

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL NOVEL GRAFIS CERITA RAKYAT SI PAHIT LIDAH SEBAGAI PELESTARIAN BUDAYA DI SUMATERA SELATAN

M Panji Heriadeny¹, Heri Iswandi², dan Aji windu
Viastra³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan
dan Budaya, Indo Global Mandiri, Jl Jenderal Sudirman, Palembang,
30128, Indonesia

E-mail: Phanjiss@gmail.com

Abstrak

Cerita rakyat merupakan cerita tutur turun temurun sejak jaman dahulu, cerita rakyat sendiri pada dasarnya memiliki sebuah kisah fiksi yang menyuratkan sebuah pesan moral didalamnya. Di jaman yang canggih ini cerita rakyat sudah mulai ditinggalkan dan masyarakat cenderung tidak mengetahui lagi budaya cerita rakyat di negeri ini. Cerita rakyat di Indonesia memiliki banyak ragam kisah yang menarik tapi sudah mulai hilang dimakan jaman, khususnya cerita rakyat si Pahit Lidah yang memiliki segudang versi cerita di daerah yang luas di Indonesia yang mencakup Sumatera bagian selatan bahkan sudah mulai tidak terdengar. Adanya perancangan Novel grafis cerita rakyat si Pahit lidah ini ditujukan untuk mengenalkan Kembali budaya cerita rakyat agar masyarakat lebih mengetahui bahwa cerita rakyat si pahit lidah tidak seburuk itu, juga sebagai pelestarian budaya kepada khalayak sasaran muda hingga dewasa di usia 15 -25 tahun sebagaimana cerita dalam Novel grafis ini yang cukup berat dan baru tanpa mengurangi esensi dari inti cerita yang ada didalamnya. Dengan menggunakan metode Design thinking, perancang mampu meracik cerita yang dibutuhkan oleh target sasaran. Perancangan novel grafis cerita rakyat si Pahit lidah ini dipilih sebab media novel grafis sendiri masih terdengar asing di telinga masyarakat sehingga mampu menjadikan media ini sebagai media komersil. Tidak hanya menyajikan novel grafis saja, namun juga memiliki media pembantu seperti Packaging yang berisi sebuah kata kata sapaan agar audiens lebih merasakan pentingnya melestarikan budaya cerita rakyat ini

Kata Kunci: Novel Grafis, Cerita rakyat, Si Pahit Lidah

Abstract

Folklore is a story that has been passed down from generation to generation since ancient times, folklore itself basically has a fictional story that conveys a moral message in it. In this sophisticated era, folklore has begun to be abandoned and people tend not to know about folklore culture in this country anymore. Folklore in Indonesia has many kinds of interesting stories but these have begun to disappear by time, especially the Folklore of Si Pahit Lidah which has a myriad of versions of stories in a large area in Indonesia which includes southern Sumatra and has even started to go unheard of. The design of Si Pahit Lidah folklore graphic novel is aimed at reintroducing folklore culture so that people know better that Si Pahit Lidah folklore is not that bad, as well as cultural preservation for young to adult target audiences aged 15-25 years as in the story in This graphic novel is quite heavy and new without reducing the essence of the core story in it. By using the Design thinking method, the designer is able to concoct the stories needed by the target audience. The design of the folklore graphic novel Si Pahit Lidah was chosen because the graphic novel media itself still sounds foreign to the public's ears so that it is able to make this media a commercial media. Not only presenting graphic novels, but also having supporting media such as packaging which contains a greeting so that the audience feels more about the importance of preserving this folklore culture.

Keywords: : *Graphic Novel, Folklore, Si Pahit Lidah*

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang secara turun menurun diwariskan dalam kehidupan masyarakat, seperti dongeng Sangkuriang, si Kancil, si Kabayan dan sebagainya yang mulai kekurangan pamornya oleh adanya cerita cerita dongeng barat yang di modernisasi melalui media baru. Padahal menurut Emzir dan Saifur (dalam Ardhyantama, 2017) Cerita rakyat berfungsi sebagai alat pemaksa berlakunya norma norma sosial dan sebagai alat kontrol sosial serta sebagai alat pendidikan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Suryanegara (2022), bahwa cerita rakyat si Pahit Lidah menjadi bagian dari hukum sosial pada jaman dulu untuk menciptakan rasa takut kepada masyarakat yang melakukan tindakan yang tidak sesuai dengan norma atau adat yang ada. Berdasarkan hal ini kisah cerita si Pahit Lidah bisa dikatakan memiliki nilai nilai edukatif dan normatif didalamnya, bukan hanya sebagai cerita rakyat biasa, namun juga sebagai alat kontrol sosial atas tindakan yang menyalahi peraturan yang ada.

Menurut Bcjpjambi (2019) pada situs kebudayaan.Kemdikbud.go.id Terdapat dua versi cerita yang sangat dikenal dari kisah legenda si Pahit Lidah. Kisah si Pahit Lidah yang pertama memiliki kisah dengan jalan cerita menggambarkan kehidupan si Pahit Lidah bersama istri dan adik iparnya yang bernama Aria Tebing. Kisah si Pahit Lidah yang kedua memiliki kisah dengan jalan cerita tentang pertempuran si Pahit Lidah dengan si Mata Empat.

Dua versi cerita mengenai cerita rakyat si Pahit Lidah yang sudah perancang nyatakan pada paragraf sebelumnya merupakan versi cerita yang lengkap dan paling terkenal diantara cerita cerita si Pahit Lidah lainnya di Sumatera bagian Selatan. Bahkan cerita rakyat si Pahit Lidah itu sendiri sudah banyak di adaptasi menjadi buku ilustrasi ataupun buku cerita bergambar. Buku bergambar atau komik masih banyak digemari karena memiliki keunikan tersendiri yang tidak tergantikan oleh media lain. Buku bergambar bisa menjadi alternatif untuk mengisi waktu luang.

