

Perancangan komik bergerak "Sang Mangkubumi" sebagai keteladanan Raden Mas Sujana

Miftakhul Jannah Estetica, Febrianto Saptodewo, Enny Nurcahyawati

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI, Jl.Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia, 12530

*Penulis korespondensi: Febrianto Saptodewo, theghaol@yahoo.com, Jakarta, Indonesia

Abstrak Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang komik bergerak keteladanan Raden Mas Sujana berjudul "Sang Mangkubumi" yang ditujukan kepada para remaja generasi penerus bangsa yang memiliki ketertarikan kepada sejarah dan teknologi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan mengumpulkan data berupa wawancara, observasi, dan kajian pustaka. Hasil yang dicapai yaitu diperlukannya perancangan komik bergerak yang ditujukan kepada para remaja dengan rentang usia 15-20 tahun, status sosial mencakup kelas menengah atas dan tinggal di wilayah Indonesia, yang tertarik akan sejarah nusantara yang dikemas secara modern yaitu dengan media komik bergerak. Dengan format ukuran 16:9 memiliki resolusi 1920 x 1080 px, gaya visual semirealis dan menggunakan skema warna split komplementer, penentuan gaya panel disesuaikan kebutuhan dengan ukuran dan jumlah yang berbeda-beda.

Kata Kunci: Pangeran Mangkubumi, Keteladanan Pahlawan, Komik Bergerak, Kesultanan Yogyakarta

Abstract The purpose of this research is to design a moving comic of Raden Mas Sujana's example entitled "Sang Mangkubumi" aimed at the next generation of teenagers who have an interest in history and technology. The research method used is a qualitative research method by collecting data in the form of interviews, observations, and literature reviews. The results achieved are the need to design moving comics aimed at teenagers with an age range of 15-20 years, social status includes the upper middle class and lives in the territory of Indonesia, who are interested in the history of the archipelago which is packaged in a modern way, namely with moving comic media. With a size format of 16:9 having a resolution of 1920 x 1080 px, a semirealist visual style and using a complementary split color scheme, the determination of the panel style is adjusted to the needs of different sizes and quantities.

Keywords:

Prince Mangkubumi, Exemplary Hero, Moving Comics, Sultanate of Yogyakarta

Pendahuluan

Tahun 1740 merupakan masa berat bagi Mataram. Berbagai pemberontakan terjadi, dimulai dari Geger Pacinan yang dipimpin oleh Sunan Kuning dibantu Pangeran Sambernyawa, hingga gerakan-gerakan sporadis yang dipimpin oleh Pangeran Sambernyawa sendiri pada hari-hari selanjutnya. Dalam perjuangan menumpas pemberontakan-pemberontakan yang terjadi Pangeran Mangkubumi sangatlah berkontribusi di dalamnya (berdasarkan kratonjogja.id, diakses 1 Maret 2023). Karena pengaruh Kompeni semakin besar maka semakin kuat

cengkeraman kolonial, yang membuat Pangeran Mangkubumi sangat membenci kekuatan asing dan akhirnya memberontak kepada Kompeni dan Raja (Sarman, 1998: 42).

Sosok Pangeran Mangkubumi yang memiliki nama asli Raden Mas Sujana merupakan pendiri sekaligus menjadi Raja pertama dari Kesultanan Yogyakarta. Banyak jasa-jasa serta keteladanan yang dapat diambil dari sifat-sifat yang dia miliki mulai dari kecil hingga menjadi seorang raja. Berdasarkan wawancara dengan Amin, yaitu guru sejarah di MAN 4 Ngawi, masyarakat terutama para remaja saat ini banyak yang tidak mengetahui perjuangan yang telah dilakukan oleh Pangeran mangkubumi. Lilik Subiyanto Dwijasusanta yaitu seorang pengamat budaya dan peneliti dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI menjelaskan bahwa kepemimpinan diri pribadi Pangeran Mangkubumi sejak dini sudah tampak, salah satunya sikap baik untuk ditularkan kepada para remaja. Nilai-nilai sikap perjuangan, keberanian, kegigihan dan setia bela negara sangat patut diteladani. Dia diantik menjadi Mangkubumi usia 13 tahun dan mati-matian mempertahankan Keraton Kartosuro pada usia 25 tahun (berdasarkan publikasi mbsnews.id, diakses 21 Desember 2022).

Kurangnya pengetahuan para remaja tentang jasa-jasa serta keteladanan Pangeran Mangkubumi karena kurangnya informasi atau pembelajaran terkait sejarah, sehingga para remaja hanya mengetahui Pangeran Mangkubumi (Sri Sultan Hamengku Buwono I) hanya sebatas nama seorang Raja Kesultanan Yogyakarta.

Mata pelajaran sejarah merupakan suatu proses enkulturasi dalam rangka *national building*, dan juga proses pelembagaan nilai-nilai positif, seperti nilai-nilai warisan leluhur, nilai-nilai heroism dan nasionalisme, nilai-nilai masyarakat industri, maupun nilai-nilai ideologi bangsa. Nilai *heroism* atau kepahlawanan merupakan salah satu tujuan dalam mempelajari sejarah, bagaimana para remaja mampu meneladani seorang pahlawan yang berjasa bagi bangsanya (Hendrawan, 2020: 1). Namun saat ini mata pelajaran sejarah kurang diminati para siswa, sesuai dengan data kuesioner yang telah dikumpulkan oleh penulis, mata pelajaran sejarah dirasa membosankan dan banyak yang berfikir bahwa sejarah adalah pelajaran menghafal tanggal dan nama belaka. Dan juga pada buku sejarah dalam pengenalan para tokoh pahlawan hanya sebatas biografi singkat saja. Berdasarkan data yang telah didapat banyak remaja yang tidak mengetahui jasa-jasa dari Pangeran Mangkubumi. Berdasarkan wawancara dengan Amin, yaitu guru sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 4 Ngawi, mata pelajaran sejarah memang sangat minim peminatnya, seperti yang dapat dilihat banyak siswa yang pergi ke Perpustakaan untuk membaca buku roman/novel dibandingkan buku sejarah.

