

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam masa perkembangan, anak-anak memerlukan tuntunan dan didikan, salah satunya dengan cerita rakyat. Mursini mengatakan cerita rakyat yang merupakan bagian dari sastra anak dapat mengajarkan anak untuk menghadapi persoalan hidup, mempelajari sikap manusia (2010:6). Danandjaya (1997) mengatakan (dalam Mursini,2010:2) *foklor* berfungsi sebagai alat untuk mendidik anak.

Seiring perkembangan zaman, cerita rakyat mulai ditinggalkan. Damiri Mahmud, sastrawan kondang Sumatera Utara mengatakan melalui situs ANTARANEWS.COM bahwa, generasi muda sudah kehilangan minat akan cerita rakyat. Hal ini terjadi karena mereka lebih menyukai suasana modern kota (AntaraneWS.com:2008,13 Oktober 2013). Dari hasil survei awal penulis, anak-anak lebih menyukai cerita rakyat dan cerita fiktif dari luar seperti Hansel & Gretel dan Zombie.

Arleen Amidjaja, penulis buku cerita anak mengatakan via KOMPAS.COM (2009, 13 Oktober 2013) bahwa cerita rakyat memiliki nilai positif untuk diajarkan kepada anak-anak seperti kejujuran, menghormati orangtua, kesetiakawanan dan kegigihan dan merupakan peran orangtua untuk menyampaikan cerita rakyat secara menarik kepada anak. Menurut Riris K Toha-Sarumpaet (1976), guru besar sastra Universitas Indonesia, dalam buku *Bacaan Anak - Anak* bahwa sastra anak memberikan kenikmatan bagi anak saat membacanya.

Saat ini banyak buku cerita dan ada buku komik yang mengangkat kembali tema – tema cerita rakyat dan konten lokal seperti buku komik *Garudayana* karya Is Yuniarto, dan *Arjuna* karya Gerald Susanto yang cukup terkenal di dunia maya, namun cerita - cerita yang ditampilkan ini mengalami modifikasi dan akhirnya tidak sesuai jalan ceritanya dengan cerita aslinya. Buku - buku ini juga kalah populer dibanding dengan komik - komik impor Jepang, Korea dan Eropa.

Komik dipilih sebagai media penyampaian karena memiliki unsur visual. James Thrasher, peneliti utama di Universitas South Carolina mengatakan bahwa gambar lebih mudah dipahami dibandingkan peringatan tulisan pada penelitiannya mengenai efektivitas gambar dibanding tulisan pada peringatan bahaya merokok (Thrasher, 2013). Selain faktor visual, komik memiliki kemampuan untuk menggambarkan waktu dan kejadian. Adanya unsur waktu spasial ini membuat komik memiliki efek pergerakan dalam komik (McCloud,1993:108-110). Efek pergerakan (*motion*) ini yang dapat ditemukan dalam komik.

Dalam tugas akhir ini, cerita rakyat yang dipilih adalah *Biwar Sang Penakluk Naga* dari Papua. Cerita ini mengajarkan anak untuk berusaha menyenangkan dan membanggakan orangtua terutama seorang ibu, serta memiliki unsur fantasi yang kuat. Unsur fantasi penting karena anak – anak menyukai unsur fantasi dalam pendidikannya (Meggit,2012:164).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil studi pustaka awal mengenai cerita rakyat, komik, ilustrasi dan minat anak terhadap membaca, sastra serta gambar, rumusan masalah dari tugas

akhir ini adalah bagaimana merancang komik cerita rakyat yang mampu memberi nilai budaya untuk anak?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut merupakan rumusan masalah tugas akhir ini:

1. Target dari penelitian ini adalah anak - anak SD kelas tiga hingga enam.
2. Komik digital interaktif ini ditujukan kepada anak - anak SD kelas tiga sampai enam yang masih dalam masa pendidikan awal untuk mengenalkan budaya lokal Indonesia. Pemilihan sasaran dari SD kelas tiga hingga enam karena pada tahap umur tersebut anak - anak sudah memiliki kemampuan baca yang baik. Rata rata anak kelas tiga sudah mulai banyak membaca dari berbagai media dan mampu mengoperasikan komputer (Meggit,2012:145).
3. Pengertian komik digital disini tidak merujuk kepada komik yang dibuat sepenuhnya digital, namun kepada komik yang hasil akhirnya berupa data digital.
4. Cerita *Biwar Sang Penakluk Naga* yang digunakan berasal dari buku “366 Cerita Rakyat Nusantara” yang diterbitkan Adicita Karya Nusa tahun 2008
5. Gaya ilustrasi secara umum yang digunakan adalah *Literal Illustration*. Cerita rakyat perlu disampaikan secara literal untuk menggambarkan suasana seakurat mungkin. Hal ini mengacu pada buku Allan Male mengenai gaya ilustrasi (2007: 50,51, 90-92).

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah untuk membuat komik digital interaktif yang mampu menarik minat baca anak dan sekaligus mengajarkan nilai budaya di dalamnya. Melalui media interaktif, anak juga diajarkan untuk mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam cerita. Diharapkan dengan tugas akhir ini dapat meningkatkan minat baca dan ketertarikan budaya untuk anak.