Berdasarkan hasil pemaparan Mandarani V dan Nuroh (2017) pada Jurnal pendidikan kajian minat membaca siswa terhadap karya sastra, minat paling tinggi para siswa adalah cerita bergambar/komik dan yang paling rendah adalah puisi, dengan persentase kepemilikan buku sekitar 6 - 15 buah buku setiap siswa. Hal ini mengungkap bahwa sebuah cerita lebih diminati ketika cerita itu di ilustrasikan dengan gambar dibandingkan hanya sebuah cerita lisan ataupun tertulis.

Komik saat ini memiliki arti cerita bergambar yang lebih

ringan isinya, setelah muncul Will Eisner yang menggunakan istilah novel grafis untuk kepentingan komersil pada karyanya di tahun 1978. Karya yang diangkat berbeda, karena memuat cerita yang lebih berbobot dibandingkan komik, membuat novel grafis dikenali bukan sebagai komik. Komik ataupun Novel grafis yang mengangkat cerita rakyat sudah mulai ditinggalkan, baik oleh kalangan dewasa maupun generasi baru.

Istilah novel grafis saat ini digunakan setidaknya dalam empat cara yang berbeda dan saling eksklusif. Pertama, ini digunakan hanya sebagai sinonim untuk buku komik. Misalnya, novel grafis delapan halaman. Kedua, digunakan untuk mengklasifikasikan suatu format. Ketiga, sebuah cerita komik yang ekuivalen bentuk dan dimensinya dengan novel prosa. Dan yang terakhir adalah yang digunakan untuk menunjukkan suatu bentuk yang lebih dari sekadar buku komik dalam ruang lingkup tujuannya. Atau juga bisa disebut sebagai sebuah media yang benar benar baru. (Campbell, E. 2007)

Komik ataupun novel grafis pada dasarnya adalah sebuah alat untuk bercerita, maka dari itu pada perancangan ini sangat diperlukan adanya cara untuk mengkomunikasikan dan menginformasikan cerita atau visual sebagai sarana untuk mempresentasikan cerita rakyat si Pahit Lidah dalam bentuk novel grafis. Desain Komunikasi Visual Menurut Cenadi (2004) memiliki 3 fungsi dasar yang salah satunya adalah sebagai sarana presentasi dan promosi, pada dasarnya ini berfungsi untuk mendapatkan Perhatian dari mata dan membuat sebuah pesan lebih mudah diingat. Desain Komunikasi Visual sangat berperan penting sebagai penyampai sebuah cerita rakyat si Pahit Lidah dalam visualisasinya. Namun, perancang tidak hanya harus mempresentasikan dalam bentuk visualnya saja namun juga dari segi cerita agar dapat tercapainya komunikasi antara perancang dan audiens.

Berdasarkan pendapat McCloud (2001) dan observasi mengenai definisi novel grafis didapat antara lain: Karya sastra berupa novel, memiliki unsur fiksi (Plot, cerita, karakter), memiliki struktur cerita awal-tengah-akhir, berformat gambar berturutan yang terjukstaposisi, dan ditujukan untuk pembaca dewasa.

Berdasarkan hasil kuesioner melalui *Google form*, didapat 57,5% dari 146 orang mengetahui cerita si Pahit Lidah, 54% diantara yang mengetahui, hanya mengetahui versi pertarungan si Pahit Lidah dan si Mata empat. Sedangkan menurut penelitian dari E Dahlia (2017) cerita si Pahit Lidah yang menceritakan mengenai kehidupan si Pahit Lidah bersama istrinya dan adik iparnya yang bernama Aria Tebing memiliki Nilai Edukatif, yaitu nilai Pendidikan Moral, Nilai Pendidikan

budaya, Nilai Pendidikan Religi, Nilai Pendidikan Historis, dan Nilai Pendidikan Karakter.

Berdasarkan Kuesioner yang telah di sebar oleh perancang, orang-orang cenderung tidak benar-benar mengetahui dari daerah mana cerita rakyat ini berasal, sehingga diperlukannya perancangan Novel grafis ini untuk lebih mengenalkan budaya dan asal cerita rakyat ini ke masyarakat, tidak hanya itu, perancangan ini pun digunakan sebagai media edukatif terkait Moral, Budaya Sumatera Selatan, Religi, Historis dan Karakter. Agar selanjutnya cerita ini tidak hanya lebih dikenal namun juga berfungsi sebagai media komunikasi edukasi.

Perancang memilih cerita si pahit lidah yang iri kepada adik iparnya lantaran cerita ini adalah cerita yang lengkap dan cocok karena lebih Panjang ceritanya daripada versi cerita si pahit lidah lainnya juga tidak lebih dikenal dibanding versi si pahit lidah melawan si mata empat sehingga lebih memudahkan audiens untuk melestarikan budaya ini, juga berdasarkan pemaparan diatas, perancang memilih versi ini dikarenakan cerita versi ini memiliki nilai-nilai edukatif terutama pada Pendidikan budayanya. Perancang memilih untuk merancang Novel grafis sebagai media untuk melestarikan budaya cerita rakyat di Sumatera Selatan dikarenakan novel grafis sendiri masih terdengar asing di masyarakat sehingga menjadikan istilah novel grafis sebagai kepentingan komersial seperti yang dilakukan juga oleh Will Eisner.

Pada artikel ini, dibahas mengenai perancangan novel grafis dari cerita rakyat si Pahit lidah. Berdasarkan hal tersebut dapat dirumuskan permasalahannya yaitu :

1. Bagaimana merancang novel grafis yang diadaptasi dari cerita rakyat si Pahit Lidah?
2. Bagaimana merancang novel grafis cerita rakyat si Pahit lidah sebagai media pelestarian budaya di Sumatera Selatan?

