

PERANCANGAN ADAPTASI CERITA RAKYAT “RANGKAYO HITAM” DALAM BENTUK KOMIK DIGITAL UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA DAERAH PROVINSI JAMBI DI KALANGAN REMAJA USIA 15 – 25 TAHUN

Dimas Prasetya¹, Ayyub Anshari Sukmaraga¹, Didit Prasetyo Nugroho¹

¹Universitas Ma Chung

332010022@student.machung.ac.id

Received: 23 December 2024 – Revised: 11 January 2024 - Accepted: 30 January 2025 - Published: 20 March 2025

Abstrak

Remaja saat ini kurang tertarik dengan budaya tradisional. Ini disebabkan oleh kemajuan teknologi yang membuat generasi muda kecanduan dengan gadget dan budaya luar. Hal ini mengancam keberadaan dari budaya tradisional. Salah satu budaya yang terancam adalah cerita rakyat. Terdapat ribuan cerita rakyat di seluruh Indonesia mengajarkan nilai moral dan pendidikan karakter pada anak-anak dan remaja. Oleh karena itu penting adanya upaya untuk kembali memperkenalkan cerita rakyat kepada generasi muda dengan cara mengadaptasi ke dalam media yang dekat dengan remaja yaitu media digital. Salah satu cerita rakyat yang kurang dikenal adalah cerita yang berasal dari Provinsi Jambi. Salah satunya berjudul Rangkayo Hitam. Perancangan komik cerita rakyat “Rangkayo Hitam” ini memanfaatkan media digital yaitu LINE Webtoon sebagai media utama untuk membaca cerita yang dirancang oleh penulis. Media komik dipilih karena terdapat gambar ilustrasi dan dialog yang disusun secara berurutan sesuai dengan kronologi cerita, dan berbasis digital agar dapat diakses dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Metode perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif dengan melakukan observasi dan studi pustaka untuk mendapatkan runtutan cerita berdasarkan sumber sejarah. Hasil perancangan komik digital “Rangkayo Hitam” berupa ilustrasi komik dengan ukuran 800 x 1280 pixel yang telah diunggah pada aplikasi LINE Webtoon dengan format JPG. Komik ini terdiri dari 5 episode dengan minimal 30 panel pada setiap episode. Penulis juga merancang media pendukung berupa kaos, acrylic standee, tumbler, mug, mouse pad, acrylic keychain, topi, dan poster.

Kata Kunci : komik digital, remaja, cerita rakyat, jambi, rangkayo hitam

Abstract

Teenagers today are less interested in traditional culture. This is due to technological advancements that make the younger generation addicted to gadgets and outside culture. This threatens the existence of traditional culture. One of the threatened cultures is folklore. There are thousands of folktales throughout Indonesia that teach moral values and character education to children and adolescents. Therefore, it is important to reintroduce folklore to the younger generation by adapting it into media that is close to teenagers, namely digital media. One of the lesser-known folktales is a story from Jambi Province. One of them is entitled Rangkayo Hitam. The design of the folklore comic "Rangkayo Hitam" utilizes digital media, namely LINE Webtoon as the main media for reading stories designed by the author. Comic media was chosen because there are illustrations and dialog arranged in sequence according to the chronology of the story, and digital-based so that it can be accessed easily anytime and anywhere. The results of designing a digital comic "Rangkayo Hitam" in the form of comic illustrations with a size of 800 x 1280 pixels that have been uploaded to the LINE Webtoon application in JPG format. This comic consists of 5 episodes with a minimum of 30 panels in each episode. The author also designed supporting media in the form of t-shirts, acrylic standees, tumblers, mugs, mouse pads, acrylic keychain, hat, and poster.

Keywords: digital comics, youth, folklore, jambi, rangkayo hitam

PENDAHULUAN

Pengetahuan budaya daerah di kalangan Generasi Z di Indonesia semakin menurun karena pengaruh globalisasi dan kemajuan teknologi informasi. Generasi ini lebih terpapar pada budaya global daripada budaya lokal, sehingga pola pikir, selera, dan gaya hidup mereka lebih dipengaruhi oleh budaya luar (Hastini et al., 2020). Globalisasi, meskipun memperkenalkan budaya lokal ke dunia, juga memiliki dampak negatif, yaitu budaya lokal yang kurang diminati bisa hilang (Insya Musa, 2015).

Cerita rakyat, sebagai bagian dari budaya lokal, terancam keberadaannya karena disampaikan secara lisan dan tidak terdokumentasi dengan baik. Hanya cerita rakyat terkenal seperti "Sangkuriang" dan "Malin Kundang" yang banyak dikenal, sementara banyak cerita dari daerah lain, seperti Jambi, tidak banyak diketahui. Misalnya, cerita "Rangkayo Hitam" dari Jambi mulai ditinggalkan meskipun memiliki nilai sejarah yang penting (Miswari et al., 2021).

Untuk melestarikan budaya ini, seluruh masyarakat, termasuk orang tua, harus aktif dalam menyampaikan cerita rakyat kepada generasi muda. Teknologi informasi dapat menjadi alat yang efektif jika digunakan dengan cara yang menarik, seperti melalui animasi, komik, atau film. Contoh negara lain seperti Jepang menunjukkan bahwa budaya lokal dapat dikenal luas melalui media modern (Luh et al., 2017).

Penulis berencana mengadaptasi cerita rakyat "Rangkayo Hitam" dalam bentuk komik digital di platform Webtoon, yang populer di kalangan anak muda. Platform ini cocok untuk menjangkau audiens remaja dan diharapkan dapat memperkenalkan budaya Jambi secara lebih luas, serta menginspirasi generasi muda untuk melestarikan budaya tradisional Indonesia di era digital (Putri, 2018; Putro, 2021).

Cerita "Rangkayo Hitam" menghadapi beberapa masalah, seperti semakin ditinggalkan oleh generasi muda di Jambi, minimnya media penyampaian yang menarik, serta kurang dikenal di luar Jambi. Metode penyampaian tradisional melalui lisan dan buku pelajaran dianggap tidak efektif, sehingga dibutuhkan media yang lebih relevan, seperti komik digital di platform Webtoon untuk usia 15-25 tahun. Tujuan adaptasi cerita ini dalam bentuk komik digital dengan gaya visual modern adalah untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya daerah Jambi di kalangan generasi muda. Komik ini diharapkan menjadi media yang edukatif sekaligus menghibur serta bisa menjadi referensi bagi pelaku kreatif lainnya dalam mengolah kekayaan budaya Indonesia. Perancangan ini mencakup media utama berupa komik digital dengan gaya anime atau manga dan media pendukung berupa merchandise. Manfaatnya adalah memperkenalkan budaya Jambi kepada masyarakat luas, meningkatkan minat remaja, serta memperkaya kreativitas dan ilmu bagi mahasiswa serta institusi yang terlibat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi dan studi pustaka untuk menentukan world building beserta alur cerita dari kisah yang akan diangkat dalam komik digital. Metode perancangan yang digunakan adalah metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) ditambah dengan menerapkan cyclic strategy selama proses pengembangan media utama yang berupa komik digital.

