

KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMPERKENALKAN SERTA MENARIK MINAT REMAJA PADA KESENIAN DONGKREK

Restu Hendriyani Magh'firoh¹, Mega Ekklesia Putrihadi², Arief Bayu Harisma³

Institut Informatika Indonesia (IKADO), Surabaya
restu@ikado.ac.id¹, mega@ikado.ac.id², arifbayu41@gmail.com³

Abstrak. Setiap daerah di Indonesia mempunyai kesenian dan budaya yang beragam. Madiun memiliki salah satunya yaitu kesenian Dongkrek. Sebuah kesenian yang menggabungkan unsur seni tari, topeng, musik, dan drama yang berasal dari kecamatan Mejayan kabupaten Madiun. Dalam rangka mengenalkan dan melestarikan budaya kesenian daerah serta membangun minat baca kepada para remaja perlu perancangan media yang menarik. Di era digital media literasi telah mengalami perubahan dari bentuk cetak menjadi bentuk digital. Tujuan perancangan ini membuat media Komik Digital berbasis *ebook* yang mudah diakses secara digital melalui *gadget* dengan menyajikan alur sejarah terlahirnya Kesenian Dongkrek yang tidak banyak diketahui oleh para remaja jaman sekarang. Proses perancangan komik ini dimulai dari riset data melalui observasi wawancara dengan sanggar Kesenian Dongkrek yang menaungi langsung kesenian tersebut. Selain itu juga melalui *study* komparator dari beberapa komik terdahulu dengan tema dan media sejenis melalui metode analisa *SWOT*. Untuk pengumpulan data sekunder didapatkan dari beberapa sumber literasi dan buku yang membahas tentang Kesenian Dongkrek. Proses perancangan dimulai dari pembuatan skrip, desain karakter, *storyboard*, *inking*, *coloring*, *layout*, penyusunan teks dialog, hingga komik digital siap diunggah ke *google playbook* dengan format PDF. Perancangan komik digital tentang Kesenian Dongkrek berbasis *ebook* ini adalah upaya pengenalan budaya serta menarik minat remaja pada Kesenian Dongkrek agar turut bangga dan melestarikan kesenian ini. Dengan adanya perancangan ini diharapkan mampu memberikan dampak yang positif bagi eksistensi kesenian Dongkrek di masyarakat.

Kata Kunci: Komik Digital; *Ebook*; Kesenian; Dongkrek.

Abstract. Every region in Indonesia has a variety of arts and culture. Madiun has one of them, namely Dongkrek art. An art that combines elements of dance, mask, music, and drama originating from the Mejayan, Madiun district. In order to introduce and preserve local artistic culture and build interest in reading to teenagers it is necessary to design interesting media. In the digital era, media literacy has changed from print to digital. The purpose of this design is to create *ebook*-based Digital Comics media that is easily accessible digitally through gadgets by presenting the historical plot of the birth of Dongkrek Art which is not widely known by today's youth. The process of designing this comic begins with data research through interview observations with the Dongkrek Art studio which directly oversees the art. In addition through a comparative study of several previews comics with similar themes and media through the *SWOT* analysis method. For secondary data collection, it was obtained from several literacy sources and books discussing Dongkrek Art. The design process start from making scripts, character design, *storyboard*, *inking*, *coloring*, *layouts*, preparation of dialogue texts, until digital comics are ready to be uploaded to *Google Playbook* in PDF format. The design of this *ebook*-based digital comic about Dongkrek Art is an effort to introduce culture and attract young people to Dongkrek Art to be proud and preserve this art. With this design, it is hope that it will have a positive impact on the existence of Dongkrek Art in the community.

Keyword: Digital comics; *Ebook*; Art; Dongkrek.



PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah negara yang memiliki berbagai macam suku, bangsa dan budaya. Dengan kekayaan ragam itu banyak sekali berkembang berbagai macam kebudayaan dan seni tradisional yang lahir di masyarakat. Seni tradisional adalah bentuk seni yang berpedoman pada aturan atau kaidah secara turun-temurun. Seni tradisional umumnya bersumber dari mitos, sejarah, cerita rakyat yang memiliki nilai-nilai yang bersifat profan maupun sakral yang dipercaya secara turun temurun oleh masyarakat. Hal itu juga berkembang di kota Madiun sebagai lahirnya kesenian-kesenian tradisional diantara kehidupan masyarakat di zaman dulu. Kesenian Dongkrek adalah kesenian asli dari Kota Madiun yang diciptakan pada tahun 1867 di desa Mejayan oleh Raden Ngabei Lo Prawirodipoero seorang Palang desa yang kala itu tengah menjabat di desa tersebut (Dewantoro dan Fatihah, 2019). Kesenian ini pada awalnya adalah sebuah ritual pengusir wabah pagebluk yang kala itu menyerang warga desa Mejayan. Nama Dongkrek sendiri diambil dari bunyian alat musik instrumen *Bedug* yang berbunyi “Dung” atau “Dong” dan alat musik instrumen *Korek* yang berbunyi “Krek”. Dalam pertunjukannya kesenian ini disajikan dalam bentuk kesatuan seni tari, seni topeng, seni musik dan seni drama yang dijadikan satu melalui prosesi *kirab* atau arak-arakan berkeliling desa sesuai dengan sejarah kesenian Dongkrek.

Sebagai salah satu ikon kesenian kota Madiun, kesenian Dongkrek belum bisa dianggap eksis di masyarakat Madiun sendiri. Minat serta pengetahuan akan sejarah kesenian Dongkrek masih bisa dibilang cukup minim diketahui oleh masyarakat khususnya remaja. Eksistensinya didalam daerah sendiri pun masih dibawah kesenian Reog Ponorogo. Hal itu tentu menjadi masalah serius bagi perkembangan kesenian Dongkrek di masyarakat. Sebagai generasi penerus yang akan membawa eksistensi kesenian Dongkrek pada perkembangan zaman, remaja dianggap mampu dijadikan sebagai target audien utama pada perancangan media ini. Rentang usia remaja menurut Mappiare (1982) berlangsung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 tahun bagi pria. Dimana pada usia itu remaja akan mengalami perubahan besar mengenai fungsi rohaniah dan jasmaniah. Perubahan yang sangat menonjol dalam periode ini adalah kesadaran yang mendalam mengenai diri sendiri, di mana remaja mulai meyakini kemampuannya, potensi dan cita-citanya sendiri (Kartono, 1990). Remaja juga mampu memperhatikan pengaruh advertensi dan isyarat akan simbol-simbol kedewasaan. Mampu memahami *image* yang bersifat romantisme, kepemimpinan, kepahlawanan, popularitas dan berbagai petualangan yang umumnya menjadi tema-tema pada sebuah komik.

Dengan tujuan menjawab permasalahan pada topik kesenian Dongkrek maka diperlukan sebuah media yang menjembatani antara para remaja untuk dapat dengan mudah menerima pesan-pesan yang ada pada sejarah kesenian Dongkrek. Pemilihan

media Komik digital ini dinilai sangat efektif untuk menarik minat para remaja yang menjadi segmentasi utama dalam media ini. Teknologi digital yang dekat dengan para remaja, dan kemudahan aksesibilitas mengerucut pada penggunaan *smartphone* yang tidak bisa lepas dari keseharian para remaja. Maka Komik digital ini akan memanfaatkan *output* dengan format *E-book* yang akan dipublikasikan pada layanan *Google Play Books*.

METODE

Data penelitian diperoleh dari observasi di lapangan yang berupa wawancara dengan pelaku seni dari sanggar Kesenian Dongkrek Krido Sakti Mejayan yaitu Bapak Gito Sudarmo, serta dilakukan Studi komparator dari beberapa komik terdahulu dengan tema dan media sejenis melalui metode analisa *SWOT* agar dapat dengan mudah mengetahui kelebihan dan kekurangan menghasilkan perancangan komik digital yang sesuai tujuan dan target *audience*. Untuk pengumpulan data sekunder didapatkan dari beberapa sumber literasi dan buku yang membahas tentang Kesenian Dongkrek.