METODE PERANCANGAN

Pada perancangan ini, perancang menggunakan metode *Design Thinking* yang dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown pendiri IDEO, sebuah konsultan desain yang berlatar belakang desain produk berbasis inovasi. Metode ini menggabungkan kebutuhan pengguna dan teknologi terbaru, maka implementasi *Design Thinking* akan melahirkan ide-ide baru yang inovatif dan solutif.

Design Thinking adalah proses berulang dimana kita berusaha memahami pengguna, menantang asumsi,

dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi alternatif yang mungkin tidak langsung terlihat dengan tingkat awal pemahaman kita. Pada saat yang sama, *Design Thinking* menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Ini adalah cara berpikir dan bekerja serta kumpulan metode langsung. (Swarnadwitya, 2020).

Terdapat tahapan-tahapan yang harus dilakukan pada metode ini diantaranya adalah:

1. *Empathize* (Berempati)

pada tahap ini perancang melakukan observasi di situs Goa Putri Ogan Komerang Ulu, wawancara dengan Erwan Suryanegara dan melakukan penyebaran angket melalui *Google form* untuk mencari tahu lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian melalui pengamatan, keterlibatan, dan empati dengan orang-orang dan sejarah untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka sehingga memperoleh pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang permasalahannya.

2. *Define* (Mendefinisikan)

menganalisis pengamatan dan mensintesisnya untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi, pada proses ini perancang menggunakan metode 5W + 1H.

a. *What to say?*

Pada Perancangan ini, terdapat masalah dimana pengetahuan masyarakat akan asal Cerita rakyat si Pahit Lidah ini masih belum banyak, adapun masyarakat tahu mengenai cerita ini, hanya cerita mengenai si Pahit Lidah dan Mata Empat, yang isi dari ceritanya lebih ke sebuah pertarungan dan adu kesaktian.

b. *Why to say?*

perancangan novel grafis Cerita Rakyat si Pahit Lidah dan adik iparnya ini memiliki nilai-nilai Pendidikan, agar selanjutnya cerita rakyat ini lebih diminati dan dapat sekaligus menjadi media pelestarian budaya.

c. *Who to say?*

i. Geografis

Primer: Pelajar SMA &

Mahasiswa di Kota Palembang.

Sekunder: Masyarakat diseluruh kota Palembang.

- ii. Demografis
Primer: Laki laki, Usia 15 – 25 Tahun, Masyarakat menengah keatas.
Sekunder: Perempuan, Usia 26 – 45 Tahun, menengah kebawah.
- iii. Psikografis
Primer: orang yang praktis dan oportunis.
Sekunder: Orang yang idealis.
- iv. Behavioristik
Orang yang kebiasaan membaca buku saat santai, kebiasaan mengidolakan karakter fiksi, tidak suka karakter utama mainstream.

d. *When to say?*

dilakukan selama waktu luang atau istirahat dari aktivitas, sehingga dalam waktu luangnya, diharapkan target audiens dapat mendapatkan nilai edukasi dan budaya yang terkandung didalam Novel grafis ini.

e. *Where to say?*

dilakukan di SMA, SMK, Universitas, atau kampus yang ada di Palembang.

f. *How to say?*

Perancangan Komunikasi Visual Novel Grafis cerita rakyat si Pahit Lidah sebagai media Pelestarian Budaya ini dibuat dengan menggunakan visualisasi karakter maupun latar menyesuaikan budaya di Sumatera Selatan sehingga selain nilai edukasi dari cerita, budaya di Sumatera Selatan pun dapat dikomunikasikan secara tersirat melalui media Novel Grafis.

3. *Ideate (Gagasan)*

Pada tahap ini, perancang melakukan penggagasan berdasarkan tahap *emphatize* dan *define* yang sudah dilakukan, yaitu menentukan dan merencanakan pembentukan

sebuah media utama Novel grafis dengan adanya *pre media* dan *follow up media* yang digunakan untuk promosi dan menjangkau target audiens secara tepat.

4. *Prototype (Purwarupa)*

Menghasilkan sejumlah versi produk purwarupa yang murah dan diperkecil atau fitur spesifik yang ditemukan dalam produk, sehingga perancang dapat menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya.

5. *Test (Menguji)*

Menguji produk lengkap secara ketat menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase prototyping, proses ini dilakukan berulang, hasil yang dihasilkan selama fase testing sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan menginformasi pemahaman pengguna, kondisi penggunaan, bagaimana orang berpikir, berperilaku, dan merasakan, dan berempati. Bahkan selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk menciptakan solusi pada masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan penggunaanya.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Identifikasi data

Cerita rakyat tentang kisah si Pahit Lidah sangat terkenal di Sumatera, khususnya di Sumatera bagian Selatan (Sumatera Selatan, Bengkulu dan Lampung). Pada dasarnya cerita rakyat si pahit lidah bertujuan untuk menasehati dan membawa edukasi kepada masyarakat guna mempertahankan nilai adat, dan moral masyarakat itu sendiri. Karena diawali dan didasari keinginan masyarakat untuk memberikan sebuah nasehat kepada masyarakat lainya, maka dibuatlah sebuah cerita yaitu cerita rakyat si pahit lidah guna membuat nasehat ini lebih menarik minat masyarakat pada jaman dulu. (Suryanegara, 2022)

Mitologi si pahit lidah ini ditokohkan masyarakat sebagai tokoh yang sakti mandraguna yang bisa menghukum masyarakat yang ditemuinya jika masyarakat tersebut melakukan kesalahan yang tidak sesuai norma atau adat pada masanya. Menurut Suryanegara (2022) Cerita si pahit lidah ini membawa

nilai positif sebagai kekuatan hukum pemberi rasa takut, sehingga banyak peninggalan peninggalan sejarah megalitik pasemah tetap terjaga berkat rasa takut kwalat masyarakat untuk berbuat tidak baik.