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024 sampai Juni 2024 di Kota Jambi, tempat asal cerita "Rangkayo Hitam".

Observasi dilakukan di Museum Keris Siginjai, Museum Perjuangan Rakyat Jambi, dan Taman Anjungan Kota Jambi untuk mengetahui bagaimana budaya dan kebiasaan masyarakat yang ada pada latar waktu cerita. Dilakukan pengambilan data berupa dokumentasi untuk mendapatkan referensi visual yang akan digambarkan dalam perancangan komik "Rangkayo Hitam".

Studi pustaka dilakukan untuk mencari sumber cerita berdasarkan sejarah serta mempelajari budaya dan gaya bahasa daerah jambi pada latar waktu dari cerita "Rangkayo Hitam". Hasil yang didapatkan dari studi pustaka akan berupa data primer dan hasil dari observasi akan berupa data sekunder. Kedua hasil tersebut akan dipilah dan digunakan sesuai kebutuhan penulis.

Metode perancangan yang digunakan dalam komik "Rangkayo Hitam" adalah metode *Research and Development* (RnD) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*).

a. Analisis (*Analyze*)

Tahapan awal adalah menganalisis data yang telah diperoleh melalui proses observasi dan studi pustaka. Kemudian dari data tersebut dihasilkan hipotesis singkat yang bersifat sementara sebagai acuan pada tahap desain.

b. Desain (*Design*)

Tahap perancangan desain awal karya berdasarkan informasi yang telah dianalisis berdasarkan data yang dikumpulkan.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap berikutnya adalah mengembangkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya hingga menjadi hasil final.

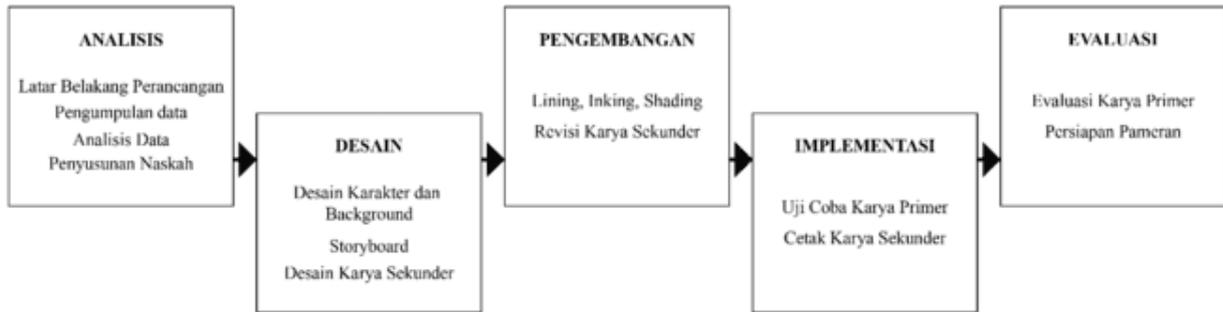
d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini hasil karya akan diimplementasikan pada audiens atau diuji coba pada sampel yang telah ditentukan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

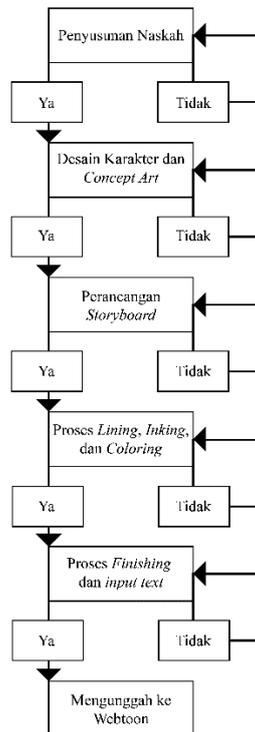
Setelah menguji hasil karya pada target audiens, selanjutnya penulis melakukan evaluasi berdasarkan *feedback* yang diberikan oleh para audiens yang bersangkutan.

Berikut adalah bagan alir dari metode perancangan RnD dengan model ADDIE.



Gambar 1. Bagan Perancangan ADDIE

Strategi yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Cyclic Strategy*. Strategi ini dilakukan dengan proses pemberian *feedback* yang berulang hingga mendapatkan hasil yang terbaik. Dalam proses perancangan komik ini perlu adanya peninjauan ulang di beberapa tahapan seperti, naskah, desain karakter, *concept art* dan *storyboard*.



Gambar 2. Bagan *Cyclic Strategy*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengumpulan Data

Penulis melakukan observasi langsung di berbagai tempat untuk mengumpulkan referensi visual terkait cerita "Rangkayo Hitam." Observasi dilakukan di Museum Keris Siginjai, Museum Perjuangan Rakyat Jambi, dan Taman Anjungan Jambi. Di Museum Keris Siginjai, penulis mencari informasi tentang budaya dan pakaian adat, sementara di Museum Perjuangan Rakyat Jambi, penulis menemukan referensi tentang pakaian jubah dan senjata Keris Siginjei yang terkait dengan cerita

Rangkayo Hitam. Taman Anjungan Jambi menyediakan referensi visual untuk bangunan tradisional yang akan digunakan dalam perancangan cerita.



Gambar 3. Dokumentasi Observasi

Selain observasi, penulis juga melakukan studi pustaka di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Jambi. Penulis menemukan buku "Silsilah Raja-Raja Jambi, Undang Undang Piagam, dan Cerita Rakyat Jambi" (Dilogo, 2015) yang sedikit membahas kisah Rangkayo Hitam. Buku ini memberikan gambaran singkat tentang perjalanan Rangkayo Hitam, termasuk aksi menahan upeti untuk Kerajaan Jawa dan perebutan keris sakti. Namun, terdapat ketidakkonsistenan dalam penyebutan nama Kerajaan Jawa, antara Mataram dan Majapahit.

Penulis juga menggunakan buku "Cerita Rakyat dari Jambi" (Tasai, 1994), yang memberikan versi lain dari kisah Rangkayo Hitam. Dalam versi ini, Rangkayo Hitam menyamar sebagai anak kecil kudisan untuk menghadapi Mpu di Kerajaan Mataram dan mendapatkan keris sakti. Cerita ini diakhiri dengan pertarungan yang menewaskan Raja Mataram dan kembalinya Rangkayo Hitam ke Jambi.

