



Reintroduksi Cerita Rakyat Bengkulu “Raden Burniat” melalui Komik Digital

Shafira Andzani Dewasandra^{1*}, Mohammad Isa Pramana Koesoemadinata²,
Dicky Hidayat³

¹⁻² Program Studi Magister Desain, Universitas Telkom, Indonesia

Email: shafiraandzani@telkomuniversity.ac.id¹, dronacarya@telkomuniversity.ac.id²,
dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id³

*Penulis Korespondensi: shafiraandzani@telkomuniversity.ac.id

Abstract. *Indonesia possesses a rich heritage of folklore that serves as a medium for conveying moral and cultural values to communities across generations. However, these stories are increasingly losing their relevance, particularly among teenagers, including Generation Z, due to shifts in media consumption preferences influenced by globalization and the advancement of digital technology. The presentation of folklore in traditional formats has become less effective and is at risk of being forgotten because it is unable to adapt to the information consumption patterns of modern generations. To address this issue, this study aims to reintroduce the Bengkulu folklore story "Raden Burniat" to teenagers through a more relevant medium, namely digital comics. By applying a design approach based on "Design Thinking," this research develops a digital comic that aligns with the interests and media consumption habits of Bengkulu teenagers. The research stages include interviews with cultural experts to explore the essence of the folklore, questionnaires to identify teenagers' media preferences, and the development of a digital comic prototype. The results indicate that the digital comic format has the potential to increase teenagers' interest in local folklore while simultaneously supporting the preservation of Bengkulu's cultural values.*

Keywords: Bengkulu; Digital Comics; Folklore; Gen Z; Raden Burniat.

Abstrak. Indonesia memiliki kekayaan cerita rakyat yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya kepada masyarakat dari berbagai generasi. Namun, cerita-cerita ini semakin kehilangan relevansi, terutama di kalangan remaja salah satunya Gen Z, akibat perubahan preferensi konsumsi media yang dipengaruhi oleh globalisasi serta perkembangan teknologi digital. Penyampaian cerita rakyat dalam format tradisional menjadi kurang efektif dan terancam dilupakan karena kurang mampu menyesuaikan diri dengan pola konsumsi informasi generasi modern. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini bertujuan memperkenalkan kembali cerita rakyat "Raden Burniat" kepada remaja Bengkulu melalui media yang lebih relevan, yaitu komik digital. Dengan menggunakan pendekatan desain berbasis "Design Thinking", penelitian ini merancang komik digital yang sesuai dengan minat dan kebiasaan konsumsi media remaja Bengkulu. Tahapan penelitian mencakup wawancara dengan pakar budaya untuk menggali esensi cerita rakyat, kuesioner untuk memahami preferensi media remaja, dan pengembangan prototipe komik digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa format komik digital berpotensi meningkatkan minat remaja terhadap cerita rakyat lokal sekaligus mendukung pelestarian nilai-nilai budaya Bengkulu.

Kata Kunci: Bengkulu; Cerita Rakyat; Gen Z; Komik Digital; Raden Burniat.

1. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan lebih dari 17.000 pulau yang memiliki keberagaman budaya, bahasa, dan tradisi yang menjadikannya salah satu negara multikultural dengan kekayaan budaya yang diwariskan secara turun-temurun melalui berbagai bentuk tradisi lisan, termasuk mitos, legenda, dan cerita rakyat (Danandjaja, 1994). Cerita rakyat sebagai bagian dari folklor merupakan narasi yang berkembang dalam masyarakat dan diwariskan antargenerasi, mengandung unsur tradisi, kepercayaan, nilai budaya, serta mencerminkan kearifan lokal dan pandangan hidup suatu komunitas (Dahal & Bhatta, 2021). Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita rakyat juga memiliki peran penting sebagai media

penyampaian nilai moral, etika, serta pengetahuan budaya dalam membentuk karakter dan memperkuat identitas bangsa. Kekayaan tersebut tercermin dari banyaknya cerita rakyat yang tersebar di Nusantara, dengan sekitar 945 cerita rakyat yang menjadi representasi keberagaman budaya dan tradisi Indonesia serta bagian penting dari identitas nasional.

Bengkulu, salah satu provinsi yang terletak di pesisir barat Pulau Sumatra, memiliki kekayaan folklor dan cerita rakyat yang unik serta mencerminkan nilai budaya masyarakat setempat. Setiap wilayah di Bengkulu memiliki warisan sastra lisan yang diwariskan secara turun-temurun dan terus dipertahankan melalui berbagai upaya dokumentasi serta publikasi dalam beragam bentuk. Cerita rakyat Bengkulu umumnya mengangkat tema sejarah lokal dengan kandungan pesan moral yang kuat dan relevan bagi kehidupan masyarakat (Syahid & Ahmad, 1982). Namun, perkembangan saat ini menunjukkan bahwa folklor daerah Bengkulu menghadapi tantangan berupa menurunnya popularitas dan kurangnya perhatian masyarakat luas.

