membawa kantung emasnya. Cerita kembali pada Meli dan Miko, mereka mendengarkan dengan seksama kisah Ratu Shima yang diceritakan oleh Kakek, merasa keduanya salah dan tidak mau dihukum seperti putra mahkota Narayana, akhirnya mereka berbaikan dan saling berpelukan.

3.2.2.2. Storyline

Tabel 3.1 *Storyline* “Ratu Shima Narayana, dan Sekantung Emas”

Halaman 1

1.	Miko : Kamu sih!! Meli : Aku kan cuma minjem!	<i>Medium shot:</i> Miko dan Meli berhadapan, dan dibelakang Miko Kakek melihat.
2.	Kakek: Ada apa ini? Miko : Ini nih Kek, Dek Meli ngerusakin mainanku. Meli : Tadi nggak rusak Kek, aku cuma minjem bentar tadi kok	<i>Medium shot:</i> Kakek memegang pundak Meli dan Miko.
3.	Miko : Minjem kok tidak bilang..	<i>Close up:</i> Miko cemberut.
4.	Meli : Kak Miko tadi meletakkannya sembarangan Miko : Hiih.. tadi.... Meli : Apa? Apa?	<i>Medium shot:</i> Meli dan Miko saling berkacak pinggang.

Halaman 2

1	Kakek : Sudah-sudah! Mau kakek ceritakan sesuatu tidak?	<i>Close up:</i> Kakek tersenyum.
2.	Miko: Tapi mainanku kek.. Meli : Sudah rusak dari tadi! Miko : Tadi katanya tidak rusak?	<i>Medium shot:</i> masih saling sinis satu sama lain.
3.	Kakek : Sudah! Dengarkan kakek bercerita dulu, setelah itu kalian boleh membahas mainan itu lagi.	<i>Close up:</i> Kakek tegas namun tetap tersenyum.
4.	Meli : Cerita apa Kek?	<i>Close up:</i> Meli menengadahkan melihat Kakeknya.
5.	Kakek : Cerita tentang seorang pangeran yang dihukum hanya karena tidak sengaja menyentuh barang yang bukan miliknya.	<i>Close up:</i> Kakek mulai serius.
6.	Miko dan Meli : Ha? Kakek : Penasaran? Miko : Tuh kan... tidak boleh... Meli : Aku tidak salah kok!	<i>Medium shot:</i> Miko dan Meli menghadap Kakek yang tersenyum.
7.	Kakek : Ehm, Kakek akan mulai bercerita. Ini kisah sang ratu adil, Ratu Shima...	<i>Close up:</i> Kakek mulai serius.

Halaman 3

1	Narasi: Kerajaan Kalingga adalah salah satu dari tiga kerajaan tertua di Pulau Jawa, Kalingga dipimpin oleh seorang Ratu yang di panggil Ratu Keadilan.	<i>Narasi</i>
---	---	---------------

Halaman 4

1	Narasi: Ayo kita kebalikan ke tahun 674 M, dimana Kerajaan Kalingga berjaya di Pulau Jawa saat itu	<i>Narasi</i>
---	--	---------------

Halaman 5

1	Negara bagian Arab di pimpin oleh Raja Ta-che	<i>Extreme Long shot:</i> negara bagian Arab.
2.	Raja Ta-che : pergilah kamu ke negeri Kalingga. Hulubalang : Baik Raja.	<i>Long shot:</i> Raja Ta-che yang berbicara dengan utusannya dengan berdiri.

3.	Kerajaan Kalingga tahun 674 M hingga 704 M dipimpin oleh Ratu Shima.	<i>Long shot:</i> Kerajaan Kalingga.
4.	Gambar jalan pada malam hari	<i>Long shot:</i> jalan pada malam hari.
5.	Gambar hulubalang meletakkan sekantung emas	<i>Medium shot:</i> hulubalang meletakkan sekantung emas.
6.	Gambar hulubalang pergi	<i>Long shot:</i> hulubalang pergi meninggalkan sekantung emas.

Halaman 6

1	Kerajaan Kalingga 674 M-704 M dipimpin oleh Ratu Shima.	<i>Long shot:</i> Negeri Kalingga.
2.	Gambar Ratu Shima berjalan di luar istana.	<i>Long shot:</i> terlihat seseorang berjalan diluar ruangan.
3.	Gambar Ratu Shima berjalan di dalam istana.	<i>Medium shot:</i> gambar orang berjalan di dalam ruangan.
4.	Gambar Ratu Shima duduk di singgasana gading gajah.	<i>Medium shot:</i> sosok seorang ratu duduk diatas singgasana.
5.	Ratu Shima: Selamat pagi! Bagaimana keadaan Kalingga hari ini?	<i>Long shot:</i> seorang ratu duduk di singgasana di depan para penggawa kerajaan.
6.	Abdi: Yang Mulia Ratu	<i>Medium shot:</i> para abdi dalam kerajaan.

Halaman 7

1	Gambar salah satu Abdi mengangkat tangan	<i>Close up:</i> tangan yang terangkat ke atas.
2.	Ratu Shima : Ada apa abdiku?	<i>Close up:</i> Ratu Shima yang menoleh ke arah abadinya.
3.	Abdi Kalingga : Yang mulia Ratu Shima, ditengah jalan menuju kerajaan ini tergeletak sekantung emas. Sampai saat ini belum diketahui siapa pemilik kantung tersebut.	<i>Medium close up:</i> Abdi Kalingga
4.	Ratu Shima : Apakah ada yang menyentuhnya?	<i>Close up:</i> Ratu Shima tenang.
5.	Abdi Kalingga : Tidak ada yang mulia.	<i>Medium close up:</i> Abdi Kalingga
6.	Ratu Shima : Peraturan yang sudah ada, siapapun yang mengambil sesuatu bukan haknya akan dihukum berat. Para Abdi : Baik yang mulia.	<i>Long shot:</i> ruangan istana.

Halaman 8

1	Gambar Ratu Shima duduk di teras.	<i>Long shot:</i> Ratu Shima duduk di teras depan istana.
2.	Parwati : Ada apa Ibu? Ratu Shima : Ada yang meletakkan sekantung emas di jalan menuju kesini. Parwati : Siapa pelakunya Ibu?	<i>Medium close up:</i> Parwati duduk di samping Ibunya..
3.	Gambar Ratu Shima geleng-geleng	<i>Medium close up:</i> Ratu Shima menggelengkan kepalanya.
4.	Gambar seorang abdi datang	<i>Medium close up:</i> Seorang abdi datang dan menundukkan kepala.
5.	Ratu Shima : Cari tau pelakunya Abdi Kalingga : Baik Ratu!	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima berbicara pada seorang utusan..
6.	Gambar Narayana datang	<i>Long shot:</i> Narayana datang.
7.	Ratu Shima menegakkan badan dan tersenyum	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima tersenyum.

Halaman 9

1	Narayana : Ibu, aku melihat banyak pengumuman di jalan. Ratu Shima : kesinilah nak!	<i>Medium shot:</i> Narayana mendekati ibunya.
2.	Ratu Shima : Kamu jangan sampai menyentuh kantung itu ya... karena kamu adalah contoh bagi rakyatmu. Narayana : Tidak mungkin Ibu, karena itu bukan hakku.	<i>Medium shot:</i> Narayana duduk di dekat Ratu Shima dan Parwati.
3.	Gambar Parwati tersenyum	<i>Close up:</i> Parwati tersenyum.
4.	Gambar Narayana tersenyum	<i>Close up:</i> Narayana tersenyum.
5.	Gambar Ratu Shima tersenyum	<i>Close up:</i> Ratu Shima tersenyum.
6.	Gambar Narayana, Ratu Shima, dan Parwati tersenyum.	<i>Long shot:</i> Ratu Shima, Narayana, dan Parwati tersenyum.

Halaman 10

1	Desa Keling, 3 tahun kemudian	<i>Long shot:</i> pemandangan Desa Keling.
2.	Paijo : Hei kalian ingat tidak sekantong emas di perempatan jalan di sana?	<i>Medium shot:</i> seorang rakyat yang duduk di sebuah warung.
3.	Menik : Ya ampun, Aku sampai lupa Lainnya : Iya aku juga lupa.	<i>Long shot:</i> di sebuah warung makan, Menik sedang membagikan makanan.
4.	Menik : Punya siapa to? Paijo : Kabarnya sih orang Arab.	<i>Long shot:</i> di sebuah warung makan, Menik sedang membagikan makanan.
5.	Paijo : Aku dengar Kalingga sudah mengirim orang ke sana Sanah : Hush, jangan nuduh sembarangan, belum ada info resmi dari kerajaan. Paijo: Hehehe	<i>Long shot:</i> di sebuah warung makan, Menik sedang membagikan makanan.
6.	Menik : Padahal kita juga tidak mungkin mencurinya. Paijo : Hukuman yang ada adalah bentuk peduli dan adilnya Ratu Shima.	<i>Long shot:</i> di sebuah warung makan, Menik sedang membagikan makanan.

Halaman 11

1	Gambar Narayana berlari menuju Ratu Shima	<i>Long shot:</i> Narayana berlari menuju Ratu Shima yang sedang melihat-lihat bunga.
2.	Ratu Shima : Ada apa?	<i>Close up:</i> Ratu Shima kaget akan kedatangan Narayana.
3.	Narayana : Ibu aku mau bermain dengan teman-teman. Ratu Shima : Iya boleh, hati-hati ya...	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima dan Narayana
4.	Narayana : Baik bu	<i>Close up:</i> Narayana senang.
5.	Gambar Narayana berlari melewati tepi istana.	<i>Medium shot:</i> Narayana berlari.
6.	Gambar Narayana berlari melewati pohon-pohon.	<i>Long shot:</i> Narayana berlari.

Halaman 12

1	Narayana: Huh Hah Hah	<i>Close up:</i> kaki Narayana memelankan larinya karena kelelahan.
2.	Narayana : Lelah juga berlari..	<i>Close up:</i> Narayana berkeringat.
3.	Narayana : Maaf, aku terlambat. Aku tadi mencari Ibuku untuk meminta izin. Kalian sudah izin belum? Teman-teman : Sudah... Belum...	<i>Long shot:</i> Narayana dan teman-temannya.
4.	Kali : Kita kan main dekat rumah	<i>Medium shot:</i> Narayana dan Kali.

	Narayana : Itu adalah adab yang baik kepada orang tua. Nanti kalau Ibumu mencarimu bagaimana?	
5.	Rayi: Baiklah, Ayo kita izin dulu Siti: Ayok Kali: Kan Cuma dekat rumah.	<i>Long shot:</i> teman-teman Narayana.
6.	Teman-teman Narayana: Kami sudah izin.	<i>Medium shot:</i> teman-teman Narayana.
7.	Teman-teman Narayana : Jadi, sekarang... Kita main apa?	<i>Close up:</i> teman Narayana.

Halaman 13

1	Narayana : Petak umpet bagaimana?	<i>Close up:</i> Narayana.
2.	Gambar Narayana dan teman-temannya sedang hompipah	<i>Medium shot:</i> Anak-anak sedang hompipah.
3.	Gambar Narayana yang kalah hompipah	<i>Medium shot:</i> Narayana yang tersenyum karena kalah.
4.	Narayana : Siap? Satu... Dua...	<i>Close up:</i> Narayana yang menutup mata dengan tangan.
5.	Teman-teman : Jangan ikut aku dong...	<i>Medium shot:</i> teman-teman Narayana yang saling mendorong.
6.	Narayana: Sepuluh... Aku akan mulai mencari kalian...	<i>Medium shot:</i> Narayana yang mulai berjalan terlihat dari belakang
7.	Gambar Narayana mencari teman-temannya.	<i>Long shot:</i> Narayana yang mencari teman-temannya.

Halaman 14

1	Narayana : Nah, Siti... Siti : Baru saja, kenapa aku tertangkap dulu itu loh.	<i>Close up:</i> Narayana melihat Siti.
2.	Narayana : Kali! kena kamu! Kali : Sudah kuduga...	<i>Close up:</i> Narayana membuka tong penyimpanan makanan.
3.	Narayana : Sudah semua, tinggal Rayi.	<i>Medium shot:</i> Narayana melihat teman-temannya yang kelelahan.
4.	Gambar Narayana melihat rumput bergoyang.	<i>Extreme Close up:</i> mata Narayana melihat kearah rumput yang bergoyang.
5.	Gambar rumput bergoyang	<i>Close up:</i> rumput bergoyang.
6.	Gambar Narayana bergegas berlari menuju tempat rumput bergoyang	<i>Medium shot:</i> Narayana berlari.

Halaman 15

1	Gambar Narayana terkejut	<i>Extreme Close up:</i> mata Narayana.
2.	Teman-teman : Narayana!!!	<i>Medium shot:</i> teman-teman Narayana kaget.
3.	Rayi: Ada apa? (didalam hati)	<i>Close up:</i> Rayi muncul di rerumputan.
4.	Gambar Rayi yang berdiri melihat Narayana kaget	<i>Extreme Close up:</i> Rayi yang berkeringat, kaget.
5.	Gambar Narayana melihat kebawah	<i>Extreme Close up:</i> mata Narayana melihat ke bawah.
6.	Gambar kaki Narayana yang tak jauh dari sekantong emas yang tercecer	<i>Extreme Close up:</i> kaki Narayana di dekat dinar yang tercecer.
7.	Gambar terlihat arena bermain anak-anak tadi.	<i>Long shot:</i> area bermain anak-anak.

Halaman 16

1	Rayi : Narayana .. kamu menyentuhnya Kali : Kan Narayana tidak sengaja, ayo kita rapikan saja. Tidak ada yang tahu.	<i>Long shot:</i> dua teman yang berdebat.
2.	Narayana : Aku memang tidak sengaja.	<i>Medium shot:</i> Kali menenangkan

	Kali : Tenang Narayana, kita akan merapkannya, seperti sebelumnya.	Narayana.
3.	Narayana : Tidak, aku akan merapkannya kemudian berbicara pada Ibuku. Rayi : Kau akan dihukum berat. Narayana : Tapi, aku harus bertanggung jawab.	<i>Medium shot:</i> Rayi memegang pundak Narayana.
4.	Gambar teman-teman melihat dengan bingung.	<i>Long shot:</i> teman-teman Narayana.
5.	Gambar Narayana merapikan sekantong emas.	<i>Medium shot:</i> Narayana berjongkok merapikan.
6.	Narayana : Sampai jumpa teman-teman.	<i>Medium shot:</i> Narayana berjalan pergi sambil melambaikan tangan.
7.	Teman-teman : Semoga Ratu Shima mengampunimu, Narayana...	<i>Medium shot:</i> teman-teman Narayana.

Halaman 17

1	Gambar Ratu Shima di kerumunan orang.	<i>Long shot:</i> Ratu Shima di kerumunan orang.
2.	Ratu Shima : Baik, kasus selanjutnya?	<i>Close up:</i> Ratu Shima membuka perkamen selanjutnya.
3.	Gambar banyak abdi yang kaget	<i>Medium shot:</i> para abdi kaget.
4.	Gambar Narayana masuk dalam kerumunan orang.	<i>Medium shot:</i> Narayana memasuki ruangan.
5.	Gambar Ratu Shima terkejut.	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima terkejut.
6.	Ratu Shima : Putra Mahkota?	<i>Close up:</i> wajah Ratu Shima penasaran.
7.	Narayana : Selanjutnya saya Ibu Ratu Shima. Saya mengaku bersalah.	<i>Close up:</i> Narayana menunduk.

Halaman 18

1	Gambar semua orang ribut.	<i>Long shot:</i> rakyat saling berbisik kebingungan.
2.	Ratu Shima : Diam! Jelaskan Putra Mahkota Narayana!	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima tegas.
3.	Narayana : Aku tidak sengaja menyentuhnya, aku sedang bermain dengan temanku, tiba-tiba saat permainan akan berakhir, aku tidak sengaja menyentuhnya, sekantong emas itu, Maaf...	<i>Close up:</i> Narayana menjelaskan.
4.	Narayana : Sekarang...	<i>Close up:</i> Narayana.
5.	Narayana : Aku siap dihukum.	<i>Extreme Close up:</i> Narayana.
6.	Gambar Ratu Shima menghela nafas	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima berusaha tenang..
7.	Ratu Shima : Karena sudah melanggar peraturan kerajaan, yaitu tidak boleh menyentuh barang yang bukan haknya, maka aku Ratu Shima, Ratu Kerajaan Kalingga memberikan hukuman potong kaki kepada Putra Mahkota Narayana	<i>Long shot:</i> Ratu Shima berdiri dan mengumumkan hukuman.

Halaman 19

1	Gambar kepanikan semua orang	<i>Long shot:</i> semua rakyat yang datang menjadi panik.
2.	Abdi 1: Yang mulia Ratu Shima, Narayana merupakan pewaris tahta, berikanlah keringanan hukuman Yang Mulia... Abdi 2 : Putra Mahkota sudah mengakui	<i>Long shot:</i> beberapa abdi menyuarakan pendapatnya.

	kesalahannya Abdi 3 : Dia hanya tak sengaja menyentuhnya...	
3.	Ratu Shima : Aku tidak membedakan hukuman bagi siapapun, termasuk Putra Mahkota Narayana, mengakui kesalahan adalah hal yang baik. Tapi, peraturan tetap peraturan, bagi siapapun yang menyentuh barang bukan haknya akan dihukum berat.	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima yang tegas.