Kedua buku dan observasi ini memberikan penulis berbagai versi dan informasi yang akan digunakan sebagai dasar dalam membangun naskah cerita dan visual untuk perancangan cerita "Rangkayo Hitam".

Analisis Data dan Sintesis Konsep Cerita Berdasarkan Sumber Literatur.

Cerita "Rangkayo Hitam" berdasarkan buku Dilogo (2015) dan Tasai (1994) memiliki perbedaan dalam detail dan tokoh, terutama mengenai raja dari Kerajaan Jawa, yang disebutkan sebagai Raja Majapahit atau Raja Mataram. Untuk mengatasi ketidakkonsistenan ini, penulis memutuskan menggunakan latar waktu tahun 1400-an dengan Kerajaan Majapahit sebagai latar cerita.

Alur cerita yang dirancang akan dibagi menjadi lima bagian, dimulai dengan prolog di masa kini yang memperkenalkan tokoh utama. Bagian kedua akan mengangkat masalah utama yang dihadapi oleh Rangkayo Hitam dan konflik dengan tokoh antagonis. Bagian ketiga akan menampilkan sudut pandang antagonis dan penyamaran Rangkayo Hitam. Bagian keempat menggambarkan perebutan keris sakti, dan bagian kelima akan diakhiri dengan pertarungan antara Rangkayo Hitam dan Raja Majapahit, diakhiri dengan negosiasi dan epilog.

Unsur kekerasan yang terlalu sadis akan disamarkan atau dihilangkan untuk menjaga etika dan menghormati kebudayaan serta sejarah Jambi, terutama karena belum ada sumber sejarah yang pasti mengenai kebenaran cerita tersebut. Hal ini dilakukan agar cerita tetap etis dan tidak menyinggung kebudayaan yang telah mengakar di masyarakat.

Desain dan Pengembangan

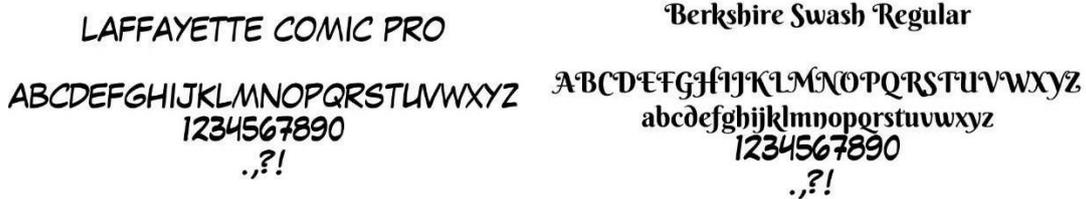
Perancangan desain berdasarkan alur cerita yang telah disintesis dengan menggunakan data observasi sebagai referensi. Desain pakaian Rangkayo Hitam dibuat dengan menggabungkan elemen pakaian adat lama dan modern, menggunakan warna dominan hitam sebagai representasi julukannya, kuning keemasan untuk melambangkan martabat keluarga kerajaan, dan merah untuk mencerminkan keberanian serta sifat patriotismenya. Rangkayo Pingai dirancang mengenakan jubah yang terinspirasi dari desain Datuk Paduko Berhalo sebagai raja sebelumnya, dengan warna biru dominan yang melambangkan kejujuran dan kebijaksanaan. Desain pakaian Datuk Paduko Berhalo didasarkan pada pakaian adat Melayu dengan tambahan jubah dari era Kesultanan Jambi, yang juga dipilih untuk merepresentasikan keyakinan agama Islam yang dianut oleh keluarga kerajaan. Warna merah pada jubah ini merujuk pada keberanian Datuk Paduko Berhalo

dalam menghancurkan berhalo di Jambi. Pakaian Putri Selaras Pinang Masak dirancang berdasarkan Baju Kurung, pakaian adat perempuan di Jambi, dengan hiasan kepala yang terinspirasi dari pakaian adat Sumatra Barat, mengingat asal usulnya dari Kerajaan Pagaruyung. Desain Raja Majapahit diambil dari pakaian Raden Wijaya, dengan postur tubuh yang dibuat lebih besar dan mengintimidasi untuk menggambarkan perannya sebagai antagonis utama dalam cerita.



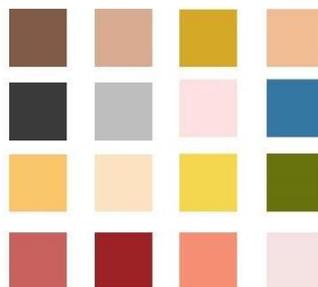
Gambar 4. Desain Karakter

Tipografi yang digunakan penulis dalam perancangan komik "Rangkayo Hitam" adalah Laffayette Comic Pro dan Berkshire Swash Regular. Laffayette Comic Pro digunakan untuk percakapan yang muncul dalam seluruh cerita, sementara Berkshire Swash Regular digunakan untuk pengenalan tokoh karakter penting serta penulisan judul episode.



Gambar 5. Tipografi

Warna yang digunakan adalah warna yang cenderung gelap dan untuk setiap karakter dibuat dengan warna khasnya masing-masing agar lebih mudah dibedakan. Berikut adalah *color palette* yang digunakan penulis.



Gambar 6. Color Palette

Naskah komik dibuat berdasarkan gabungan dari dua sumber buku yang memiliki beberapa perbedaan pada rangkaian kejadian. Penulis menggabungkan kedua cerita tersebut dan menyisipkan beberapa unsur yang diceritakan pada kedua sumber. Penulis juga membagi cerita menjadi 5 bagian dengan tambahan prolog pada bagian awal dan juga epilog pada bagian akhir.

