

REVITALISASI TOKOH SAKERA DARI MADURA

SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KOMIK

**TUGAS AKHIR KARYA SENI
(TAKS)**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh:

WAHYUDI AL-FARIZI

NIM 12206244035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

JANUARI 2017

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Revitalisasi Tokoh Sakera Dari Madura* Sebagai *Ide Penciptaan Komik* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan

Yogyakarta, 12 Februari 2017

Pembimbing I



Drs. Iswahyudi. M. Hum.
NIP. 195803071987031001

Yogyakarta, 12 Februari 2017

Pembimbing II



Arsianti Latifah, S.Pd., Msn.
NIP. 1976013120012002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul *Revitalisasi Tokoh Sakera Dari Madura Sebagai Ide Penciptaan* ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada 22 Februari dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. Iswahyudi, M.Hum.	Ketua Penguji		9/3 2017
Arsianti Latifah, S.Pd., M.Sn.	Sekretaris		9/3 2017
Drs. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn.	Penguji Utama		9/3 2017



Yogyakarta, 9 Maret 2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Widayastuti Purbani, M.A.
NIP. 196105241990012001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Wahyudi Al-Farizi

NIM : 12206244035

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 12 Februari 2017

Penulis,



Wahyudi AL-Farizi

NIM. 12206244035

MOTTO

*"Untuk Mencapai Hal Yang Lebih Indah, Terkadang Kita Harus
Mengambil Resiko"*

PERSEMBAHAN

Tugas akhir Karya Seni seni ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi dan saudara-saudara saya, juga seluruh keluarga saya yang telah tulus memberikan dukungan moral, material dan spiritual. Mereka adalah alasan dan semangat saya untuk menjadi orang yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Berkat rahmat dan hidayahnya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memehuni sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulisan Tugas Akhir Karya seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu saya sampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M. Pd
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Dr. Widyastuti Purbani, M.A dan dosen di jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan ilmu pengetahuannya.
3. Ketua Jurusan Dwi Retno Sri Ambarwati, M.sn
4. Pembimbing Tugas Akhir Drs. Iswahyudi, M. Hum. dan Arsianti Latifah, S.Pd., M.sn. yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksana dalam memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan kepada saya yang tidak henti-hentinya.
5. Penasehat akademik Arsianti Latifah. S.Pd., M.sn yang memberikan bimbingan kepada saya selama berjalannya perkuliahan
6. Ayah saya Yuki Rahman dan ibu saya Siti Zainab serta ke empat saudara saya, yang telah mendukung dan mendoakan saya dalam menjalankan dan menyelesaikan perkuliahan.
7. Sahabat dan teman perkuliahan, yang selalu memberikan masukan kepada saya mengenai perkuliahan dan Tugas Akhir Kuliah.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah di berikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa tulisan ini jauh dari sempurna namun dengan penuh harap semoga bermanfaat, khususnya bagi penulis pribadi dan pengembangan jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Wasallammu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 12 Februari 2017

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Wahyudi AL-Farizi', written over a horizontal line.

Wahyudi AL-Farizi

NIM. 12206244035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PESEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xiii

Halaman

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan	4
F. Manfaat	4
BAB II KAJIAN SUMBER	5
A. Komik	5
B. Jenis Komik	6
C. Genre Komik	6
D. Elemen Penyusun Komik	8
E. Unsur-unsur Rupa Dalam Komik	11
F. Sejarah Tokoh Sakera	16
G. Metode	20

BAB III PEMBAHASAN	22
A. Proses Visuaslisi	22
B. Langkah Pembuatan Komik	23
C. Visualisai Karya	29
 BAB IV PENUTUP	 76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: Panel	9
Gambar 2	: Balon Kata	10
Gambar 3	: Ilustrasi	10
Gambar 4	: Garis	12
Gambar 5	: Bidang	13
Gambar 6	: Tone	14
Gambar 7	: Patern	15
Gambar 8	: Desain Karakter	25
Gambar 9	: Sketsa	26
Gambar 10	: Pewarnaan	27
Gambar 11	: Pemberian Teks	28
Gambar 12	: 1	29
Gambar 13	: 2	30
Gambar 14	: 3 - 4	31
Gambar 15	: 5 - 6	32
Gambar 16	: 7 - 8	33
Gambar 17	: 9 - 10	34
Gambar 18	: 11 - 12	35
Gambar 19	: 13	36
Gambar 20	: 14 - 15	37
Gambar 21	: 16 - 17	38
Gambar 22	: 18 - 19	39
Gambar 23	: 20 - 21	40
Gambar 24	: 22 - 23	41
Gambar 25	: 24 - 25	42
Gambar 26	: 26 - 27	43
Gambar 27	: 28 - 29	44
Gambar 28	: 30 - 31	45

Gambar 29	: 32	46
Gambar 30	: 33 - 34	47
Gambar 31	: 35 - 36	48
Gambar 32	: 37	49
Gambar 33	: 38 - 39	50
Gambar 34	: 40 - 41	51
Gambar 35	: 42	52
Gambar 36	: 43 - 44	53
Gambar 37	: 45	54
Gambar 38	: 46 - 47	55
Gambar 39	: 48 - 49	56
Gambar 40	: 50	57
Gambar 41	: 51 - 52	58
Gambar 42	: 53	59
Gambar 43	: 54 - 55	60
Gambar 44	: 56 - 57	61
Gambar 45	: 58 - 59	62
Gambar 46	: 60 - 61	63
Gambar 47	: 62 - 63	64
Gambar 48	: 64 - 65	65
Gambar 49	: 66 - 67	66
Gambar 50	: 68	67
Gambar 51	: 69 - 70	68
Gambar 52	: 71 - 72	79
Gambar 53	: 73 - 74	70
Gambar 54	: 75 - 76	71
Gambar 55	: 77 - 78	72
Gambar 56	: 79 - 80	73
Gambar 57	: 81 - 82	74

REVITALISASI TOKOH SAKERA DARI MADURA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KOMIK

Oleh:

WAHYUDI AL-FARIZI

12206244035

ABSTRAK

Tugas Akhir karya Seni ini bertujuan untuk mengkonsep visualisasi tokoh Sakera dari Madura sebagai media informasi yang sebagai media edukasi nasional yang di dalamnya berisi nilai-nilai dan sifat kesatria dari tokoh Sakera.

Metode dalam pembuatan komik ini adalah eksplorasi, eksperimen dan implementasi dimana ke tiga hal tersebut adalah langkah dalam pembuatan komik sejarah tokoh Sakera ini. Dari eksplorasi untuk mengumpulkan data tentang sejarah dari tokoh tersebut dan langkah yang kedua yaitu eksperimen dalam pembuatan rancangan komik mulai dari *story line* dan desain karakter, adapapun yang terakhir implementasi final pembuatan komik.

Konsep pada komik tokoh Sakera ini adalah revitalisasi atau menghidupkan kembali cerita tokoh Sakera juga mempertahankan dan mensosialisasikan sejarah lokal Indonesia dan *contain* dari komik tersebut adalah media informasi yang berbasis edukasi, tak luput dari itu media ini adalah untuk mempengaruhi minat baca anak muda. Hasil dari tugas akhir ini adalah berupa visualisasi komik tokoh Sakera yang di dalamnya terdiri dari beberapa adegan diantaranya 1). Mengawasi para buruh, 2). Kelicikan antek Belanda, 3). Membunuh antek Belanda, 4). Penyanderaan ibu Sakera, 5). Sakera dipenjara, 6). Sakera kabur dari penjara, 7). Sakera balas dendam, 8.) Rencana penangkapan Sakera. 9) Sakera dihukum gantung. Bentuk karya ditampilkan adalah buku komik yang berjudul Sakera The Legend of Madura, yang memiliki ukuran A5 atau 15 x 21 cm, dimana pada buku komik ini terdiri dari 81. Bahan yang digunakan dalam buku komik ini adalah *cover* buku ivory 260 gram, dengan laminasi gloss, sedangkan pada isi, *book paper* A5 70 gram.

Kata kunci : Sakera, Komik, Karakter kesatria

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia ada banyak daerah dan budaya, dimana setiap daerah memiliki banyak pahlawan yang sangat berjasa bagi Indonesia, terutama pada masa peperangan melawan penjajahan Belanda. Perjuangan para pahlawan di setiap daerah dalam mempertahankan wilayahnya dari penjajah sangatlah luarbiasa, dan tentunya mempunyai tujuan yang sama yaitu, untuk mempertahankan tanah air. Pahlawan yang masuk dalam catatan pahlawan nasional biasanya adalah pahlawan yang sudah terkenal dan memang berjasa kepada bangsa ini, diantaranya adalah: Jenderal Soedirman, Pangeran Diponegoro, akan tetapi ada pahlawan-pahlawan lokal yang tidak tercatat dalam buku-buku sejarah diantaranya adalah si Pitung dari Betawi dan Sakera dari Madura.

Kisah kepahlawanan si Pitung saat melawan Belanda sangat lekat dalam hati masyarakat Betawi. Keberaniannya melawan Belanda secara frontal atau berhadapan langsung dengan Belanda membuat penjajah itu ketar-ketir. Sarung, kopiah dan golok menjadi ciri khas si Pitung dalam melawan Belanda.

Jika Jakarta mempunyai si Pitung maka Madura mempunyai Sakera, Si Pitung senjatanya adalah golok, tetapi Sakera adalah clurit. Sakera dengan *odheng*, baju hitam kaos merah putih adalah ciri khasnya.

Sakera, nama kecilnya adalah Sadiman merupakan tokoh pejuang dari Madura, yang kisah kepahlawanannya diceritakan di Bangil, Pasuruan, Jawa Timur,

sangatlah bersifat heroik, sehingga kisahnya tetap diabadikan melalui acara kesenian ludruk di Jawa Timur dan Madura, Meski catatan sejarah Indonesia tidak menyebutkan kisah kepahlawanannya, namun hasil budaya yang berbentuk fisik itu masih ada, seperti baju hitam dan kaos merah putih.

Hal paling mendasar dalam latar belakang ini adalah revitalisasi atau menghidupkan kembali cerita tokoh Sakera dari Madura dan adanya keinginan untuk mempertahankan sejarah tokoh “SAKERA” ini dengan melalui komik . Hal ini diharapkan dapat mengetahui cerita atau sejarah tokoh Sakera akan lebih cepat sampai kepada pembaca terutama pada anak muda berumur 17 sampai 21 tahun agar mengerti salah satu sejarah lokal Indonesia. Pertimbangan lain karena banyak anak muda zaman sekarang tidak berminat membaca buku sejarah karena media yang kurang menarik, sehingga penciptaan komik ini lebih menekankan pesan moral, humanis, sosial, edukasi dan sifat kesatria tokoh Sakera pada pembaca. Khususnya generasi muda agar mencintai sejarah bangsa.

Penciptaan komik sejarah Sakera ini akan lebih mudah menyampaikan pesan dan informasi , karena komik memiliki kelebihan yang banyak diantaranya, ilustrasi yang sangat menarik, alur cerita yang runtut karena dibuat dalam bentuk panel atau komik strip yang memudahkan untuk membaca.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Banyak tokoh pahlawan daerah yang dimiliki Bangsa Indonesia dan menjadi pahlawan nasional.
2. Beberapa pahlawan yang tidak masuk dalam daftar pahlawan nasional diantaranya adalah tokoh Sakera dari Madura.
3. Media komik memiliki kelebihan untuk mempengaruhi minat baca .

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan penciptaan karya, maka pembatasan masalah yang dikaji yaitu merevitalisasi tokoh Sakera dari Madura.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana latar belakang tokoh Sakera dari Madura?
2. Bagaimana mengkonsepkan visualisasi komik dengan cerita Sakera?

E. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui latar belakang tokoh Sakera dari Madura
2. Untuk mengkonsepkan visualisasi komik dengan cerita Sakera.