Halaman 20

1	Gambar lapangan pengadilan sangat ramai.	<i>Extreme long shot:</i> lapangan pengadilan sangat ramai.
2.	Ratu Shima : Baiklah, hukuman akan dilakukan besok pagi.	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima yang tegas.
3.	Abdi 1: Yang Mulia, tolong ampuni putra mahkota Narayana Abdi 2 : Dia masih muda Yang Mulia	<i>Long shot:</i> beberapa abdi menyuarakan pendapatnya.
4.	Abdi 5 : Maaf terlambat yang mulia Ratu, teman-teman Narayana mengatakan bahwa mereka menyuruh Putra Mahkota Narayana berbohong dan menutupi kesalahannya, namun Putra Mahkota Narayana menolaknya. Jadi tolong hukuman Narayana diringankan, Yang Mulia.	<i>Medium shot:</i> beberapa abdi menyuarakan pendapatnya.
5.	Gambar aula ramai : tolong yang mulia!	<i>Long shot:</i> seluruh rakyat di lapangan menunduk.

Halaman 21

1	Gambar Ratu Shima menunduk	<i>Close up:</i> Ratu Shima menunduk.
2.	Gambar Ratu Shima	<i>Close up:</i> Ratu Shima menghela nafas.
3.	Ratu Shima : Baiklah, Aku Ratu Shima memutuskan Pangeran Narayana akan di asingkan selama satu tahun tidak boleh bertemu siapapun dan diberi apapun kecuali makanan dan minuman seadanya.	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima yang tegas.
4.	Gambar orang-orang mengelus dada	<i>Medium shot:</i> beberapa rakyat terlihat megelus dada, lega.
5.	Gambar Narayana tersenyum menunduk	<i>Close up:</i> Narayana tersenyum menunduk.

Halaman 22

1	Gambar Ratu Shima bingung	<i>Close up:</i> Ratu Shima bingung.
2.	Ratu Shima : Narayana Anakku...	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima menghampiri Narayana.
3.	Narayana : Ibu...	<i>Close up:</i> Narayana tersenyum.
4.	Ratu Shima : Maafkan Ibu memberimu hukuman diasingkan	<i>Long shot:</i> Ratu Shima memeluk Narayana dengan menangis
5.	Narayana : Tidak apa-apa ibu, aku memang bersalah.	<i>Medium shot:</i> Narayana tersenyum.
6.	Ratu Shima : Besok kau harus menerima hukuman, tidurlah dengan nyenyak	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima mengelus kepala Narayana.
7.	Gambar Narayana tersenyum.	<i>Close up:</i> Narayana tersenyum.

Halaman 23

1	Gambar fajar	<i>Extreme long shot:</i> terlihat fajar.
2.	Gambar ayam berkokok	<i>Long shot:</i> ayam berkokok.
3.	Gambar rakyat berjalan berduyun-duyun.	<i>Long shot:</i> rakyat berjalan berduyun-

		duyun.
4.	Gambar gerbang istana ramai	<i>Long shot:</i> depan kerajaan Kalingga.
5.	Gambar gerbang istana terbuka.	<i>Long shot:</i> gerbang terbuka.
6.	Gambar Putra Mahkota Narayana keluar dengan menanggalkan mahkota dan berganti dengan ikat kepala.	<i>Long Shot:</i> Putra Mahkota Narayana keluar dengan menanggalkan mahkota dan berganti dengan ikat kepala.
7.	Gambar Ratu Shima mengikuti putra mahkota Narayana	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima mengikuti Narayana dari belakang.

Halaman 24

1	Teman-teman : Sampai jumpa tahun depan Narayana, kita akan main lagi dan saat itu kantung emas itu sudah tidak ada.	<i>Medium shot:</i> teman-teman Narayana yang melambaikan tangan sedih.
2.	Parwat : Adikku hati-hati disana	<i>Close up:</i> Parwati sedih.
3.	Ratu Shima: Semoga selalu sehat anakku..	<i>Close up:</i> Ratu Shima tersenyum.
4.	Menik: Hidup Ratu Shima! Hidup Narayana!	<i>Close up:</i> Menik berteriak mengangkat tangan.
5.	Rakyat 1: Ratu kita memang tidak pandang bulu. Rakyat 2: Pangeran Narayana juga sangat baik, mengakui kesalahannya sendiri dan bertanggung jawab atas kesalahannya. Rakyat 3: Semuanya harus adil	<i>Medium shot:</i> rakyat yang antusias.
6.	Gambar Narayana pergi dengan dua pengawal	<i>Medium shot:</i> Narayana pergi dari istana Kalingga..

Halaman 25

1	Raja Ta-che di wilayah Arab	<i>Medium shot:</i> Raja Ta-che sedang duduk bersantai.
2.	Raja Ta-che: Apa?	<i>Close up:</i> Raja Ta-che terkejut.
3.	Hulubalang: Iya yang mulia, Ratu Shima menghukum anaknya sendiri.	<i>Close up:</i> hulubalang menjelaskan.
4.	Raja Ta-che : Tolong, siapkan perjalananku menuju Kerajaan Kalingga, aku harus meminta maaf pada Ratu Shima.	<i>Medium shot:</i> Raja Ta-che berdiri.
5.	Gambar Raja Ta-che menaiki kuda	<i>Medium shot:</i> Raja Ta-che menaiki kuda.
6.	Gambar Raja Ta-che menaiki kapal	<i>Long shot:</i> Raja Ta-che menaiki kapal melihat lautan.
7.	Gambar Raja Ta-che sampai di Kalingga	<i>Long shot:</i> Raja Ta-che melihat negeri Kalingga.

Halaman 26

1	Gambar Raja Ta-che melihat rakyat Kalingga	<i>Medium shot:</i> Raja Ta-che melihat rakyat Kalingga.
2.	Gambar Raja Ta-che melihat para pengawal kerajaan sedang membantu rakyat Kalingga.	<i>Long shot:</i> Raja Ta-che melihat pengawal kerajaan sedang membantu rakyat Kalingga.
3.	Gambar Raja Ta-che memasuki area Istana Kalingga	<i>Medium shot:</i> Raja Ta-che memasuki wilayah istana Kalingga.
4.	Gambar Ratu Shima keluar dari pintu istana.	<i>Long shot:</i> Ratu Shima keluar dari pintu istana.
5.	Gambar Raja Ta-che memberi hormat.	<i>Medium shot:</i> Raja Ta-che memberi hormat.
6.	Gambar Ratu Shima membalas hormat.	<i>Close up:</i> Ratu Shima membalas hormat.
7.	Gambar Ratu Shima mempersilahkan Raja	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima

	Ta-che untuk masuk ke dalam istana.	mempersilahkan Raja Ta-che untuk masuk ke dalam istana.
--	-------------------------------------	---

Halaman 27

1	Gambar Raja Ta-che melewati singgasana raja	<i>Close up:</i> Raja Ta-che melihat singgasana raja.
2.	Raja Ta-che : Waah... Dari Gading Gajahnya?	<i>Medium shot:</i> Raja Ta-che melihat singgasana.
3.	Ratu Shima : di Kalingga kami menggunakan daun kelapa sebagai atap rumah, dan kayu sebagai bahan utama segala jenis perabotan, ada beberapa diantaranya kami ukir, kami juga membuat beberapa kerajinan logam, yang sedang anda lihat adalah singgasana untuk raja Kalingga, dibuat dari gading gajah.	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima tersenyum.

Halaman 28

1	Ratu Shima: Silahkan dicicipi Raja Ta-che!	<i>Long shot:</i> Ratu Shima dan Raja Ta-che duduk lesehan.
2.	Ratu Shima : Jadi, apakah maksud kedatangan Raja Ta-che.	<i>Close up:</i> Ratu Shima tersenyum.
3.	Raja Ta-che : Sebelumnya aku ingin meminta maaf kepadamu, Ratu Shima, Ratu Kalingga, aku yang telah mengutus seorang hulubalang ke daerah Kalingga untuk meletakkan sekantong emas.	<i>Close up:</i> Raja Ta-che menjelaskan.
4.	Ratu Shima : Untuk apa kau meletakkannya?	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima tegas.
5.	Raja Ta-che : Aku ingin mengetahui apakah kau benar-benar adil seperti yang banyak orang katakan, dan sekarang aku mengetahuinya.	<i>Medium shot:</i> Raja Ta-che menjelaskan.

Halaman 29

1.	Raja Ta-che : karena itu, aku memutuskan untuk berdamai denganmu, kerajaan Arab dan Kerajaan Kalingga sekarang akan bersahabat.	<i>Close up:</i> Raja Ta-che tersenyum.
5.	Ratu Shima : Kau telah melihat rakyatku yang jujur dan patuh. Walau begitu, putraku, Narayana, tak sengaja menyentuhny. Jadi, ia pantas dihukum.	<i>Medium shot:</i> Ratu Shima terseyum.
6.	Raja Ta-che : Kau sangat adil Ratu Shima, mulai sekarang aku akan sangat menghormatimu dan rakyatmu, sebagai orang-orang yang menjunjung tinggi kejujuran dan keadilan. Terima kasih.	<i>Medium shot:</i> Raja Ta-che serius.
7.	Raja Ta-che: Sampai jumpa lagi Kalingga. Main-mainlah ke daerah Arab.	<i>Long shot:</i> Raja Ta-che melambaikan tangan ke arah rakyat Kalingga di atas kapal didekat pelabuhan dengan membawa sekantong emasnya.

Halaman 30

1	Satu tahun kemudian.	<i>Long shot:</i> wilayah Kalingga.
2.	Gambar Rakyat datang berduyun-duyun ke istana	<i>Long shot:</i> rakyat datang berduyun-duyun ke istana.
3.	Gambar Narayana datang ditemani dua pengawal	<i>Medium shot:</i> Narayana datang ditemani dua pengawal

4.	Gambar narayana tersenyum	<i>Close up:</i> Narayana tersenyum
5.	Gambar Parwati tersenyum	<i>Close up:</i> Parwati tersenyum
6.	Gambar teman-teman Narayana tersenyum	<i>Medium shot:</i> teman-teman Narayana tersenyum.
7.	Gambar rakyat tersenyum besorak bahagia.	<i>Long shot:</i> rakyat tersenyum besorak bahagia.
8.	Gambar Ratu Shima tersenyum.	<i>Close up:</i> Ratu Shima tersenyum.

Halaman 31

1	Gambar dua tangan yang ingin menggapai.	<i>Close up:</i> dua tangan yang ingin menggapai.
2.	Gambar Narayana dan Ratu Shima berpelukan di sekeliling orang-orang.	<i>Long shot:</i> Narayana dan Ratu Shima berpelukan di sekeliling orang-orang.

Halaman 32

1	Narasi: Akhirnya Putra Mahkota Kalingga, Narayana, kembali dan saat ia sudah besar, ia menjadi seorang raja.	<i>Narasi</i>
---	--	---------------

Halaman 33

1	Narasi: Sekarang... Kita kembali ke masa sekarang...	<i>Narasi</i>
---	--	---------------

Halaman 34

1	Kakek : Jadi begitulah kisah tentang putra mahkota Narayana dan Ibu Ratu Shima, sang Ratu Keadilan. Jadi, siapa diantara kalian yang salah sekarang?	<i>Close up:</i> Kakek tersenyum melihat cucu-cucunya.
2.	Meli : Maaf ya Kak. Miko : Kakak juga minta maaf ya Dek.	<i>Medium shot:</i> Meli dan Miko saling pandang.
3.	Meli : Sekarang kita baikan?	<i>Medium shot:</i> Meli menjulurkan tangan.
4.	Gambar tangan Meli bersalaman dengan tangan Miko.	<i>Close up:</i> tangan Meli bersalaman dengan tangan Miko.
5.	Gambar Miko dan Meli berpelukan	<i>Close up:</i> Miko dan Meli berpelukan.
6.	Gambar Miko dan Meli melihat Kakek	<i>Close up:</i> Miko dan Meli.
7.	Gambar Miko dan Meli memeluk Kakek	<i>Medium shot:</i> Miko dan Meli memeluk Kakek yang terkejut.
8.	Miko dan Meli : Terima kasih Kakek.	<i>Medium shot:</i> Miko dan Meli memeluk Kakek.

3.2.2.3. Karakter

1. Miko

Miko adalah anak berumur 9 tahun, ia merupakan tokoh diluar cerita Ratu Shima, ia adalah seorang Kakak yang cepat marah, namun akhirnya dia menyadari kesalahannya.



Gambar 3.6 Karakter Miko

2. Meli

Meli juga merupakan tokoh diluar cerita Ratu Shima, ia adalah anak berusia tujuh tahun adik dari Miko, ia sangat senang bermain, sehingga apapun yang ada disekelilingnya akan ia gunakan sebagai mainan.



Gambar 3.7 Karakter Meli

3. Kakek

Meli dan Miko adalah cucu dari Kakek, Kakek memiliki kemampuan menceritakan sesuatu dengan baik terutama cerita-cerita rakyat jaman dahulu, ia adalah penasihat yang baik.



Gambar 3.8. Karakter Kakek

4. Ratu Shima

Ratu Shima dikisahkan sebagai ratu yang bijaksana dalam mengambil keputusan, ratu yang menegakkan keadilan tanpa pandang derajat.



Gambar 3.9 Karakter Ratu Shima

5. Narayana

Narayana merupakan anak kedua dari Ratu Shima berumur 9 tahun, Narayana dikisahkan sebagai anak yang ceroboh yang tidak sengaja

menyentuh sekantong emas, namun ia memiliki sifat yang bertanggung jawab dan patuh pada peraturan.



Gambar 3.10 Karakter Narayana

6. Raja Ta-che

Raja Ta-che adalah seorang penguasa di wilayah bagian Arab, dia dikisahkan ingin menguasai Kalingga, namun karena prinsip yang ia pegang tentang keadilan, dia akhirnya memutuskan untuk bersekutu dan menjalin persaudaraan dengan Kerajaan Kalingga.



Gambar 3.11 Karakter Raja Ta-che

7. Parwati

Parwati adalah anak pertama dari Ratu Shima, Parwati dikisahkan sebagai anak yang patuh pada orang tuanya, halus budi bahasanya, dan sangat menyayangi adiknya yaitu Narayana.

8. Teman-teman Narayana

Narayana memiliki banyak teman, teman-temannya adalah anak-anak yang patuh pada peraturan dan dididik dengan baik mengenai keadilan sehingga Kalingga menjadi kerajaan yang tenteram karena anak mudanya sudah dididik dengan baik, beberapa diantara teman Narayana adalah: (1) Rayi memiliki sifat yang taat hukum dan sangat ketakutan apabila melanggar hukum hal itu dikarenakan dia takut mendapat hukuman, (2) Kali memiliki sifat yang tenang, dia adalah anak yang taat hukum dengan berprioritas pada sebab mengapa hukum itu ada dan alasan hukuman itu sendiri, (3) Siti merupakan anak perempuan yang suka bermain namun selalu kalah dalam permainan, sifatnya sendiri mirip dengan Rayi, (4) Asih merupakan anak perempuan yang lemah lembut dan memiliki adab baik kepada orang tua.

9. Para abdi Kalingga dan Hulubalang

Abdi Kalingga adalah rakyat yang ikut bekerja di pemerintahan dengan sifat loyal yang tinggi, sedangkan Hulubalang merupakan karakter yang muncul bersama dengan Raja Ta-che, ia adalah abdi kerajaan bagian Arab yang sangat patuh pada rajanya, dia merupakan utusan yang dikirimkan Raja Ta-che menuju Kalingga untuk meletakkan sekantong emas.

10. Rakyat Kalingga

Rakyat Kalingga adalah rakyat yang patuh pada peraturan kerajaan karena mereka mengetahui alasan peraturan tersebut dibuat, mereka juga memiliki sosial yang tinggi dan pandai dalam membuat berbagai macam kerajinan, berikut beberapa rakyat yang menjadi karakter tambahan dalam cerita Ratu Shima, seperti Menik, Sanah, Paijo, dan Sulem.

3.2.3. Produksi

Menurut Maharsi (2011) melanjutkan tahapan pembuatan komik pada proses produksi selanjutnya terdapat beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap sketsa *layout* panel, ilustrasi, dan balon teks

Tahap ini merupakan visualisasi dengan sketsa berdasarkan *storyline* halaman yang sudah dibuat.

2. Tahap penintaan

Bagian ini merupakan proses penintaan dengan warna gelap pada sketsa yang sudah dibuat.

3. Tahap pewarnaan

Pewarnaan ini dilakukan secara digital dengan teknik pewarnaan yang diinginkan.

4. Tahap pembuatan balon teks beserta isinya

Setelah semua panel tersusun dengan baik maka balon teks dan kata-katanya dapat dimasukkan dengan *font* yang diinginkan.