Dari fenomena yang terjadi, maka diperlukan sebuah pembaruan, yang mana dapat mengenalkan para Pahlawan sebagai teladan yang baik dengan menggunakan sebuah media yang menarik kepada para generasi muda. Oleh karena itu penulis berniat untuk memvisualisasikan sejarah perjuangan dari Pangeran mangkubumi menggunakan media komik bergerak, berdasarkan dari beberapa data literatur yang telah didapat.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini munculah komik bergerak, yaitu penggabungan animasi dan komik. Komik yang memiliki karaktarestik dapat menyampaikan pesan yang lebih mudah dimengerti sehingga dapat menyajikan sebuah sajian tanpa harus membuka lembaran-lembaran kertas, serta dilengkapi dengan suara musik, percakapan dan efek suara. Selain itu rata-rata remaja pernah membaca komik, sehingga terdapat dua manfaat sekaligus yang dapat dirasakan, yaitu sebagai hiburan dan juga secara tidak langsung sebagai edukasi (Panuntun, 2015). Ditambah lagi dengan hadirnya teknologi dan informasi seperti *handphone*, *laptop*, dan internet membuat orang malas untuk membaca buku dan lebih memilih untuk menggunakan media elektronik sebagai media penyampaian pesan. Ada beberapa keunggulan dari penggunaan Komik bergerak salah satunya yaitu sebagai wahana pembelajaran,

sarana hiburan dan dapat pula dimanfaatkan sebagai media promosi. Karena komik bergerak adalah salah satu media yang fleksibel sekaligus menjadi media komunikasi yang cakap mampu membawakan konten verbal menjadi sesuatu yang dapat dilihat dan didengar. Gabungan dari elemen suara dan pergerakan pada karakter, latar dan suasana dapat merangsang audiens dalam memahami alur cerita (Agung, 2022: 64).

Berdasarkan hal tersebut maka dirancanglah sebuah komik bergerak perjalanan perjuangan Pangeran Mangkubumi. Apalagi media tersebut dirasa akan lebih efektif dan disenangi oleh para remaja dengan rentan usia 15-20 tahun. Sangat diharapkan dengan komik bergerak ini dapat memberikan wawasan pengetahuan kepada para remaja sebagai penerus cita-cita bangsa, agar dapat meneladani sifat-sifat yang dimiliki oleh Pangeran Mangkubumi mulai dari dia kecil hingga menjadi seorang raja. Sehingga diharapkan juga komik bergerak ini dapat menjangkau audience dengan lebih baik (Panuntun, 2015).

Pada perancangan komik bergerak berjudul “Sang Mangkubumi” ini menggunakan metode penelitian kualitatif, menurut Creswell pendekatan kualitatif merupakan suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia (dalam Murdiyanto, 2020). Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya. Straus dan Corbin (2008) merinci bahwa penelitian kualitatif dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan.

Perancangan komik bergerak ini menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan kajian pustaka. Wawancara dilakukan dengan narasumber yaitu Umi Kholisya selaku dosen Sejarah Universitas Indraprasta PGRI, yang mengetahui sejarah dari Pangeran Mangkubumi secara umum. Lalu untuk observasi dilakukan dengan pencarian secara daring pada artikel-artikel yang ada dan juga pada media sosial yaitu *instagaram*, yang menyediakan informasi tentang kerajaan mataram. Sedangkan untuk kajian pustaka yaitu pengumpulan data yang bersumber dari jurnal, buku, dan juga artikel-artikel yang terkait. Waktu dan tempat penelitian dilakukan di Kota Jakarta dengan pencarian literatur terkait tokoh Pangeran Mangkubumi dimulai dari bulan Maret 2023 sampai dengan bulan Agustus 2023.

Konsep Media

Media yang akan digunakan dalam penyampaian dari objek penelitian penulis adalah komik bergerak. Komik bergerak merupakan salah satu bentuk pengembangan dari komik berbasis digital yang diolah kembali menjadi gambar bergerak, sehingga menarik untuk mengaktualisasikan kisah keteladanan dari Pangeran Mangkubumi dalam bentuk media baru yang lebih menghibur. Menurut Booker *motion comic* merupakan perpaduan antara komik dengan elemen-elemen animasi seperti transisi, panning, *zooming*, dan *soundtrack* (Agung, 2022: 64).

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penelitian ini akan membuat perancangan media berupa komik bergerak yang berisikan keteladanan dari Pangeran Mangkubumi. Kurangnya pengetahuan remaja akan jasa-jasa pahlawan terdahulu khususnya perjuangan dari Pangeran Mangkubumi membuat peneliti ingin merancang sebuah pembaruan media yang

digemari oleh para remaja. Dalam perancangan media tersebut maka diperlukan konsep desain visual yang dibuat dengan memperhatikan beberapa sasaran dengan analisis khalayak yang ditinjau dari segi STP (Segmentasi, Targeting, dan Positioning) sebagai berikut:

Segmentasi

Geografis

Segmentasi geografis pada perancangan komik bergerak ini mencakup wilayah Indonesia hal ini karena fokus utama dari cerita ini adalah keteladanan dari Pangeran Mangkubumi untuk para remaja, diharapkan dengan komik bergerak ini dapat dijadikan sebagai penanaman rasa nasionalisme dan bela negara dalam upaya memperbaiki moral dan nilai-nilai luhur generasi muda Indonesia (Rahayu, 2021: 137).

