



Perancangan Komik Strip Tokoh Mitologi Nagagini Bertema Pandemi Di Rumah Aja

Immanuel Andhika Pratama¹, Yumna Anindya Septiani²,
Abi Senoprabowo³, Ali Muqodas⁴

¹Universitas Dian Nuswantoro

²Universitas Dian Nuswantoro

³Universitas Dian Nuswantoro

⁴Universitas Dian Nuswantoro

114201802820@mhs.dinus.ac.id¹, 114201802810@mhs.dinus.ac.id²
abiseno.p@gmail.com, alimuqodas@dsn.dinus.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 20 Maret 2022

Revised: 18 April 2022

Accepted: 3 Mei 2022

Keywords:

Komik Strip,
Covid-19,
DirumahAja,
Pandemi,
Nagagini

ABSTRAK

This study aims to design a communication media with a pandemic theme at home in the form of a comic strip. This study uses Indonesian puppet characters as character visualizations. The method used in this study is a qualitative method. In this stage of the research process, there are stages of making a theoretical basis, data collection, brainstorming, storyboarding, rough sketches, line art, digitizing works. The purpose of making this comic strip is to urge the public, especially in Indonesia, to always stay at home and also comply with the existing health protocols during the COVID-19 pandemic.

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya, Budaya merupakan suatu bentuk dari karya dan buah dari bentuk budi dari sekumpulan orang. Budaya juga bisa disebut sebagai sistem nilai yang dihayati oleh sekelompok orang. Dengan demikian, kebudayaan nasional atau kebudayaan Indonesia pada dasarnya merupakan karya atau buah budi kelompok manusia Indonesia, yang sekaligus merupakan sistem nilai yang dihayati oleh manusia Indonesia. Pada dasarnya, kesenian merupakan sebuah perbuatan seseorang yang timbul dari perasaannya yang dapat menggerakkan jiwa dasar perasaan. Dengan demikian, kesenian merupakan bagian dari kebudayaan, bukan sebaliknya, kebudayaan bagian dari kesenian. Ilmu pengetahuan merupakan gagasan vital manusia baik secara individu maupun

secara kelompok, sedangkan teknologi merupakan metode untuk merealisasi gagasan vital manusia. Dengan demikian, kebudayaan berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kebudayaan mengandung banyak aspek yaitu ilmu kesenian, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Kebudayaan Indonesia akan bertemu dengan kebudayaan lain di dunia ini, baik dengan kebudayaan yang berasal dari bangsa yang berperadaban tinggi maupun rendah, juga pada kebudayaan yang berasal dari bangsa yang maju maupun tertinggal. (DITJENBUD, 2000). Mitos merupakan sebuah bentuk seni sastra yang mempunyai nilai religius, namun masih terdapat rasio pada kepercayaan dan keagamaan. Masalah kehidupan manusia, asal mula kehidupan, tujuan awal, dan akhir dari hidup manusia di dunia merupakan masalah pokok yang diulas dari mitos. Mitos mempunyai fungsi yaitu memberikan penjelasan mengenai alam semesta dan aturan hidup dan perilaku. (Dyastriningrum, 2009). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mitologi mempunyai arti ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan. Dalam perkembangannya di masyarakat, selain menceritakan kehidupan dewa dan makhluk halus, mitologi dapat berupa cerita rakyat, asal usul dan fenomena alam yang dialami.

Istilah "mitologi" juga dapat diartikan dengan kajian tentang mitos (misalnya mitologi perbandingan), maupun sebuah himpunan atau koleksi mitos-mitos (misalnya mitologi Inka). Dalam folkloristika, Mitos adalah cerita sakral yang menjelaskan bagaimana dunia dan manusia menjadi seperti sekarang ini, meskipun dapat merujuk pada cerita tradisional dalam arti yang lebih luas.