5. Pembuatan *cover*

Cover merupakan ilustrasi yang mewakili keseluruhan cerita yang ada dalam komik. Artinya *cover* harus mampu mengarahkan pembaca untuk sedikit mengetahui tema cerita yang ditawarkan oleh komik tersebut tanpa harus terlebih dahulu melihat isinya. Selain ilustrasi, *cover* juga harus memuat judul komik, ilustrasi, nama komikus dan penerbit.

6. *Layout* komik

Layout komik berarti format yang dipakai dalam pembuatan komik tersebut. Pada tahap ini terdapat penempatan komposisi unsur-unsur yang ada dalam *cover* dan isi dari bentuk komik tersebut nantinya.

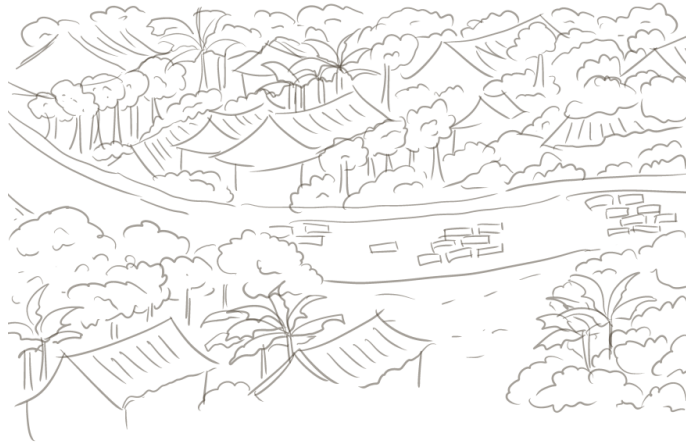
7. *Finishing*

Setelah semua tahap selesai, maka dilakukan proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang sudah dibuat sekaligus *cover* dan bentuk kemasan komik yang nantinya akan dibuat.

Namun, dari beberapa tahapan yang dijelaskan Maharsi, dalam pembuatan komik digital Ratu Shima ini penulis menggunakan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. **Sketsa**

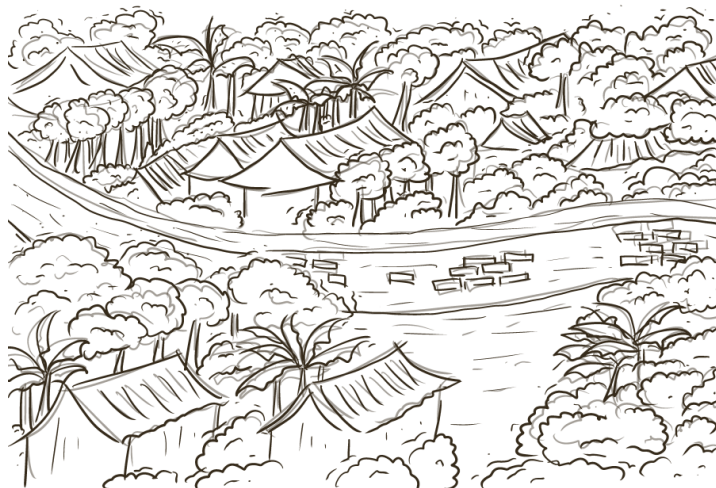
Sketsa merupakan gambar rancangan yang dibuat sebagai awal dari pembuatan ilustrasi. Tahap ini merupakan visualisasi dengan sketsa berdasarkan *storyline* halaman yang sudah dibuat.



Gambar 3.12 Sketsa

2. Ilustrasi

Tahap ini merupakan kelanjutan dari tahap sketsa dengan memperjelas visualisasi dari sketsa, pada tahap ini ilustrasi dibuat per panel.

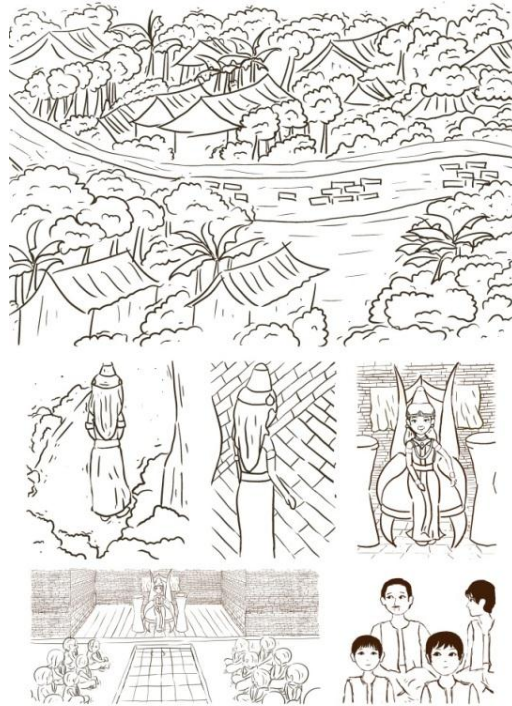


Gambar 3.13 Penintaan

3. Layout

Pada tahap *layout* ini, panel-panel yang sudah dibuat akan segera disatukan dengan mengikuti *storyline* yang ada dan di atur sedemikian

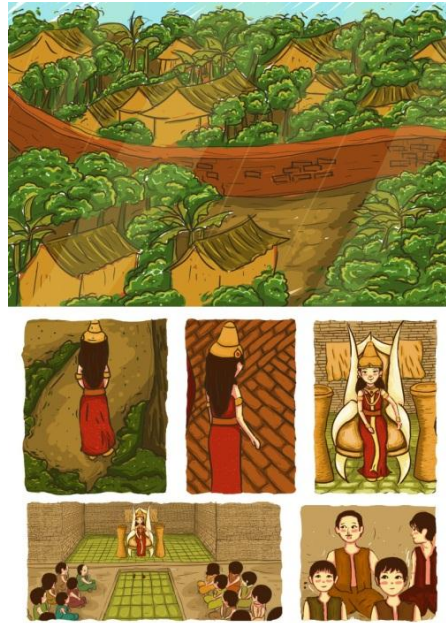
rupa sehingga akan menghasilkan penataan yang sesuai dan kemudahan dalam membaca komik nantinya.



Gambar 3.14 *Layout*

4. Pewarnaan

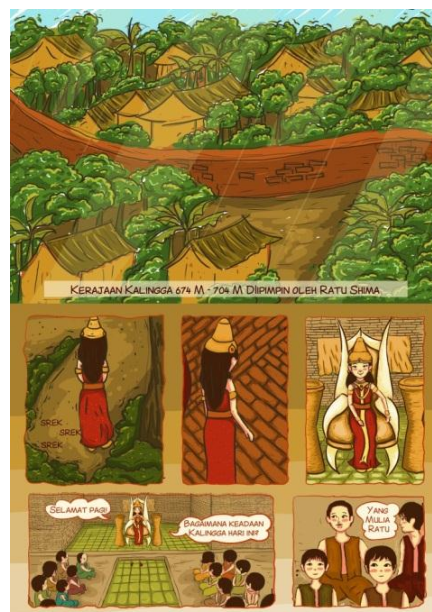
Tahap pewarnaan adalah tahap untuk mempercantik tampilan komik dengan membubuhkan warna-warna menarik sesuai target pembaca, pada proyek studi ini, target pembaca yang di sasar adalah anak-anak, maka dari itu penulis membuat komik digital dengan warna hangat dan cerah yang disukai anak-anak.



Gambar 3.15 Pewarnaan

5. *Editing*

Editing adalah tahap terakhir sebelum *release*, tahap ini adalah tahap pengeditan beberapa gambar komik yang dianggap kurang atau berlebih.

Gambar 3.16 *Editing*

3.2.4. Pasca-produksi

Tahap pasca-produksi adalah adalah tahap setelah proses produksi dilaksanakan, tahap ini ditandai dengan perilisan produk berupa *softfile* yang diunggah dan dapat dilihat secara digital. Hasil produk lalu akan di pameran, karena dengan melakukan pameran, masyarakat umum akan lebih mengetahui tentang komik digital berjudul “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”.

BAB 4

DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

4.1. Konsep Komik Digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”

Ilustrasi komik digital dengan judul “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” mengangkat tema cerita rakyat Indonesia, mengingat pengetahuan masyarakat mengenai cerita rakyat Indonesia masih kurang, padahal cerita rakyat Indonesia memiliki kandungan nilai-nilai karakter yang patut dicontoh salah satunya cerita rakyat Ratu Shima. Ratu Shima merupakan tokoh wanita dalam sejarah bangsa Indonesia, cerita tentang keadilannya sudah menyebar hingga keluar nusantara, namun berjalannya waktu kisahnya mulai terlupakan.

Judul ilustrasi komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” diambil dari dua karakter dalam cerita rakyat tersebut yaitu Ratu Shima dan Narayana, sedangkan sekantung emas merujuk pada objek yang menjadi dasar terjadinya klimaks dalam cerita rakyat tersebut. Analisis yang dilakukan mencakup spesifikasi karya, deskripsi karya, dan analisis karya.

1. Spesifikasi Karya

Judul : Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas

Media : Digital

Dimensi : 2480 x 3508 pixel

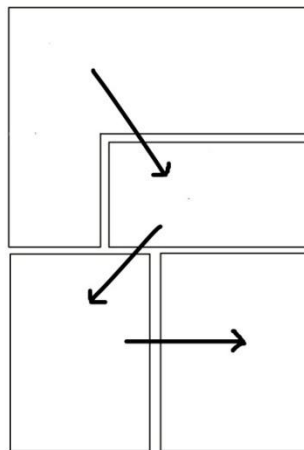
Software : *Clip Studio Paint* dan *Corel Draw X7*

Halaman : 40 Halaman

2. Analisis Karya

a. Aspek Teknis

Komik dibuat melalui *software Clip Studio Paint* yang dimulai dari sketsa dan penintaan, dilanjutkan dengan pemberian warna dasar dan dilanjutkan pemberian warna *shading*, selanjutnya pemberian teks dan *finishing*. Jenis *font* yang digunakan adalah *Canted Comic* dengan *size* 15 pt. Selanjutnya semua halaman komik disatukan menjadi PDF menggunakan *Corel Draw X7*. Pemilihan skema alur membaca komik dimulai dari kiri ke kanan. Hal ini dikarenakan kebiasaan orang Indonesia yang membaca dari kiri ke kanan dimulai dari panel paling atas ke bawah, seperti contoh dibawah ini:



Gambar 4.1 Alur membaca komik
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

b. Aspek Estetis

Pewarnaan gambar menggunakan warna-warna cerah sehingga tidak hanya dinikmati orang dewasa namun juga menarik minat anak-anak, selain itu penggunaan warna-warna hangat seperti warna merah, jingga, dan kuning. Aspek

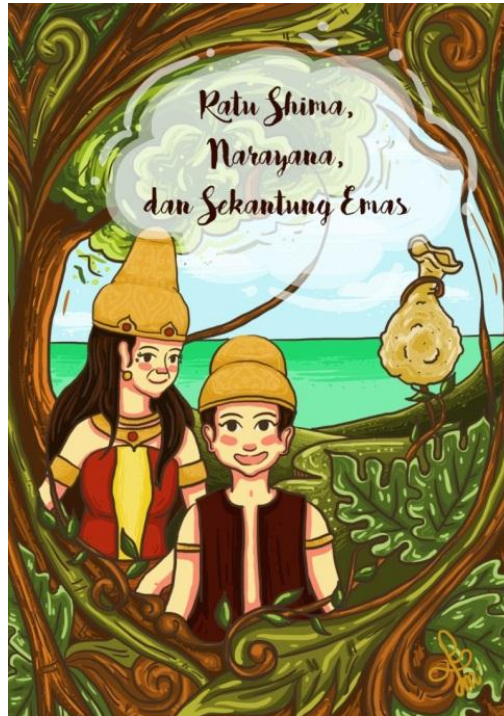
estetis juga dapat dilihat dari unsur-unsur dan prinsip seni rupa. Titik digunakan pada beberapa bagian ilustrasi seperti bagian gelap, penggunaan garis juga digunakan pada beberapa bagian gelap dan disekitar tokoh dan objek-objek untuk menggambarkan gerakan dan penegasan tertentu, selain itu garis dan titik juga digunakan pada *sound lettering* untuk mendramatisir cerita. Tekstur pada beberapa objek ditunjukkan dengan warna yang dimulai dari warna terang menuju gelap atau sebaliknya selain itu garis dan titik juga memperkuat tekstur. Pada beberapa bagian ilustrasi komik dibuat kosong dan beberapa lainnya agar menimbulkan kesan ruang yang seimbang serta penekanan pada bagian-bagian tertentu seperti objek yang akan ditonjolkan, ruang-ruang kosong dan isi juga ditunjukkan agar gambar ilustrasi memiliki proporsi yang sama sehingga tidak berat sebelah dengan menggunakan warna-warna yang sesuai. pada objek-objek yang ingin ditonjolkan diberikan kejelasan dan bentuk yang lebih detail sebagai *point of interest*. Penggunaan garis tepi yang meliuk-liuk dan balon kata yang dibuat dengan menyerupai bentuk gelembung awan agar lebih santai dibaca anak-anak yang menyesuaikan panjang dialog.

c. Aspek Komunikasi

Komik sebagai bentuk perpaduan ilustrasi dan teks merupakan media penyampaian pesan yang efektif. Unsur teks sangat berguna dalam menyampaikan pesan baik melalui kalimat per dialog maupun dari narasi yang tampil sebagai informasi jalannya cerita dalam sebuah ilustrasi. Sedangkan pada komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” penulis mencoba menyampaikan informasi mengenai nilai-nilai karakter yang patut dicontoh.

4.2. Hasil Komik Digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”

4.2.1. Kover Komik Digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”



Gambar 4.2 Kover komik
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Kover komik diletakkan pada halaman pertama komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”. Pada kover komik ini ditampilkan tokoh utama cerita rakyat yaitu Ratu Shima dan Narayana beserta objek yang akan menjadi faktor klimaks dalam cerita tersebut yaitu sekantung emas.

1. Aspek Estetis

Pada kover komik ini terdapat unsur-unsur seni rupa seperti titik yang diletakkan di beberapa bagian seperti gambar kantung emas agar objek tersebut terlihat penuh dan pada beberapa objek lain seperti dedaunan dan pepohonan agar menampilkan kesan tekstur dan gelap terang, titik dan garis ini memiliki bermacam ukuran menyesuaikan objek yang ada. Pada objek awan yang

merupakan latar dari judul dibuat transparan dengan beberapa garis dan titik transparan juga disekelilingnya agar tulisan judul lebih mudah terbaca, gambar awan yang dibuat tertumpuk-tumpuk untuk memperjelas tekstur awan tersebut yang lembut dengan warna biru muda dengan tulisan coklat merah agar mudah dibaca karena kontras dengan *background* namun tetap menyatu dengan warna pepohonan disekelilingnya. Dua karakter utama diletakkan disebelah kiri dan gambar sekantung emas di sebelah kanan disusun sesuai dengan judul yang diambil, sedangkan ditengah antara tokoh dan sekantung emas terdapat ruang untuk memperlihatkan pemandangan daerah Kalingga, sehingga kover tidak terlihat penuh. Tanaman-tanaman ditampilkan penuh mengelilingi tepi kover agar gambar tokoh utama menjadi *point of view*, *background* yang diambil menggunakan warna kontras dengan warna tokoh utama sehingga akan menambah kesan fokus pada karakter yang ditampilkan. Warna yang digunakan dominan menggunakan campuran merah, hal ini karena warna merah memiliki daya tarik yang tinggi terhadap anak-anak. Selain itu pada karakternya menggunakan warna yang sama yaitu kuning langsung yang terang.

2. Aspek Komunikasi

Teks “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” diletakkan di bagian atas dengan *background* gumpalan awan agar tulisan terlihat jelas. Karakter Narayana merupakan tokoh anak-anak yang diharapkan mampu menarik minat baca anak-anak, maka dari itu karakter Narayana diletakkan didepan karakter Ratu Shima yang merupakan Ibu dan orang yang mendidik Narayana, selain itu Ratu Shima juga merupakan suri tauladan bagi rakyatnya. *Background* dari kover

komik adalah sebuah dataran tinggi yang dapat melihat kearah pantai, hal itu mengarah pada letak Kerajaan Kalingga yang berada di dataran tinggi dan wilayahnya mencakup daratan dan lautan yang luas. Tanaman-tanaman yang mengelilingi tepi kover merupakan representasi dari Pulau Jawa yang masih muda mengingat Kalingga merupakan salah satu dari tiga kerajaan pertama yang menempati Pulau Jawa.