F. Manfaat

Penulisan laporan tugas akhir ini diharapkan dapat berguna dan memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis
 - a) Diharapkan hasil penulisan laporan penciptaan karya ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang sejarah pahlawan lokal Indonesia dan memahami konsep pembuatan komik.
 - b) Diharapkan dapat memberikan motivasi dan inspirasi tentang konsep pembuatan komik kepada pembaca, khususnya bagi mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Selain itu, terhadap pemuda khususnya untuk pemuda Madura agar dapat termotivasi akan sejarah tokoh Sakera.
2. Manfaat praktis
 - a) Mensosialisasikan sejarah Sakera melalui komik, terhadap anak muda, terutama anak Madura.
 - b) Diharapkan memberi motivasi tentang sifat ksatria yang dimiliki oleh Sakera.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Sumber

1. Komik

Dalam kamus bahasa Indonesia komik adalah adopsi dari kata “*comic*” yang mempunyai arti lucu atau sesuatu yang bersifat lucu atau gembira, namun disisi lain atau sesuatu yang lebih kompleks komik merupakan cerita yang di dalamnya tidak hanya berisi sesuatu yang bersifat lucu. Ada banyak pernyataan tentang komik menurut berbagai ahli dan setiap negara mempunyai istilah atau ungkapan yang berbeda mengenai komik.

Adi Kusrianto (2006 : 350) mengatakan bahwa komik adalah susunan gambar yang di rancang untuk memvisualkan suatu keadaan dan cerita, dan di Indonesia di sebut cerita bergambar. Komik juga di lengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog dan keterangan gambar. Pada umumnya, sebuah komik menggambarkan peranan seorang tokoh atau karakter.

Selain itu juga Scott Mc Cloud (1993 : 9 , 17) menyatakan bahwa komik adalah gambar-gambar serta lambang-lambang yang terjunkstaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapaikan tanggapan estetis dari pembaca, juga dalam kutipanya dikatakan bahwa Bapak komik modern Rudolf Topffer dia menggunkan kartun dan panel-panel pembatas, serta menyalaraskan kata-kata dengan sedemikian rupa sehingga saling mendukung satu sama lain.

Dari beberapa pernyataan menurut para ahli bisa dikatakan komik adalah gambar-gambar yang beraturan dan memiliki alur cerita yang di dalamnya berisi

sesuatu yang bersifat lucu, roman, sedih, yang fungsinya menyampaikan informasi dan estetis, dimana garis pembatas atau panel, teks dan dialog adalah elemen di dalamnya.

a. Jenis Komik Berdasarkan Bentuknya

Dari waktu ke waktu komik mengalami perkembangan yang sangat pesat apalagi dengan adanya teknologi seniman komik dengan mudah mencari inspirasi cerita dan bahkan karakternya pun bisa bervariasi.

Maharsi (2002: 15) memaparkan defenisi jenis komik berdasarkan bentuknya yaitu:

- 1) Komik Strip, yaitu komik yang terdiri dari beberapa panel yang biasanya muncul di surat kabar.
- 2) Buku komik, yaitu komik yang sudah berbentuk buku.
- 3) Novel Grafis, merupakan kisah novel yang disusun dalam bentuk komik.
- 4) Komik Kompilasi, adalah kumpulan dari beberapa judul komik dan beberapa seniman komik yang berbeda.
- 5) Komik *Online (web comic)* adalah komik yang menggunakan media internet sebagai publikasinya.

b. Genre Komik

Tema atau cerita di dalam komik biasanya disebut *genre* dan setiap seniman komik akan memiliki rasa yang berbeda dalam menggambarkan *genre* atau gayanya. Menurut Gumelar (2011: 47) *genre* dalam komik adalah sebagai berikut.

- 1) *Fiction story* atau cerita fiksi

Cerita fiksi biasanya imajinasi atau khayalan dari komikus dimana tokoh dan maupun cerita didalanya adalah bersifat khayal, namun tidak menutup kemungkinan cerita fiksi bisa diambil dari kisah sehari-hari. Adapun *genre* nya sebagai berikut:

- a. Horor, merupakan cerita fiksi yang berisi dengan hal-hal menakutkan dan berbau mistik.
- b. *Science fiction*, cerita yang berdasarkan acuan teknologi, namun menggabungkan dengan sesuatu yang bersifat khayal misal, mesin waktu dsb.
- c. *Action* atau cerita aksi, bisanya terdapat aksi-aksi atau pertempuran dimana di *mix* dengan horor, *science fiction* dan *genre* lainnya.
- d. Drama merupakan kejadian yang berlangsung sehari-hari dan terdapat kisah cinta, kesedihan, roman, cerita drama ini dapat dijadikan cerita fiksi.
- e. *Comedy* atau humor, lucu, tawa, kocak yang terdapat didalam cerita ini
- f. *Magic*, kisah tentang kekuatan makhluk yang berolusi menjdi lebih tinggi yang melebihi manusia biasa, kebanyakan cerita ini kisahkan pada masa lampau seperti dewa, atau penyihir.
- g. Misteri *genre* ini mengajak pembaca atau penikmat untuk bermain logika, karna banyak sekali teka-teki didalamnya.

- h. *Baset On True Story*, kisah nyata namun didalamnya tidak semuanya benar dan terjadi dan sebagian besar adalah penggabungan dengan imajinasi.
 - i. *Legend* atau *folklore*, merupakan cerita rakyat secara turun temurun dimana dalam cerita ini kebanyakan pahlawan atau tokoh yang sangat hebat.
 - j. *Epic*, cerita yang menggunakan penulisan teknik puisi yang menceritakan kisah pahlawan di masa lalu, sebagai contoh : Mahabarata.
 - k. *History*, cerita yang menggunakan referensi sejarah sebagai acuan ceritanya.
 - l. *Fable*, cerita pendek yang berisi pesan moral, dimana karakter atau tokoh didalamnya adalah satwa, tumbuh-tumbuhan dan benda lain yang diasumsikan dapat berbicara.
 - m. *Sex*, kisah ini adalah cerita dewasa dimana penikmat atau pembaca adalah orang dewasa.
 - n. *Mixed Theme*, cerita campuran dimana *genre* nya lebih dari satu.
- 2) *Non Fiction*, lebih cenderung untuk pendidikan, proposal, penelitian, surat kabar, dan segala sesuatu yang bersifat nyata.
 - 3) *Hybrid Story*, cerita kejadian sesungguhnya, namun penulisannya dalam bahasa Sastra, sehingga kejadian sesungguhnya menjadi lebih indah.

c. Elemen Penyusun Komik

Dalam komik tidak akan lepas dari elemen-elemennya, adapun elemennya adalah sebagai berikut:

- 1) Panel merupakan *space* yang dibatasi oleh *outline* tertentu seperti bingkai atau *frame*, yang biasanya memisahkan gambar satu dengan yang lainnya. Panel tidak harus berbentuk kotak, boleh bentuk *shape* atau yang lainnya yang beraturan ataupun yang tidak beraturan, dan biasanya komik Jepang dan komik Amerika memiliki gaya yang berbeda dalam mengatur komposisi panel.



Gambar 1: **Panel Komik Jepang**

(Sumber: 2bp.blogspot.com)



Gambar 2 : **Panel Komik Amerika**

(Sumber: 2bp.blogspot.com)

- 2) Parit, merupakan selah atau jarak antara panel satu dengan yang lain.
- 3) Balon kata atau *Dialogue baloon* adalah simbol dari suara dimana suatu karakter berbicara, dalam balon kata biasanya ada bentuk yang berbeda

dimana bentuk ini menunjukkan lantang suara, pelan, tegas, juga terdapat ekor balon yang berfungsi untuk menunjuk karakter satu dan yang lain saat berdialog.



Gambar 3 : **Balon Kata** (Sumber : dokumentasi pribadi)

- 4) Ilustrasi, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ilustrasi adalah gambar, lukisan atau foto untuk membantu menjelaskan isi buku (2001: 546), namun dalam komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan sesuatu peristiwa dimana gambar ini berurutan, dan yang disebut ilustrasi adalah gambar yang memvisualkan sesuatu peristiwa.



Gambar 4: **Komik Si Juki**
(Sumber: www.sijuki.com)



Gambar 5: **Komik Kompasiana**
(Sumber : www.kompasiana.com)

Ilustrasi bisa dikatakan adalah hal penting didalam sebuah komik, karna ilustrasi yang baik, meski tanpa *text* dan dialog pembaca akan mengerti situasi didalam komik tersebut.

- 5) Cerita, tidak bisa dipisahkan dari komik, dan didalam komik cerita adalah berbentuk gambar-gambar yang berurutan, dan terdapat sedikit narasi.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 263) menjelaskan cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya), juga karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang (baik sungguh-sungguh maupun rekaan belaka).

d. Unsur-Unsur Rupa Dalam Desain Komik.

Komik adalah bagian dari karya seni rupa dan didalam seni rupa maka tidak akan lepas dari unsur-unsurnya. dan bagian ini adalah mutlak yang harus ada dalam setiap karya seni rupa, adapun unsurnya adalah sebagai berikut:

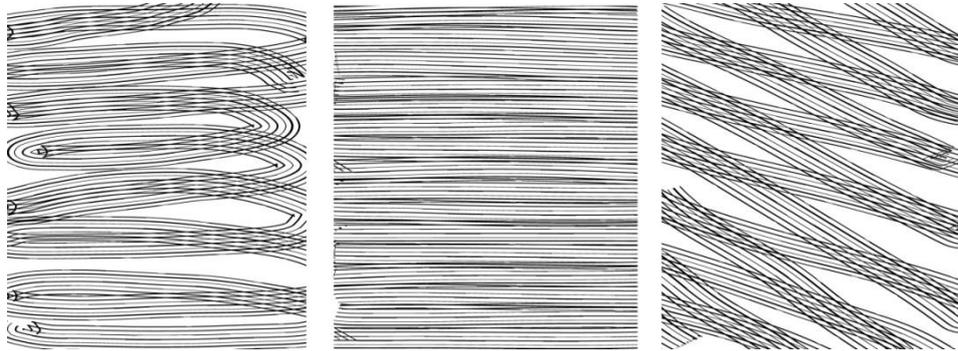
1) Titik

Titik atau *point*, merupakan unsur rupa yang kecil, dan kadang sulit untuk dilihat oleh mata. Dan terbentuknya garis karna ada sekumpulan titik yang saling tumpang tindih dan menyambung.

2) Garis

Garis adalah gabungan dari titik-titik yang tumpang tindih dan menyambung, garis tidak selalu lurus, juga lengkung, garis juga

mempunyai tebal tipis dan memiliki arah, setiap garis akan memberikan kesan yang beda, garis lurus memberikan kesan tegas, lengkung memberi kesan *fleksible* Adapun fungsing adalah sebagai pembatas antara bidang satu dengan yang lainnya.



Gambar 6 : **Garis** (Sumber : dokumentasi pribadi)

3) Bidang

Elemen desain yang ketiga adalah bidang, segala bentuk yang mempunyai dimensi tinggi dan lebar disebut bidang. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris seperti lingkaran, segitiga, segiempat dan sebagainya, serta bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan formal, sebaliknya bidang non geometris atau bidang tidak beraturan memiliki kesan tidak formal dan dinamis.



Gambar 7 : **Bidang** (Sumber : dokumentasi pribadi)

4) Warna

Pada pengetahuan umum, warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan. Ada perbedaan dalam unsur seni rupa secara global dengan unsur warna dalam komik, warna dalam komik dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

a) *Ligh Colour*

Warna cahaya (*ligh colour*) dihasilkan dari tiga warna cahaya pokok yaitu *ligh primary colours* adapun warnanya adalah *Red*, *Green* dan *Blue* (RGB).

Dengan menggabungkan RGB atau warana *primary colours* maka akan menghasilkan warna warna lainya yaitu *secondary colours*.

b) *Transparent Colour*

Warna cat trasparan atau *transparent colour* biasanya berfungsi sebagai cat cetak, adapun warnanya adalah *Cyan* (biru muda), *Magenta* (*Pink*),

Yellow, (Kuning) dan *Black* (Hitam tidak solit atau abu-abu) dengan kata lain CMYK.

c) *Opaque Colours* (warna tidak transparan)

Warna ini tidak tembus pandang atau plakat bagian warnanya adalah warna putih, kuning, merah, biru dan hitam. Cat ini biasanya dapat digunakan untuk melukis di kanvas dan di kertas.

