



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan salah satu identitas dan kekayaan bangsa, karena dilatarbelakangi dari budaya luhur bangsa Indonesia. Cerita rakyat yang sarat akan nilai-nilai moral dapat dijadikan sebuah sarana komunikasi untuk mengajarkan nilai-nilai kehidupan yang baik untuk anak. Cerita rakyat merupakan salah satu kebudayaan lokal yang mulai dilupakan keberadaannya oleh sebagian besar masyarakat Indonesia. Cerita rakyat yang sarat akan nilai-nilai moral dan kearifan lokal bisa menjadi sarana komunikasi untuk mengajarkan nilai-nilai tentang kehidupan kepada anak-anak

Cerita rakyat menurut Danandjaja dalam bukunya *folklore* Indonesia, cerita rakyat merupakan bagian dari *folklore* yang didefinisikan sebagai bentuk penuturan cerita yang pada dasarnya tersebar lisan, diwariskan turun temurun di kalangan masyarakat pendukungnya secara tradisional. (Danandjaja, *Folklore* Indonesia.1986:50).

Namun seiring perkembangan teknologi dan zaman globalisasi saat ini, dimana budaya luar dapat keluar masuk dengan mudahnya ke Indonesia, cerita-cerita rakyat Indonesia yang tadi banyak mulai tergusur dan diganti dengan cerita-cerita fantasi yang berasal dari budaya luar yang belum tentu cerita tersebut sesuai dengan budaya yang ada di Indonesia. Menurut Agus Bambang Hermanto peneliti Balai Bahasa dalam *website* pemkomedan.go.id (2009) mengatakan, cerita rakyat

yang didongengkan secara turun temurun semakin dilupakan karena tergeser oleh film dan dongeng budaya barat, padahal menurutnya cerita-cerita rakyat yang merupakan bentuk kearifan lokal penuh dengan nasihat-nasihat dan mendidik untuk generasi muda. Cerita rakyat dapat dibagi lagi menjadi tiga yaitu: mitos, legenda dan dongeng. Dalam hal ini, penulis akan mengangkat cerita rakyat yang tergolong legenda

Cerita rakyat yang tergolong dalam legenda adalah Kebo Iwa, Reog Ponorogo, Sawunggaling, Panji Sumirang, Joko Sambang dan masih banyak lagi. Tidak sedikit masyarakat yang tidak mengenal pahlawan-pahlawan lokal tersebut, padahal cerita-cerita pahlawan lokal tersebut sarat dengan pesan moral yang baik.

Cerita yang akan diangkat adalah cerita rakyat dari Melayu Riau yaitu cerita rakyat Hang Tuah adalah cerita mengenai seorang laksamana kerajaan Malaka yang gagah berani. Sayangnya cerita Hang Tuah ini kurang dikenal di masyarakat Indonesia, khususnya di Pulau Batam, yang notabene merupakan daerah suku Melayu justru masyarakatnya masih banyak yang belum tahu cerita tentang Hang Tuah ini. Berdasarkan survey yang penulis lakukan, masyarakat tahu dan pernah mendengar nama Hang Tuah namun kisah atau ceritanya masih banyak yang belum mengetahuinya. Hang Tuah Kesatria Melayu salah satu cerita rakyat yang pernah diterbitkan namun minim visualisasi sehingga masyarakat kurang tertarik untuk membacanya. Kemudian juga salah satu alasan penulis mengangkat cerita dari daerah Melayu Riau karena, menurut Tengku Nasarduddin Said seorang budayawan Melayu pada dialog budaya Melayu di Pekanbaru, Riau mengatakan, sekarang kehidupan budaya Melayu semakin berat karena

menghadapi intervensi budaya luar yang belum tentu serasai dan sejalan dengan nilai asas budaya Melayu. Kehidupan masa kini dan masa depan yang semakin terdedah, semakin membuka peluang terjadinya pergeseran, perubahan, dan pengikisan nilai budaya Melayu.