Demografis

Kondisi segmen demografis terbagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

Usia : 15 – 20 tahun
 Status Ekonomi : Kelas Ekonomi Menengah Ke Atas
 Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 Pendidikan : SMP – SMA
 Pekerjaan : Mahasiswa

Sasaran dari media ini adalah laki-laki dan perempuan dengan rentan usia 15 – 20 tahun, karena melihat keseharian generasi muda Indonesia di zaman modern ini yang sangat suka aktivitas *online* mulai dari menonton anime, film barat dan sebagainya maka pembuatan komik bergerak ini sangat tepat dan sangat memungkinkan pesan akan tersampaikan dengan baik (Saptodewo, 2015:146).

Psikografis

Jika dilihat dari segi psikografis, komik bergerak ini ditujukan pada para remaja yang memiliki pemikiran terbuka tentang sejarah nusantara yang dikemas dengan nuansa modern yaitu dengan komik bergerak. Remaja dengan pengetahuanteleknologi yang modern, yang setiap harinya bermain peralatan elektronik seperti *handphone*, *PC*, *Tablet*, dll. Remaja yang lebih suka menghabiskan waktu di dalam rumah dan sering bermain *handphone*.

Targetting

Target dalam komik bergerak ini ditujukan kepada para pelajar yaitu dari tingkat SMP hingga SMA baik laki-laki maupun perempuan dengan rentan usia 15–20 tahun yang tinggal di seluruh daerah Indonesia khususnya perkotaan di mana tingkat kesadaran terhadap sejarah sangatlah kurang. Hal ini karena pengaruh dari budaya- budaya barat yang mengakibatkan lunturnya nilai-nilai luhur bangsa Indonesia.

Positioning

Positioning komik bergerak ini adalah nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang berisi tentang keteladanan-keteladanan seperti ketaatan dalam beribadah, jiwa muda yang semangat dalam berjuang sangat diperlukan oleh para remaja dalam masa transisi menuju dewasa. Sosok raja besar yang sedari kecil sudah memiliki sifat-sifat yang dapat diteladani yaitu Pangeran Mangkubumi. Dengan pengemasan cerita dalam bentuk komik bergerak ini dapat diterima oleh remaja Sebagai media pembelajaran sejarah baik di luar maupun di dalam mata pelajaran.



Spesifikasi media

Format dari media tayang yang diterapkan pada komik bergerak ini adalah *frame size wide* 16:9 atau 1920 x 1080 px format *output* video .mp4 HD dengan durasi tayang 4–6 menit. Pemilihan resolusi HD (1920 x 1080 px) karena akan memberikan tayangan dengan ketajaman gambar yang bagus. Resolusi tersebut menyajikan ruang visual yang cukup mumpuni dan dapat menampilkan kejelasan visual yang ditayangkan.

Naskah/ Cerita

Pangeran Mangkubumi merupakan seseorang yang mempunyai banyak keteladanan sejak kecil. Sejak kecil Pangeran Mangkubumi sudah dilatih olah keprajuritan menjadikan ia seorang yang ahli dalam strategi dan siasat perang selain itu ia juga sangat taat beribadah. Saat remaja atas kemahirannya ia diangkat oleh Susuhunan Pakubuwono II sebagai Pangeran Lurah. Pada tanggal 13 Februari 1755 diadakan sebuah perjanjian antara Pangeran Mangkubumi dan Paku Buwono III yang diadakan di Ganti, dekat Surakarta, perjanjian tersebut dikenal dengan sebutan Perjanjian Ganti. Perjanjian ini merupakan tanda berdirinya Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat yang dipimpin oleh Pangeran Mangkubumi dengan gelar Sri Sultan hamengkubuwono I.

Perancangan Media Tayang

Dalam perencanaan penempatan media tayang pada komik bergerak ini adalah melalui sosial media seperti laman *youtube* dan *instagram*. Media tersebut dipilih karena dapat menjangkau seluruh elemen masyarakat tanpa adanya batasan ruang dan waktu serta media tersebut lebih mudah dicari. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, kita sebagai generasi penerus bangsa tetap harus memperhatikan warisan, sejarah dan keberagaman kebudayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Seperti halnya sejarah perjuangan dari Pangeran Mangkubumi yang dikemas dalam komik bergerak ini. Oleh karena itu agar sejarah bangsa tetap diingat dan dijadikan pelajaran dan untuk menarik minat generasi muda maka dibuatlah konsep melalui perancangan media yaitu komik bergerak. Setelah mengumpulkan data-data dan juga wawancara terkait objek kepada narasumber, akhirnya diperoleh data untuk membuat komik bergerak.

