



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 sebuah kekayaan budaya yang dimiliki suatu daerah, ada begitu banyak pembagian daerah di Nusantara sehingga secara otomatis tercipta banyak cerita rakyat yang dapat kita dengar. Hasil observasi yang penulis lakukan di daerah Banten dan sekitarnya, ditemukan fakta bahwa kalangan remaja pada masa ini lebih banyak tidak tahu mengenai cerita-cerita rakyat yang berkembang di masyarakat. Banten yang merupakan salah satu provinsi yang masih tergolong provinsi baru ternyata menyimpan banyak cerita rakyat, tujuh diantaranya sudah pernah dicetak dalam buku-buku kompilasi cerita rakyat nusantara. Cerita rakyat Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari merupakan satu cerita yang berasal dari Banten tentang asal usul suatu daerah Pandeglang.

Cerita rakyat Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari sudah pernah dipublikasikan melalui media cetak, namun buku cerita rakyat yang telah diperjual belikan hanya berupa cerpen dengan sedikit ilustrasi. Ilustrasi merupakan gambar yang dihadirkan untuk memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual. Fungsi dari ilustrasi terus berkembang, berawal yang sifatnya hanya sebuah gambar pelengkap teks hingga pada abad 19 tepatnya di Prancis, ilustrasi telah menjadi hal yang dominan dalam sebuah buku *Livre De Peintre* (Triyadi, 2009). Jenis-jenis buku yang mengutamakan ilustrasi sebagai kekuatan utama diantaranya, buku cerita bergambar, komik, dan *graphic novel*. Komik adalah salah satu jenis bentuk buku dengan mengutamakan kekuatan ilustrasi, merupakan

media cetak yang sering dibaca oleh remaja, kesimpulan tersebut ditarik berdasarkan hasil survei kuesioner yang telah penulis lakukan di sekitar wilayah Banten.

Mahyudi Al Mudra dalam jurnalnya yang berjudul *Mewariskan Cerita Rakyat* mengatakan bahwa untuk merevitalisasi cerita rakyat tidaklah mudah bila harus bersaing dengan media seperti internet, televisi, koran, dan majalah. Kekhawatiran akan hilangnya cerita rakyat ini menjadi wajar apabila revitalisasi nantinya berjalan kurang optimal menghadapi fakta remaja Indonesia lebih menyukai komik atau kartun Jepang (Mahyudin, 2010, hlm. 7-8). Penulis juga mewawancarai Bapak Imron Mulyana selaku anggota Dinas Pariwisata Pandeglang, beliau berpendapat bahwa cerita rakyat sampai saat ini masih penting untuk diketahui dengan alasan melestarikan budaya dan juga kisah cerita-cerita tersebut masih cukup relevan dengan kehidupan saat ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis membuat Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN KOMIK KI PANDE GELANG. Judul komik KI PANDE GELANG merupakan representasi dari cerita rakyat Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari yang telah dibahas sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam pembuatan tugas akhir ini masalah utama yang akan dirumuskan, yaitu bagaimana visualisasi komik dengan menggunakan cerita rakyat Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari supaya diminati kalangan remaja. Permasalahan selanjutnya yaitu bagaimana konsep visual yang mencerminkan karakteristik manusia, alam, dan arsitektur Pandeglang pada masa cerita rakyat itu berkembang.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis akan memberi batasan dalam penelitian berdasarkan segmen yang dituju dalam perancangan komik cerita rakyat ini, yaitu remaja usia 12-15 tahun, laki-laki dan perempuan. Penyebaran untuk semua kalangan remaja di Indonesia pada umumnya, dan provinsi Banten pada khususnya yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengenal hal yang berkembang disekitarnya dan suka akan cerita bergambar.

Batasan penelitian pada segi tema dan juga materi komik sebagai karya tugas akhir ini yaitu, pembuatan komik berbasis pada cerita rakyat Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari dengan penggunaan setting dan tampilan manusia pada masa itu. Pembuatan komik dengan pengayaan ilustrasi yang paling banyak dipilih oleh remaja usia 12-15 tahun berdasarkan hasil survei menggunakan kuesioner.