5) *Tone*

Tone merupakan tekanan dari warna terang ke warna gelap atau sebaliknya, *tone* sebenarnya penambahan atau pengurangan warna hitam, dengan kata lain gradasi



Gambar 8 : **Tone** (Sumber : dokumentasi pribadi)

6) *Space*

Space atau ruang, dimana kanvas atau kertas juga panel dalam komik biasanya objek di beri ruang kosong hal ini juga bisa disebut komposisi.

7) *Image*

Didalam komik *image* adalah gambar goresan tangan (*hand drawing* atau *free hand*), image ini yang biasanya membentuk sebagian keseluruhan.

8) Teks

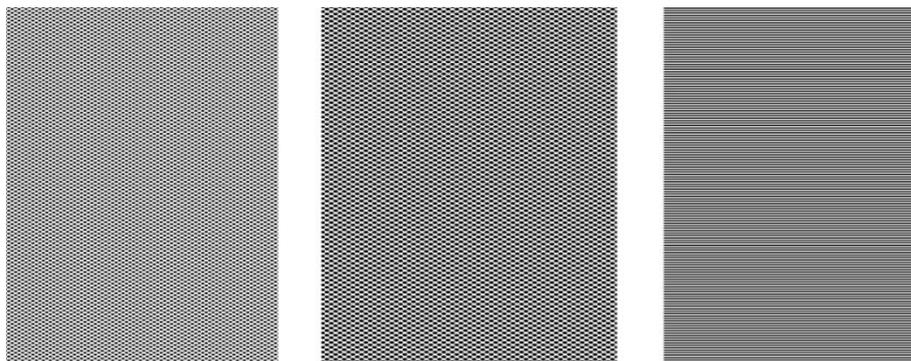
Teks dalam komik adalah *image* dari sebuah lambang dari suara dan angka. Setiap negara pasti memiliki produksi komik, dan tentunya simbol atau teks ini akan berbeda-beda.

9) *Voice, Sound* dan *Audio*

Didalam komik semua suara menjadi teks, dan biasanya setiap suara akan menghasilkan efek teks yang berbeda. Mengenai tentang *voice*, dalam komik *voice* adalah lebih kecondong ucapan atau dialog yang di keluarkan oleh komik *fable*, atau karakter selain manusia. *Sound* lebih cenderung ke suara dari bunyi apapun yang ada setiap peristiwa didalam komik, dan tidak harus suara dari karakter dalam komik melainkan keseluruhan, sedangkan audio biasanya suara dari alat elektronik.

10) *Patern*

Patern memiliki fungsi yang sangat luas apalagi dalam pembuatan komik sebagai *screentone*, dan *screentone* manual dan digital.



Gambar 9 : **Patern** (Sumber : dokumentasi pribadi)

11) Tekstur

Ada dua tekstur dalam seni rupa terstruktur semu dan nyata namun didalam komik tekstur lebih cenderung pada kertasnya, dengan kata lain tekstur dalam komik adalah tekstur nyata.

12) *Time*

Waktu di dalam komik sangat beda dengan film, biasanya waktu dalam komik diwujudkan dalam halaman, didalam film sangat jelas dan penikmat sangat mengetahui itu, sedangkan didalam komik, penikmat atau pembaca jarang mengetahui waktu didalam komik.

2. Latar Belakang Tentang Tokoh Sakera

Kisah Pak Sakera memang tidak banyak ditemukan dalam literatur buku-buku sejarah. Apalagi tokoh Madura yang dikenal berani melawan Belanda ini belum masuk sebagai pahlawan nasional. Namun demikian, epos perjuangan Sakera populer bagi masyarakat Jawa Timur, terutama di Pasuruan dan Madura dan tetap awet lewat cerita-cerita ludruk. Munculnya clurit di pulau Madura pun dihubungkan dengan kisah Sakera pada abad 18 M, dimana pada masa itu Sakera diangkat menjadi mandor tebu di Bangil Pasuruan oleh Belanda.

Sakera adalah mandor yang tegas namun baik sehingga banyak disukai oleh para buruh. Tak lepas dari itu Sakera selalu membawa clurit saat mengawasi para buruh. Suatu ketika, pabrik gula milik Belanda membutuhkan banyak lahan baru yang sangat banyak, diktator memang tidak akan memakai cara bersih untuk mendapatkan apa yang mereka inginkan, akhirnya Belanda

membeli lahan perkebunan dengan harga murah, yaitu dengan menyuruh antek-anteknya meneror para pemilik tanah.

Seperti pribahasa bau bangkai akan tercium meski tersembunyi, itulah yang terjadi, Sakera mengetahui rencana busuk Belanda dan antek-anteknya. Mengetahui ketidakadilan itu, Sakera tergerak hatinya untuk membela rakyat kecil, berkali-kali Sakera dapat menggagalkan rancana antek-antek Belanda itu, kejadian ini tentu saja diketahui oleh Belanda, dengan kemarahan yang memucak, Belanda menyuruh tangan kananya untuk membuat provokasi yaitu dengan cara marah-marah dan memukuli salah satu buruh, dan serentak kejadian itu dilaporkan kepada sang mandor, dan tentu saja mendengar kejadian itu dari salah satu buruh, Sakera marah, saat itu pula Sakera mencari antek Belanda itu, tak banyak omong saat Sakera berhadapan dengan dia, Sakera membunuh langsung antek Belanda itu.

Sejak itu Sakera menjadi buronan polisi Hindia Belanda. Saat Sakera mau berkunjung ke rumah ibunya, tiba-tiba dia dikepung oleh polisi dan antek-antek Belanda, tak bisa dihindari Sakera dikeroyok antek-antek dan polisi itu, namun seketika Sakera tercengang saat antek-antek Belanda itu dengan licik menyandara ibunya, tak punya pilihan lain akhirnya Sakera menyerah dan di penjara.

Saat di penjara Sakera sering disiksa, bahkan dipekerjakan secara paksa. Sakera mengetahui kabar keluarganya dari salah satu buruh, namun saat mendapatkan informasi bahwa ibunya meninggal, Sakera menjadi marah

sekaligus *shock*. Amarah yang mendalam, membuat Sakera kabur dari penjara dengan membunuh para penjaga penjara.

Setelah kabur dari penjara dia bersembunyi di suatu tempat dan melakukan pembalasan terhadap antek-antek Belanda itu, Sakera melakukan pembunuhan secara berturut-turut, dari antek-antek itu dan beberapa kepolisian Hindia Belanda.

Saat itu suasana di Bangil menjadi geger, polisi Hindia Belanda tak bisa berbuat apa-apa, karena memang tak bisa menemukannya Sakera, bahkan jika menemukannya mereka tak bisa menangkapnya. Alhasil dengan cara licik polisi Hindia Belanda itu menemui Aziz dan Bakri yang tak lain adalah teman sepergurunya. Aziz dan Bakri diiming-imingi kekayaan dan pangkat oleh Belanda. Mereka tak bisa mengelak karena jika mereka tidak mau, maka mereka dianggap bersekongkol dengan Sakera.

Azis dan Bakri pun merencanakan penangkapan Sakera, mereka memberitahukan kelemahan Sakera yakni bambu apus untuk melumpuhkan ilmu kebalnya, dan mengadakan kesenian tayuban untuk memancingnya keluar dari persembunyiannya, tak bisa di pungkiri Sakera memang sangat menyukai acara tayuban itu.

Saat acara tayuban dilaksanakan, seperti yang telah di rencanakan Sakera keluar dari persembunyiannya dan disitulah terjadi pertarungan yang sangat sengit, meski Sakera sangat hebat, tapi dengan kelicikan Belanda, Sakera akhirnya kalah, bambu apus yang dipakai Azis, melempuhkan kekuatannya, dan

setelah pertarungan itu Sakera di hukum gantung di Bangil. (Samsul Ma'arif, 2014 : 165)

Jika berbicara tentang Sakera, maka tidak akan lepas dari simbol-simbolnya yaitu baju hitam dan kaos merah putih, (*pesa'an* atau *poleng*), Warna hitam ini melambangkan keberanian. Sikap gagah dan pantang mundur ini merupakan salah satu etos budaya yang dimiliki masyarakat Madura. Garis-garis tegas merah, putih yang terdapat pada kaos yang digunakan pun melambangkan sikap jujur dan tegas ,tegas serta semangat juang yang sangat kuat, dalam menghadapi segala hal.

Banyak orang tahu tentang Madura, dan hal yang pertama mereka sebut pasti adalah carok dan clurit, itulah senjata yang Sakera bawa saat mengawasi para buruh, sebelum clurit terkenal di masyarakat umum, menurut cerita rakyat clurit terinspirasi dari senjata satria Majapahit yakni Adi Podai dan Adi Rossa, dimana kedua kesatria ini membunuh para begundal di Madura, namun orang Madura dulu menggunakan celurit bukanlah untuk membunuh melainkan untuk pekerjaan sehari-hari.

3. Tinjauan Konsep

Dalam setiap ide penciptaan sebuah karya maka tidak akan lepas dengan namanya konsep, dimana konsep ini dapat menyatukan ide dan karya dengan apik.

Konsep menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4 (2008 : 725)

Gambaran mental dari objek, proses, atau apapun yang ada di luar bahasa, yang

digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain".

Menurut Mikke Susanto (2011: 227) pokok utama atau keseluruhan ide konsep sangat berarti dalam berkarya seni ia dapat dalam lahir sebelum, bersamaan maupun setelah pengerjaan sebuah karya seni.

Dalam karya komik tokoh Sakera seniman memvisualisasikan dalam bentuk sederhana, dimana karakter tokoh dalam bentuk ini sangat mudah diterima oleh masyarakat apalagi di kalangan anak muda, dan hal yang paling utama konsep ini tidak mengubah cerita dari sejarah sang tokoh.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penciptaan komik tokoh Sakera disini meliputi Eksplorasi, Eksperimen dan Implementasi

1. Eksplorasi

Dalam KBBI (2008:359) eksplorasi adalah penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, namun dalam karya komik ini berbasis sejarah, maka untuk mendapat ide adalah kajian pustaka dan literatur. Metode ini juga dapat digunakan dalam berkarya dimana dapat bereksplorasi mencari informasi tentang komik dan langkah-langkah pembuatannya.

2. Eksperimen.

Dalam KBBI (2008:359) eksperimen adalah percobaan yang bersistem dan berencana. Dalam pembuatan komik ini secara global sudah tersistem apalagi komik ini adalah adopsi dari sejarah, secara otomatis penulis sudah mempunyai *story line*.

Eksperimen dalam pembuatan komik ini meliputi pembuatan karakter, membuat adegan-adegan yang agak rumit, yang tentunya dilakukan melalui digital agar lebih mudah dan tidak memakan banyak kertas dan waktu.

3. Implementasi

Dalam KBBI.co.id implementasi adalah aktifitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem, dalam penyelesaian komik ini implementasi berfungsi untuk mengeksekusi atau final pembuatan komik, setelah data dan bahan sudah terkumpul.

BAB III PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan Dan Visualisasi Karya

Adapun konsep penciptaan karya ini adalah revitalisasi atau menghidupkan kembali cerita tokoh Sakera juga mempertahankan dan mensosialisasikan sejarah tokoh Sakera melalui komik, dimana *Legend* atau *folklore* ini divisualisasikan dengan bentuk sederhana yang seperti telah diketahui komik seperti ini sangat familiar dikalangan anak muda.

Dalam sebuah komik pastinya ada alur cerita, dimana alur itu ada peristiwa, dari setiap peristiwa dalam komik tokoh Sakera ini ada satu peristiwa yang dikurangi karena tabu atau larangan, pantangan untuk dikonsumsi umum, sebagai contoh istri Sakera yang kedua yakni Marlina, di selingkuhi oleh keponakannya sendiri, juga *action* dalam komik ini tidak terlalu mengumbar sesuatu yang mengerikan atau sesuatu tak pantas dipandang mata, seperti yang telah kita ketahui carok itu sangat mengerikan, dan momen itu sedikit dikurangi untuk penikmat, apalagi untuk pembaca dibawah umur, karena komik ini bersifat edukasi atau sejarah, maka komik ini tidak mengubah alur cerita, dan ini hampir sama dengan apa yang rakyat ceritakan.