Cerita rakyat si pahit lidah sendiri sudah banyak di adaptasi menjadi buku ilustrasi ataupun buku cerita bergambar, Sehingga dalam kehidupan masyarakat, cerita ini tetap bisa di nikmati sebagai cerita dongeng anak anak. Adapun salah satu buku ilustrasi karya Yudhitira Ikranegara mengambil konsep cerita rayat versi rasa iri seruting terhadap adik iparnya dengan menggunakan ilustrasi latar belakang pedesaan zaman dahulu dan kostum karakter yang senada dengan sejarah kebudayaan di Sumatera Selatan dengan menggunakan pakaian yang mirip dengan pakaian kebesaran kesultanan Palembang.

Unique Selling Proposition

Unique Selling Proposition secara umum dapat dijelaskan sebagai perwujudan dari kelebihan produk dibandingkan dengan produk lain yang sejenis yang beredar pada masyarakat. Produk yang ditawarkan juga harus unggul atau lebih baik dibandingkan dengan produk lain yang sejenis.

Kelebihan dari Rancangan Novel grafis si pahit lidah ini yaitu memiliki nilai nilai edukasi didalam cerita nya. dengan penggunaan media novel grafis, cerita si pahit lidah ini memiliki speciality tersendiri terkait belum ada karya novel grafis yang membawa kedalaman dan keseriusan pada cerita rakyat ini, sehingga bisa memiliki nilai jual tersendiri.

Konsep Perancangan

Konsep yang diterapkan pada Novel grafis ini adalah Novel grafis dengan dasar cerita rakyat yang divisualisasikan dengan gaya yang modern dan cocok dengan kalangan dewasa dan muda perkotaan yang akrab dengan komik jepang. Dengan Big Idea: Serunting Si Pahit Lidah . Novel Grafis ini seperti merangkap beberapa cerita dan karakterisasi si pahit lidah namun tetap mengutamakan cerita rakyat si Pahit lidah yang iri kepada adik iparnya, bertujuan untuk memancing ketertarikan anak muda dan dewasa pada cerita rakyat.

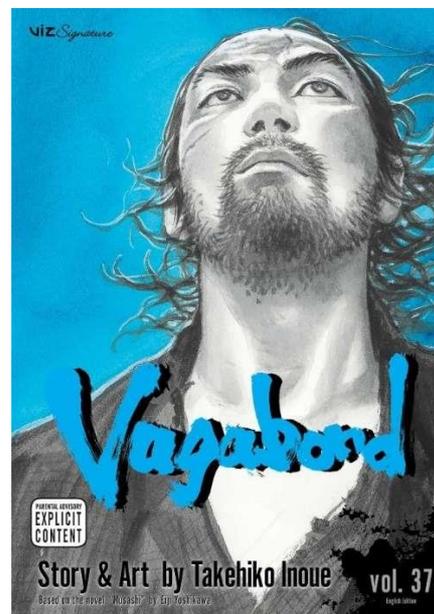
Tujuan Kreatif

Pada perancangan ini ditujukan agar masyarakat dapat melestarikan budaya cerita rakyat si pahit lidah dengan menciptakan pola pikir diri saat mengkonsumsi rancangan novel grafis ini. Memberikan informasi informasi dan edukasi terkait kebudayaan dan moral

yang ada dalam cerita rakyat si pahit lidah. Diharapkan dapat mengembangkan wawasan masyarakat mengenai budaya cerita rakyat dan sekaligus memberikan nilai nilai moral secara persuasif.

Strategi Kreatif

Dalam perancangan ini dilakukan strategi kreatif dengan memberikan gambaran tradisional yang di modernisasikan dengan mengangkat gaya gambar jepang, Sehingga mengikuti minat target audiens yang ditinjau namun tetap tidak mengurangi esensial dari unsur unsur budaya terutama di Sumatera selatan. Sebagai referensi, perancang menggunakan komik jepang berjudul Vagabond karya Takehiko Inoue yang menggunakan Teknik arsir untuk menciptakan ruang dan kedalaman sehingga menghasilkan visual yang realistis dengan sentuhan sedikit distorsi daripada acuan bentuk tubuh orang jepang yang sebenarnya untuk mendramatisir kesan yang disampaikan kepada audiens. Pada komik Vagabond terdapat tokoh spesifik dalam cerita sejarah jepang, hal ini berkesinambungan dengan perancangan Novel grafis si Pahit Lidah yang menggunakan karakter atau tokoh spesifik dalam cerita rakyat di Sumatera Selatan. Diharapkan dengan penggunaan referensi ini, novel grafis si Pahit lidah cukup mampu bersaing dalam pasaran yang sama dengan komik Vagabond di Indonesia terkait penggunaan tokoh dan target audiens yang sama sama dewasa.



Gambar 1. Sampul depan komik jepang Vagabond. (Sumber: <https://www.simonandschuster.ca/books/Vagabond-Vol-37/Takehiko-Inoue/Vagabond/9781421577449>, diakses 18 April 2023)

Selain penggunaan gaya gambar komik jepang, perancang menggunakan beberapa media tambahan

guna membangun awareness kepada audiens, diantaranya adalah penggunaan Trailer motion grafis yang di tayangkan melalui platform video youtube dan facebook. Dan Packaging dengan desain yang mampu memuat banyak media pembantu didalamnya. Packaging ini memuat beberapa informasi untuk memberikan kesan kepada audiens yang sekaligus menyadarkan audiens tentang pentingnya melestarikan kebudayaan cerita rakyat ini.

Adapun elemen elemen yang diperlukan pada strategi kreatif pada perancangan ini diantaranya adalah:

1. Judul Rancangan

- a. Judul Utama : Jurnal Si Pahit Lidah
- b. Sub Judul : Awal Mula

2. Tema Cerita

Tema Cerita menurut Sudjiman dalam (Susanti, 2020) merupakan sebuah ide yang mendasari sebuah karya dan mampu menciptakan sebuah karya lebih penting dari sekedar hiburan saja. Dan dapat disampaikan secara implisit dan eksplisit.

