

REVITALISASI TOKOH SAKERA DARI MADURA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KOMIK

REVITALIZATION OF SAKERA FROM MADURA AS COMIC CREATION IDEA

Oleh: Wahyudi Al farizi, NIM. 12206244035, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta, alfaizi49@yahoo.co.id

Abstrak

Tugas Akhir karya Seni ini bertujuan untuk mengkonsep visualisasi tokoh Sakera dari Madura sebagai media informasi dan edukasi nasional yang di dalamnya berisi nilai-nilai dan sifat kesatria dari tokoh Sakera. Metode dalam pembuatan komik ini adalah 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, adapun yang terakhir adalah implementasi final atau eksekusi pembuatan komik. Konsep pada komik tokoh Sakera ini adalah revitalisasi atau menghidupkan kembali cerita tokoh Sakera juga mempertahankan dan mensosialisasikan sejarah lokal Indonesia. 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, dan terdiri dari 81 halaman. Bahan yang digunakan pada komik adalah *cover* buku ivory 260 gram, sedangkan pada isi, *book paper* A5 70 gram.

Kata kunci : Sakera, Komik, Karakter kesatria.

Abstract

The study aimed to describe the visualization concept of Sakera figure from Madura as information and national education media containing moral value and heroic from Sakera figure. The methods used for making the comic were: exploration to gather data about Sakera figure, experimen in planing comic making, story line and character design, and the final was the implementasion or exsecution of comic making. Concept in the comic was to revitalize the story of the Sakera figure also maintaining and disseminating Indonesian local history. The results of the study which consisted of several scenes including 1.) Supervise the workers. 2). Cunning henchmen Netherlands. 3). Minion kills Netherlands 4). Hostage's Sakera mother 5). Jailed of Sakera 6). Sakera revenge 7). Sakera arrest plan. 8). Sakera hanged. The form of the displayed work is a comic book entitled Sakera The Legend of Madura, size A5 or 15 x 21 cm, and consists of 81 pages, ivory cover books using 260 grams the contents is paper book A5 70 grams.

Keywords: Sakera, Comics, Characters knight.

PENDAHUALAN

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.

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 peciptaan 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.

METODE PENCIPTAAN KOMIK

Metode yang digunakan dalam penciptaan komik tokoh Sakera disini meliputi

Eksplorasi, Eskperimen dan Emplementasi

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 bereksplorsi mencari informasi tentang komik dan langkah-langkah pembuatannya.

2. Eksperimen.

Dalam KBBI (2008:359) eksperimen adalah pecobaan yang bersistem dan berencana. Dalam pembuatan komik ini secara global sudah tersistem apalagi komik ini adalah adopsi dari sejarah,

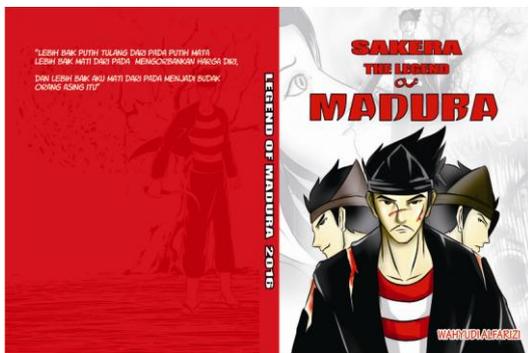
secara otomatis penulis sudah mempunyai *story line*.

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.

PEMBAHASAN



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 Adalah narasi yang berisi sekilas tentang tokoh Sakera juga kejadian sepintas konflik Sakera dan Belanda



Gambar: 3-6 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.

mereka meneror warga untuk mendapatkan tanah, lalu Sakera mengagalkan rencana antek Belanda itu.



Gambar: 4-10 Adalah menceritakan awal mula terjadinya konflik Sakera dengan Belanda. Kkelicikan dari antek Belanda,



Gambar:11-20 Adalah ilustrasi menceritakan tentang para buruh tebu yang sedang istirahat namun antek Belanda memukul para buruh untuk membuat provokasi antara Belanda dan Sakera.



Gambar: 21-26 Adalah menceritakan tentang para buruh yang melaporkan kejadian atas perlakuan antek Belanda kepada Sakera dan seketika itu Sakera mencari dan membunuhnya.



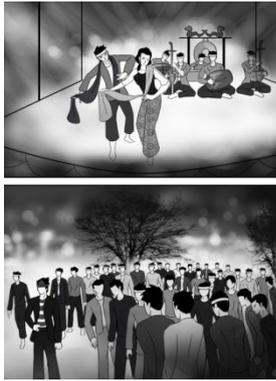
Gambar: 27-35 Adalah menceritakan tentang polisi Hindia Belanda yang melaporkan kepada pentinggi Hindia Belanda bahwa tangan kanannya dibunuh oleh Sakera dan terjadilah penangkapan Sakera.



Gambar:36-43 Pada ilustrasi di atas menceritakan tentang perkelahian Sakera dengan antek-antek dan polisi Hindia Belanda



Gambar:44-49 Menceritakan tentang penyanderaan ibu Sakera saat dia bertarung dengan antek-antek Belanda itu, sehingga Sakera pun menyerah dan akhirnya Sakera dipenjara. Dan setelah itu salah satu memberi informasi pada Sakera bahwa ibunya telah meninggal.



Gambar:59-65 Menceritakan pembalasan dendam Sakera terhadap antek-antek Belanda dan membunuhnya, hal ini membuat polisi Hindia Belanda mendatangi teman seperguruan Sakera yaitu Azis dan Bakri, karena mereka yang bisa mengalahkan Sakera dan mengetahui kelemahan Sakera, sehingga mereka merencanakan penangkapan Sakera dengan mengadakan acara tayuban.



Gambar: 67- 77 Menceritakan pertarungan, pengepungan Sakera oleh Azis dan Bakri serta para antek-antek Belanda dan akhirnya Sakera kalah akibat bambu apus yang dilancarkan oleh Azis terhadap Sakera dari

komik, karena dalam komik ini berbasis komik *action*.

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, ukuran A5 atau 15 x 21 cm, dimana pada buku komik ini terdiri dari 81 halaman. Bahan yang digunakan dalam buku komik ini adalah *cover* buku ivory 260 grm, dan isi *book paper* A5 70 grm.

DAFTAR PUSTAKA

Suguno, Dendy dkk. 2008. KKBI. Jakarta: Gramedia.