B. Proses Visualisasi

Proses visualisasi ini merupakan langkah kedua setelah ide terbentuk adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan Bahan dan Alat

Dalam pembuatan komik tokoh Sakera hampir semua dilakukan secara digital apapun alat dan bahannya yaitu:

a. Alat

Dalam penciptaan karya komik tokoh Sakera ini, digunakan alat berupa *hardware* dan *software* pada komputer. *Hardware* yang digunakan berupa perangkat pemrosesan data yang ada dalam komputer, monitor selaku perangkat *output*, serta *mouse*, *keyboard*, dan *graphic tablet* sebagai perangkat inputnya. Sedangkan *software* yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah Manga Studio EX5 yang merupakan salah software pengolah grafis.

b. Bahan

Sebelum komik ini terbentuk, maka untuk menyusun ide atau merancang karakter, momen dan alur cerita, penulis membuat sketsa menggunakan digital.

C. Langkah Pembuatan Komik

a. Membuat *Story line*

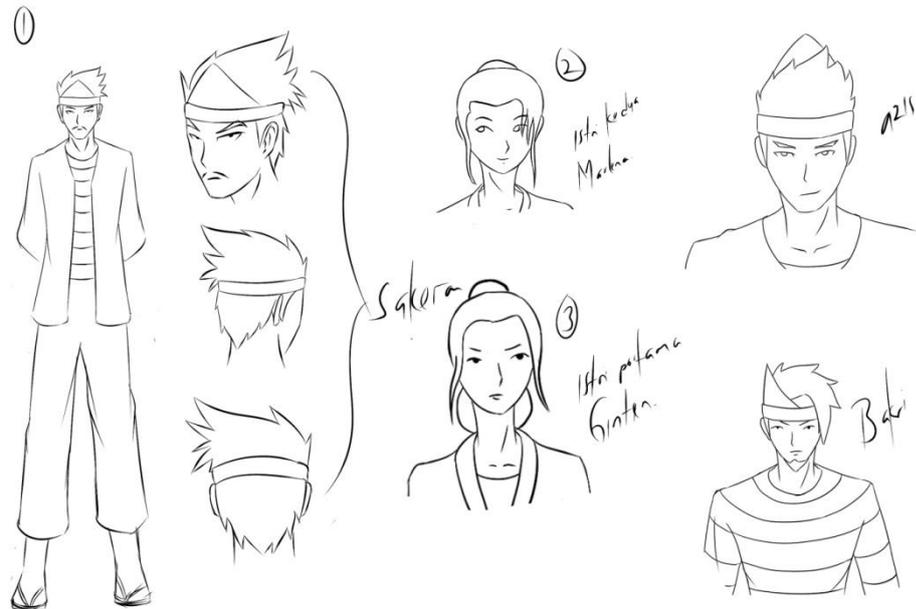
Story line merupakan ide cerita atau alur cerita dari awal sampai akhir. Sebelum membuat *story line* secara utuh, maka harus membuat tabel inti pembahasan agar lebih mudah dipahami, dalam tabel ini berisi cerita secara global tentang Sakera.

No	Inti Pembahasan	Cerita Rakyat dan Sumber
1.	Prolog (Awal Cerita)	Pada abad 18 M Sakera mengadu nasib ke Pasuruan, dimana dia bekerja sebagai buruh di pabrik gula, karna jujur dan sikap tegasnya dia diangkat sebagai mandor tebu, namun seiring berjalannya waktu Sakera mengetahui kebusukan Belanda , sehingga terjadilah konflik diantara keduanya, Sakera berontak terhadap Belanda atas sikap kediktatorannya terhadap rakyat kecil, atas nama pembelaan untuk rakyat kecil, terjadi pertempuran dengan pemerintahan Hindia Belanda, pembunuhan terhadap antek-antek Belanda, membuat mereka semakin gencar untuk menangkap Sakera.
2.	Epilog (Akhir Cerita)	Kelicikan Belanda tidak hanya sifat rasa menguasai tanah air, namun mereka tidak mempunyai sifat kesatria, Belanda dengan licik mendatangi teman sepergurunya Sakera, yakni Azis dan Bakri dengan diiming-imingi kekayaan, akhirnya mereka pun menerima ajakan Belanda, Azis dan Bakri memberitahukan kelemahan Sakera dan memancingnya keluar dari persembunyiannya dengan mengadakan tayuban , karena informasi itu Belanda dapat mengalahkan Sakera, dan setelah itu Sakera dihukum gantung.

b. Membuat Desain Karakter

Membuat desain karakter berdasarkan pada *story line*, juga harus berdasar informasi dari lapangan juga pustaka, namun didalam komik

tidak semua karakter itu dibuat dalam tahap ini, hanya tokoh-tokoh yang sangat berpengaruh dalam komik.



Gambar: Desain Karakter

Tokoh utama: Sakera atau Sadiman

Asal : Madura

Usia : 40 tahun

Tinggi : 180 cm

c. Membuat Sketsa

Dalam membuat sketsa merupakan pengubahan bentuk verbal menjadi visual yang ada pada *story line*, pengerjaan sketsa biasanya dilakukan per BAB, dimana ini akan memudahkan penulis merencanakan adegan atau cerita selanjutnya, tidak luput dari itu dimana disebuah adegan kadang ada dialog antara karakter, dan pembuatan dialog itu disusun setelah adegan sudah terbentuk.



Gambar: Sketsa

d. Pewarnaan

Perwarnaan dalam komik tokoh Sakera ini dilakukan secara digital, dimana untuk mengerjakan hal ini menggunakan aplikasi pengolah gambar dan dalam komputer, dan menggunakan alat berupa *graphic tablet*, Manga Studio EX5, dengan lembar kerja A5, dan kerapatan 300 dpi.

Warna yang digunakan dalam komik ini adalah hitam putih, dimana kebanyakan komik pada umumnya, namun didalam perwarnaan komik tokoh Sakera ini lebih plakat, dan kontras agar jelas warna objek satu dengan yang lain.



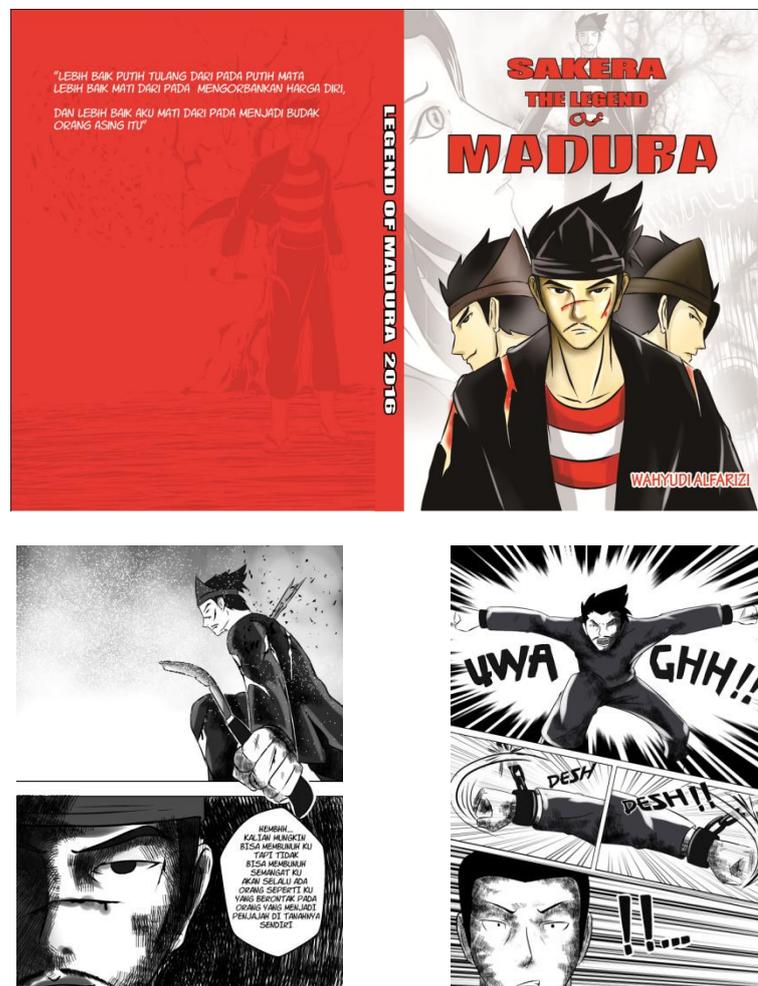
Gambar: Pewarnaan

e. Pemberian Teks

Pemberian teks ini biasanya dilakukan setelah komik sudah terbentuk, dari mulai judul, halaman satu sampai akhir, agar mudah disusun, adapun teks didalam komik ini menggunakan aplikasi berupa Manga Studio EX5, dari mulai *font* dan balon kata.

Judul cerita menggunakan font, *impact*, dan *matura MT script capitals* dimana font *impact* ini memberi kesan tegas dan *matura MT script capitals*, memberi kesan dinamis.

Sedangkan *font* pada dialog komik menggunakan *VTC LETTERER PRO*, yang memberi kesan, luwes dan tidak formal, adapun selain itu adalah *sound* komik adalah *self made* (buatan sendiri)



Gambar: Pemberian Teks

f. *Layout* Halaman

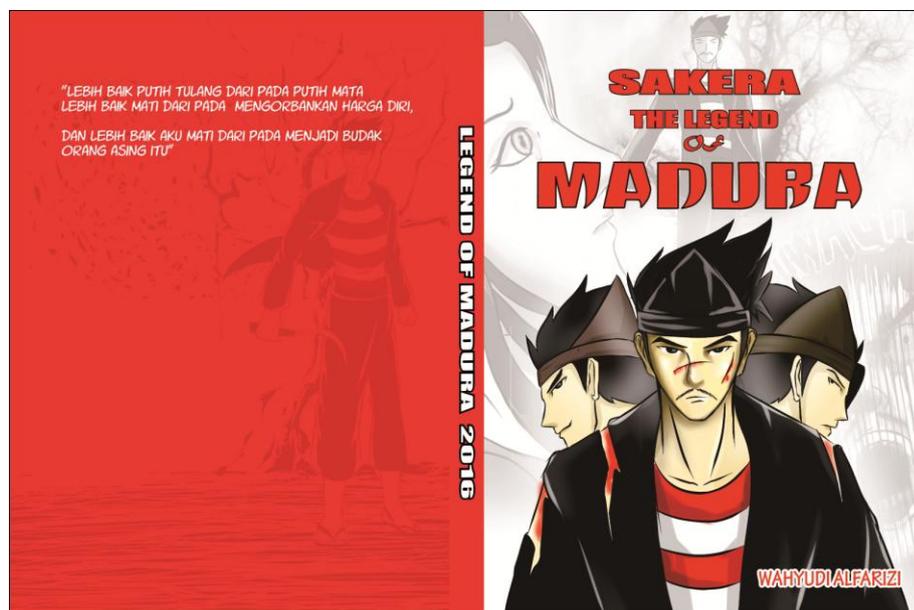
Langkah ini dilakukan setelah semua gambar sudah terbentuk dan semua unsurnya-unsurnya sudah lengkap, adapun format buku yang di cetak berukuran 15 x 21 (A5)

g. *Printing*

Proses printing dan penjilitan buku komik dibantu oleh jasa percetakan, kertas yang digunakan adalah bookpaper A5 70 grm untuk isi, sedangkan *cover* buku menggunakan ivory 260 grm, dengan laminasi gloss.

D. Visualisai Karya

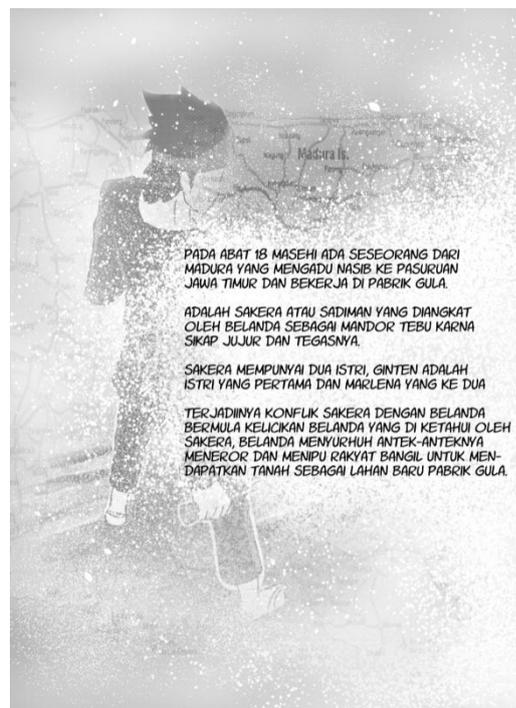
a. *Cover*



Gambar : 1

Pada *cover* depan memiliki konsep yang memvisualkan tokoh-tokoh yang paling berpengaruh dalam komik tokoh Sakera ini, terutama tokoh-tokoh yang mempunyai ilmu beladiri, karena komik ini berbasis komik laga.

