

REVITALISASI LEGENDA *DANAU DENDAM TAK SUDAH* MELALUI KOMIK

Fariz Ardhi Tarenza¹, Diana Yustita Sari², Mutiara Putri Nurdah Rianti³,
Eli Rustinar⁴, Hasmi Suyuthi⁵

Universitas Muhammadiyah Bengkulu ¹²³⁴⁵

Pos-el: Fariz20029@gmail.com ¹ Mutiaraputri20037@gmail.com ²
dianayustita60@gmail.com ³ elirustinar@umb.ac.id ⁴
hasmisuyuthi@umb.ac.id ⁵

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah dari sebuah legenda *Danau Dendam Tak Sudah* dengan melalui media teknologi dapat menjadi salah satu usaha revitalisasi budaya daerah yang ada di Bengkulu melalui pembuatan komik. Alasan mengapa penulis memilih komik adalah usia muda pada umumnya akan tertarik pada karya yang diperkenalkan dalam berbagai struktur, gambar, watak, peran, kelucuan yang dihadirkan dalam beberapa episode komik. Manfaat penelitian adalah dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pembaca bahwa sebuah karya sastra dalam hal ini legenda dapat menjadi sebuah komik sebagai sebuah revitalisasi melalui literasi digital. Metode adalah sesuatu proses atau cara mengungkapkan sebuah kebenaran atau kenyataan secara sistematis dan objektif melalui sebuah penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menjelaskan proses dan makna legenda pada komik lebih terperinci melalui kata-kata yang menonjol dan sistematis dari berbagai peran tokoh. Proses pembuatan komik dari legenda adalah: (1) membuat *Script*. (2) membuat *Storyboard*, (3) membuat ilustrasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karya sastra daerah dapat dijadikan salah satu bahan untuk revitalisasi budaya daerah dan dapat dijadikan sebagai sebuah bahan literasi digital saat ini.

Kata kunci: *Komik, Legenda, Revitalisasi*

ABSTRACT

The purpose of the research is from a legend of Lake Dendam Tak Already through technological media can be one of the efforts to revitalize regional culture in Bengkulu through making comics. The reason why writers choose comics is that young people will generally be interested in works introduced in various structures, images, characters, roles, cuteness presented in some episodes of comics. The benefit of research is that it can provide knowledge and insight to readers that a literary a process or way of expressing a truth or reality systematically and objectively through a research that has been done. This research uses qualitative methods to explain the process and meaning of legends in comics in more detail through prominent and systematic words from various character roles. The process

of creating comics from legends is: (1) creating Scripts; (2) create a Storyboard, (3) create an illustration. The results showed that regional literary works can be used as one of the materials for regional cultural revitalization and can be used as a digital literacy material today.

Keywords: *Comics, Legends, Revitalization*

PENDAHULUAN

Di Indonesia terdapat banyak sekali cerita-cerita rakyat salah satunya adalah Legenda *Danau Dendam Tak Sudah*. Legenda *Danau Dendam Tak Sudah* berasal dari Bengkulu tepatnya berada di Desa Dusun Besar, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu. Seperti yang dikatakan oleh Hasanuddin yang dikutip pada Akbar (2021) mengatakan bahwa legenda diambil dari istilah Inggris *legend*, yaitu cerita rakyat yang berisikan tentang tokoh, peristiwa, atau tempat tertentu yang mencampurkan fakta historis dengan mitos. Legenda ini mengisahkan putri Suderati yang tidak sengaja bertemu seorang pemuda yang bernama Jungku Mate di Dusun Besak. melalui pertemuan tersebut sang putri terus terbayang pada pemuda itu tak disangka sang pemuda mengalami hal sama. Hari demi hari kian berlalu cinta mereka kian bertambah, wajahnya selalu merah merona, selalu tersipu-sipu ketika bertemu. Bak disambar petir di siang bolong hubungan mereka harus berakhir karena perbedaan status sosial yang terlampau jauh. Mereka yang berharap bisa menghabiskan sisa hidupnya dengan sang pujaan hati ternyata harus menerima kenyataan ketika sang putri harus menikah dengan pangeran kerajaan lain karena masalah politik. Sebuah legenda dapat menjadi pembelajaran dalam pengembangan nilai-nilai masyarakat dan nilai budaya khusus kalangan pelajar dan masyarakat untuk dapat mengetahui kekayaan budaya yang ada disekitarnya.