Selain itu peneliti juga menyebarkan beberapa survey untuk memperkuat data mengenai topik dan penentuan media utama pada target audiens. Survey yang dilakukan dengan penyebaran kuisioner melalui *google form* mencakup *range* usia segmentasi primer dan sekunder, yaitu mulai dari usia 12 tahun hingga usia 22 tahun. Dalam survey ini mencakup beberapa pertanyaan mulai dari seberapa minat audien dalam membaca, bacaan apa saja yang biasa dibaca oleh audien, pengetahuan akan kesenian dongkrek, ketertarikan pada komik, pengetahuan audien akan penggunaan *google play book*, hingga ketertarikan audien pada komik *E-book* yang akan digunakan pada media yang akan dibuat. Dari hasil survey ini dapat disimpulkan bahwa remaja pada segmentasi yang telah ditentukan masih memberikan respon positif akan hadirnya Komik Digital *E-book* sebagai media baru dalam memperkenalkan kesenian dongkrek.

Tabel analisis *SWOT* menggambarkan secara detail dan jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimiliki.

Tabel 1 Analisis SWOT

Analisis	Komparator 1 <i>Komik Reog</i>	Komparator 2 <i>Komik Dongkrek</i>	Komparator 3 <i>Komik Wijaya Kusuma</i>	Media Baru <i>Komik Dongkrek</i>
Streght	Kesenian Reog Ponorogo sudah sangat terkenal secara luas, membuat orang penasaran dengan sejarahnya.	menceritakan kesenian dengan pendekatan modern yang dekat dengan remaja.	<i>Author</i> komik yang sudah mempunyai <i>fanbase</i> membuat komik ini banyak dicari.	Menggunakan media digital dalam bentuk <i>Ebook</i> & cetak sebagai <i>Colleteble</i> .
Weaknes	Komik kurang dikenal karena keterbatasan pemasaran yang hanya pada acara festival.	Kesenian dongkrek kurang dikenal masyarakat.	isi cerita yang cukup singkat menjadi sangat disayangkan.	Kesenian dongkrek kurang dikenal masyarakat.

Opportunity	Sedikitnya pemasaran membuat memungkinkan komik menjadi <i>limited edition</i> dan banyak dicari.	Sedikitnya pemasaran membuat memungkinkan komik menjadi <i>limited edition</i> dan banyak dicari.	Memungkinkan cerita untuk dikembangkan dalam karya versi lainnya dengan cerita yang lebih luas.	media digital memungkinkan untuk memasarkan komik pada segmentasi yang lebih luas.
Threat	Kemajuan teknologi membuat komik format buku tidak menarik minat remaja.	Kemajuan teknologi membuat komik format buku tidak menarik minat remaja.	Banyaknya muncul komik baru dengan berbagai <i>genre</i> dan series yang panjang membuat komik ini mudah dilupakan.	Platform komik digital lain yang lebih dulu populer dibanding Ebook.

Tahap perancangan media yang akan digunakan yaitu:

Penjelasan Tahap 1:

Menyusun konsep dan ide cerita yang akan digunakan sebagai acuan penulisan *script* dan *storyboard* mengenai pengenalan Kesenian Dongkrek pada usia remaja awal.

Penjelasan Tahap 2:

Studi pustaka dan analisa visual sebagai bahan referensi dan eksplorasi gaya desain yang meliputi bentuk, warna, Teknik dan penerapan dalam media yang akan dipakai dalam perancangan Komik Digital tentang Kesenian Dongkrek.

Penjelasan Tahap 3:

Tahap *Concept Art*. Tahap ini akan meliputi proses pembuatan karakter dengan penyesuaian gaya gambar, warna, dan atribut menggunakan *software Paint Tool Sai*.

Penjelasan Tahap 4:

Pembuatan *storyboard* berdasarkan desain karakter dan *script* dalam bentuk sketsa kasar digital menggunakan *software Paint Tool Sai* dan disusun menjadi halaman berpanel.

Penjelasan Tahap 5:

Proses *Inking* komik berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Tahap ini disusun dengan menggunakan *software Paint Tool Sai*.