SATU: “The Entrance of Rangkayo Hitam”	
Panel 1	Sebuah bus sekolah dasar berhenti di sebuah rumah. ANAK SD “Assalamualaikum, mak.”
Panel 2	Seorang anak SD yang menyalami orang tuanya. ANAK SD “Kakek mano, mak?”
Panel 3	Ibu yang sedang marah karena anaknya langsung pergi menjumpai sang kakek. IBU/MAMAK “Wa’alaikumussalam, ado kat belakang tu. Kenapo?” ANAK SD “Kakeeek!” IBU/MAMAK “EY! Ganti baju tu dulu!”
Panel 4	Close up dari belakang, kakek yang menyadari suara cucunya ANAK SD “Kakeeek!”
Panel 5	Kakek yang menoleh ke arah cucunya. KAKEK “Eish, apo ni?” ANAK SD “Kakek tau cerito, idak?”
Panel 6	Anak SD menunjukkan buku catatan kosong di atas kepalanya seolah menyodorkan ke kakeknya yang lebih tinggi darinya. KAKEK “Cerito macam apo tu?” ANAK SD “Tadi kat sekolah, disuruhnya kami tulis cerito rakyat dari daerah masing-masing dengan ibu guru.”
Panel 7	Sang kakek yang tersenyum dan hendak berbalik menuju arah lain. KAKEK “Ooh, macam tu bae. Biso, biso. Meh sini.”
Panel 8	High angle, sang kakek dan cucunya yang sedang berada di sebuah saung kecil. Kakek duduk bersila dan cucunya telungkup bersiap menulis. KAKEK “Ha, dah siap? Catat betul betul yo.” ANAK SD “Siap!”
Panel 9	Panel transisi menuju cerita. KAKEK “Jadi macam ni ceritonyo...” [TRANSISI]
Panel 10	Pemandangan halaman istana dari balik semak. (suasana cerah dengan kicauan burung, dan samar suara pukulan) NARASI [Pada Tahun 1400-an. Saat tempat ini masih bernama Kerajaan Melayu Jambi]
Panel 11	(Close up) Dua tangan yang saling beradu.
Panel 12	(Close up) Pukulan ke arah wajah yang ditangkis oleh telapak tangan.
Panel 13	Seseorang memperhatikan pertarungan dari dalam bangunan.
Panel 14	Seseorang menegur karakter awal. Karakter awal sedikit terkejut. Masih menampilkan suara pertarungan di luar.

	PUTRI SELARAS PINANG MASAK
	“Sepertinya seru sekali. kiranya apa yang engkau perhatikan, Rajaku?”
	Karakter awal berbalik badan (ke arah kanan) dan menanggapi. Memperkenalkan Datuk Paduko Berhalo Raja Kerajaan Melayu Jambi.
Panel 15	DATUK PADUKO BERHALO “Ah, tidak. Aku hanya mengawasi anak-anak.” PUTRI SELARAS PINANG MASAK “Hmff~.”(nada tersenyum)
Panel 16	Menampilkan seorang karakter wanita. Memperkenalkan Putri Selaras Pinang Masak.
	PUTRI SELARAS PINANG MASAK “Kalau mengawasi kenapa tidak dari dekat? Hm?”
Panel 17	Tangan Putri Selaras Pinang Masak meraih pagar balkon.
	Putri menghadap ke arah raja dan berbicara (ke arah kiri). Tangan kanan masih meraih pagar balkon.
Panel 18	PUTRI PINANG MASAK “Engkau pasti memikirkan masa depan mereka, bukan? Aku bisa paham dari raut wajahmu.”
	Datuk Paduko Berhalo yang tertawa kecil menanggapi ucapan istrinya.
Panel 19	DATUK PADUKO BERHALO: “Hahaha (tertawa pelan)... Sulit rasanya menyembunyikan maksudku darimu.”
	(Close up) Putri menempelkan lengan kirinya ke dada paduko seolah menenangkan.
Panel 20	PUTRI SELARAS PINANG MASAK “Jangan khawatir, walaupun bimbang tinggal tunjuk saja berdasarkan adat.”
Panel 21	close up mulut Putri Selaras Pinang Masak.
	Kedua anak yang sedang bertarung.
Panel 22	PUTRI SELARAS PINANG MASAK “Mereka itu anak-anak yang elok”
	Dua anak lainnya yang sedang bersorak.
Panel 23	PUTRI SELARAS PINANG MASAK “aku yakin mereka akan menerima apapun keputusan engkau sebagai Rajanya...”
	Putri menyandarkan kepalanya pada Datuk.
Panel 24	PUTRI SELARAS PINANG MASAK “...dan juga Bapaknya.”
	Datuk memeluk istrinya dengan tangan kanannya dan tersenyum hangat.
Panel 25	DATUK PADUKO BERHALO “Baiklah.”
	[TRANSISI]
	Rangkayo hitam sedang bersemedi di atas batu di tepi sungai.
Panel 26	NARASI [Beberapa tahun kemudian, Rangkayo Hitam telah berlatih ilmu beladiri dan menjadi sakti.]
Panel 27	sepasang angsa yang mengenakan perhiasan datang menghampiri membawa pesan di mulutnya.
Panel 28	Rangkayo Hitam membuka matanya menyadari kehadiran sepasang angsa.
Panel 29	Rangkayo hitam telah membuka surat sambil mengelus kepala angsa itu.
	Rangkayo Hitam mengenakan pakaian luarnya dan berjalan. Meninggalkan tempat itu.
Panel 30	RANGKAYO HITAM “Sudah waktunya...”

DUA: “The Rebellion”	
Panel 1	Di singgasana Kerajaan Melayu Jambi Rangkayo Pingai sedang bermeditasi menenangkan pikiran. Terdengar suara ketukan pintu.
Panel 2	(Close up) kepala Rangkayo Pingai dari belakang. Rangkayo pingai mempersilahkan masuk.
	RANGKAYO PINGAI “Masuklah.”
Panel 3	(Close up) daun pintu terbuka.
Panel 4	Rangkayo hitam berlutut dan membungkuk untuk menyapa raja.
	RANGKAYO HITAM “Lama tak berjumpa, Paduko.”
Panel 5	Rangkayo pingai menanggapi suara itu dengan ringan.
	RANGKAYO PINGAI “Ah, adikku. Masuklah. Aku telah menunggumu.”
Panel 6	Rangkayo hitam memasuki ruangan.
Panel 7	Rangkayo Hitam langsung duduk bersila.
	RANGKAYO HITAM ”Jadi...”
Panel 8	wajah Rangkayo Pingai yang terkejut dengan ucapan adiknya.
	RANGKAYO HITAM “...perihal upeti dengan Kerajaan Jawa, benar?”
	RANGKAYO PINGAI “!!”
Panel 9:	(Close up) kaki Rangkayo Pingai yang masih bersila.
	RANGKAYO PINGAI “Benar sekali. Aku terkejut kau bisa tau akan hal ini.”
Panel 10	(Close up) kaki Rangkayo Pingai yang sudah hendak berdiri.
	RANGKAYO PINGAI “Sepertinya kau juga mendengarnya saat itu.”
Panel 11	Rangkayo pingai berjalan menuruni lantai singgasana dan rangkayo hitam masih menunduk dan mendengarkan kakaknya berbicara.
	RANGKAYO PINGAI “Hal yang ditakutkan oleh raja sebelumnya benar terjadi.”
Panel 12	Rangkayo Pingai mendekati balkon dan menatap ke luar.
	RANGKAYO PINGAI “Panen kita semakin sedikit karena rakyat yang bekerja semakin berkurang. Cadangan yang ada di lumbung kita semakin menipis.
Panel 13	Gambaran rakyat yang terbaring sakit.
	RANGKAYO PINGAI “Mereka jatuh sakit karena kurangnya makanan.”
Panel 14	Persediaan di lumbung yang sedang dimuat dalam gerobak.
	RANGKAYO PINGAI “Namun, upeti yang dibayarkan tidak berubah sehingga cadangan yang ada di lumbung kita semakin menipis.”
Panel 15	Rangkayo hitam masih terduduk dan rangkayo pingai telah berbalik dan menatap adiknya dari belakang.
	RANGKAYO PINGAI “Jika terus seperti ini tidak diragukan lagi, cepat atau lambat kita semua akan-“

Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi
Vol. 05, No. 02, pp. 1-18, 2025

	RANGKAYO HITAM “Mati kelaparan.”
Panel 16	Rangkayo Hitam mengepalkan tangan untuk menahan amarahnya hingga terlihat urat-urat tangannya.
	RANGKAYO PINGAI “Benar.”
Panel 17	Rangkayo Hitam hendak berdiri.
	RANGKAYO HITAM “Paduko tenang saja...”
Panel 18	(Close up) Wajah Rangkayo Hitam yang sedang marah.
	RANGKAYO HITAM “Biar aku yang urus semuanya.”
	[TRANSISI]
Panel 19	Roda gerobak yang berputar.
	NARASI [Beberapa hari kemudian]
Panel 20	Muatan gerobak yang terguncang.
Panel 21	Ujung tombak dan aksesoris kepala berwarna emas.
Panel 22	Sebuah perisai dan tangan prajurit yang memegang tombak.
Panel 23	(Full Shot) pasukan Kerajaan Majapahit yang menjaga upeti.
Panel 24	Salah seorang prajurit yang memimpin mengangkat tangannya mengisyaratkan prajurit yang lain.
	PRAJURIT 1 “Berhenti!”
Panel 25	Seseorang misterius mengenakan jubah hitam menutupi seluruh tubuhnya sedang menghalangi jalan.
	PRAJURIT 1 “Sapa kau! Menyingkirlah!”
Panel 26	Orang misterius itu sedikit menyeringai.
	ORANG MISTERIUS “Hmph..”
Panel 27	(Close up) mencengkram jubah.
	ORANG MISTERIUS “Menyingkir?”
Panel 28	Jubah terlepas dan tampak lah sosok sebenarnya yaitu Rangkayo Hitam.
	RANGKAYO HITAM “Tidak sebelum ku ambil kembali apa yang menjadi milik kami!”
Panel 29	Rangkayo Pingai duduk bersila di tahtanya sambil menundukkan kepala.
	NARASI [Sementara itu di Kerajaan Jambi] RANGKAYO PINGAI “Haaah~”
Panel 30	(Close up) wajah Rangkayo Pingai.
	RANGKAYO PINGAI “Sejak hari itu hingga pagi ini aku belum melihat batang hidungnya.”(dalam hati)
Panel 31	Rangkayo Pingai menapakkan kakinya.
Panel 32	Rangkayo Pingai memasuki kamarnya yang ada di belakang singgasananya.
	RANGKAYO PINGAI “Aku tidak tau seberapa kuat dia sekarang..”(dalam hati)
Panel 33	Rangkayo hitam berdiri ditengah pasukan Kerajaan Majapahit yang terkapar.
	RANGKAYO PINGAI “...aku harap dia tidak berbuat nekat.”

Tabel 3. Naskah Episode 3

TIGA: “In Disguise”	
Panel 1	Di Kerajaan Majapahit, seorang pengintai sedang melaporkan sesuatu kepada raja yang duduk di singgasananya.
	<p>NARASI [Di Kerajaan Majapahit.] RAJA “Rangkayo Hitam? Kerajaan Jambi?” PENGINTAI “Benar, Paduka.”</p>
Panel 2	(Close up) wajah pengintai yang memakai topeng. Pengintai melanjutkan penjelasannya.
	<p>PENGINTAI “Dia sendiri yang menyebutkan nama dan asalnya setelah menghabisi pasukan kita.”</p>
Panel 3	Rangkayo hitam menyadari kehadiran seekor burung yang terbang di atasnya.
	<p>PENGINTAI “Dia juga bisa menyadari keberadaanku dan mengetahui aku berasal dari Majapahit.”</p>
Panel 4	Rangkayo Hitam menunjuk burung yang ada di atas.
	<p>PENGINTAI “dan yang membuat hamba gelisah adalah dia berani menantang anda, Paduka.”</p>
Panel 5	Pengintai yang mulai takut melaporkan pun tertunduk.
	<p>PENGINTAI “Pria itu berkata bahwa kerajaan mereka tidak akan lagi tunduk pada Majapahit.”</p>
Panel 6:	Pengintai melanjutkan namun tiba tiba terhenti karena aura intimidatif Rajanya.
	<p>PENGINTAI “Sampai berani seperti itu aku yakin dia bukan orang sembarangan, Paduka-“</p>
Panel 7	Sang raja yang duduk sambil menopang kepala dengan tangan kanannya memancarkan aura intimidatif. Raja masih tertutup siluet dan hanya terlihat tatapan tajamnya.
Panel 8	Raja beranjak dari singgasananya.
	<p>RAJA: “Aku terkejut kata-kata itu muncul dari mulutmu.”</p>
Panel 9	Raja melewati bawahannya yaang masih menunduk dan sedikit terkejut dengan ucapan rajanya.
	<p>RAJA “Biarkan aku melawannya agar aku tau seberapa kuat dia.”</p>
Panel 10	Pengintai mulai panik.
	<p>PENGINTAI “Tunggu, Paduka! Hamba punya usul.”</p>
Panel 11	(Close up) Wajah pengintai.
	<p>PENGINTAI “Hamba usulkan untuk membuat senjata, Paduka. ”</p>
Panel 12	Raja melirik sinis ke arahnya.
	<p>RAJA “Maksudmu dia lebih kuat dariku?”</p>
Panel 13	Pengintai yang bersujud.
	<p>PENGINTAI “Bukan begitu, Paduka. Hanya saja Hamba merasakan sesuatu yang aneh dengan kekuatannya. Untukantisipasi saja, Paduka.”</p>
Panel 14	Raja meninggalkan ruangan dan pengintai masih bersujud.
	<p>RAJA “Terserahlah. Lakukan apa yang menurutmu benar.”</p>

Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi
Vol. 05, No. 02, pp. 1-18, 2025

