

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL CERITA RAKYAT MURTADO MACAN KEMAYORAN UNTUK SISWA SMA DI JAKARTA

Talitha Mahira Firmansyah¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Fariha Eridani
Naufalina³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1 Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 402457

¹talithamahiraf@student.telkomuniversity.ac.id ²olivinea@telkomuniversity.ac.id

³farihaen@telkomuniversity.ac.id



Abstrak: Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku dan budaya yang berbeda, termasuk Suku Betawi, yang berasal dari nama Batavia. Budaya yang unik diwariskan dari generasi ke generasi, beberapa diantaranya melalui cerita rakyat. Cerita rakyat tidak hanya menggambarkan budaya, bahasa, tradisi, dan kehidupan masyarakat, tetapi juga merupakan komponen sastra tradisional yang sering menjelaskan asal-usul suatu tempat dan budaya hidup mereka. Untuk mempertahankan identitas bangsa, remaja muda perlu memahami sejarah dan budaya mereka. Namun, tanpa pelestarian, mereka berisiko hilang. Remaja umur 15 tahun tidak lagi tertarik untuk membaca karena mereka lebih suka konten visual daripada teks. Dari 81 negara yang dievaluasi oleh PISA 2022, Indonesia berada di peringkat ke-66, masih di bawah rata-rata dunia pada literasi (Kemendikbudristek, 2023). Metodologi perancangan ini adalah melakukan wawancara dengan narasumber yang memahami cerita rakyat tersebut, penyebaran kuisioner secara daring kepada remaja di Jakarta, dan studi pustaka dari berbagai sumber literatur adalah metodologi yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan media pengenalan yang menarik dan sesuai dengan preferensi remaja, yaitu komik digital untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” yang berasal dari Jakarta dan diharapkan dapat membantu melestarikan budaya Betawi.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Komik Digital, Siswa SMA, Murtado Macan Kemayoran

Abstract: More than 1,300 different ethnic groups and civilizations call Indonesia home, including the Batavian-named Betawi people. One of the main culture are transmitted from one generation to the next is through folklore. Folklore is a type of traditional literature that frequently recounts the origins of a location and its ongoing culture, language, and day-to-day activities of a society. It's crucial that the next generation comprehends its history and cultural heritage in order to maintain national identity. These cultural components, however, run the risk of disappearing if appropriate preservation measures are not taken. Due to their preference for visual

information over word, 15-year-old teenagers nowadays are becoming less and less interested in reading. Indonesia continues to fall short of the worldwide literacy norm, ranking 66th out of 81 participating nations in PISA 2022 (Kemendikbudristek, 2023). This study's methodological approach consists of interviewing people who are deeply knowledgeable about the folklore, sending out online surveys to Jakartan teenagers in order to collect pertinent data, and conducting a literature review based on a variety of scholarly sources and references. The goal of this project is to digital comic, an interesting introduction medium that appeals to highschooler tastes in order to revive Jakartan folklore of Murtado Macan Kemayoran. This strategy is anticipated to aid in the preservation of Betawi culture.

Keywords: Folklore, Digital Comic, Highschooler, Murtado Macan Kemayoran

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku dan budaya. Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku, diantaranya adalah Suku Betawi yang berasal dari nama Batavia yang merupakan ibukota Indonesia pada saat dijajah oleh Belanda. Setiap daerah di Nusantara memiliki budaya khas masing-masing yang telah diturunkan sejak zaman dahulu, salah satunya adalah cerita rakyat yang biasanya mengandung unsur asal-usul suatu tradisi yang ada pada budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita rakyat merupakan hal-hal yang berhubungan dengan budaya, bahasa, tradisi, tingkah laku setiap daerah dalam kehidupan bermasyarakat. Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra tradisional yang biasanya menjelaskan asal-usul suatu tempat menurut (Barone 2011:60).

Dalam era gempuran globalisasi sekarang ini, pengetahuan tentang sejarah dan kebudayaan merupakan hal yang sangat penting, agar generasi muda memiliki kesadaran, dan kepribadian bangsa yang kuat menurut (Susrianto, 2012). Banyak peristiwa sejarah serta kebudayaan yang mulai pudar bahkan mulai dilupakan seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi. Meskipun demikian, ada kemungkinan bahwa nilai-nilai sejarah ini akan hilang dari generasi muda jika tidak ada upaya untuk mempertahankan

ingatan tentang peristiwa tersebut, sehingga urgensi untuk mempertahankan kebudayaan menjadi sangat penting.