Penjelasan Tahap 6:

Tahap *coloring* dan tahap penataanteks dialog maupun narasi cerita. Tahap ini disusun dengan menggunakan *software Paint Tool Sai* dan *Adobe Photoshop*.

Penjelasan Tahap 7:

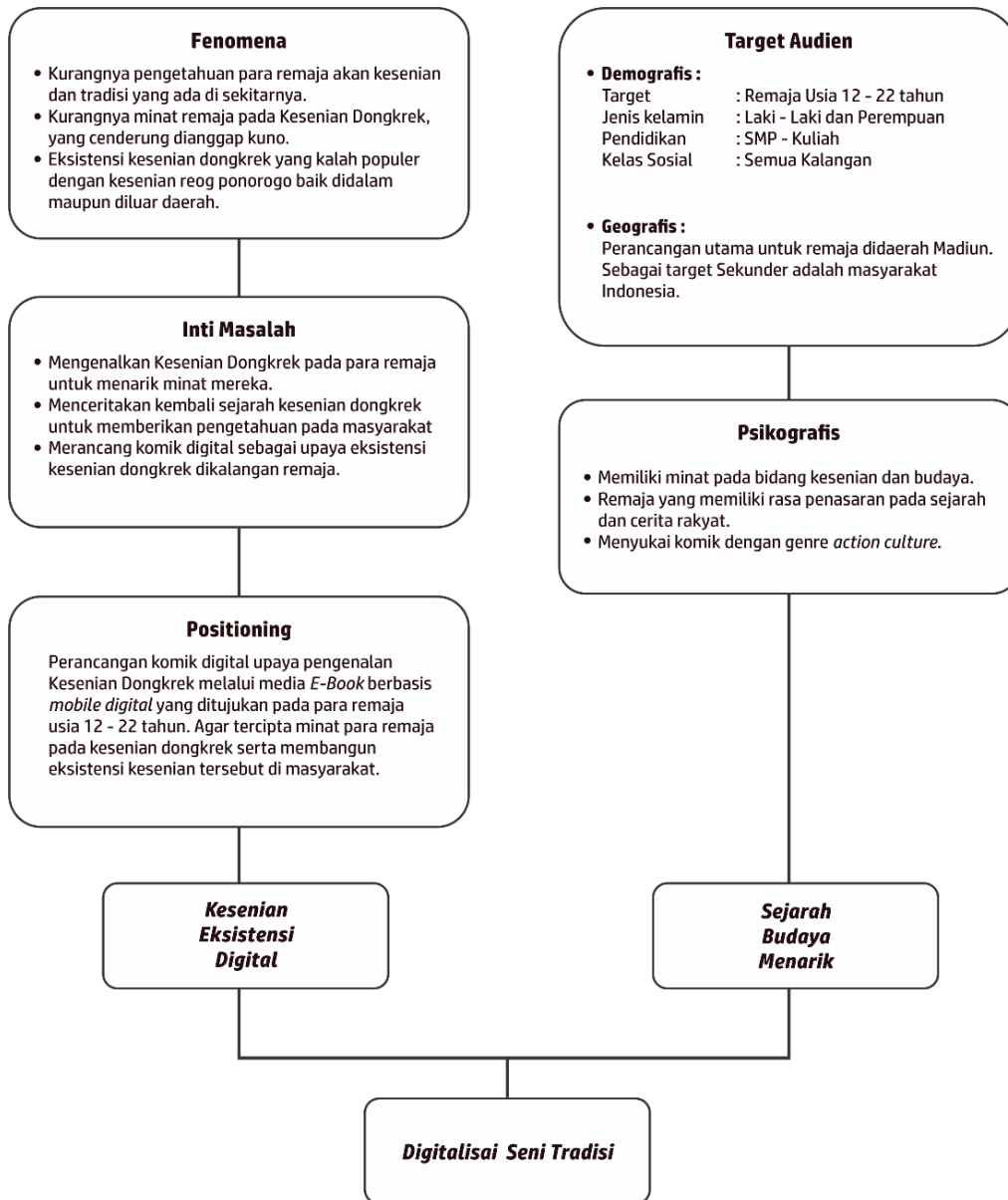
Proses penataan dalam format buku dan merubah jenis filenya dalam bentuk PDF. File Pdf ini yang akan digunakan untuk diunggah sebagai *Ebook* yang akan di *publish* di platform *google play books*. Tahap penyusunan halaman menggunakan *software CorelDRAW*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses penelitian dan pengumpulan data didapatkan fenomena di dalam masyarakat terhadap pelestarian Kesenian Dongkrek asal Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun. Diantaranya adalah kurangnya pengetahuan para remaja mengenai Kesenian Dongkrek yang bahkan berkembang diantara mereka. Hal ini berimbas pada daya minat yang rendah pada para remaja untuk melestarikan dan mencintai Kesenian Dongkrek. Ketidaktahuan pada sebuah budaya ini menjadikan munculnya anggapan remeh pada budaya tersebut yang seharusnya membutuhkan campur tangan para remaja sebagai upaya yang menjembatani Kesenian Dongkrek tetap lestari di masyarakat dan menjadi kebanggaan identitas masyarakat itu sendiri. Kesenian dongkrek diharapkan dapat dilestarikan dan terus hidup di masyarakat sebagai sebuah wujud bentuk kebudayaan. Menurut Dewantoro dan Fatimah (2019) dari kesenian pula sarat kandungan budaya akan muncul, yang bahkan mampu menjadi wujud nyata serta ekspresi yang menonjol dari masyarakat itu sendiri.