Pandemi Covid-19 merupakan sebuah wabah yang tidak diduga kemunculannya di seluruh dunia. Virus ini menyebar dan berkembang sangat cepat, mengakibatkan orang yang terpapar virus ini mengalami gejala flu, panas, sesak nafas, hingga kematian. Sehingga untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19 upaya yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia yakni agar setiap masyarakat tetap di rumah, tidak melakukan kegiatan yang mendatangkan orang banyak, menghindari kontak langsung ketika berada di luar rumah, dan selalu menjaga jarak aman.

Oleh sebab itu diperlukannya sebuah himbauan yang menarik, informatif, dan menghibur untuk pencegahan virus covid-19 melalui media yang dekat dan jangkauan yang luas terhadap masyarakat Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan untuk mencari data dalam penyusunan tugas akhir ini adalah metode kualitatif. Metode ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada kepala Dinas Lingkungan Hidup dan beberapa pegawai di sana. Dengan wawancara secara langsung bisa mendapatkan data yang sesuai dengan permasalahan. Setelah mendapatkan data yang diperlukan, maka dilakukan analisis dan kesimpulannya.

Metode yang akan digunakan untuk mencari data dalam penyusunan tugas akhir ini adalah metode kuantitatif. Metode ini dilakukan dengan cara mencari beberapa data dan jurnal yang berkaitan dengan tokoh wayang Nagagini. Data dan jurnal dicari melalui internet. Beberapa buku dan jurnal yang didapatkan untuk pengumpulan data ditemukan melalui Google Scholar.

Melalui data yang dikumpulkan melalui internet, dilakukan sebuah analisis dengan cara mencari penyebab dan solusi dari masalah yang ada. Lalu hasil analisis dijadikan sebagai dasar cerita untuk merancang komik. Dasar cerita yang telah ditulis dimasukkan pada storyboard kemudian melalui storyboard yang telah ditulis sketsa kasar komik dapat dibuat. Proses selanjutnya adalah membuat lineart dari sketsa kasar, paneling, coloring, lalu final. Terakhir pada penelitian ini, variabel data yang akan dikaji adalah aturan protokol yang harus diikuti selama pandemi.

3. PEMBAHASAN

3.1. Desain

Menurut Kusrianto, Desain Komunikasi Visual atau biasa disingkat sebagai DKV adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep dari komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan cara mengelola elemen-elemen grafis yang berupa gambar, tatanan huruf, komposisi warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian, gagasan dari DKV dapat diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan tersebut. (Kusrianto, 2007)

3.2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah bentuk visual yang bertujuan memperjelas sebuah pengertian yang ada dalam naskah atau tulisan. Selain memperjelas, ilustrasi dalam bentuk diagram, grafik atau coretan tangan (baik manual dengan tangan maupun digital) juga berfungsi untuk memperindah dan sekaligus menghidupkan pemahaman dalam teks atau tulisan. Menghidupkan yang dimaksud merupakan perasaan audiens yang bangun lalu hidup ketika membaca naskah tersebut. Bisa sedih,
E-mail: jurnalaksa@stsrdivisi.ac.id Website: jurnalaksa.stsrdivisi.ac.id

gembira, marah dan lain-lain. Sehingga transfer emosi dalam konteks meng'hidup'kan naskah tersebut terjadi sesuai dengan representasi bentuk visual dari naskah atau tulisan tersebut. (Maharsi, 2018)

3.3. Komik

Komik adalah gambar-gambar serta lambang - lambang yang terjukstaposisi (berdekatan) dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. [McCloud, 1993]

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki komik, yaitu sebagai berikut:

1. Karakter dalam komik. Pada pembuatan komik diperlukan adanya karakter yang akan mendeskripsikan dan menuntun pada jalan cerita komik.
2. Ekspresi wajah karakter saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Ekspresi wajah sajah beragam, bisa berupa senyum, sedih, marah, dan kesal.
3. Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
4. Garis gerak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
5. Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
6. Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.