Menurut Sarwono (2019), kesenian dan cerita rakyat daerah mulai mengalami penurunan apresiasi karena dianggap kurang sesuai dengan kehidupan modern, membutuhkan sumber daya besar dalam penyampaian tradisional, serta menghadapi perubahan minat generasi muda. Kondisi tersebut juga terjadi pada cerita rakyat "Raden Burniat" yang kurang dikenal dibandingkan kisah populer seperti "Putri Gading Cempaka" dan belum memiliki banyak bentuk adaptasi. Salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah melalui proses reintroduksi, yaitu upaya memperkenalkan kembali elemen budaya, tradisi, atau pengetahuan yang mulai kehilangan relevansi dengan menyesuakannya terhadap konteks sosial dan kebutuhan audiens masa kini (Corlett, 2016). Dalam penelitian ini, reintroduksi cerita rakyat "Raden Burniat" dilakukan melalui media komik digital sebagai bentuk adaptasi yang lebih sesuai dengan preferensi konsumsi media generasi muda.

Di era digital, perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara masyarakat mengakses dan menyebarkan cerita rakyat. Digitalisasi budaya menjadi strategi penting untuk melestarikan warisan budaya agar lebih mudah dikenal oleh generasi muda (Komarudin, 2021). Meskipun berbagai upaya pelestarian budaya Bengkulu telah dilakukan (Dikbud, 2021), globalisasi dan perubahan pola konsumsi media menyebabkan cerita rakyat semakin kurang diminati remaja (Ginting et al., 2023).

Komik digital menjadi alternatif pelestarian budaya karena mampu menyajikan cerita rakyat melalui visual yang menarik dan mudah diakses. Penelitian menunjukkan bahwa komik digital efektif meningkatkan pemahaman sejarah, budaya lokal, dan minat terhadap cerita rakyat (Rahitasari et al.; Yoon & Choi, 2021), serta memperluas penyebaran melalui platform

digital (Priyatna et al., 2020). Namun, adaptasinya harus tetap mempertahankan nilai budaya asli (Siburian et al., 2021) dengan didukung keseimbangan narasi dan visual yang baik (Eisner, 1985). Oleh karena itu, komik digital menjadi media yang relevan untuk melestarikan cerita rakyat di kalangan generasi muda (Anderson, 2020).

2. KAJIAN TEORITIS

Reintroduksi

Reintroduksi didefinisikan sebagai proses memperkenalkan kembali suatu elemen, seperti spesies, budaya, tradisi, atau pengetahuan yang telah kehilangan popularitas atau relevansi dalam masyarakat kepada audiens baru. Dalam konteks budaya, reintroduksi berupaya menghidupkan kembali elemen-elemen yang telah kehilangan relevansinya dalam masyarakat modern dengan cara yang relevan secara sosial dan kontekstual (Corlett, 2016). Dalam konteks penelitian ini, reintroduksi dilakukan dengan mengadaptasi cerita rakyat "Raden Burniat" ke dalam format komik digital yang lebih relevan dan menarik bagi generasi muda, khususnya remaja Bengkulu. Proses reintroduksi ini melibatkan elemen kreatif dan inovatif yang memungkinkan cerita rakyat tetap relevan dalam konteks modern.

Cerita rakyat

Danandjaja (1994) mendefinisikan cerita rakyat sebagai ekspresi budaya yang diwariskan secara lisan dan mengandung nilai sosial budaya. Cerita rakyat bersifat tradisional, anonim, memiliki berbagai versi, serta berfungsi sebagai media pendidikan, hiburan, kritik sosial, dan penyampaian nilai budaya (Brunvand, 1980; Bascom, 1965). Endraswara (2013) mengelompokkannya menjadi mite, legenda, dan dongeng; dalam penelitian ini, Raden Burniat dikategorikan sebagai legenda karena berakar pada sejarah lokal dan mengandung pesan moral. Oleh karena itu, adaptasi cerita ke dalam komik digital menjadi media yang relevan untuk melestarikan budaya sekaligus mengenalkannya kepada remaja (Sarwono, 2019; Nurgiyantoro, 2018).

Teori Adaptasi

Menurut Hutcheon (2012), adaptasi bukan sekadar reproduksi, tetapi proses interpretasi dan penciptaan ulang yang menerjemahkan elemen naratif serta budaya ke dalam bentuk visual sesuai dengan media digital. Adaptasi cerita rakyat perlu menjembatani nilai tradisional dengan preferensi media modern melalui representasi budaya yang akurat, sehingga diperlukan penelitian dan konsultasi dengan ahli budaya sebagai proses pengecekan terhadap unsur budaya seperti kostum, arsitektur, dan nilai lokal (Alhamid & Anufia, 2019). Pemahaman struktur narasi juga penting dalam proses adaptasi agar cerita dapat disesuaikan dengan kebutuhan

pembaca modern tanpa kehilangan esensinya (Propp dalam Sarwono, 2019). Selain itu, media digital seperti komik memiliki potensi sebagai sarana edukasi yang dapat menyampaikan nilai budaya, sejarah, dan moral (Gee, 2003). Dalam penelitian ini, adaptasi "Raden Burniat" ke dalam komik digital dilakukan dengan mempertahankan nilai budaya asli melalui perpaduan elemen visual dan tekstual yang menarik sesuai karakteristik konsumsi media generasi Z (Eisner, 1985).