Perancangan komik digital ini adalah upaya pengenalan Kesenian Dongkrek kepada remaja dengan kemasan yang lebih menarik melalui penggunaan *Ebook* sebagai media baru. Dengan memanfaatkan *platform Google playbook* proses publikasi akan lebih mudah diakses oleh para remaja yang notabene menggunakan akun *google mail* pada *gadget* masing-masing yang dapat langsung bisa tersinkronisasi pada *Apps*. Komik mendominasi sebagai media hiburan dan bacaan yang bersifat Imajinatif, Kehadirannya dapat diterima oleh hampir semua lapisan masyarakat yang memiliki fungsi utama sebagai media hiburan (Zaimar dan Hidayat, 1994). Penyampaian pesan-pesan pendidikan melalui media komik dapat menarik minat belajar siswa. Soejono Trimo yang dikutip oleh Sukma Putri & Yuniarti (2009:4) menyatakan bahwa komik memiliki sifat yang khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat, baik ditinjau dari jenjang pendidikan, status sosial ekonomi dan lain sebagainya karena komik sudah memiliki unsur visual yang mempermudah penerima pesan lebih cepat menangkap informasi yang disampaikan.

Untuk membantu perancangan komik digital dibutuhkan pengerucutan katakuri yang dikelompokkan berdasarkan fenomena, inti masalah, *positioning*, dan target audiens.



Gambar 1 Skema Keywords

Proses perancangan komik digital dimulai dengan menentukan judul yang akan digunakan pada produk komik. Selanjutnya judul komik akan ditransformasikan pada logo yang nantinya mewakili komik pada media utama dan media pendukung. Judul komik yang dipilih adalah DONGKREK dengan sub judul “Dongane Kawulo Rakyat Enggalo Kasarasan” yang diambil dari nama serta makna kesenian Dongkrek itu sendiri. Pada bagian bawah logo juga disematkan *body copy* “Dari Cerita Rakyat & Kesenian Asli Madiun” untuk menegaskan daerah kesenian ini berasal. Lalu diaplikasikan pada penggunaan alternatif *background* terang dan gelap.