3.4. Pewayangan

Wirastodipuro (Haryadi, et.al 2013:52-53) mendefinisikan wayang kulit sebagai suatu pertunjukan yang dilakukan oleh masyarakat Jawa dengan media berupa boneka yang terbuat dari kulit kerbau, dimainkan oleh seorang dalang di depan layar yang diterangi blencong, yang kemudian bayangan yang timbul pada bentangan kelir tersebut mengacu pada adegan dalam suatu cerita dengan musik tradisional gamelan, jika dilihat dari belakang layar akan terlihat bayang-bayang wayang sehingga sering disebut sebagai wayang bayang - bayang.

3.5. Hasil

Mengawali tahun 2020, terjadi sebuah pandemi sehingga menimbulkan himbuan Pemerintah kepada warganya untuk lebih banyak menghabiskan waktu dengan tinggal di rumah daripada di

luar. Hal ini bertujuan agar masyarakat dapat mengurangi dampak penyebaran penyakit COVID-19. Pemerintah menerbitkan PP Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dalam Rangka Percepatan Penanganan COVID-19. Selain itu, pemerintah juga menerbitkan Peraturan Menteri Kesehatan (Permenkes) Nomor 9 Tahun 2020 sebagai pedoman untuk menjalankan PSBB. Masa inkubasi terpanjang COVID-19 adalah 14 hari, dan masih dapat diperpanjang apabila masih terdapat bukti penyebaran.

a. Protokol Kesehatan yang Harus Diikuti Selama Pandemi

Berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MENKES/382/2020 tentang “Protokol Kesehatan Bagi Masyarakat Di Tempat Dan Fasilitas Umum Dalam Rangka Pencegahan Dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (COVID-19)” pada Bab Tiga, disebutkan bahwa protokol kesehatan yang harus diikuti warga Indonesia secara umum adalah sebagai berikut :

- Memastikan diri dalam kondisi sehat sebelum keluar rumah.
- Selalu menggunakan masker saat perjalanan dan selama berada di pusat perbelanjaan/mall/pertokoan dan sejenisnya.
- Menjaga kebersihan tangan dengan sering mencuci tangan pakai sabun dengan air mengalir atau menggunakan handsanitizer.
- Menghindari menyentuh area wajah seperti mata, hidung, dan mulut.
- Tetap memperhatikan jaga jarak minimal 1 meter dengan orang lain.
- Jika pusat perbelanjaan/mall/pertokoan dalam kondisi padat dan sulit menerapkan jaga jarak agar tidak memaksakan diri masuk ke dalamnya, namun apabila terpaksa tambahan menggunakan pelindung wajah (faceshield) yang digunakan bersama masker sangat direkomendasikan sebagai perlindungan tambahan.

b. Karakter Nagagini dalam Pewayangan Indonesia

Dewi Nagagini dalam cerita pewayangan Jawa. Nagagini adalah puteri dari Sang Hyang Antaboga, seorang Dewa ular, yang bertahta di Saptapratala atau bumi pada lapisan ke tujuh. Dalam cerita Mahabharata, Hyang Antaboga berhasil menyelamatkan para Pandawa. Dewi Nagagini mempunyai paras yang cantik jelita, namun karena ia merupakan keturunan Dewa Ular, pada saat-saat tertentu, terutama ketika dipenuhi amarah, ia berubah menjadi sosok ular yang



Gambar 2. Perancangan Karakter
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Segmentasi Pasar

Sebelum membuat sketsa perancangan karakter dan komik, segmentasi pasar perlu diperhatikan. Dengan menentukan segmentasi pasar, jenis dan jalan cerita komik dapat ditentukan dengan menyesuaikan target pembaca.

- Demografis :

- Usia : Usia pelajar (5 – 23) dan usia produktif (18 – 40)
- Gender : Semua
- Pendidikan : Semua jenjang pendidikan
- Pekerjaan : Pelajar dan pekerjaan produktif lainnya

Melalui analisis demografis dapat disimpulkan bahwa segmentasi pasar pada komik yang akan dirancang adalah segala usia, dengan target utama adalah kelompok usia pelajar dan usia produktif. Komik yang akan dirancang menggunakan tema yang dapat menyesuaikan target pembaca.

