



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Cerita rakyat merupakan sebuah kekayaan budaya yang dimiliki suatu daerah, di Nusantara kita mengenal akan banyaknya pembagian daerah sehingga secara otomatis tercipta banyak cerita rakyat yang dapat kita dengar. Beberapa cerita rakyat bercerita mengenai asal-usul suatu daerah, salah satunya adalah kisah Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari yang bercerita mengenai Kabupaten Pandeglang yang ada di Banten. Cerita rakyat Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari sudah dipublikasikan melalui media cetak ataupun digital, namun buku cerita yang telah diperjual belikan umumnya hanya berupa cerpen dengan sedikit ilustrasi sehingga kurang menarik minat baca remaja.

Keberadaan cerita rakyat di masyarakat yang dulunya berfungsi sebagai media hiburan kini sudah sangat tersingkirkan seiring dengan bentuk hiburan budaya luar yang lebih diminati dan telah lama masuk kedalam masyarakat kita. Fenomena ini juga terlihat sangat jelas pada kalangan usia awal remaja yang menjadi target perancangan yang mayoritas sama sekali tidak melihat cerita-cerita rakyat sebagai sebuah media hiburan.

Pengaruh budaya modern dalam kehidupan sehari-hari seperti untuk budaya bacaan yang bila melihat remaja menjadi target utamanya, novel dan komik banyak diminati sebagian besar kalangan tersebut. Perkembangan budaya jenis bacaan yang terjadi ini, dapat dimanfaatkan sebagai salah satu solusi agar media tersebut dapat diaplikasikan untuk menyebarkan cerita rakyat yang sudah mulai

terlupakan. Hasil pengamatan dan survei yang telah dilakukan dalam perancangan ini menemukan fakta bahwa komik merupakan jenis buku yang didukung dengan ilustrasi, merupakan jenis buku yang banyak diminati usia remaja awal.

Dukungan ilustrasi yang menjadi kekuatan utama dalam komik bisa menjadi daya tarik bagi remaja untuk mengikuti sebuah jalan cerita yang disajikan. Cerita rakyat yang dikemas dalam format komik dapat menjadi salah satu bentuk visual yang dapat membuat cerita rakyat mulai diminati lagi sebagai sebuah sarana hiburan yang juga punya tujuan edukasi.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Perancangan komik cerita rakyat ini menggunakan beberapa cara dalam pengumpulan data untuk mendukung dalam proses desain. Teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah observasi lapangan tentang jenis buku serupa, wawancara dengan ahli beserta target perancangan dan juga menyebarkan kuesioner.

3.2.1. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam pengumpulan data perancangan ini adalah observasi lapangan yang bertujuan mencari bentuk-bentuk referensi dalam pembuatan karya tugas akhir berupa komik. Komik-komik yang dijadikan referensi adalah komik dengan *genre* yang serupa dengan komik cerita rakyat yang akan dibuat yaitu tema tentang kerajaan, aksi dan fantasi. Beberapa komik

yang sesuai dengan kebutuhan perancangan yang dijadikan referensi antara lain sebagai berikut:

Data komik satu:

Judul buku: Baratayuda

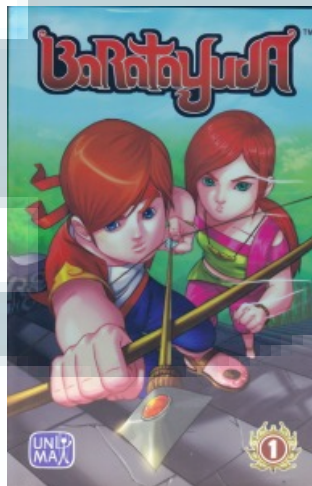
Ukuran buku: 15 x 23 cm

Jumlah halaman: 64 halaman

Harga buku: Rp. 20.000,00

Jenis kertas isi: Art karton 100 gsm

Jenis sampul: sampul tipis (soft cover)



Gambar 3.1 cover komik Baratayuda
(sumber : henrykomik.com)

Komik ini bercerita mengenai kisah Mahabharata, dimana terjadi perang besar antara Pandawa Lima dan Kurawa di Padang Kurusetra. Komik ini dibuat dengan tampilan warna di setiap halamannya dengan gaya ilustrasi semi realis. Panel-panel yang terdapat dalam setiap halamannya berupa panel sederhana persegi panjang.