	PENGINTAI “Baik, Paduka!”
Panel 15	Di sebuah dermaga bagian selatan pulau Sumatera.
	NARASI [Beberapa hari kemudian, kabar mengenai sayembara membuat senjata untuk Raja Majapahit mulai menyebar hingga memasuki Pulau Sumatera.]
Panel 16	Orang orang memperbincangkan perihal sayembara.
	WARGA 1 “Hei apa kau sudah dengar tentang sayembara itu?”
Panel 17	(Medium Shot) dua orang sedang berbincang di tepi dermaga.
	WARGA 2 “Tentu. Aku dengar tidak ada pandai besi yang sanggup menempa 7 jenis besi sekaligus.”
	WARGA 1 “Tapi ada satu orang yang menyanggupi.”
Panel 18	(Full Shot) dua orang sedang berbincang di tepi dermaga. seseorang dengan jubah hitam mendekat.
	WARGA 2 “Oh, itu aku belum dengar.”
	WARGA 1 “Memang tidak banyak yang dengar soal ini.”
Panel 19	(Close up) Warga 1 berbisik.
	WARGA 1 “Kabarnya sih sengaja dirahasiakan.”
Panel 20	Seseorang berjubah hitam mendengar percakapan.
	WARGA 1 “Dia adalah seorang Mpu yang tinggal di hutan bagian barat Pulau Jawa.”
Panel 21	Orang berjubah yang hendak menaiki kapal menenggol Warga 2.
	WARGA 2 “Wah dari mana kau tau- “
Panel 22	Warga 2 yang hendak memarahi langsung kaget.
Panel 23	WARGA 2 “Hei! Kalau jalan pakai mat- UWAAAH!”
	Wajah dari orang berjubah sedikit terlihat. Wujudnya adalah anak kecil yang mengalami sakit kulit.
	ANAK KECIL “Maaf, tuan.”
Panel 24	Anak kecil menaiki tangga dermaga menuju kapal.
Panel 25	Kedua warga hanya terbingong merasa tak enak hati.
Panel 26	Anak kecil bertudung yang sedang menaiki tangga dermaga dari belakang.
	WARGA 2 “ah, aku jadi tidak enak.”
	WARGA 1 “iya kasihan.”
Panel 27	Warga 2 berteriak.
	WARGA 2 “Hei, nak! Maaf sudah membentakmu!
Panel 28	Anak kecil itu hanya mengangguk.
	WARGA 2 “Berhati-hatilah!”
Panel 29	kaki anak kecil menapaki anak tangga.
	NARASI [Pada saat itu tidak ada seorangpun yang menyadari...]

Panel 30	Wajah anak kecil yang mulai berubah menjadi Rangkayo Hitam.
	NARASI [...bahwa sosok anak kecil itu adalah salah satu penyamaran dari Rangkayo Hitam.] RANGKAYO HITAM “Perubahan rencana.”

Tabel 4. Naskah Episode 4

EMPAT : “Keris”	
Panel 1	Sebuah goa di tengah hutan dengan suara gesekan besi.
	NARASI [Di sebuah hutan bagian barat Pulau Jawa]
Panel 2	Sebuah bilah sedang diasah oleh seorang Mpu.
Panel 3	Datang seseorang menghampiri goa itu.
	SESEORANG “Permisi.”
Panel 4	Mpu langsung menyadari suara itu.
	MPU “Siapa itu?!”
Panel 5	Seseorang yang tidak lain dan tidak bukan adalah Rangkayo Hitam tengah menyamar menjadi seorang pedagang.
	RANGKAYO HITAM “Tenang, tuan. Saya hanya menawarkan kayu bakar. Saya melihat tuan bekerja dengan api.”
Panel 6	Mpu itu tengah memasang kuda kuda siap bertarung.
	RANGKAYO HITAM “Dan saya mohon untuk berhenti memasang kuda kuda seperti itu.”
Panel 7	Mpu itu menghela napasnya.
Panel 8	Mpu kembali mengasah
	MPU “Pergilah. Aku sedang sibuk.” RANGKAYO HITAM “Tolong jangan seperti itu, tuan.”
Panel 9	Rangkayo hitam berpura pura memelas.
	RANGKAYO HITAM “Saya telah berjalan sangat jauh sejak pagi. Setidaknya tolong biarkan saya beristirahat sejenak.”
Panel 10	Langit yang mulai mendung.
	RANGKAYO HITAM “Sebentar lagi juga rasanya hujan akan turun.”
Panel 11	Mpu tengah memasang gagang kayu.
	MPU “Yah terserahlah. Asal kau tidak mengganggu.” RANGKAYO HITAM “Terima kasih, tuan.”
Panel 12	Suasana hujan di luar goa.
Panel 13	Mpu sedang memasang gagang keris dan Rangkayo hitam menaruh tumpukan kayunya.
	RANGKAYO HITAM ”Hei, tuan. Apa kau tidak ingin membeli kayu bakarku?”
Panel 14	Rangkayo hitam masih berdiri terlihat dari bayangannya.
	RANGKAYO HITAM “Kau bisa menukarkan dengan sesuatu yang lain.”

Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi
Vol. 05, No. 02, pp. 1-18, 2025

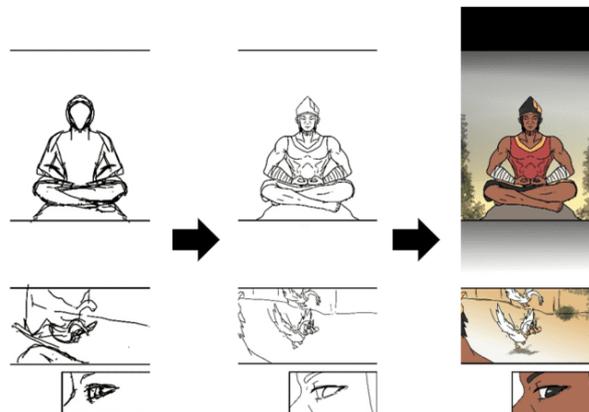
Panel 15	(Close Up) mulut Rangkayo Hitam.
	RANGKAYO HITAM “Seperti dengan keris yang sedang kau buat.”
Panel 16	seketika gerakan Mpu terhenti.
Panel 17	tiba tiba tubuh Mpu terhempas keluar goa dan menghantam sebuah pohon.
	MPU “GHACK!”
Panel 18	Mpu mengangkat kepalanya.
	MPU “Kau!”
Panel 19	Rangkayo Hitam mendatangi sang Mpu.
	MPU “Kau adalah orang yang dimaksud oleh Raja!”
	RANGKAYO HITAM “Benar.”
Panel 20	Mpu mencoba berdiri.
	RANGKAYO HITAM “Sepertinya kau sudah tau banyak tentang diriku.”
Panel 21	Rangkayo Hitam langsung memotong jarak dengan Mpu.
Panel 22	Pukulan tangan kanan Rangkayo Hitam dihindari oleh Mpu.
Panel 23	Rangkayo Hitam memutar tubuhnya dan menyerang dengan bagian belakang kaki kirinya.
Panel 24	Mpu terkena serangan Rangkayo Hitam dalam posisi bertahan namun tetap terhempas.
Panel 25	Keris itu terlepas dari genggaman Mpu dan terhempas ke udara.
Panel 26	Rangkayo Hitam menghentakkan kaki untuk melompat.
Panel 27	(Close up) Mulut Mpu.
	MPU “Takkan kubiarkan!”
Panel 28	Mpu mengangkat satu tangannya dan satunya lagi dekat dengan dadanya. Ia membaca mantra dengan sangat cepat.
Panel 29	tiba tiba petir menyambar ujung keris.
	MPU “HA!”
Panel 30	(Close up) mata Rangkayo Hitam. Rangkayo Hitam menyadari sambaran petir itu.
Panel 31	Rangkayo Hitam dengan refleks melemparkan keris itu ke arah mpu sebelum sengatan listrik sampai ke tangannya.
Panel 32	Keris itu mengenainya dan Mpu pun tersambar petir itu.
	MPU “GHAAAAAAA!”
Panel 33	Rangkayo Hitam mengambil keris itu.
	RANGKAYO HITAM “Sayang sekali...”
Panel 34	Rangkayo Hitam sedang menggendong tubuh mpu yang hangus.
	RANGKAYO HITAM “...padahal aku ingin mengambil kerisnya saja.”
	NARASI [Setelah pertarungan singkat itu mencapai akhir yang tak terduga, Rangkayo hitam pun Menguburkan sang Mpu sebagai bentuk penghormatannya.]