- Geografis :

- Daerah : Sekitar Indonesia
- Ukuran kota : Urban, sub urban
- Iklim : Tropis

Melalui analisis geografis di atas, segmentasi pasar pada komik yang akan dirancang adalah kelompok penduduk yang tinggal di seluruh daerah di Indonesia, baik urban maupun sub

urban. Segmentasi geografis ditentukan berdasar masalah yang sedang dihadapi berdampak pada seluruh daerah.

- **Psikografis :**

Achiever, stivers, struggles

- **Behavioristis :**

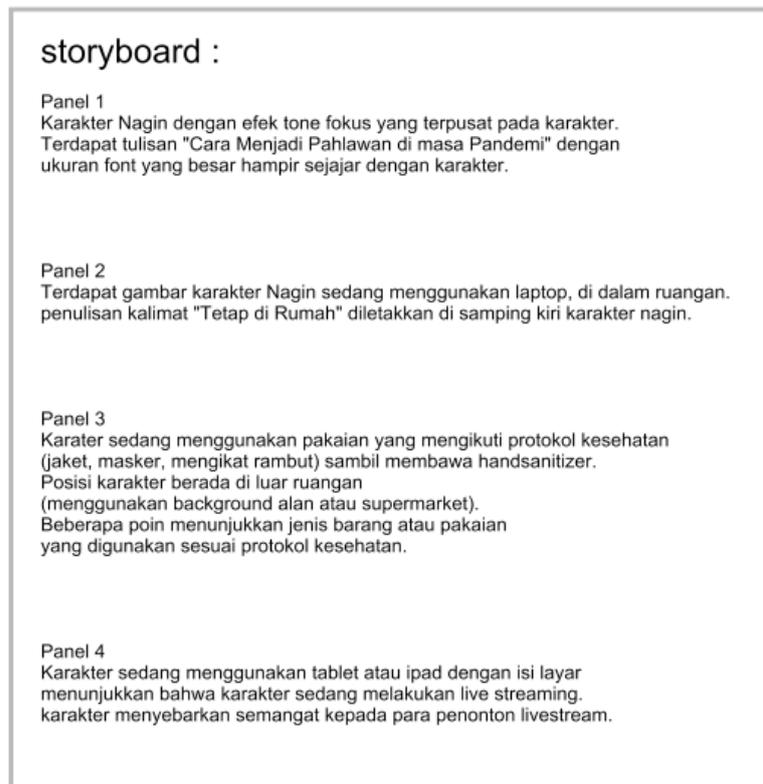
- Pengguna media : Internet
- Tingkat pemakaian : Sedang dan tinggi
- Situasi pemakaian : Di rumah, commuting

Segmentasi pasar behaviouristik ditentukan berdasarkan jumlah kelompok pembaca komik dan platform yang memiliki eksposur tertinggi untuk komik digital. Platform internet merupakan tempat yang memiliki eksposur tertinggi karena diakses oleh sebagian besar warga Indonesia yang memiliki waktu pemakaian internet yang sedang hingga tinggi.

e. Konsep Perancangan Komik

Jenis komik yang akan digunakan adalah komik strip dimana jumlah panelnya sekitar empat panel komik. Komik strip merupakan jenis komik yang paling mudah dibaca di internet oleh semua usia pengguna karena jumlah panel yang sedikit dan penyampaiannya yang jelas dan singkat. Model komik strip yang dibuat adalah panel vertikal karena alur panel dibaca sesuai dengan gaya scroll pengguna internet. Untuk post facebook dan twitter, komik akan diunggah mengikuti ukuran crop unggahan facebook dan twitter. Untuk feed Instagram, komik disajikan dengan cara memisahkan panel komik lalu tiap panel yang dipisah akan diunggah dengan mode swipe tiap urutan panelnya dalam satu feed.

Komik yang dirancang menggunakan petunjuk sesuai pada teori yang dibawa pada buku "Understanding Comic" oleh McCloud. Tahapan pertama dari merancang komik adalah membuat sketsa kasar dan storyboard sebagai penjelasan tiap panelnya dari posisi karakter, balon kata, titik pandang sudut atau angle dan background yang digunakan.



