



### **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

Saat ini kesadaran akan nasionalisme di kalangan pemuda Indonesia sangat memprihatinkan. Norma-norma dan nilai-nilai yang mencerminkan jati diri bangsa semakin terkikis dan mulai terlupakan dengan masuknya pengaruh budaya asing yang melanda bangsa. Berdasarkan jejak pendapat Litbang Kompas mengenai “Bangga menjadi orang Indonesia” yang dilaksanakan pada 14-15 Agustus 2007, dari 834 responden yang menyatakan bangga mejadi orang Indonesia mencapai 65,9%, data ini mengalami penurunan yang signifikan bila dibandingkan dengan lima tahun lalu yang mencapai 93,5% (Suwardiman, 2007). Dari data tersebut terlihat bahwa nasionalisme harus ditingkatkan kembali terutama pada kalangan remaja agar tetap terbinanya kecintaan pada tanah air.

Kecintaan pada tanah air dapat dibina melalui warisan budaya Indonesia.

Sekarang ini remaja Indonesia lebih mengenal budaya asing daripada budaya negerinya sendiri. Penulis melakukan survei pada tanggal 3 Febuari 2014 melalui media *online* tentang kegemaran remaja, sekarang ini mereka lebih mengenal *Ironman*, *Batman*, *Spiderman* atau bahkan *The Avengers*. Hal tersebut di karenakan banyaknya film, game, dan komik *superhero* asing yang beredar di Indonesia. Padahal di Indonesia sendiri memiliki beberapa tokoh *superhero*, salah satunya dalam dunia pewayangan yaitu Ksatria Pandawa (lima orang kakak beradik yang terdiri dari Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa), yang

bahkan memiliki nilai teladan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, Bima yang memiliki watak kesatria, berbudi luhur, jujur, pemberani, dan berbakti kepada orang tua.

Salah satu faktor penyebab kurangnya apresiasi remaja terhadap dunia pewayangan adalah kurangnya wadah atau media khusus untuk memperkenalkan warisan budaya wayang kepada remaja. Menurut Bunyamin, Kepala Dinas Pendidikan Kota Semarang dalam situs koran-sindo.com (2014: 17 Januari 2014), Jika generasi muda sudah mencintai budaya wayang yang merupakan budaya bangsa mereka, maka fondasi kekuatan bangsa untuk menahan dan menghadapi serbuan negatif globalisasi akan semakin kuat.

Salah satu media yang cocok untuk mengenalkan budaya wayang kepada remaja adalah melalui komik. Berdasarkan survei yang dilakukan penulis, dari 50 responden sebanyak 73,2% remaja gemar membaca komik. Sejumlah 71,8 % diantaranya pernah membaca komik digital dan 28,2% belum pernah membaca komik digital. Dengan berkembangnya teknologi seperti sekarang ini, komik dikemas tidak hanya dalam bentuk cetak melainkan sudah dapat dikemas secara digital. Sekarang ini pun sudah banyak komik digital yang bermunculan.

Kisah yang dipilih adalah kisah Bima dan Dewa Ruci. Kisah Dewa Ruci memiliki banyak nilai-nilai kehidupan seperti hormat dan taat kepada guru, gigih dan bekerja keras, serta tokoh Bima sebagai lambang kecerdasan dan keberanian. Nilai-nilai ini pun dapat diterapkan oleh remaja dalam kehidupan sehari-hari.

Hal tersebut melatarbelakangi penulis untuk merancang komik digital kisah pewayangan dengan cerita Bima dan Dewa Ruci. Buku ini selain berguna untuk meningkatkan apresiasi remaja terhadap wayang juga memberikan nilai teladan untuk remaja.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa poin yang menjadi acuan masalah kurangnya apresiasi remaja kepada warisan budaya Indonesia. Dan komik digital kisah Dewa Ruci merupakan salah satu media untuk memperkenalkan pewayangan. Poin permasalahan tersebut adalah:

1. Bagaimana menerjemahkan kisah Dewa Ruci yang biasanya dalam bentuk teks dan lisan ke dalam bentuk komik digital?
2. Bagaimana visualisasi komik digital Dewa Ruci?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis akan memberikan batasan penelitian pada :

1. Segmentasi yang dituju dalam perancangan komik ini adalah remaja usia 13 - 22 tahun, tidak dibatasi oleh *gender*.
2. Perancangan komik ini hanya membahas cerita dan ilustrasi kisah Dewa Ruci.
3. Komik dibuat dalam versi digital untuk web, namun tidak menutup kemungkinan dibuat versi aplikasi *mobile*.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Komik digital ini dibuat untuk memberikan gambaran mengenai kisah Bima bertemu dengan Dewa Ruci sebagai media untuk memperkenalkan cerita pewayangan Kisah Dewa Ruci.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat yang bisa didapat melalui penelitian ini antara lain :

1. Memperkenalkan cerita pewayangan Kisah Dewa Ruci
2. Selain sebagai sarana hiburan, komik ini dapat menjadi sarana pembelajaran melalui pesan moral yang terkandung dalam Kisah Dewa Ruci.
3. Universitas Multimedia Nusantara sebagai institusi pendidikan ikut berperan serta dalam mempopulerkan kisah pewayangan.

#### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kualitatif. Pengumpulan data dengan metode kualitatif juga di tunjang dengan survei, wawancara, dan observasi.

1. Survei

Survei dilakukan pada remaja yang menjadi target penelitian untuk mengetahui minat dan kebiasaan target dalam membaca komik populer.

## 2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada remaja yang menjadi target penelitian untuk mengetahui komik digital seperti apa yang mereka gemari dan wawancara juga dilakukan kepada ahli pewayangan untuk mendapatkan data mengenai Kisah Dewa Ruci.

## 3. Observasi

Penulis melakukan observasi ke toko buku dan museum untuk mengetahui lebih lanjut mengenai komik dan cerita pewayangan Kisah Dewa Ruci.

### 1.7. Metode Perancangan

Tahap-tahap perancangan yang akan dilakukan penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

#### Tahap Analisa

Penulis melakukan survei kepada target penelitian untuk mendapatkan informasi mengenai minat dan kebiasaan target dalam membaca komik populer. Tahap selanjutnya adalah penulis melakukan studi literatur mengenai teori dasar komik dan kisah tentang Dewa Ruci, agar penulis memahami konsep-konsep komik dengan baik dan mengetahui dengan benar Kisah Dewa Ruci.

## Tahap Perancangan

Dalam tahap ini penulis mulai membuat plot cerita, lalu plot tersebut dikembangkan menjadi sebuah sketsa. Sketsa dibuat secara manual. Sketsa tersebut berisikan tata letak panel komik, narasi, dan balon teks. Penulis juga mulai membuat konsep karakter tokoh-tokoh yang terlibat didalam Kisah Dewa Ruci.

## Tahap Eksekusi

Penulis mengembangkan sketsa *layout* dan karakter kedalam bentuk digital. Penulis mulai menambahkan warna dan berbagai macam detail. Setelah itu penulis membuat transisi antar panel. Setelah semua proses telah selesai, penulis siap mempublikasikan komik dalam versi digital.

# UMMN

## 1.8. Skematika Perancangan

