

1.PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan jaman, terjadi perubahan dan pergeseran nilai baik yang bersifat positif maupun negatif terhadap kondisi kehidupan sosial budaya, terutama kehidupan sosial budaya di kota-kota besar. Penemuan teknologi baru, perubahan pola pikir menjadi lebih maju, asimilasi antar budaya yang saling melengkapi, adalah beberapa contoh dari dampak positifnya, sedangkan sifat/ sikap yang makin individual, materialistis dan melunturnya kebanggaan atas produk budaya lokal adalah beberapa contoh dari dampak negatif.

Cerita rakyat , adalah salah satu dari kebudayaan lokal yang mulai dilupakan keberadaannya oleh sebagian besar masyarakat Indonesia (terutama yang berusia muda). Menurut Brunvard dalam Danandjaja, cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari folklor (*folklore*) yang didefinisikan sebagai kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat.¹Sedangkan cerita rakyat dapat dibagi lagi menjadi 3 yaitu : mitos, legenda dan dongeng. Mitos ditokohi oleh para dewa atau mahluk setengah dewa yang diyakini dan disucikan oleh si empunya cerita. Legenda ditokohi oleh manusia yang kadang memiliki sifat luar biasa, seringkali dibantu mahluk gaib dan dianggap benar pernah terjadi. Sedangkan dongeng adalah cerita rakyat yang diyakini tak pernah terjadi, tidak terikat waktu maupun tempat². Dalam karya tulis ini cerita rakyat yang berbentuk legenda yang akan diutamakan.

Cerita rakyat yang digolongkan sebagai legenda seperti *Reog Ponorogo*, *Sawunggaling*, *Kebo Iwa*, dan masih banyak lagi, semakin

¹ James Danandjaja, *Folklor Indonesia* (Jakarta : Grafiti Pers, 1984), hal 2.

² *Ibid*, hal 50.

tidak dikenali oleh masyarakat, walaupun cerita-cerita rakyat tersebut telah dibukukan, beberapa divisualisasikan melalui bentuk ilustrasi, bahkan difilmkan, tetap masyarakat tidak menunjukkan suatu ketertarikan yang sangat. Ironisnya, cerita rakyat yang berasal dari kebudayaan bangsa asing lebih banyak mengundang ketertarikan masyarakat Indonesia, sebutlah *Ramayana* yang merupakan resapan dari kebudayaan India (cerita inipun banyak meraup penggemar dari kalangan usia dewasa dan lanjut usia, sedangkan penggemar yang berasal dari golongan usia muda/remaja juga tidak banyak). *Huck Finn*, *Alice in the Wonderlands*, *Beauty and the Beast*, *Peter Pan*, cerita-cerita yang berasal dari budaya Eropa dan lebih banyak diminati oleh masyarakat muda Indonesia. Hal ini, apabila dilihat lebih jauh lagi sebenarnya turut mendukung melemahnya akar kebudayaan asli dan menyebabkan krisis identitas budaya yang berkepanjangan di kalangan generasi muda Indonesia.

Saat ini, buku cerita bergambar maupun komik yang mengangkat tema cerita daerah cukup banyak jumlahnya, tetapi cukup banyak pula buku cerita bergambar; komik yang menampilkan ilustrasi dan gaya desain yang masih mengacu pada apa yang dihasilkan oleh kebudayaan bangsa lain, masih belum menampilkan ilustrasi dan gaya desain yang khas budaya Indonesia, yang sebenarnya memiliki potensi yang sangat besar. Apabila bangsa asing sangat mengagumi relief candi-candi di Indonesia, gaya desain yang tertuang dalam ornamen kain-kain batik, bahkan keeksotisan bentuk fisik dan warna kulit orang Indonesia sendiri, maka sebaliknya ilustrasi dalam cergam dan komik Indonesia menampilkan tokoh cerita yang lebih banyak terlihat seperti orang Eropa atau Jepang. Lebih lagi, dengan detail pakaian dan lingkungan yang kehilangan kekhasan budaya Indonesia, yang sebenarnya sangat membanggakan. Lebih buruk lagi cergam dan komik yang mengangkat tema cerita rakyat tetap tidak diminati oleh kaum muda, dibandingkan cergam dan komik asing, karena dianggap ketinggalan/ tidak mengikuti jaman (baik ide cerita maupun ilustrasinya) . Hal ini, patut diwaspadai sebagai mulai melemahnya nasionalisme dalam tiap individu masyarakat muda,

sekaligus untuk melakukan koreksi atas cergam; komik bertema cerita rakyat untuk kemudian melakukan pembenahan lebih lanjut. Indonesia yang sebenarnya merupakan negara yang sangat besar dan kaya, dan sudah sepatutnya memiliki tokoh cerita lokal yang dikenali, dicintai dan dibanggakan oleh masyarakatnya sendiri.

Komik, dapat didefinisikan sebagai suatu karya seni yang mampu bercerita. Akan tetapi seiring dengan perkembangan jaman (yang juga berpengaruh terhadap gaya desain), nilai seni dalam komik itu sendiri semakin tersingkirkan, nilai komersial jauh lebih penting daripada nilai seni dalam suatu karya dewasa ini. Komikus muda sendiri, saat ini lebih banyak yang meninggalkan idealisme dalam berkarya, ilustrasi yang dikaryakan tidak lagi berbau Indonesia, sosok orang Indonesia digambarkan seperti sosok yang hadir dalam komik Jepang atau Eropa, dengan tema cerita yang teracuni kebudayaan asing, sehingga hampir tidak bisa dibedakan antara komik asing dengan komik lokal bila dilihat dari sisi ilustrasinya maupun jalan ceritanya. Dalam hal ini, komik-komik semacam ini turut berperan dalam pengikisan budaya asli.