Konsep Perancangan

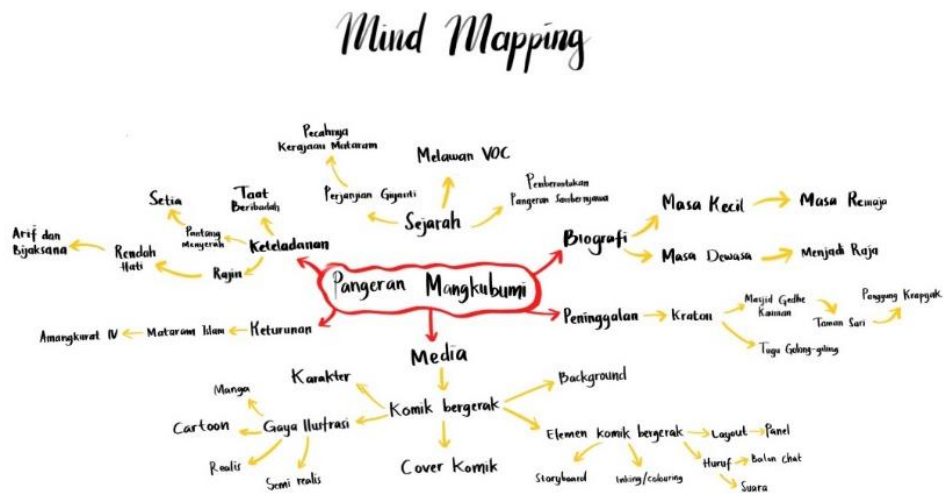
Konsep Desain Komunikasi Visual

Menurut Putra (2020:7) Desain komunikasi merupakan suatu proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan suatu ide. Dalam menyampaikan pesan klien kepada *audience* yang dituju para desainer bekerja dengan beragam alat komunikasi dan menggunakan komponen utama yaitu gambar dan tulisan. Saat ini desain komunikasi visual hanya terbatas sebagai ilmu yang mempelajari segala upaya untuk menciptakan suatu rancangan (desain yang bersifat kasat mata/visual untuk mengkomunikasikan maksud), sebenarnya hal tersebut hanya sepotong dari tatanan estetika yang lebih luas.

Mind Mapping

Metode *Mind Mapping* merupakan sebuah cara dalam pembuatan suatu konsep dengan cara mencatat secara harfiah yang akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Ekawati (2020: 32) menjelaskan *mind mapping* merupakan diagram yang digunakan untuk mewakili kata-kata, ide, dan konsep lainnya yang disusun di sekitar topik utama. Dalam pembuatan konsep perancangan komik bergerak yang berjudul “Sang Mangkubumi” perlu dilakukan sebuah pemetaan pikiran

sebagai langkah untuk menemukan kata kunci yang akan diterapkan pada karya atau menjadi dasar dalam penentuan tema dan gaya visual perancangan media utama maupun pendukung. Gagasan utama dari komik bergerak Pangeran Mangkubumi ini sebagai berikut terlihat pada gambar 1.



Gambar 1.

Mind mapping

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

Moodboard

Menurut Bestari *moodboard* adalah alat atau media papan yang digunakan oleh designer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien cari. *Moodboard* adalah cara terbaik untuk merakit berbagai materi penelitian visual sebagai sumber inspirasi dari gagasan atau ide. *Moodboard* juga menjadi salah satu media pembelajaran visual yang proses pembuatannya dapat dikategorikan dalam media sederhana karena bahan dasar yang digunakan mudah untuk di cari, serta proses pembuatannya pun mudah (Khasanah, 2019:18). *Moodboard* yang dipakai dalam perancangan ini ditampilkan pada gambar 2, gambar 3, dan gambar 4 berikut.



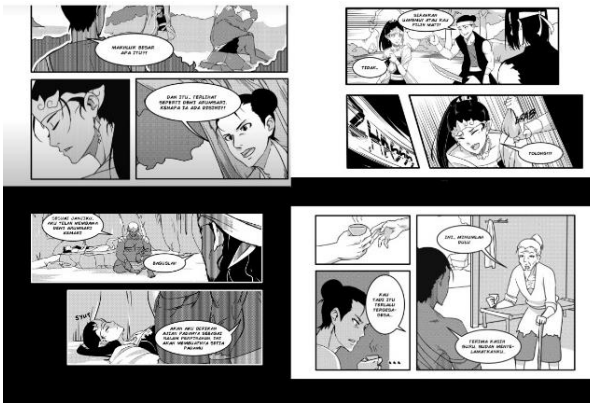
Gambar 2.

Moodboard Karakter

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 3.
Moodboard Environment
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 4.
Moodboard Karakter
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=MMO58fh6Q1c>)

Gaya Ilustrasi

Ilustrasi menurut westra (dalam Janottama, 2017: 29) merupakan gambar yang menyertai naskah, artikel atau media komunikasi lainnya, sebagai penyemarak halaman pada buku-buku sehingga mampu menjelaskan gambar apabila belum bisa dengan kata-kata. Sedangkan gaya ilustrasi adalah suatu penggambaran dari designer untuk menuangkan imajinasinya yang sangat dipengaruhi oleh *style* dan kreativitasnya sendiri.



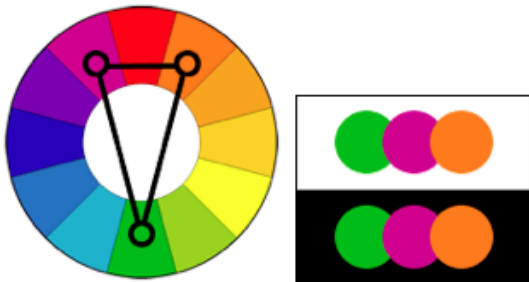
Gambar 5.
Gaya Ilustrasi
(Sumber: <https://youtu.be/UYCAevTtDWA>)

Gaya yang digunakan penulis yaitu gaya semirealis seperti terlihat pada gambar 5. Gaya gambar ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Gambar yang disajikan juga tergantung dari desainer dalam menggabungkan unsur realis dan kartun yang digabungkan. Salah satu contoh gambar semirealis adalah Marvel, Avengers, Spiderman, Batman gaya semikartun. Gambar semikartun di Jepang bisa dilihat pada Silormoon, Dragon Ball dan lain sebagainya. Adapun semikartun lokal antara lain Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan dan lain-lain (Jonattama, 2017: 28).

Skema Warna

Warna merupakan unsur penting dalam objek desain. Dalam merancang sebuah desain warna merupakan salah satu elemen yang berpengaruh besar dalam mengatur emosi dan suasana dari konten yang dibuat. Warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat-sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan citra sebuah objek namun apabila salah dalam pemilihan warna, hal tersebut akan menghilangkan minat untuk membaca (Wakik, 2019: 20). Menurut Darmaprawira (dalam Bellarmina, 2021: 16) mengemukakan bahwa seluruh spektrum warna yang telah ada telah disiapkan untuk merangsang sifat dan emosi dari manusia. Skema warna adalah kerangka panduan dalam memperoleh susunan warna agar selaras dan tampak menarik. Ada beberapa jenis skema warna dalam desain yaitu analogus, triadik, komplementer, dan monokromatik.

