

Perancangan Visual Jatayu Dalam Komik Ramayana Sebagai Bentuk Eksplorasi Seni dan Budaya

Li pie Liu¹⁾, Vicky Septian Rachman²⁾

Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾Email: ilipiaavarith@gmail.com

²⁾Email: Vicky.rachman@kalbis.ac.id

Abstract: *This design is intended to develop Jatayu, the character from the Ramayana epic as a form of enriching diversity in an effort to introduce culture. When analyzing the Ramayana story, several side characters, one of which is Jatayu as a character, do not get appreciation due to several factors. This design is also carried out to reintroduce folklore which is currently being forgotten. Comics as a medium for introducing and appreciating culture are expected to be able to attract the attention of the audience, especially the younger generation because it has an appeal that is favored by readers.*

Keywords: *Character, Comic, Culture, Jatayu*

Abstrak: *Perancangan ini ditujukan untuk mengembangkan karakter Jatayu dari epos Ramayana sebagai bentuk pengayaan keragaman dalam upaya pengenalan budaya. Ketika menganalisis cerita Ramayana, beberapa side character salah satunya Jatayu sebagai karakter kurang mendapat apresiasi karena beberapa faktor. Perancangan ini juga dilakukan untuk mengenalkan kembali folklore yang saat ini sudah mulai dilupakan. Perancangan komik sebagai media pengenalan dan apresiasi budaya diharapkan mampu menarik perhatian audiens khususnya generasi muda karena memiliki daya tarik yang digemari oleh pembacanya.*

Kata kunci: *Budaya, Jatayu, Karakter, Komik*

I. PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki ragam budaya yang diwariskan secara turun-temurun, mulai dari kesenian, musik, karya sastra dan sebagainya. Salah satu bentuk kesusastraan Indonesia adalah Epos. Epos atau Wiracarita adalah karya sastra tradisional yang menceritakan kisah kepahlawanan. Sastra ini muncul dari tradisi lisan peradaban kuno dimana puisi-puisi diciptakan sepanjang sejarah. Namun di masa sekarang, kurangnya media yang mengangkat kembali sastra lama ini sehingga kebudayaan ini mulai dilupakan oleh masyarakat, hal ini tentunya disebabkan oleh beberapa faktor. Padahal beberapa karya seperti Lakon Panji, Hikayat Ken Tambuhan, Hikayat Hang Tuah, Raden Panji Asmarabangun, Mahabharata, dan Ramayana merupakan epos-epos Indonesia yang terkenal pada zamannya. Salah satu epos yg masih cukup diangkat di Indonesia adalah Ramayana.

Ramayana merupakan epos dari India dengan tulisan awal Sansekerta. Secara singkat, Ramayana menceritakan tentang Rama, anak raja Ayodya yang mengembara bersama

istrinya Dewi Sita dan adiknya Lesmana, dalam perjalanan Sinta diculik oleh Dasamuka atau Rahwana, raja Alengka. Tokoh-tokoh penting dalam cerita ini ada Rama, Laksmana, Sita, Rahwana, dan Jatayu. Meskipun Jatayu adalah tokoh sampingan, pengorbanan Jatayu untuk menyelamatkan Sita adalah bentuk kepahlawanan. Jatayu dalam berbagai versi kisah Ramayana memiliki karakteristik seorang pemberani, mengajarkan kebaikan, pembela kebenaran, tidak mudah menyerah, dan setia kepada tuannya. Sayangnya, posisi karakter sampingan membuat Jatayu kurang dikenal dan di apresiasi. Hal ini juga dipengaruhi karena minimnya informasi yang didapat mengenai Jatayu.

Berbeda dengan karakter utama seperti Rama, Sinta, dan Arjuna yang berwujud manusia, wujud karakter Jatayu selalu digambarkan sebagai burung baik di versi wayang Bali maupun versi wayang Purwa. hal ini disebabkan oleh proses stilasi wayang yang terjadi pada zaman peradaban Islam dimana ajaran agama Islam tidak membolehkan menggambarkan figur-figur hidup seperti manusia, maka wayang mengalami proses

stilasi dari bentuknya yang seperti manusia contohnya wayang Bali, menjadi bentuk dekoratif seperti sekarang (wayang kulit purwa) [1].