Menurut Miles dan Huberman, (dalam Handayani, 2019) langkah revitalisasi dalam penelitian adalah: (a) Tahap reduksi data, dimana peneliti mencatat sekaligus mengklasifikasikan hasil wawancara informan dengan lokasi yang berbeda dan membuat ringkasan sementara sesuai dengan informan yang diwawancarai. (b) Tahap penyajian data, pada tahap ini, peneliti menyusun data yang relevan sehingga menghasilkan informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna. (3) Tahap penarikan simpulan dan verifikasi, pada tahap ini, peneliti masih memperoleh simpulan sementara dan mengalami perubahan apabila ditemukan bukti-bukti lain.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui cerita terjadinya *Danau Dendam Tak Sudah* dan untuk mengetahui hasil revitalisasi legenda *Danau Dendam Tak Sudah* melalui komik. Menurut Daryanto yang dikutip dari Hidayah & Ulva (2017) yang mendefinisikan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca, dan revitalisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Wicaksana, (2016), berarti proses, cara, dan perbuatan menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya kurang terberdaya atau tergunakan dengan baik. Saputro (2015) juga menyatakan bahwa komik dengan bentuk gambar berseri menjadi keunikannya terdiri sebagai media pembelajaran dengan menyajikan peristiwa secara kronologis. menurut Ratnawuri

(2016) peranan pokok komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat baca peserta didik. Gunawan & Sujarwo (2022) menyatakan bahwa komik memiliki ciri khas sehingga mampu merangsang perhatian sebagian masyarakat, baik di tinjau dari jenjang Pendidikan status sosial ekonomi dan sebagainya.

Manfaat dari penelitian ini untuk memberikan pengetahuan dan wawasan kepada peneliti dan pembaca agar mengetahui cerita terjadinya *Danau Dendam Tak Sudah* dan menggarap Legenda *Danau Dendam Tak Sudah* dengan memanfaatkan media teknologi yang direncanakan dengan tokoh-tokoh yang dibuat sehingga memiliki sifat dan perilaku seperti manusia.

METODE PENELITIAN

Metode adalah sesuatu proses atau cara mengungkapkan sebuah kebenaran atau kenyataan secara sistematis dan objektif melalui sebuah penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Williams dalam Sari sasi gendro, (2022) Metode kualitatif menjelaskan proses dan makna dengan lebih terperinci pada kata-kata yang menonjol dan kalimat sistematis dari berbagai sumber yang diperoleh. Berdasarkan dari data dan sumber yang akan diperlukan dalam proses penelitian ini, penelitian ini digolongkan dalam penelitian deskriptif kualitatif. Pada dasarnya metode penelitian deskriptif kualitatif ini memudahkan peneliti agar dapat terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan sumber dan data secara faktual yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Penelitian ini telah dilakukan di salah satu desa yang masih bisa dijangkau oleh peneliti. Lokasi dalam penelitian ini kami lakukan di desa Dusun Besar, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu. Data dan sumber yang peneliti dapat untuk penelitian ini menggunakan beberapa teknik-teknik didasarkan pada pendapat dari Sugiyono (2018) terdiri atas observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada pengumpulan data ini peneliti menggunakan metode menyimak menurut Tarigan dalam Aghadiati, (2017) adalah suatu proses kegiatan mendengarkan secara lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah memasukkan titik awal Legenda *Danau Dendam Tak Sudah* dari wawancara yang ditafsirkan dan kemudian diubah menjadi komik. (1) Membuat *Script*; (2) membuat *Stotyboard*, (3) membuat ilustrasi. Media yang akan digunakan untuk menghidupkan kembali legenda ini menggunakan komik yang nantinya akan ditransfer melalui media *online*.

Alasan mengapa penulis memilih komik adalah bahwa usia yang lebih muda pada umumnya akan tertarik pada cerita legenda yang diperkenalkan dalam berbagai struktur. Kelucuan dihadirkan dalam beberapa episode yang nantinya akan ditransfer melalui media *online* yang banyak dimanfaatkan oleh anak muda seperti sekarang ini. Semakin banyak remaja yang memanfaatkan media berbasis web akan semakin mudah bagi mereka untuk mengetahui Legenda *Danau Dendam Tak Sudah* melalui komik yang dialihkan ke media berbasis web. Legenda yang akan diceritakan dalam struktur komik seperti berikut:

1. Asal Mula Legenda *Danau Dendam Tak Sudah*

Pada zaman dulu, ketika Bengkulu masih bernama Muara Bangkahulu, terdapat dua kerajaan. Kerajaan ini bernama Kerajaan Sungai Itam dan Kerajaan Jenggalu. Sayangnya dua kerajaan ini kerap bertikai, pertikaian ini karena Raja Rangga Janu yang memerintah Kerajaan Jenggalu berkeinginan untuk menguasai Kerajaan Sungai Itam. Raja Rangga Janu berasal dari Kerajaan Majapahit, dia memiliki perilaku yang sangat buruk. Semua orang harus tunduk padanya.