Dalam pembuatan komik bergerak ini penulis menggunakan warna-warna yang cenderung gelap sesuai dengan target audiens yaitu remaja, pada usia ini mereka cenderung lebih suka warna-warna yang memiliki variasi cenderung sedikit gelap (Bellarmina, 2021: 51). Jenis skema warna yang digunakan yaitu split komplementer. Menurut Jason Alexander (dalam Bellarmina, 2021: 16) *Split complementary* yaitu sepasang warna yang berlawanan pada *colorwheel*, hampir sama seperti skema warna komplementer tetapi dua warna yang digunakan mendekati 180 derajat. Skema warna yang terlihat pada gambar 6 ini menghasilkan kontras yang sama tajam, dengan pilihan untuk menyesuaikan tingkat ketajaman kontras tersebut.



Gambar 6.

Skema Warna Split Komplementer

(Sumber: <https://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>)



Gambar 7.

Skema Warna

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



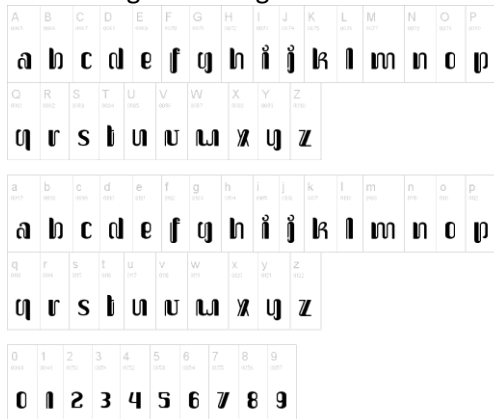
This work is licensed under a CC-BY-NC

Dalam pembuatan komik bergerak ini penulis menggunakan beberapa warna yang dominan yaitu hijau, coklat dan hitam seperti terlihat pada gambar 7. Menurut buku *The Design of Medical and Dental Facilities* (dalam Bellarmina, 2021: 13) warna hijau memiliki sifat damai, muda, konvensional, hidup, alam, harapan, kemenangan, dan keamanan. Lalu warna merah-coklat memiliki sifat yaitu kekuatan, kesederhanaan, kokoh, solid, dan kesedihan. Sedangkan warna hitam memiliki sifat kegelapan, horror, ilmu gaib, bimbang, potensi, dan status sosial.

Pemilihan Jenis Huruf

Menurut Murtono (dalam Abdul Wakik, 2019: 24), huruf adalah alat komunikasi, karena itu harus berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*). Eksekusi terhadap desain huruf dalam rancangan grafis pada aspek legibility akan mencapai hasil yang baik.

Dalam pemilihan jenis huruf dalam judul animasi komik bergerak ini menggunakan huruf Upakarti seperti pada gambar 8. Tipe huruf ini memiliki tampilan seperti aksara Jawa menciptakan tampilan kejawa-jawaan, seperti latar tempat dari komik bergerak ini yaitu di Jawa. Penulis memilih huruf ini adalah untuk mewakili tempat kelahiran hingga tumbuh dewasa dari sosok Pangeran Mangkubumi.

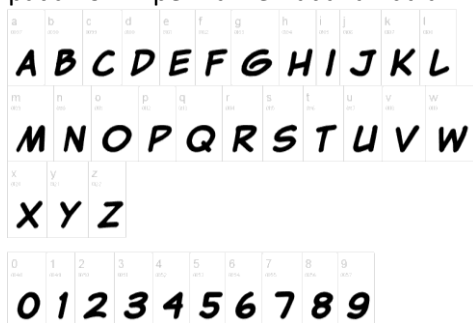


Gambar 8.

Jenis Huruf Upakarti

(Sumber: <https://www.dafont.com/upakarti.font>)

Pada pembuatan komik bergerak ini juga menggunakan jenis huruf *clementine* seperti pada gambar 9 yang memiliki karakteristik yang lugas, tebal batang huruf yang sama, dan tidak memiliki kait pada kedua kakinya. Dengan penggunaan jenis huruf ini, memberikan keunggulan pada komik perihal kemudahan dalam membacanya.



Gambar 9.

Jenis Huruf *clementine*

(Sumber: <https://www.dafont.com/clementine.font>)

Desain Karakter

Dilanjutkan dengan pembuatan desain karakter, menurut Rahma (dalam Hidayat, 2023: 407) desain karakter merupakan bagian penting dalam pembuatan komik, film, animasi atau video game. Karakter tidak hanya meliputi tokoh utama yang berperan, namun juga perwakilan dari hal-hal yang berhubungan dengan cerita tersebut kepada audience. Sugiharto menjelaskan pengembangan sebuah karakter akan menjadi pengalaman menarik untuk menciptakan dan mengembangkan karakter tidak hanya masalah menggambar *figure*, masing-masing karakter harus memiliki bentuk, kepribadian, *features*, dan perilaku tersendiri (Hidayat dkk., 2023: 407).