Data komik dua:

Judul buku: Garudayana

Ukuran buku: 13 x 19 cm

Jumlah halaman: 136 halaman

Harga buku: Rp. 22.500,00

Jenis kertas isi: 70 gsm



Gambar 3.2 cover komik Garudayana
(sumber : www.bukumurah.net)

Komik ini bercerita mengenai kisah Kinara seorang pemburu harta karun yang tak sengaja menemukan telur garuda di lembah Batara, ternyata telur itu juga diincar oleh banyak pihak demi memperoleh kekuatan dan hidup abadi. Petualangan untuk mempertahankan telur garuda dari tangan orang-orang jahat pun dimulai. Komik ini dibuat dengan tampilan warna untuk 4 halaman pertama dan selebihnya hitam putih dengan gaya ilustrasi semi realis.

3.2.2. Wawancara

Proses wawancara yang telah penulis lakukan yaitu bersama dengan narasumber Bapak Imron Mulyana selaku anggota Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

Pandeglang pada 9 September 2013. Ringkasan dan juga kesimpulan diambil dari hasil wawancara tersebut antara lain:

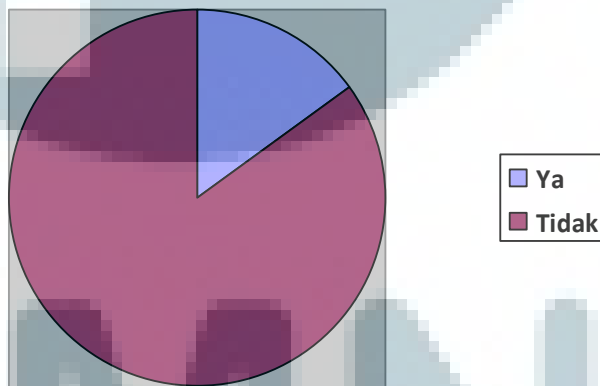
1. Pada saat ini cerita rakyat sudah banyak dilupakan dalam kehidupan sehari-hari, budaya mendongeng yang dulu sering dilakukan sebagai usaha pelestarian cerita rakyat sudah jarang lagi ditemui. Lingkungan rumah ataupun lingkungan pendidikan memang tidak pernah memberikan edukasi mengenai cerita rakyat ataupun dongeng pada anak-anaknya, sehingga tidak mengherankan bila anak-anak ataupun remaja tidak banyak tahu mengenai cerita rakyat.
2. Diperlukan sebuah usaha agar kelak cerita rakyat ini tidak benar-benar hilang atau hanya sebatas menjadi dokumen di dinas kebudayaan saja, namun masih cukup dikenal di masyarakat. Usaha pelestarian itu haruslah dapat menarik minat siswa contohnya untuk mempelajari cerita rakyat, seperti yang dinas kebudayaan Pandeglang lakukan dengan menggelar lomba mendongeng untuk tingkat Sekolah Menengah Atas.
3. Cerita rakyat sendiri memiliki pesan-pesan yang sebenarnya masih cukup relevan untuk diaplikasikan pada kehidupan saat ini sehingga dapat dijadikan media untuk edukasi.
4. Cerita-cerita rakyat yang saat ini telah dipublikasikan baik media cetak ataupun digital banyak yang sudah dirubah alur ceritanya agar lebih menarik dalam jalan cerita. Tidak sedikit perbedaan versi cerita yang sering kita temui pada sebuah cerita rakyat yang sama, namun versi yang berbeda tersebut tidak pernah dipermasalahkan. Hal tersebut

diperbolehkan selama ada pertanggung jawaban dari seorang pengarang atas modifikasi yang dia lakukan atas jalan cerita tersebut dan selama tujuannya baik yaitu agar kerangka dan jalan ceritanya menjadi lebih baik.

3.2.3. Kuesioner

Pengumpulan data dengan basis kuesioner ini dikhususkan langsung pada target utama yaitu remaja usia 12-15 tahun. Tujuan utama dari kuesioner ini untuk mengetahui pengetahuan dari target perancangan mengenai cerita rakyat Pandeglang, tipe huruf dan tipe ilustrasi yang paling banyak disukai. Berikut ini adalah kesimpulan yang dapat diambil dari survei kuesioner yang telah dilakukan pada 60 orang koresponden:

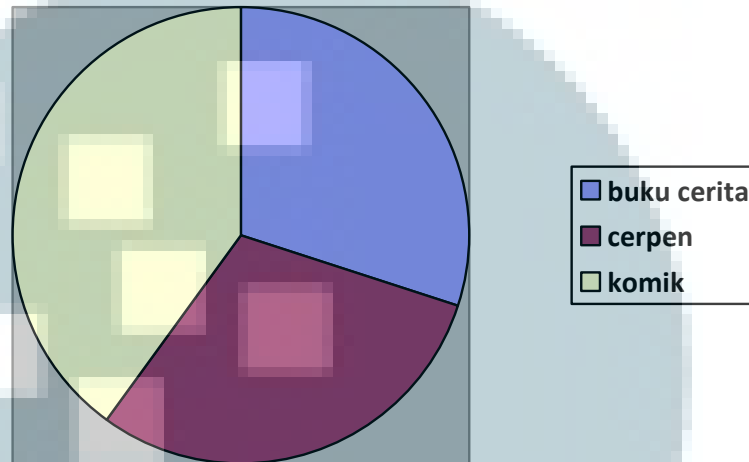
1. Apakah kamu tahu soal cerita rakyat asal-usul daerah Pandeglang?



Tabel 3.1. : Grafik hasil kuesioner pertanyaan nomer 1

Data yang diperoleh untuk yang menjawab “YA” sebanyak 9 anak dan yang menjawab “TIDAK” sebanyak 51 anak. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah cerita rakyat Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari yang bercerita mengenai asal-usul Kabupaten Pandeglang belum banyak diketahui.

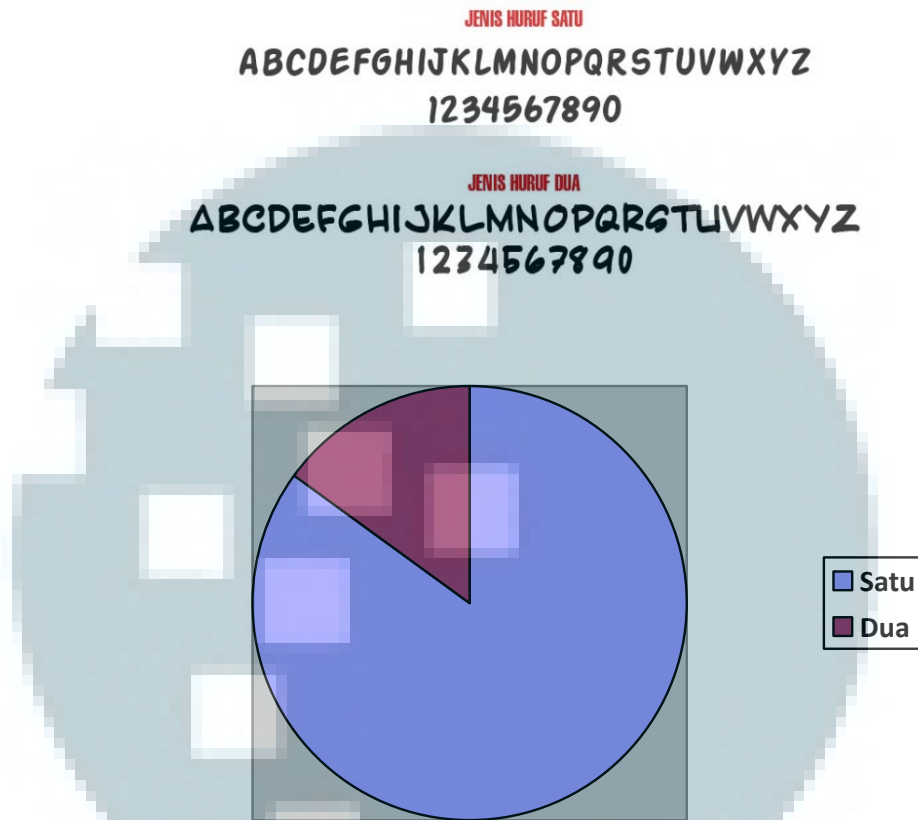
2. Dari jenis contoh buku dibawah, untuk membaca sebuah cerita rakyat kamu akan suka jenis buku seperti apa?



