

KOMIK DIGITAL “PUTTEE” ADAPTASI LEGENDA PUTI SENANG DAERAH SUNGAI PENUH

Athaya Enesia Moria¹, Eko Purnomo²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Seni Rupa,

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Jl. Profesor DR. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara,

Kota Padang, 25171, Sumatera Barat-Indonesia

Email: athayaenesia123@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd

Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd

DOI: 10.24036/dekave.v11i1.xxxx

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk mengadaptasi legenda lokal di Kota Sungai Penuh, Legenda Puti Senang, ke dalam format komik digital yang memadukan kekayaan budaya lokal dengan estetika zaman modern. Menghadapi tantangan di mana banyak remaja di Kota Sungai Penuh tidak mengetahui warisan budaya di tempat tinggal mereka merupakan salah satu urgensi perancangan komik digital ini. Untuk itu perancang ingin memberikan edukasi dan informasi mengenai Legenda Puti Senang yang berasal dari Kota Sungai Penuh ke dalam media komik digital. Media Komik digital adalah media yang tepat untuk mengenalkan legenda karena membantu remaja memahaminya melalui gambar dan narasi. Metode perancangan pada komik digital ini adalah 4D (*Define, Design, Develop, Dessiminate*). Perancangan komik dibuat menarik dari segi ilustrasi maupun elemen pendukung lainnya, supaya mempengaruhi daya tarik pembaca terhadap cerita yang disajikan. Selain media utama, dirancang pula media pendukung untuk mempromosikan komik digital ini, yaitu dalam bentuk poster, x-banner, sticker set, social media berupa Instagram stories, kode qr, gantungan kunci dan totebag. Dengan judul "Puttee", komik digital ini tidak hanya untuk promosi tetapi juga berperan dalam mengedukasi remaja terhadap warisan budaya serta fenomena kekerasan yang terjadi pada lingkup keluarga. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi remaja terhadap legenda lokal mereka.

Kata kunci: *legenda puti senang, komik digital, media, kekerasan dalam lingkup keluarga, remaja*

Pendahuluan

Legenda Puti Senang sebagai salah satu warisan budaya dari Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi, telah menjadi bagian penting dalam mewariskan nilai-nilai moral secara turun menurun. Kisah yang ditulis kembali oleh Iskandar Zakaria ini mengisahkan perjuangan Puti Senang, seorang anak perempuan yang mengalami kekerasan fisik dalam lingkungan keluarganya. Pengalaman traumatis ini mendorongnya untuk memohon kepada Tuhan agar dibawa ke langit, kemudian sebuah batu tumbuh tinggi membawanya pergi, meninggalkan keluarganya dalam penyesalan yang mendalam [1].

Pemasalahan yang dihadapi dewasa ini adalah minimnya pengetahuan generasi muda, khususnya remaja di Kota Sungai Penuh, tentang warisan budaya lokal seperti Legenda Puti Senang. Hal ini selaras dengan tren di mana remaja lebih tertarik dengan konten digital dan global, seperti game, drama Korea dan media internet lainnya dibandingkan dengan cerita-cerita lokal tradisional [2]. Hasil dari survei yang dilakukan menunjukkan bahwa kurangnya ketertarikan remaja ini disebabkan oleh minimnya akses penyajian cerita-cerita lokal dalam format yang lebih menarik sesuai dengan minat remaja.

Dalam konteks yang lebih luas, fenomena kekerasan dalam lingkup keluarga, seperti yang digambarkan dalam Legenda Puti Senang, tetap relevan dalam masyarakat modern. Data dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) menunjukkan bahwa kasus kekerasan terhadap anak masih menjadi perhatian serius, dengan jumlah kasus yang mencatat peningkatan dari tahun ke tahun [3]. Oleh karena itu, adaptasi cerita seperti Legenda Puti Senang tidak hanya memiliki nilai edukasi dalam mengenalkan warisan budaya, tetapi juga dapat menyuarakan isu-isu sosial yang aktual dan relevan.