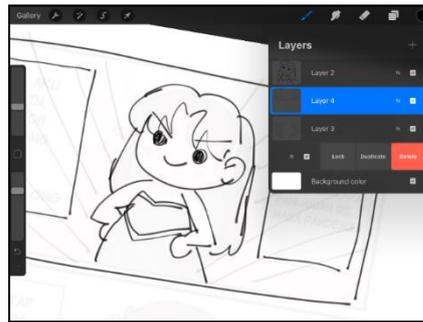
Gambar 3. Proses *Storyboard*
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Proses Sketsa Kasa
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Visualisasi Komik

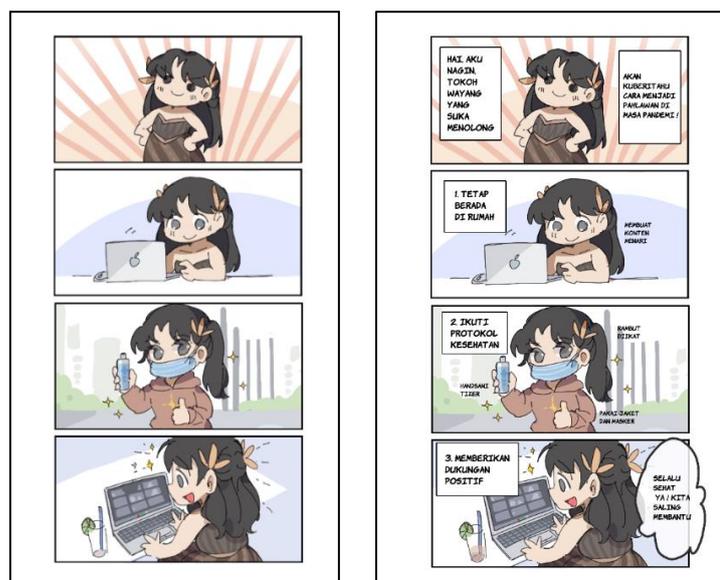
Visualisasi komik dilakukan secara digital menggunakan aplikasi menggambar Procreate. Proses ini meliputi tahapan lineart, balon kata, coloring, dan finishing.



Gambar 5. Proses *Lineart* Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6. Hasil sketsa lineart (kiri) dan setelah pewarnaan (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