4.2.2. Bagian Isi “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”

Bagian isi komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” terdiri dari 19 babak, pembagian babak ini berdasarkan suasana dan nilai-nilai karakter yang ingin diceritakan. Berikut merupakan pembagian babak pada komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”:

Tabel 4.1 Rincian babak
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Babak	Halaman	Keterangan
1	2 dan 3	Zaman sekarang
2	4 dan 5	Narasi pembuka
3	6	Perintah Raja Ta-che
4	7 dan 8	Kabar Kalingga
5	9 dan 10	Kegelisahan Ratu Shima
6	11	Rakyat Kalingga
7	12 dan 13	Izin orang tua
8	14 dan 15	Bermain
9	16 dan 17	Sekantung emas
10	18 dan 19	Mengakui kesalahan
11	20, 21, dan 22	Keputusan Ratu Shima
12	23	Kasih Ratu Shima
13	24 dan 25	Narayana dihukum
14	26, 27, dan 28	Raja Ta-che di Kalingga
15	29 dan 30	Permintaan maaf Raja Ta-che
16	31 dan 32	Selesaiannya hukuman Narayana
17	33 dan 34	Narasi penutup
18	35	Kembali ke zaman sekarang
19	36, 37, dan 38	Narasi penjas

belakang selain itu titik dan garis digunakan untuk menandai gerakan tokoh dan gelap terang seperti pada gambar rambut kemudian objek-objek lain sebagai bagian gelap maupun terang. Warna yang digunakan adalah warna-warna pastel yang ceria, warna yang mengandung warna kuning dan jingga agar tidak jauh berbeda dengan gambar sebelumnya namun lebih terang begitupun dengan *background* per panelnya yang sederhana dengan dominasi warna jingga muda agar terlihat lebih hangat dan agar mendapat keseimbangan ruang agar tidak terlihat kosong, maka beberapa lainnya menggunakan *background* alam sekitar dan rumah, warna pakaian yang dipakai dibuat senada agar lebih menyatu. Sedangkan dasar komik polos dengan warna *pink* terang.

b. Aspek Komunikasi

Babak ini memiliki dua halaman, halaman 2 memiliki *setting* tempat didalam rumah ditunjukkan dengan adanya langit yang dapat dilihat dari jendela rumah dan halaman 3 memiliki *setting* tempat diluar rumah hal ini dapat diidentifikasi dengan adanya pepohonan. Pada babak pertama diceritakan tentang kakak beradik bernama Miko dan Meli yang sedang bertengkar, Meli menemukan mainan Miko yang diletakkan di sembarang tempat, saat Miko hendak mengambilnya, mainan tersebut ternyata sudah rusak, kemudian kakek datang berusaha menasehati Miko dan Meli dengan mencoba menceritakan kisah tentang Pangeran Narayana. Miko dan Meli cukup terkejut dengan prolog yang dikisahkan sang Kakek yang mengatakan bahwa Narayana dihukum karena tidak sengaja menyentuh barang yang bukan miliknya. Pada babak ini juga dijelaskan nilai-nilai karakter seperti mendengarkan nasehat orang tua.

4.2.2.2. Babak 2 (Narasi Pembuka)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.4 Halaman 4 dan 5 (narasi pembuka)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak 2 yaitu babak narasi pembuka memiliki dua halaman yaitu halaman 4 dan 5. Pada dua halaman ini hanya ditampilkan dua narasi untuk menjelaskan peralihan dari zaman sekarang menuju zaman dahulu serta menceritakan Kerajaan Kalingga secara singkat.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada dua halaman ini menggunakan warna dasar yang sama yaitu *dusty pink* dengan diikuti teks yang ditulis diatas gambar berbentuk gumpalan awan, agar teks terlihat lebih jelas. Unsur titik dan garis digunakan disekitar

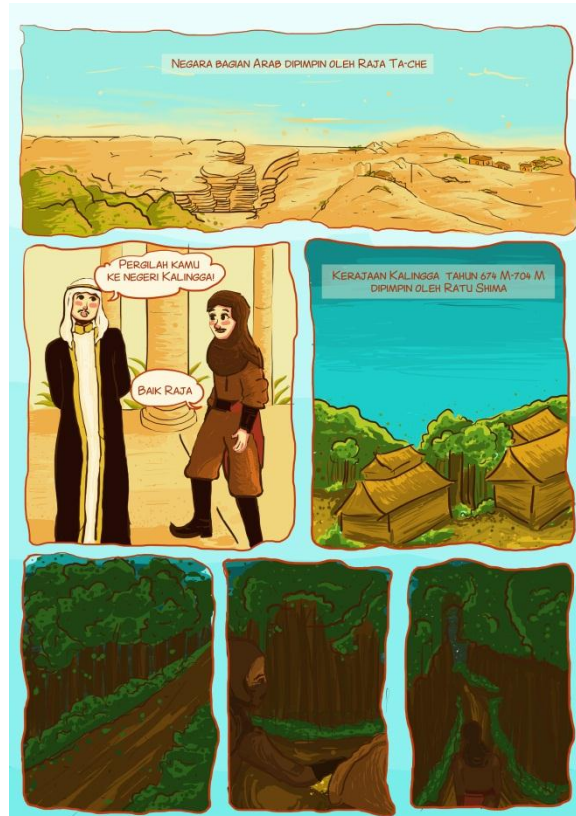
gumpalan awan agar terlihat lebih ceria dan penegas bentuk dari awan tersebut. selain itu semakin kedalam awan dibuat lebih terang untuk menunjukkan tekstur dari awan tersebut. Teks menggunakan warna jingga gelap, hal itu karena warna jingga warna yang hangat dengan campuran warna merah sehingga akan menarik pembaca langsung pada *point of interest* halaman-halaman pada babak 2 ditunjang dengan teks diatas gumpalan awan yang terletak ditengah tiap halamannya akan semakin menambah penekanan objek. Teks juga dibuat lebih besar agar tampil mencolok.

b. Aspek Komunikasi

Teks pada halaman ini merupakan informasi utama yang ingin disampaikan, teks atau *caption* pada halaman 4 adalah “Kerajaan Kalingga adalah salah satu dari tigas kerajaan tertua di Pulau Jawa, Kalingga dipimpin oleh seorang ratu yang dipanggil Ratu Keadilan”, teks ini merupakan informasi sejarah yang menggunakan bahasa sederhana agar mudah dimengerti anak-anak, pada halaman 5 berisi teks “Ayo kita kembali ke tahun 674 M dimana Kerajaan Kalingga berjaya di Pulau Jawa saat itu” yang merupakan ajakan penulis untuk berimajinasi agar terkesan terdapat interaksi dengan pembaca. Pada halaman ke 4 pembaca seakan diperkenalkan secara singkat mengenai Kerajaan Kalingga sedangkan pada halaman 5 merupakan peralihan dari zaman sekarang menuju zaman Ratu Shima dan sebagai penanda dimulainya kisah Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas.

4.2.2.3. Babak 3 (Perintah Raja Ta-che)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.5 Halaman 6 (perintah Raja Ta-che)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Babak ini memiliki satu halaman yaitu halaman 6. Halaman ini menceritakan tentang seorang Raja yang bernama Raja Ta-che dari kerajaan Arab yang menyuruh hulubalangnya pergi meletakkan sekantung emas di daerah Kalingga.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Halaman keenam ini menggunakan titik dan garis lengkung maupun lurus pada beberapa bagian untuk mempertegas bentuk objek seperti bebatuan yang membentuk tebing pada panel pertama, bangunan kerajaan Arab pada

panel kedua dan keadaan alam sekitar. Selain itu garis dan titik digunakan untuk membuat tekstur, warna-warna yang digoreskan dengan bentuk garis dan titik juga membantu gelap terang yang ingin disampaikan seperti warna pada bebatuan, warna dedaunan, warna gubuk dan istana, serta warna langit. memiliki warna dasar biru yang dimulai dari biru terang hingga biru gelap, hal ini menyesuaikan dengan jalannya cerita yang bergerak dari matahari yang masih bersinar hingga gelap tiba. Raja Ta-che menggunakan pakaian warna hitam kecokelatan dan warna emas membuat Raja Ta-che terlihat lebih terhormat dan mulia serta menggunakan serban (“ghutra” dalam penyebutan bahasa Arab) warna putih pink agar semakin menonjolkan agal (paip) emas untuk menguatkan kain di atas kepala sebagai aksesoris yang dipakai pria di Arab yang berguna untuk menutupi kepala dari terik matahari.

Pada panel pertama diperlihatkan suasana dan tempat yang tenang berupa alam berpadang pasir dan kemudian di panel ketiga juga ditampilkan suasana alam namun dengan nuansa yang berbeda, keduanya memiliki kesamaan yaitu menampilkan langit pada sebagian ruang di dalam panelnya. Penataan panel mengikuti kebutuhan gambar yang ingin ditampilkan.

b. Aspek Komunikasi

Pada panel pertama menjelaskan bahwa *seting* tempat berada di sebuah gurun pasir dan batu-batuan yang menceritakan daerah di bagian Arab dilanjutkan dengan menggunakan. Sedangkan sang hulubalang menggunakan pakaian tertutup berwarna gelap agar dapat menyamar dengan mudah. Pada halaman tersebut terdapat perbedaan suasana saat di daerah Arab dan daerah

Kalingga. Informasi yang ingin disampaikan pada halaman ini adalah terdapat seorang Raja yang sedang memerintah hulubalangnya melakukan sesuatu di negeri lain dan kemudian ditunjukkan dengan sang hulubalang yang meletakkan sebuah kantung di tepi jalan.

4.2.2.4. Babak 4 (Kabar Kalingga)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.6 Halaman 7 dan 8 (kabar Kalingga)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak ini terdapat dua halaman yaitu halaman 7 dan 8, babak ini memunculkan Ratu Shima untuk pertama kalinya dan kemudian mulai menceritakan tentang keadaan Kalingga. Seorang pegawai kerajaan melaporkan tentang adanya sekantong emas yang diletakkan di tengah jalan menuju istana

Kalingga. Ratu Shima yang sangat menjunjung tinggi keadilan, menegaskan tentang peraturan kerajaan bagi siapapun yang menyentuh barang bukan miliknya.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak keempat yaitu kabar Kalingga menggunakan unsur garis dan titik untuk menegaskan gerakan para tokohnya dan menggunakannya sebagai tekstur seperti yang terlihat pada panel 2 halaman 7 selain itu juga sebagai petunjuk gelap terang cahaya yang datang. Pada halaman 7 memiliki warna dominan panel hijau agar terkesan lebih sejuk dan warna abu-abu disesuaikan dengan warna batu untuk temboknya. Warna-warna yang ditampilkan bergradasi juga merupakan penunjang tekstur pada gambar. Pada panel awal di halaman 7 diperlihatkan wilayah Kalingga yang sejuk sehingga pada panel selanjutnya juga mulai diperlihatkan warna-warna hijau sejuk. Sedangkan warna dasar komik dipilih warna cokelat hijau agar lebih menyatu dengan warna hijau dan tanah dipagi hari sehingga membuat komposisi warna yang selaras. Selain itu penggunaan warna pada halaman 7 dan 8 tidak akan jauh dari warna hijau sebagai warna utama untuk menyelaraskan perhalamannya agar lebih harmoni. Antara halaman 7 dan 8 memiliki susunan panel yang berbeda menyesuaikan kebutuhan gambar dan berfungsi agar para pembaca tidak bosan dengan susunan panel yang sama. Panel pertama halaman 7 merupakan panel yang memenuhi lebar halaman dikarenakan penulis ingin menunjukkan suasana Kerajaan Kalingga dengan beberapa sinar matahari yang menyoroti Kalingga.

b. Aspek Komunikasi

Babak ke empat ini memperlihatkan *setting* tempat yaitu wilayah Kerajaan Kalingga pada panel pertama, Ratu Shima berjalan di luar ruangan menuju aula untuk menyapa pengawanya menunjukkan bahwa tempat ia tinggal berbeda dengan aula yang dijadikan tempat bertemu. Ratu Shima duduk di singgasana raja yang memiliki hiasan gading gajah menunjukkan bahwa di wilayah Kalingga terdapat hewan gajah sebagai buruan dan beberapa bejana yang terbuat dari logam menyatakan bahwa Kerajaan Kalingga merupakan wilayah yang mampu mengolah logam. Ratu Shima duduk di singgasana yang terletak lebih tinggi dari para penggawa kerajaan yang berlesehan, hal itu menunjukkan posisi Ratu Shima sebagai pemimpin Kalingga dan sebagai penganut agama hindu siwais yang masih menganut sistem kasta.

Pada babak ini menceritakan Ratu Shima yang mendapat kabar dari abdinya mengenai sekantung emas yang diletakkan di tengah jalan oleh seseorang yang belum diketahui identitasnya. Pada akhir pertemuan Ratu Shima menanyakan keadaan sekantung emas itu dan menegaskan kembali tentang peraturan yang berlaku di wilayah Kerajaan Kalingga. Nilai-nilai karakter yang dapat diambil pada babak ini adalah cara penggawa kerajaan berbicara pada ratunya atau orang yang dihormati, para penggawa kerajaan itu berbicara dengan sopan dan memanggil panggilan sesuai dengan semestinya. Selain itu sebagai pemimpin, Ratu Shima memiliki sikap tegas hal itu terlihat saat ia berbicara dengan para pengawanya dan menegaskan peraturan yang dibuat untuk wilayah Kalingga.

4.2.2.5. Babak 5 (Kegelisahan Ratu Shima)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.7 Halaman 9 dan 10 (kegelisahan Ratu Shima)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak ini terdapat dua halaman yaitu halaman 9 dan 10, babak ini menceritakan tentang Ratu Shima yang sedang bingung dan gelisah dengan adanya sekantung emas di tengah jalan menuju Kerajaan Kalingga, kemudian datanglah Parwati menanyakan alasan dari kegelisahan Ratu Shima, ibunya. Adegan dilanjutkan dengan datangnya seorang penggawa kerajaan yang hadir dan menerima perintah Ratu Shima untuk mencari tahu tentang kabar pemilik sekantung emas, wajah Ratu Shima masih gelisah dan mulai tersenyum ketika Narayana datang dan kemudian berlanjut dengan Ratu Shima yang memberikan nasehat pada Narayana untuk berhati-hati.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak kegelisahan Ratu Shima memiliki dua halaman yaitu halaman 9 dan 10. Unsur rupa titik dan garis dapat terlihat panel-panel sebagai pembentuk ruang, mempertajam tekstur seperti pada panel 1 halaman 9 dibantu oleh warna yang bergradasi membentuk gelap terang, selain itu juga garis dan titik juga ditampilkan pada *background* panel 5 dan 7 halaman 9 serta panel 3,4, dan 5 pada halaman 10 dengan latar belakang hijau, garis dan titik ditampilkan lebih terang sebagai variasi. Penggunaan warna latar belakang pada komik dibuat bergradasi dimulai dari warna hijau gelap menuju hijau *army* terang pada halaman 9 dilanjutkan pada halaman 10 dengan warna khir yang lebih terang. Warna *background* dipilih untuk memperjelas karakter yang sedang tampil. Sedangkan warna latar belakang komik diambil dengan warna gelap melanjutkan warna pada halaman sebelumnya yang digradasikan menjadi lebih muda hingga halaman 10 agar lebih menarik dan dapat menampilkan suasana yang semakin bahagia. Warna-warna tersebut ditampilkan dengan menyesuaikan warna-warna yang ada dalam panel sehingga memunculkan keserasian dan harmoni pada komik.

b. Aspek Komunikasi

Pada babak ini warna yang digunakan untuk latar belakang komik mulai berangsur cerah dari gelap menuju terang hal itu bersamaan dengan suasana hati Ratu Shima, sedangkan awal babak yang memiliki panel keadaan istana juga dibuat sama dengan panel diakhir babak agar menyatakan bahwa

Ratu Shima dapat melewati kegelisahan dan dapat menjadi lebih tenang ketika bersama dengan anak-anaknya. Pesan yang ingin disampaikan adalah setiap ibu dalam setiap masalahnya mampu terhibur berkat anaknya.

4.2.2.6. Babak 6 (Rakyat Kalingga)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.8 Halaman 11 (rakyat Kalingga)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak rakyat Kalingga ini, terdiri dari satu halaman yaitu halaman 11 menceritakan tentang salah satu rakyat yang tiba-tiba teringat tentang kantung emas di tengah jalan menuju kerajaan dan ternyata sudah berselang tiga tahun dari saat kantung itu pertama kali ditemukan, di halaman tersebut beberapa rakyat mengutarakan pendapatnya tentang informasi sekantung emas tersebut.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini terdapat unsur rupa garis dan titik seperti pada halaman-halaman sebelumnya memberikan kesan gerak pada objek dan tokohnya seperti pada panel 4, karakter diberikan garis pada pundaknya menandakan pundaknya bergerak menyatakan ketidaktahuan, selain itu penggunaan garis dan titik juga dapat membantu pembentukan tekstur seperti pada rambut karakter, dedaunan, pepohonan, meja, tanah dan lain-lain. Penggunaan warna dari muda ke terang menunjukkan adanya tekstur dan gelap terang yang coba disampaikan, pada halaman ini menggunakan *background* yang sama yaitu bertemakan alam agar terdapat irama untuk pembaca melihat ke arah karakter yang ingin penulis tonjolkan yaitu Menik. Penggunaan warna masih dominan warna hangat seperti merah dan jingga seperti pada tanah dan pakaian yang dikenakan para karakternya, adapun dua yang menggunakan warna hijau sebagai warna pakaian agar terdapat keseimbangan antara warna hangat dominan jingga dengan warna alam yaitu hijau sebagai latar belakang yang di pakai pada per panelnya. Pada warna latar belakang komik menggunakan warna putih hijau yang merupakan kelanjutan dari warna pada halaman sebelumnya dan kemudian dari warna tersebut dilanjutkan dengan gradasi menuju warna hijau yang menyerupai alam latar belakang panel-panelnya. Ukuran panel yang digunakan berbeda-beda bergantung kebutuhan gambar, begitupun susunan panel juga berbeda dari halaman ke halaman dengan memperhatikan proporsi dan komposisi yang sesuai.

b. Aspek Komunikasi

Suasana desa dengan pepohonan, rumah dari kayu dan atap dari daun kelapa menunjukkan bahwa panel tersebut menyatakan berlatar tempat di Kalingga dan dikuatkan dengan adanya narasi didalam panel pertama dilanjutkan dengan panel-panel berikutnya yang bercerita dengan santai dan akrab, tidak ada sekat, dan rakyat juga digambarkan memiliki karakter yang beragam, hal ini menunjukkan bahwa Kalingga memiliki rakyat yang berbeda-beda namun tetap akur, sedangkan pola karakter Menik lebih ditonjolkan agar pembaca mampu mengikuti alur komik dengan lebih nyaman dimulai dari kiri menuju ke kanan dan akhirnya kembali kearah kiri lagi.