Atas dasar inilah diperlukan adanya sebuah inovasi dan eksplorasi sebuah media baru yang mengikuti perkembangan zaman dan cocok untuk mengangkat cerita rakyat, agar lebih dikenal dan disukai khususnya dikalangan remaja diusia 12-20 tahun sebagai target utama perancangan ini. Media yang dirasa cocok mampu menarik minat remaja adalah menggunakan *motion comic*. *Motion comic* adalah komik interaktif yang menggabungkan ilustrasi, suara dan gerak atau biasa juga disebut sebagai komik animasi. *Motion comic* sangat fleksibel dapat diakses dimana saja karna merupakan sebuah media digital yang dapat dilihat di komputer, *mobile phone*, ataupun lewat *iPod*. Selain itu berdasarkan riset yang dilakukan Kominfo pada tahun 2014 ini tentang perilaku anak dan remaja dalam menggunakan *internet*, menemukan fakta bahwa 80% atau 30 juta anak remaja merupakan pengguna *internet* dan media digital merupakan saluran komunikasi utama yang mereka gunakan. Dari riset Keminfo tersebut juga menyimpulkan bahwa media digital sudah menyatu dalam kehidupan sehari-hari anak muda Indonesia. Sehingga penggunaan *motion comic* sebagai media untuk mengangkat dan menarik perhatian masyarakat terutama di kalangan remaja dirasa sangat cocok untuk mempopulerkan kembali cerita rakyat.

Berdasarkan uraian masalah beserta alasan yang telah dikemukakan diatas, penulis ingin membuat tugas akhir yang berjudul “Perancangan Komik Digital Interaktif Cerita Rakyat Hang Tuah Kesatria Melayu berbasis *Motion Comic*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik digital interaktif yang berbasis *Motion Comic*, cerita rakyat Hang Tuah Kesatria Melayu supaya diminati oleh kalangan remaja usia 12-20 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini berdasarkan:

1. Segmentasi yang dituju dalam perancangan buku ini adalah remaja usia 12 - 20 tahun, laki – laki dan perempuan. Tidak menutup kemungkinan dibaca oleh usia diatasnya juga.
2. Geografis Penyebarannya, Pulau Batam sebagai pulau terbesar di KEPRI yang mayoritas suku Melayu. Namun tidak menutup kemungkinan juga untuk semua kalangan remaja di Indonesia usia 12-20 tahun.
3. Perancangan ini hanya membahas dan mengerjakan bentuk komik digital yang berbasis *motion comic*. Penyebarannya menggunakan media yang *website sederhana*.
4. Kontennya, yaitu cerita rakyat yang berjudul *Hang Tuah Kesatria Melayu*, yang mengisahkan tentang perjalanan hidup seorang pemuda pemberani hingga akhirnya menjadi seorang pahlawan terkenal dari melayu.

1.4. Tujuan tugas Akhir/Skripsi

Membuat perancangan komik digital interaktif berbasis *motion comic*, cerita rakyat *Hang Tuah Kesatria Melayu* yang sesuai untuk kalangan remaja usia 12-20 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir/Skripsi

1. Bagi Masyarakat Umum

Memberikan hiburan dan memperkenalkan cerita rakyat yang dikemas dengan menarik sesuai perkembangan zaman, yaitu berupa komik digital yang berbasis *motion comic*.

2. Bagi Penulis

Memahami bagaimana merancang sebuah karya yang tepat dan sesuai dengan permasalahan yang terjadi.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Data-data yang digunakan untuk mendukung pembahasan masalah adalah dengan metode diantaranya:

1. Survei

Survei digunakan penulis untuk memastikan masalah yang terjadi dan apa saja kendala yang dialami responden dalam mengenali cerita rakyat.

2. Studi Literatur

Penulis menggunakan data-data dari buku, artikel di koran, majalah maupun di internet untuk mendapatkan informasi yang berguna untuk

menjadi bahan acuan dalam menyusun penelitian ini, sehingga data yang penulis pakai dapat dipertanggung jawabkan bukanlah berdasarkan dari subjektif pribadi.