Dalam mengatasi permasalahan ini, dirancanglah komik digital adaptasi Legenda Puti Senang berjudul "Puttee". Komik digital dipilih karena memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman visual dan naratif yang mendalam, sesuai dengan preferensi dan minat literasi visual remaja saat ini. Legenda Puti Senang diadaptasi ke dalam format komik digital yang memadukan kekayaan budaya lokal dengan estetika zaman modern. Alur waktu cerita dimajukan ke masa modern untuk mengedukasi dan menghubungkan target audiens dengan isu-isu aktual, seperti kekerasan dalam lingkungan keluarga dalam komik "Puttee". Melalui platform digital, komik ini diharapkan dapat mencapai lebih banyak generasi muda dan meningkatkan pemahaman serta apresiasi terhadap warisan budaya lokal mereka.

Dengan mengadaptasi Legenda Puti Senang ke dalam media yang relevan dan menarik, perancangan ini bertujuan untuk menstimulus minat dan literasi remaja di Kota Sungai Penuh. Diharapkan bahwa karya ini tidak hanya menjadi perulangan cerita lama, namun membuka pemikiran tentang nilai-nilai budaya, perlindungan anak, dan pemanfaatan media digital dalam mengedukasi dan pelestarian warisan budaya.

Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode perancangan 4D. Metode perancangan 4D memiliki tahapan yang tersusun secara terprogram, sederhana, mudah dipahami dan implementasinya lebih sistematis. Metode ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Semmel. Metode 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* [4]. Metode perancangan 4D juga bisa diadaptasi menjadi 4P yaitu: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran [5]. Metode perancangan ini dipilih bertujuan untuk menghasilkan karya berupa media komik yang berpedoman kepada pendekatan 4D (four-D). Tahapan dari metode 4D adalah sebagai berikut:

Pertama tahap pendefinisian (*define*), dalam tahapan ini perancang mendefinisikan permasalahan yang ada pada remaja di Kota Sungai Penuh terkait ketidaktahuan mereka tentang Legenda Puti Senang, sebagai warisan budaya lokal di

tempat tinggalnya. Permasalahan yang ditemui bahwa ketidaktahuan ini disebabkan oleh kurangnya ketertarikan remaja terhadap legenda, karena lebih tertarik dengan media yang dilengkapi visual daripada hanya sekedar narasi saja. Padahal fenomena kekerasan dalam lingkup keluarga, seperti yang digambarkan dalam Legenda Puti Senang, tetap relevan dalam masyarakat modern. Karena itu dibutuhkan media yang efektif untuk menyampaikan pesan moral pada Legenda Puti Senang. Dalam perancangan ini, perancang mengadaptasi cerita Legenda Puti Senang ke dalam format komik digital yang memadukan kekayaan budaya lokal dengan estetika zaman modern. Komik ini ditargetkan kepada remaja dengan rentang usia 15-19 tahun.

Kedua tahap perancangan (*design*) adalah tahapan untuk memulai merancang dan menentukan ide-ide perancangan yang akan dibuat dari hasil analisis tahap define. Dalam tahap ini akan ditemukan beberapa ide alternatif yang akan dipilih dalam perancangan komik. Maka dilakukan perancangan yang berfokus pada pembuatan komik yang diawali dengan perancangan naskah komik, storyboard atau rancangan kasar dari komik dan bentuk visual lainnya, serta perancangan bentuk visual dari media pendukung lainnya. Pada proses perancangan komik digunakan program Clip Studio Paint untuk mengilustrasikan komik.

Ketiga tahap pengembangan (*develop*) adalah tahapan yang bertujuan untuk menghasilkan komik yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari beberapa media ahli yaitu Olvyanda Ariesta, seorang dosen, ilustrator, komikus dan Annisa Dhia Baswedan (Nagaterbang), seorang yang berprofesi sebagai comic author. Pada tahap pengembangan, perancang akan mengembangkan komik yang sudah dirancang berdasarkan masukan dan pendapat ahli yang diberikan.