Raja Rangga Janu sangat menginginkan Kerajaan Sungai Itam. Kerajaan itu memiliki perkebunan lada yang besar dan menjalin persahabatan dengan kerajaan lain. Hal itu membuat Raja Rangga Janu menginginkan kerajaan tersebut. Semua cara dilakukannya untuk memperluas kerajaannya. Raja Rangga Janu memiliki seorang putra bernama Pangeran Natadierja. Pangeran Natadierja memiliki perilaku yang berbeda dari ayahnya, jika Raja Rangga Janu memiliki watak pemarah, suka berkata kasar, dan menyukai kekuasaan hal itu bertolak belakang dengan anaknya. Dia memiliki watak yang baik semua orang menyukai dirinya, sebagai pangeran dia mampu mengambil hati rakyatnya, selain itu dia juga dikenal ramah dan sopan terhadap orang tua. Kerajaan Sungai Itam memiliki kebun kelapa dan lada. Selain itu mereka memiliki sawah yang luas. Hasil pertanian dijual ketika perahu-perahu kerajaan mengelilingi Sumatera, tidak hanya menjual hasil pertanian mereka juga menjual hasil tangkapan laut. Saat musim panen tiba semua gembira, mereka menyiapkan masakan yang menggugah selera seperti *nasi jambar* dan *gulai* ayam, *bagar iu*, *sambal tempuyak*, jika musim panen tiba bersamaan dengan musim durian mereka menghidangkan *serawo durian*, *kojo durian*, dan *pulut durian*. Keluarga kerajaan turut serta meramaikan panen raya, ketika panen mereka melarungkan sesajen seperti *nasi jambar* setelah itu mereka menghelat panen raya.

Istri Raja Senge berwajah wajah cantik, kulit halus, dan berambut panjang. Semua orang terpikat kecantikan dan keanggunan istrinya. Ketika panen tiba, Ratu Caye mengerjakan banyak hal. Semua masakan dan kue-kue dibuatnya, seperti *rebung*, *cerodot*, *bagar iu*, *pari asok*, *koja*, *serao*, dan *tempuyak*. Dia sengaja menghidangkan masakan tersebut untuk dinikmati semua orang.

Meski tinggal di istana, putra dan putri raja tidak malu berbaur dengan masyarakat, mereka akan pergi ke sawah dan ladang terkadang mereka juga menemani ayahnya pergi memancing hingga ke muara. Keempat orang anak-anak raja memiliki kehidupan yang membahagiakan, terlebih ibunya mengajarkan untuk selalu rendah hati.

Seperti ibunya, Putri Jenti berwajah cantik, kulit kuning langsung, matan besar, dan rambut yang panjang. Ketika musim panen tiba, Putri Jenti tidak sungkan pergi ke sawah untuk membantu. Karena sifatnya semua orang menyukai Putri Jenti sama seperti ibunya, Putri Suderati dianugerahi kecantikan fisik dan kecantikan hati yang tiada tara, terlebih Putri Suderati terlahir sebagai anak yang ceria. Dia suka membuat tertawa orang-orang di sekitarnya, karena wataknya semua orang terpesona pada dirinya.

Suatu hari Putri Jenti dan Putri Suderati pergi mengitari sungai bersama pengawal istana. Mereka menyusuri sungai menggunakan rakit, tanpa terasa mereka mengitari sungai jauh ke dalam. Pepohonan semakin rindang, menghalangi sinar matahari menembus sungai. Jauh ke dalam pemandangan sekitar semakin menarik, angin yang sejuk, pakis-pakistan yang cantik, dan suara burung yang memenuhi sekitar, membuat mereka terkesima.