Dari penelitian ini, penulis mendapatkan inspirasi dan motivasi untuk merancang visual Jatayu menjadi figur pahlawan atau superhero dalam serial komik Ramayana. penulis ingin menceritakan kembali epos Ramayana dengan genre fantasi superhero fiction yang digemari oleh kalangan muda dan proses perancangan karakter Jatayu ini melibatkan proses transformasi *Anthropomorphic* yang menciptakan karakter hybrid sebagai hasil akhirnya. Hal ini berkaitan dengan karakter Jatayu yang berupa burung, namun memiliki karakteristik seperti manusia pada cerita aslinya serta proses transformasi wujud asli Jatayu menjadi karakter hybrid yaitu setengah manusia dan setengah hewan. Pada tugas akhir ini, penulis memilih kalangan usia remaja akhir sebagai target audience dan komik sebagai media cerita. Dengan banyaknya versi Ramayana yang beredar, penulis memutuskan untuk menggunakan versi Indonesia sebagai bahan kajian.

II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif sebab permasalahan yang akan dikaji berhubungan dengan kegiatan sosial. Penelitian dalam metode kualitatif dilakukan dalam kondisi alamiah (*natural setting*) serta bersifat deskriptif, sehingga data yang terkumpul berbentuk kata – kata atau gambar yang tidak menekankan pada angka.

A. Epos

Epos atau epik (*epics*) merupakan kata lain dari “Wiracarita” yang sesuai dengan asal namanya “Wira” yang berarti pejuang, berani, berwatak agung. Epos dalam KBBI adalah cerita kepahlawanan atau syair panjang yang menceritakan riwayat perjuangan. Sebuah epik biasanya berhubungan dengan berbagai subjek seperti mitos, legenda, sejarah, kisah religius, fabel atau teori filosofis. Epos biasanya diceritakan dalam bentuk syair panjang yang berhubungan dengan peristiwa penting suatu bangsa atau budaya yang menunjukkan nilai-nilai masyarakat dan sering ditemui pada cerita pewayangan. Epos yang berupa puisi atau syair ternyata berfungsi sebagai pembangkit

semangat pejuang dengan memuji kontribusi heroik mereka dan para leluhur mereka agar tetap populer pada Zaman Pahlawan (*Heroic age*). Dalam studi puisi lisan dan sastra tradisional abad ke-20, Zaman Kepahlawanan adalah periode yang berlangsung antara kedatangan bangsa Yunani ke Thessalia dan kepulangan pasukan Yunani dari Troya. Zaman ini tidak memiliki batasan waktu yang jelas dan disebut sebagai salah satu dari lima Zaman Manusia. Zaman ini dicirikan dengan munculnya para pahlawan atau manusia setengah dewa. [2].

Sebagai bentuk sastra lama, Epos memiliki karakteristik yang khas meliputi gaya penulisan formal, tinggi, dan bermartabat. Epos juga erat kaitannya dengan elemen supranatural, adanya tokoh pahlawan pemberani dan tegas. Cerita epos biasanya mencakup perjalanan yang melintasi variasi latar tempat dan daerah yang luas serta narasi orang ketiga dan narator mahatahu. Cerita terjadi di rentang waktu yang lama atau di era diluar jangkauan ingatan manusia. Epos juga cenderung menyangkut masa depan peradaban atau budaya.

B. Komik

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik diartikan sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu [3]. Dalam Kamus Ilmiah Populer, komik adalah cerita bergambar (tentang aktivitas dan sebagainya) yang pasti lucu. Dan menurut Muhammad Natsir Setiawan, pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu [4]. Pengertian tersebut dalam penelitian yang dimaksud dengan komik adalah suatu gambar seni yang menggunakan gambar-gambar yang membentuk alur cerita yang bersambung. Umumnya komik dicetak di atas kertas dengan teks narasi atau balon teks.

Menurut Marcel Danesi, komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar yang diatur di dalam garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan teks verbal dari kiri ke kanan (runtut) [4]. Komik umumnya juga menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog atau tulisan teks yang dibubuhkan dalam kata-kata di dalam balon teks. Pada dasarnya cerita komik adalah karya seni dan

perpaduan antara seni rupa dengan sastra, di dalamnya terdapat bentuk-bentuk visual atau gabungan bentuk visual (gambar) dengan keterangan teks atau verbal. Komik merupakan perwujudan dari gejala seni rupa atau sastra lukis.

Menurut Toni Masdiono (2014), istilah komik atau *comics* dipinjam dari dunia teater sehingga dalam kamus, komik/*comics* berarti: pelawak atau komedian. imbuhan -s di belakang kata tersebut hanya untuk membedakan pengertian pelawak dan buku komik atau rentetan kartun. [5] tetapi ada juga yang mengatakan *comics* adalah kependekan dari *comic-strip*. Istilah ini muncul gara-gara gambar humor karya Richard Outcault, 'The Yellow Kid', yang muncul di surat kabar New York tahun 1894. kemungkinan nama *comic* diberikan oleh Joseph Pulitzer, pemilik surat kabar tersebut pada tahun 1896. Adapun istilah-istilah tentang *brand* sebuah komik, *Comics* bagaimanapun juga sudah identik dengan Amerika, *brand* Amerika. *Bande Dessinee* adalah *brand* komik Perancis. *Manga* adalah *brand* komik Jepang, *Manhua* merupakan istilah yang diadaptasi dari manga untuk menyebut komik China, sedangkan *Manhwa* adalah adaptasi orang Korea. di Filipina *brand*-nya adalah *Komiks*. Sedangkan kita, di Indonesia sebetulnya punya *brand* yang cukup kuat untuk komik yaitu *Cergam* [5].

C. Anatomi Komik

Untuk memudahkan pembahasan, penulis menyamakan istilah mengenai unsur-unsur yang biasanya ada dalam sebuah komik. semua unsur ini bisa saja ada dan boleh dikurangi atau menambahkan unsur-unsur lainnya sesuai keinginan.

1. Halaman Pembuka

Biasanya memiliki judul serial, judul cerita, keterangan tentang : Pengarang, Penggambar pensil, Peninta, Pengisi warna, dsb. seringkali disebut "*Credits*". Ada pun komik yang menyertakan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta, dsb. keterangan ini disebut "indicia".

2. Halaman Isi

Memiliki panel tertutup dengan garis pembatas, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, *gang/gutter* jarak antar panel dengan panel lainnya.

3. Sampul Komik

Pada bagian sampul biasanya tertera nama penerbit, nama serial (untuk komik yang

sifatnya berseri), judul komik, nama pembuat komik/ tim, dan nomor jilid.

4. Splash Page

Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh biasanya tanpa frame atau panel. pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga illustrator.

5. Double-spread page

Dua halaman penuh, bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan 'wah' atau memang perlu ditampilkan secara khusus dengan tujuan pembawa suasana. halaman ini biasanya menampilkan environment dalam suatu cerita.

6. Panel Komik

Merupakan bingkai berisi ilustrasi dan balon kata yang secara berurutan menceritakan alur cerita komik itu sendiri. Panel pada komik merupakan salah satu elemen yang berperan penting dalam keutuhan sebuah komik, yaitu sebagai Layout. Panel pada komik biasanya didesain dan dibaca dengan 2 cara, yaitu dengan baris dan kolom.

Panel Baris. Panel ini dibaca secara horizontal dari kiri ke kanan, dan sebaliknya. Panel ini dibagi lagi menjadi 2 format yaitu regular dan irregular. format regular biasanya berupa 2x2, 2x3, 3x3, 4x2, 4x3 dan seterusnya dan memiliki ukuran yang sama. Sedangkan untuk format irregular dengan 2 sampai 4 kolom memiliki ukuran yang berbeda sehingga menciptakan ketidakteraturan. Contohnya sebuah halaman memiliki panel yang lebar memanjang secara horizontal di seluruh halaman, diikuti baris yang dibagi menjadi 2,3,4 atau lebih.

Panel Kolom. Komik dengan panel seperti ini dibaca secara vertikal, karena kecenderungan beberapa orang untuk membaca secara horizontal, jenis panel ini kurang populer dalam komik yang berjenis horizontal. Panel kolom memiliki 2 format yaitu regular 1x2, 1x3, 1x4, 2x2, 2x3, 2x4, 3x2, 3x3, 3x4 dan format full-height panel yang memanjang secara vertikal dari atas ke bawah memenuhi seluruh halaman. Panel yang memenuhi halaman seperti ini digunakan untuk membimbing pembaca yang terbiasa membaca secara horizontal.

Panel Kombinasi. Komik dengan jenis panel ini harus dibaca secara horizontal dan vertikal, menggabungkan baris dan kolom pada 1 halaman. Dalam praktiknya, tata letak panel seperti ini selalu tidak teratur. Pada perancangan ini penulis menggunakan jenis

panel kombinasi pada beberapa halaman komik seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Contoh Panel Kombinasi pada Komik Ramayana

Panel Diagonal. Panel ini tidak mengikuti pembagian vertikal atau horizontal. Penulis menggunakan jenis panel diagonal untuk beberapa *scene action* untuk memberi kesan dinamis, seperti pada Gambar 2.



Gambar 2 Contoh Panel Diagonal pada Komik Ramayana

Caption Panel. Panel yang hanya berisi kata-kata atau balon teks, dan cenderung lebih kecil dan terbagi menjadi sub panel.



Gambar 3 Contoh Panel Diagonal pada Komik Ramayana

Overlapping Panel. Panel yang bingkai/tepinya terlihat menyusup ke dalam atau menimpa panel lain tanpa ada *gutter* yang membaginya, seperti pada Gambar 4.

Broken Frames. Elemen gambar dari suatu panel terlihat keluar dari bingkainya dan masuk ke bingkai panel lain yang berdekatan.



Gambar 4 Contoh Broken Frames pada Komik Ramayana

4. Sequence

Panel sebagai inti dari sebuah komik memiliki transisi atau sekuens yang terjadi di setiap pergantian panel. Hal ini ada kaitannya dengan “*Closure*”. *Closure* adalah kemampuan untuk menginterpretasi kemiripan sebuah gambar dan menciptakan hubungan diantaranya. *McCloud* dalam bukunya “*Understanding Comics*” mengategorikan 6 transisi dalam sebuah komik.

Moment to Moment. Transisi yang menggunakan waktu sedikit, dimana pergantian panel hanya butuh beberapa detik. Tujuan dari transisi ini untuk memberikan efek “*slow motion*” pada komik, menjadikan setiap detik sebagai momen penting, dan membuat setiap aksi menjadi jelas karena laju komik yang lambat.

Action to Action. Transisi ini merupakan transisi yang biasanya sering digunakan, karena penggunaan *Closure* untuk memperlihatkan aksi atau adegan tetapi tidak selambat transisi *Moment to Moment*. Dengan transisi ini panel pertama adalah awal dari aksi dan panel terakhir adalah akhir dari aksi.

Subject to Subject. Transisi ini merupakan tipe panel yang muncul di semua adegan yang sama tetapi menampilkan variasi elemen yang berbeda dari adegan itu. *McCloud* menggunakan contoh pelari yang melintasi garis finis di satu panel, lalu di panel berikutnya ada stopwatch yang sedang ditekan. Keduanya adalah elemen dari adegan yang sedang terjadi secara bersamaan.

Scene to Scene. Transisi ini berhubungan dengan lompatan besar antar ruang dan waktu, transisi ini biasanya menunjukkan kepada audiens adegan-adegan yang terjadi di waktu yang berbeda.

Aspect to Aspect. Berbeda dengan transisi lainnya yang berurusan dengan berlalunya waktu, transisi ini tidak berurusan dengan pergantian waktu pada adegannya. Transisi ini berfokus pada suasana yang diceritakan,

sehingga audiens dapat mengerti mood dan apa yang sedang terjadi dalam cerita.

Non Sequitur. Transisi ini menempatkan panel yang tidak memiliki hubungan satu sama lain. McCloud berpendapat bahwa keberadaan urutan non-sequitur memberi tahu bahwa tidak peduli seberapa berbeda 2 gambar, ketika disatukan pembaca secara otomatis akan mencari-cari hubungan antara 2 gambar itu. Sehingga pencipta karya tidak perlu menjelaskan, karena pembaca akan mencari korelasi dan pemahaman sendiri dari informasi yang sedikit itu.

D. Remaja Akhir

Masa remaja merupakan masa pertumbuhan seseorang dengan mengalami perubahan dari fisik, emosi dan sosial, selain itu remaja mulai bergaul dengan lingkungan sekitar [6]. Remaja adalah seorang yang beranjak dewasa dari anak-anak dan baru mengenal hal yang benar dan hal yang salah, mengenal lawan jenis, memahami peran dalam dunia sosial, dan mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada pada dirinya menjadi lebih baik [6].

Masa remaja menurut Hurlock, sebagai suatu masa transisi atau peralihan seseorang secara fisik maupun psikis berubah dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Remaja mengalami perubahan yang cukup cepat secara emosional, intelektual, dan yang paling penting fisik [7]. Tahap perkembangan remaja terdiri dari 3 yaitu early (awal), middle (madya), dan late (akhir). Pada masa perkembangan awal pada tahun 10 hingga 14 tahun, remaja madya 14 hingga 17 tahun, dan remaja akhir 17 hingga 24 tahun.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan Dr. Lintang Widyokusumo, MFA, *School of Design DKV Media*. Narasumber memberikan penjelasan mengenai asal usul Ramayana, perbedaan versi cerita Ramayana di India, Sri Lanka, dan Indonesia. Penjelasan ini memberikan insight berupa perspektif baru dimana seorang pahlawan dalam suatu cerita bisa saja menjadi karakter penjahat di sisi lain atau sudut pandang orang lain. Hal ini memiliki kaitan dengan perbedaan kultur setiap daerah masing-masing. Narasumber juga memberikan penjelasan mengenai sejarah pewayangan

dimana di suatu titik tertentu dalam peradaban Indonesia, ketika masa penyebaran agama tepatnya masa kejayaan kerajaan Demak di Jawa, aktifitas penyebaran agama islam sudah meluas, membuat seni wayang mengalami transisi bentuk atau stilasi agar sesuai dengan regulasi yang berlaku saat itu. Hal ini ada kaitannya dengan proses *transformasi* karakter Jatayu yang pada masa itu sama sekali tidak mengalami stilasi (figur hewan) menjadi figur *pahlawan/super hero* dalam sebuah cerita.

B. Hasil Analisa 5W+1H

Perancangan ini didasari oleh kurangnya *exposure* tentang kultur dan seni dalam epos Ramayana serta perhatian terhadap karakter pahlawan, dalam hal ini adalah Jatayu yang kurang dikenal, pada generasi muda khususnya kalangan remaja. Perancangan visual Jatayu dalam serial komik Ramayana ini yang bertujuan untuk mengubah impresi dan estetika side karakter dalam Ramayana, khususnya Jatayu menjadi lebih menarik, agar memberi impresi yang kuat dan ketertarikan pembaca terhadap cerita ini. Dengan target audiens kalangan remaja akhir khususnya yang menyukai *manga* perancangan ini direncanakan untuk dipublikasi saat ajang acara *pop culture* untuk menarik peminat.

C. Strategi Komunikasi

Perancangan visual Jatayu dalam buku serial komik Ramayana memerlukan strategi komunikasi sebagai upaya memperkenalkan budaya lama kepada target audien. Strategi perancangan visual Jatayu dalam serial komik Ramayana ini menggunakan model AISAS. AISAS (*Attention, Interest, Search, Action dan Share*). Ketika target pembaca melihat iklan promosi dan katalog *item* di sosial media maupun di *booth display* saat ajang acara *pop culture* tentang Ramayana dan karakter-karakternya dalam visual *Manga (Attention)*, akan menimbulkan ketertarikan (*Interest*) sehingga muncul keinginan untuk mengetahui lebih lanjut (*Search*) tentang cerita Ramayana dari iklan tersebut. Kemudian target audiens akhirnya mulai memahami sedikit demi sedikit garis besar cerita tentang Ramayana dan karakter-karakternya (*Action*). Diharapkan, target audiens memberikan respon positif atau *feedback* berupa kritik dan saran (*Sharing*).

D. Strategi Kreatif

Epos Ramayana meskipun cerita singkat, tetapi memiliki adegan-adegan yang kompleks

seperti bertarung, dan lain-lain yang menyangkut unsur supernatural. Beberapa adegan juga memaparkan emosi yang besar, seperti kesedihan, marah, juga kondisi yang tegang. Dalam perancangan komik yang mana adalah cerita yang berurutan, setiap adegan memerlukan suasana/*mood* yang sesuai dengan konteks cerita.

Latar tempat, ekspresi karakter, dan efek juga merupakan faktor yang menentukan suasana cerita. Untung rancangan cerita yang singkat dan agar dapat dibaca dengan baik, diperlukan tata layout dalam komik agar proporsi antara karakter, balon kata, dan latar tempat terlihat jelas oleh pembaca. Beberapa adegan yang dinamis seperti bertarung, memerlukan *angle* yang tepat dan bantuan visual seperti garis-garis dan efek suara untuk mendukung suasana. Dari pertimbangan-pertimbangan ini diharapkan agar pembaca mendapat makna dari setiap adegan cerita.

E. Referensi Visual

Gaya desain dalam perancangan visual komik Ramayana menggunakan style *Manga* dengan shading *screentone* hitam putih. Beberapa panel manga berikut merupakan referensi untuk beberapa suasana dan dinamik karakter dalam cerita. Seperti pada Gambar 5 dan Gambar 6.



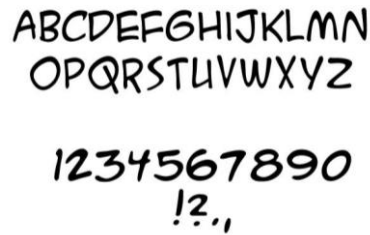
Gambar 5 & 6 Referensi Manga

F. Tipografi

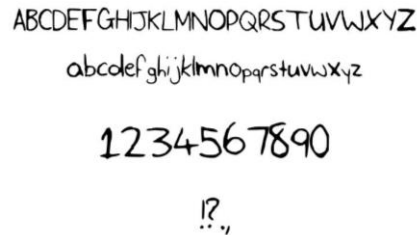
Perancangan ini menggunakan berbagai jenis *typeface* untuk memberikan visual yang lebih baik mengenai nada bicara karakter, *mood* cerita, dan suara. Komik bergaya *Manga* dan sejenisnya pun cenderung menggunakan lebih dari 1 *typeface*.

Typeface yang digunakan cenderung mengarah ke sans serif untuk mendukung keterbacaan seperti pada balon kata, penulis menggunakan tipografi *Anime Ace BB* yang merupakan *font* khusus komik. Beberapa kata di luar balon kata menggunakan *typeface SLF Handwriting* yang memiliki stroke tipis dan

berperan sebagai tipografi pendamping. Seperti pada Gambar 7 dan Gambar 8.

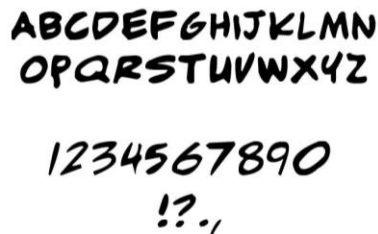


Gambar 7 Anime Ace BB

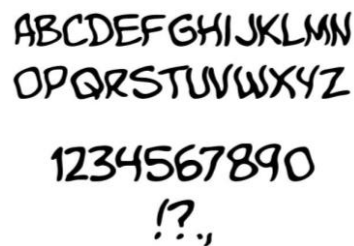


Gambar 8 SLF Handwriting

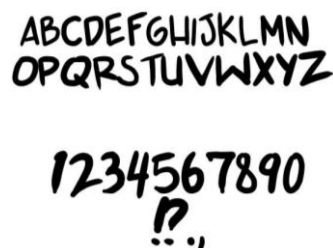
Untuk tipografi tambahan yang berfungsi sebagai penjelas, seperti suara, gestur, suasana, dan lain-lain penulis menggunakan tipografi dengan *stroke* yang tebal dan tidak beraturan tebal tipisnya. Dari beragam jenis tipografi yang digunakan, penulis memilih 3 tipografi yang paling sering digunakan, yaitu tipografi *Adam Warren*, *Komika Boo*, dan *Shonen Punk*. Seperti pada Gambar 9 sampai Gambar 10.



Gambar 9 Adam Warren 0.2



Gambar 10 Komika Boo



Gambar 11 Shonen Punk

G. Strategi Media

Perancangan buku komik ini dilakukan secara manual dan digital dimana konsep awal karakter, hingga ide panel sampai *storyboard* dilakukan secara manual, dan proses penyempurnaan dilakukan secara *digital* melalui *software* khusus. *Layout* komik dikerjakan pada *file* ukuran *canvas* A5 dengan resolusi 600 dpi, disertai *bleed* 2 cm dan *crop mark* 0.5 cm. Hasil akhir buku komik ini adalah berukuran A5 dengan bahan kertas HVS dan cover berbahan *Art Carton* 260 gsm. Lalu sebagai bentuk promosi, adapun merch yang dibuat oleh penulis berupa *shikishi board* dengan *artwork* salah satu karakter dalam Ramayana dalam jumlah terbatas yang bisa didapatkan ketika membeli sejumlah serial komik Ramayana.

G. Proses Perancangan

Karakter adalah kepribadian. Setiap karakter tersebut biasanya memiliki kekuatan, kelemahan, kelakuan, kebiasaan, tujuan yang mendefinisikan apa yang mereka lakukan, dan bagaimana mereka melakukannya [13]. Nilai estetika dan penampilan merupakan faktor utama yang memiliki dampak sangat menentukan ketertarikan audien terhadap suatu rancangan karakter, Karakter yang baik adalah di mana siluet karakter tersebut dapat mudah dikenali dari berbagai sudut. Suatu karakter yang baik seharusnya juga memiliki kepribadian yang dapat dilihat dari bentuk dan warna yang dibangun. Sebagai contoh karakter yang menggambarkan seorang pemberani harus dirancang dalam gambar orang sedang berdiri tegak dengan raut muka yang tegas [14]. Seperti pada Gambar 12

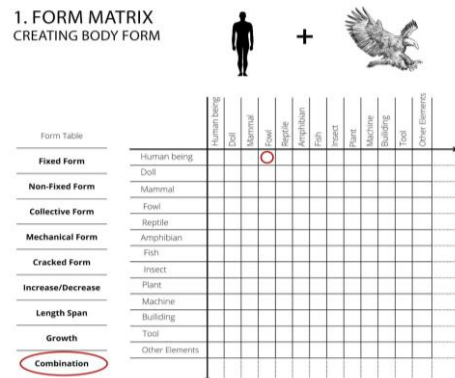


Gambar 12 Gambar Referensi pakaian pemanah tradisional

Beberapa karakter dalam perancangan ini memiliki pakaian yang terinspirasi dari pencampuran pakaian tradisional Asia Timur yang dimodifikasi, Seperti pada Gambar 13 sampai Gambar 17.



Gambar 13 Sketsa karakter



Gambar 14 Tabel Matriks Jatayu

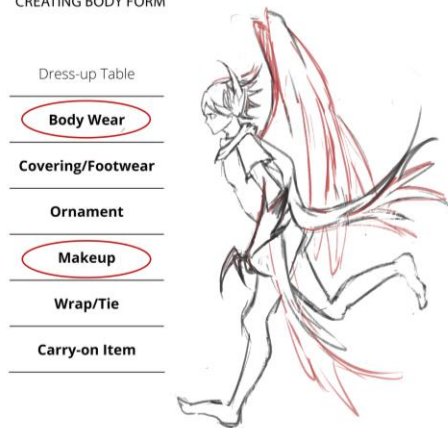


Gambar 15 Tabel Matriks Kostum Jatayu



Gambar 16 Matriks Kostum 2 & 3

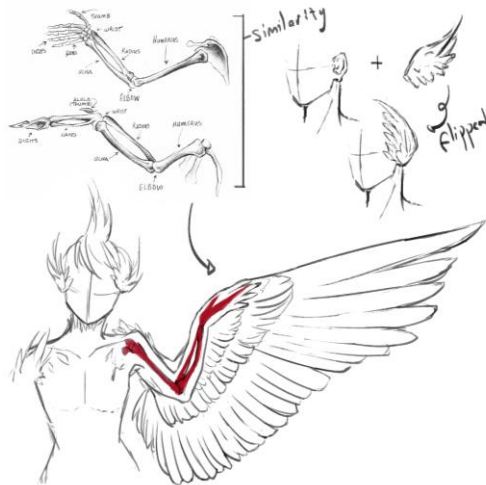
2. COSTUME MATRIX
CREATING BODY FORM



Gambar 17 Matriks Kostum 2 & 3

Ketika meneliti anatomi lengan pada manusia dan burung, keduanya memiliki kemiripan dalam bentuk dan struktur, meskipun pada dasarnya lengan manusia tidak memiliki fleksibilitas yang sama seperti burung, namun persamaan ini memungkinkan penggabungan sayap pada lengan manusia. Seperti pada Gambar 18

TRANSFORMATION BREAKDOWN:



Gambar 18 Proses Penggabungan

H. Hasil Perancangan

Hasil akhir perancangan ini adalah sebuah buku komik berukuran B5 yang merupakan ukuran standar komik pada umumnya, dan menggunakan pewarnaan hitam putih untuk mengikuti style *Manga*. Detail Hasil Perancangan sebagai, Seperti pada Gambar 19 samapai Gambar 23.