Storytelling

Storytelling merupakan seni menyampaikan cerita untuk menghibur, mendidik, dan menginspirasi audiens (Vora, 2019). *Storytelling* yang efektif didukung oleh narasi yang kuat, karakter yang berkembang, dan alur yang menarik (Haven, 2007). Dalam adaptasi cerita rakyat, pendekatan ini berperan mempertahankan nilai budaya melalui penyampaian yang sesuai dengan karakteristik audiens. Konsep *Pixar Storytelling* menekankan pentingnya struktur, tujuan, karakter, emosi, kejutan, dan alur yang sederhana (Peters, 2018), sedangkan Nguyen (2021) menyatakan bahwa pesan, konflik, karakter, dan plot merupakan elemen utama pembentuk cerita. Oleh karena itu, penerapan *storytelling* pada adaptasi Raden Burniat ke komik digital bertujuan menciptakan narasi yang komunikatif sekaligus melestarikan budaya lokal. Sejalan dengan itu, media digital juga memperkuat penyebaran identitas budaya dan nasionalisme melalui narasi kolektif sebagaimana dijelaskan dalam konsep *imagined communities* (Schneider, 2018).

Media Grafis

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari suatu sumber kepada penerima, sedangkan grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan teks dan gambar untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada target audiens. Oleh karena itu, media grafis mengandalkan kekuatan visual sebagai sarana komunikasi yang mampu memperjelas dan memperkuat penyampaian informasi (SPADA, 2021). Dalam perancangannya, media grafis memiliki beberapa prinsip utama, yaitu kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), penekanan (*emphasis*), dan proporsi (*proportion*). Kesatuan berfungsi menggabungkan berbagai elemen grafis secara harmonis agar menghasilkan tampilan yang konsisten, keseimbangan mengatur penempatan elemen untuk menciptakan komposisi yang stabil, penekanan digunakan untuk menarik perhatian pada bagian tertentu melalui perbedaan warna, ukuran, atau posisi, sedangkan proporsi berperan dalam mengatur perbandingan antar elemen agar tercipta komposisi visual yang harmonis dan menarik.

Desain Visual

Visual mencakup berbagai bentuk seperti gambar statis, foto, ilustrasi, grafik, hingga media bergerak seperti video yang berfungsi menyampaikan pesan dan informasi secara lebih efektif (Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D, 2019). Menurut Sahuni et al. (2020), media visual merupakan jenis media yang diterima melalui indera penglihatan dan memiliki peran penting dalam memperkuat penyampaian informasi. Dalam perancangan visual, Arsyad (1997) menjelaskan bahwa terdapat beberapa unsur utama, yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur. Garis berfungsi membentuk bidang serta memberikan struktur visual, bentuk membantu menciptakan organisasi dan memperjelas tampilan, warna digunakan untuk membangun suasana, memberikan kontras, serta menarik perhatian, sedangkan tekstur berperan memberikan kesan fisik dan memperkaya pengalaman visual. Elemen-elemen tersebut saling mendukung dalam menciptakan media visual yang komunikatif dan menarik bagi audiens.

Komik Digital

Komik digital merupakan media storytelling yang menggabungkan elemen visual dan narasi dalam format digital yang menarik dan mudah diakses. Menurut McCloud dalam Wibowo (2019), komik digital adalah susunan gambar dan simbol yang disusun berurutan untuk menyampaikan informasi atau membangun respons estetik pembaca. Komik efektif menyederhanakan penyampaian cerita yang kompleks melalui bahasa visual tanpa mengurangi makna utamanya (McCloud, 1994). Selain itu, perpaduan elemen visual dan tekstual mampu meningkatkan ketertarikan pembaca (Aggleton, 2019), sementara konsep *arthrology* menjelaskan keterkaitan antar panel dalam membentuk alur narasi visual (Groensteen dalam Goodbrey, 2013). Prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar adaptasi cerita "Raden Burniat" ke dalam komik digital yang menarik dan mudah diakses melalui platform seperti TikTok.

Teori Kognitif Remaja

Menurut Piaget (1972), remaja berada pada tahap operasional formal dengan kemampuan berpikir abstrak dan memahami simbol. Erikson (1968) menyatakan bahwa masa remaja merupakan tahap pencarian identitas, sedangkan Vygotsky dalam Saputra (2021) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. Selain itu, perkembangan *prefrontal cortex* yang belum matang membuat remaja cenderung menyukai pengalaman baru (Giedd et al., 1999), sementara Bandura (1977) menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui observasi. Sejalan dengan itu, Generasi Z sebagai *digital natives* lebih menyukai pengalaman visual dan interaktif (Strauss-Howe, 1991), sehingga komik digital menjadi media yang efektif untuk menyampaikan nilai budaya kepada remaja.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking sebagai metode perancangan yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing* (Brown, 2008). Metode ini dipilih karena mampu menggabungkan proses pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dengan pengembangan solusi kreatif berbasis desain. Tahap *Empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan dan preferensi audiens melalui pengumpulan data, tahap *Define* digunakan untuk merumuskan permasalahan utama, tahap *Ideate* menghasilkan gagasan kreatif dalam perancangan, tahap *Prototype* dilakukan melalui pembuatan rancangan komik digital, sedangkan tahap *Testing* digunakan untuk memperoleh tanggapan terhadap hasil perancangan.

Objek penelitian ini adalah cerita rakyat Bengkulu **Raden Burniat** dari suku Lembak yang terdokumentasi dalam *Cerita Rakyat Daerah Bengkulu* (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1982). Cerita dipilih karena belum banyak dikenal remaja maupun diadaptasi ke media digital. Subjek penelitian ialah remaja Bengkulu berusia 12–21 tahun. Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara dengan pakar budaya, pakar bahasa, dan praktisi kreatif, serta didukung observasi dan studi literatur untuk merancang komik digital sebagai media reintroduksi cerita rakyat.