Setelah uji coba dan instrumen telah direvisi, dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap penyebaran. Tahap penyebaran adalah tahap akhir dari metode perancangan 4D. Perancang menyebarkan hasil rancangan berupa komik digital sekaligus melakukan uji kelayakan karya kepada target audiens dengan beberapa faktor yang harus terpenuhi. Perancang juga akan melakukan penyebaran dengan mempromosikan komik ke beberapa sekolah di Kota Sungai Penuh, sebagai edukasi kepada siswanya. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarkan media komik digital agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh target audiens dengan efektif.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan Media

Media utama yang digunakan adalah media digital berupa komik yang menampilkan cerita secara visual dan teks yang dirancang dan disesuaikan dengan ilustrasi, warna, tipografi dan layout yang menarik. Penggambaran ilustrasi dan aspek-aspek lainnya yang terdapat dalam komik dibuat semenarik mungkin supaya cocok untuk khalayak sasaran. Seperti penggambaran sudut pandang tokoh utama yang dibuat mengharukan supaya pembaca bisa bersimpati dengan keadaannya. Komik digital ini dapat diakses melalui smartphone maupun laptop /PC Komputer. Platform digital yang digunakan adalah Webtoon yang dapat diakses secara gratis. Komik digital ini memiliki jumlah 7 episode. Judul dari komik digital ini adalah “Puttee”. Puttee merupakan penutup bagian bawah kaki berupa selempang kain panjang dan sempit yang dililitkan rapat dan melingkari kaki mulai dari pergelangan kaki hingga lutut. Fungsinya untuk

memberikan dukungan kepada kaki. Penulis memberikan judul *Puttee* ini karena mengaitkan kain panjang itu sebagai pendukung dan perlindungan si tokoh utama yang melilit kakinya. Di mana kain panjang diibaratkan sebagai tekad dan keteguhan yang melilit kedua kaki tokoh utama supaya tetap bisa mendukungnya untuk tetap berdiri kokoh saat melalui kesulitan. Sehingga audiens dapat merasakan semangat dan simpati kepada tokoh utama dalam cerita.

Dalam pembuatan media utama, desain karakter dalam cerita dibuat semenarik mungkin sehingga bisa menimbulkan rasa ketertarikan dari target audiens. Karakter atau tokoh yang sering muncul dalam rancangan komik berjumlah 5 tokoh, yaitu Amalia, Bapak, Ibu, Paramitha dan Nek Gus. Desain karakter pada perancangan komik digital "*Puttee*" yaitu:



Gambar 1. Desain Karakter Komik Digital "*Puttee*"

Deskripsi karakter masing masing tokoh seperti Amalia, tokoh utama dalam komik, digambarkan sebagai seorang anak perempuan ceria dengan rambut panjang yang menjadi ciri khasnya. Dia sering memakai pakaian berwarna cerah yang mencerminkan kepribadiannya. Kulitnya kuning langsung, dan dia selalu menggunakan plester untuk menutupi bekas luka kecilnya. Bapak, seorang kuli bangunan, memiliki wajah yang keras dan kulit gelap karena sering bekerja di bawah sinar matahari. Pakaianya sederhana dengan kaos dan celana pendek untuk memudahkan pekerjaannya. Ibu, dengan wajah keibuan dan sering mengenakan lipstick merah, menunjukkan usia dewasanya sebagai ibu rumah tangga. Dia sering mengenakan daster dengan kulit terang. Paramitha, teman dekat Amalia, memiliki tubuh lebih kecil dengan rambut pendek di atas bahu dan ekspresi wajah kalem namun ceria. Pakaianya modis dan feminin. Nek Gus, pemilik toko kelontong tempat Amalia bekerja, adalah wanita paruh baya yang tegas namun lembut. Rambut keritingnya dan penggunaan kacamata menambah karakternya. Pakaianya sederhana tetapi sering mengenakan atasan seperti syal atau cardigan.

Tipografi dalam perancangan komik digital ini menggunakan beberapa jenis font. Jenis font yang perancang gunakan adalah:

GRUNCHY TIME

Font ini berbentuk seperti batu yang terpisah dan terguncang. Walaupun begitu kesannya harmonis dan tingkat keterbacaannya masih baik. Font ini digunakan untuk judul komik karena memiliki kesan yang mirip dengan isi cerita di dalam komik, yang mana batu yang meninggi bergetar dan meninggalkan serpihan batu di bawahnya.