Adapun tema cerita dari rancangan ini adalah tentang rasa bersalah atas semua perilaku negatif kepada orang lain.

3. Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Jumlah seri : 01
Ukuran : A5
Halaman : 35 Halaman
Warna : berwarna dan hitam putih
Format desain : portrait dengan arah baca kiri ke kanan.

4. Setting Cerita

Berdasarkan cerita rakyat Si Pahit lidah yang menceritakan rasa iri Serunting kepada adik iparnya, memiliki setting tempat di Sumidang. Dalam perancangan ini juga diberitahukan bahwa latar tempat tokoh utama untuk mendapatkan kekuatannya ada di gunung siguntang.

5. Konflik Cerita

Konflik cerita dimulai dari cendawan emas yang tumbuh secara tidak sengaja hingga menyebabkan rasa iri si serunting dan menantang adik iparnya sendiri. Hingga pada akhirnya serunting sakti dapat dikalahkan dan

pergi meninggalkan desa untuk mendapatkan kekuatan, lalu memiliki perkembangan karakter menjadi lebih baik saat berjalan Kembali ke kampung halaman.

6. Elemen Budaya

Pada perancangan ini, perancang menggunakan beberapa elemen tambahan sebagai representasi dari budaya yang ada di Sumatera selatan, perancang mencocokkan mood, nuansa, latar tempat yang ada pada cerita si Pahit lidah dengan budaya yang ada pada dunia nyata. Pada perancangan ini perancang mencocokkan keadaan yang ada pada cerita rakyat si Pahit lidah dengan hasil observasi di museum Sultan Mahmud Badaruddin II.

Dari hasil observasi di museum sultan mahmud badaruddin II, perancang mendapati senjata dan pakaian yang bila dipadukan dengan cerita rakyat si pahit lidah akan terlihat berkarakter sekaligus membawa budaya dari Sumatera selatan. Adapun hasil temuan yang akan digunakan dalam perancangan ini yaitu:

a. Tumbak Lado

Tumbak Lado merupakan sebuah senjata berbentuk tombak yang agak melengkung sedikit dan bagian belakangnya tebal. Gagang hulu tombak lado dibuat dari tanduk kerbau atau dari kayu yang di ukir.



Gambar 2. Foto Tumbak Lado
(Sumber: Difoto oleh Panji Heriadeny, 2022)



Gambar 3. Foto Tumbak Lado
(Sumber: Difoto oleh Panji Heriadeny, 2022)

b. Pakaian Kebesaran

Pakaian Kebesaran adalah perangkat pakaian resmi yang dipergunakan oleh raja, para menteri dan para priyayi dalam kesultanan Palembang darussalam. Pakaian kebesaran di masa kekuasaan sultan Mahmud Badaruddin II hingga masa berakhirnya kekuasaan perdana menteri Pangeran Kramojaya.



Gambar 4. Foto Pakaian kebesaran
(Sumber: Difoto oleh Panji Heriadeny, 2022)



Gambar 5. Foto Pakaian kebesaran
(Sumber: Difoto oleh Panji Heriadeny, 2022)



Gambar 6. Acuan Pakaian kebesaran
(Sumber: <https://negerihamesha.blogspot.com/2017/06/hore-11-juni-2017.html>, diakses 20 Mei 2023)

c. Baju Angkinan

Baju yang dipakai wanita bangsawan pada acara resmi yang biasanya dipadukan dengan kain songket sebagai bawahannya. Perancang akan menggunakan baju Angkinan sebagai bagian dari pakaian yang dipakai oleh karakter perempuan dalam perancangan ini.



Gambar 7. Foto Baju Angkinan
(Sumber: Difoto oleh Panji Heriadeny, 2022)

d. Songket

Songket merupakan kain mewah yang aslinya menggunakan bahan emas asli dan dijadikan benang untuk kemudian ditenun menjadi kain, songket Palembang sendiri adalah salah satu songket terbaik di Indonesia berdasarkan segi kualitasnya, bahkan sering disebut “ratu segala kain” (Viatra, 2014).



Gambar 8. Foto Songket

(Sumber: <https://student-activity.binus.ac.id/himdkv/2021/07/kain-tradisional-khas-palembang-songket-2>, diakses 22 Januari 2023)

Pada tahun 2019, UNESCO menetapkan songket Palembang sebagai warisan budaya tak benda Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa songket Palembang memiliki nilai historis, seni, dan budaya yang tinggi. Sehingga penggunaan songket pada perancangan ini merupakan sebuah bagian yang tak dapat dipisahkan lantaran karakteristiknya yang kuat dan sangat merepresentasikan budaya Palembang dalam wujud visual.

Konsep dan Hasil Karakter Tokoh Cerita

Karakter menurut Nurhayati (2004) merupakan ciri ciri dari kualitas moral, intelektual dan emosi tertentu yang didasari dari ucapan dan tingkah laku dari sebuah tokoh dalam cerita. Desain karakter sendiri merupakan suatu bentuk ilustrasi yang menggabungkan konsep “manusia” dengan segala atributnya (alam, fisik, profesi, tempat tinggal, bahkan takdir) dalam berbagai bentuk, dapat berupa hewan, tumbuhan, atau benda mati. (Zahra, F., Udayana, A. G. B., & Ari, I. A. D. K., 2023). Pada perancangan karakter ini ada kebutuhan unsur ekspresi melalui mimik wajah yang tepat guna merepresentasikan dan mengkomunikasikan karakter sebagaimana yang disebutkan oleh Iswandi (2020) bahwa Ekspresi wajah adalah bentuk komunikasi non-verbal dan dapat menyampaikan keadaan emosional seseorang kepada pemirsa atau pengamat. Adapun Desain karakter dari 3 tokoh ini adalah sebagai berikut :