3. Wawancara

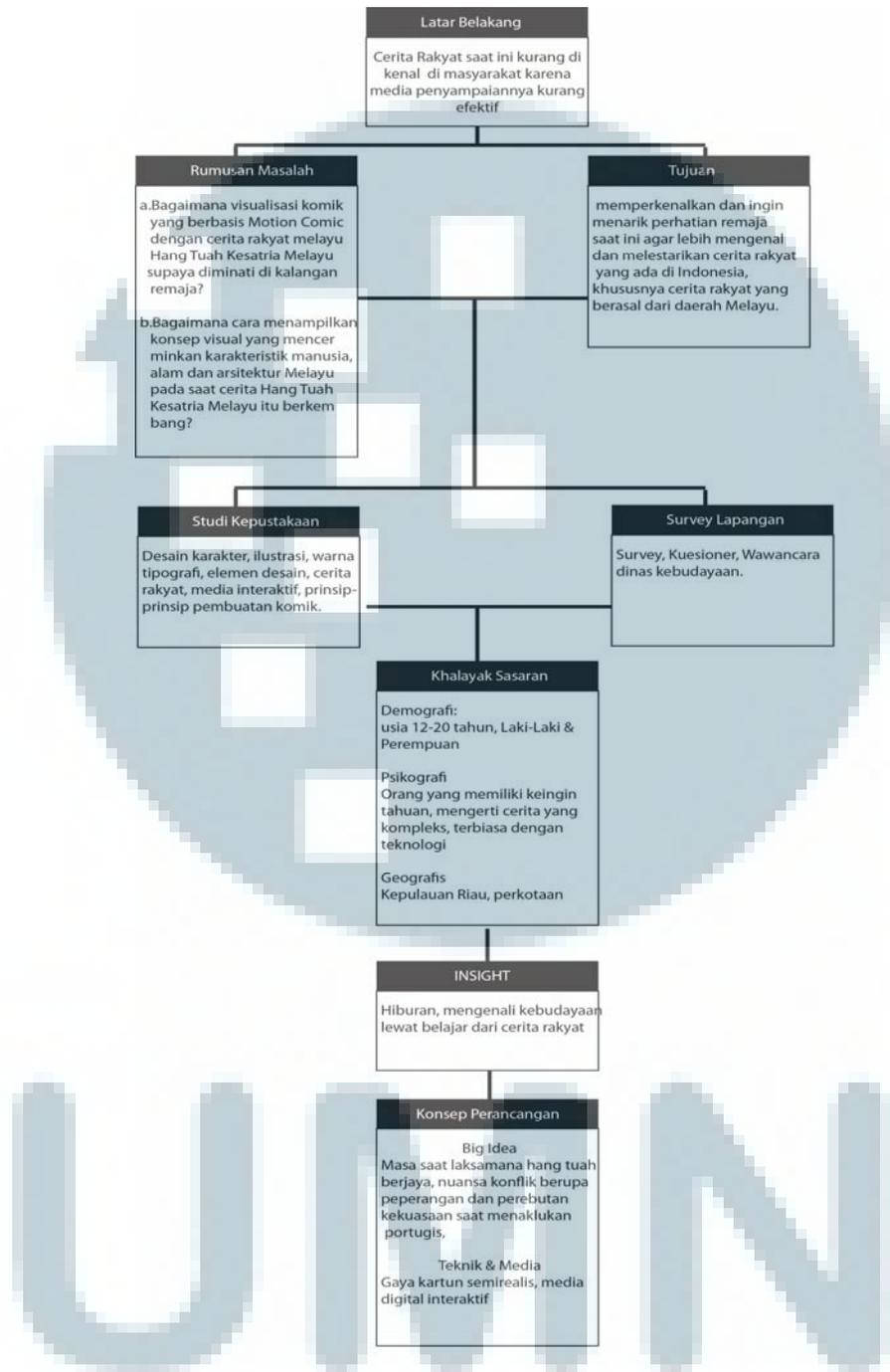
Penulis melakukan wawancara untuk dapat memperkaya data yang tidak didapat dari buku ataupun sumber informasi lain.

4. Observasi

Penulis melakukan observasi ke daerah Kepulauan Riau, untuk mendapatkan data dan melihat secara langsung bagaimana kebudayaan orang Melayu disana.

UMMN

1.7. Skematika Perancangan



Tabel 1.1 Skematika Perancangan