Babak ini dimulai dari Paijo yang tiba-tiba membicarakan tentang sekantung emas, kemudian dilanjutkan dengan beberapa tanggapan dari rakyat lainnya yang mulai melupakan sekantung emas. Paijo melanjutkan ceritanya dengan informasi yang ia dapat dari orang kerajaan tentang sekantung emas yang diduga diletakkan oleh orang Arab. Padahal pihak kerajaan belum memberikan penjelasan apapun mengenai sekantung emas, babak ini berlatar tempat di sebuah warung dan Menik merupakan seorang pelayan yang membagikan makanan yang dipesan, pelanggan yang merupakan rakyat Kalingga ini ditampilkan dengan pembawaan santai dan akrab. Babak ini mengajarkan kehidupan bersosial dan saling mengingatkan hal baik, interaksi yang muncul antar rakyat menjadikan Kalingga negeri yang humanis dan nyaman. Nilai-nilai karakter yang dapat kita ambil adalah saling menyayangi, saling mengingatkan, peduli, dan cinta damai.

temannya kembali, Narayana dan teman-temannya berdiskusi untuk menentukan permainan yang akan dimainkan.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Babak ini terdiri dari dua halaman yang memiliki unsur rupa garis dan titik sebagai penunjang gerakan-gerakan yang ada pada objek seperti rerumputan pada panel 1 halaman 12 dan gerakan tokoh pada panel 4 halaman 13, selain sebagai pertanda gerakan garis dan titik ini juga berfungsi sebagai tekstur selain adanya gradasi warna, begitupun pada gelap terang yang ditunjukkan pada panel pertama halaman 13 menggunakan unsur garis. Penggunaan warna pada ilustrasi dominan warna hangat jingga, merah dan kuning, hal ini dikarenakan warna yang sama digunakan pada halaman sebelumnya, untuk mendapatkan kesan satu kesatuan dan harmoni maka disamakan warna-warnanya. Selain itu warna pada latar belakang komik melanjutkan warna latar komik pada halaman 11 yaitu dimulai dari hijau alam menuju warna hijau terang mendekati putih untuk halaman 12, kemudian dilanjutkan menjadi warna biru laut pada halaman 13. Pada halaman 12 panel pertama, Ratu Shima digambarkan disebelah kanan sedang menikmati suasana alam di taman istana dengan bunga-bunga dan pepohonan yang rindang, sedangkan Narayana berlari dari arah kiri menuju Ratu Shima yang tidak menyadari kehadiran Narayana, penyusunan dengan proporsi yang seimbang antara kanan dan kiri gambar. Pengambilan warna belakang komik disesuaikan dengan warna tanah yaitu coklat gelap dan warna pepohonan dari panel

pertama yang berwarna hijau agar lebih menyatu, kemudian disusun bergradasi dari hijau ke coklat terang. Pada halaman 13 masih ditampilkan pohon-pohon yang rindang dan segar serta beberapa rumah dengan warna coklat hijau agar tidak selalu monoton menggunakan warna hijau dan coklat batang, namun tetap menyatu dengan warna tersebut.

b. Aspek Komunikasi

Pohon-pohon yang rindang menceritakan bahwa Kalingga merupakan tempat yang banyak pepohonan dan bunga-bunga, dua panel terakhir pada halaman 12 menunjukkan Narayana harus melewati bangunan istana dan kemudian melewati hutan yang rindang untuk sampai di tempat bermain. Kemudian adanya rumah menggunakan atap dari daun palem merupakan tanda bahwa pada saat itu rakyat Kalingga menggunakan daun palem sebagai atap bangunan yang banyak tersebar di wilayah Kalingga serta menggunakan kayu sebagai dinding rumah. Selanjutnya pada halaman 13 menceritakan tentang Narayana yang mulai kelelahan dan akhirnya memelankan langkahnya, ia kemudian bertemu dengan teman-temannya, namun karena mengetahui teman-temannya belum meminta izin, akhirnya ia meminta teman-temannya untuk meminta izin pada orang tua masing-masing, walaupun dengan menggerutu akhirnya teman-teman Narayan pulang dan kembali ke arena permainan. Tindakan Narayana yang baik untuk meminta izin kepada Ratu Shima saat akan bermain dan memberikan nasehat kepada teman-temannya agar memiliki adab yang baik terhadap orang tua mengajari pembaca untuk memiliki nilai-nilai karakter baik dalam menghormati orang tua.

4.2.2.8. Babak 8 (Bermain)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.10 Halaman 14 dan 15 (bermain)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak ini yaitu babak Narayana dan teman-temannya sedang bermain memiliki dua halaman yaitu halaman 14 dan 15. Halaman 14 menceritakan Narayana yang mengusulkan petak umpet sebagai permainannya, kemudian Narayana dan teman-temannya yang memulai permainan petak umpet dengan hompimpa (sebuah cara untuk menentukan menang atau kalah dengan menggunakan telapak tangan), Narayana sebagai orang yang kalah dalam hompimpa harus mulai menutup mata, menghitung, dan mencari teman-temannya satu persatu. Pada halaman 15 menceritakan Narayana yang mulai menemukan teman-temannya yang sedang bersembunyi, mulai dari menemukan Siti dibalik

semak-semak dan menemukan Kali di dalam tong makanan, teman-teman Narayana yang sudah ditemukan akhirnya berkumpul di tepi jalan di dekat tebing, sampai akhirnya ia mendengar suara dari balik semak-semak.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini menggunakan unsur rupa titik dan garis sebagai bentuk gerakan dari tokoh maupun objek seperti terlihat pada panel 3 dan 7 halaman 14 serta panel-panel pada halaman 15, selain itu penggunaan unsur titik dan garis juga terlihat sebagai hiasan pada latar belakang beberapa panel seperti pada panel 1, 2, 3 pada halaman 14 dan pada variasi latar belakang langit sebagai bentuk dari awan-awan dilangit. Penggunaan unsur titik dan garis sangat berperan penting dalam membuat tekstur dibantu oleh warna yang bergradasi seperti pada gambar pepohonan, dedaunan, tanah, dan pakaian para tokohnya, penggunaan warna juga menunjang terciptanya gelap dan terang pada ilustrasi. Warna dominan adalah jingga dengan mengimbangnya menggunakan warna hijau dan biru pada latar belakang yang bergambar alam-alam, sehingga tidak hanya warna hangat namun juga warna sejuk dan segar juga ingin ditampilkan. Hal ini juga di aplikasikan pada warna latar belakang komik halaman 14 yaitu biru hijau, selain melanjutkan warna pada halaman sebelumnya, warna biru juga memberi kesan lebih segar dan tenang serta sesuai dengan warna langit yang ditampilkan didalam cerita. Selain itu, gambar langit ditampilkan disela-sela gambar pepohonan agar semakin bervariasi dan menarik pembaca. Warna latar belakang pada beberapa panel menggunakan

warna muda dan terang, seperti biru muda, jingga muda, dan ungu muda menyesuaikan dengan warna latar belakang komik yang juga terang. Halaman 15 memiliki *setting* tempat yang sama dengan halaman 14, pada halaman 15 ini Narayana digambarkan dari arah belakang, dikarenakan beberapa *shot* di fokuskan pada teman-teman Narayana yang tertangkap saat bermain petak umpet, Narayana sendiri memakai pakaian yang mudah dikenali dengan mahkota diatas kepalanya sehingga tidak sulit untuk mengidentifikasi karakter Narayana. Sedangkan warna latar belakang komik melanjutkan warna dihalaman sebelumnya dengan menggunakan gradasi dari warna ungu muda menuju warna coklat yang hampir menyerupai warna tanah yang berada di dalam panel.

b. Aspek Komunikasi

Pada babak ini dapat jelas terlihat bahwa Narayana dan teman-temannya bermain petak umpet dimulai dari melakukan hompimpa dan berakhir dengan kekalahan Narayana, teks dalam komik sudah menjelaskan isi cerita. Teks pada panel ke 4 halaman 14 telah memberitahu pembaca bahwa Narayana kalah dalam hompimpa dan mulai berhitung dengan menutup matanya dengan tangan di salah satu pohon, begitupun panel ke 5 di halaman yang sama juga menggambarkan kebingungan teman-teman Narayana yang sedang mencari tempat persembunyian, seperti Siti yang melarang Rayi untuk mengikutinya dalam mencari tempat persembunyiannya. Pada panel ke 3 di halaman 15 menceritakan bahwa semua teman-teman Narayana sudah ditemukan tanpa harus menunjukkan cara Narayana menemukan semua

temannya, cukup dengan perwakilan dua panel sebelumnya, tersisa satu teman Narayana bernama Rayi yang masih belum ditemukan sampai akhirnya Narayana merasa bahwa ada yang bergerak dibalik rumput. Langit yang terlihat sebagai latar penggambaran komik juga memberitahu pembaca bahwa kejadian terletak di dekat tebing yang ditepinya ditumbuhi banyak pohon-pohon yang rindang yang lebih menekankan Kalingga memiliki daratan dan lautan.

4.2.2.9. Babak 9 (Sekantung Emas)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.11 Halaman 16 dan 17 (sekantung emas)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Babak ini berjudul sekantung emas, babak ini memiliki dua halaman yaitu halaman 16 dan 17. Pada halaman pertama babak ini diceritakan Narayana terkejut telah menyentuh barang yang ternyata adalah sekantung emas di tengah

jalan yang tiga tahun lalu diletakkan oleh orang yang tidak diketahui, teman-teman Narayana juga terlihat terkejut, Rayi yang masih bersembunyi akhirnya keluar dari tempat persembunyiannya. Teman-teman Narayana berusaha memilih solusi terbaik agar Narayana tidak mendapat hukuman dari Kerajaan Kalingga. Tapi, Narayana memilih untuk merapikan sekantong emas dan menuju Kerajaan Kalingga untuk mengakui kesalahannya.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini menggunakan unsur rupa titik dan garis yang menandai adanya pergerakan pada suatu objek seperti dedaunan, rerumputan selain itu juga menandai adanya gerakan dari para tokohnya seperti pada panel 5 halaman 16 dan panel 1, 2, 3, dan 6. Selain menadi tanda gerakan, titik dan garis juga berfungsi sebagai pembentuk tekstur dibantu oleh warna yang bergradasi dan akhirnya menampilkan gelap terang seperti pada objek dedaunan, pakaian, pepohonan, tanah, dan awan-awan yang sedang melewati langit latar. Pada babak ini, warna *background* komik masih melanjutkan di halaman sebelumnya dari warna cokelat muda menjadi jingga kemerahan agar terlihat lebih bersemangat dan awal mula klimaks cerita. Warna-warna dalam panel masih mengikuti halaman-halaman sebelumnya karena masih ditempat yang sama. Selain itu pada panel 6 halaman 16 diperlihatkan *close up* kaki untuk menjelaskan apa yang dilihat oleh Narayana dan semua teman-temannya hingga membuat mereka terkejut. Bagian kaki yang diperlihatkan juga hanya sebagian agar fokus terhadap emas yang di injak kaki, maka dari itu kaki

Narayana digambar diagonal dengan emas dibawahnya berwarna kuning. Beberapa bagian ditampilkan *close up* untuk menonjolkan ekspresi dengan *background* yang kontras. Penggunaan warna-warna hangat masih digunakan dalam babak ini yaitu warna jingga, merah, dan kuning.

b. Aspek Komunikasi

Pada halaman enam belas terlihat keterkejutan Narayana dan teman-temannya ditandai dengan ditampilkannya mata yang membelalak dan balon kata di panel kedua yang berbentuk gerigi dan beberapa tanda seru yang ditampilkan di beberapa panel, sedangkan Rayi yang awalnya tidak mengetahui apa yang terjadi ditandai dengan balon kata yang tergambar titik-titik yang menyatakan dirinya berkata dalam hati, akhirnya ikut terkejut melihat Narayana yang menyentuh sekantung emas. Pada akhir halaman enam belas diperlihatkan arena bermain dan letak sekantung emas disitu terlihat bahwa mereka berada di persimpangan jalan ditepi tebing. Pada halaman tujuh belas dapat terlihat perdebatan antara Kali dan Rayi yang berusaha memberikan solusi atas masalah yang dihadapi, disini penulis mencoba menunjukkan nilai-nilai karakter untuk saling membantu antar sesama teman tapi tetap menganut pada hal yang benar, namun keputusan Narayana selanjutnya dalam menyikapi masalah yang ia hadapi adalah dengan mencoba tetap tenang dan mengakui kesalahan. Jadi, nilai karakter yang ditunjukkan Narayana adalah tetap mengakui kesalahan walaupun berat tanggung jawabnya. Panel terakhir menginformasikan bahwa teman-teman Narayana ikut mendoakan yang terbaik untuk Narayana.

4.2.2.10. Babak 10 (Mengakui Kesalahan)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.12 Halaman 18 dan 19 (mengakui kesalahan)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak mengakui kesalahan terdapat dua halaman yaitu halaman 18 dan 19. Babak ini menceritakan Narayana yang hadir pada sebuah pengadilan yang digelar di lapangan dekat istana di depan rakyat Kalingga yang dipimpin oleh Ratu Shima. Kedatangan Narayana membuat gaduh rakyat. Di depan pengadilan Narayana mengakui kesalahannya, Ratu Shima yang memimpin pengadilan tetap tenang, bijaksana, dan adil dalam memberikan hukuman bagi Narayana, anaknya. Pada akhir babak Narayana diberikan hukuman potong kaki oleh Ratu Shima sebagai bentuk sanksi kepada orang yang telah menyentuh barang yang bukan haknya dan tanpa sepengetahuan pemiliknya.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini, unsur rupa titik dan garis tampil pada *background* polos agar menjadi lebih ramai dan membuat objek fokus di tengah garis dan titik yang berkumpul, penggunaan garis dan titik juga terlihat untuk menandai pergerakan objek seperti pada panel 2, 4, 5 halaman 18 dan panel 1, 3, 6, dan 7 halaman 19, selain itu titik dan garis juga digunakan untuk menampilkan tekstur dari suatu objek seperti pepohonan, dedaunan, tembok istana, rerumputan, tanah, dan pakaian. Penggunaan unsur-unsur ini membantu warna-warna yang sudah ada dan bergradasi sesuai dengan arah cahaya sehingga membentuk gelap terang yang sesuai.

warna latar belakang komik masih mengikuti gradasi warna halaman sebelumnya dari jingga kemerahan menuju jingga kuning agar tidak memiliki perbedaan yang signifikan dan tetap senada dengan warna *background* pada panel-panel di dalam babak ini. Pada babak ini juga digambarkan rakyat Kalingga yang memiliki baju dengan bentuk yang sama namun dengan beberapa warna yang berbeda agar terlihat ramai. Ratu Shima berdiri di tempat yang lebih tinggi dengan latar istana Kalingga yang terbuat dari batu-batuan, serta dapat memperlihatkan rakyat Kalingga yang sedang menonton pengadilan terbuka untuk umum. Penggunaan warna jingga sebagai warna dominan dan campuran diseimbangkan dengan warna-warna alam yaitu hijau, cokelat dan biru, kemudian disatukan dengan beberapa pakaian rakyat yang memiliki warna yang senada.

b. Aspek Komunikasi

Informasi yang didapatkan pada babak ini adalah Ratu Shima yang memimpin jalannya pengadilan di Kerajaan Kalingga dan selalu memberikan keadilan pada setiap orang dalam setiap kondisi serta mampu mengontrol rakyat Kalingga untuk tetap tenang. Pada babak ini diceritakan Ratu Shima yang hampir menyelesaikan persidangan hari itu dengan rakyat Kalingga yang ikut menonton kemudian dibuat terkejut dengan kedatangan pangeran Narayana disusul dengan Narayana yang mengakui kesalahannya di depan semua orang di lapangan tersebut, hal itu tampak pada panel 5 yang memperlihatkan Ratu Shima dengan mata terbelalak dan tubuh yang sedikit bergetar ditandai dengan beberapa unsur rupa garis disekelilingnya dan panel 7 halaman 18 dimana Putra Mahkota Narayana sedikit menunduk tanda ia menyesali perbuatannya, semua orang terkejut terlihat dari beberapa ekspresi dan bisik-bisik yang diucapkan diantara para rakyat dan pegawai kerajaan pada panel 1 halaman 19 kemudian Narayana mulai menjelaskan apa yang sudah ia perbuat pada panel 3 halaman 19, ia siap untuk dihukum hal itu terlihat pada panel 4 halaman 19. Ekspresi wajah yang ditampilkan Narayana pada halaman 19 menjelaskan bahwa ia mengakui kesalahannya dan menyesali perilakunya yang tidak berhati-hati serta kurang tepat dalam memilih tempat bermain.