1.5. Manfaat Perancangan

1. Meningkatkan daya partisipatif anak melalui interaktivitas.
2. Meningkatkan ketertarikan anak terhadap cerita rakyat.
3. Menjadi media ajar cerita rakyat dan kebudayaan secara modern.

1.6. Metode Pengumpulan Data

1.6.1. Pembagian Kuisisioner dan Angket

Penulis akan melakukan pengambilan sampel data dengan memberikan beberapa jenis gaya gambar. Anak - anak akan diminta memilih gaya gambar mana yang mereka sukai. Dari data tersebut dapat ditentukan gaya ilustrasi mana yang paling sesuai dengan mereka

Kuisisioner juga akan dibagikan untuk mengetahui media interaktif apa yang paling banyak dan paling familiar dengan anak - anak. Dengan menggunakan media yang familiar, semakin mudah pula untuk diakses oleh anak- anak.

1.6.2. Studi Pustaka

Studi pustaka akan mempelajari literatur yang menunjang teori perancangan tugas akhir. Pengayaan materi dapat dicari di perpustakaan, sumber internet dan ebook yang beredar di Internet.

Studi pustaka juga akan mempelajari Papua, lokasi, bahasa, dan beberapa hal kunci khas. Dengan mempelajari hal - hal khas ini diharapkan komik ini dapat menggambarkan keadaan semirip mungkin dengan keadaan Papua. Studi pustaka juga dilakukan untuk mengumpulkan data keadaan demografis dan keadaan penduduk di sana.

1.7. Metode Perancangan

1. Pengumpulan Data

Akan dilakukan survei berupa pembagian angket dan kuisisioner mengenai gaya ilustrasi yang mereka suka. Penting untuk mencocokkan gaya ilustrasi dengan pembacanya karena anak - anak belajar dengan meniru apa yang mereka lihat. Ilustrasi yang tepat dapat memikat pembaca dan memeberikan informasi lebih baik bagi pembacanya terutama pembaca yang masih muda (anak) (Male,2007:94).

Survei media juga akan dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana anak mampu memahami penggunaan media digital interaktif dan media apa yang paling familiar untuk mereka gunakan.

Studi referensi latar mengenai penggambaran alam. Tidak hanya latar, namun binatang- binatang yang ada juga akan dipelajari untuk menunjang kekuatan ilustrasi.

Studi karakter mencakup fisiologis dan menentukan karakter ideal. Menentukan karakter ideal akan membuat karakter disukai oleh anak. Karakter yang tepat mampu membawa audien ke dalam cerita.

2. Studi Pustaka

Studi interaktif awal akan dilakukan untuk mengenal struktur interaktif. Penting untuk membuat penulis lebih familiar dalam tahap pengerjaan saat. Studi interaktif akan dilakukan melalui studi pustaka dan konsultasi dengan dosen ahli.

Tidak hanya studi interaktif, studi mengenai cerita rakyat dan perkembangan anak akan dilakukan. Studi pustaka mengenai psikologi dan perkembangan anak penting untuk menentukan target dan gaya ilustrasi. Studi pustaka mengenai folklor dilakukan untuk mendalami jenis dan genre folklor.

3. Survei Audiens

Dari hasil pengumpulan data, survei kepada audien, maka didapat gaya ilustrasi yang sesuai untuk anak kelas tiga– enam SD. *Style* yang konsisten adalah kunci untuk mencapai imersi dalam komik (McCloud, 2006).

4. Studi Existing

Studi existing akan dilakukan mengenai komik interaktif dan cerita rakyat. Penulis akan membandingkan beberapa cerita untuk menentukan elemen - elemen penting

dalam cerita dan hal – hal yang dapat dieksplorasi. Hal yang sama juga akan dilakukan kepada beberapa jenis komik interaktif yang sudah ada dan terkenal. Dengan melakukan studi ini diharapkan akan menemukan elemen- elemen penting dalam cerita rakyat dan komik interaktif ini.

5. Perancangan Karya

Penulis melakukan pemahaman cerita untuk menentukan alur. Pada bagian ini cerita akan diurai menjadi bagian - bagian untuk memudahkan visualisasi dalam komik. Penguraian cerita juga digunakan untuk menentukan alur interaktif dalam cerita.

Dalam tahap pengerjaan sketsa kasar, penulis sudah menentukan alat - alat yang akan digunakan. Tahap pengerjaan akan berupa sketsa yang menunjukkan posisi karakter, menentukan sudut, menentukan gesture tokoh, dan meletakkan balon kata. Penulis akan banyak melakukan studi pustaka dan pencarian referensi untuk latar belakang, bahasa lokal yang mungkin dipakai untuk mengajarkan kebudayaan, serta studi karakter seperti warna kulit, bentuk mata, pakaian, tempat tinggal dan hal - hal yang berkaitan dengan daerah Papua.