LIMA: "Become a Legend"	
Panel 1	(Close up) roda berputar.
	NARASI [Beberapa bulan kemudian, raja mataram pergi menuju kerajaan jambi untuk menemui Rangkayo Hitam secara langsung]
Panel 2	(Close up) atap kereta kuda berguncang.
Panel 3	(Fullshot) Kereta kuda tanpa pengawalan yang berjalan melewati batas hutan menuju ladang rumput sebelum hutan bagian barat.
Panel 4	(Close up) wajah Pengintai yang mengendalikan kuda sedang menyadari sesuatu.
Panel 5	Kereta berhenti karena dihadang oleh rangkayo hitam.
	RANGKAYO HITAM "Aku tau kemana tujuanmu dan aku tidak akan membiarkannya."
Panel 6	Rangkayo Hitam keris yang diselipkan di rambutnya melipat tangan dan menantang.
	RANGKAYO HITAM "Kalau ada perlu denganku, kita selesaikan di sini."
Panel 7	Pengintai tersinggung karena ketidaksopanan Rangkayo Hitam terhadap Raja Majapahit.
	PENGINTAI "Dasar tidak sopan-!"
Panel 8	raja melangkah keluar dari kereta kuda dan mengheningkan suasana.
Panel 9	Rangkayo Hitam tersenyum dan menyapa dengan nada provokatif.
	RANGKAYO HITAM: "Wah, sungguh beruntung bagiku bisa melihat secara langsung."
Panel 10	Rangkayo Hitam membungkuk seolah memberi hormat.
	RANGKAYO HITAM "senang bertemu dengan anda..."
Panel 11	Rangkayo Hitam mngangkat kepalanya namun bilah trisula telah mengarah padanya dengan cepat.
	RANGKAYO HITAM "... Yang Mulia Raja-!"
Panel 12	Rangkayo Hitam secara refleks melentingkan badannya ke belakang
Panel 13	Trisula yang tidak mengenai Rangkayo Hitam terus melaju.
Panel 14	Rangkayo Hitam yang kembali bangkit dan trisula telah menghantam sesuatu di dalam hutan yang ada dibelakang.
	RANGKAYO HITAM "Hampir saja."(dalam hati)
Panel 15	Raja Majapahit yang telah melempar trisula dengan sekuat tenaganya.
	RAJA MAJAPAHIT "Cukup omong kosong mu."
Panel 16	Raja Majapahit melangkah menghampiri rangkayo hitam.
	RAJA MAJAPAHIT "Bicaralah dengan tinjumu."
Panel 17	Mereka berdua saling beradu kuda-kuda dengan jarak yang sangat dekat [referensi The Raid 2].
Panel 18	beberapa waktu berlalu dan pengintai terus menyaksikan Rangkayo Hitam dan Raja Majapahit bertarung dengan gerakan yang sangat cepat.
	NARASI [Waktu pun berlalu, dan pertarungan masih berlangsung]
	PENGINTAI "Mereka seperti bukan manusia."
Panel 19	Rangkayo Hitam menghempaskan tanah dengan kakinya dan melompat ke arah Raja Majapahit.

Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi
Vol. 05, No. 02, pp. 1-18, 2025

Panel 20	Rangkayo Hitam menjepit leher Raja dengan kakinya.
Panel 21	Raja menghantam Rangkayo Hitam dengan tinjunya.
Panel 22	Kaki Rangkayo Hitam menyeret di tanah. RANGKAYO HITAM “Sepertinya ini tidak bagus...”
Panel 23	Rangkayo Hitam memasang wajah tersenyum sambil berpikir. RANGKAYO HITAM “Kalau seperti ini terus tidak akan ada habisnya.”(dalam hati)
Panel 24	Raja yang terlihat mulai sedikit kelelahan. Rangkayo Hitam mengajaknya berbicara. RANGKAYO HITAM “HEI! YANG MULIA! AKU PUNYA IDE”
Panel 25	Rangkayo Hitam menatap dengan serius. RANGKAYO HITAM “Ayo kita selesaikan ini dengan satu pukulan.”
Panel 26	Pengintai yang terkejut dengan ide itu. RANGKAYO HITAM “Jika kau kalah maka bebaskanlah negeriku. Biarkan kami berdiri sendiri.” PENGINTAI “HAAAH?!”
Panel 27	Raja Majapahit tersenyum tanda ia setuju. NARASI [Raja Majapahit menyetujui usulan tersebut]
Panel 28	Keduanya berdiri bersiap.
Panel 29	Kaki Rangkayo hitam menghentak ke tanah.
Panel 30	Kaki Raja Majapahit menghentak ke tanah
Panel 31	Arena yang bergemuruh.
Panel 32	Kepalan tangan Raja Majapahit yang meleset.
Panel 33	Pukulan Rangkayo hitam yang mengenai perut Raja Majapahit. NARASI [Serangan Rangkayo hitam mengenai sang Raja pertanda ia memenangkan pertarungan.
[TRANSISI]	
Panel 34	Raja Majapahit kembali ke kerajaannya. NARASI [Raja Maja pahit kembali ke kerajaannya]
Panel 35	Rangkayo Hitam berjalan menuju arah yang berlawanan. NARASI [Rangkayo hitam pun kembali menuju Kerajaan Melayu Jambi, berjalan dengan gagahnya]
[TRANSISI]	
Panel 36	kakek yang masih bercerita. KAKEK “Nah, macam tu lah kisahnyo-“
Panel 37	cucunya yang telah tertidur di atas bukunya. ANAK SD “Zzz...” KAKEK “Lah, tetidok pulak..”
Panel 38	Kakek menatap langit yang sudah mulai senja. KAKEK “Siapolah yang nak teruskan kisah ni kalau bukan generasi kau ni...”
[TAMAT]	