1.4. Tujuan Perancangan

Dengan dibuatnya penelitian ini, tujuan yang ingin penulis capai adalah membuat komik yang bercerita tentang kisah Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari dengan tampilan yang dapat menarik minat baca remaja usia 12-15 tahun. Komik ini juga nantinya dapat dijadikan sebagai alternatif bentuk penyimpanan dokumen mengenai cerita rakyat di dinas Kebudayaan dan Priwisata, dan menggantikan buku kumpulan cerita rakyat Pandeglang yang sebelumnya pernah diproduksi oleh dinas tersebut.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi masyarakat umum

Memberikan suatu hiburan berupa cerita rakyat namun dikemas dengan pengayaan berupa komik yang bisa menjadi daya tarik tersendiri.

1.5.2. Bagi objek yang diteliti dan sasaran perancangan

Memberikan sebuah sajian yang menarik sekaligus berisi wawasan kepada kalangan remaja mengenai cerita rakyat yang merupakan gambaran dari kebudayaan bangsanya. Membuat cerita rakyat bisa lebih dikenal lagi, dengan pemanfaatan media dan juga cara mengemas sebuah cerita yang memang disukai oleh target sasaran karya ini.

1.5.3. Bagi perancang

Memahami bagaimana membuat sebuah karya yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dari permasalahan yang ada sekaligus mengetahui lebih jauh tentang cerita-cerita rakyat yang berkembang di daerah Banten.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah metode penelitian kualitatif, dimana yang sifatnya deskriptif yang mengembangkan teori-teori yang ada, mengklarifikasi isu-isu yang beredar dan disempurnakan dalam prakteknya. Pengumpulan data secara kualitatif yang dilakukan berupa pengumpulan literatur dari buku, jurnal, website, wawancara dan kuesioner.

Pengumpulan data berupa literatur, jurnal dan artikel akan difokuskan pada pembahasan mengenai apa itu cerita rakyat, informasi mengenai daerah Pandeglang, pola kembang dan kebutuhan remaja, dan proses pembuatan komik yang tepat. Metode survei menggunakan angket juga digunakan untuk mengetahui bagaimana respon dan juga pengetahuan dari target tugas akhir ini yaitu remaja usia 12-15 tahun mengenai cerita rakyat yang ada, terutama cerita Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari. Survei juga dilakukan demi mengetahui jenis ilustrasi komik seperti apa yang paling banyak disukai untuk akhirnya digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Wawancara dengan anggota dinas kebudayaan dan pariwisata Pandeglang juga dilakukan untuk mengetahui lebih jauh mengenai cerita rakyat dan perkembangannya.

1.7. Metode Perancangan

Pembuatan karya tugas akhir ini melalui berbagai proses yaitu mulai dari pencarian data yang mendukung yang didapat dari buku cerita ataupun internet yang menceritakan kisah Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari. Data-data pendukung lainnya didapat dari dinas kebudayaan dan pariwisata mengenai bagaimana karakteristik orang pada masa cerita rakyat itu ada dan bagaimana kondisi lingkungan dan suasana masa itu.

Proses selanjutnya setelah data terkumpul adalah perancangan beberapa alternatif karakter yang selanjutnya disurvei untuk mengetahui ilustrasi karakter seperti apa yang lebih banyak disukai oleh target perancangan ini. Ilustrasi karakter yang tepat sudah didapat, maka proses selanjutnya adalah pembuatan ilustrasi latar belakang yang akan digunakan dalam komik, sesuai dengan data-

data yang ada. Proses selanjutnya setelah mengetahui pengayaan ilustrasi seperti apa yang tepat untuk pembuatan *scene* demi *scene* yang ada dalam komik ini secara manual hingga pada tahap *inking*.

Scene-scene yang dibuat secara manual kemudian masuk tahap *scan* untuk diolah lebih lanjut dalam proses digital yaitu pengaturan komposisi dan pemberian narasi beserta dialog dan *soundeffect*. Proses ini dilakukan secara digital dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop.



UMN

1.8. Skematika Perancangan

KONSEP PERANCANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF CERITA RAKYAT PANGERAN PANDE GELANG DAN PUTRI CADASARI DARI BANTEN