Cover belakang dipenuhi dengan warna merah pekat, karena warna tersebut adalah salah satu simbol masyarakat Madura, dan yang paling utama pada *cover* belakang adalah filsafat Madura yang berwarna putih yang juga simbol dari masyarakat Madura.



Gambar: 2

Pada halaman pertama adalah narasi yang berisi sekilas tentang tokoh Sakera juga kejadian sepintas konflik Sakera dan Belanda. Narasi pada halaman pertama tidak terlalu panjang, karena biasanya penikmat komik cenderung jenuh melihat teks yang terlalu panjang.

Tidak lepas dari itu, unsur visual pada komik ini, dimana visual atau tokoh Sakera sebagai *background* dari narasi, *background* tersebut sengaja diblur, agar teks pada komik ini nampak jelas.



Gambar: 3 - 4

Halaman berikut adalah ilustrasi dari sang tokoh yang dimana sebagai profesi mandor tebu Sakera selalu mengawasi para pekerjanya dari pagi sampai sore di kebun tebu, dalam ilustrasi tersebut Sakera memberi arahan dan menyemangatnya kepada salah satu buruh.

Komposisi pada panel tersebut bisa dikatakan komposisi yang simetris, dan itu memberi kesan tegas pada objek atau tokoh pertama. Pada halaman ini hanya terdiri tiga panel, dimana objek hampir tampak semua dan itu memberi kesan luas pada *background*. Warna objek pertama atau Sakera sangat kontras dengan objek lainnya, agar penikmat langsung fokus pada tokoh Sakera dengan kata lain dalam prinsip seni adalah *point of interest*.



Gambar: 5 - 6

Pada halaman ini sesungguhnya hanyalah sebuah komedi, sebagai bumbu-bumbu alur cerita agar tidak monoton, dan yang sebenarnya dalam sejarah tokoh Sakera tidak ada kejadian yang bersifat lucu, namun jika dilihat dari aspek *genre* komik ini, sejarah atau cerita rakyat termasuk *genre* fiksi, kesimpulannya memasukkan sedikit kejadian berbau komedi atau yang lainnya pada komik ini, tidak menyalahi aturan jenis *genre* komik fiksi ini.

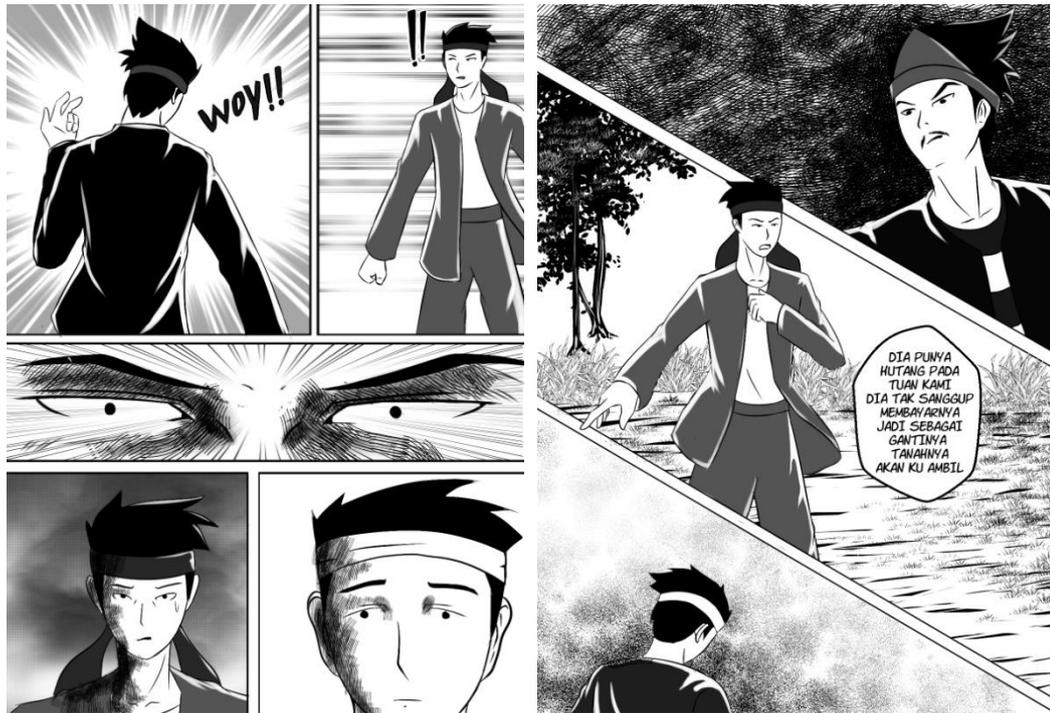
Adapun pembahasan dari aspek visual pada halama ini adalah efek dimana efek ini dapat menggambarkan suasana yang terjadi pada suatu kejadian, misal pada gambar 4-5, efek yang terdapat di gambar tersebut adalah efek bintang, yang menggbarkan kejadian yang bahagia. Namun dalam pemberian efek pada gambar ini, tidak selamanya menjadi acuan atau aturan bagi seniman komik lain.



Gambar: 7 - 8

Dalam halaman ini menceritakan awal mula terjadinya konflik Sakera dengan Belanda, dimana cerita dalam gambar 6-7 menjelaskan Sakera tidak sengaja mendengar suara orang yang sedang marah, setelah Sakera menyelidiki dan mennghapiri suara tersebut ternyata antek Belanda yang marah atas pinjaman yang belum dilunasi, sehingga tanah dari orang yang meminjam tersebut mau diambil oleh antek Belanda sebagai gantinya, itulah ulasan secara verbal dari gambar diatas.

Adapun ulasan secara visual adalah seperti pembahasan yang sebelumnya, namun ada sedikit yang berbeda pada panel gambar 6, dalam ilustrasi tersebut Sakera mengeluarkan celuritnya, dalam gambar tersebut menggunakan panel yang sedikit miring, yang secara visual menggambarkan keadaan yang dinamis atau genting.



Gambar: 9 - 10

Halaman berikutnya adalah gambar 8-9, pada gambar tidak banyak membahas cerita karena gambar ini adalah lanjutan dari halaman sebelumnya, namun pada bagian ini penulis lebih membahas secara visualisasi komik.

Hal yang pertama adalah efek teks “woy !!” efek tersebut adalah suara dari tokoh utama, efek ini memberi kesan tegas. Adapun efek teks lainnya adalah tanda seru “!!” “dimana efek ini banyak digunakan dalam komik jepang atau manga, hal ini untuk memberi kesan kaget atau terkejut pada komik.

Pembahasan lainnya adalah objek gambar. Dimana pada gambar 8 pada tokoh utama matanya di *closeup* yang berarti menandakan marah, dilihat dari hal nyata bahwa ekspresi dari seseorang akan tergamabarkan dari matanya. Sedangkan pada gambar 9 adalah panel yang miring, hal ini telah dijelaskan pada

halaman sebelum bahwa panel miring akan memberikan efek dinamis atau genting dari suatu kejadian.



Gambar: 11 - 12

Ilustrasi dalam halaman ini menceritakan mengenai dimana sifat asli Sakera yang frontal, disitu tergambar jelas Sakera tanpa banyak bicara, langsung memberi uang logam terhadap antek Belanda itu. Ilustrasi di atas menjelaskan bahwa pada riwayat sejarah Sakera, dia tokoh yang ditakuti oleh antek-antek Belanda sehingga pada adegan komik diatas antek Belanda memilih langsung pergi menghindari Sakera.



Gambar: 13

Seperti peristiwa pada umumnya orang yg ditolong tentunya mengucapkan terimakasih, namun ada bebarap penjelasan pada ilustrasi diatas mengenai dialog Sakera yang berbunyi “ takkan ku biarkan budak orang asing itu membuat onar ditanah ini, dan menjadi penjajah ditanahnya sendiri” dan hal ini yang biasanya kata-kata yang di keluarkan oleh kesatria.

Mengenai pembahasan secara visual dalam ilustrasi di atas tidak banyak ditemukan unsur visual yang mencolok, hanya efek pada objek Sakera, yang dimana sudah dijelaskan pada gambar sebelumnya, bahwa efek akan menggambarkan suasana pada suatu peristiwa.



Gambar: 14 - 15

Pada bagian ini menceritakan istirahat jam kerja, dimana para pekerja bisa bersantai sejenak sebelum melanjutkan kerja lagi. Ilustrasi di atas menjelaskan suasana yang bahagia setelah lelah bekerja.

Panel komik di atas hanya terdiri dari beberapa panel, gambar 13 hanya terdapat 3 panel, ruang kosong, atau objek pohon komik di atas biasanya berfungsi atau menandakan bahwa pergantian *scene* agar alurnya enak dibaca, sedangkan pada gambar 14 hanya terdiri 2 panel agar *view* nya luas untuk menggambarkan objek secara utuh. Adapun pembahasan lainnya yaitu efek teks ” HAHAHA “ disitu menjelaskan bahwa lantangnya dari suara tawa mereka.



Gambar: 16 - 17

Pada bagian menceritakan dimana Markus atau tangan kanan Belanda ini menjadi provokator, Markus marah terhadap para pekerja dan memukul salah satu pekerja, karena menyanggah perkataannya.

Pembahasan selanjutnya adalah elemen komik yaitu panel, pada gambar 15 ini agak berbeda, panel tersebut vertikal dan tentunya memberikan efek ruang sempit, yang berfungsi agar fokus pada objek, sedangkan pada gambar 16 ada panel yang miring yang berfungsi atau menandakan suatu yang dinamis atau keadaan yang genting. Adapun lainnya yaitu efek teks “ wuss” atau yang disebut *sound efect* dari sesuatu benda yang berbunyi dan bergerak.



Gambar: 18 - 19

Tidak banyak pembahasan tentang alur cerita pada bagian ini karena memang ilustrasi di atas lanjutan pada halaman sebelumnya, namun yang tampak jelas pada gambar tersebut adalah elemen-elemen komik.

Seperti biasa pada pembahasan sebelumnya yaitu panel, gambar 17 memiliki panel yang miring menggambarkan kejadian yang genting dan dinamis apalagi pada ilustrasi di atas adalah adegan *action*. Tak lepas dari itu efek *speed line* pada gambar tersebut sangat berpengaruh pada objek yang bergerak sehingga objek nampak hidup.

Pada gambar 18 tidak jauh beda dengan pembahasan pada gambar 17, namun panel gambar 18 memiliki komposisi yang simetris.



Gambar: 20 - 21

Halaman ini menceritakan bagaimana tangan Belanda ini menggunakan otoriternya untuk melampiaskan amarahnya terhdap para buruh.

Di tinjau dari segi visual rata-rata komik ini memiliki 3 panel, karena pada komik ini hanya memvisualkan point-point pentingnya saja. Pada gambar di atas menggambarkan keadaan yang tegang, sehingga untuk menyatukan elemmen-elemen komik dengan ilustrasi, harus menggunakan aturan pembuatan komik secara umum. Misal pada gambar 19, antek Belanda itu sedang marah, dan untuk balon teksya harus menggunakan balon teks yang bergigi.



Gambar: 22 - 23

Dalam ilustrasi di atas menggambarkan setelah salah satu pekerja dipukul oleh antek Belanda itu, lalu beberapa saat kemudian salah satu temannya menolongnya, namun tak bisa dipungkiri pada adegan ini bercampur baur dengan komedi, hal ini tak lepas dari sifat pribadi pembuat komik yang menyukai humor.