Tidak terasa rakit membawa mereka semakin menjauhi ibukota kerajaan, pengawal meminta kedua putri untuk pulang. Tapi keinginan mereka ditentang oleh putri raja. Rakit itu terus menyusuri sungai hingga membawa mereka ke sebuah perkampungan yang cantik. Kampung itu dikelilingi oleh bukit-bukit kecil, sawah menghampar, danau di depan mereka sangat cantik. Putri Jenti dan Putri Suderati terkesima, mereka tidak pernah melihat perkampungan ini. Kedua putri memerintahkan pengawal menepikan rakit, mereka berkeliling kampung tersebut hingga senja. Saat hari semakin senja, mereka memutuskan pulang ke ibukota kerajaan.

Esoknya Putri Jenti dan Putri Suderati kembali ke kampung itu tanpa ditemani pengawal. Kedua putri sangat bahagia, sebab mereka tidak diawasi pengawal istana. Ketika mengelilingi danau, Putri Suderati tidak sengaja melihat seorang pemuda menangkap ikan. Pemuda itu menarik perhatiannya, merasa diperhatikan pemuda itu menolehkan kepala dan melihat seorang wanita tengah menatap kearahnya. Putri Suderati terkejut, melihat pemuda itu menatap dirinya. Ia cepat-cepat menundukkan kepala. Putri Jenti yang melihat kejadian itu tersenyum pada adiknya. Ia menggoda Putri Suderati dan pipi adiknya bersemu kemerahan.

Merasa malu pada kakaknya Putri Suderati berjalan menjauhi danau tersebut, pikirannya tertuju pada pemuda yang ia temui di tepi danau tadi. Asyik berkeliling kampung, Putri Jenti mengajak adiknya untuk pulang. Di perjalanan pulang Putri Suderati terus memikirkan pemuda itu, sosoknya menarik perhatian Putri Suderati.

Putri Jenti melihat perubahan sikap pada adiknya, ia bertanya apa yang membuat adiknya berubah. Putri Suderati menceritakan hal itu pada saudaranya, ia penasaran dengan pemuda tersebut. Maka, esoknya kedua putri kembali ke kampung itu dan mencari sosok pemuda yang mereka temui. Namun, sehari-hari mereka ke sana, pemuda itu tidak ditemukan. Saat Putri Suderati hampir kecewa, sosok pemuda berjalan mendekatinya. Pemuda itu merasa khawatir untuk mendekati Putri Suderati, tapi ia memberanikan diri untuk menyapa mereka.

Putri Suderati terkejut melihat sosok pemuda yang ia cari-cari berjalan mendekatinya, rasa putus asa menghinggapi dirinya. Akhirnya mereka berkenalan, Putri Suderati mengetahui pemuda itu bernama Jungku Mate.

Berhari-hari yang lalu Jungku Mate melihat kedua perempuan ini mengunjungi kampungnya, sosok perempuan yang melihat dirinya membuat jantung Jungku Mate berdetak cepat. Ia sebenarnya memperhatikan Putri Suderati dari kejauhan, namun wajah cantik perempuan itu membayangkannya siang dan malam. Setiap kedua perempuan itu mengunjungi kampungnya Jungku Mate akan bersembunyi di sekitar hutan dekat danau. Ia memperhatikan dari kejauhan. Hari itu, dengan memberanikan diri ia mengajak perempuan itu berkenalan. Jungku Mate sangat terpesona kecantikan Putri Suderati, ia terkejut mengetahui identitas seseorang di depannya. Ia tidak menyangka kedua perempuan itu sangat ramah dan rendah hati. Jungku Mate menceritakan dirinya, bahwa dia rakyat biasa yang bekerja sebagai nelayan. Setiap hari Jungku Mate selalu menangkap ikan di danau menggunakan bubu. Dia bekerja sejak subuh hingga pagi hari.

Dari cerita Jungku Mate, Putri Suderati semakin menyukai Jungku Mate. Karena dia pemuda yang bekerja keras, Jungku Mate juga bercerita bahwa kampungnya bernama *Dusun Besak*, warga *Dusun Besak* berasal dari Lembak Beliti daerah Sriwijaya. Hampir setiap hari Jungku Mate dan Putri Suderati bertemu. Wajah mereka tersipu-sipu saat berbicara, mereka mengucap janji satu sama lain. Hubungan itu tidak diketahui oleh siapa pun, kecuali Putri Jenti yang selalu menemaninya.