Dari laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang dipublikasikan pada 2023, hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, Indonesia menempati peringkat ke-66 dari 81 negara. Walau hasilnya meningkat dari tahun 2018, namun minat literasi membaca Indonesia tetap menduduki peringkat 15 terendah di tingkat internasional dan skor yang dihasilkan pun masih dibawah rata-rata dibandingkan dengan negara-negara lain, terutama negara anggota *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), yang merilis hasil PISA 2022. Pengemasan informasi dalam literatur buku terlihat kurang menarik dalam preferensi remaja karena hanya berisi teks, kurangnya ketertarikan dan minat membaca juga berperan besar dalam menurunnya minat membaca. Remaja lebih menyukai konten visual dibandingkan dengan tulisan, karena mereka tidak perlu fokus pada satu hal, menurut Brown (2017). Siswa SMA lebih memilih menonton konten digital hiburan, fiksi, non-fiksi, dan kisah remaja dibandingkan dengan menjadikan membaca sebagai kebiasaan, hal ini terjadi karena adanya kaitan motivasi membaca dan cara mereka memperoleh akses bacaan, Pubianasari (2017).

Berdasarkan hasil data lewat survei kepada siswa SMA di Jakarta yang disebarkan secara *online*, dari jumlah 122 responden kuisisioner, 95 responden menjawab tidak pernah mendengar cerita rakyat Murtado Macan Kemayoran. Dibutuhkannya media pembelajaran yang bisa memenuhi preferensi remaja yang mengemas informasi secara padat, berbobot, serta menarik secara visual. Menurut Anggraini, Lia; Nathalia, Kirana (2016) desain komunikasi visual, pesan disampaikan melalui media visual dengan tujuan mengubah perspektif target audiens. Dengan menggunakan media visual

seperti ilustrasi komik digital untuk menyampaikan pesan, diharapkan audiens akan mendapatkan pesan yang mudah dipahami. Menurut Gumelar (2011) komik merupakan kumpulan gambar yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan yang disusun sedemikian rupa secara khusus berdasarkan motivasi dan filosofi pembuatnya.

Oleh karena itu, media pengenalan yang sesuai dengan preferensi pembelajaran remaja di Jakarta dibutuhkan untuk pengenalan kembali cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” serta mengambil pesan moral dari cerita rakyat tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana metode ini memiliki tujuan untuk memahami gejala sosial/fenomena yang memiliki fokus secara keseluruhan daripada variabel-variabel terkait. Tujuannya adalah untuk memahami secara lebih dalam tentang fenomena yang hasilnya bisa dibuat teori Rahardjo (2010).

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan 3 narasumber untuk mengumpulkan data, yaitu dengan Drs. Andi Yahya, MHum sebagai penggiat budaya Betawi di Lembaga Kebudayaan Betawi, Fadee A sebagai ilustrator profesional *platform webtoon*, dan Diajeng Anisa Ramadani sebagai target dari penelitian (Siswa SMA Muhammadiyah di Jakarta).

Kuisisioner

Pengumpulan data melalui kuisisioner telah dilakukan dengan penyebaran *google form* secara *online* kepada remaja dengan domisili Kota Jakarta dengan 12 pertanyaan.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan data yang telah diambil melalui wawancara, kuisisioner, dan studi pustaka, budaya Betawi semakin sedikit yang mengetahui, terutama cerita rakyat, namun juga sangat sedikit media yang membahas mengenai cerita rakyat. Hasil wawancara menjelaskan bahwa semakin sedikit media yang membahas secara khusus tentang cerita rakyat, dan media penyampaian kembali yang mengikuti minat dan preferensi remaja agar bisa turut melestarikan budaya. Pentingnya media penyampaian yang sesuai yaitu konten digital paling diminati oleh siswa SMA di Jakarta. Dari 122 responden, 72,1% tidak pernah mendengar cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” asal Jakarta sebelumnya. Media sosial menjadi perantara yang sering digunakan untuk mengakses konten digital yang diminati oleh remaja di Jakarta, 79,5% menjawab konten digital kombinasi teks dan visual yang paling menarik karena tidak bosan untuk dilihat. 76,2% responden menjawab komik digital dengan *artstyle* semi-realis menjadi media yang cocok untuk pengadaptasian dan pengenalan Kembali cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran”. Oleh karena itu perancangan media untuk mengenalkan kembali cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” adalah komik digital dengan kombinasi teks dan gambar sebagai media yang menarik untuk siswa SMA di Jakarta.