Nilai-nilai karakter yang dapat diambil pada babak ini adalah bersikaplah berani mengakui kesalahan dan mempertanggungjawabkannya seperti yang dilakukan Narayana dan adil seperti Ratu Shima.

4.2.2.11. Babak 11 (Keputusan Ratu Shima)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.13 Halaman 20, 21 dan 22 (keputusan Ratu Shima)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak keputusan Ratu Shima memiliki tiga halaman yang tersusun atas halaman 20, 21, dan 22. Babak ini menceritakan tentang kegaduhan rakyat Kalingga dalam menyikapi keputusan awal Ratu Shima yang telah diucapkan sebelumnya, Ratu Shima menjelaskan bahwa ia tidak memilih kasih kepada setiap rakyat di Kalingga termasuk kepada keluarga kerajaan. Namun rakyat secara bersama-sama berusaha meminta keringanan kepada Ratu Shima.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini terdapat unsur-unsur seni rupa titik dan garis yang terlihat membentuk tekstur pada pepohonan, dedaunan, tanah, pakaian dan rambut karakter, selain itu ditunjang oleh adanya warna akhirnya dapat memperlihatkan gelap terang, penggunaan *background* polos juga diiringi variasi garis dan titik agar dapat memfokuskan pada objek atau karakter yang ingin ditampilkan, pada babak ini terlihat dengan jelas prinsip *sequentially* pada panel 1 dan 2 halaman 22 dengan ditampilkannya *close up* Ratu Shima yang dari gerakan menunduk menutup mata kemudian mulai menegakkan kepalanya dan membuka mata disusul dengan Ratu Shima yang dengan siap mengumumkan hukuman kepada Narayana. Pada panel pertama babak ini digambarkan lapangan pengadilan dengan latar belakang pepohonan yang rindang dan banyak rakyat Kalingga di lapangan tempat pengadilan. Pada panel kedua diperlihatkan rakyat lebih dekat dengan menampilkan teks yang berisi pendapat para pegawai. Pada babak ini banyak mengambil gambar dengan cara *close up*, untuk mengiringi dan menyeimbangkan dengan banyak teks

yang akan disampaikan. Baju yang dipakai para pegawai memiliki kain berwarna emas pada bagian bawah pakaian agar dapat dibedakan namun memiliki warna yang hampir sama dengan warna pakaian yang dipakai rakyat biasa. Pada babak ini juga terlihat gradasi warna pada latar belakang komik mengikuti halaman-halaman sebelumnya, dalam babak ini warna yang ditampilkan adalah warna kuning jingga di halaman 20 dan berakhir pada warna merah muda di halaman 22. Penggunaan warna dominan jingga untuk menunjukkan kehangatan diimbangi dengan adanya warna hijau daun, biru langit, dan coklat pepohonan dan tanah sehingga membuat komposisi warna yang hangat dan sejuk. Peletakkan panel-panel juga didasarkan kebutuhan ilustrasi dan teks yang ingin disampaikan.

b. Aspek Komunikasi

Pada babak ini digambarkan kegaduhan rakyat dan pegawai kerajaan yang mencoba memberikan pendapat agar dapat mengubah keputusan Ratu Shima dalam memberikan hukuman potong kaki pada Narayana karena Narayana adalah pewaris tahta Kerajaan Kalingga, hal itu diperlihatkan rakyat Kalingga yang menunduk memohon, Ratu Shima merupakan Ratu yang akan mendengarkan aspirasi dari rakyat Kalingga, akhirnya Ratu Shima mengubah hukuman Narayana. Ratu Shima menunduk untuk meyakinkan diri dan kemudian dengan tegas mulai mengumumkan keputusannya, disini pembaca dapat merasakan nilai karakter keadilan dan kebijaksanaan, ketenangan menjadi seorang pemimpin. Setelah mendengar keputusan Ratu Shima, baik rakyat, pegawai kerajaan maupun Narayana merasa lega.

4.2.2.12. Babak 12 (Kasih Ratu Shima)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.14 Halaman 23 (kasih Ratu Shima)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada Babak kasih Ratu Shima ini hanya terdapat satu halaman yaitu halaman 23, di halaman ini diceritakan bahwa Ratu Shima terlihat gelisah terhadap keputusan yang dibuatnya sendiri untuk Narayana. Namun, disisi lain Narayana menerima hukuman tersebut dengan lapang dada.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini terdapat unsur garis yang sangat terlihat sebagai outline yang akhirnya membentuk objek-objek seperti tokoh dan bebatuan istnana selain itu dengan dibantu unsur titik, unsur garis mampu menciptakan

kombinasi yang baik pada *background* polos sehingga lebih bervariasi dan monoton pada panel 3, 5, 6, 7 halaman ini. Pada babak ini warna latar belakang komik merupakan lanjutan dari warna pada halaman sebelumnya dan menggunakan gradasi warna dari merah muda menuju jingga agar terasa hangat. Warna latar belakang panel juga menggunakan warna kuning putih agar terlihat senada dengan warna jingga, sedangkan panel lainnya menggunakan *background* tembok batu istana sebagai sebuah kombinasi dan variasi agar tidak monoton. Penggunaan warna jingga masih menjadi warna dominan dalam pembuatan ilustrasi halaman ini dengan dibantu warna abu-abu dari bebatuan sehingga warna hangat tersebut tercipta tidak monoton, seimbang dengan warna batu yang segar.

b. Aspek Komunikasi

Halaman ini menyampaikan kegelisahan Ratu Shima yang telah membuat hukuman pengasingan untuk Narayana, namun Narayana menerima dengan lapang dada keputusan Ibunya karena Ratu Shima merupakan Ratu Kalingga yang memang harus adil pada siapapun termasuk pada Narayana sendiri. Pada babak ini Ratu Shima menunjukkan dirinya sebagai Ibu dari Narayana, bukan lagi sebagai Ratu Kalingga, hal itu terlihat pada Ratu Shima yang tampak gelisah di awal cerita dan kemudian berkhir memeluk Narayana sebagai bentuk kasih sayangnya. Nilai-nilai karakter yang ingin disampaikan pada halaman ini adalah bertanggung jawab atas apa yang dilakukan dengan ikhlas dan kasih sayang dari keluarga, serta dapat membedakan posisi sehingga mampu mendahulukan kepentingan golongan dari pada pribadi.

4.2.2.13. Babak 13 (Narayana Dihukum)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.15 Halaman 24 dan 25 (Narayana dihukum)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak Narayana dihukum memiliki dua halaman yaitu halaman 24 dan 25. Babak ini menceritakan tentang Narayana yang memulai pengasingannya, ia keluar dari pintu istana menggunakan ikat kepala dan menanggalkan mahkota serta gelang pada lengannya yang merupakan tanda ia adalah putra mahkota Kalingga, rakyat sudah menunggu di depan gerbang istana. Parwati dan Ratu Shima mengantarkan kepergian Narayana, begitupun teman-teman Narayana dan rakyat Kalingga yang datang untuk melihat kepergian Narayana. Rakyat Kalingga memuji keadilan Ratu Shima dan sikap tanggung jawab Narayana sebagai anggota kerajaan yang mematuhi peraturan Kerajaan juga tanpa pengecualian. Narayana

pergi meninggalkan istana Kalingga untuk memulai pengasingannya di damping dua penggawa kerajaan.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini terdapat unsur titik dan garis sebagai sebuah tekstur dibantu oleh warna yang akhirnya membentuk gelap terang, penggunaan garis dan titik terlihat pada kayu-kayu yang membentuk gerbang kerajaan selain itu juga pada tanah dan dedaunan yang terlihat. Penggunaan warna pakaian juga mengikuti pada warna pakaian rakyat pada halaman-halaman sebelumnya agar senada. Pada babak ini warna latar belakang komik dibuat gradasi mengikuti warna latar belakang komik pada halaman sebelumnya, dari warna jingga menuju warna putih dan berlanjut menuju warna jingga kembali, suasana hangat fajar menuju hangat siang hari. Warna dominan yang digunakan adalah warna hangat jingga, kuning, dan merah, selain mengikuti karakter pada halaman-halaman sebelumnya, warna-warna ini digunakan dalam *background* komik halaman 24 karena menunjukkan fajar kehangatan dan rasa gelap dan dingin masih dapat terlihat dilangit dengan menampilkan warna biru hijau yang segar. Panel pertama memperlihatkan matahari terbit dan dilanjutkan dengan ayam berkokok di panel kedua, kemudian secara runtut dari pintu istana yang masih tertutup akhirnya terbuka dan keluarlah Narayana dan Ratu Shima secara berurutan. Pada halaman 25 warna-warna hangat terlihat lebih terang memudar hal ini menunjukkan hari yang mulai terang. Panel juga disesuaikan dengan kebutuhan gambar sehingga selalu bervariasi pada setiap halamannya.

b. Aspek Komunikasi

Babak ini menyampaikan informasi bahwa pada pagi hari rakyat mulai berbondong-bondong menuju istana hal itu digambarkan jelas dengan munculnya matahari di langit merah disusul dengan munculnya ayam jantan dipohon seakan sudah waktunya berkokok dan dilanjutkan dengan gambar para rakyat berjalan di dalam hutan diikuti oleh gambar rakyat Kalingga yang menunggu dengan berbincang-bincang di depan gerbang kayu, semua rakyat hadir dari muda hingga dewasa menunggu Putra Mahkota Narayana keluar dan melihat kepergian Narayana ke pengasingan sebagai bentuk pertanggungjawabannya atas kesalahan yang tidak sengaja dibuat Narayana, teman-teman Narayana datang memberikan semangat pada Narayana yang akan menempuh masa pengasingannya. Akhirnya pada panel 5 halaman 24 gerbang istana mulai terbuka disusul keluarnya Narayana dan Ratu Shima. Rakyat Kalingga semakin percaya dengan Ratu Shima dan Narayana hal itu terlihat pada sorak-sorai Menik pada panel 4 di halaman 25. Terlihat kesedihan yang tampak pada para sahabat dan keluarga Narayana, hal itu dikarenakan mereka akan tidak dapat bertemu dengan Narayana selama setahun, namun untuk rakyat Kalingga hal ini merupakan suatu kebahagiaan sebagai rakyat Kalingga yang memiliki para pemimpin dan calon pemimpin yang dapat dipercaya. Narayana secara resmi memulai pengasingannya terlihat pada panel terakhir di halaman 25 yang digambarkan Narayana pergi dengan dua penggawa kerajaan. Nilai-nilai karakter yang dapat diambil dari babak ini adalah kasih sayang, ikhlas dan bertanggungjawab.

4.2.2.14. Babak 14 (Raja Ta-che di Kalingga)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.16. Halaman 26, 27, dan 28 (Raja Ta-che di Kalingga)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak Raja Ta-che di Kalingga memiliki tiga halaman yaitu halaman 26, 27, dan 28. Babak ini menceritakan tentang Raja Ta-che yang terkejut mendengar kabar tentang Ratu Shima yang menghukum anaknya sendiri dari pengawanya, sehingga ia memutuskan pergi ke Kalingga untuk meminta maaf karena telah meletakkan sekantong emas. Raja Ta-che sampai di daerah Kalingga, kemudian memutuskan untuk berkeliling Kalingga. Perjalanannya di Kalingga membuat ia melihat rakyat dan penggawa Kerajaan Kalingga yang hidup dengan humanis saling membantu dan menghargai, ia pun menuju ke istana kerajaan untuk bertemu Ratu Shima dan melihat Istana Kalingga dengan penuh kekaguman.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini terdapat unsur-unsur senirupa titik dan garis yang tampak pada *background* dan membentuk sebuah tekstur dibantu unsur warna sehingga dapat membentuk gelap terang dengan gradasi warna yang ditampilkan, selain *background* unsur garis dan titik tampil membuat tekstur pada pepohonan yang bergerak dan tanah. Unsur garis juga tampil sebagai pelengkap pada gerakan yang di lakukan oleh tokoh seperti pada panel 1, 5, 6, 7 pada halaman 27. Prinsip *sequential* juga tampak jelas pada panel 1 dan 2 halaman 28 dimana terdapat pergerakan arah pandang Raja Ta-che saat ia terpana melihat singgasana kerajaan. Pada babak ini warna latar belakang mengikuti warna gradasi terakhir latar belakang pada halaman sebelumnya yaitu warna jingga kemudian bergradasi menuju warna putih kuning dan

berlanjut warna kuning kunyit hingga berakhir pada warna putih kuning kembali, perpindahan warna yang tetap dominan dengan warna jingga dan kuning merujuk pada kehangatan rakyat dan penggawa Kalingga yang terlihat oleh Raja Ta-che. Pada halaman 26 terlihat perbedaan antara tanah di daerah Arab dan daerah Kalingga serta tetap memperlihatkan gelap terang walaupun di daerah Arab memiliki warna yang terang. Sedangkan pada dua panel terakhir halaman 26 memiliki warna yang lebih tua, begitupun halaman 27 diberikan warna yang lebih tua karena Kalingga merupakan daerah tropis, sehingga terdapat perbedaan antara daerah Kalingga dan Arab. Kemudian pada halaman 28, hanya terdapat tiga panel, panel disesuaikan dengan teks yang akan disampaikan dan diatur menggunakan tata letak panel agar komposisinya seimbang dan warna panel yang digunakan juga memiliki kesatuan dengan latar belakang komik. Beberapa *background* panel juga menggunakan warna polos dengan campuran garis putih agar tidak membosankan.

b. Aspek Komunikasi

Babak ini menjelaskan tentang Raja Ta-che yang terkejut dengan berita dari Kalingga yang dibawa hulubalang kerajaannya, hulubalangnya menceritakan keadilan yang ditegakkan oleh Ratu Shima di negerinya. Karena perasaan segan dan bersalahnya kepada kerajaan Kalingga, Raja Ta-che akhirnya memutuskan untuk pergi ke daerah Kalingga untuk meminta maaf pada Ratu Shima dan rakyatnya. Hulubalangnya mempersiapkan perjalanan Raja Ta-che dari daerah Arab menuju daerah Kalingga, sesampainya di Kalingga Raja Ta-che melihat-lihat Kalingga dan rakyatnya, hal ini terlihat dari

perbedaan nuansa dari Arab yang terdapat unta kemudian Raja Ta-che harus melewati lautan menggunakan kapal dan mulai mendaki dataran tinggi untuk menuju ke istana Kalingga terlihat pada panel 7 di halaman 26, Raja Ta-che berdiri melihat daerah Kalingga dan diujung pandangannya terdapat laut yang luas, mempertegas wilayah kerajaan Kalingga yang terdiri dari daratan yang subur dan lautan yang menjadi pelabuhan tempat perniagaan baik dalam maupun luar negeri terjalin.

Di Kalingga sendiri Raja Ta-che melihat interaksi antar rakyat yang humanis, saling sapa, dan saling membantu. Perjalanan berakhir saat Raja Ta-che memasuki istana dan bertemu Ratu Shima. Mereka saling hormat dengan menunduk kemudian Ratu Shima mempersilahkan Raja Ta-che untuk mengikutinya, Raja Ta-che mengikuti Ratu Shima ke dalam istana dan melihat singgasana Raja dari gading gajah dengan kagum, hal ini membuat Ratu Shima memberikan penjelasan tentang Kalingga pada panel terakhir halaman 28. Babak ini memberikan pengetahuan mengenai kehidupan rakyat di daerah Kalingga, para penggawa yang membantu warga lain, dan hasil alam dan buruan Kerajaan Kalingga yang dimanfaatkan sebagai sarana kerajaan dan bangunan di Kalingga.

Nilai-nilai karakter yang dapat diambil dari babak ini adalah saling membantu seperti rakyat Kalingga, sopan santun seperti pembesar kerajaan-kerajaan, dan saling menghormati, semua itu berlaku pada siapapun dan kapanpun serta meminta maaf kepada siapapun kita berbuat salah terlepas dari kedudukan kita.