Komik yang bertema cerita rakyat, dengan gaya ilustrasi dan pewarnaan yang mengikuti gaya desain modern tanpa meninggalkan corak dan detail budaya asli, jalan cerita yang dikembangkan dan ditingkatkan kreativitasnya tanpa mengubah ide pokok dan pesan yang ingin disampaikan sekaligus diperkaya dengan pendekatan historis yang kuat diharap mampu menarik minat masyarakat Indonesia (terutama usia muda) yang hidup dan akrab dengan hal-hal modern dan bukan berasal dari akar kebudayaan sendiri. Pembaca komik diharap menjadi tahu tentang cerita rakyat yang berasal dari negeri sendiri. Komik sebagai karya seni yang mampu bercerita/ menyampaikan sesuatu, seni sanggup melakukan penyesuaian dengan jaman dan waktu tanpa meninggalkan kekhasannya.

Dalam pengerjaan karya desain tugas akhir ini, cerita rakyat yang dipilih untuk dikomikkan adalah cerita rakyat Bali yaitu Kebo Iwa. Kebo Iwa adalah nama dari seorang pahlawan Bali yang bertubuh raksasa dan telah melegenda bagi masyarakat setempat. Yang menarik dari cerita

rakyat ini adalah bahwa ada keyakinan cerita ini benar terjadi. Terutama dengan adanya peninggalan seni/*artefak* yang diyakini hasil karya atau peninggalan dari Kebo Iwa semasa hidupnya. Ceritanya yang sarat unsur kepahlawanan, kebesaran hati dan kejujuran menarik untuk diangkat dan dikembangkan sehingga mampu menarik perhatian pembaca muda.

1.2. RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

1. Bagaimana menyajikan ilustrasi sebuah karya komik yang baru dan kreatif, bernilai seni tinggi, tidak meninggalkan sisi historis dan memiliki tema cerita kedaerahan yang tetap orisinal/khas, menarik dan berbobot sehingga karya komik dapat bercerita secara utuh.
2. Bagaimana menempatkan perancangan visual yang menarik untuk sebuah komik ditambah kegiatan promosi yang efektif, sehingga tujuan pemasaran dapat dicapai.

1.3. TUJUAN DAN MANFAAT PERANCANGAN

1. Menyelesaikan komik yang bernilai seni, dan memiliki alur cerita historis yang kuat, sehingga mampu menarik minat pembaca usia remaja sampai dewasa.
2. Menempatkan perancangan visual yang menarik, promosi yang menarik, sehingga tujuan pemasaran dapat dicapai.

1.4. METODE PERANCANGAN

Dalam melaksanakan perancangan digunakan beberapa metode, antara lain :

a. Metode Pengumpulan Data

Bila dilihat dari sumber datanya maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan sumber sekunder dapat melalui orang lain atau dokumen. Pada proses pengumpulan data dapat menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. *Interview* atau wawancara, dengan teknik ini peneliti dapat mengetahui hal-hal yang diinginkan oleh responden dengan lebih mendalam. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur, yaitu dengan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan secara sistematis; maupun secara tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas.
2. Observasi dan dokumentasi dapat dilakukan tidak terbatas pada orang tapi juga objek-objek lainnya, seperti perilaku manusia, hasil karya manusia, lingkungan/daerah tempat dan juga bila responden yang diamati terlalu besar.

b. Metode Analisis

Pada tahap analisa data kegiatan yang akan dilakukan adalah mengelompokkan data berdasarkan hasil wawancara dan observasi untuk mengajukan hipotesis.

c. Konsep Perancangan

Komik akan dibuat dengan penggalian dan pengembangan ide cerita yang lebih kreatif dan pemahaman bentuk budaya yang diyakini sebagai ciptaan tokoh cerita, sehingga cerita dapat dihadirkan lebih menarik, tanpa mengurangi keaslian yang menyangkut sejarah budaya dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pendekatan historis yang mantap. Teknik ilustrasi akan dihadirkan dengan lebih mengedepankan nilai estetis yang tinggi sebagai suatu hasil karya seni yang mampu bercerita. Teknik penggambaran akan dipengaruhi dengan gaya desain dan ilustrasi daerah setempat yaitu daerah Bali yang khas, sarat detail dan

ornamen, berkesan klasik (ada bentuk dasar yang secara samar menampilkan ciri khas penggambaran tokoh wayang) dipadukan dengan gaya desain yang menunjang seperti gaya desain *Art & Craft* yang juga mempunyai ciri khas dengan adanya ornamen sulur (gaya *Art & Craft* nantinya tidak dipakai secara penuh, pengaplikasiannya tetap mengedepankan keserasian yang baik dalam sebuah karya komik, gaya desain *Art & Craft* akan diasimilasikan dengan gaya lukisan Bali modern, misal karya *Rudolph Bonnet*, ditunjang pula dengan gaya lukisan pribadi). Pemilihan warnapun akan dihadirkan untuk memberikan nuansa realis dan modern. Nuansa klasik dan modern diutamakan untuk dapat tersirat secara bersamaan. Penulisan teks mengedepankan penggunaan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Komik tersebut diiringi dengan kegiatan promosi untuk menambah nilai jual, seperti adanya poster pameran, kaos promosi, patung peraga dan stiker dari tokoh utama komik.