Konsep Pesan

Perancangan ini bertujuan untuk menyampaikan pesan tentang mengenal dan pelestarian budaya Betawi yang kaya akan moral dan pesan. Perancangan ini mengharapkan pengenalan cerita rakyat nusantara dan budaya Betawi dapat dipelajari dengan mudah oleh siswa SMA di Jakarta. Tujuannya utama dan pesan moral dari cerita rakyat Murtado Macan Kemayoran ini adalah perlawanan terhadap ketidakadilan, rasa cinta terhadap tanah air, dan keberanian. Perancangan ini memiliki hasil akhir yaitu

komik digital pada *platform webtoon*, yang dinilai mudah diakses dan digemari siswa SMA di Jakarta.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif dari perancangan ini adalah komik digital dengan pendekatan cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” yang dikemas dengan genre fantasi-aksi dengan karakter utama Murtado yang melawan ketidakadilan yang dilakukan oleh karakter antagonis Bek Lihun sebagai konflik utama cerita.

Judul dari komik digital ini adalah “Murtado” mengambil nama dari karakter asli cerita rakyat asal Jakarta, judul tersebut diambil dengan harapan memberikan kesan yang simpel dan mudah diingat oleh pembaca. *Webtoon* “Murtado” memiliki beberapa modifikasi dari cerita aslinya, yaitu karakter Murtado memiliki kekuatan batin seekor macan yang membantunya dalam keberanian dalam perlawanan, serta karakter Bek Lihun yang mempelajari ilmu hitam siluman ular untuk melawan Murtado.

Konsep Cerita

Murtado kecil terbangun pada tengah malam karena ada suara berisik yang membangunkannya. Mencari enyak dan babehnya, Murtado kecil berjalan ke arah jendela untuk mencari sumber keributan pada malam itu. Terkejut, Murtado kecil melihat keluarganya dibawa paksa karena tidak bisa membayar pajak tanah, ia pun mendapat mimpi babehnya berpesan agar ia menjaga tanah warisan leluhurnya. Dengan tekad besar, Murtado tumbuh menekuni ilmu silat dan mulai melawan kompeni Belanda yang menindas rakyat dengan menagih pajak ilegal, seperti apa yang dialami oleh orang tuanya. Perlawanan Murtado membuat Bek Lihun, penagih pajak ilegal geram karena aksinya kerap digagalkan oleh Murtado. Bek Lihun pun memburu Murtado, ia pun menekuni ilmu hitam untuk melawan Murtado yang akhirnya menjadi bumerang baginya, dan pada akhirnya Bek Lihun dikalahkan oleh keadilan dan perlawanan dari Murtado.

Konsep Media

Webtoon merupakan media utama dalam perancangan komik digital ini, dengan hasil studi pustaka bahwa *platform* LINE Webtoon menjadi *platform* yang paling diminati remaja untuk membaca komik digital. *Webtoon* diterbitkan sesuai dengan ketentuan KANVAS *webtoon* dengan ukuran 1200x800px, dengan total 3 episode. *Webtoon* Kanvas memberikan kebebasan terhadap penulis untuk menerbitkan komik dengan syarat dan ketentuan yang berlaku.

Memiliki tujuan menyampaikan cerita yang dikemas dengan menarik melalui LINE *Webtoon* agar dapat diakses dengan mudah melalui internet yang sesuai dengan preferensi akses konten yang digemari siswa SMA.

Hasil Perancangan Media Utama

Berikut merupakan hasil perancangan media utama yang diterbitkan pada platform Webtoon KANVAS.

Logo

Logo berupa judul yang diambil dari nama karakter pada cerita, yaitu "Murtado". Menggunakan font *Captain Nelson Serif Printed* yang memberi efek *vintage* dan *grunge*. Dibelakang logo terdapat ilustrasi cakaran macan yang melambangkan perlawanan sebagai salah satu pesan yang ingin disampaikan dari *webtoon* "Murtado".

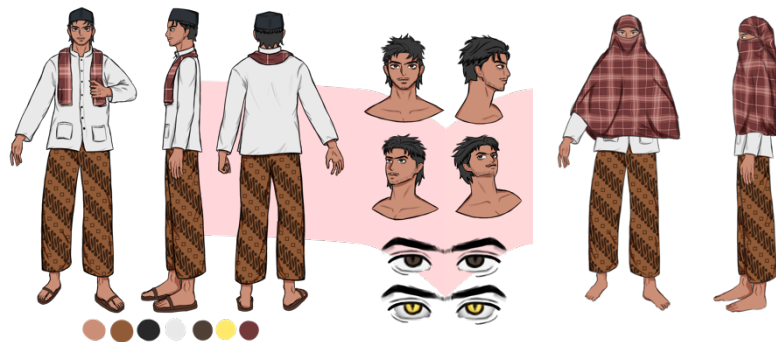


Gambar 1 Logo Webtoon "Murtado"

Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)

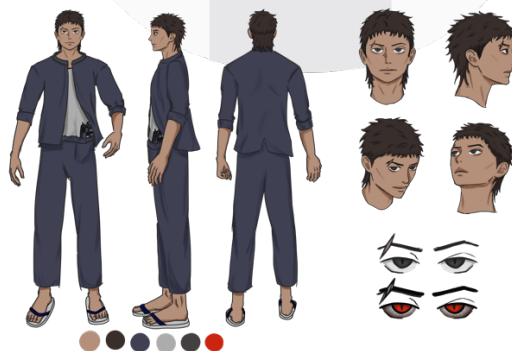
Desain Karakter

Karakter Murtado dikemas menggunakan baju Sadariah khas Betawi, yang terdiri dari baju koko, celana batik, sarung, serta kopiah. Untuk penyamaran saat melakukan perlawanan, ia menggunakan sarungnya untuk menutupi identitasnya.



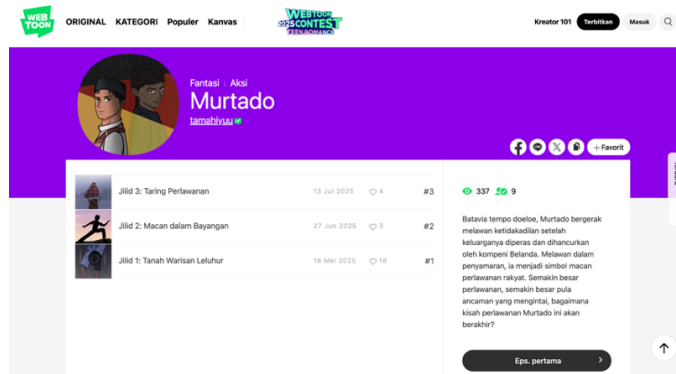
Gambar 2 Desain Karakter "Murtado"
Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)

Karakter Bek Lihun sebagai peran antagonis memiliki *codet* pada alisnya yang membuatnya mudah dikenali dan disegani rakyat, menggunakan baju yang terinspirasi dari baju Pangsi khas Betawi, Bek Lihun memiliki pistol yang ia gunakan untuk menyiksa dan mengancam rakyat yang tidak bisa membayar pajak tanah.

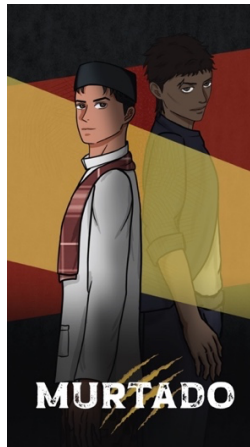


Gambar 3 Desain Karakter "Bek Lihun"
Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)

Webtoon



Gambar 4 Hasil Perancangan pada Webtoon KANVAS
Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)

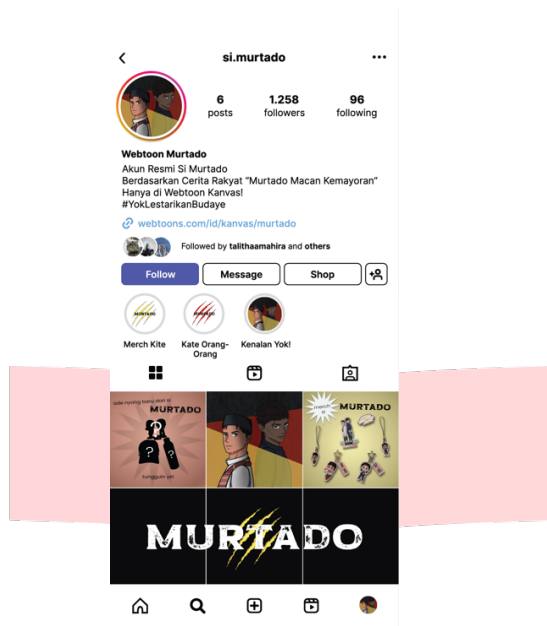


Gambar 5 Sampul Webtoon "Murtado"
Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)



Gambar 6 Thumbnail Webtoon "Murtado"
Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)

Hasil Perancangan Media Pendukung



Gambar 7 Media Pendukung Sosial Media "Murtado"
Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)



Gambar 8 Artbook Concept "Murtado" A4 Landscape
Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)



Gambar 9 Poster A4 Portrait "Murtado"
Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)

Merchandise dari webtoon “Murtado” sebagai media pendukung meliputi stiker, gantungan kunci, *phonestrap*, *standee* akrilik, *photocard*, *popsocket*, enamel pin, *pouch* serut, dan juga tumbler.