Penulis tidak membuat keseluruhan storyboard pada awal tahapan melainkan langsung membuat thumbnail kasar sebelum diberi outline pada setiap panel dalam satu episode. Proses pembuatan skesa diawali dengan roughsketch pada setiap panel, lalu membuat outline berdasarkan roughsketch dan terakhir melakukan proses pewarnaan berdasarkan desain karakter dan color palette yang sudah ada. Berikut ini adalah contoh perbandingan sketsa yang dibuat dari salah satu episode dalam Komik "Rangkayo Hitam" dengan hasil jadi setelah diberi outline dan warna.



Gambar 7. Proses Sketsa

Dialog dalam komik digital "Rangkayo Hitam" menggunakan bahasa Indonesia karena ditujukan untuk pembaca luas. Gaya bahasa yang digunakan cenderung sedikit formal, mengingat latar cerita yang berada di masa lampau dan disampaikan dengan nuansa seperti mendongeng. Penulis juga menambahkan beberapa ungkapan dalam bahasa lokal yang biasa digunakan di Jambi sebagai pembuka dan penutup cerita.

Pembahasan

Hasil karya komik dibuat berdasarkan naskah yang telah disusun sebelumnya. Terdiri dari total panel kurang lebih 165 panel dengan masing masing episode terdiri dari minimal 30 panel. Komik dibuat dengan format berwarna sesuai dengan *color palette* yang telah ditentukan. Berikut adalah hasil dari komik "Rangkayo Hitam".

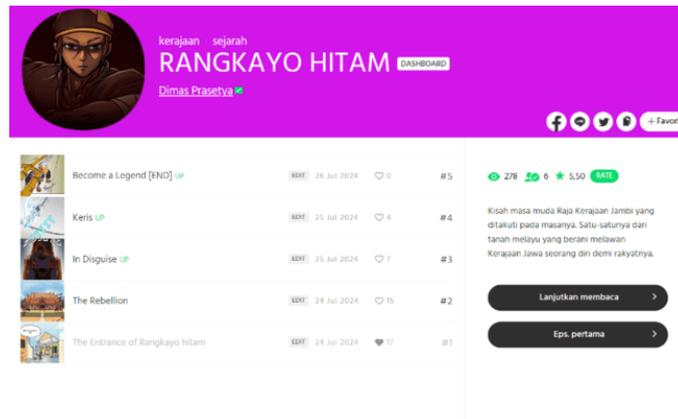
Tabel 6. Hasil Komik Digital

Episode 01	
Episode 02	
Episode 03	
Episode 04	



Episode 05

Dalam waktu satu minggu setelah mengunggah pada halaman Webtoon, komik “Rangkayo Hitam” telah mendapat sebanyak lebih dari 200 views. Berikut adalah hasil dari komik digital “Rangkayo Hitam” yang diunggah pada platform Webtoon.



Gambar 8. Tampilan Webtoon

Media pendukung dirancang untuk menarik audiens sekaligus media yang mempromosikan seri komik “Rangkayo Hitam” ini. Penulis membuat desain berdasarkan komik “Rangkayo hitam dalam bentuk beberapa merchandise. Merchandise dibuat sebagai barang koleksi dan aksesoris yang bisa digunakan berdasarkan selera remaja dengan rentang usia 15-25 tahun sebagai target audiens. Media Pendukung terdiri dari T-shirt dengan desain gambar karakter utama, acrylic display, tumbler, mouse pad, mug, standee character, acrylic keychain, topi, poster.



Gambar 9. Media Pendukung

KESIMPULAN DAN SARAN

Penulis berhasil memenuhi indikator penilaian, yaitu membuat 150 panel komik yang dipecah menjadi 5 episode yang masing masing episodenya minimal terdiri dari 30 panel. Penulis juga berhasil memenuhi tujuan dari dibuatnya

perancangan ini, yaitu memperkenalkan cerita rakyat pada remaja yang dapat dilihat dari jumlah views yang mencapai lebih dari 200 kali.

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat melihat efek samping mood disorder dengan menggolongkan tiap tipe dan jenisnya. Selain itu perlu dilakukan penambahan faktor risiko agar mendapatkan hasil evaluasi yang lebih maksimal. Saran yang diberikan kepada instansi yaitu dapat diadakan konselor KB untuk pemberian informasi kepada akseptor KB dan diharapkan dapat mengurangi kejadian efek samping mood disorder kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Amran Tasai., (1994). Cerita Rakyat dari Jambi.

Arianto Putro, D. (2021). PERKEMBANGAN TREN MEMBACA KOMIK PADA ERA DIGITAL DI INDONESIA. <http://jurnal.utu.ac.id/jsource>

Falah Miswari, S., Iswantara, N., & Probosini, A. R. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Teks Lakon Rangkayo Hitam Dulmuluk Jambi.

Hastini, L. Y., Fahmi, R., Lukito, H., Program, M., Ilmu, D., & Unand, M. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA). <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>

Insya Musa, M. (2015). DAMPAK PENGARUH GLOBALISASI BAGI KEHIDUPAN BANGSA INDONESIA. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) JURNAL PESONA DASAR Universitas Syiah Kuala, 3(3), 1–14.

Luh, N., Diah Padmiani, G., Damayanti, S., Kade, N. L., Giri, Y., Program, J, Sastra, S., Fakultas, J., Budaya, I., & Udayana, U. (2017). Alih Wahana Cerita Rakyat Momotaro dari Ehon Menjadi Kashi dan Anime. In Fakultas Ilmu Budaya Unud (Vol. 19).

Ngebi Sutho Dilogo., (2015). Silsilah Raja-Raja Jambi, Undang-Undang Piagam, Dan Cerita Rakyat Jambi: Alih Aksara Dan Kajian Naskah.

Putri, D. M. (2018). PENGARUH MEDIA SOSIAL LINE WEBTOON TERHADAP MINAT MEMBACA KOMIK PADA MAHASISWA UNIVERSITAS RIAU. In JOM FISIP (Vol. 5, Issue 1).



© 2025 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).