Penelitian ini menggunakan kuesioner, wawancara terstruktur, observasi, dan studi literatur untuk memperoleh data mengenai preferensi media, nilai budaya, dan strategi adaptasi cerita rakyat ke media digital. Data dianalisis menggunakan teknik triangulasi untuk meningkatkan validitas (Soewardikoen, 2021). Perancangan komik digital menerapkan metode *Design Thinking* yang meliputi tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data kuesioner, wawancara, dan observasi, diperoleh beberapa temuan penting. Mayoritas responden kuesioner adalah remaja berusia 12–15 tahun (64%) yang merupakan Generasi Z muda. Sebanyak 96% dari mereka sering mengonsumsi konten digital, menjadikan platform digital sebagai media yang efektif untuk distribusi informasi dan hiburan. TikTok muncul sebagai platform favorit dengan 62% responden memilihnya karena algoritma dan format konten yang menarik. Selain itu, 63% responden lebih menyukai format konten digital berupa *image slideshow* seperti di TikTok dan Instagram dibandingkan format Webtoon (28%) atau format fisik (9%). Sebanyak 74% responden menyatakan minat terhadap komik, terutama dalam format digital, sementara hanya 9% yang lebih menyukai format fisik. Meski 93% dari responden mengenal cerita rakyat Indonesia

secara umum, sebanyak 94% tidak mengetahui kisah "Raden Burniat" dari Bengkulu. Namun demikian, terdapat minat besar untuk mengenal kisah tersebut melalui adaptasi digital, dengan 89% responden berminat membaca komik digital yang mengangkat cerita tersebut. Dalam memilih komik, mayoritas responden menilai alur cerita sebagai elemen terpenting (58%), diikuti oleh kualitas visual (49%), desain karakter (40%), dan genre (26%).

Wawancara dengan narasumber ahli menggarisbawahi pentingnya modernisasi cerita rakyat untuk menarik perhatian audiens muda tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya lokal. Pendekatan adaptasi dalam media digital seperti komik membutuhkan penyederhanaan cerita agar lebih mudah dipahami, penguatan elemen visual yang konsisten dengan budaya lokal, serta desain karakter yang relevan dan menarik. Observasi menunjukkan bahwa platform seperti TikTok lebih optimal untuk menyampaikan cerita rakyat karena sifatnya yang interaktif dan mudah diakses. Oleh karena itu, adaptasi cerita rakyat seperti "Raden Burniat" dalam format komik digital melalui TikTok menjadi strategi yang efektif untuk memperkenalkan kisah tersebut kepada generasi muda dengan mengutamakan alur cerita yang kuat, visual yang menarik, serta tetap mempertahankan nilai budaya lokal.

Tahap Ideate

Pembentukan Premis

Analisis Narasi

Cerita "Raden Burniat" berpusat pada perjuangan seorang pemuda luar biasa yang menjadi simbol keberanian dan nilai-nilai moral di Bengkulu. Narasi dimulai dengan perjuangan orang tuanya untuk mendapatkan keturunan, kelahiran Raden Burniat yang diiringi kejadian mistis, hingga pertarungan heroiknya melawan penjajah Belanda. Elemen-elemen ini menjadi dasar untuk menyusun ulang cerita dalam format yang lebih relevan dengan preferensi remaja saat ini.

Struktur Cerita Menggunakan "Story Spine"

Untuk mempertahankan nilai budaya sesuai hasil wawancara serta memenuhi preferensi audiens terhadap cerita legenda dan asal-usul, adaptasi kisah Burniat ke dalam komik digital tetap mengikuti alur cerita rakyat asli dengan perubahan yang minimal. Narasi disusun menggunakan pendekatan *Story Spine* oleh Kenn Adams sebagai berikut.

- a. *Once upon a time*, hiduplah sepasang suami istri di Dusun Tanjung Terdana yang belum dikaruniai anak.
- b. *Every day*, mereka berusaha memperoleh keturunan melalui berbagai cara, termasuk berkonsultasi dengan dukun dan bersemedi di Gunung Bungkok.

- c. *Until one day*, sebuah suara misterius meramalkan kelahiran seorang anak yang akan membawa perubahan besar.
- d. *Because of that*, Burniat lahir dan menunjukkan kesaktian sejak kecil melalui peristiwa hilang secara misterius yang menghebohkan warga.
- e. *Because of that*, Burniat tumbuh menjadi pemuda sakti yang menentang penindasan Belanda.
- f. *Until finally*, Burniat bersama Meradayan dan Nipa memimpin perlawanan terhadap Belanda dengan menyerang Benteng Marlborough sehingga membangkitkan semangat rakyat.
- g. *And ever since then*, meskipun dikhianati Kapung, Raden Burniat dikenang sebagai simbol perjuangan, keberanian, dan kesetiaan kepada rakyat.

Referensi Visual

Perancangan karakter diawali dengan tahap eksplorasi kreatif untuk mengembangkan konsep yang relevan dengan tujuan cerita. Proses ini dimulai dengan memahami latar belakang, nilai, dan emosi karakter sebagai dasar penyusunan sketsa awal, kemudian dilanjutkan dengan eksplorasi bentuk, gaya visual, ekspresi, kostum, dan palet warna. Referensi dari budaya, cerita rakyat, serta elemen visual yang sesuai juga digunakan untuk memperkuat identitas karakter. Selain itu, penyusunan *moodboard* dan kolaborasi antar tim kreatif dilakukan untuk memastikan desain selaras dengan suasana cerita dan sesuai dengan karakteristik audiens remaja.