Putri Suderati sangat bahagia menjalin hubungan dengan Jungku Mate, mereka bertemu di *Dusun Besak* atau tepian sungai ibukota kerajaan. Tapi, pertemuan mereka diketahui warga kampung *Dusun Besak*. Mereka mengatakan kejadian tersebut pada Pangeran Bungin dan Pangeran Bingin. Warga kampung *Dusun Besak* merasa Jungku Mate tidak pantas menjadi kekasih Putri Suderati karena dia pemuda miskin. Kedua Pangeran terkejut mendengar perkataan warga kampung. Mereka tidak menyangka kedua adiknya berbuat lancang.

Mereka sangat marah pada adiknya, apalagi kepergian mereka ke *Dusun Besak* tidak dikawal siapa pun. Mereka tidak menginginkan kedua adiknya celaka. Pangeran Bungin dan Pangeran Bingin menanyakan perihal tersebut pada adiknya. Putri Suderati sangat terkejut mendengar perkataan kakaknya, ia memohon pada kakaknya tidak melaporkan hal tersebut pada orang tua mereka. Kedua Pangeran tidak menggubris pernyataan adiknya, ia melaporkan hal tersebut pada raja dan ratu.

Kedua kakaknya mengatakan pada raja dan ratu, bahwa dua saudara mereka pergi dari istana. Raja dan ratu terkejut mendengar perkataan putranya, mereka khawatir jika kelancangan putri terdengar anggota kerajaan yang lain. Hal tersebut menyulutkan kemarahan mereka. Ratu khawatir mendengar anaknya melanggar peraturan istana. Melampiasikan rasa khawatirnya, ratu berdoa agar Tuhan menjaga keluarga mereka.

Ratu tidak habis pikir bagaimana anak-anaknya sangat lancang. Apalagi Putri Jenti yang penurut membuat masalah besar dan Putri Jenti bukanlah anak pembangkang. Dia selalu mengikuti apa yang diperintahkan oleh orang tuanya, tidak sekalipun dia membantah perkataan ayah atau ibunya.

Mendengar hal tersebut, anggota kerajaan mendesak raja menghukum putrinya. Kerjaan menjadi gaduh karena kelancangan mereka. Anggota kerajaan menuntut kedua putri dihukum tidak boleh keluar dari istana. Apalagi perilaku Putri Suderati yang menjalin hubungan dengan warga kampung. Hal itu membuat mereka semakin marah. Mereka menginginkan agar raja memutuskan hubungan Putri Suderati dan Jungku Mate.

Kabar dihukumnya Putri Suderati sampai ke *Dusun Besak*, semua orang menceritakan kejadian itu. Warga kampung membicarakan Jungku Mate, karena berani menjalin hubungan dengan putri raja. Mereka berakal jika Jungku Mate manusia tidak tahu diri, karena dia rakyat jelata.

Putri Suderati merasa sedih hubungannya dilarang, sebab cintanya pada Jungku Mate sangat besar. Putri Suderati terus menangis mengingat kekasihnya. Putri Jenti bersedih melihat adiknya menangis, dia tidak terbiasa melihat Putri Suderati menangis. Setiap waktu melihat adiknya bersedih membuat Putri Jenti merasa iba, segala cara dilakukan membuat adiknya tertawa, namun itu semua sia-sia. Ratu Caye sangat bersedih melihat anaknya dihukum seperti itu. Setiap pagi dan sore datang dia melihat anaknya, Putri Suderati hanya menangis. Hati Ratu Caye sangat sakit melihat anaknya bersedih. Kerajaan Jenggalu mengetahui Kerajaan Sungai Itam mengalami masalah, Raja Rangga Janu mengirim utusan pada Kerajaan Sngai Itam. Raja Rangga Janu memiliki taktik licik untuk mengecoh Kerajaan Sungai Itam. Setelah mendapatkan pesan dari rajanya utusan tersebut menuju istana Kerajaan Sungai Itam.

Kerajaan Jenggalu sengaja memanfaatkan situasi tersebut, dia sengaja mengincar waktu saat Kerajaan Sungai Itam lengah. Menurut Raja Rangga Janu, jika tidak bisa menguasai Kerajaan Sungai Itam dengan peperangan maka ia dapat menggunakan tipuan untuk melancarkan aksinya Raja Rangga Janu mengetahui sifat Raja Senge yang tidak menyukai peperangan karena dia tidak menginginkan rakyatnya menjadi korban, segala cara akan dilakukan mencegah peperangan. Menggunakan hal itu Raja Rangga Janu mengirim pesan yang berisi untuk berperang dengan Kerajaan Sungai Itam. Peperangan itu dapat dicegah apabila mereka menikahkan salah satu putri dengan anaknya.

