



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Berdasarkan yang dilansir dari umbelen.com Mahabarata merupakan sebuah karya sastra lama yang terdiri dari 18 kitab dan konon ditulis oleh Byasa atau Wyasa yang berasal dari India. Kisah ini juga diyakini terdiri dari cerita yang berbeda dan terpencar dan dikumpulkan dari abad ke 4 sebelum Masehi. Inti dari Mahabarata ini singkatnya adalah sebuah cerita mengenai Pandawa Lima dan berpuncak pada perang Bharatayudha (Setyawan, 2020). Pada kisah Mahabarata terkandung banyak nilai seperti ajaran dharma, satya, pendidikan, dan yadnya yang berguna di kehidupan (Gamabali.com, 2017). Di Jawa, kisah Mahabarata ini disajikan dalam pewayangan dan salah satu tokohnya merupakan Srikandi yang sosoknya dikenal sebagai wanita tangguh dan perkasa, serta tidak kalah terhadap laki-laki (Indonesia.go.id, 2019). Berdasarkan yang dilansir dari kuwaluhan.com Srikandi merupakan putri Prabu Drupada dari Kerajaan Cempalareja. Ia berguru memanah kepada Arjuna salah satu dari Pandawa, kemudian jatuh cinta dan menjadi istrinya. Srikandi menyukai peperangan dan sifatnya pada zaman itu dianggap seperti laki-laki. Hal ini tidak menghalangi Srikandi untuk menjaga kehormatan suaminya dan turut serta berperang membantu para Pandawa pada perang Bharatayudha. Srikandi merupakan satu-satunya yang dapat mengalahkan Bhisma panglima perang Kurawa, musuh dari para Pandawa (Imron, 2017). Berdasarkan yang dilansir dari idntimes.com karakter Srikandi pada kisah Mahabharata mengajarkan tentang ketangguhan, kecerdasan, keberanian. Walaupun ia seorang wanita, Srikandi tetap berani untuk memperjuangkan mimpinya serta tetap tangguh dan pantang menyerah untuk menghadapi permasalahan yang dihadapinya (Fera Nur,2017).

Pada usia remaja anak-anak kerap mencari jati diri mereka, terdapat banyak masalah yang dihadapi oleh remaja dalam proses pertumbuhannya dan dalam menghadapi permasalahannya, remaja kerap merasa kebingungan hingga dapat

berdampak pada kondisi mental mereka. Pada usia remaja, seorang anak sedang mengalami perubahan fisik dan perubahan hormon sehingga terkadang remaja merasa tidak percaya diri, di masa ini juga terdapat permasalahan lainnya seperti perudungan dari teman sebayanya, permasalahan sekolah seperti nilai dan kesulitan dalam pembelajarannya (Mayasari, 2021). Permasalahan yang dihadapi remaja dalam pencarian jati dirinya juga kerap membuat remaja merasa *insecure* dan tidak percaya diri, apalagi jika remaja merasa berbeda dari teman sebayanya (Mendonsa, 2021).

Sosok Srikandi menggambarkan nilai-nilai seperti keberanian, ketangguhan, serta kecerdasan, pada kisahnya Srikandi diceritakan menghadapi masalah-masalah yang cukup sama dengan masalah yang dihadapi remaja jaman sekarang. Srikandi tetap berusaha dan berjuang mengejar mimpinya walaupun pada jamannya ia dianggap berbeda dengan perempuan-perempuan pada umumnya, Srikandi juga tidak kalah dengan laki-laki yang dianggap lebih tinggi derajatnya, serta menunjukkan ketangguhan dalam menghadapi permasalahannya dan percaya diri walaupun berbeda. Dari data tersebut, penulis ingin menjadikan Srikandi sebagai figur yang dapat menjadi inspirasi atau idola terutama untuk remaja perempuan karena kualitas Srikandi yang tangguh, berani, cerdas, serta tidak kalah dengan laki-laki agar menginspirasi perempuan untuk menjadi karakter yang percaya diri, berani, dan gigih dalam menghadapi permasalahannya.

Pada sebelumnya cerita tentang tokoh Srikandi di adaptasi dengan pewayangan. Berdasarkan yang dilansir dari tribunnews.com masa sekarang ini wayang telah dilupakan karena adanya globalisasi yang telah memberikan modernisasi terhadap cara pembawaan cerita, pembawaan dengan wayang telah dianggap kuno dan ketinggalan jaman (Handayani, 2016). Komik digital dapat disajikan lebih menarik daripada komik cetak biasa karena teknologi yang memungkinkan untuk menambah suara dan animasi pada komik (Yuliana, Siswandari, Sudyanto, 2021). Agar tokoh Srikandi dapat dikenalkan kepada generasi sekarang, salah satu solusinya adalah dengan mengadaptasi kisah Srikandi dalam komik interaktif. Media komik interaktif ini menjadi salah satu solusi karena

komik ini selain menggunakan penggambaran visual yang menarik, namun juga memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dengan komik dengan adanya fitur-fitur digital pada komik (Primandita & Indrojarwo, 2016). Berdasarkan yang dilansir dari jendela.kemendikbud.go.id komik digital dapat disajikan lebih menarik daripada komik cetak biasa karena teknologi yang memungkinkan untuk menambah suara dan animasi pada komik (Yuliana, Siswandari, Sudiyanto, 2021). Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat adaptasi cerita Srikandi ini dengan media komik interaktif agar lebih menarik dan mudah diakses para pembaca.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara untuk merancang komik interaktif adaptasi kisah Srikandi agar menarik untuk remaja usia 15-18 tahun?

1.3 Batasan Masalah

1. Batasan Perancangan

Pembahasan akan mencakup seputar kisah Srikandi, desain grafis, media cerita modern, gaya ilustrasi, dan cara pembawaan cerita modern sebagai referensi.

2. Segmentasi

Dalam perancangan adaptasi komik interaktif kisah Srikandi ini, penulis membagikan batasan masalah ke dalam segmentasi:

- a. Jenis Kelamin : Perempuan, karena tokoh Srikandi sendiri merupakan perempuan sehingga kisahnya dapat lebih *relatable* dengan perempuan.
- b. Usia : 15-18 tahun, masa remaja pertengahan, Hurlock (2003).
- c. Tingkat Ekonomi : SES A dan SES B.
- d. Geografis : Jabodetabek (primer), seluruh Indonesia (sekunder).

- e. Psikografis : Remaja perempuan yang sedang dalam masa pencarian jati diri, sedang duduk di bangku SMA, penikmat komik digital maupun cetak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Untuk mengenalkan karakter Srikandi dengan media yang modern dan menanamkan nilai moral yang terkandung dalam ceritanya serta menginspirasi pembaca.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi penulis

Sebagai generasi muda penerus bangsa, penulis ingin turut serta dalam melestarikan budaya Indonesia serta menginspirasi remaja muda lainnya, Penulis juga dapat belajar mengenai kisah Srikandi dan Mahabharata, serta teknik pembuatan komik interaktif.

2. Untuk masyarakat

Penulis berharap hasil karya ini dapat dinikmati oleh orang banyak, terutama para remaja agar karakter Srikandi dapat semakin dikenal dan menginspirasi remaja muda.

3. Untuk Universitas Multimedia Nusantara

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya dan penelitian lainnya yang berhubungan dengan tugas ini. Penulis juga berharap agar makna dan nilai yang terdapat dari tugas ini dapat dimaknai para mahasiswa dan mahasiswi UMN.

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