Visualisasi pada komik ini ada beberapa objek yang menggunakan teknik arsir sehingga terlihat seperti *drawing*, hal ini agar memberi kesan estetik pada komik. Adapun lainnya adalah efek, pada gambar 22 disitu terdapat efek garis lengkung yang vertikal yang menandakan kurang enakannya suatu keadaan. Namun hal ini tidak bisa menjadi patokan atau menjadi aturan yang harus dilakukan dalam pembuatan komik.



Gambar: 24 - 25

Para pekerja itu memutuskan melaporkan kejadian ini, namun pekerja yang dipukul oleh antek Belanda itu lebih memilih melaporkannya sendiri kepada Sakera. Mendengar pengungkapan pekerja itu Sakera tidak langsung emosi, melainkan mencari tahu kebenarannya.

Tidak banyak efek yang digunakan pada halaman ini, tapi ada beberapa efek arsir pada objek komik agar memberi kesan misterius, atau sesuatu yang tersirat. Pada gambar 24 terutama pada objek pemandangan di atas mendakan bahwa bergantinya *scene*. Agar alur tetap enak dibaca, juga sebagai fungsi agar pembaca tidak jenuh melihat objek figur.



Gambar: 26 - 27

Sakera langsung mencari Markus dan bertanya pada pekerja lainnya, setelah beberapa saat kemudian Sakera berhadapan dengan Markus, tidak banyak basa-basi Sakera langsung pada inti permasalahan, dan menanyakan kejadian yang terjadi para pekerja, mendengar pernyataan dari Markus Sakera langsung marah, itu terlihat dari tatapan Sakera.

Pada gambar 26 dalam disitu banyak menggunakan *background* hitam, untuk menggambarkan suasana yang mencekam, tidak hanya itu fungsi background hitam untuk memberi kesan kontras pada komik.

Adapun efek lainya adalah efek teks “ !!” yang terdapat pada gambar 26, hal itu menjelaskan bahwa objek dalam adegan kaget.



Gambar: 28 - 29

Ilustrasi pada gambar ini lebih ke adegan *action*, akibat pernyataan Markus yang merendahkan para pekerja, Sakera langsung marah dan membunuhnya, namun beberapa saat kemudin hal ini di ketahui oleh polisi Hindia Belanda.

Adapun pembahasan unsur visual pada ilustrasi pada gambar 27, yang sangat nampak pada gambar tersebut adalah *sound efect* dimana disitu terdpat teks” TAAPP !! ”suara tangan yang bersentuhan dengan keras, desain *font* tersebut adalah *made self* atau buatan sendiri, bentuk font yang tebal memberi kesan keras. Namun pada *sound efect* “ BLAARR” teks tersebut terbentuk bukan hasil dari suara objek, melainkan *back sound*, seperti halnya pada konsep *back sound* film, hal ini agar memperkuat adegan yang sangat genting, horor, dan sebagainya, juga yang pada gambar 28 pada ilustrasi tersebut terdapat *sound efect* “

TRANG!!” teks tersebut adalah *back sound* yang berfungsi memperkuat suatu adegan.



Gambar: 30 - 31

Polisi Hindia Belanda itu langsung melaporkan kejadian pembunuhan Markus pada petinggi Belanda, serentak petinggi Belanda itu marah, dan memerintakan polisi Hindia Belanda untuk menangkap Sakera.

Pada gambar 29-30, tidak banyak unsur visual atau elemen komik yang dibahas, namun yang paling moncolok ialah pada gambar 30, dimana objek mata pada petinggi Belanda itu *diclose up*, untuk menggambarkan ekspresi marah, dan efek *speed line* pada objek mata agar objek nampak dinamis dan memfokuskan mata penikmat pada suatu objek.



Gambar: 32

Dalam halaman ini polisi Hindia Belanda memulai pencarian dan penangkapan Sakera atas perintah petinggi Belanda itu.

Pada gambar ini tidak terdapat panel karena untuk memvisualkan objek secara utuh dan luas, juga menandakan pergantian sebuah *scene* atau adegan pada komik, pada objek ini mengambil *angel* mata kodok atau view dari bawah ke atas, untuk menyesuaikan suasana pada komik.

Angel seperti ini akan memberi efek gagah dan kuat pada suatu objek. *Setting* yang sedernaha berfungsi untuk memfokuskan mata pada objek pertama.



Gambar: 33 - 34

Pada gambar ini menceritakan pencarian Sakera dimulai dari rumahnya, dimana istri-istrinya Sakera tinggal satu rumah. Saat terdengar suara ketukan pintu, Marlena (istri kedua Sakera) sangat senang, dan menghampirinya, beberapa saat kemudian Marlena kaget, karena yang ada dihadapnya bukan suaminya melainkan polisi Hindia Belanda, terjadi beberapa percakapan antara polisi Hindia Belanda itu dengan Marlena, tapi antek Belanda itu langsung menyuruh polisi itu menggeledah tempat Sakera.

Mengenai pembahasan pada visual karya, dimana peran efek disini sangat penting dalam pembuatan komik, misal pada gambar 32, tepatnya pada objek Marlena dengan adegan bahagia, dalam efek tersebut menggunakan efek bunga yang melambangkan femininitas dan bahagia.



Gambar: 35 - 36

Saat antek dan polisi Hindia Belanda itu mau menggeledah rumah Sakera, tiba-tiba Ginten istri yang pertama Sakera datang dan langsung marah terhadap polisi dan antek Belanda itu, dan mengancam akan memanggil seluruh para warga, mereka tidak punya pilihan lain, dengan hati kesal merekapun pergi.

Adapun elemen-elemen komik yang akan dibahas kali ini adalah efek *speed line* yang horizontal pada gambar 34, efek *speed line* tersebut memberi kesan dinamis atau objek seperti bergerak, sedangkan *block* hitam pada gambar 35 berfungsi memperkuat suasana dan adegan pada objek.



Gambar: 37

Dalam ilustrasi di atas menceritakan bagaimana istri yang ke dua Marlana mengkhawatirkan suaminya, untuk menenangkan hati Marlana istri yang pertama Ginten memberitahukan keberadaan Sakera bahwa suaminya pergi ke rumah ibunya.

Tidak banyak penggunaan elemen komik pada ilustrasi diatas, karena suasanaya hening, namun yang paling menonjol adalah blok hitam pada objek Marlana, blok hitam tersebut untuk memberi kesan misteri dan memperkuat suatu adegan.

Tak lepas dari itu perpindahan objek figur ke objek benda mati atau kursi itu menandakan bahwa akan terjadinya pergantian *scene*.



Gambar: 38 - 39

Pada gambar di atas menjelaskan bagaimana polisi dan antek Belanda itu terus mengincar Sakera, dalam adegan ini Sakera dikeroyok oleh mereka saat menuju ke rumah ibunya, dan pada adegan inilah akan dimulai pertarungan Sakera dan mereka.

Setting pada ilustrasi di atas adalah malam hari, dan di tempat yang sepi, hal ini bisa terlihat pada *background* gambar 37, yang dimana pada *background* tersebut banyak memakai warna hitam, juga terdapat *sound efeck* “SRAKK” pada *background* tersebut yang mendandakan bahwa ada yang melintas pada tempat itu.



Gambar: 40 - 41

Serangan pertama dimulai oleh polisi polisi itu, tembakan yang dilancarkan oleh polisi itu, tak mempan terhadap tubuh sakera, seketika para polisi itu langsung tercengang dan ketakutan.

Dalam visualisi di atas ada dua perbedaan pada *sound efect* yaitu pada gambar 39, dimana pada efek “ DORR” teks tersebut sedikit tebal, karena menyesuaikan efek suara pada bunyi senapan, sedangkan pada *sound efect* “JLEB“ teks tersebut mengikuti bentuk runcing dari peluru.

Adapun elemen komik lainnya pada gambar diatas adalah *speed line*, gambar 39-40 ilustrasi diatas hampir semuanya menggunakan efek *speed line* karena ilustrasi diatas dalam adegan yang bergerak cepat dan dinamis.



Gambar: 42

Dalam adegan di atas Sakera melancarkan serangan pertamanya pada polisi-polisi tersebut, dan menebas polisi-polisi itu.

Pada ilustrasi di atas tidak menampilkan adegan yang mengerikan, karena komik ini lebih condong untuk edukasi.

Penempatan panel di atas sedikit berbeda dengan yang lain, dimana hanya terdapat dua panel, hal ini untuk memperkuat dan meng *close up* objek, terutama dalam adegan *action*. Panel yang miring juga berfungsi untuk memperkuat atau mendukung adegan yang dinamis atau adegan yang bergerak cepat, dan di dalam adegan gerak cepat atau *action* kebanyakan komik pada umumnya biasanya menggunakan *speed line*.

Tak lepas dari itu elemen lainya adalah *sound efect* “ SRAK” efek tebasan dari clurit Sakera, teks tersebut sedikit runcing, hal ini dikarenakan untuk menyesuaikan bentuk teks dengan clurit.



Gambar: 43 - 44

Pada gambar di atas menceritakan setelah menghabisi para polisi itu Sakera langsung menghajar antek-antek Belanda itu.

Dalam visualisasi komik di atas dominan menggunakan efek *speed line* karena ilustrasi di atas dalam adegan *action*, yang tentunya dengan menambahkan efek *speed line* maka adegan tersebut akan lebih hidup.

Panel pada komik tersebut semuanya miring atau dinamis, sehingga menambah suasana tegang, genting dan sebagainya. Sedangkan *sound efect* dalam gambar tersebut berfungsi memperkuat atau pendukung dari suatu adegan,

yang tentunya bentuk *sound effect* tersebut mengikuti bentuk dari suara yang dihasilkan dalam adegan tersebut, adapun fungsi lainnya yaitu sebagai pengisi ruang kosong dalam panel komik.



Gambar: 45

Pada bagian ini adalah adegan *action* dimana Sakera sebagai tokoh utama mengeluarkan jurus ilmu beladiriya. Gambar di atas tidak ada panel, dalam hal ini dimaksudkan untuk membesarkan objek secara utuh, juga untuk menandakan sebagai pergantian *scene*.

Hanya ada satu elemen komik dalam gambar ini yaitu *speed line*, di mana fungsi *speed line* ini berfungsi untuk memberi kesan dinamis pada gambar. Terdapat efek arsir pada objek sehingga memberi kesan estetik pada gambar.

Background yang blur pada gambar berfungsi untuk memfokuskan pembaca pada objek utama.



Gambar: 46 - 47

Pada adegan ini, Sakera ingin menebas salah satu antek Belanda itu, setelah mengalahkan mereka, dan tiba-tiba terdengar suara teriakan yang menghentikan gerak Sakera, suara itu dari antek Belanda yang ingin balas dendam terhadap Sakera. Seketika itu Sakera tercengang, karena antek Belanda itu menyandera ibunya.

Pada gambar 45, terutama pada objek Sakera pada panel yg pertama, objek tersebut menggunakan *view* mata kodok, atau dari bawah ke atas, yang dimana dalam *view* ini akan memberi kesan gagah, kuat, dan tinggi pada objek, dan pada panel yang kedua, yaitu antek Belanda pada objek tersebut di *block* hitam,

hal ini dimaksudkan agar memberi kesan misterius pada objek antek Belanda tersebut, sedangkan pada gambar 46, pada panel ke tiga, objek tersebut di *close up* agar ekspresi dari objek tersebut sangat jelas.



Gambar: 48 - 49

Pada bagian ini menceritakan dimana antek Belanda itu mengancam Sakera, dengan menyandera ibunya, dalam keadaan ini Sakera tidak punya pilihan lain, kecuali menyerah, dengan terpaksa Sakera pun membuang cluritnya dengan kata lain dia menyerahkan diri pada Belanda, meski hal ini membuat ibunya sangat sedih.

Seperti pembahasan pada sebelumnya, setelah pembahasan alur cerita, maka dilanjutkan dengan pembahasan visual.

Ada perbedaan pada gambar 47 dan 48, namun hal paling menonjol adalah gambar 48, dimana gambar tersebut hanya terdiri dari dua panel dan objek yang besar, hal ini dimaksudkan untuk meng *close up* moment atau ekspresi secara detail.