ALTERNATIF BACKGROUND TERANG

DONGKREK

"DONGANE KAWULO RAKYAT ENGGALO KASARASAN"

Dari Cerita Rakyat & Kesenian Asli Madiun

ALTERNATIF BACKGROUND GELAP



C : 14
M : 36
Y : 77
K : 0

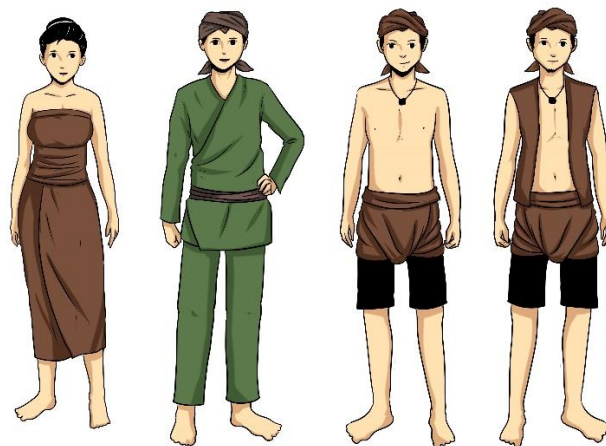
C : 7
M : 18
Y : 42
K : 0

Gambar 2 Logo Komik Dongkrek

Desain karakter yang sudah terpilih dan yang akan muncul pada komik Dongkrek adalah perwujudan dari tokoh serta topeng yang telah direalisasikan pada pertunjukan kesenian Dongkrek. Serta ditambahkan beberapa desain karakter pendukung untuk menjadi acuan saat proses perancangan media.



Gambar 3 Karakter Utama



Gambar 4 Karakter Pendukung

Proses perancangan media berupa komik 1 episode lepas dengan total 64 halaman yang mengambil alur sejarah kesenian Dongrek dan dimuat dalam bentuk *E-book Online* yang dipublikasikan pada platform *Google Playbook* secara berbayar.



Gambar 5 Tampilan *Ebook* dalam laman *Google Play*

SIMPULAN

Perancangan komik digital tentang Kesenian Dongkrek sebagai solusi untuk media informasi dan pengenalan pada para remaja serta meningkatkan eksistensi kesenian itu sendiri. Media komik adalah media yang tepat digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai media pembelajaran. Perancangan komik digital tersebut mengambil alur cerita asalmuasal Kesenian Dongkrek dengan target audiens usia remaja 12-22 tahun. *Style* yang digunakan dalam perancangan komik digital ini adalah *style* Manga karena cukup populer dan diminati oleh para remaja. Dari perancangan komik digital tentang Kesenian Dongkrek berbasis *Ebook* memberikan banyak pelajaran. Pemilihan topik dengan tema kesenian, budaya dan cerita rakyat memerlukan banyak pemahaman dari berbagai aspek, mulai dari kesenian itu sendiri, budaya masyarakat, hingga memahami objek-objek yang menjadi ciri khas dari daerah kesenian itu berasal. Hal itu dilakukan agar unsur-unsur tersebut dapat diselipkan di

dalam komik agar tetap sesuai serta mudah diterima oleh masyarakat. Mengenai pemilihan media utama yang bersifat komersil menggunakan platform *Google Playbook* sebagai wadah Komik Digital merupakan pilihan yang dapat dipertimbangkan. Selain daya aksesnya yang mudah dengan sinkronisasi platform pada akun *google mail* yang dapat secara otomatis digunakan saat menginstal aplikasi *google playbook*, platform ini memberikan kemudahan dalam bertransaksi yaitu hanya menggunakan pulsa seluler. Namun selain pertimbangan itu, pemilihan platform *google playbook* juga membuat *deadline* pengerjaan komik harus diselesaikan lebih awal, karena dalam proses pengunggahan *ebook* sedikitnya memerlukan waktu 10-12 hari kerja untuk proses *review* oleh pihak *google* sebelum akhirnya dapat didistribusikan di *google playbook* dan *google play store*.

REFERENSI

- Dewantoro, A.P., & Fiqri, F. I. (2019). *Dongkrek*. Bojonegoro: Nuntera,
- Hidayat, R. S., & Zaimar, O. K. S. (1998). *Aspek Komunikatif dalam Komik Indonesia*. Jakarta: Makalah yang disampaikan pada Seminar Komik Nasional.
- Kartono, K. (1990). *Psikologi Perkembangan Anak*. Bandung: CV. Mandar.
- Mappiare, A. (1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya: Penerbit Usaha Nasional.
- Putri, C. S., & Yuniarti. (2009). *Media Grafis*. Bandung: Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.