Dalam penelitian ini, ornamen Kebek Palak dipilih sebagai salah satu elemen visual karena merupakan motif khas Bengkulu yang masih aktif dilestarikan. Selain itu, Batik Besurek diintegrasikan ke dalam desain karakter Raden Burniat sebagai representasi identitas budaya lokal. Motif khas berupa kaligrafi Arab dan ornamen flora tidak hanya memperkaya nilai estetika, tetapi juga merepresentasikan nilai sejarah, spiritualitas, dan hubungan manusia dengan alam. Integrasi kedua elemen budaya tersebut menghasilkan identitas visual yang autentik, memperkuat keterkaitan karakter dengan budaya Bengkulu, serta membedakan adaptasi cerita rakyat ini dari karya sejenis.

Selain memperkuat identitas visual karakter, penggunaan Batik Besurek juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal di tengah globalisasi. Integrasi motif ini diharapkan dapat menumbuhkan kebanggaan dan keterhubungan budaya, khususnya bagi generasi muda, sekaligus menjadi elemen pembeda yang memperkuat karakter.

Pengembangan dunia komik turut mengadaptasi bangunan ikonik Bengkulu sebagai latar visual. Rumah Thomas Raffles dipilih sebagai representasi arsitektur peninggalan Belanda, sedangkan Rumah Bubungan Lima merepresentasikan arsitektur tradisional Bengkulu. Menyesuaikan masukan Is Yuniarto, penerapan ornamen, mural, dan bangunan lokal bertujuan memperkaya dunia komik sekaligus mempertahankan identitas budaya. Pemanfaatan referensi bangunan nyata juga menciptakan latar fiksi yang lebih realistis, kredibel, dan kontekstual.

Dengan mengacu pada bangunan nyata, elemen seperti gaya arsitektur, ornamen, tata letak, dan fungsi bangunan dapat diimplementasikan sehingga dunia yang dibangun terasa lebih logis dan autentik. Referensi arsitektur tertentu juga membantu menciptakan nuansa visual yang sesuai dengan latar cerita serta memperkuat keterhubungan emosional audiens. Selain itu, penggunaan elemen visual yang familiar memudahkan pembaca memahami konteks sosial, ekonomi, dan budaya, sekaligus menjaga kontinuitas serta konsistensi desain agar mendukung narasi secara kohesif.

Pewarnaan menggunakan palet *Alma's Set* dari Clip Studio Paint karena sesuai dengan latar cerita rakyat. Palet bernuansa alami, seperti cokelat, hijau zaitun, krem, dan terakota, dipilih untuk menciptakan suasana hangat, harmonis, dan dekat dengan alam, sekaligus memperkuat keterkaitan karakter dengan budaya serta latar cerita tradisional.

Selain mendukung identitas lokal, palet warna ini memberikan kesan estetis yang *timeless* sehingga tetap relevan dalam jangka panjang. Warna-warna alami juga mudah dipadukan dengan aksen yang lebih cerah untuk menghasilkan kontras visual tanpa menghilangkan nuansa tradisional dan keaslian cerita.

Perancangan (Prototyping)

Perancangan Logo



Gambar 1. Eksplorasi desain logo.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan logo untuk adaptasi komik digital kisah Raden Burniat, terdapat beberapa iterasi dan variasi dari *brainstorming*, diantaranya konsep yang melekat yakni mendasarkan motif Batik Besurek untuk merepresentasikan identitas budaya Bengkulu yang kaya akan nilai sejarah dan estetika. Batik Besurek dikenal dengan pola khasnya yang

mengandung elemen kaligrafi Arab, sehingga memiliki keunikan dan ciri khas yang langsung menghubungkannya dengan warisan budaya Bengkulu, menjadikannya mudah dikenali dan memiliki daya tarik bagi masyarakat lokal maupun nasional efektif sebagai upaya kecil memperkenalkan salah satu kekayaan budaya Bengkulu.

Desain Visual

Proses desain visual pada tahap ini meliputi perancangan karakter, bangunan, dan fauna berdasarkan referensi visual yang telah dikumpulkan sebelumnya. Seluruh konsep kemudian diimplementasikan dan disesuaikan dengan kebutuhan cerita, tema, serta konteks dunia yang dibangun agar dapat diterjemahkan secara efektif ke dalam bentuk visual.



Gambar 2. Eksplorasi karakter “Burniat”.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Eksplorasi character cast.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Konsep bayi burniat.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada awal perancangan *character cast*, Burniat beserta temannya dibuat dengan desain yang mendekati referensi di dalam *moodboard* pada referensi visual, yakni dengan penampilan anak petani yang hanya memakai baju kumuh biasa saja yang kemudian membentuk kontras dengan prajurit Belanda. Namun, adanya masukan dari Is Yuniarto untuk mengimplementasikan aspek kultural kepada desain karakter tersebut agar dikenal sebagai adaptasi kisah rakyat Bengkulu, sehingga kemudian desain tersebut diubah dan diberi beberapa ornamen yang ikonik dengan budaya Bengkulu. Setelah sudah sesuai, sketsa awal dikembangkan untuk mengeksplorasi berbagai bentuk, gaya, dan elemen visual. Untuk karakter, fokusnya adalah menentukan proporsi tubuh, ekspresi wajah, kostum, dan atribut khas yang mencerminkan kepribadian dan latar belakangnya. Benda biasanya dirancang dengan mempertimbangkan fungsi dan estetika, namun pada desain ini benda digunakan juga untuk mendeskripsikan karakter tersebut dan memberi personalitas tambahan.