Character design digunakan untuk menentukan *visual distinction* (McCloud, 2006:63). Penting untuk melakukan *character mapping* untuk memetakan ekspresi karakter, visualisasi fisik dan kostum, serta pemahaman karakter. Dengan melakukan *character mapping*, diharapkan terciptanya karakter yang kuat dan mampu menarik minat audien.

6. Sketsa digital

Hasil dari pemahaman cerita, sketsa kasar, dan *character design* akan dibuat dalam bentuk digital. Dalam bentuk ini akan penulis sudah membagi panel dan merancang jumlah halaman yang akan dibuat.

7. Pewarnaan

Pewarnaan dilakukan secara digital sepenuhnya. Apabila terjadi reivisi akan segera diberlakukan.

8. Coding Flash dan Web

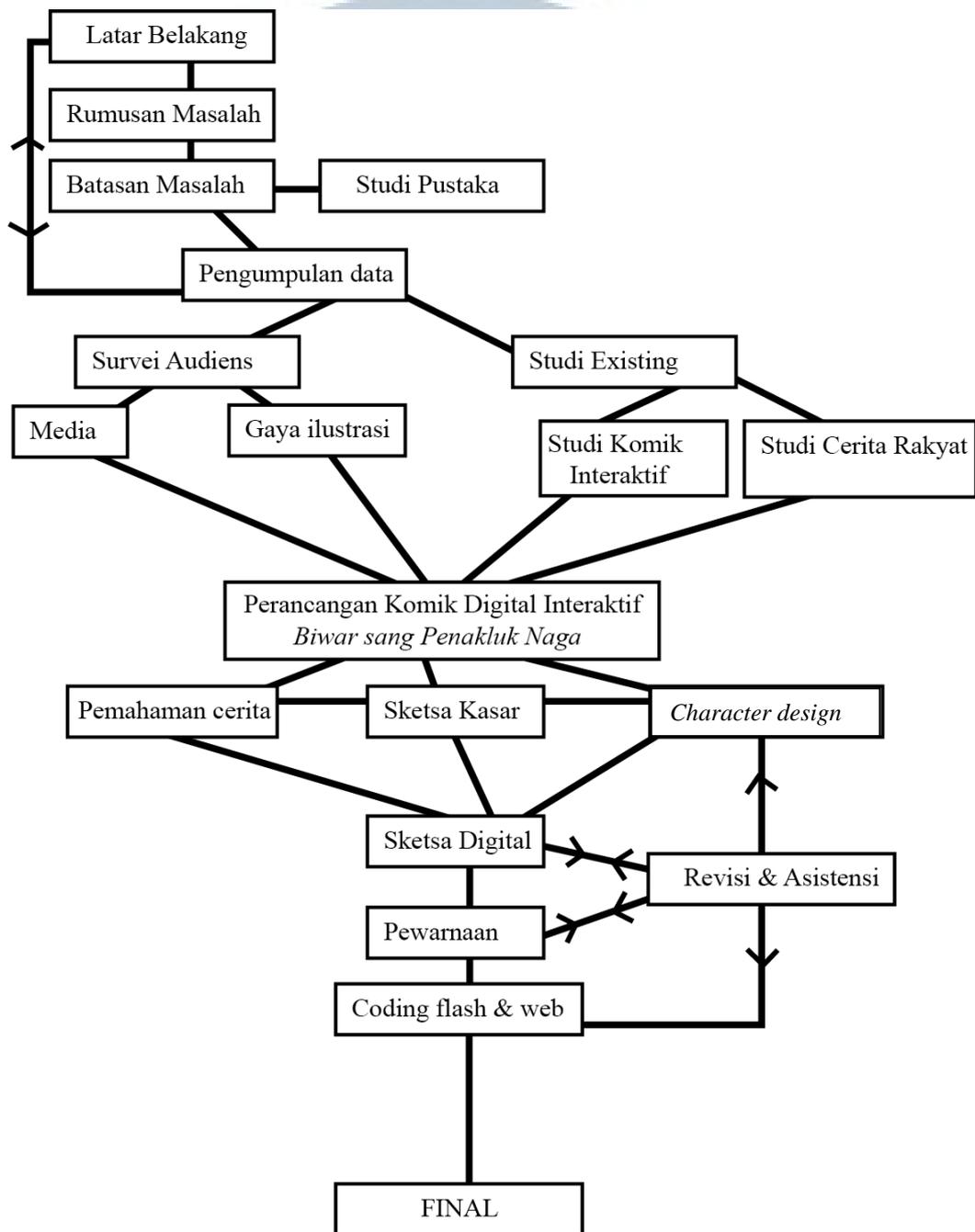
Coding Flash dilakukan saat semua halaman telah selesai dilakukan. Animasi dan interaktif dimasukkan pada saat coding. Pada tahap ini asistensi berupa cara kerja kode dan durasi animasi dilakukan. *Coding Web* dilakukan untuk nantinya akan diunggah ke domain.

9. Final

Pengunggahan komik perhalaman, pengeturan SEO dan pendaftaran ke situs pencari google.

1.8. Skematika Perancangan

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Bagan 1.1 Bagan Sketmatika Perancangan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA