

PERANCANGAN WEBTOON CERITA RAKYAT PUTRI KANDITA

Muhammad Zamrullah¹, Patra Aditia², I Dewa Alit Dwija Putra³

^{1,2,3}Universitas Telkom

mzamrullah@student.telkomuniversity.ac.id¹, patraditia@telkomuniversity.ac.id²,

dwijaputra@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Cerita rakyat adalah salah satu kebudayaan yang dapat memberikan contoh teladan yaitu norma dan moral kepada setiap orang yang menyimak, membaca, dan mempelajari cerita rakyat tersebut. Salah satu cerita rakyat tersebut adalah cerita rakyat dari Bogor yaitu Putri Kandita. Banyaknya jumlah cerita rakyat di Indonesia membuat beberapa cerita rakyat kurang dikenali oleh masyarakat. Permasalahan terkini di Bogor seperti deforestasi yang membuat bencana longsor dan banjir sering terjadi dapat diadaptasikan dengan cerita rakyat Putri Kandita untuk membuat cerita rakyat tersebut kembali aktual. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Putri Kandita melalui media webtoon dengan mengadaptasikannya pada permasalahan terkini agar cerita rakyat Putri Kandita dapat tetap aktual. Metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka adalah metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan ini sedangkan metode analisis data yang akan digunakan adalah metode analisis matriks. Hasil akhir dari perancangan ini adalah webtoon cerita rakyat Putri Kandita beserta media promosinya.

Kata Kunci: alam, bogor, budaya, deforestasi, warisan

Abstract

Folktale is a culture that can provide examples of norms and morals for everyone who listens, reads, and learns the story. One of this folktale is the folktale from Bogor namely Putri Kandita. The large quantity of folktale in Indonesia makes some folktale less recognized by the public. Current issues at Bogor like deforestation that may leads to avalance and flood could be adapted to Putri Kandita folktale to make that folktale to be actuals again. The goal of this design project is to reintroducing Putri Kandita folktale via webtoon medium while adapting it to current issues so that Putri Kandita folktale could stay actuals. Observation, interview, questionnaire, and literature review is the method that will be used as data collecting method in this design project while data analysis method that will be used in this design project is matrix analysis. Final product of this design project is a webtoon of Putri Kandita along with its promotion media.

Keywords: bogor, culture, deforestation, heritage, nature

1. Pendahuluan

Cerita rakyat adalah salah satu kebudayaan yang dapat memberikan contoh teladan yaitu norma dan moral kepada setiap orang yang menyimak, membaca, dan mempelajari cerita rakyat tersebut. Banyaknya jumlah cerita rakyat di Indonesia membuat beberapa cerita rakyat kurang dikenali oleh masyarakat. Bogor adalah salah satu daerah di Jawa Barat yang juga memiliki cerita rakyatnya tersendiri. Cerita rakyat dari Bogor tersebut berjudul Putri Kandita yang berkisah tentang seorang putri kerajaan yang dikutuk dan terpaksa harus meninggalkan kerajaannya karena kutukan yang merasuki sang putri dikhawatirkan akan membawa bencana yang dahsyat ke kerajaannya. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilaksanakan, 62 dari 74 orang tidak mengetahui cerita rakyat Putri Kandita.

Permasalahan terkini di Bogor seperti deforestasi yang membuat bencana longsor dan banjir sering terjadi dapat diadaptasikan dengan cerita rakyat Putri Kandita untuk membuat cerita rakyat tersebut kembali aktual. Menurut analisa Forest Watch Indonesia [1] dari tahun 2000 hingga 2016, 5.700 hektar hutan telah ditebang untuk pendirian tempat hunian dan wisata. Kawasan tersebut adalah kawasan yang vital karena kawasan tersebut adalah hulu dari empat daerah aliran sungai. Peristiwa banjir dan longsor yang terjadi adalah akibat dari penurunan daya dukung kawasan Puncak dalam menghadapi cuaca yang dahsyat.

Masyarakat Indonesia yang berusia 15 hingga 24 tahun adalah khalayak sasaran yang tepat untuk diperkenalkan kembali dengan cerita rakyat Putri Kandita karena dari 74 orang yang mengisi kuesioner, 68 orang berusia 15 hingga 24 tahun. Gaya hidup mereka yang tidak bisa jauh dari teknologi dapat mendekatkan mereka dengan media digital seperti webtoon yang dirancang untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Putri Kandita. Sebagai generasi penerus yang kelak akan memimpin negaranya, mereka perlu untuk dapat mengenal budaya yang mereka miliki serta permasalahan yang ada di sekitar mereka.

Memperkenalkan kembali cerita rakyat Indonesia seperti Putri Kandita dapat dilakukan dengan menggunakan webtoon. Selain digunakan sebagai media untuk menghibur masyarakat, webtoon juga dapat digunakan sebagai media informasi dan edukasi. Menurut hasil kuesioner, 71 dari 74 orang menyatakan tertarik untuk membaca cerita rakyat Putri Kandita bila cerita rakyat tersebut diadaptasikan ke dalam bentuk webtoon. Dengan ini, pengenalan cerita rakyat Indonesia seperti Putri Kandita juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan media webtoon.

Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Putri Kandita melalui media webtoon dengan mengadaptasikannya pada permasalahan terkini seperti deforestasi yang sedang terjadi di Bogor agar cerita rakyat Putri Kandita dapat tetap aktual.

Kajian Teori

Menurut Cho [2], webtoon adalah penggabungan dari dua media yaitu komik dan digital. Webtoon tersebut telah berhasil menghasilkan perubahan yang berdampak terhadap bentuk, proses produksi, cara membaca, dan distribusi dari sebuah komik. Media ini dikembangkan secara khusus di Korea untuk memanfaatkan potensi dari media digital.

Selain perbedaan tata letak dalam pembuatan webtoon, transmediality adalah salah satu kelebihan yang dimiliki oleh webtoon. Menurut Henry Jenkins [3], transmediality adalah proses dimana setiap elemen dari fiksi tersebar luas secara sistematis di berbagai media yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang terpadu dan terkoordinasi. Masing-masing media yang digunakan idealnya dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan dari cerita.

Koesoemadinata [4] menjelaskan bahwa komik adalah seni populer yang terdiri dari unsur visual dan bukan visual yang disusun menjadi narasi yang berurutan. Unsur visual yang dimaksud dalam penjelasan tersebut adalah karakter, latar, dan tipografi sedangkan unsur bukan visual adalah cerita, alur, dan karakterisasi. Menurut Dittmar [5], komik digital tidak terbatas oleh batasan yang dimiliki oleh komik yang dicetak. Hal tersebut membuat beberapa komik digital tidak dimaksudkan untuk dicetak dan dalam prosesnya menciptakan formatnya tersendiri.

Bercerita adalah perilaku sosial manusia untuk mendiskusikan nilai dan moral yang terkandung dalam cerita tersebut dan menghilangkan rasa keingintahuan pendengar. Bercerita dapat menggunakan berbagai macam media. Dalam hal ini, komik menggunakan gambar sebagai media untuk bercerita. [6]

Dalam bukunya yang berjudul *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*, McCloud [7] menjelaskan bahwa hal yang terpenting saat bercerita melalui komik adalah prinsip kejelasan dan persuasi. Prinsip pertama tersebut dibutuhkan karena pembaca harus dapat memahami alur cerita yang terjadi dalam komik. Pembaca juga harus terus tertarik untuk membaca komik tersebut hingga selesai maka dibutuhkanlah juga prinsip persuasi.

Menurut McCloud [7], dalam proses pembuatan komik dibutuhkan lima keputusan yang harus dipilih komikus untuk membuat komiknya menjadi mudah dipahami yaitu dengan pemilihan momen, pemilihan frame, pemilihan gambar, pemilihan kata, dan pemilihan alur.

Pemilihan momen adalah prinsip dimana momen-momen yang akan dimasukkan kedalam sebuah komik harus memberikan makna pada keseluruhan cerita. Jika suatu momen dihilangkan maka akan terjadi perubahan dalam keseluruhan cerita. Momen yang tidak baik adalah momen yang tidak merubah keseluruhan cerita jika dihilangkan. [7]

Menurut McCloud [7], pemilihan frame adalah keputusan untuk menggambarkan seberapa dekat sebuah adegan untuk memperlihatkan detail atau seberapa jauh untuk memperlihatkan lokasi dimana sebuah kejadian terjadi. Keputusan ini sangat berkaitan dengan komposisi dan akan berdampak pada kesan pembaca mengenai dunia yang ada di dalam sebuah komik. Sudut pandang dan jarak adalah faktor utama yang akan mengubah kesan pembaca saat membaca komik.

Pemilihan gambar adalah keputusan dalam memilih gambar mana yang akan dimasukkan ke dalam setiap panel komik. Tujuan utama dari sebuah gambar dalam komik adalah untuk menyampaikan informasi secara cepat, jelas, dan tetap menarik untuk dilihat. Penambahan objek-objek spesifik dan detail dalam gambar dapat mempercepat proses penyampaian ide dan informasi. [7]

Pemilihan kata adalah keputusan dalam memilih kata-kata yang akan menjadi pendukung terbaik bila gambar yang digambarkan tidak dapat menyampaikan pesan yang diinginkan dengan baik. Tidak ada gambar yang tidak jelas bila gambar tersebut dijelaskan dengan kata-kata dan beberapa konsep dan nama yang ada hanya dapat disampaikan dalam kata-kata. Dalam komik, kedua elemen yaitu gambar dan kata-kata harus dapat saling mendukung satu sama lainnya. [7]

McCloud [7] menjelaskan bahwa pemilihan alur adalah bagaimana cara memandu pembaca dalam membaca komik dari awal hingga akhir. Komik yang dipublikasikan biasanya dibaca dari kiri ke kanan, dari atas ke bawah namun hal tersebut bergantung pada kebiasaan pembaca komik. Hal tersebut juga perlu diterapkan pada keterangan dan balon kata, bukan hanya gambar dalam panel.

Selain kelima keputusan tersebut, karakter adalah salah satu bagian penting dalam komik. Karakter adalah penggabungan dari dua unsur dalam komik yaitu unsur visual dan unsur bukan visual. Hal tersebut dikarenakan karakter terdiri dari kehidupan batin dan sifat ekspresif yang merupakan unsur bukan visual yang dapat ditampilkan melalui visual, dan keunikan visual yang merupakan unsur visual. Cerita dapat berdiri kokoh karena karakter yang mengembangkan cerita tersebut. [8]

2. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan cara mengobservasi tiga webtoon yaitu Mantradeva, Timoon dan Temaan-Temaan, dan Mera, Puti, dan Emas. Ketiga webtoon tersebut dipilih karena memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan yaitu sama-sama menggunakan cerita rakyat sebagai dasar ceritanya. Setelah mendapatkan data hasil observasi, data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis matriks yaitu metode analisis data dengan cara membandingkan aspek-aspek dalam ketiga webtoon tersebut dengan teori yang ada.

Wawancara dilakukan dengan cara mewawancarai narasumber yang berpengalaman dalam bidang komik. Naoki Kawamura adalah narasumber yang telah membagikan informasi dan pengalamannya sebagai asisten komik dalam komik Ten o Iru karya Nishiogi Yumie dan Tobimatsu Ryosuke, serta pengalamannya sebagai pelukis latar belakang di Studio Jack. Wawancara dilakukan dengan menggunakan aplikasi Discord serta menggunakan bahasa Inggris dan Jepang.

Kuesioner dilakukan dengan cara mempublikasikan kuesioner melalui media sosial yang berhubungan dengan seni dan desain. Kuesioner telah diisi oleh 74 orang, pria dan wanita, berasal dari Jawa Barat dan luar Jawa Barat. Kuesioner dilakukan untuk mengetahui minat dari khalayak sasaran dalam bidang webtoon dan cerita rakyat.

3. Hasil dan Pembahasan

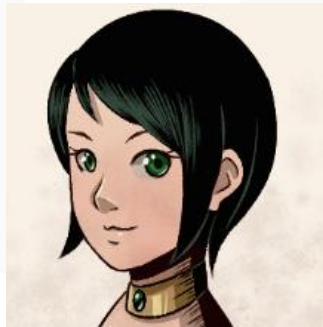
Putri Kandita adalah cerita rakyat yang berasal dari Kota Bogor. Cerita tersebut berkisah mengenai seorang putri yang berasal dari Kerajaan Pakuan Pajajaran yang bernama Kandita. Nilai dan juga moral yang dapat dipetik dari kisah tersebut adalah Tuhan selalu menolong hambanya yang dizalimi.

Berdasarkan hasil analisis matriks dapat disimpulkan bahwa webtoon yang terinspirasi dari cerita rakyat tidak mengadaptasikan cerita rakyat tersebut secara apa adanya. Perubahan cerita rakyat dilakukan untuk menyesuaikan cerita rakyat tersebut dengan pesan moral dan norma yang ingin disampaikan oleh komikus. Hal tersebut dilakukan karena ketiga webtoon yang menjadi objek observasi tidak mengadaptasikan cerita rakyat secara apa adanya dan memasukan unsur-unsur baru agar cerita rakyat tersebut kembali aktual.

Berdasarkan hasil studi pustaka dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Tata letak panel-panel perlu dirancang sesuai dengan bentuk webtoon yang berbeda dengan buku komik.
2. Setiap momen dalam webtoon harus memiliki maksud dan tujuan.
3. Gambar dalam setiap panel webtoon harus dapat menyampaikan maksud dan pesannya dengan baik.
4. Kata-kata yang dipilih harus dapat menjelaskan ilustrasi yang digambarkan atau bekerja sama dengan gambar untuk menyampaikan maksud dan pesan tertentu.
5. Alur baca webtoon dimulai dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.
6. Penggambaran karakter perlu disesuaikan dengan tema cerita yang disampaikan.
7. Masa lalu, latar belakang, dan keinginan karakter dapat mempengaruhi sifat dan tindakan karakter.
8. Jenis tipografi sans serif yang sering digunakan dalam webtoon adalah jenis tipografi komik karena mudah dibaca.
9. Komikus dapat mengiklankan komiknya dengan menggunakan media sosial dan konvensi komik.

Berdasarkan hasil kuesioner, gaya visual dan gaya pewarnaan yang dipilih adalah gaya visual dan gaya pewarnaan yang dipilih oleh mayoritas responden. Media sosial yang digunakan untuk mempromosikan webtoon Putri Kandita kepada khalayak sasaran adalah Twitter, Instagram, dan Youtube karena mayoritas responden paling banyak menggunakan media sosial tersebut.



Gambar 1. (Gaya visual dan gaya pewarnaan yang dipilih mayoritas responden)

Sumber: Zamrullah, Aditia, dan Putra, 2020

Konsep dan Hasil Perancangan

Pesan yang akan disampaikan oleh webtoon cerita rakyat Putri Kandita adalah “Bangkit melawan kezaliman”. Melawan kezaliman digunakan karena pesan moral dari cerita rakyat Putri Kandita yang terkesan pasif sedangkan khalayak sasaran dari webtoon ini menyukai cerita dengan tema aksi dan petualangan. Penebangan hutan tanpa perencanaan yang terjadi di kawasan Puncak, Bogor juga adalah

bentuk kezaliman yang perlu dilawan agar alam dapat kembali bekerja sebagaimana mestinya. Hal tersebut bersinggungan dengan pesan moral yang akan disampaikan oleh webtoon cerita rakyat Putri Kandita.

Konsep kreatif yang digunakan dalam perancangan webtoon Putri Kandita adalah pendekatan emosional melalui tema cerita aksi dan petualangan. Dengan menggunakan kedua tema cerita tersebut pembaca dapat merasakan perjuangan Kandita untuk melawan kezaliman yang dilakukan oleh selir-selir kerajaan dan anak-anaknya terhadap Ibu dan dirinya. Selain itu, akan ada sedikit unsur politik dan misteri untuk membuat pembaca selalu penasaran dengan kelanjutan dari cerita webtoon Putri Kandita.

Kandita adalah judul yang akan digunakan dalam webtoon cerita rakyat Putri Kandita. Judul tersebut berasal dari karakter utama dalam cerita yang juga merupakan simbol untuk melawan kezaliman. Kata putri tidak digunakan karena Kandita pada saat cerita ini berlangsung tidak memiliki posisi apapun dalam Kerajaan Pakuan Padjajaran.

Dua karakter pendukung yaitu Bagya dan Laras akan ditambahkan dalam cerita webtoon Putri Kandita. Kedua karakter tersebut adalah sahabat perjalanan Kandita yang memiliki sifat yang berbeda-beda agar dapat lebih menonjolkan sifat dan karakteristik Kandita dan membuat perjalanannya menjadi lebih mengasyikan. Karakter-karakter tanpa nama seperti Permaisuri, Selir kerajaan, Anak Selir Kerajaan, dan Dukun akan diberi nama agar karakter tersebut dapat diidentifikasi dengan mudah.

Perubahan cerita yang dilakukan dalam adaptasi webtoon Putri Kandita ini dimulai saat Permaisuri meninggal dunia akibat kutukan dari Dukun dan Prabu Siliwangi jatuh sakit akibat kejadian tersebut. Dengan adanya kekosongan kekuasaan, Selir Kerajaan mengambil alih kekuasaan dan menghargai kayu dengan mahal untuk membangun istana-istana megah di atas gunung. Masyarakat Kerajaan Padjajaran tergiur dengan harga tersebut dan melakukan penebangan hutan secara terus menerus.

Dampak yang terjadi akibat hal tersebut adalah longsor dan banjir yang semakin sering terjadi di pemukiman warga serta terusnya siluman-siluman yang tempat tinggalnya dirusak. Hal tersebut ternyata sesuai dengan rencana yang dibuat oleh Dukun untuk dapat menguasai Kerajaan Pakuan Padjajaran dengan siluman-siluman. Kandita yang pada saat itu masih terbaring sakit difitnah sebagai sebab terjadinya bencana yang melanda dan akhirnya diusir dari kerajaan.

Untuk dapat menjalankan dendamnya secara utuh, Selir Kerajaan menyewa dua pembunuh bayaran yaitu Bagya dan Laras untuk membunuh Kandita. Kedua pembunuh bayaran tersebut kehilangan orang tuanya akibat siluman dan bersedia untuk membunuh Kandita untuk membalaskan dendam dan imbalan uang yang ditawarkan. Setelah dikalahkan oleh Kandita, Bagya dan Laras tersebut bersedia untuk membantu Kandita untuk membersihkan nama baiknya dan menyelamatkan Kerajaan Pakuan Padjajaran.

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah webtoon. Dalam hal ini, perancangan webtoon sudah melingkupi perancangan cerita, karakter, dan logo. Media pendukung digunakan untuk mendukung keefektifan dari media utama untuk mencapai tujuannya.

Ilustrasi yang digunakan berdasarkan gaya visual yang dipilih oleh khalayak sasaran karena gaya visual tersebut lebih tepat untuk digunakan dalam cerita yang bertema aksi dan petualangan serta lebih disukai khalayak sasaran. Unsur-unsur khas dari Bogor dan Sunda juga akan digunakan dalam webtoon ini untuk memperkuat lokasi berlangsungnya cerita tersebut. Setiap ilustrasi dalam panel akan diwarnai secara penuh.

Referensi dalam perancangan karakter adalah lukisan Prabu Siliwangi dan Putri Kandita serta desain karakter permainan video bertema fantasi pada abad pertengahan di Eropa. Desain karakter populer dalam permainan video digunakan untuk mendekatkan karakter dalam webtoon Kandita dengan khalayak sasaran yang menyukai budaya populer dalam permainan video, komik, atau animasi. Selain itu, desain tersebut memberikan kesan gagah, anggun, elegan, dan mulia pada karakter.



Gambar 2. (Desain karakter Kandita, Bagya, dan Laras)

Sumber: Zamrullah, Aditia, dan Putra, 2020

Tipografi yang digunakan adalah jenis huruf sans serif tipe komik pada balon kata agar pembaca dapat membaca pesan dengan mudah. Suara-suara efek akan dituliskan dengan jenis huruf yang sesuai dengan tipe suara tersebut. Aksara Sunda Kuno digunakan sebagai dasar perancangan logo serta penulisan mantra-mantra kuno.

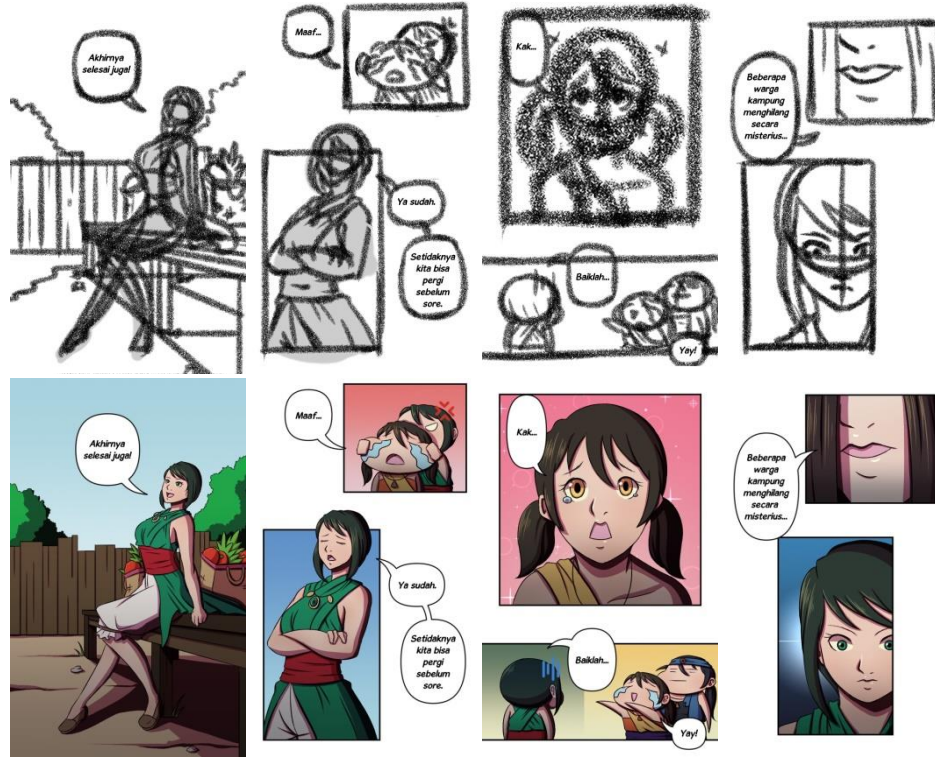
Kānditā

Gambar 3. (Desain logo webtoon Kandita)

Sumber: Zamrullah, Aditia, dan Putra, 2020

Proses perancangan diawali dengan membuat cerita episode pertama. Pada episode tersebut Kandita, Bagya, dan Laras datang mengunjungi suatu desa untuk beristirahat. Mereka membeli bekal perjalanan dan singgah di sebuah warung untuk makan siang. Mereka dilayani oleh pelayan warung yang bercerita tentang warga desa yang menghilang secara misterius.

