

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dongeng merupakan sebuah karya seni cerita bersifat khayalan dan bertema fiksi yang biasa menganut unsur-unsur sejarah dunia. Selama berabad-abad dongeng telah lama diceritakan dari mulut ke mulut dan turun-temurun pada banyak generasi. Setiap negara memiliki dongeng dengan versinya masing-masing, dan sejarah yang berbeda tiap negara mempengaruhi cerita-cerita yang dibawakan didalamnya, sehingga membuat dongeng menjadi representasi ciri khas budaya tiap negara.

Semenjak terjadinya era globalisasi, peradaban manusia telah dibukakan jalan untuk bertemu dan saling berbagi dengan sesamanya dari berbagai bagian dunia, mulai dari kemudahan akses komunikasi antar negara yang mempercepat tersebarnya informasi dari satu tempat ke tempat lain. Alhasil, pertukaran budaya antara negara menjadi hal yang biasa bagi masyarakat jaman sekarang. Fenomena ini tidak terkecualikan pada budaya seni juga. Tidak hanya dongeng lokal saja yang sering didengar dan diceritakan pada generasi ke generasi, namun karya cerita dongeng khas negara lain seperti Cinderella, Snow White dan Rapunzel dari Eropa juga sudah tidak asing di telinga para generasi tua maupun muda Indonesia. Seiring berjalan waktu, mulai muncul cerita-cerita yang bukan dongeng namun tetap bersifat fiksi dan mengkhayal dengan tokoh-tokoh yang menjadi wajah dari cerita-cerita tersebut. Setiap dongeng pasti memiliki tokoh utama yang menjadi pembawa cerita tersebut, dan dengan berkembangnya budaya seni juga, tidak asing lagi melihat karakter fiksi yang mampu menguasai hati dan pikiran seseorang dengan pembawaan ceritanya, sama halnya dengan bagaimana dongeng mampu menempel pada pikiran seorang anak sebagai pesan moral.

Salah satu gerakan seni modern yang memiliki pengaruh besar pada perubahan budaya seni Indonesia antara lain adalah aliran seni komik. Masuknya komik-komik

ternama dari barat seperti Marvel dan DC Comics berujung pada melonjaknya peminatan masyarakat terhadap seni komik, serta juga membawa budaya kegemaran akan karakter fiksi. Tokoh karakter merupakan wajah dari sebuah seri, oleh sebab itu mereka dibangun dengan perwatakan dan dasar yang matang hingga membuatnya seakan-akan ‘hidup’ di mata pembaca atau penonton seri tersebut. Tokoh-tokoh ini diciptakan dengan campuran budaya dimana mereka berasal, seperti contohnya Superman, sebuah karakter dari DC Comics, dibuat dengan unsur warna yang melambangkan warna bendera Amerika Serikat serta identitasnya sebagai pahlawan negara tersebut. Alhasil, karakter Superman beserta karakter lainnya menjadi gemaran masyarakat lokal yang kemudian mengikuti dan secara tidak langsung mengenali budaya Amerika Serikat yang diterapkan dalam cerita komiknya. Tidak lama kemudian, banyak berbagai karakter fiksi yang semakin naik namanya seperti Batman, Spiderman dan masih banyak lagi. Masyarakat Indonesia pun juga akhirnya mengikuti tren ini dengan membuat komik karya lokal, dengan karakter-karakter bertema superhero, dan seni komik di Indonesia pun memasuki era kejayaannya pada periode tahun 1960-70an dengan munculnya karakter komik seperti Si Buta Dari Gua Hantu (Ganes TH), Mahabharata (R.A Kosasih), Gundala Putra Petir (Hasmi) dan masih banyak lainnya. Silang beberapa tahun dan dekade kemudian, tren komik dan seni modern semakin melonjak di negara Indonesia dan semakin tinggi minat generasi muda dalam menikmati tren ini.