1. Serunting

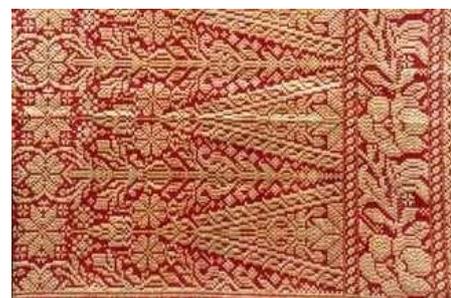
Digambarkan sebagai sosok saudagar kaya dan sakti keturunan raksasa. Dia adalah seorang yang angkuh namun juga keras kepala. Sebagai implementasi rancangan

karakter ini menggunakan referensi aesan gede (baju Kebesaran) yang biasa digunakan oleh sultan di Palembang, penggunaan kostum ini didasari untuk memberikan kesan kebesaran dan keagungan dari serunting si pahit lidah. Sebagai acuan, perancang tidak serta merta langsung menempelkan bentuk keseluruhan dari pakaian ini menjadi kostum, melainkan mengambil beberapa elemen elemen untuk memodernkan baju kebesaran ini sekaligus menyederhanakan kostum yang di rancang sehingga rancangan karakter si Pahit lidah ini akan terlihat baru namun tidak meninggalkan elemen tradisionalnya. Adapun beberapa elemen yang pasti dan tidak di ubah adalah elemen motif bunga tanjung dan motif pucuk rebung yang akan ada pada kostum si Pahit lidah ini.



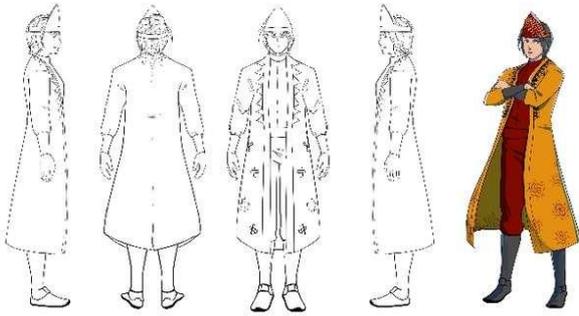
Gambar 9. Acuan motif Bunga tanjung

(Sumber: <https://www.gosumatra.com/wp-content/uploads/2013/12/Kain-Songket-Khas-Palembang.jpg>, diakses 20 mei 2023)



Gambar 10. Acuan motif pucuk rebung

(Sumber: <http://photos1.blogger.com/blogger/2054/361/1600/Pucuk%20rebung.jpg>, diakses 20 mei 2023)

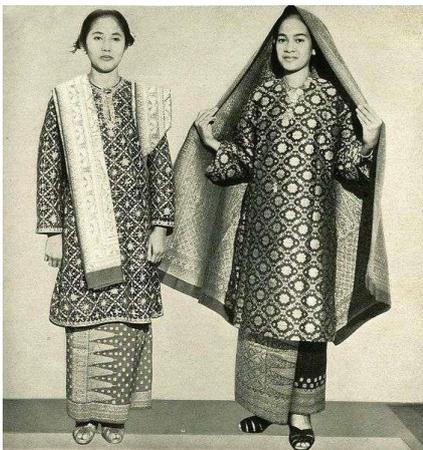


Gambar 11. Rancangan karakter Serunting
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

2. Sitti

Sitti merupakan Istri dari serunting sakti yang tidak ingin mengkhianati suaminya, namun juga bimbang lantaran adiknya yang memohon agar istrinya mengkhianati suaminya. Rancangan kostum yang digunakan oleh sitti menggunakan referensi baju angkinan, baju ini biasa digunakan oleh Wanita di desa di Palembang pada umumnya, juga seringkali dipakai untuk adat pernikahan di jaman sekarang.

Sama seperti perancangan karakter serunting, kostum yang di buat juga dimodifikasi sedemikian rupa agar tokoh yang diciptakan lebih berkarakter secara visual dan tidak terlihat membosankan. Sebagai acuan, perancang mencari model dizaman sekarang yang menggunakan motif motif dari Palembang dan mengkombinasikanya dengan baju tradisional angkinan. Adapun elemen motif yang perancang dapati adalah motif bunga tabur dan motif pucuk rebung.



Gambar 12. Acuan baju angkinan
(Sumber: Palembangdalamsketsa.blogspot.com, diakses 11 Desember 2022)



Gambar 13. Acuan Bunga Tabur
(Sumber: <https://www.flickr.com/photos/142634403@N06/29070187763>, diakses 20 mei 2023)



Gambar 14. Rancangan Karakter Sitti
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

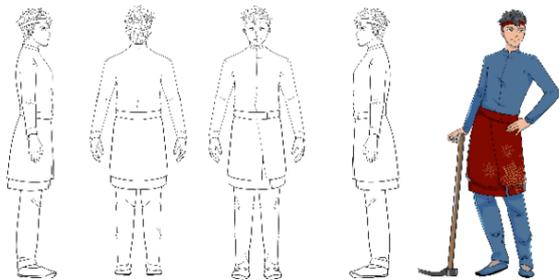
3. Aria Tebing

Aria tebing merupakan adik ipar dari serunting dan juga adik kandung satu satunya dari Sitti yang diundang untuk tinggal Bersama di rumah serunting si pahit lidah. Aria tebing menjadi karakter oposisi dari karakter utama yang memiliki keberuntungan atas cendawan emas yang tumbuh di ladangnya, Aria tebing adalah orang yang sangat oportunistis dan orang yang sangat menjunjung tinggi kebenaran. Rancangan kostum yang digunakan oleh aria tebing didasari dari pakaian adat melayu yaitu baju taluk belanga. Penggunaan baju ini sebagai referensi didasari oleh keunggulan dari baju ini yang simple sehingga mudah untuk di buat ulang dalam bentuk karya terjuktasposisi.