4.2.2.15. Babak 15 (Permintaan Maaf Raja Ta-che)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.17 Halaman 29 dan 30 (permintaan maaf Raja Ta-che)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak permintaan maaf Raja Ta-che terdapat dua halaman yaitu halaman 29 dan halaman 30. Babak ini menceritakan tentang Raja Ta-che yang menyampaikan maaf atas perbuatannya meletakkan sekantung emas di daerah Kalingga dan Raja Ta-che mengajak Kerajaan Kalingga untuk berdamai dan bersahabat. Walaupun pada awalnya Ratu Shima terlihat muram, namun ia dengan bijaksana menanyakan alasan Raja Ta-che meletakkan sekantung emas, setelah mengetahui alasan Raja Ta-che, Ratu Shima kemudian menerima permintaan maaf Raja Ta-che dan tawaran persahabatan dari Kerajaan Arab. Akhirnya Raja Ta-che berlayar kembali ke Arab dengan membawa sekantung emas yang dulu ia letakkan dan Kerajaannya kini bersahabat dengan Kerajaan Kalingga.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini menggunakan unsur garis dan titik sebagai bentuk gerakan yang dilakukan tokohnya terlihat pada panel 1, 5, 6 halaman 30 dan kemudian juga sebagai pembentuk tekstur dibantu oleh warna-warna bergradasi yang akhirnya memunculkan gelap terang pada objek seperti pada gambar alas duduk Ratu Shima dan Raja Tache selain itu tekstur tembok batu juga terbentuk karena adanya garis dan titik yang melengkapi. Penggunaan garis dan titik juga terlihat pada *background* polos yang ada pada panel 5 halaman 29 dan panel 1, 2, 3, 4 halaman 30 yang menimbulkan kesan variasi dan fokus pada objek yang ditampilkan. Sedangkan pewarnaan latar belakang komik masih melanjutkan warna latar belakang komik pada babak sebelumnya yaitu dimulai dari warna putih menuju warna abu-abu kemudian kembali ke warna putih yang tenang. Penataan panel disesuaikan dengan kebutuhan gambar dan teks. Warna latar belakang pada beberapa panel diberikan warna pastel dengan corak warna yang lebih muda agar karakter tokoh lebih terlihat dan beberapa panel sisanya diberikan *background* istana Kalingga sebagai penjas latar tempat serta agar *background* lebih bervariasi.

b. Aspek Komunikasi

Babak ini memberikan sebuah cerita tentang Raja Ta-che yang meminta maaf kepada Ratu Shima karena sebuah kantung emas yang diletakkan di daerah Kalingga atas perintah Raja Ta-che tiga tahun lalu kepada hulubalanganya hanya untuk memastikan keadilan yang banyak orang agungkan

dari sosok Ratu Shima. Ratu Shima yang awalnya muram kemudian berusaha untuk tetap tenang dan bijaksana, ia kemudian menerima permintaan maaf dan tawaran untuk bersahabat dari Kerajaan Arab. Raja Ta-che akhirnya kembali ke Arab membawa sekantong emas, pada panel terakhir halaman 30 terlihat Raja Ta-che menggenggam sekantong emas dan melambaikan tangan ke arah rakyat Kalingga dan Ratu Shima yang ikut mengantarkannya ke pelabuhan.

Nilai karakter yang disampaikan pada babak ini adalah mengakui kesalahan walaupun kita memiliki jabatan atau kedudukan yang tinggi, selain itu terdapat juga nilai karakter saling memaafkan dan berusaha bersahabat kepada semua orang walaupun orang tersebut pernah berbuat salah kepada kita.

4.2.2.16. Babak 16 (Selesainya Hukuman Narayana)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.18 Halaman 31 dan 32 (selesainya hukuman Narayana)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak selesainya hukuman Narayana memiliki dua halaman yaitu halaman 31 dan halaman 32. Babak ini menceritakan tentang Narayana yang telah menyelesaikan hukuman pengasingannya selama setahun, hal ini disambut bahagia oleh rakyat Kalingga yang berbondong-bondong datang ke istana Kalingga. Narayana yang pulang kembali ke Kalingga datang berlari dan memeluk Ratu Shima.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini terdapat unsur-unsur seni rupa seperti garis dan titik yang membentuk objek, selain itu garis dan titik juga merupakan pelengkap dan kegunaannya sebagai penegas objek utamanya seperti pada objek-objek pepohonan, tanah, dan dedaunan rerumputan yang terlihat bergerak dan teksturnya tampak dengan warna yang bergradasi menunjukkan gelap terang. Selain itu unsur titik dan garis juga muncul sebagai bentuk gerakan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam cerita seperti pada panel 1 dan 2 halaman 32 dan beberapa lainnya tampak pada objek-objek yang bergerak terbawa angin. Warna latar belakang komik masih mengikuti warna latar belakang komik di halaman sebelumnya yaitu putih dan kemudian bergradasi menjadi ungu dan kembali lagi menjadi putih, ungu tersebut diambil karena memiliki kesan yang kuat dan pengabdian serta kemuliaan. Tata letak panel selalu dibedakan dengan halaman-halaman sebelumnya dengan menyesuaikan kebutuhan gambar. Pada halaman 32 hanya terdapat dua panel, panel pertama dramatisasi untuk panel selanjutnya, pada panel kedua atau panel terakhir di halaman 32 ditampilkan

sebuah adegan pelukan sebagai puncak penyelesaian oleh karena itu dibuat penuh hampir satu halaman dengan karakter yang berada di tengah tengah kerumunan agar tampak menonjol dan menjadi fokus utama yang dilihat pembaca. Prinsip keseimbangan juga tampak pada pemilihan warna yang dominan jingga dengan warna-warna alam, dan kesatuan, keserasian, keselarasan tampak pada *background* panel polos yang menyesuaikan dengan warna dominan yaitu jingga.

b. Aspek Komunikasi

Babak ini menceritakan setahun setelah Narayana mendapat hukuman hal itu dijelaskan lewat *caption* yang ditulis di panel pertama halaman 31. Pada panel kedua terlihat rakyat Kalingga berbondong-bondong datang ke istana Kalingga menunggu kedatangan Narayana begitupun Ratu Shima dan Parwati, kemudian datanglah Narayana dari dalam hutan dengan dua penggawa kerajaan, kedatangannya disambut senyuman oleh teman-teman Narayana, rakyat Kalingga, dan keluarga kerajaan, sesampainya di depan istana kemudian Narayana menghampiri Ratu Shima dan memeluknya didepan rakyat Kalingga. Hal ini di dramatisir dengan memunculkan gambar dua tangan yang saling ingin memegang hingga akhirnya muncul adegan Narayana yang memeluk Ratu Shima di panel terakhir halaman 32.

Pada babak ini nilai karakter yang dimunculkan adalah sikap saling menyayangi baik kepada keluarga maupun kepada yang lainnya dan tetap berbakti kepada orang tua sebarangpun orang tua memberikan hukuman, karena itu adalah bentuk kasih sayang dari orang tua untuk mendidik anaknya.

4.2.2.17 Babak 17 (Narasi Penutup)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.19 Halaman 33 dan 34 (narasi penutup)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak narasi penutup terdapat dua halaman yaitu halaman 33 dan halaman 34, babak ini memberikan pengisahan cerita Narayana setelah dihukum, Narayana menjadi seorang raja ketika ia sudah besar dan kemudian di halaman selanjutnya dijelaskan bahwa cerita Ratu Shima, Narayana dan Sekantung Emas telah selesai dan saatnya kembali ke masa sekarang.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini menggunakan warna dasar yang sama yaitu *dusty pink* dengan diikuti teks yang ditulis diatas gambar berbetuk gumpalan awan dengan

beberapa garis dan titik diluarnya agar muncul kesan gembira dan ramai namun tulisan tetap terlihat lebih jelas, penampilan babak ini dibuat sama dengan narasi pertama yang membuka cerita Ratu Shima pada halaman 4 dan 5. Hal ini ditujukan agar pembaca lebih mudah mengidentifikasi awal dan akhir cerita serta pergantian antara zaman dahulu dan zaman sekarang. Agar terlihat seimbang dengan proporsi yang pas objek gelembung awan dan tulisannya diletakkan di tengah halaman.

b. Aspek Komunikasi

Warna dasar yang dibuat polos membuat gambar gumpalan awan dan teks yang ada semakin jelas terlihat, tidak adanya gambar selain gambar gumpalan awan menjadikan gambar dan teks tersebut *point of view*. Ketika pembaca melihat teks tersebut maka ia akan mengetahui bahwa teks tersebut merupakan narasi berbentuk dialog yang menceritakan tentang Narayana setelah menjalani masa pengasingan pada halaman 33 yang berbunyi “ Akhirnya Putera Mahkota Kalingga, Pangeran Narayana kembali dan saat ia sudah besar ia menjadi seorang Raja” dan narasi sebagai peralihan antara zaman Ratu Shima dan zaman sekarang pada halaman 34 yang berbunyi “Sekarang... kita kembali ke masa sekarang”. Munculnya narasi tersebut sebagai penanda berakhirnya cerita Narayana dan kembalinya ke masa sekarang dilanjutkan dengan Kakek yang sedang bercerita pada halaman 35.

4.2.2.18. Babak 18 (Kembali ke Zaman Sekarang)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.20 Halaman 35 (kembali ke zaman sekarang)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak kembali ke zaman sekarang terdapat satu halaman yaitu halaman 35. Pada halaman ini ditampilkan Kakek yang telah menyelesaikan ceritanya tentang Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas. Kakek kemudian bertanya kepada kedua cucunya tentang siapa yang salah dari perdebatan sebelum ia menceritakan kisah Ratu Shima. Akhirnya Meli dan Miko saling meminta maaf karena merasa masing-masing mereka melakukan kesalahan dan kemudian berpelukan seperti didalam cerita Ratu Shima, merekapun berterima kasih dan memeluk Kakek yang telah mengajari mereka nilai-nilai karakter seperti adil, bijaksana, meminta maaf

dan memafkan, serta bertanggung jawab pada apa yang telah dilakukan dengan menceritakan kisah Ratu Shima dan Narayana.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada halaman ini terdapat unsur rupa seperti garis yang membentuk ruang atau bidang sehingga mampu menjadi objek ilustrasi selain itu kehadiran titik dan garis juga menunjang munculnya gerakan pada tokoh dan objek seperti gerakan kepala kakek pada panel pertama, gerakan rerumputan dan semak-semak, gerakan menggoyangkan tangan yang bersalaman pada panel ke 3 dan gerakan-gerakan lain pada panel-panel berikutnya. Titik dan garis ini juga membentuk tekstur dengan dibantu warna yang digradasikan sehingga selain tekstur juga membenuk gelap terang pada objek seperti baju, kayu, daun, dan tanah. Penggunaan titik dan garis juga berguna mengisi *background* polos pada panel 1, 4, 5, 6, 7, 8 agar lebih ceria dan bervariasi. Warna latar belakang komik polos merah muda tanpa gradasi, hal ini sama dengan babak pertama yaitu babak zaman sekarang, selain itu penggunaan warna latar belakang pada setiap panel juga disamakan dengan warna pastel babak 1 dan warna tambahan untuk memperjelas *background* seperti rumah joglo Kakek, tata letak panel disesuaikan dengan gambar dan tidak disamakan dengan halaman-halaman sebelumnya agar komik memiliki tata letak yang bervariasi dan tidak membosankan. Penataan tokoh juga dibuat dengan komposisi yang seirama seperti menampilkan tokoh Kakek, Meli, dan Miko pada satu panel dengan proporsi yang seimbang. Penggunaan warna yang hangat dan pada *background*

dan warna *pink* polos pada *background* komik disamakan dengan warna pada babak 1 agar terdapat harmoni awal dan akhir cerita Kakek.

b. Aspek Komunikasi

Halaman ini menceritakan tentang kisah Ratu Shima yang telah selesai dan kembali ke zaman sekarang hal itu ditandai dengan dialog Kakek yang berbunyi “Begitulah kisah Narayana, dan Ratu Shima. Jadi, menurut kalian, siapa yang salah sekarang?”, baik Meli maupun Miko saling merasa bersalah, mereka akhirnya saling meminta maaf dan akur kembali, cerita rakyat Ratu Shima yang dikisahkan Kakek mampu membuat Meli dan Miko mengakui kesalahan dan mencoba menanamkan nilai-nilai karakter yang ada dalam cerita rakyat Ratu Shima. Adegan diakhiri dengan Meli dan Miko yang bersalaman kemudian saling berpelukan, merekapun memeluk Kakek yang hampir jatuh karena terkejut sebagai tanda rasa kasih sayang dan terima kasih karena telah menasehati mereka dan mengajarkan kebaikan melalui cerita. Cerita ini berlatar di rumah joglo modern terlihat dari gambar teras luas yang terbuat dari kayu dan sekelilingnya masih terlihat asri dengan tumbuh-tumbuhan dan pepohonan rindang yang menaungi.

Perilaku baik yang dapat di pelajari dalam babak ini adalah saling mengintrospeksi dan saling menyayangi, menghormati yang lebih tua dan mencoba mengambil nilai-nilai baik dari apa yang didengar dan dilihat. Seperti nilai-nilai pada cerita Ratu Shima yang diceritakan oleh Kakek. Selain itu berterimakasih, saling meminta maaf dan memaafkan merupakan bentuk dari nilai-nilai karakter yang membutuhkan keberanian dan kepekaan.

4.2.2.19. Babak 19 (Narasi Penjelas)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.21 Halaman 36, 37, dan 38 (narasi penjelas)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada babak ini terdiri dari tiga halaman yaitu halaman 36, 37, dan 38. Babak ini memberi pengetahuan tentang Kerajaan Kalingga, kisah tentang Ratu Shima, dan belajar tentang nilai-nilai karakter yang ada dalam bentuk narasi yang berada di dalam balon kata.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada babak ini, halaman 36 dan 37 memiliki *background* alam daerah Kalingga yang diambil dari dalam komik “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas”. Narasi yang disampaikan merupakan pengetahuan tentang Kerajaan Kalingga dan Ratu Shima. Sedangkan, pada halaman 38 memiliki *background* karakter Meli dengan balon kata yang berisi ajakan untuk belajar melakukan hal baik seperti nilai-nilai karakter. *Background* pada semua halaman ditampilkan penuh tanpa garis tepi dan teks diletakkan zig-zag agar terlihat seperti percakapan.

b. Aspek Komunikasi

Babak ini memberikan informasi tentang Kerajaan Kalingga yang merupakan salah satu kerajaan tertua di Jawa dibuktikan dengan beberapa prasasti yang masih ditelusuri kebenarannya dan cerita tentang keadilan Ratu Shima yang menghukum Narayana dengan hukuman potong kaki setelah sebelumnya akan dihukum mati. Selain itu juga memberikan ajakan untuk para pembaca agar selalu berbuat baik dengan melakukan nilai-nilai karakter yang ada dalam cerita rakyat Ratu Shima.

4.2.3. Biodata Penulis

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.22 Biodata penulis
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada halaman biodata penulis berisi tentang informasi data diri penulis.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Terdapat dua hiasan yang berbentuk ukiran kayu dan daun dibagian atas dan bawah halaman dengan menggunakan unsur rupa garis dan titik sebagai pelengkap tekstur yang ditampilkan melalui warna-warna yang akhirnya juga memunculkan gelap terang, garis membentuk guratan dari kayu ukiran. Kemudian ditengahnya adalah gradasi warna biru dimana semakin

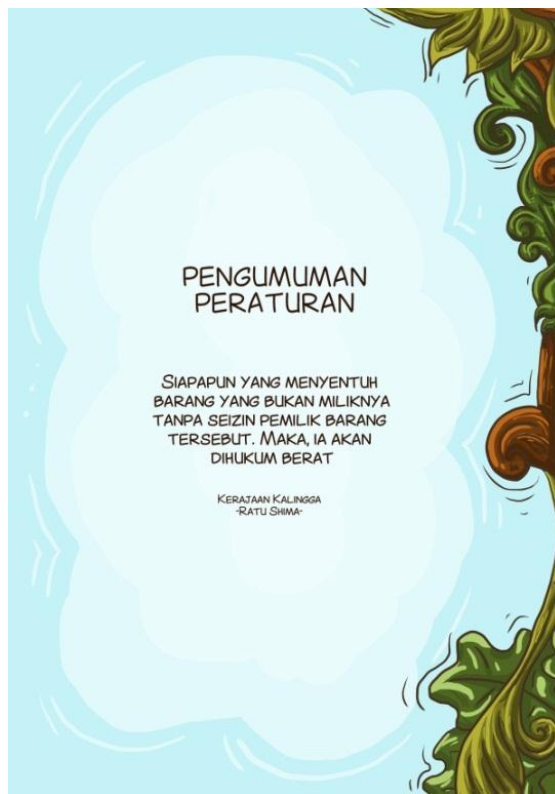
ketengah semakin muda warna birunya hal ini ditujukan agar tulisan biodata penulis jelas terlihat.

b. Aspek Komunikasi

Informasi yang disampaikan adalah biodata penulis dan pengenalan dengan cara yang berbeda yaitu dengan menyapa pembaca dan tetap menanyakan tentang kisah Ratu Shima, bahasa dibuat mudah untuk dimengerti dan santai agar ketika anak yang membaca dapat memahami dan merasa dekat dengan penulis.

4.2.4. Halaman Penutup (Pengumuman Peraturan)

1. Deskripsi Karya



Gambar 4.23 Halaman penutup (pengumuman peraturan)
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

Pada halaman penutup berisi tentang pengumuman peraturan yang dijalankan oleh Kerajaan Kalingga pada masa Ratu Shima memimpin, peraturan tersebut merupakan tulisan yang dikarang penulis berdasarkan cerita yang didengar agar lebih menarik pembaca.