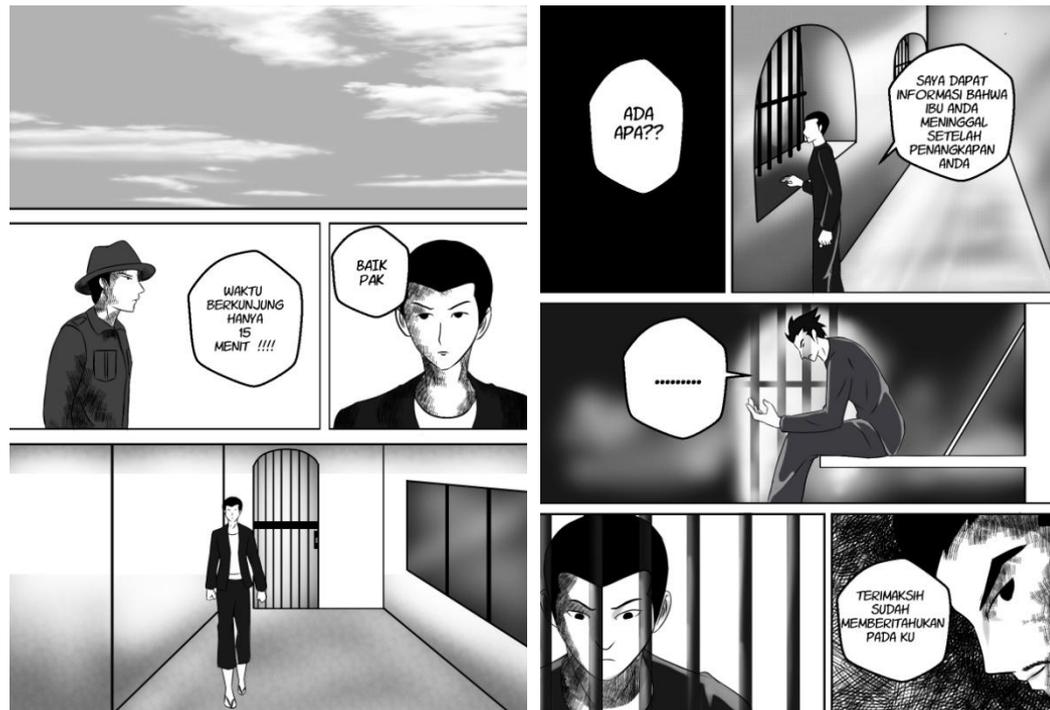
Gambar: 50

Gambar diatas adalah *scene* atau moment dimana Sakera dipenjara karena kelicikan antek-antek Belanda itu.

Ilustrasi diatas tidak terdapat elemen-elemen komik pada umumnya dimana gambar tersebut hanya satu objek, hal ini dimaksudkan untuk menandakan pergantian moment dan *setting*.

Ilustrasi gambar 49 tersebut tidak menampilkan wajah dari tokoh utama melainkan hanya tangan yang menggemgam *cell*, hal ini agar memberi kesan

misterius, dengan didominasi warna hitam pada gambar akan memperkuat ilustrasi di atas. Terdapat efek arsir pada gambar, sehingga memberi kesan estetik pada objek.



Gambar: 51 - 52

Adegan pada gambar di atas menceritakan salah satu pekerja menjenguk Sakera, dia memberi informasi tentang ibunya yang meninggal setelah penangkapan Sakera, dan hal ini membuat Sakera terdiam dan sedih.

Di tinjau dari unsur visual pada gambar di atas, terutama pada gambar 50, panel pertama pada komik tersebut memiliki ruang kosong, ruang kosong tersebut berfungsi menunjukkan waktu dan pergantian *scene* agar alur cerita enak dibaca, sedang pada gambar 51 terutama pada panel pertama, dimana panel tersebut

hanya blok hitam dan teks, hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan ruang atau *background* penjara yang gelap, juga untuk memberi kesan misteri pada komik.

Adapun hal lainnya adalah balon teks yang kosong atau hanya titik-titik, yakni pada gambar 51, terutama pada panel ke tiga, panel kosong tersebut untuk menggambarkan dialog yang tidak terdengar, atau bergumam dalam hati.



Gambar: 53

Pada *scene* ini istri ke dua Sakera yang bernama Marlana sedih membayangkan suaminya setelah mengetahui Sakera di penjara.

Pada visual diatas hanya terdiri 2 panel, yang dimana pada gambar tersebut didominasi oleh objek istri Sakera, hal ini dimaksud untuk memfokuskan pembaca pada ekspresi sedih istri Sakera.

Background hitam pada objek berfungsi memperkuat ekspresi pada gambar. Tak lepas dari itu pada gambar terdapat prinsip seni, misal komposisi, pada objek istri Sakera mempunyai komposisi asimetris, namun dengan komposisi tersebut tidak mengurangi keseimbangan pada gambar diatas.



Gambar: 54 - 55

Bagian ini menceritakan diimana Sakera selalu disiksa dan dipekerjakan secara paksa oleh Belanda, sehingga Sakera pun geram, apalagi setelah mendengar ibunya meninggal. Amarah yang tidak tertahan membuat Sakera ingin kabur dari siksaan Belanda, sehingga ia pun memutuskan rantai-rantai yang mengikat kedua tangannya. Serentak membuat algojo Belanda itu tercengang.

Dalam pembahsan unsur atau elemen komik pada gambar diatas yakni pada gambar 35, dimana pada gambar tersebut memakai *angel* mata kodok, sehingga

ilustrasi pada gambar 53 nampak besar dan gagah, sedangkan pada gambar 54, terutama penggunaan panel, pemiringan panel tersebut berfungsi untuk membuat kesan dimanis pada ilustrasi di atas, dan diperkuat oleh *speed line*.

Sound effect pada gambar di atas didesain mengikuti bentuk suara yang di keluarkan oleh objek gambar, misal *sound effect* “UWAGGHH” teks tersebut di bentuk agak runcing, kaku dan tebal, sehingga memberi kesan kuat dan lantang.



Gambar: 56 - 57

Setelah Sakera memutuskan rantai itu, dia langsung menghajar algojo yang menyiksanya dengan beberapa pukulan, setelah itu dia lari mencari pintu keluar dari tembok besar itu.

Visualisasi pada gambar di atas tidak jauh beda dengan pembahasan yang sebelumnya, diaman pada gambar diatas menggunakan panel yang miring yang

tujuannya untuk beri kesan gerak dan dinamis, dan menyesuaikan suasana pada komik diatas, untuk memperkuat efek dinamis dan gerak, pada gambar tersebut didukung oleh efek *speed line*.



Gambar: 58 - 59

Sakera pun melompati tembok besar itu, namun ternyata ada polisi yang menjaga di depan pintu gerbang, amarah yang masih melekat, Sakera tanpa ragu membunuh penjaga kedua penjaga.

Pada gambar 57 hanya terdiri dua panel, namun panel tersebut sedikit berbeda dengan panel pada gambar yang sebelumnya, panel tersebut di desain vertikal menyesuaikan bentuk objek, juga agar objek tembok nampak lebih tinggi, sedangkan pada gambar 58 terdiri dari 3 panel, dimana panel tersebut sedikit miring agar memberi kesan dinamis, juga menyesuaikan suasana adegan.

Tidak lepas dari itu elemen komik lainnya adalah *sound effect*, ilustrasi pada gambar 58 mempunyai dua *sound effect*, yaitu “BRUKH !!” pada adegan Sakera mendarat ke tanah, teks atau *sound effect* tersebut didesain mengikuti suara yang dihasilkan dalam suatu adegan pada komik, teks ini memiliki bentuk yang kecil yang menandakan suara dalam adegan tersebut tidak lantang.



Gambar: 60 - 61

Setelah membunuh penjaga yang pertama, seketika itu penjaga yang kedua kaget dan mengetahui keberadaan Sakera, dan langsung menembaknya, tembakan itu tak mengenai Sakera, bersamaan dengan itu Sakera langsung meluncurkan pukulan terhadap penjaga itu, dan berhasil melumpuhkannya, alhasil Sakera berhasil melewati kedua penjaga tersebut, dan berhasil melarikan diri.

Elemen komik pada gambar tersebut yang paling mencolok adalah *sound efect* terutama pada gambar 59, pada panel kedua, yaitu *sound efect* “ DOR” dimana teks tersebut terbentuk dari hasil suara tembakan, teks ini didesain tebal, sedikit lancip, agar memberi kesan keras dan cepat, seperti efek suara tembakan. Adapun yang lainnya yaitu *background* pada gambar 60, dimana *background* tersebut adalah hujan yang lebat, hal ini dimaksudkan untuk memberi kesan drama pada komik.



Gambar: 62 - 63

Pada adegan ini setelah Sakera kabur dari penjara dan bersembunyi di suatu tempat, setelah itu dia balas dendam atas kematian ibunya dan membunuh antek dan beberapa polisi Hindia Belanda itu secara sembunyi-sembunyi.

Gambar 61 hanya berisi ilustrasi dan narasi, diaman narsi ini cara untuk mempersingkat alur cerita pada komik, namun pada gambar 62 sebagai ilustrasi untuk memperjelas dari narasi gambar yang pertama atau gambar 61.

Elemen pada gambar 62 yaitu *sound efect* “SREK!!” dimana elemen ini adalah elemen yang paling mencolok pada gambar 62, dan teks tersebut adalah efek suara yang dihasilkan oleh tusukkan pisau Sakera ke tubun polisi itu, sedangkan *speed line* berfungsi untuk membuat objek seperti bergerak, atau dinamis.



Gambar: 64 - 65

Bagian ini menggambarkan dimana polisi Hindia Belanda itu marah dan geram terhadap Sakera, karena orang-orangnya telah banyak dibunuh olehnya, apalagi mereka tak bisa berbuat apa-apa untuk menangkap Sakera, dan hal ini

membuat mereka mereka berbuat licik dengan mendatangi teman seperguruan Sakera yaitu Azis dan Bakri. untuk bernegosiasi.

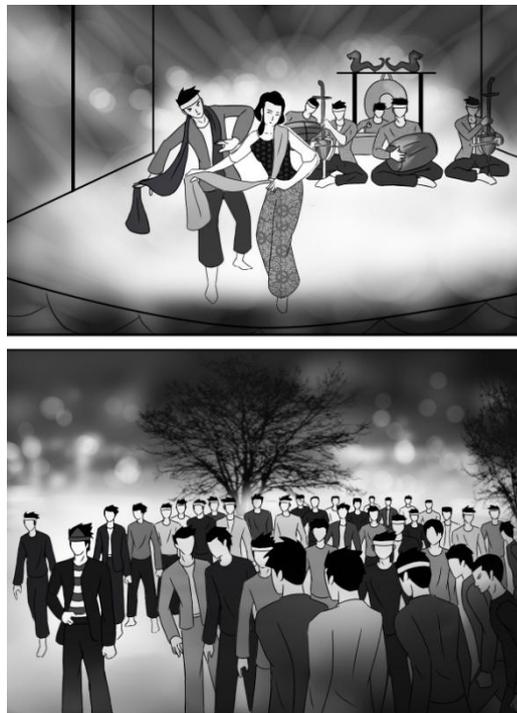
Tidak ada hal mencolok pada gambar di atas, namun ada sedikit yang berbeda, terutama pada gambar 63, yaitu pada panel ketiga, dimana pada *background* objek komandan polisi, menggunakan warna hitam pekat, hal ini agar memberi kesan kontras pada komik, dan memperkuat ekspresi pada objek.



Gambar: 66 - 67

Pada bagian ini menceritakan dimana polisi Hindia Belanda mengiming-imingi Azis dengan harta dan kekuasaan, namun jika mereka tidak mau, maka mereka akan berurusan dengan polisi Hindia Belanda, dan dianggap bersekongkol dengan Sakera, dan akhirnya Azis dan Bakri mau lalu membocorkan kelemahan Sakera.

Pembahasan unsur visual pada gambar diatas tidak jauh beda dengan pembahasan yang sebelumnya yaitu membahas elemen yang paling mencolok pada komik di atas. Misal pada gambar 65 pada panel tiga dan empat, yaitu objek Azis dan Bakri, dalam gambar tersebut menggunakan *background* hitam, yang berbentuk seperti cahaya lampu, yang menyorot pada objek tersebut, hal ini akan memberi kesan kejutan pada pemabaca.