Gambar 15. Acuan Teluk Belanga

(Sumber: <http://sanggamusantaradotcom.blogspot.com/2016/01/sewa-baju-adat-palembang-sumatera.html>, diakses 6 Januari 2023)



Gambar 16. Rancangan Karakter Aria Tebing
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

Konsep Warna

Warna yang digunakan dalam Novel Grafis, perancangan menggunakan Teknik warna cell shading yang dilakukan langsung melalui perangkat komputer. Warna yang dipilih menyesuaikan suasana yang disampaikan dalam cerita. Adapun beberapa halaman yang hanya menggunakan pewarnaan hitam dan putih juga langsung dikerjakan di media digital melalui perangkat Komputer.

Konsep Tipografi

Tipografi menurut Santoso (2002) dalam Ariwiry, I. G. A. S., Artawan, C. A., & Wirawan, I. G. N. (2020) adalah sama halnya dengan susunan huruf, yang merupakan elemen penting dalam karya desain komunikasi visual dan membantu membangun kesesuaian antara konsep dan komposisi karya.

Tipografi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan jenis tipografi serif dan sans serif. Pada Headline perancang menggunakan typeface “Quacker” untuk memperlihatkan kesan judul yang masih relevan di jaman sekarang menyesuaikan pada cerita si pahit lidah yang berlatar di zaman dulu. Lalu untuk subheadline dan bodycopy pada perancangan ini akan menggunakan typeface “Josefin Slab” agar tulisan yang ditampilkan terasa judulnya dengan konsep mesin tiknya yang sejalan dengan latar waktu dimasalalu namun tidak hanya itu, penggunaan typeface ini juga bertujuan agar lebih mudah dibaca oleh audience sebab penggunaan typeface ini akan sering sekali digunakan. Pada perancangan ini juga digunakan Typeface “Anime ace” sebagai pengisi balon kata untuk isi dalam novel grafis si Pahit lidah.

Quacker

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
1234567890

Josefin Slab

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz
1234567890

ANIME ACE

ABCDEF
GHIJKLM
NOPQRST
UVWXYZ

1234567890

Gambar 17. Tipografi
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

Sinopsis

Novel Grafis Jurnal Sipahit Lidah ini adalah karya turutan berdasarkan cerita rakyat si Pahit lidah, mengisahkan seorang pangeran keturunan raksasa yang bernama Serunting yang iri hatinya, suatu hari dia mempersunting seorang gadis desa dan membawa adik iparnya yang bernama aria tebing untuk ikut tinggal di istana. Pangeran serunting yang telah membeli separuh ladang kepunyaan adik iparnya merasa kaget ketika tau bahwa kayu pembatas diantara ladang mereka ditumbuhi cendawan, namun cendawan di kedua sisi sangat berbeda, pada sisi kayu ladang aria tebing tumbuh cendawan emas yang dapat dijual, namun cendawan yang tumbuh pada sisi kayu ladang serunting hanyalah cendawan biasa yang tidak berharga, sejak saat itu serunting merasa iri hati dan menantang aria tebing untuk bertarung.

Storyboard



Gambar 18. Storyboard
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

HASIL AKHIR

Pre Media

Pre media adalah media yang bertujuan untuk menyebarkan isu yang nantinya dapat menyita perhatian dan menimbulkan rasa penasaran terhadap karya Novel grafis yang dirancang. Berikut merupakan rancangan akhir pre media:

1. Poster



Gambar 19. Poster si Pahit Lidah
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

2. X Banner

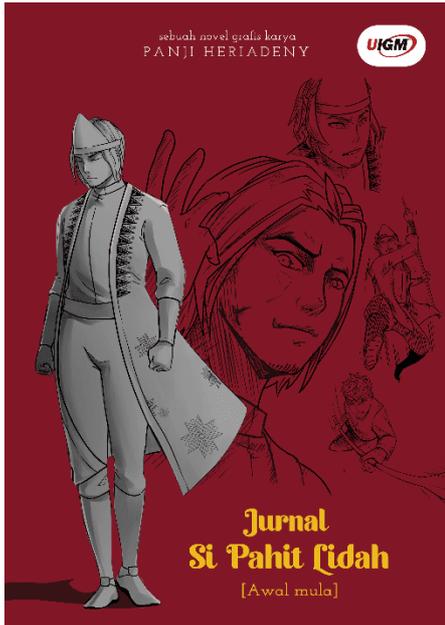


Gambar 20. X Banner si Pahit Lidah
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

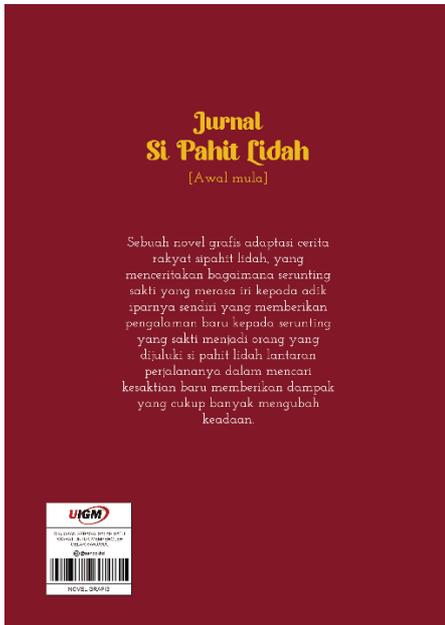
Main media

Main media atau media utama pada perancangan ini adalah media yang memberikan informasi dan komunikasi secara visual berdasarkan tema utama perancangan.

1. Cover



Gambar 21. Cover Depan Novel Grafis si Pahit Lidah (Sumber: Panji Heriadeny, 2023)



Gambar 22. Cover belakang Novel Grafis si Pahit Lidah (Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

2. Isi



Gambar 23. Isi Novel Grafis si Pahit Lidah (Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

Follow up Media

Follow-up Media merupakan media yang berperan penting dalam upaya membantu media utama untuk menambahkan kesan kepada audiens mengenai perancangan komunikasi visual novel grafis si pahit lidah ini.