Tabel 3.2. : Grafik hasil kuesioner pertanyaan nomer 2

Jenis buku cerita yang paling banyak disukai dari keseluruhan koresponden adalah buku komik dengan jumlah pemilih sebanyak 24 anak, diikuti buku cerita bergambar dan cerpen yang masing-masing dipilih sebanyak 18 anak. Kesimpulan survei dari pertanyaan ini yaitu mereka sudah lebih tertarik pada bentuk cerita yang ditampilkan secara lebih mendetil dalam penggunaan ilustrasi yang menjadi ciri khas komik. Kesimpulan pendapat yang mereka katakan ketika ditanya mengapa memilih komik, karena menikmati adegan demi adegan dalam cerita yang tergambar jelas dengan visual berupa ilustrasi dapat memunculkan kesenangan tersendiri.

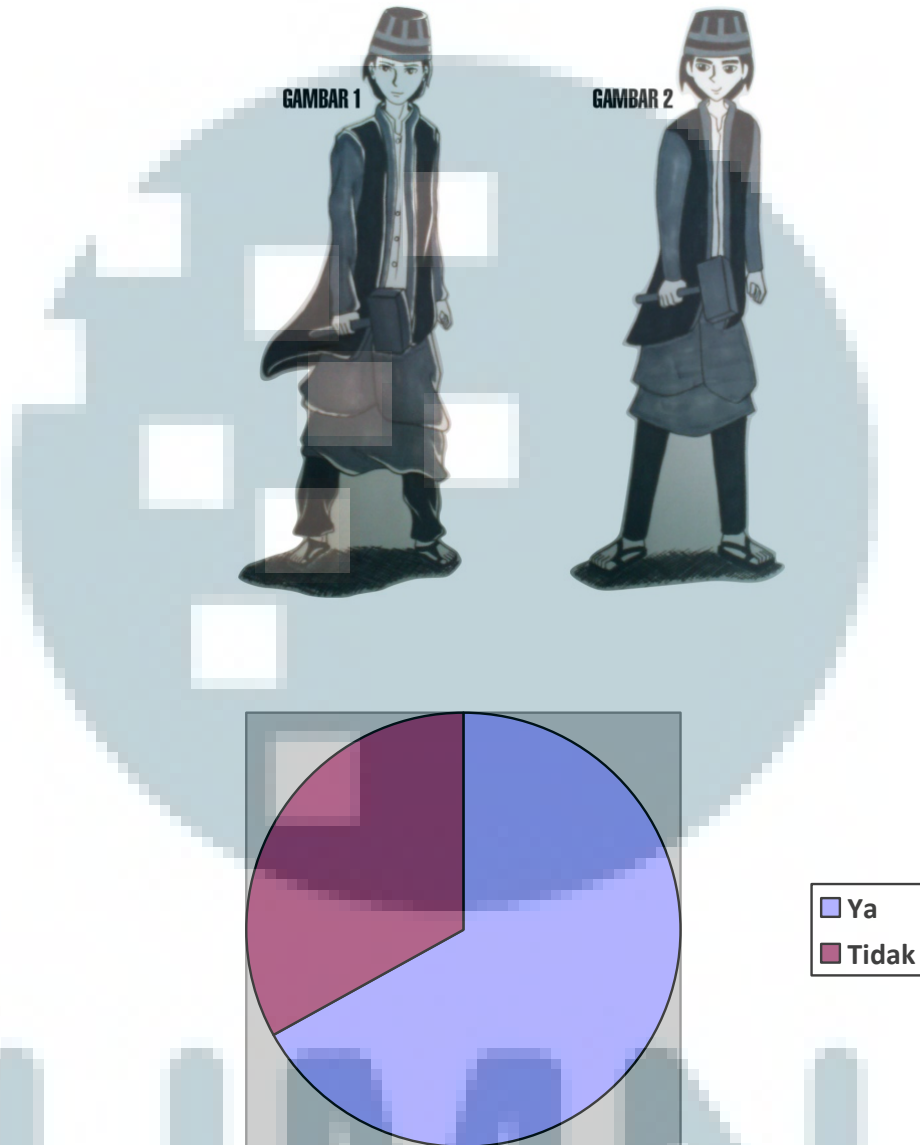
3. Dari 2 jenis huruf dibawah, saat membaca sebuah cerita kamu lebih suka jenis huruf nomor berapa?



Tabel 3.3. : Grafik hasil kuesioner pertanyaan nomer 3

Kesimpulan yang bisa diambil dari pertanyaan yang diajukan adalah sebanyak 51 koresponden memilih “jenis huruf satu” dan 9 koresponden memilih “jenis huruf dua”. Tanggapan yang koresponden berikan pada penulis mengapa memilih tipografi yang pertama saat ditanya adalah jenis tipografinya lebih mudah dibaca.

