

DESAIN KARAKTER TOKOH KI BAGUS RANGIN PADA VISUAL NOVEL PERANG KEDONGDONG

Feby Harmiriyanti, Santi Sidhartani

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka No. 58C Tanjung Barat, Jakarta Selatan

febyharmiriynt@gmail.com

Abstrak

Ki Bagus Rangin adalah salah satu tokoh utama dalam perlawanan melawan kolonialisme Belanda yang disebut dengan Perang Kedondong. Peran dari Ki Bagus Rangin sangat berpengaruh dalam berkembangnya peperangan tersebut. Tujuan adanya penelitian ini untuk mengangkat kembali sejarah lokal yang jarang diketahui secara umum oleh masyarakat karena tidak dijadikannya pahlawan lokal menjadi pahlawan nasional. Dengan upaya membangkitkan kembali sejarah lokal di era globalisasi yang sangat dekat dengan teknologi, maka dengan perancangan Visual Novel dapat menjadi solusi pendekatan kepada masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara dan survey. Maka perancangan karakter bagus rangin dalam game visual novel Perang Kedondong ini mengambil gaya secara manga berdasarkan referensi jenis gaya gambar yang populer dikalangan target khalayak. dalam merencanakan detail kostum dan properti yang digunakan pada karakter mengacu kepada dokumentasi dan referensi ilmiah sejarah peninggalan sejarah Perang Kedondong.

Kata Kunci: perang kedondong, bagus rangin, visual novel

Abstract

Ki Bagus Rangin is one of the main figures in the fight against Dutch colonialism called the Perang Kedondong. The role of Ki Bagus Rangin was very influential in developing the war. The purpose of this study is to revive local history that is rarely known in general by the public because it is not used as a local hero to become a national hero. With an effort to revive local history in the era of globalization that is very close to technology, then with Visual Novel design can be a solution to approach the community. The method used in this study uses qualitative methods by conducting observations, interviews and surveys. So the design of the rangin good character in the Perang Kedondong novel visual game takes a manga style based on reference to the type of image style that is popular among the target audience. in designing the details of costumes and properties used in the characters referring to the documentation and scientific references to the history of the history of the Perang Kedondong.

Keywords: perang kedondong, ki bagus rangin, visual novel

PENDAHULUAN

Perang Kedondong adalah perlawanan yang terjadi karena adanya kolonialisme yang menumbuhkan sikap perlawanan masyarakat Cirebon, dinamakan perang kedondong karena peristiwa perang ini terjadi di Desa Kedondong, Kecamatan Susukan, Cirebon pada kisaran tahu 1802 sampai 1818 (Amin, 2015).

Dalam suatu peperangan pasti digerakan oleh sekumpulan orang yang memiliki jiwa kepemimpinan untuk menggerakkan rakyatnya dalam melawan penjajah dengan merencanakan berbagai strategi sebelum memulai aksinya. Ki Bagus Rangin adalah salah satu tokoh utama dalam perlawanan melawan kolonialisme Belanda yang disebut dengan Perang Kedondong. Peran dari Ki Bagus Rangin sangat berpengaruh dalam jalan serta berkembangnya peperangan tersebut karena Perang Kedondong terus terjadi hingga dua periode

Bagus Rangin yang memiliki nama asli Raden Atasangin adalah tokoh yang berasal dari daerah Demak Blandong, Rajagaluh, Majalengka yang berada di kaki Gunung Ciremai. Ayah beliau bernama Sentayem yang biasa dipanggil buyut Tayom. Kakeknya adalah Ki Waridah keturunan dari Ki Sambeng yang merupakan orang yang disepuhkan di daerah Rajagaluh karena secara garis keturunan Bagus Rangin merupakan orang yang taat beribadah dan merupakan penyebar islam di daerah Majalengka (Amin, 2015).

Menurut Roedavan, 2016:286 (dalam Pratama dkk, 2018: 85) Visual novel adalah salah satu permainan interaktif yang menampilkan rangkaian alur cerita dengan dilengkapi gambar statis dan sebagian dinamis. Alur cerita dan dialog biasanya ditempatkan dalam sebuah kotak dialog, disertai dengan gambar karakter utama yang sedang berbicara

Dengan merancang visual novel Perang Kedondong maka perlu perancangan karakter dari Ki Bagus Rangin dengan menggunakan referensi dari patung yang ada dan data yang didapat, sehingga dalam game ini karakter bisa sesuai dengan gambaran yang ada di lingkungan asalnya. Pembahasan mengenai karakter Ki Bagus Rangin berangkat dari gambaran sikap semasa hidupnya dengan membuat sketsa dari patung dan menjabarkan detail dari aksesoris yang digunakan.

METODE PENELITIAN

Perancangan karakter tokoh Ki Bagus Rangin yang didasarkan pada penelitian dengan menggunakan metode kualitatif, dalam metode kualitatif ini tidak menggunakan statistik melainkan proses induktif atau proses yang diawali dari kesimpulan khusus kepada umum dalam hal ini induktif dikaitkan dengan objek penelitian.