1. T-Shirt



2. Goodiebag



3. Packaging



Gambar 24. Packaging Novel Grafis si Pahit Lidah (Sumber: Panji Heriadeny,2023)

4. Illustration Card



Gambar 25. Illustration card
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

5. Stand Figure



Gambar 26. Stand figure si Pahit Lidah
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

6. Merchandise



Gambar 27. Merchandise Sticker
(Sumber: Panji Heriadeny, 2023)

KESIMPULAN

Pada perancangan komunikasi visual novel grafis si Pahit lidah ini, perancang bertujuan untuk melestarikan budaya cerita rakyat yang telah ada sejak lama di Sumatera Selatan. Pada proses perancangan, perancang menggunakan metode perancangan *Design Thinking*, yang mana perancang harus mengidentifikasi permasalahan melalui analisa data yang merangkum latar belakang, sejarah, dan ornamen yang terkait cerita rakyat si Pahit lidah itu sendiri yang didasari dari hasil observasi, wawancara, dan kuesioner.

Proses pembuatan Novel grafis dimulai dari proses menggagas pre media. Main media, follow up media dan target audiens yang tepat sebagai solusi akan permasalahan yang telah diidentifikasi, gagasan utama pada perancangan ini adalah menceritakan perjalanan awal Serunting hingga dijuluki si Pahit lidah dengan target audiens remaja dewasa, hal ini menjadi poin pembeda dari competitor lain dan membuat novel grafis memiliki peluang yang lebih baik dalam melestarikan budaya cerita rakyat si Pahit lidah.

Dalam sebuah perancangan Novel grafis adaptasi sebuah cerita rakyat perancang diharuskan mencari data yang kredibel agar perancang mengerti Batasan Batasan apa saja yang ada pada sebuah perancangan novel grafis, dan mampu menyampaikan cerita rakyat dengan benar tanpa mengurangi esensi utama pada cerita rakyat itu sendiri,.

Sebagai perancangan novel grafis cerita rakyat si pahit lidah dalam misi untuk melestarikan budaya cerita rakyat di Sumatera Selatan, perancangan ini juga memerlukan konsep konsep yang diambil dari budaya di Sumatera Selatan seperti pakaian dan lingkungan yang ada. Sehingga tidak hanya menjadikan novel

grafis ini sebagai pelestarian budaya cerita rakyat, namun juga menjadi media pelestarian budaya pembantunya. Di era yang banyak dimasuki oleh budaya luar. Perancangan media budaya ini juga perlu beradaptasi agar budaya lokal tetap dapat mudah diterima, dan tidak dipandang sebelah mata oleh target audiens.

SARAN

Dalam melakukan adaptasi cerita rakyat sebagai pelestarian budaya melalui media Novel grafis ini, diharuskan berhati-hati dalam proses perancangannya, jangan sampai kehilangan jati diri dari cerita rakyat yang sebenarnya, jangan sampai cerita rakyat yang seharusnya diangkat malah kehilangan kelokalannya dan malah menjadikan ini sebagai karya yang mencoreng budaya tutur cerita rakyat itu sendiri.

Jadikanlah budaya kita yang tergolong banyak ini sebagai kebanggaan bagi bangsa ini hingga go international agar bukan hanya bisa dinikmati dan dibanggakan oleh kita sendiri, namun juga oleh orang di luar negara kita. Adapun hasil yang dapat di raih bagi bangsa ini adalah salah satunya tentang dikenalnya budaya Indonesia dan mampu bersaing dengan budaya budaya luar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

McCloud, Scott. (2001). *Understanding Comics*. Jakarta : KPG (Kepustakaan populer gramedia)

Jurnal

Ardhyantama, V. (2017). Pendidikan karakter melalui cerita rakyat pada siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2), 95-104.

Ariwiry, I. G. A. S., Artawan, C. A., & Wirawan, I. G. N. (2020). Perancangan Komik Digital Arja dengan Lampahan Siwaratri di Keramas Blahbatuh Gianyar Bali. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 1(01), 1-8.

Campbell, E. (2007). What is a graphic novel?. *World Literature Today*, 81(2), 13.

Dahlia, E. (2017). Analisis Strukturisme dan Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat “Si Pahit Lidah”. *Jurnal As-Salam*, 1(2), 47-54.

Iswandi, H. (2020). Ekspresi Wajah Manusia dalam Menanggapi Kehidupan Sebagai Ide Pada Penciptaan

Karya Seni Grafis. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 5(2).

Mandarani, V., & Nuroh, E. Z. (2017). Kajian Minat Membaca Siswa terhadap Karya Sastra. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 26-31.

Susanti, P. (2020). Tema dan Kekhasan Bahasa dalam Teks Segala Cerita Anak Sekula. *Sirok Bastra*, 8(1), 97-108.

Swarnadwitya, A. (2020). Design Thinking: Pengertian, Tahapan dan Contoh Penerapannya. *Binus University School of Information Systems*, Mar, 17.

Viatra, A. W., & Triyanto, S. (2014). *Seni Kerajinan Songket Kampoeng Tenundi Indralaya*, Palembang. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 16(2), 168-183.

Zahra, F., Udayana, A. G. B., & Ari, I. A. D. K. (2023). Perancangan Desain Komik "Topeng (Tapal) Si Bogoh" Sebagai Media Promosi Intellectual Property Blelozz Di Made Blez Studio. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 59-67.

Website

Bcpjambi. (2019). Mengenal legenda si Pahit Lidah. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbjambi/mengenal-legenda-si-pahit-lidah>. Diakses pada tanggal 10 Februari 2022

Nurhayati, A., & Pengantar, A. (2004). Unsur-unsur dalam Cerita Fiksi. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132161223/pengabdian/UNSUR-UNSUR+FIKSI.pdf>. Diakses pada tanggal 11 Maret 2023

Wawancara

Suryanegara, Erwan. *Budayawan*, Wawancara Pribadi tanggal 3 Maret 2022 di rumahnya, sako, Palembang.