Setelah membuat cerita maka akan dilanjutkan dengan proses sketsa dimana komikus sudah memposisikan karakter, panel, dan balon kata agar tercipta komposisi yang baik. Proses selanjutnya adalah lineart yang berguna untuk mempermudah proses pewarnaan serta menjelaskan dan memberi detail pada karakter dan latar belakang. Pewarnaan adalah proses terakhir yang dilakukan untuk memberikan warna pada panel agar memberikan kesan atau suasana yang diinginkan.



Gambar 4. (Sketsa dan hasil akhir halaman webtoon Kandita)

Sumber: Zamrullah, Aditia, dan Putra, 2020

4. Kesimpulan

Cerita rakyat Putri Kandita dapat diperkenalkan kembali dengan menggunakan media webtoon. Dalam mengadaptasikan cerita rakyat Putri Kandita ke dalam media webtoon, perubahan cerita perlu dilakukan agar cerita rakyat tersebut dapat tetap aktual dan diterima oleh masyarakat. Permasalahan terkini di Bogor seperti deforestasi yang membuat bencana longsor dan banjir sering terjadi dapat diadaptasikan dengan cerita rakyat Putri Kandita untuk membuat cerita rakyat tersebut kembali aktual.

Dalam merancang webtoon cerita rakyat yang berdasarkan sejarah atau mitologi dari suatu daerah, desainer memiliki tanggung jawab riset dan analisa yang mendalam tentang sejarah di daerah tersebut. Artikel sejarah, foto, dan lukisan dapat digunakan desainer sebagai acuan dalam merancang karakter dan dunia dalam ceritanya. Namun, menambahkan elemen desain yang populer dan tidak berbau budaya akan menghasilkan rancangan yang dapat menimbulkan kesannya tersendiri dan bersifat lebih universal hingga lebih dapat diterima oleh masyarakat yang lebih luas.

Referensi

- [1] Forest Watch Indonesia, “Kembalikan Fungsi Kawasan Lindung Puncak Bogor,” 2018. <https://www.fwi.or.id/kembalikan-fungsi-lindung-kawasan-puncak/> (accessed Oct. 24, 2020).
- [2] H. Cho, “The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative,” 2016. <https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative> (accessed May 01, 2019).
- [3] P. Rodrigues and J. Bidarra, “Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices,” *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 9, no. 6, 2014, doi: 10.3991/ijet.v9i6.4134.
- [4] M. Koesoemadinata, “Sundanese and Modernity in Sci-fi Comic (Case Study: Astahiam Nyasab series of Sundanese Magazine Mangle in 1986),” 2020, doi: 10.4108/eai.2-11-2019.2294719.
- [5] J. Dittmar, “Digital Comics,” *SJoCA Scand. J. Comic Art*, vol. 1, no. 2, 2012.
- [6] W. Eisner, *Graphic storytelling and visual narrative: principles and practices from the legendary cartoonist* ; 2008.

- [7] S. McCloud, *Making Comics*, vol. 40. 2006.
- [8] M. I. P. Koesoemadinata and D. K. Aditya, "Visualizations of Wayang Characters in Comics (Case Study : Bima and Arjuna Characters in the Arts of Ardisoma , Teguh Santosa and Is Yuniarto)," *BANDUNG Creat. Mov. 2016 / Multidiscip. Des. Harmon. Des. today's Soc. Technol. busines*, vol. 3, no. 1, 2016.