Penggunaan metode kualitatif dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui alasan kenapa peneliti merancang karakter utama dalam visual novel Perang Kedondong, kemudian apa saja yang dapat diangkat untuk menjadi pembahasan pada perang kedondong secara ringkas namun jelas.

Selain itu penulis juga melakukan observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi dengan mendatangi secara langsung Desa Kedondong Kabupaten Cirebon tepatnya di Kecamatan Susukan, Cirebon Jawa Barat. Tujuan peneliti melakukan observasi di tempat tersebut, adalah untuk mendapatkan data tentang sejarah dan peninggalan dari perang kedondong. Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan ke beberapa narasumber untuk menyesuaikan data atau informasi yang didapat dari studi literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam visual novel terdapat karakter visual yang memiliki kekuatan dalam membangun persepsi pemain *game* melalui elemen desain yang divisualisasikan. Karakter visual adalah elemen yang paling penting yang harus ada pada Visual Novel karena tanpa visual karakter, Visual Novel tidak memiliki identitasnya (Pratama dkk, 2017). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran karakter dalam visual novel sangat dibutuhkan agar permainan menjadi hidup.

Dalam perancangan desain karakter, elemen desain sangat diperlukan dan harus sesuai dengan informasi yang didapat oleh peneliti. Desain karakter dapat dibuat melalui elemen desain garis, yang memvisualisasikan bentuk melalui jenis ketebalan, orientasi dan posisi, hingga menghadirkan kepribadian, ekspresi, identitas, emosi, dan kelas sosial (Pratama dkk, 2017: 208).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam merancang karakter visual harus mengacu pada penyesuaian visual dan kepribadian karakter dalam game dengan mempertimbangkan identitas lokal Indonesia baik dari gestur, ekspresi dan elemen karakternya.

Hal ini dilakukan dengan pemberian kesan atau imajinasi ulang karakter dengan mempertimbangkan unsur-unsur yang terkandung dalam tokoh yang sesuai dengan pandangan generasi muda saat ini agar sesuai dengan bayangan yang didapat mengenai karakter yang dimaksud.

Desain Karakter Ki Bagus Rangin

Penggambaran sosok Ki Bagus Rangin memiliki postur tubuh yang sedang, dengan atribut pakaian yang umumnya digunakan pada masa itu (Purnaningsih dan Mulyana, 2016). Tokoh ini digambarkan memegang keris atau golok dan tasbih, yang menunjukkan bahwa Ki Bagus Rangin adalah tokoh yang taat beragama.

Berikut referensi tokoh Ki Bagus Rangin yang diambil dari patungnya yang ada di Desa Kedondong Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon, didepan Masjid Jami Babussalam yang digunakan sebagai dasar perancangan karakter Bagus Rangin.



Gambar 1 Patung Ki Bagus Rangin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

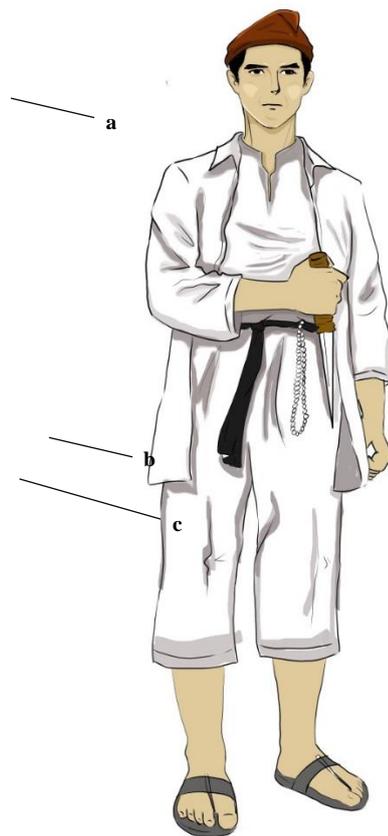
Dari beberapa pertimbangan di atas, dibuatlah sketsa yang menjadi acuan perancangan, Setelah dilakukan studi pandang 180 derajat dan studi ekspresi, karakter diselesaikan dengan pengerjaan secara digital.



Gambar 2 Sketsa pertama
dari patung Ki Bagus Rangin



Gambar 3 Sketsa wajah
dari patung Ki Bagus Rengin



Gambar 4 Ilustrasi dari Ki Bagus Rengin

Garis yang digunakan dalam mengilustrasikan sosok tokoh Bagus Rengin banyak ditampilkan untuk menggambarkan tekstur yang muncul pada beberapa bagian dari karakter

tokoh. Garis ini merupakan garis zig-zag baik berupa garis lurus atau garis berlekuk dengan sifat patah-patah dan runcing. Garis ini memberi sugesti semangat dan gairah serta bahaya yang nyata pada penggambaran karakter Bagus Rangin yang terlihat gagah.