CATESOGE

Font ini tebal dan berisi, termasuk bagian dari serif karena memiliki kait di tiap hurufnya. Font ini memiliki kesan berwibawa, berbobot dan menunjukkan kesan sejarah.

INTER MEDIUM

Font ini merupakan jenis sans serif yang memiliki kesan harmonis dan cocok digunakan untuk usia remaja, font ini juga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

ANIME ACE

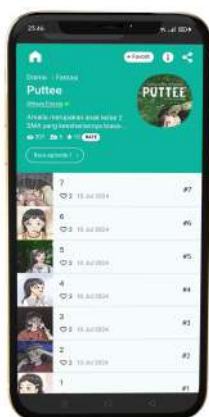
Font ini memiliki kesan yang harmonis dan cocok digunakan untuk remaja maupun genre komik yang dirancang. Font ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi serta dapat digunakan saat alur cerita komik yang serius maupun biasa aja.

ACME SECRET AGENT BB

Font ini berbentuk lebih memanjang yang menonjolkan sisi unik yang cocok dipadukan dengan font sebelumnya dalam komik yang dirancang. Font ini memberikan kesan tidak terlalu kaku dan digunakan untuk teks serta efek suara dalam komik.

Warna yang digunakan dalam komik digital ini bervariasi dan disesuaikan dengan suasana hati tokoh serta latar waktu yang terjadi dalam komik. Sehingga memberi kesan haru, marah, bahagia dan emosi lainnya untuk mendapatkan simpati dari pembaca. Layout yang digunakan pada komik membantu pembacaan dan dimulainya alur cerita. Pada komik yang dirancang digunakan beberapa susunan layout panel seperti panel kolom, panel baris, panel kombinasi, diagonal, inset, overlapping panels serta broken panel.

Final Media Utama



Gambar 2. Tampilan Halaman Awal Komik

Perancang menggunakan platform Webtoon untuk menyediakan komik yang dapat diakses melalui smartphone maupun laptop secara gratis. Konsep komik ini diambil dari cerita Legenda Puti Senang yang ditulis oleh Iskandar Zakaria, naskah berisi paparan cerita yang sudah diadaptasi dari cerita aslinya menjadi cerita baru yang menghasilkan perancangan komik “Puttee”.

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka beberapa aspek yang dijelaskan dalam perancangan tersebut adalah pengenalan kisah tokoh utama yang menderita karena mendapatkan kekerasan fisik oleh ayahnya, menjawab bahwa cerita yang diadaptasi dari sebuah legenda memiliki pesan moral yang tetap relevan dalam masyarakat modern saat ini, menggambarkan komik yang dimodernisasi alur waktu legendanya dengan menampilkan ciri khasnya dalam konteks masa kini. Komik dapat diakses melalui internet dengan



Gambar 3. Isi Komik

Komik memiliki total 7 episode yang bersambung antara tiap episodenya. Komik dibaca dengan cara menggulir layar gawai ke atas. Isi komik menampilkan visual dan narasi yang menarik untuk menarik perhatian target audiens.

Final Media Pendukung



Gambar 4. Media Pendukung

Media pendukung yang pertama adalah poster, berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi secara efektif. Dengan komposisi gambar, warna dan kata yang menarik, poster dapat menarik pembaca untuk memahami informasi yang disampaikan. Kedua X-banner sebagai media pendukung dengan dimensi yang cukup besar memungkinkan penyampaian informasi dan visual yang disampaikan dapat dilihat dengan jelas oleh khalayak sasaran mengenai komik yang dirancang. Ketiga sticker sebagai salah satu media cetak yang umum digunakan saat ini untuk menyampaikan informasi singkat dan promosi dengan ukuran yang lebih kecil. Media ini menampilkan visual yang ditampilkan dalam komik. Keempat media pendukung berupa konten yang disajikan melalui *social media* Instagram untuk menyampaikan informasi serta media promosi. Kelima kode QR sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi terkait media utama. Kode QR berupa sebuah kode generator yang dapat diakses dengan melakukan scan kode melalui gawai. Keenam gantungan kunci sebagai salah satu media pendukung untuk mempromosikan komik yang dirancang. Gantungan kunci menampilkan visual tokoh dalam komik. Ketujuh yang terakhir adalah totebag, sebagai salah satu media pendukung untuk menyampaikan informasi dan promosi dari komik yang dirancang. Totebag berupa tas berbentuk kantong dengan tali dibagian atas untuk dibawa dengan menjinjing. Di bagian depan tas menampilkan visual dari Komik Puttee.