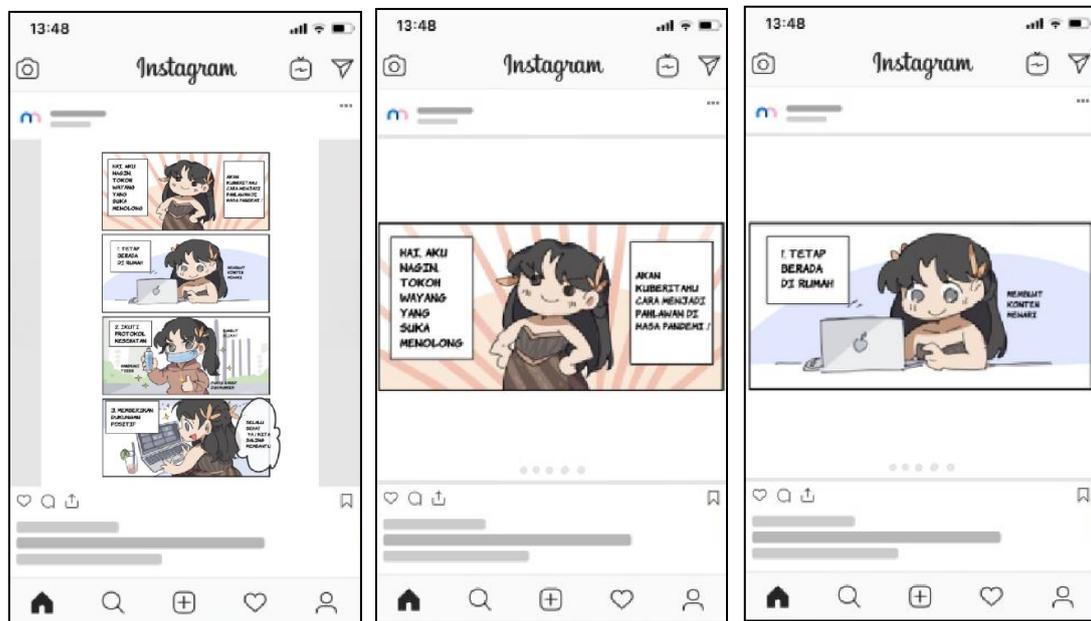


Gambar 7. Penambahan background pada tiap panel (kiri) dan hasil akhir komik (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

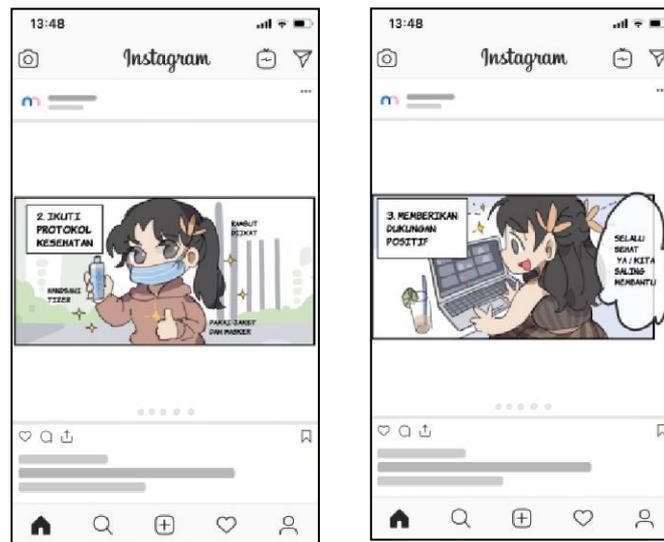
Komik akan diunggah pada tiga media sosial yaitu twitter, facebook, dan Instagram. Ketiga media tersebut memiliki jumlah tayangan tertinggi bagi pengguna internet.



Gambar 8. Mockup komik pada Twitter dan Facebook
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 9. Mockup komik pada Instagram - 1
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 10. Mockup komik pada Instagram - 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. KESIMPULAN

Covid 19 merupakan sebuah wabah yang tidak di duga kemunculannya di seluruh dunia. Virus ini menyebar dan berkembang sangat cepat, mengakibatkan orang yang terpapar virus ini mengalami gejala flu, panas , sesak nafas, hingga kematian. Untuk memutus rantai penyebaran virus covid berbagai upaya dilakukan pemerintah salah satunya yaitu untuk selalu di rumah aja. Untuk itu dibuatlah komik strip sebagai imbauan agar masyarakat lebih taat kepada protocol kesehatan yang sudah ditetapkan. Penggunaan tokoh nagagini sebagai visualisasi karakter ditujukan agar bahwa Indonesia juga memiliki karakter yang eksis serta Komik strip ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia. Himbauan dibalut dalam bentuk komik strip bertujuan agar informasi yang hendak disampaikan lebih mudah dimengerti dan menghibur.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmoko. (2018, 9 26). Nagini Benar-benar Ular Setengah Manusia dari Indonesia, Ini Sosoknya. (Kompas.com, Pewawancara)
- DITJENBUD, T. (2000). *Strategi Pembinaan dan Pengembangan Kebudayaan Indonesia* . Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan .
- Dyastriningrum. (2009). *Antropologi*. Jakarta: Cempaka Putih .
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Maharsi, I. (2018). *Ilustrasi* . Yogyakarta : Badan penerbit ISI.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics* . New York : Kitchen Sink Press.
- Solarski, C. (2012). *Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting-Edge Art Techniques for Winning Video Game Design*. Broadway: Watson-guptill.