Gambar 10 Merchandise "Murtado"
Sumber: Talitha M. Firmansyah (2025)

KESIMPULAN

Perancangan komik digital sebagai media penyampaian yang sesuai dengan preferensi remaja SMA di Jakarta, karena memiliki kombinasi antara ilustrasi visual dan teks, sehingga mereka tidak perlu fokus hanya pada satu hal saja. Diadaptasi dari budaya lokal yang diharapkan membantu menyadarkan remaja SMA untuk melestarikan budaya nusantara, dikemas dengan genre fantasi yang menyesuaikan dengan preferensi mereka. Cerita rakyat asal Jakarta, yaitu Murtado Macan Kemayoran yang menggambarkan perlawanan rakyat yang kerap ditindas pada masa kolonial Belanda. Menyampaikan pesan untuk berani melawan terhadap ketidakadilan, dan berpegang teguh pada kebenaran, pesan ini diharapkan bisa diambil remaja dan mengaplikasikannya pada kehidupan di zaman sekarang.

Saran dari penelitian ini adalah pengembangan cerita lebih detail dan karakter pendukungnya dapat memperluas dampak budaya yang diangkat pada komik digital ini, dan riset lebih luas lagi terhadap media penyampaian, sehingga bisa tetap berkontribusi pada peningkatan literasi, terutama pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar*.
- Anggraini, Lia; Nathalia, Kirana. (2016). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Brown, M. (2017, Agustus 12). *Media and Digital Predictions*. London: Kantar Millward Brown. Diambil kembali dari kompas.com:
https://www.kompas.com/edu/read/2021/12/08/143158171/meningkatkan-minat-baca-konten-visual-lebih-digemari-gen-z#google_vignette
- Dananjaya, J. (1984). *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng dan lain-lain*. Indonesia: Grafiti Pers.
- Gumelar, M. S. (2010). *COMIC MAKING: CARA MEMBUAT KOMIK*. An1image.
- KBBI, K. B. (2016). *Literasi*. Diambil kembali dari kbbs.kemdikbud.go.id:
<https://kbbs.kemdikbud.go.id/entri/Literasi>
- KBBI, K. B. (2025, Maret). *Perancangan*. Diambil kembali dari KBBI Web:
<https://kbbs.web.id/rancang-2#fitur>
- Kebudayaan, D. P. (1982). *CERITA RAKYAT DKI JAKARTA*. Jakarta: Perpustakaan Direktorat & Nilai Tradisional.
- Kementerian Pendidikan, K. R. (2023, Desember 5). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*. Diambil kembali dari kemdikbud.go.id:
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>
- Kusrianto, A. (2006). *PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Nurlambang et al, T. (2014). *Kajian Pemetaan Sejarah dan Nilai Budaya*. Direktorat Sejarah dan Nilai Budaya, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pasmahputra, M. (2019). Dasar Teori Desain Ilustrasi. *Perancangan Board Game Sebagai Media Edukatif Mengenai Rangkaian Peristiwa Bandung Lautan Api*, 798.
- Pubianasari, A. (2017). *Minat dan Kebiasaan Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas di Jakarta*.

- Rahardjo, M. (2010, Juni 1). *Jenis dan Metode Penelitian Kualitatif*. Diambil kembali dari uin-malang.ac.id: <https://uin-malang.ac.id/blog/post/read/100601/jenis-dan-metode-penelitian-kualitatif.html>
- Sardi, I. (2004). *Manajemen, Desain, Dan Pengembangan Situs Web*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugihartono, R. P. (2015). Landasan Teori Buku Ilustrasi. *Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah dan Sayur untuk Anak-Anak*, 1101.
- Supriadi, O. A. (2016). Dasar Teori Perancangan. *Perancangan Komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda untuk Remaja*.
- Supriadi, O. A., & Arianty, A. S. (2020). *Webtoon as A Platform to Raise COVID-19 Awareness*.
- Supriyono, R. (2010). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL TEORI DAN APLIKASI*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Susrianto, E. (2012). *Peranan Pendidikan Sejarah dalam Membangun Karakter Bangsa*. LENTERA (Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Budaya, dan Sosial).
- Yulandari, Z. D., & Soedarsono, D. K. (2019). *Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital*.