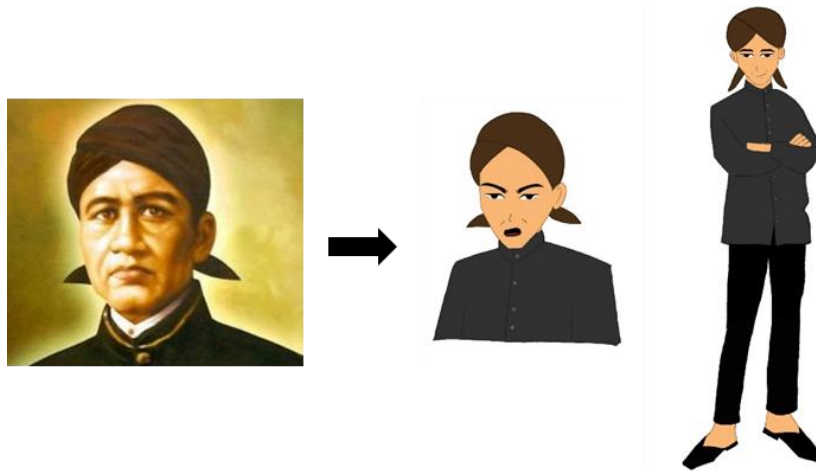
Pada perancangan komik bergerak "Sang Mangkubumi" terdapat 4 karakter yang akan dirancang. Keempat karakter tersebut yaitu Pangeran Mangkubumi seperti pada gambar 10, Pakubuwono II yang ditampilkan pada gambar 11, Pangeran Sambernyawa yang ditampilkan pada gambar 12, dan Gubernur Jenderal Van Imhoff yang ditampilkan pada gambar 13.



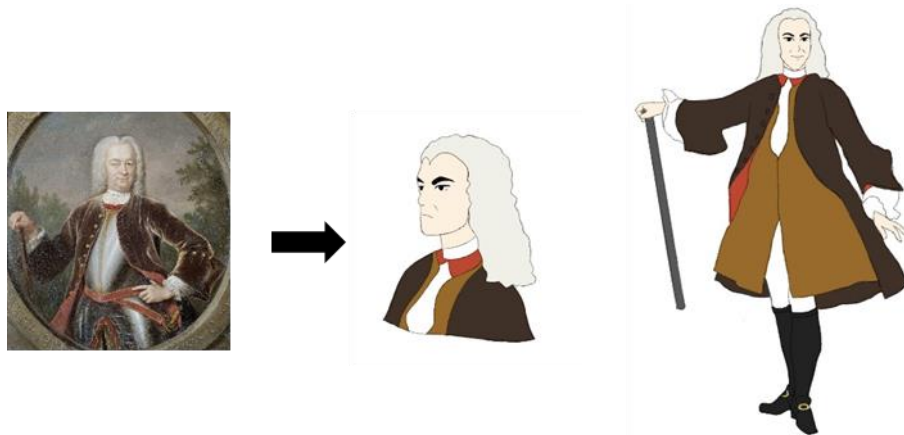
Gambar 10.
Perancangan Karakter Pangeran Mangkubumi
(Sumber:Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 11.
Perancangan Karakter Pakubuwono II
(Sumber:Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 12.
Perancangan Karakter Pangeran Sambernyawa
(Sumber:Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 13.
Perancangan Karakter Gubernur Jenderal Van Imhoff
(Sumber:Dokumen Pribadi, 2023)

Hasil Perancangan

Komik Bergerak Pangeran Mangkubumi

Hasil akhir dari perancangan media yang telah dibuat yaitu dengan media utama yaitu komik bergerak yang berjudul “Sang Mangkubumi” menggunakan gaya semi kartun dengan skema warna split komplementer. Menggunakan jenis huruf *clementin* yang memiliki karakteristik lugas, tebal batang huruf yang sama. Serta dibantu dengan *background* dan *dubbing* sesuai suasana dan karakter.