3. PERSONALITY MATRIX
BIRTH OF LIFE

BEHAVIOR: WISE, LOYAL, DEFENDER OF JUSTICE, FRIEND TO HUMAN.

SPECIAL ATTRIBUTES: STRONG LEG, LIGHT, MOVES VERY FAST, CAN FLY.

WEAKNESS: NAIVE, OLD.

DESIRE: TO PROTECT, TO HELP.

BIOLOGICAL ENVIRONMENT: FOREST

STATUS,PROFESSION, POSITION: PROTECTOR, WARRIOR, BUT ALSO A WANDERER.

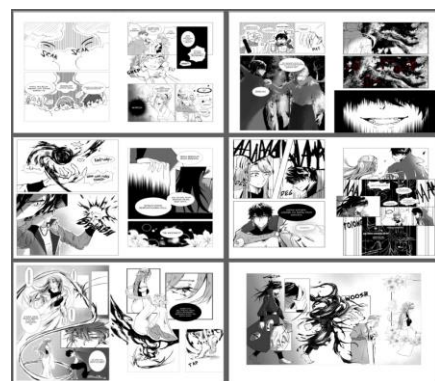
Gambar 19 Matriks Sifat



Gambar 20 Sketsa karakter Jatayu



Gambar 21 Gambar Komik sudah jadi



Gambar 22 Gambar Komik sudah jadi



Gambar 16 Mock up Buku

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi pada perancangan ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Perancangan buku komik serial Ramayana ini merupakan upaya mempopulerkan kembali cerita Ramayana, dan tokoh-tokohnya khususnya Jatayu, seorang pahlawan yang jasanya besar namun kurang dikenal namanya.
2. Perancangan ini menggunakan ilustrasi bergaya *Manga*, dan bergenre Fantasi sebagai upaya untuk menyesuaikan target pembaca yaitu kalangan remaja akhir yaitu usia 17 sampai 22 tahun.
3. Selain untuk mempopulerkan kembali cerita lama, perancangan ini bertujuan untuk melestarikan budaya yang sudah turun temurun, dan juga menginspirasi individu-individu lain agar mau melestarikan, dan mengeksplorasi seni dan budaya ke bentuk baru yang jarang ditemui.

4. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Tim Penulis Senawangi, *Ensiklopedi Wayang Indonesia / disusun oleh Tim Penulis Senawangi*, vol. 1, 6 vols. Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia, hlm 32, 1999.
- [2] Thirlwall, C. (1852). *A History of Greece*. United Kingdom: Longman, Brown, Green & Longmans.
- [3] Sugono, D., dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama. p. 263, 2008.
- [4] G. L. Kusuma Putra and G. P. P. A. Yasa, "KOMIK SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI PROMOSI DALAM MEDIA SOSIAL", *nawala visual*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, May 2019.
- [5] T. Masdiono, *14 jurus membuat komik*. Jakarta: Creative Media, 2014.
- [6] D. F. N. Afnibar, "Perilaku Stalking Remaja Zaman Now Dalam Bingkai Teori Behavior," p. 16, 2019.
- [7] M. Jannah, "Remaja dan Tugas-tugas Perkembangannya Dalam Islam," vol. 1, p. 245, 2016.
- [8] Prastowo, Andi. *Metode Penelitian Kualitatif: dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA. p. 22, 2016.
- [9] Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. 1991.
- [10] Mirzaqon. T, A dan Budi Purwoko . *Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing*. Jurnal BK Unesa, vol.01, p.8, 2017
- [11] Wijayanti, Titik. *Marketing Plan Dalam Bisnis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p. 23, 2017.
- [12] Wijayanti, Titik. *Marketing Plan Dalam Bisnis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, p. 26-27, 2017.
- [13] Subagijo, W., & Suhardi. (1997, November). *Arti Makna Tokoh Pewayangan Ramayana dan Pembinaan Watak, III*.
- [14] V. Septian Rachman, "Perancangan Komik Strip Digital Dengan Gaya Milenial Menggunakan Karakter Topeng Cirebon", *bhagirupa*, vol. 1, no. 1, pp. 22-30, Oct. 2021.
- [15] S. Utara, "Analisis Desain Karakter Pada Maskot Asian Games Ke-18 Jakarta Palembang", *bhagirupa*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, Oct. 2021.