Gambar: 68

Ilustrasi di atas menceritakan tentang acara kesenian tayuban, acara ini di rencanakan atas usulan Bakri terhadap polisi Hindia Belanda agar Sakera keluar dari persembunyiannya karena Sakera menyukai acara ini, dan akhirnya Sakera pun datang ke acara kesenian tersebut, banyaknya ponoton yang datang pada acara tersebut separuhnya adalah antek-antek Belanda itu.

Pada gambar di atas hanya terdapat dua panel karena objek sangat banyak dan lebar, dan hal ini agar objek dapat terlihat secara penuh.

Setting dalam adegan di atas pada malam hari, dimana kebanyakan acara kesenian jawa timur, dilakukan pada malam hari.



Gambar: 69 - 70

Gambar di atas dalam adegan dimana Sakera curiga dan ada keanehan pada acara kesenian itu, sehingga ia mau menjauh dari acara tayuban tersebut. Seketika itu Azis langsung melancarkan serangan dari belakang, namun serangan itu dapat dihindari oleh Sakera.

Ada beberapa elemen komik di atas seperti panel yang didesain miring, hal ini untuk memberi kesan suasana tegang dan genting pada komik.

Speed line pada gambar di atas memberi efek gerak pada objek, sehingga objek nampak hidup. *Background* pada komik didesain blur dan sederhana, hal ini maksudkan agar pembaca fokus pada objek.

Adapun hal lainnya adalah *sound efect* “ WUSSHH “ teks tersebut hasil dari bunyi dari tebasan yang meleset terhadap Sakera, teks ini didesain runcing untuk mengikuti bentuk bambu, sedangkan pada balon teks pada gambar 69 yaitu pada panel ketiga berbentuk bergigi, bentuk tersebut mengikuti suara objek pada komik, atau mennggambar lantang atau tidaknya suara dari objek tersebut.



Gambar: 71 – 72

Pada bagian ini adalah adegan pertarungan Sakera dan Azis serta anak buahnya , Sakera terpojok karena Azis mengetahui kelemahan Sakera sehingga Sakera memilih menghindar dari Azis dan anak buahnya.

Gambar 71 tidak terdapat panel, karena menyesuaikan ukuran objek, pada gambar tersebut terdapat efek *speed line* yang berbentuk *center* hal ini di maksudkan agar pembaca fokus pada objek Sakera, juga berfungsi memberi kesan gerak pada objek tersebut, sedangkan pada gambar 72, hal yang paling mencolok adalah *background* hitam pada panel kedua, *background* tersebut berfungsi untuk memberi efek kontras pada komik, sehingga objek nampak jelas.



Gambar: 73 – 74

Setelah berhasil menghindari Azis Sakera di cegat oleh Bakri, dan di tantang berduel, Sakera pun menerima tantangan tersebut, karna memang tak bisa menghindar lagi, selain salah satu dari mereka ada yang kalah atau mati.

Pada gambar 73 terutama pada objek teks “ WOY SAKERA “ objek ini tidak terdapat figur atau hanya suara, hal ini dimaksudkan agar memberi kesan misteri

pada pembaca, sedangkan pada panel kedua, yaitu objek Bakri, dalam objek tersebut dibentuk ukuran kecil, sehingga *view* objek nampak jauh agar memberi kesan rasa penasaran pada pembaca.

dan pada gambar 74, terutama pada panel 34 terdapat objek Bakri dan Sakera, namun objek tersebut fokus mata tokoh, hal ini dimaksudkan agar memberi kesan tegang pada gambar.



Gambar: 75 – 76

Adegan ini adalah lanjutan dari gambar sebelumnya, serangan yang di lancarkan oleh Bakri, berhasil dihentikan oleh Sakera dengan mudah, seketika itu Sakera mencekik Bakri, namun dari jauh Azis mengawasi dan memanfaatkan keadaan itu.

Pada gambar diatas terutama panel kedua dari gambar 75, didesain sangat miring hal ini agar memberi efek dinamis pada obek, juga menyesuaikan suasana pada gambar tersebut, tak lepas dari itu terdapat *sound efect* “ TAPP!!” pada panel ini, desain efek suara tersebut berbentuk tebal namun kecil, yang berarti efek suara tersebut kuat namun tidak lantang.

Gambar 76, yaitu pada pada panel pertama memiliki bidang yang lebih luas karena objek dalam panel tersebut memiliki ukuran yang cukup besar, hal ini dimaksudkan untuk memfokuskan moment yang heroik pada tokoh utama.



Gambar: 77 – 78

Pada adegan ini Azis memanfaatkan kelengahan Sakera saat sedang mencekik leher Bakri, Azis melesat dari belakang dan melancarkan bambu apus pada tubuh Sakera, sehingga ilmu kebalnya lenyap, serentak Azis dan Bakri

menyuruh anak buah dan antek Belanda itu menyerang Sakera, sehingga Sakera mengeluarkan kekuatan yang masih tersisa.

Elemen komik pada gambar 77 hanya *speed line*, tidak ada panel pada gambar tersebut, hal ini untuk meng *closeup* objek bambu apus yang dipegang Azis, tak lepas dari itu untuk membuat pembaca tidak bisa menebak alur cerita.

Panel miring yang terdapat pada gambar 78, seperti pembahasan yang sebelumnya, bahwa panel tersebut agar memberi efek suasana yang genting.

Adapun elemen lainya adalah balon teks yang bergigi dan ukuran yang lebih besar dari pada objek, hal ini dimaksudkan bawah suara yang dihasil dari objek sangat keras dan lantang.



Gambar: 79 – 80

Gambar di atas dalam adegan di amana Sakera sudah sampai pada titik darah penghabisan, efek dari bambu apus yang di lancarkan oleh Azis kepada Sakera membuat antek-antek Belanda itu mudah melukai Sakera, sehingga Sakera kehabisan tenaga untuk melawan mereka semua. Seketika itu atasan polisi Hindia Belanda datang dan mengumumkan hukuman gantung terhadap Sakera.

Tidak ada elemen yang mencolok pada gambar diatas karena memang adegan pada komik diatas dalam suasana yang mengharukan sehingga tidak banyak element komik yang dipakai.



Gambar: 81 – 82

Bagian ini dimana Sakera tak bisa bertarung lagi, sehingga Belanda berhasil menghukum gantung Sakera, namun bukan berarti Sakera menyerah dan kalah,

perjuangan yang ia lakukan berdampak pada mental rakyat kecil di Jawa Timur, sehingga orang-orang kalangan bawah mulai berani melawan Belanda.

Visualisasi pada gambar 81 hanya terdapat dua panel, objek yang paling mencolok terdapat pada panel kedua, yang dimana objek tersebut adalah wajah dari sang tokoh utama, objek tersebut *dicloseup* agar ekspresi wajah Sakera sangat jelas. *Background* hitam pada objek memperkuat dan memberi efek kontras pada gambar, sedangkan pada gambar 82, adalah narasi penutup komik tokoh Sakera, pada objek tiang gantung menggunakan *view* mata kodok dimana *view* ini akan memberi efek tinggi pada objek.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan pada tujuan pembuatan tugas akhir karya komik tokoh Sakera sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep :

Konsep pada komik tokoh Sakera ini adalah untuk revitalisasi atau menghidupkan kembali cerita tokoh Sakera dari juga mempertahankan dan mensosialisasikan sejarah lokal Indonesia, yang dimana isi dari komik sejarah tokoh Sakera ini lebih menekankan pada pesan moral, sosial humanis, sifat kesatria juga simbol-simbol dari masyarakat Madura, sehingga *contain* dari komik tersebut adalah media informasi yang berbasis edukasi.

Sebagaimana edukasi maka isi dari komik tersebut telah melalui pertimbangan seperti mengurangi adegan yang mengumbar hal yang mengerikan dengan katau sesutau yang tak pantas dipandang mata dan hal yang berbau tabu atau larangan dan pantangan hal ini maksudkan agar tidak menimbulkan efek negatif pada konsumen terutama anak muda.

2. Visualisai :

Teknik dalam proses penciptaan komik ini dilakukan dengan digital, hal ini untuk mempermudah dan menghemat waktu, dari mulai *skect* dan pewarnaan. Bentuk atau gaya dari komik tokoh Sakera ini sangat

sederhana yang dimana bentuk seperti ini sangat populer atau familiar dikalangan anak -muda. Tak lepas dari itu adalah bentuk anatomi pada karakter komik ini sedikit lebih panjang dan tinggi, hal ini dimaksudkan agar memberi kesan gagah, juga menyesuaikan *genre* pada komik, karena dalam komik ini berbasis komik *action*. Warna pada komik ini adalah hitam dan putih sebagaimana kebanyakan komik pada umumnya, namun warna dalam komik ini lebih plakat dan kontras.

Setting dan adegan pada komik ini adalah perspektif atau imajinasi dari penulis, dan hal ini tidak menyalahkan aturan dalam pembuatan komik fiksi atau yang bergenre *legend* atau *folklore*. Terkait dengan cerita adalah dapat ditemukan beberapa adegan diantaranya adalah Mengawasi para buruh, Kelicikan antek Belanda, Membunuh antek Belanda, Penyanderaan ibu Sakera, Sakera dipenjara, Sakera kabur dari penjara, Sakera balas dendam, Rencana penangkapan Sakera, Sakera dihukum gantung.

Bentuk karya ditampilkan adalah buku komik yang berjudul Sakera The Legend of Madura, yang memiliki ukuran A5 atau 15 x 21 cm, dimana pada buku komik ini terdiri dari 81 halaman. Tak lepas dari itu adalah bahan yang digunakan dalam buku komik ini adalah *cover* buku ivory 260 grm, dengan laminasi gloss, sedangkan pada isi, *book paper* A5 70 grm.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

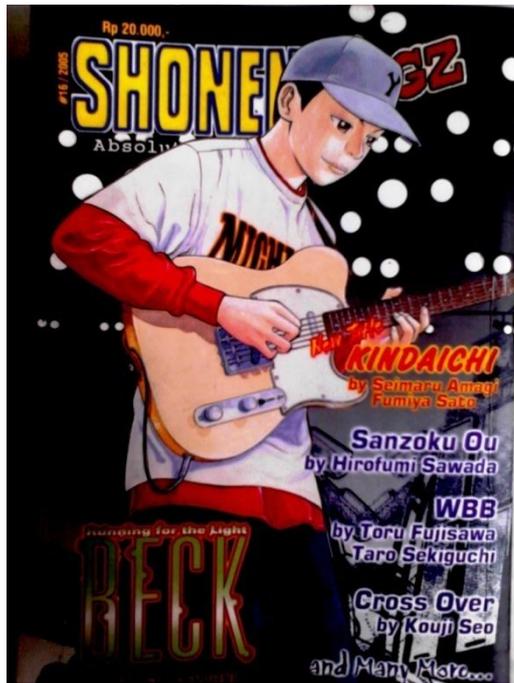
- Agung. Gregorius. 2011. *Comik Strip Instan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Gumelar M.s. 2011. *Comic Making*. Jakarta : PT Indeks.
- Maharsi. Indria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mccloud Scott. 2001. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Ma'arif Samsul. 2014. *The History Of Madura*. Yogyakarta: Araska
- Susanto Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab
- Suguno, Dendy dkk. 2008. KKBI. Jakarta: Gramedia

Sumber internet

- <https://www.youtube.com> pa' sakera uidrp (diakses 01.10.2016. jam: 07:00 wib)
- <https://www.youtube.com> indonesia bagus (diakses 01.10.2016. jam: 07:00 wib)
- <https://www.sijuki.com> (diakses 17.11.2016. jam: 15:48 wib)
- <https://www.kompasiana.com> (diakses 17.11.2016. jam: 15:48 wib)
- [https://www. : 2bp.blogspot.com](https://www.2bp.blogspot.com) (diakses 17.11.2016. jam: 15:48 wib)
- [https://www. : peta jawa timur.com](https://www.peta.jawa.timur.com) (diakses 17.11.2016. jam: 15:48 wib)

LAMPIRAN

Acuan Panel



Background Sumber Internet





Story Board