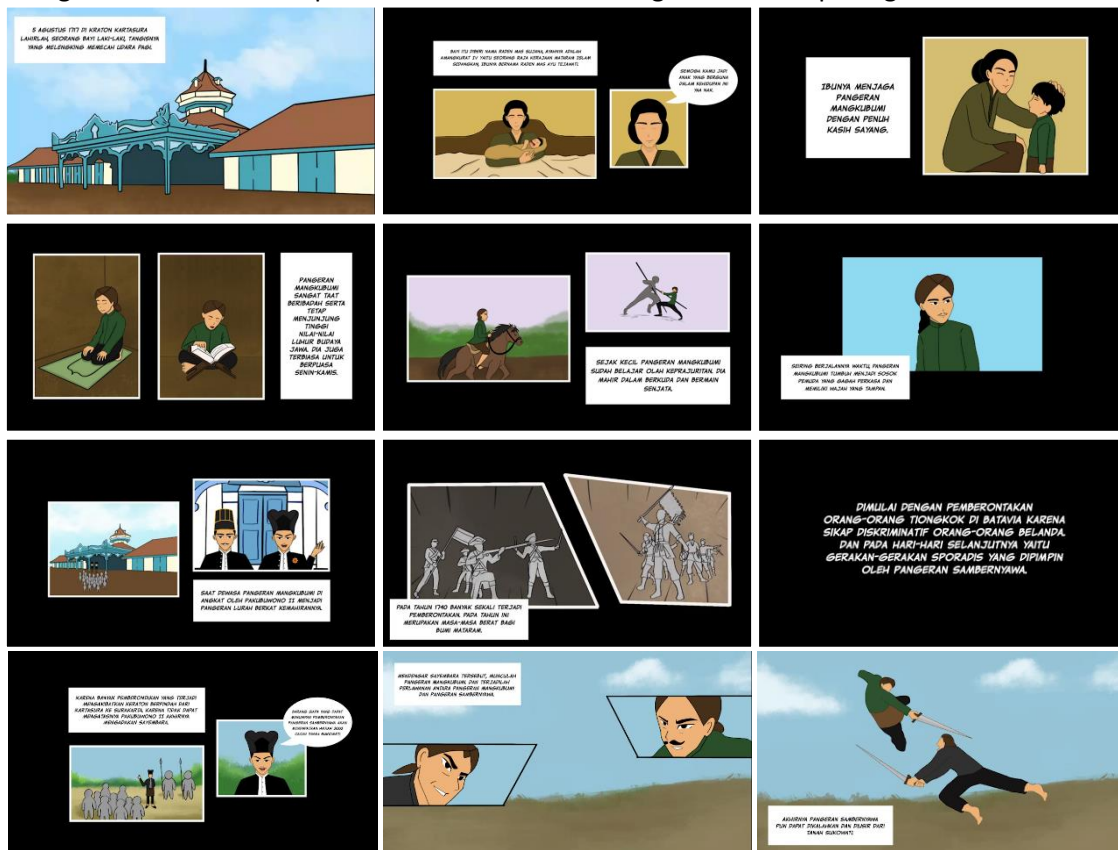


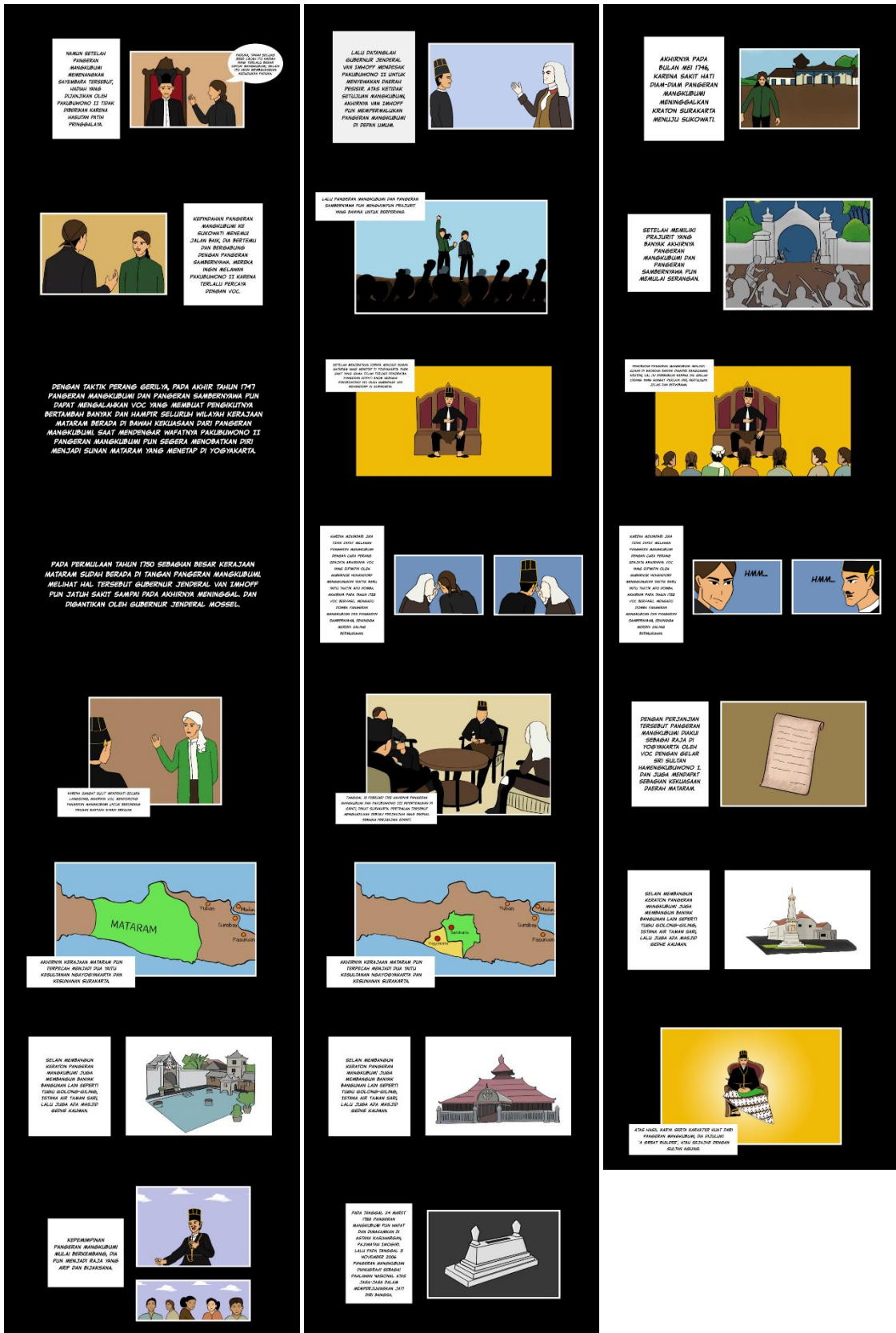
Gambar 14.

Perancangan Karakter Gubernur Jenderal Van Imhoff

(Sumber:Dokumen Pribadi, 2023)

Gambar 14 menampilkan adegan pembukaan berupa judul dari komik bergerak Sang Mangkubumi. dalam perancangan judul komik bergerak ini memilih huruf dan bentuk dibuat sesuai dengan latar tempat yaitu daerah Jawa maka dari itu dipilih jenis huruf upakarti dengan struktur yang menyerupai aksara Jawa dengan menggunakan tambahan karakter dari Pangeran Mangkubumi sendiri. Tampilan keseluruhan komik bergerak terlihat pada gambar 15.





Gambar 15.