4. Dari 2 jenis gambar dibawah, yang mana gambar yang paling kamu suka?



Tabel 3.4. : Grafik hasil kuesioner pertanyaan nomer 4

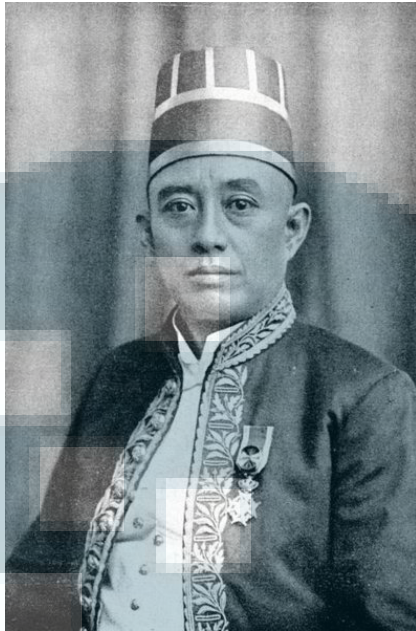
Dua gaya ilustrasi yang disajikan dalam kuesioner adalah semi realis untuk nomor satu dan kartun untuk nomor dua. Sebanyak 40 orang koresponden memilih gaya ilustrasi nomor satu dan 20 orang memilih gaya ilustrasi nomor dua. Dua jenis ilustrasi dalam survei ini yaitu semi realis dan kartun memang diminati

oleh kalangan ini karena fase usia mereka tergolong peralihan dari masa anak-anak dan juga pengaruh komik ataupun animasi luar negeri yang banyak masuk ke Indonesia. Peminat gaya ilustrasi semi realis lebih banyak karena menurut koresponden saat dimintai tanggapan yaitu ilustrasi semi realis terlihat lebih baik dalam penggambaran proporsi tubuh dan juga lebih detail.

3.3. Referensi Perancangan

Perancangan komik Ki Pande Gelang tidak terlepas dari pengamatan referensi-referensi yang dapat dijadikan acuan untuk visual yang relevan dengan masa kesultanan atau kerajaan yang berlangsung saat itu. Bererapa yang telah diamati adalah bagaimana perawakan orang-orang, pakaian dan atribut, suasana alam dan juga bangunan.

Pembuatan karakter adalah hal pertama yang dilakukan dalam proses eksekusi komik ini, karakter seorang pangeran yang merupakan salah satu sosok tokoh yang ingin ditampilkan yang tergambar pada Pangeran Cunihin dan Pangeran Lana. Beberapa referensi yang telah didapat menggambarkan pangeran pada masa itu menggunakan sebuah jubah dengan model kerah menutupi leher, topi yang bentuknya bundar dan pada bagian bawahan ada tambahan kain yang dikenakan pada pinggang.



Gambar 3.3. Pangeran Aria Achmad Djajadiningrat
(sumber : Dokumen dinas kebudayaan dan pariwisata pandeglang.)

Seorang pangeran pada komik lebih cenderung ditunjukkan pada sosok Pangeran Cunihin yang pada halaman-halaman tengah hingga akhir komik selalu menggunakan atribut kepangeranan. Jubah, topi dan kain untuk pinggang yang merupakan atribut utama memiliki warna yang saling berhubungan satu sama lain dengan penggunaan campuran 2 warna kain atau bahan. Pada jubah ada dua bagian warna yang terpisah pada bagian yang menutupi lengan dengan bagian yang menutupi badan, sementara untuk topi memiliki warna dasar tertentu dengan penambahan elemen garis-garis, sementara kain merupakan kain satu warna yang berbeda dengan warna celana dan bagian jubah yang menutupi bagian badan.



Gambar 3.4. Lukisan suasana penerimaan tamu oleh pangeran raja.
(sumber : Museum situs kepurbakalaan Banten Lama.)

Karakter pangeran tentu identik dengan laki-laki, kemudian untuk karakter perempuan yang nantinya juga dapat digunakan untuk merepresentasikan seorang Putri Arum dapat divisualkan sesuai dengan gambar dibawah.



Gambar 3.5. Lukisan tarian Tayuban dan para wanita
(sumber : Museum situs kepurbakalaan Banten Lama.)