Hasil Penilaian Validator Ahli Media

Penilaian dilakukan oleh dua orang ahli media yaitu Olvyanda Ariesta dan Annisa Dhia Baswedan (Nagaterbang). Penilaian kelayakan oleh ahli media meliputi aspek visual, warna, tipografi, kemenarikan media, storytelling, komunikatif dan layout. Hasil penilaian validator media mendapatkan nilai rata-rata 4,3 dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Validator media memberikan komentar dan saran pada penambahan beberapa pengadeganan supaya terlihat lebih dramatis, penambahan terjemahan bahasa daerah, penambahan balon dialog yang lebih variatif, tata letak dialog dan panel yang kurang pas dan karakterisasi yang lebih kuat. Masukan dari ahli media segera diperbaiki oleh perancang, komik dinyatakan memiliki kualitas yang baik, mampu menyampaikan pesan yang jelas serta dapat dinikmati jalan ceritanya.

Hasil Penilaian Angket Respon Target Audiens

Komik Puttee dinyatakan layak oleh validator selanjutnya komik disebarluaskan untuk uji coba pengalaman baca. Uji coba dilakukan dalam skala kecil terhadap 22 siswa. Komik disebarluaskan kepada siswa secara daring, kemudian diminta untuk membaca dan memahami isi komik, setelah itu siswa diminta untuk mengisi angket. Tanggapan siswa terhadap komik ini mendapatkan nilai rata-rata 4,6 dan termasuk kriteria sangat baik.

Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang perancangan ini, masih banyak remaja di Kota Sungai Penuh yang tidak mengetahui legenda di daerah setempatnya seperti Legenda Puti Senang. Melihat hal tersebut mendorong perancang untuk menyebarluaskan Legenda Puti Senang, salah satunya dengan mengadaptasi Legenda Puti Senang ke alur waktu masa kini, dalam media yang lebih efektif dan tidak meninggalkan nilai-nilai moral dan budaya yang ada di dalam ceritanya. Untuk itu perancang mencoba mengadaptasi

legenda Puti Senang menjadi sebuah komik digital yang dapat diakses oleh remaja melalui gawainya masing-masing. Komik digital yang dirancang mempertimbangkan visual dan penyampaian cerita yang sesuai dengan target audiens yang dirasa dapat menarik remaja dalam mengetahui legenda yang ada di tempat tinggalnya. Melihat kondisi tersebut, sebaiknya budaya daerah setempat seperti cerita legenda bisa disebarluaskan di kalangan remaja melalui pendidik, orang tua maupun masyarakat setempat. Untuk membantu penyebaran tersebut, dibutuhkan juga perancangan ulang legenda agar lebih menarik dengan didukung oleh media baru dan elemen visual atau grafis yang dinamis sehingga penyampaian cerita legenda dapat diterima dengan baik.

Rujukan

- [1] I. Zakaria, *Cerita Rakyat Daerah Jambi*. Jambi: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi, 2008.
- [2] A. Nindita, "Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat," Ayobandung. Diakses: 16 September 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.ayobandung.com/bandung/pr-79617641/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>
- [3] "Peringati HAN 2023, Puan Ingatkan Urgensi Ciptakan Lingkungan Aman dari Segala Bentuk Kekerasan," <https://emedia.dpr.go.id/2023/07/31/peringati-han-2023-puan-ingatkan-urgensi-ciptakan-lingkungan-aman-dari-segala-bentuk-kekerasan/>. Diakses: 20 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://emedia.dpr.go.id/2023/07/31/peringati-han-2023-puan-ingatkan-urgensi-ciptakan-lingkungan-aman-dari-segala-bentuk-kekerasan/>
- [4] S. Thiagarajan, D. S. Semmel, dan I. Melvyn, *Instructural Development For Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University., 1974.
- [5] Triyanto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.