2. Analisis Karya

a. Aspek Estetis

Pada halaman ini terdapat ornamen dibagian kanan halaman agar pembaca merasa masih berada dalam suasana daerah Kalingga. Ornamen ini memiliki warna daun dan kayu yang sama dengan warna dalam gambar komik pada cerita Ratu Shima agar terlihat menyatu dan selaras dengan titik dan garis sebagai pelengkap untuk membuat tekstur dan warna yang memunculkan gelap terang. Sama halnya dengan halaman biodata penulis, bagian tengah memiliki warna biru langit yang bergradasi agar teks mampu menjadi *point* utama dan jelas terbaca.

b. Aspek Komunikasi

Pada halaman ini informasi yang ingin disampaikan adalah peraturan kerajaan yang dibuat sederhana agar mudah dipahami bagi siapapun yang membacanya dan mengajarkan kepada pembaca untuk lebih berhati-hati dalam meminjam ataupun menyentuh barang yang bukan miliknya tanpa seizin pemiliknya.

4.2.5. Analisis *Merchandise*

4.2.5.1. Stiker

1. Spesifikasi Karya



Gambar 4.24 Stiker
(Sumber: Dokumentasi penulis 2020)

- Judul Karya: Stiker
- Software Design: *Clip Studio Paint*
- Teknik Cetak: *Digital Printing*
- Bahan: Kertas Vinyl
- Ukuran Bentangan: 8 x 7 cm, 5,5 x 8 cm, dan 6 x 8 cm

2. Analisis Karya

Gambar yang dijadikan stiker merupakan potongan dari komik “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” dengan ditambahkan teks yang bertujuan untuk menyebarkan nilai-nilai karakter dengan kata-kata yang menarik terutama untuk anak-anak agar pembaca tetap mengingat cerita rakyat Ratu Shima dan lebih mengesankan karena memiliki stiker yang dapat ditempelkan dimanapun.

3. Strategi Media

Stiker ini merupakan salah satu media promosi dan pengingat cerita “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” serta menyebarkan nilai-nilai karakter yang berada dalam cerita rakyat tersebut. Penambahan teks diharapkan dapat menarik pembaca dan calon pembaca, serta pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pembuatan proyek studi “Pengembangan Cerita Rakyat Ratu Shima Bermuatan Nilai-Nilai Karakter” menghasilkan karya berupa komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” yang memiliki 40 halaman yang mengandung nilai-nilai karakter yang patut dicontoh. Komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” menceritakan tentang putra mahkota Kalingga yang bernama Narayana tidak sengaja menyentuh sekantung emas yang diletakkan oleh Raja Ta-che yang merupakan raja dari kerajaan di daerah Arab sehingga membuat Narayana diberikan hukuman potong kaki, namun dikarenakan tuntutan dari rakyat Kalingga, akhirnya Narayana diberikan hukuman pengasingan selama satu tahun. Setelah mendengar tentang keadilan yang ditegakkan Ratu Shima, Raja Ta-che akhirnya berlayar menuju Kerajaan Kalingga dan meminta maaf serta menawarkan persahabatan antara Kerajaan Kalingga dan Kerajaan daerah Arab.

Nilai-nilai karakter yang terdapat di dalam komik “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” yaitu bersahabat, sopan santun, peduli, jujur, tanggung jawab, adil, kasih sayang, dan cinta damai. Sikap sopan santun ditampilkan oleh Narayana dan anak-anak dalam menghormati orang tua saat meminta izin untuk pergi bermain, kemudian sikap peduli dan persahabatan ditunjukkan disaat teman-teman Narayana ikut memikirkan solusi yang harus

diambil saat ia tidak sengaja menyentuh sekantung emas, mereka mendukung tindakan yang diambil Narayana. Sikap jujur ditunjukkan oleh Narayana yang mau mengakui kesalahan dan bertanggung jawab dengan apa yang telah dilakukannya, sedangkan Ratu Shima menunjukkan sikap adil dengan menghukum siapapun yang melanggar peraturan Kerajaan tanpa memandang kasta dan kedudukan, namun kasih sayang seorang Ibu memang tidak dapat disembunyikan, Ratu Shima merasa berat melepaskan Narayana dalam hukuman, namun demi keadilan akhirnya ia melepaskan Narayana dan pada akhirnya ketika Ratu Shima mengetahui bahwa sekantung emas merupakan ulah Raja Ta-che, ia memaafkan Raja Ta-che dan menjalin persahabatan demi terciptanya kedamaian.

Tahapan perancangan komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung emas” yaitu sketsa, penintaan, pewarnaan dasar dan finishing yang dilakukan secara digital menggunakan *software Clip Studio Paint* kemudian disatukan menggunakan *Corel Draw X7*. Pada perancangan komik digital ini menggunakan konsep yang ceria dan hangat untuk memperkenalkan cerita rakyat Ratu Shima kepada semua kalangan termasuk anak-anak.

Perancangan komik digital ini telah diluncurkan di dua website yaitu Foxtales (*Foxtales.id*) yang merupakan website tempat membaca cerita bergambar untuk anak-anak, website kedua adalah Jateng Pintar (*pintar.jatengprov.go.id*) yang merupakan website yang dikelola oleh Balai Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (BPTIK Dikbud) Jawa Tengah, komik digital “Ratu Shima, Narayana, dan Sekantung Emas” ditampilkan dalam kategori sumber belajar umum pada Jateng Pintar.

5.2 Saran

Komik digital “Ratu Shima, Narayana dan Sekantung Emas” dikembangkan untuk memperkenalkan cerita rakyat Ratu Shima dengan media yang berbeda agar dapat diakses dan dinikmati secara lebih luas. Namun penyebaran komik digital ini masih terbatas pada dua situs saja dan belum diluncurkan dalam bentuk buku, sehingga penyebarannya masih sangat terbatas.

Bagi penulis diharapkan karya komik digital cerita rakyat Ratu Shima ini dapat digunakan sebagai portofolio dan dokumentasi dalam perjalanan kreatif penulis serta menambah pengalaman dalam mengangkat tema cerita rakyat nusantara dalam bentuk komik digital.

Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan calon desainer karya ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan penelitian maupun pembuatan karya selanjutnya, sehingga mampu menciptakan karya yang dapat melestarikan cerita rakyat dan memiliki nilai manfaat yang tinggi.

Bagi masyarakat, karya ini dapat menjadi media untuk mengenal cerita rakyat nusantara serta belajar dan membiasakan diri dengan nilai-nilai karakter yang ada didalam cerita rakyat, serta dapat ditunjukkan kembali ke anak-anak. Komik digital cerita rakyat Ratu Shima dapat digunakan untuk melatih membaca dan menarik minat masyarakat termasuk anak-anak untuk mengenal banyak cerita rakyat Indonesia baik berbentuk buku maupun menggunakan gawai sehingga nantinya dapat mencairitahu tentang cerita rakyat lain di sumber lain dan bahkan sejarah dari tokoh-tokoh cerita rakyat tersebut.

DAFTAR PUSTAKA


- Achmad, Sri Wintala. 2016. *13 Raja Paling Berpengaruh Sepanjang Sejarah di Tanah Jawa*. Yogyakarta: Araska.
- Adji, Krisna Bayu. 2014. *Ensiklopedia Babad Bumi Jawa: Buku pintar Sejarah Terbentuknya Daerah-Daerah di Pulau Jawa*. Yogyakarta: Araska.
- Affeldt, Fiona., Meinhart, Daniel., Eilks, Ingo. 2018. *The Use of Comics in Experimental Instructions in a Non-formal Chemistry Learning Context*. International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technologi. VI.1:92-104.
- Budiarti, Wahyu Nuning., Haryanto. 2016. *Pengembangan Media Komik untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Prima Edukasia. IV.2:233-242.
- Bonneff, Marcell. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Fatatik, Nurul. 2016. *Folklor Lisan (Menguak Nilai Karakter Anak dalam Kisah Dongeng)*. Surakarta: Suara Media Sejahtera.
- Fisher, Robert. 2005. *Teaching Children to Think 2*. UK:Nelson Thornes Ltd.
- Gustami, SP., 2000. *Seni Kerajinan Mebel Ukir Jepara*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hansen, C. C., Zambo, D. 2005. *Piaget, meet Lilly: Understanding Child Development Through Picture Book Characters*. Early Childhood Education Journal. 33.1:39-45.
- Hasan, Said Hamid., dkk. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa: Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta:Puskur Balitbang Kemendiknas.
- Iminisa, Rangi Ramadhani., Siswanto Wahyudi., Basthoni, Yazid. 2016. *Bentuk Karakter Anak Melalui Dokumentasi Folklor Lisan Kebudayaan Lokal*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. I.6:996-1001.
- Koendoro, Dwi. 2007. *Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa*. Bandung:Dar! Mizan.

- Kirchoff, Jeff. 2017. *Using Digital Comics to Develop Digital Literacy: Fostering Functionally, Cristically, and Rhetorically Literate Students*. Texas Journal of Literacy Education. V. 2:117-129.
- Krusemark, Renee C, 2016. *Teaching with Batman and Sherlock: Exploring Students Perceptions of Leadership Using Fiction, Comic Book, and Jesuit Ideals*. Creighton Journal of Interdisciplinary Leadership. II.1:71-92.
- Laksana, Sigit Dwi. 2015. *Komik Pendidikan sebagai Media Inovatif MI/SD*. Ta'allum. III.2:151-162.
- Lawrence, Julian., Lin, Ching-Chiu., Irwin, Rita. 2017. *Images, Speech Ballons. and Artful Representation: Comics as Visual Naratives of Early Career Teachers*. SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education. II.2:1-31.
- Lickona, Thomas. 2012. *Mendidik untuk Membentuk Karakter*. Terjemahan Juma Abdu Wamalingo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta:Kata Buku.
- Masruri. 2011. *Negative Learning*. Solo: Era Adicitra Intermedia.
- Mc Grail, Ewa., Rieger, Alicja., et al. 2018. *Pre-Service Teachers Prespectives on How the Use of Toon Comic Books During Guided Reading Influenced Learning by Struggling Readers*. SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education. II.3:1-28.
- Nuryanto, Triadi. 2018. *Buku Komik Asal-Usul Nama Kaliwungu sebagai Media Edukasi Anak-anak*. Proyek Studi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Prawira, Sulasmi Darma. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Raditya, Iswara N. 2017. *Ketegasan Ratu Shima Penguasa Pantura*. (Online). <https://tirto.id/ketegasan-ratu-shima-penguasa-pantura-cAYx>. (Diakses tanggal 6 April 2019).
- Saputro, Hengkang Bara., Soeharto. 2015. *Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD*. Jurnal Prima Edukasia. III.1:61-72.

- Sasongko, Setiawan G. 2013. *Panen Duit dari Kartun, Komik, Ilustrasi*. Klaten: Putsaka Wasilah.
- Setiartin, Titin R. 2016. *Transformasi Teks Cerita Rakyat ke dalam Bentuk Cerita Bergambar Sebagai Model Pembelajaran Membaca Apresiatif*. Litera. XV.2:389-401.
- Soebachman, Agustina. 2016. *Buku Pintar Raja/Tokoh, Keraton, & Candi di Tanah Jawa*. Bantul: Syura Media Utama.
- Sudirman, Adi. 2014. *Sejarah Lengkap Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sumodiningrat, Gunawan dan Nugroho, Riant. 2005. *Membangun Emas, Model pembangunan Indonesia Baru Menuju Negara-Negara yang unggul dalam Persaingan Global*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suyanto. 2011. *Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syakir. (2003). *Ilustrasi (Penunjang Materi Pada Mata Kuliah Ilustrasi di Jurusan Seni Rupa FBS Unnes)*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Taniputera, Ivan. 2016. *History of China*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Tuloli, Nani., dkk. 2003. *Dialog Budaya Wahana Pelestarian dan Pengembangan Kebudayaan Bangsa*. Jakarta: CV. Mitra Sari.
- Wachidah, Liana Rochmatul., Suwignyo, Heri., Widiati, Nita. 2017. *Potensi Karakter Tokoh dalam Cerita Rakyat sebagai Bahan Bacaan Literasi Moral*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. II.7:894-901.
- Yuliana, Siswandari, dan Sudiyanto. 2017. *Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. II.2:135-146.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1


UNNES

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 820/UN37.1.2/DK/2019
Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
 2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
 3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
 4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;

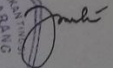
Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Seni Rupa Tanggal 16 Januari 2019

MEMUTUSKAN


Menetapkan :
 PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada:
 Nama : Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198812122015041002
 Pangkat/Golongan : III/b
 Jabatan Akademik : Lektor
 Sebagai Pembimbing
 Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
 Nama : TIKA RIZKA MAYLANI
 NIM : 2411415041
 Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Seni Rupa
 Topik : Kreasi Komik Digital Cerita Ratu Shima sebagai Media Pendidikan Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar


KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
 PADA TANGGAL : 17 Januari 2019
 DEKAN


 Prof. Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
 NIP 196107041988031003

Tembusan
 1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
 2. Ketua Jurusan
 3. Petinggal


 2411415041
 FM-03-AKD-24/Rev.00



Gambar 5.1 SK Dosen Pembimbing

LAMPIRAN 2
BIODATA PENULIS

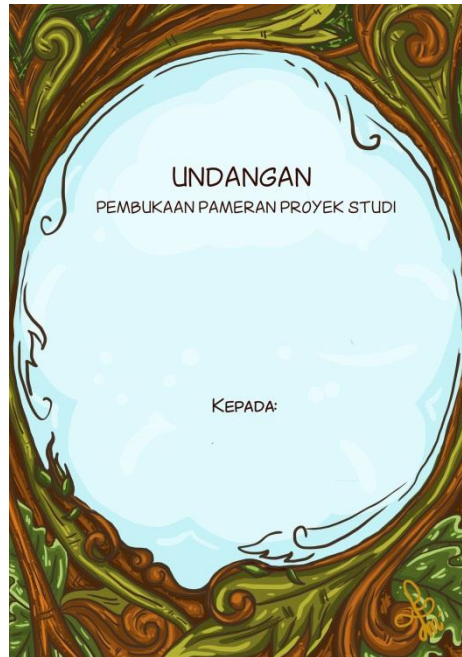


Nama : Tika Rizka Maylani
NIM : 2411415041
Prodi : Seni Rupa Kons. Desain Komunikasi Visual
Jurusan : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas : Universitas Negeri Semarang
Tempat, Tanggal Lahir : Jepara, 9 Mei 1997
Alamat Rumah : Jl. Selorejo RT 06/ RW 02 No. 33 Desa
Margoyoso
Kecamatan : Kalinyamatan
Kabupaten : Jepara
Kode Pos : 59467

Provinsi : Jawa Tengah
No HP : +62896-0823-0394
Email : tikarizkamaylani@gmail.com
Agama : Islam
Nama Orang Tua
Ayah : Mulyono
Ibu : Zubaidah
Riwayat Pendidikan :
- SD Negeri 04 Margoyoso
- SMP Negeri 1 Mayong
- SMA Negeri 1 Welahan

LAMPIRAN 3
(KELENGKAPAN PAMERAN)

UNDANGAN PAMERAN



Gambar 5.2 Surat undangan pameran

POSTER PAMERAN

Gambar 5.3 Poster pameran

X-BANNER PAMERAN



Gambar 5.4 X-Banner Pameran

STIKER



Gambar 5.5 Stiker pameran

LAMPIRAN 4

DOKUMENTASI PELAKSANAAN PAMERAN



Gambar 5.6 Ruang pameran



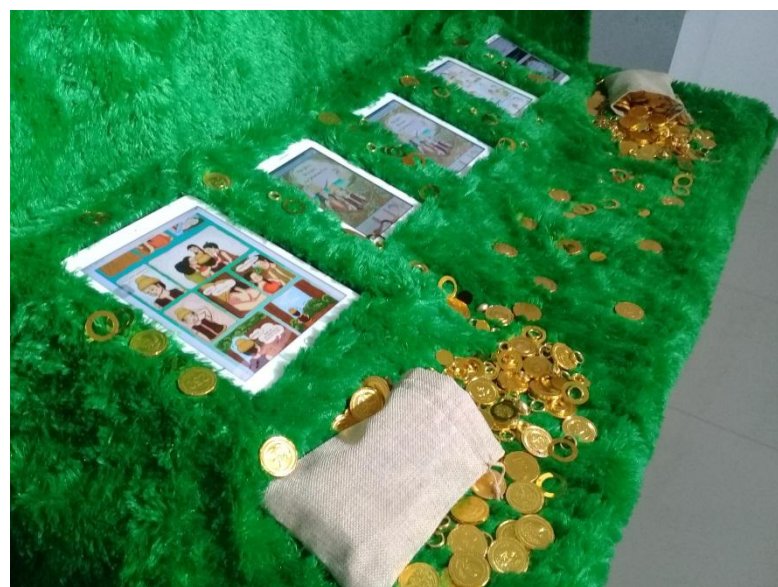
Gambar 5.7 Pembukaan pameran



Gambar 5.8 Apresiasi Dosen Seni Rupa



Gambar 5.9 Pengunjung mengapresiasi karya



Gambar 5.10 Karya pajang pameran