Berikut ilustrasi ekspresi yang digunakan oleh Bagus Rangin.



Gambar 5 Ilustrasi ekspresi dari Ki Bagus Rangin

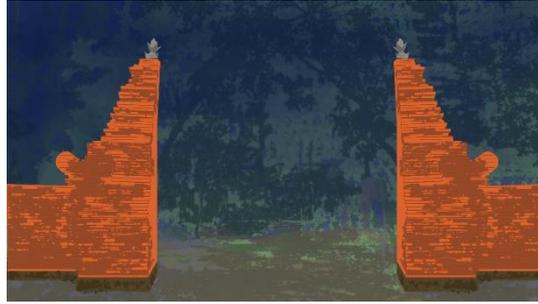
Garis juga dimanfaatkan untuk menggambarkan ekspresi dari tokoh dengan menggunakan garis-garis sebagai kerutan pada wajah sehingga ekspresi yang ditampilkan oleh karakter Bagus Rangin lebih hidup.

Untuk pakaian yang dikenakan adalah pakaian serba putih alasannya seperti yang tercantum pada buku yang disusun oleh KH Zamzami Amin bahwa memakai baju putih itu sebagai wujud tanda ikhlas dalam melakukan perlawanan, rela berkorban, baik harta, jiwa maupun raga demi tanah air, bangsa dan agama terutama demi kehidupan masyarakat Cirebon (Amin, 2015)

Aksesoris yang digunakan oleh Bagus Rangin yang terdapat dipatung di antara :

1. Totopong atau nama lain dari Iket, merupakan tutup kepala khas Sunda yang mirip dengan blangkon di Jawa atau Udeng di Bali. Iket berasal dari bahasa Sunda yang berarti “ikat” atau “ikatan”. Zaman dahulu iket berfungsi mencerminkan kelas dalam masyarakat, hingga tampak jelas perbedaan kedudukan seseorang (pria) dalam kehidupan sehari-hari. Bentuknya yang beragam diciptakan sebagai simbol yang berkaitan dengan keagamaan, upacara adat, dan status sosial.
2. Keris yang dipegang dan tidak disimpan atau dikaitkan dikantong maka menjadi simbol tanda bahwa bagus rangin siap melawan Belanda.
3. Tasbih yang menandakan bahwa benar Bagus Rangin adalah karakter yang agamis, yang taat dengan agama.

Dalam penampilan karakter dari suatu media dibutuhkan media pendukung lainnya, pada tokoh Bagus Rangin pendukung yang digunakan adalah latar berupa gapura yang diperoleh dari hasil observasi yang menjadi ciri khas tiap bangunan yang ada di Cirebon.



Gambar 6 Ilustrasi dari latar pada Perang Kedondong



Gambar 7 Penempatan ilustrasi kedalam latar

SIMPULAN

Ki Bagus Rangin merupakan salah satu tokoh penting yang mulai terlupakan dalam sejarah perlawanan kolonialisme Belanda yang ada di Cirebon karena masyarakat lebih mudah mengingat hal-hal yang viral atau tersebarinya berita atau informasi hal-hal yang menarik perhatian sehingga ramai diperbincangkan di dunia maya. Dengan sejarah lokal yang dikemas menjadi modern menggunakan media visual novel, karakter visual dapat dijadikan elemen yang sangat penting untuk membangun citra *game*. Oleh sebab itu, perancangan karakter Bagus Rangin dalam *game* visual novel Perang Kedondong ini mengambil gaya manga Jepang dengan referensi jenis gaya gambar yang populer dikalangan target khalayak. Dalam perancangan detail kostum dan properti yang digunakan pada karakter mengacu kepada dokumentasi dan referensi ilmiah sejarah peninggalan sejarah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Z. (2015). *Baban Kana: "Ati Bagus Allah Kabul" Sejarah Pesantren Babakan Ciwaringin dan Perang Nasional Kedondong 1802-1919*. Edisi Revisi. Bandung: Humaniora.
- Purnaningsih, H., & Mulyana, A. (2017). Perlawanan Bagus Rangin: Perang Nasional Yang Terlupakan. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 86-100.
- Serba-serbi Iket Sunda yang harus kamu ketahui! (2017). Retrieved October 19, 2018, from <http://www.infobudaya.net/2017/12/serba-serbi-iket-sunda-yang-harus-kamu-ketahui/>
- Pratama, D., Wardani, W. G. W., & Akbar, T. (2017). Designing visual character of Raden Wijaya as historical figure in visual novel. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 6(11), 207-210.
- Pratama, D., Gunarti, W., & Akbar, T. (2018, July). Mendesain kisah Majapahit dalam visual novel sebagai narasi permainan berbasis kebudayaan lokal. In *Prosiding seminar nasional pemajuan seni untuk membangun kebudayaan dan peradaban yang berkepribadian* (Vol. 16, pp. 85-97).