Anggota Kerajaan Sungai Itam berkumpul di balai istana mereka mengatakan kondisi sangat sulit. Mereka memutuskan menikahkan Putri Suderati dengan Pangeran dari kerajaan Jenggalu. Putri Suderati dipilih untuk menikah karena dia lancang menjalin hubungan dengan rakyat jelata. Raja Senge dengan berat hati melihat anaknya menjadi sasaran anggota kerajaan. Dia memendam rasa iba melihat anaknya yang cantik dan lincah berkorban untuk mereka.

Putri Suderati terkejut mendengar kabar dirinya akan dinikahkan oleh ayahnya. Dia memohon pada ayahnya agar tidak dinikahkan. Namun, hal itu tidak ditanggapi oleh ayahnya. Bagaimanapun dia memohon pada ayahnya hal itu tidak akan dikabulkan. Setiap hari dia menangis, raja dan ratu yang melihatnya merasa sedih. Berita pernikahan Putri Suderati dan Pangeran Natadierja terdengar oleh Jungku Mate, dia sakit hati mengetahui Putri Suderati hendak menikah. Jungku Mate menjadi pembicaraan warga kampung, mereka mengatakan apabila Putri Suderati lebih memilih Pangeran Natadirja ketimbang dirinya. Mereka mengatakan tidak akan mungkin jika dia menikah dengan putri raja. Jungku Mate marah mendengar perkataan warga, dalam hatinya dia berharap Putri Suderati tidak menikah dengan lelaki itu. Di istana Kerajaan Jenggalu, Pangeran Natadierja tidak bisa berkata apa-apa mendengar perintah ayahnya Raja Rangga Janu. Ayahnya memerintahkan dia menikahi Putri Suderati, dia tidak ingin untuk menikah dengan Putri Suderati. Pangeran Natadierja mengetahui apa yang diinginkan oleh ayahnya, karena ayahnya sangat menginginkan menguasai Kerajaan Sungai Itam. Putri Suderati tidak memiliki harapan bahwa keinginannya sebagai anak akan terkabul. Sebagai putri raja dia harus bertanggung jawab membuat kerajaan aman. Segala cara dilakukan supaya pernikahan tidak terjadi, karena posisinya sebagai putri raja dia harus mengemban tanggung jawab. Dia tidak bisa memikirkan nasibnya sendiri. Putri Suderati mengubur perasaannya terhadap Jungku Mate.

Anggota Kerajaan Sungai Itam sangat senang Putri Suderati menikah dengan Pangeran Natadierja. Mereka dapat menguasai wilayah lain, karena Kerajaan Jenggaludan Kerajaan Sungai Itam bersatu karena pernikahan putri dan pangeran. Hal itu membuat mereka gembira. Kerajaan Jenggalu memberikan barang-barang berharga untuk Kerajaan Sungai Itam, mereka sengaja menarik simpati lawan. Ketika hari pernikahan tiba Putri Suderati terlihat cantik dan Pangeran Natadierja terlihat gagah dengan pakaian pengantin.

Semua yang hadir merasa gembira, mereka berbondong-bondong melihat sepasang pengantin kerajaan. Jungku Mate melihat kekasihnya bersanding dengan lelaki lain merasa sedih. Bagi Jungku Mate kekasihnya adalah harta yang berharga. Warga kampung melihat Jungku Mate, berbisik-bisik membicarakannya, mereka mengatakan sesuatu yang terus melukai perasaan Jungku Mate. Dia sangat marah terhadap Putri Suderati dan Pangeran Natadierja, meskipun dia orang tidak punya tapi rasa cintanya sangat besar. Rasa marahnya itu menimbulkan rasa dendam pada dirinya. Dia menginginkan kedua orang itu mengalami rasa sakit yang sama dengan dirinya. Merasa tidak memiliki apa-apa Jungku Mate pulang ke kampungnya. Rasa dendam dan sakit hati membuat dia sedih dan putus asa. Akhirnya Jungku Mate memutuskan mengakhiri hidupnya melompat ke danau. Hingga saat ini danau tempat Jungku Mate mengakhiri hidupnya disebut Danau Dendam Tak Sudah.