Selanjutnya ke tahap pengembangan detail, di mana elemen-elemen seperti tekstur, pola, dan ornamen ditambahkan. Karakter, misalnya, diberi aksesoris dan detail pakaian yang relevan dengan budaya atau tema cerita, sedangkan benda dan fauna diperkaya dengan fitur khusus untuk menonjolkan perannya dalam dunia yang dibangun. Pewarnaan kemudian dilakukan untuk memberikan dimensi dan suasana visual. Palet warna dipilih dengan hati-hati untuk menciptakan harmoni visual, di mana karakter menggunakan warna yang mencerminkan kepribadian, benda diberi warna yang menggambarkan fungsinya, dan fauna dirancang dengan corak yang menonjolkan perannya dalam dunia cerita.

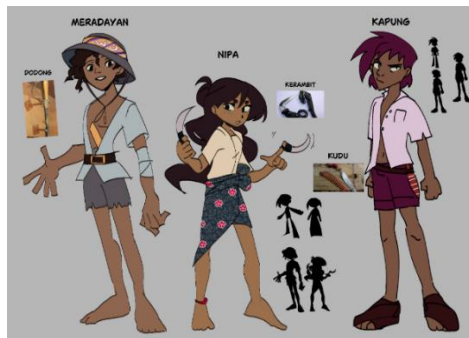
Seluruh desain kemudian dievaluasi untuk memastikan kesesuaian dengan tema dan narasi cerita, sehingga menciptakan dunia visual yang imersif dan kohesif. Proses ini menggabungkan kreativitas, penelitian, dan iterasi untuk menghasilkan karya yang menarik serta relevan secara estetis maupun naratif.



Gambar 5. Siluet + Desain Akhir Burniat.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dengan tahap diatas, karakter Burniat pun di desain ulang, mendorong siluet dan penampilan yang unik dan mencolok. Ia diberi Kebek Palak, ikat kepala khas Bengkulu, berwarna merah untuk memperlihatkan aspek keberaniannya. Kain ikat pada kepala dan pinggang menunjukan ia sosok yang heroik dan berpegang teguh dengan keadilan. Diantara kain batik besurek dipinggangnya tersebut digantungkan Rudus, sebuah senjata tradisional khas Bengkulu yang berupa pedang atau golok. Rudus merupakan salah satu senjata terbesar dalam kebudayaan Suku Melayu yang sekarang menjadi salah satu symbol kenegaraan dan biasa diasosiasikan sebagai bentuk perlawanan terhadap pemerintah kolonial.



Gambar 6. Siluet dan Desain Akhir Meradayan, Nipa, dan Kapung beserta senjata yang digunakan.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Untuk desain Meradayan, Nipa, dan Kapung juga disesuaikan dengan kompilasi referensi visual. Beberapa karakter diberi kain bermotif Batik Besurek sebagai indikator bahwa karakter tersebut memiliki peran yang baik, sementara karakter seperti Kapung yang merupakan pengkhianat dalam cerita tidak diberi aspek keunikan tersebut.

Karena latar cerita menampilkan hampir setiap karakter memiliki kemampuan bela diri, masing-masing dibekali senjata. Meradayan menggunakan dodong, senjata tradisional khas Bengkulu yang melambangkan keberanian dan ketangguhan masyarakat Bengkulu. Saat ini senjata tersebut hanya ditemukan sebagai barang antik atau relik masa lalu, sehingga turut menggambarkan era *worldbuilding* dalam cerita. Nipa merupakan karakter baru yang tidak terdapat dalam sejarah maupun folklor Burniat. Karakter ini dirancang agar komik adaptasi Burniat dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan tidak mengalienasi pembaca perempuan. Nipa mengenakan kain Batik Besurek berwarna biru tua bermotif kreasi bunga *rafflesia* dan menggunakan senjata kerambit untuk menggambarkan sifatnya yang frontal. Sementara itu, Kapung sebagai tokoh antagonis dibekali kuduk, senjata yang sangat tajam dan merepresentasikan sifatnya yang menusuk dari belakang.



Gambar 7. Siluet dan Desain Akhir Mak (Ibu) dan Bak (Ayah).

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Untuk karakter Ibu dan Ayah atau Mak dan Bak, disesuaikan desain mereka dengan kisah rakyatnya, dimana mereka berdua sepasang suami istri yang hidup sebagai petani. Mereka masing-masing memiliki elemen batik besurek pada desain mereka.



Gambar 8. Desain warga.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 9. Desain Prajurit Londo.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Di atas merupakan beberapa konsep desain karakter untuk rakyat setempat yang bertujuan memberikan kesan hidup pada latar cerita. Sementara itu, desain prajurit Belanda dirancang berdasarkan referensi seragam ekspedisi pada tahun 1800-an agar sesuai dengan era yang menjadi latar cerita rakyat tersebut.



Gambar 10. Visual bangunan dan hewan.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Visualisasi bangunan dan fauna demi *worldbuilding* sepenuhnya didasarkan pada referensi dunia nyata dengan modifikasi yang sangat minim agar tetap sesuai dengan latar yang natural dan *down to earth*.

Proses Pembuatan Komik



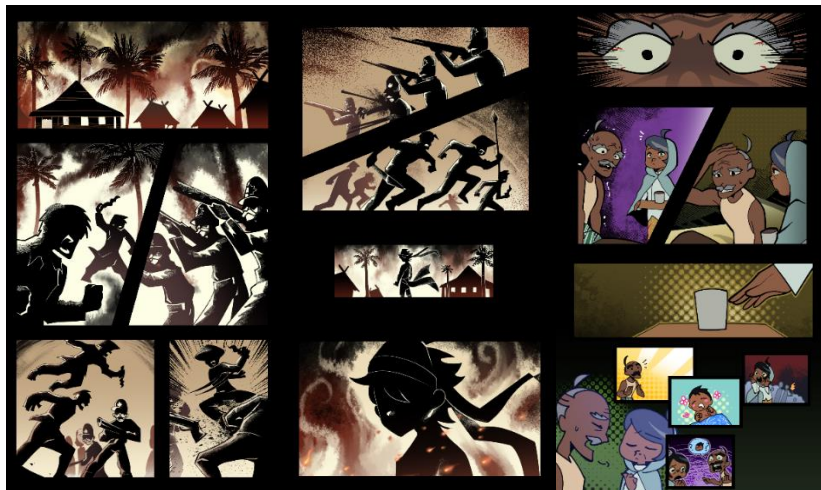
Gambar 11. Storyboard Page 1-3.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Proses perancangan komik diawali dengan pembuatan *rough sketch* berdasarkan naskah atau *storyboard* untuk menyusun panel, karakter, dan alur visual. Tahap ini berfokus pada komposisi panel dan kesinambungan narasi, kemudian disempurnakan melalui proses *clean-up* dengan memperjelas garis serta menambahkan detail ekspresi, tekstur, dan latar belakang.

Lembar 1–3 menampilkan desa yang porak-poranda akibat konflik antara rakyat dan Belanda, disertai petunjuk adanya dalang di balik peristiwa tersebut. Pada lembar ketiga terungkap bahwa kejadian tersebut merupakan mimpi buruk ayah Burniat yang mencerminkan kekhawatirannya terhadap ramalan kelahiran Burniat. Tahap *clean-up* juga menerapkan variasi *line weight* untuk mempertegas karakter agar tetap menonjol dari latar belakang.

Setelah *line art* selesai, proses dilanjutkan ke tahap pewarnaan dengan menerapkan *base color* pada karakter dan latar belakang, kemudian menambahkan bayangan serta pencahayaan untuk membangun dimensi dan suasana cerita. Pemilihan palet warna disesuaikan dengan tema agar konsisten secara visual, namun karena keterbatasan waktu komik hanya menggunakan warna *flat* dengan bayangan yang minimal. Tahap akhir meliputi penambahan efek, teks, dan balon dialog untuk meningkatkan keterbacaan dan kualitas visual, sehingga komik mampu menyajikan pengalaman membaca yang menarik dan mudah dipahami.



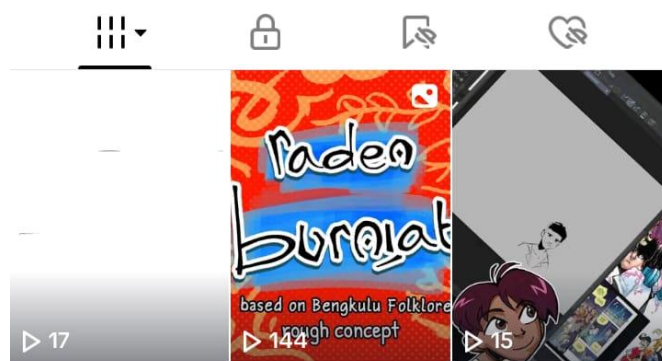
Gambar 12. Finishing Page 1-3.

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Untuk ilustrasi lembaran komik diatas, belum ditambahkan karena keterbatasan waktu. Namun versi berdialog akan diunggah pada akun Tiktok untuk perancangan komik ini.

Testing

Dalam tahap ini dilakukan *preliminary testing* terhadap konten yang diunggah pada akun TikTok khusus adaptasi kisah rakyat Burniat. Tiga jenis konten dipublikasikan, yaitu *motion comic*, *image slideshow*, dan video perancangan. Dari ketiganya, format *image slideshow* memperoleh *reach* tertinggi dengan 144 *plays*, sehingga dinilai paling efektif menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, konten beserta premis cerita diperlihatkan kepada lima *test audience* yang termasuk kategori Generasi Z akhir (14–16 tahun). Hasilnya menunjukkan bahwa mereka tertarik terhadap konten tersebut dan ingin mengetahui keseluruhan kisah rakyat Burniat.



Gambar 13. *Preliminary Testing Terhadap Perbandingan Jumlah Reach Format Video Dan Image Slideshow.*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Nama	Jenis Kelamin	Sekolah / Instansi	Bagaimana adaptasi tersebut menurutmu?	Apabila ada, berilah saran!
bethapup, Sissyan	Pria	mtsn 02 bengkulu	menarik dan inspiratif	Tambahkan sedikit (grains of salt) jokes
enjelita	Wanita	SMAN 3 KOTA BENGKUI	ya, krn dari daerah sendiri	Membuat karakter menjadi imut
Muhammad Fikri	Pria	SMA 3 Kota Bengkulu	Cerita rakyat Bengkulu sangat menarik	Buatlah cerita rakyat dengan ilustrasi yang semenarik mungkin
TIA AGUSTINI	Wanita	sma 2	Menarik, ada visual nga	tak ada krn aku ga tau
Ivana	Wanita	SMAN 3 KOTA BENGKUI	menarik, jalan ceritanya seru	ikut trend

Gambar 14. *Tanggapan Test Audience.*

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa meskipun adaptasi cerita rakyat ke media digital memiliki potensi besar untuk menarik minat remaja, preferensi media remaja Bengkulu masih cenderung mengarah pada konten visual bergerak seperti video TikTok dibandingkan format komik digital, terutama pada remaja awal yang lebih menyukai kombinasi gambar dan suara. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa penyajian cerita rakyat dalam bentuk media digital tetap mampu menjadi alternatif efektif dalam memperkenalkan kembali nilai budaya lokal kepada Generasi Z. Komik digital dapat berperan sebagai media edukasi dan hiburan yang menggabungkan unsur visual serta narasi sehingga membantu mempertahankan esensi budaya sekaligus membuat cerita rakyat lebih relevan dengan perkembangan zaman. Dengan pendekatan adaptasi yang tepat, media digital dapat menjadi sarana pelestarian budaya melalui penyampaian nilai moral, sejarah, dan identitas lokal dalam bentuk yang lebih menarik bagi generasi muda.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu perlunya penelitian lebih lanjut terutama yang berfokus kepada audiens yang lebih luas, seperti gen Alpha, dan mengeksplorasi penggunaan platform distribusi lainnya, seperti media sosial atau aplikasi komik digital populer. Selain itu, perlu ada inovasi lebih lanjut seperti penambahan elemen interaktif seperti animasi atau permainan terkait cerita dapat menjadi inovasi menarik untuk lebih memikat daya tarik dan keterlibatan target audiens dalam adaptasi format media komik digital. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi dorongan untuk pelestarian cerita rakyat lainnya melalui pendekatan kreatif yang relevan dengan daya tarik generasi baru.

DAFTAR REFERENSI

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Instrumen pengumpulan data*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/e56xs>
- Angga Saputra, A. S., & Lalu Suryandi, L. S. (2021). Perkembangan kognitif anak usia dini dalam perspektif Vygotsky dan implikasinya dalam pembelajaran. *Pelangi: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 198–206. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v2i2.582>
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84(2), 191–215. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.84.2.191>
- Brehm, J. W. (1966). *A theory of psychological reactance*. Academic Press.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Mixed methods procedures. In *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dahal, H., & Bhatta, B. (2021). Folktales: A moral message from the past to the future generation. *Nepal Journal of Multidisciplinary Research*, 4(1), 31–43. <https://doi.org/10.3126/njmr.v4i1.36618>
- Danandjaja, J. (1994). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press.
- Endraswara, S. (2009). *Metodologi penelitian folklor*. MedPress.
- Endraswara, S. (2013). *Pendidikan karakter dalam folklor*. Pustaka Rumah Suluh.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1145/950566.950595>
- Giedd, J. N. (1999). Brain development during childhood and adolescence: A longitudinal MRI study. *Nature Neuroscience*. <https://doi.org/10.1063/1.1652711>
- Ginting, A. A., Hidayat, D., & Razi, A. A. (2023). Perancangan prototype aplikasi buku ilustrasi digital. *Jurnal Ilmiah*, 10(6), 10557–10574.
- Goodbrey, D. M. (2013). Digital comics: New tools and tropes. *Studies in Comics*, 4(1), 185–197. https://doi.org/10.1386/stic.4.1.185_1

- Hutcheon, L., & O'Flynn, S. (2012). Beginning to theorize adaptation. In *A theory of adaptation* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203095010-8>
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.
- Piaget, J. (1972). Intellectual evolution from adolescence to adulthood. *Human Development*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.1159/000271225>
- Priyatna, F. W., Kadarisman, A., & Soedewi, S. (2021). Perancangan komik digital adaptasi kisah cerita rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan dengan reinterpretasi modern untuk remaja Jawa Barat. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(3), 1126–1139.
- Salkowitz, R. (2021, November 2). *Webtoon CEO sees massive growth and new opportunities in U.S. market*. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2021/11/02/webtoon-ceo-sees-massive-growth-and-new-opportunities-in-us-market/>
- Sarwono, S. (2019). Alih wahana untuk pengembangan folklor lisan Bengkulu. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (SEMIBA)*, 14–24.
- Schneider, F. (2018). Nationalism and its digital modes. In *Nationalism in the digital age*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190876791.003.0002>
- Soewardikoen, D. (2019). *Metodologi penelitian desain komunikasi visual*. PT Kanisius.
- Syahid, A., & Ahmad, R. (1982). *Ceritera rakyat daerah Bengkulu*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wibowo, W. (2019). Komik iklan komik. *DeKaVe*, 12(2), 52–64. <https://doi.org/10.24821/dkv.v12i2.3524>
- Zhang, Z., & Li, C. (2022). Adolescent rebellion: Causes and guiding strategies. *Science Insights*. <https://doi.org/10.15354/si.22.re050>