Sosok putri yang ingin ditampilkan pada komik yaitu wanita yang cantik, berdasarkan referensi yang didapat semua wanita selalu menggunakan konde atau sejenisnya dan menggunakan pakaian yang polos dengan lengan dan rok panjang. Untuk putri sendiri kurang bisa didapat seperti apa tampilannya, sehingga dalam

perancangannya diberikan aksen-aksen khusus yang akan membedakan antara putri dan wanita biasa oleh perancang, seperti penambahan kain selendang dan sedikit perbedaan pada model konde

Pendukung yang ada dalam kerajaan atau kesultanan era itu salah satunya adalah keberadaan para prajurit. Para prajurit biasanya ditampilkan secara sederhana karena mereka memang berurusan langsung di lapangan, kemudian juga perwakan yang gagah dan disertai dengan persenjataan. Referensi prajurit yang didapat untuk pembuatan komik ini yaitu, mereka bertelanjang dada dan menggunakan sebuah kain yang melingkar dipinggang mereka setelah itu baru celana seukuran lutut atau lebih dan dengan menggunakan penutup kepala dengan kain juga yang membentuk pola tertentu.



Gambar 3.6. Prajurit pada masa kesultanan
(sumber : Museum situs kepurbakalaan Banten Lama.)



Gambar 3.7. Senjata berupa tombak dan pedang
(sumber : Museum situs kepurbakalaan Banten Lama.)

Hal lain yang tidak boleh terlupakan juga adalah bagaimana setting latar dan bangunan pada masa kerajaan-kerajaan berlangsung. Beberapa referensi yang dijadikan acuan menggambarkan setting latar pada masa itu masih sangat rindang dan juga banyak ruang kosong atau masih sedikit bangunan-bangunan. Bangunan rumah tempat tinggal yang ada masih terbuat dari bahan dasar kayu pada umumnya, kecuali untuk bagian kerajaan yang sudah mulai penggunaan batu bata, semen dan sejenisnya. Beberapa referensi yang menggambarkan alam dan bangunan Pandeglang pada masa kerajaan yang berhasil didapatkan antara lain sebagai berikut.



Gambar 3.8. Rumah penduduk pribumi pandeglang 1930-an
(sumber : Dokumen dinas kebudayaan dan pariwisata pandeglang.)



Gambar 3.9. Suasana alam Pandeglang tahun 1910-an
(sumber : Dokumen dinas kebudayaan dan pariwisata pandeglang.)



Gambar 3.10. Lukisan kondisi pasar pada tahun 1596
(sumber : Museum situs kepurbakalaan Banten Lama)



Gambar 3.11. Diorama latihan perang di kerajaan
(sumber : Museum situs kepurbakalaan Banten Lama)

3.4. Narasi Cerita

Pada masa kesultanan di wilayah Banten, hiduplah dua orang Pangeran yaitu Sae Bagus Lana dan Cunihin yang merupakan saudara tiri yang sama-sama memiliki kesaktian ilmu dan juga ahli bela diri. Kedua pangeran itu tidak hanya gagah tetapi juga memiliki wajah yang tampan. Selama mempelajari ilmu bela diri dan juga kesaktian tenaga dalam dari guru yang sama, Pangeran Sae Bagus Lana selalu lebih unggul dibandingkan dengan Pangeran Cunihin.

Pangeran Sae Bagus Lana yang selalu lebih baik dan hebat, membuat Pangeran Cunihin menjadi iri hati atas kemenangan yang terus diraih saudara tirinya tersebut. Rasa iri yang semakin terus membesar membuat Pangeran Cunihin melakukan siasat licik demi membuat Pangeran Sae Bagus Lana kehilangan seluruh kekuatan dan kesaktiannya. Dalam pertarungan mereka yang terakhir Pangeran Cunihin melaksanakan niat buruknya itu dan dengan

kesaktiannya ia membuat Pangeran Sae Bagus Lana menjadi pria tua dengan kulit yang hitam legam dan juga kehilangan kesaktian yang semula ia miliki.

Setelah kekalahan yang Pangeran Sae Bagus Lana alami, ia datang menemui gurunya untuk meminta pendapat. Gurunya berpesan bahwa kesaktiannya akan kembali jika Pangeran Cunihin melewati gelang raksasa hasil buaatannya. Akhirnya Pangeran Sae Bagus Lana pergi untuk berkelana sekaligus mempelajari untuk menjadi ahli besi, dan hingga akhirnya ditempat barunya ia dijuluki Ki Pande Gelang karena keahliannya.