2. Revitalisasi Legenda Danau Dendam Tak Sudah Melalui Komik

Proses revitalisasi Legenda Danau Dendam Tak Sudah : 1. Membuat *Script*. *Script* adalah naskah yang digunakan dalam cerita atau drama dan sebagainya. *Script* berisi dialog, adegan, dan instruksi bagi para aktor; Membuat *Storyboard*. *Storyboard* adalah sebuah papan cerita yang bentuknya seperti komik. *Storyboard* berisi gambar sederhana suatu tokoh; 3. Membuat Ilustrasi menceritakan suatu

adegan dalam cerita melalui gambar. Melalui ilustrasi pembaca dapat mengetahui apa yang terjadi dalam komik, alur cerita, karakter, dan pergerakan tokohnya. Selanjutnya penggunaan Aplikasi *Inkscape* untuk Komik : 1. Membuat *Characters*. *Characters* yaitu membuat Semua tokoh dalam Legenda Danau Dendam Tak Sudah; 2. *Lines*. *Lines* yaitu membuat adegan dalam, garis hitam di atas kertas putih tanpa arsiran atau coretan; 3. Digitalisasi merupakan pengubahan gambar tulis menjadi bentuk digital menggunakan aplikasi *Inkscape*. Proses Digitalisasi Gambar menggunakan *Inkscape*. 1. *Desaturate* merupakan menghapus semua warna dalam tahap *lines*; 2. *Tracing* yaitu mengubah format gambar menjadi *vektor* agar tidak pecah saat di *zoom*; 3. *Coloring* yaitu pewarnaan adegan; *Layouting* yaitu penataan teks dalam gambar.

Proses revitalisasi Legenda Danau Dendam Tak Sudah :

No	Proses	Penjelasan
1	Membuat script	<i>Script</i> adalah naskah yang digunakan dalam cerita atau drama dan sebagainya. <i>Script</i> berisi dialog, adegan, dan instruksi bagi para aktor. Dalam pembuatan <i>script</i> tim mengubah sebuah cerita menjadi dialog-dialog antar adegan menggunakan Bahasa sendiri.
2	Membuat <i>Stotyboard</i>	<i>Storyboard</i> adalah sebuah papan cerita atau gambaran sederhana yang akan menentukan tokoh-tokoh di dalam cerita. Pembuatan <i>storyboard</i> menggunakan aplikasi <i>ibis paint</i> .
3	Membuat <i>Characters</i>	<i>Characters</i> yaitu membuat Semua tokoh dalam Legenda Danau Dendam Tak Sudah menggunakan aplikasi <i>Inkscape</i> .
4	Proses Digitalisasi	Pengubahan gambar tulis menjadi bentuk digital menggunakan aplikasi <i>Inkscape</i> .

1. Membuat *Script*

Script adalah naskah yang digunakan dalam cerita atau drama dan sebagainya. *Script* berisi dialog, adegan, dan instruksi bagi para aktor. Dalam pembuatan *script*, tim mengubah sebuah cerita menjadi dialog-dialog antar adegan menggunakan Bahasa sendiri. salah satu contoh dialog per adegannya seperti ini:

Adegan 9

Selang beberapa saat di kerajaan Sungai Itam. Suasana sedih menyelimuti Putri Jenti

Putri Jenti : "Adinda apa yang membuat kamu menjadi sering melamun?"

Putri Suderati : "Aku masih penasaran dengan pemuda yang kita temui dikampung tadi Kak."

Putri Jenti : "Baiklah besok kita akan kembali ke kampung itu untuk menghilangkan rasa penasarannya."

2. Membuat *Storyboard*

Storyboard adalah sebuah papan cerita atau gambaran sederhana yang akan menentukan tokoh-tokoh di dalam cerita. Pembuatan *storyboard* menggunakan aplikasi Ibis Paint. Salah satu contoh gambar *storyboard* seperti di bawah ini :



3. Membuat *Characters*

Characters yaitu membuat Semua tokoh dalam Legenda Danau Dendam Tak Sudah menggunakan aplikasi *Inkscape*.