Hasil Perancangan Komik Bergerak Pangeran mangkubumi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Simpulan

Dari penelitian tentang Pangeran mangkubumi sebagai seorang pahlawan yang dapat menjadi teladan bagi para generasi muda saat ini dan hasil perancangan komik bergerak Sang Mangkubumi ini maka, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sosok Pangeran Mangkubumi dapat menjadi teladan bagi anak remaja, karena banyak yang dapat diambil dari sifat-sifat dari Pangeran Mangkubumi, seperti taat beribadah, menjunjung tinggi nilai budaya sendiri, berpikiran cerdas, pandai berbicara, cekatan, selalu menjunjung tinggi nilai kejujuran, gigih dalam menggapai tujuan mulia dan mampu membentuk kepribadian yang baik serta memiliki sifat Heroisme dan Patriotisme.
2. Pangeran Mangkubumi sangat menentang para Kompeni Belanda yang ikut campur dengan masalah kerajaan. Ia tak segan-segan memberontak kepada Pakubuwono II karena bekerjasama dengan Kompeni Belanda. Ia tidak suka dengan bangsa asing yang karena ikut campur urusan pemerintahannya. Pangeran Mangkubumi mati-matian mempertahankan Keraton dari para pemberontak sejak usia 13 tahun. Hal ini kurang diketahui oleh remaja zaman sekarang, karena remaja kurang tertarik dengan sejarah.
3. Perancangan komik bergerak tentang keteladanan dari Pangeran Mangkubumi ini dapat menjadi solusi atas kurangnya media informasi yang menarik bagi remaja tentang peristiwa sejarah perjuangan pahlawan yang ada di Indonesia.

Perancangan media audio visual berupa komik bergerak dapat menjadi salah satu media informasi untuk remaja yang kurang menyukai buku sejarah yang hanya menampilkan teks saja.

Daftar Pustaka

- Agung, A. M. H., & Sugiarto, E. (2022). *Motion comic* kisah Raden Tarulintang sebagai media pengenalan cerita rakyat Cirebon. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 16(1), 63-70.
- Ayuningtyas, R. B. C. (2021). *Teori warna*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Ekawati N. M., Diana K. (2020). Pengaruh metode pembelajaran *mind mapping* terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Sumberejo. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5, (2), 31-35.
- Faridi, K. (2017). Dinamika Kerajaan Mataram islam pasca perjanjian Giyanti tahun 1755-1830. (Skripsi). Universitas Negeri Jember.
- Hendrawan, I. (2020). Nilai-nilai kepahlawanan Pangeran Sambernyawa pada komunitas suporter Pasoepati Surakarta. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya: Jurnal Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 5, 25-41.
- Karyono, H. (2022). Membentuk pemimpin muda berkarakter untuk membangun kehidupan masyarakat bahagia dan sejahtera. *Jurnal Juristic* Vol. 03 No.02.



- Khasanah, N. (2019). Pengembangan media *moodboard* pada mata kuliah desain busana lanjut prodi pendidikan tata busana Universitas Negeri Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode penelitian kualitatif (teori dan aplikasi disertai contoh proposal)*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Panuntun, H. S. (2015). *Perancangan Motion Comic Biografi Sultan Hamengku Buwana IX* (Doctoral dissertation, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Purnomo, E. (2018). *Napak tilas kanjeng Pangeran Mangkubumi*. Jakarta: Yayasan Nusantara Bangun Jaya.
- Putra, R., W. (2020). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapannya*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Haryono, T., Soedarsono, R. M., & Susanto, A. (2014). Pengaruh Sri Sultan Hamengku Buwono I Pada Seni Karawitan Kraton Yogyakarta. *Resital: Jurnal Seni Pertunjukan (Journal of Performing Arts)*, 15(1), 43-51.
- Rahayu, S. K. (2021). Penguatan kesadaran bela negara pada remaja milenial menuju Indonesia emas. *Pedagogika*, 134-151.
- Saptodewo, F. (2015). Mempopulerkan cerita pewayangan di kalangan generasi muda melalui *motion comic*. *Jurnal Desain*, 2(3), 145–156.
- Sarman, A. (1998). Kepahlawanan Pangeran Mangkubumi. *Humaniora*, 8, 39. <https://journal.ugm.ac.id/jurnal-humaniora/article/view/2058>.
- Sugiharto, R. T. (2016). *Semangat pahlawan perintis kemerdekaan Indonesia*. Tangerang: CV Smart Media Publishing.
- Tanaya, L. M. (2022). *Pengembangan Media Moodboard Pada Mata Pelajaran Desain Busana Untuk Siswa Kelas Xi Smk Negeri 1 Seririt* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Uddin, B., & Nurhajarini, D. R. (2019). Mangkubumi sang arsitek Kota Yogyakarta. 19(1), (77). <https://patrawidya.kemdikbud.go.id/index.php/patrawidya/article/view/140/106>.
- Wakik, A. (2019). *Gaya Ilustrasi Semi Realis dalam Perancangan Buku Ilustrasi dan Promosi Sejarah Gerbong Maut Bondowoso* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta).
- Wijayanti, K. E. (2007). Peran Sultan Hamengku Buwono I dalam pembentukan Kesultanan Yogyakarta tahun 1755. *Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*. Yogyakarta.

Web

- <https://www.kratonjogja.id/raja-raja/2-sri-sultan-hamengku-buwono-i/>
- <https://mbsnews.id/news/read/30035/Meneladani-Pangeran-Mangkubumi-dalam-Kehidupan-Masa-Kini>
- <https://www.scribd.com/doc/295358903/keraton-jogja>

<https://www.youtube.com/watch?v=Uli6WWTxEsA>

<https://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>

<https://www.dafont.com/upakarti.font>

<https://www.dafont.com/clementine.font>

<https://www.cyonpark.com/2013/09/09/koleksi-komik-indonesia-buku-komik-kocak/>

<https://youtu.be/UYCAevTtDWA>

<https://www.youtube.com/watch?v=MMO58fh6Q1c>

https://www.instagram.com/p/CcybS0XhH0e/?utm_source=ig_web_copy_link&igshid=MzRlODBiNWFiZA==