Disisi lain Pangeran Cunihin kini bisa bertindak sewenang-wenang karena tidak ada lagi yang sanggup mengalahkannya. Pangeran Cunihin kemudian mulai untuk melakukan peperangan terhadap kesultanan lainnya untuk memperluas wilayah kekuasaannya. Pada suatu ketika ia berhasil menaklukkan sebuah kesultanan dimana putri dari sang raja memiliki kecantikan yang membuatnya jatuh hati dan akhirnya ia meminta sang putri yang bernama Putri Arum untuk menjadi istrinya bila ia tidak ingin lebih banyak korban berjatuhan. Putri Arum tidak ingin rakyatnya semakin banyak yang terbunuh, namun ia juga tidak ingin menikah dengan Pangeran Cunihin yang kejam. Putri Arum terus berdoa hingga suatu ketika dalam mimpinya ia bertemu dengan kakeknya. Kakeknya berpesan agar ia pergi ke sebuah kebun manggis di bukit seberang dan nantinya dia akan bertemu dengan jodohnya yang akan melepaskan dari pinangan Pangeran Cunihin.

Setelah mendapati mimpi tersebut, Putri Arum langsung berangkat ke kebun manggis di bukit seberang keesokan harinya. Dikebun manggis itulah Putri Arum

bertapa dengan khusuk, berharap pesan dari kakeknya itu benar-benar terjadi. Suatu hari datanglah seorang pria tua berkulit hitam legam yaitu Ki Pande Gelang, lalu menghampiri sang putri dan bertanya apa yang sedang ia lakukan disana. Putri Arum pun menceritakan semua masalahnya pada Ki Pande Gelang dan setelah mendengar cerita Putri Arum pun Ki Pande Gelang memberikan saran padanya. Ki Pande Gelang menyarankan agar Putri Arum menerima pinangan Pangeran Cunihin, tetapi dengan satu syarat untuk melubangi sebuah batu keramat agar bisa dilewati oleh manusia. Putri Arum yang tampak ragu-ragu karena ia yakin dengan kesaktian pangeran Cunihin, hal itu pastilah sangat mudah untuk dilakukan. Kemudian Ki Pande Gelang menjelaskan bahwa batu itu dapat membuat pangeran Cunihin kehilangan kekuatannya dan setelah itu Ki Pande Gelang yang akan menyelesaikan semuanya.

Putri Arum yang masih sedikit ragu akhirnya mengikuti saran Ki Pande Gelang, lalu ia pun bersama Ki Pande Gelang pergi menuju tempat batu keramat. Letak batu keramat yang sangat jauh di pesisir pantai selatan, harus ditempuh beberapa hari membuat Putri Arum kelelahan dalam perjalanan dan jatuh pingsan dan sakit. Salah satu penduduk yang menolong, memberikan Putri Arum air yang berasal dari mata air batu cadas. Putri Arum pun kembali sehat dan sejak saat itu para penduduk memanggilnya dengan nama Putri Cadasari.

Ki Pande Gelang dan Putri Cadasari menetap di kampung tempat batu keramat tersebut setelah mereka tiba dan menunggu Pangeran Cunihin yang pasti akan mencari Putri Cadasari keseluruh pelosok negeri. Ki Pande Gelang mulai membuat sebuah gelang raksasa yang dapat dilewati oleh manusia yang akan

dipasang pada batu yang dilubangi pangeran Cunihin. Ia juga berpesan pada Putri Cadasari agar nantinya harus dapat membujuk Pengeran Cunihin untuk melewati lubang tersebut.