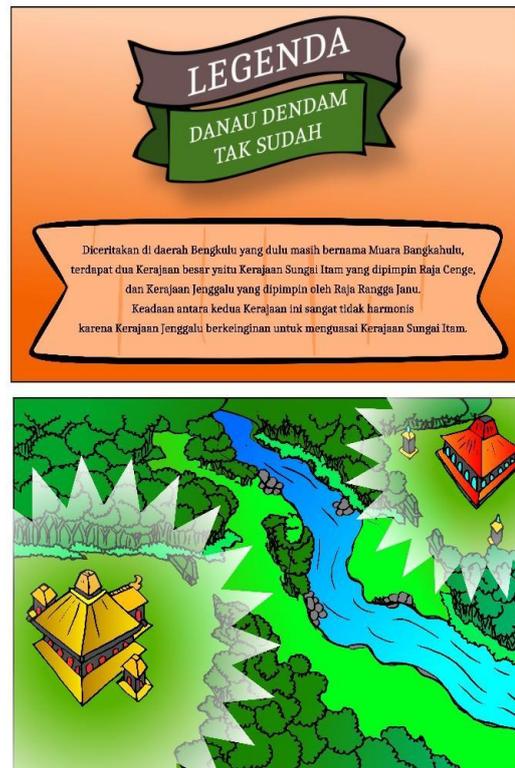
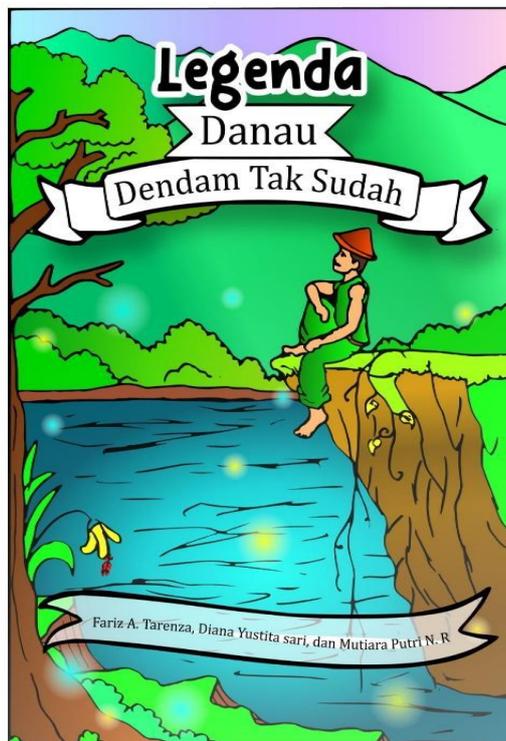


4. Proses Digitalisasi

Pengubahan gambar tulis menjadi bentuk digital menggunakan aplikasi Inkscape.



Hasil komik terlihat di bawah ini.



SIMPULAN

Hasil dari penelitian adalah sebuah karya sastra dalam hal ini legenda *Danau Dendam Tak Sudah* yang dijadikan komik dapat menjadi salah satu usaha revitalisasi budaya daerah karena melalui komik struktur, gambar, watak, peran, kelucuan yang dihadirkan dalam beberapa episode komik merupakan salah satu bagian yang menjadi nilai ketertarikan bagi pembaca melalui literasi digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Aghadiati, 2019. (2017). Modul Keterampilan Menyimak. *Convention Center Di Kota Tegal, 1997, 6–32.*
[http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB II.pdf?sequence=6&isAllowed=y](http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Akbar, M. A., Radhiah, R., & Safriandi, S. (2021). Analisis Pesan Moral Dalam Legenda Mon Seuribèe Di Gampông Parang Ix, Kecamatan Matangkuli, Kabupaten Aceh Utara. *KANDE Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 137. <https://doi.org/10.29103/jk.v2i1.4679>
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of History Education and Historiography*, 6(1), 2022.
- Handayani Nst, S., Parapat, D. K., Marbun, P. F., Siregar, Y. E., & Syahfitri, D. (2019). Revitalisasi Legenda Danau Lau Kawar Melalui Komik. *Jurnal Basataka (JBT)*, 2(2), 23–32. <https://doi.org/10.36277/basataka.v2i2.71>
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul

- Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Ratnawuri, T. (2016). Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Um Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2), 8–12. <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.632>
- Saputro, Dwi, A. (2015). Aplikasi Komik sebagai Media. *Muaddib*, 05(ISSN 2088-3390), 01.
- Sari sasi gendro, dea aulya. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja* (Issue March).
- Sugiyono. (2018). Manajemen. *Manajemen*, 13–20.
- Wicaksana, A. (2016). Dampak revitalisasi yang terjadi menurut perspektif ekonomi Islam. *Https://Medium.Com/*, 2012–2021. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>