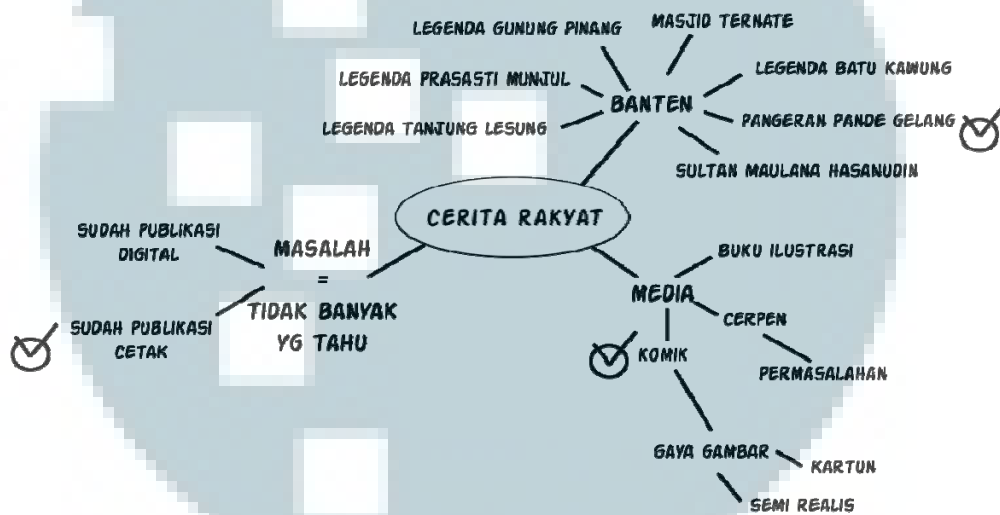
Pangeran Cunihin akhirnya berhasil menemukan keberadaan Putri Cadasari, disana ia pun juga bertemu dengan Ki Pande Gelang dan langsung tertawa terbahak-bahak sambil mengejek si tua itu. Putri Cadasari sangat heran karena seolah mereka berdua sudah saling kenal sebelumnya, tetapi ia pun juga langsung teringat saran dari Ki Pande Gelang. Ia segera meminta Pangeran Cunihin untuk melubangi sebuah batu keramat agar dapat dilewati manusia, sambil tertawa mengejek Pangeran Cunihin menyanggupi syarat calon istrinya.

Kesaktian yang dimiliki oleh Pangeran Cunihin membuatnya mudah untuk menjalankan syarat tersebut karena dalam sekejap batu itu pun sudah siap. Pangeran Cunihin segera berlari menemui Putri Cadasari untuk mengajaknya melihat batu tersebut dan pada saat itulah diam-diam Ki Pande Gelang memasang gelang besar hasil buaatannya. Ternyata ukuran gelang itu sangat pas dengan lubang yang sudah dibuat Pangeran Cunihin.

Saat Pangeran Cunihin dan Putri Cadasari tiba, Putri Cadasari berpura-pura tidak melihat ada lubang di batu itu. Sang Putri lalu meminta Pangeran Cunihin untuk membuktikan bahwa batu itu berlubang dengan memintanya untuk melewati lubang itu. Pangeran Cunihin pun menurut dan saat ia melewati lubang itu, tiba-tiba ia meraung kesakitan. Pangeran Cunihin tersungkur tak berdaya dan seketika ia berubah menjadi seorang pria tua yang lemah. Putri Cadasari terkejut dengan apa yang ia lihat dan ketika ia menoleh kebelakang hal yang berkebalikan

3.5. Mind Mapping

Data-data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner diolah untuk membuat penjabaran mengenai permasalahan hingga Tahapan kerja berisi tahapan-tahapan yang dikerjakan oleh penulis dalam menentukan data untuk kreatif dalam bentuk penjabaran pola pikir



Gambar 3.13: Mind Mapping

3.6. Konsep Kreatif

Konsep yang dibuat dalam perancangan komik ini adalah sebuah komik dengan penggunaan cerita rakyat Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari, namun dilakukan penegasan dalam hal judul menjadi komik Ki Pande Gelang. Judul komik Ki Pande Gelang digunakan karena jumlah kata yang lebih sedikit, lebih mudah diingat oleh pembaca dan menyembunyikan identitas sebuah cerita rakyat yang dianggap kurang daya tariknya untuk dibaca. Cerita rakyat asal-usul Kabupaten Pandeglang yang tidak banyak diketahui berdasarkan hasil kuesioner, menunjukkan adanya faktor ketidak tertarikan pada cerita tersebut, sehingga

penggunaan judul lain diharapkan dapat menarik minat baca. Komik ini nantinya juga akan dikembalikan lagi kepada dinas kebudayaan dan pariwisata yang dapat membantu dalam penyebaran komik.

Komik *Ki Pande Gelang* dibuat dalam bentuk hitam putih dengan penggunaan teknik arsir yang kuat dan gaya ilustrasi yang stabil dari awal hingga akhir yaitu semi realis. Penggunaan *toning* yaitu warna abu-abu dengan lima warna turunan untuk digunakan pada *shading*, latar belakang dan objek lainnya yang memerlukan *toning*. Komik ini memiliki cerita yang langsung memiliki akhir dari ceritanya dalam perjalanan satu buku komik saja. Ukuran yang digunakan dalam proses cetak adalah 18x27,5 cm dengan ketebalan 44 halaman.

UMMN