Masuknya budaya baru seperti ini tidak sepenuhnya berdampak bagus bagi negara. Nahasnya, seiring dengan berjalannya tahun, budaya lokal Indonesia semakin tertimbun oleh budaya pop culture, sehingga semakin berkurang pula generasi muda-mudi di masa kini yang mengetahui budaya lokal negara mereka sendiri. Bagi mereka, budaya lokal adalah sesuatu yang dianggap ketinggalan jaman, sehingga banyak yang tidak mampu menaruh ketertarikan pada budaya seni lokal. Semakin berjalan waktu, budaya negara sendiri semakin tertutupi oleh bayangan seni modern luar negeri. Hal ini terbukti pada era masa suram komik Indonesia pada periode tahun 1980an semenjak masuknya sub-genre komik dari berbagai negara, diantaranya adalah manga

yang merupakan komik asal Jepang dan manhwa asal Korea, yang menyebabkan persaingan sengit antara semua. Beragam-ragamnya cerita dan karakter fiksi luar negeri modern yang sudah dimodifikasi dan disesuaikan dengan jaman nya membuat cerita dongeng rakyat terlihat sebagai cerita yang monoton di mata masyarakat muda.

Seiring berjalan waktu, inovasi menjadi solusi untuk masalah ini. Alhasil, terlahirlah berbagai karya anak bangsa yang memadukan seni komik dengan cerita rakyat Indonesia dengan dasar bahwa generasi jaman sekarang akan lebih mudah mencerna pengetahuan jika diaplikasikan sesuai dengan tren yang mereka gemari. Salah satu contoh karya komik lokal yang membawakan tema ini antara lain adalah seri komik “Garudayana” yang dibuat oleh komikus nasional Is Yuniarto. “Garudayana” sendiri mengambil unsur cerita dan tokohnya dari perwayangan yang dipadukan dengan gaya manga. Is Yuniarto sendiri mengutarakan bahwa tujuannya membuat karyanya yakni karena beliau Ingin budaya Indonesia lebih dikenal lagi dan berdiri sejajar dengan hiburan seni modern lain, dan untuk menghilangkan stigma dalam generasi baru bahwa seni budaya Indonesia itu kuno dan ketinggalan jaman. Berkat terbitnya “Garudayana”, Nama Is Yuniarto berhasil melejit di kalangan seniman modern Indonesia.



Gambar 1.1. Cover Buku Garudayana vol.1

Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/6685824-garudayana-vol-1>

(Yuniarto, 2009) (sambungan)

Bumilangit Studio menjalankan proyek menghidupkan kembali tokoh-tokoh superhero komik klasik milik Indonesia melalui deretan seri film, salah satunya yang telah ditayangkan antara lain ‘Gundala’, yang berasal dari komik ciptaan almarhum Hasmi, dengan Joko Anwar sebagai sutradara film. ‘Gundala’ merupakan pembuka untuk rangkaian proyek film Joko Anwar dan Bumilangit kedepannya yang akan mengangkat berbagai karakter superhero komik klasik Indonesia lainnya, seperti yang telah dilakukan Marvel dengan Cinematic Universenya untuk mengangkat karakter komik karya studio tersebut, diantaranya adalah The Avengers. (Nancy, Yonada & Raditya, Iswara N, Agustus 30, 2019)

Dari pergerakan ini, masyarakat lokal mulai dapat mengapresiasi kembali karya bangsa sendiri dan secara tidak langsung budaya sendiri. Komik “Garudayana” yang karakternya juga diambil dari tokoh-tokoh wayang terbukti menarik perhatian masyarakat Indonesia karena desainnya yang dibuat dalam bentuk manga selagi beratribut lokal terkesan sangat ‘keren’. Salah satu karakter dari seri tersebut, “Gatot Kaca”, juga terpilih masuk dalam game mobile Mobile Legends sebagai kolaborasi, yang merupakan game yang banyak digemari oleh generasi muda Indonesia saat ini.



Gambar 1.2. Desain Karakter Gatot Kaca dari ‘Garudayana’

Sumber: <https://www.deviantart.com/vanguard-zero/art/Gatotkaca-the-Iron-bone-196793355> (Yuniarto, 2011) (sambungan)



Gambar 1.3. Gatot Kaca splash art Mobile Legends

Sumber: Mobile Legends Game (Moonton, 2016)

Maka dari itu, tujuan perancangan tugas ini dilaksanakan untuk memperkenalkan khususnya masyarakat muda pada keragaman dongeng-dongeng rakyat dengan memanfaatkan media seni modern dan keterikatan mereka pada sebuah tokoh fiksi, yakni dengan memperkenalkan ulang karakter dari cerita rakyat, yang juga merupakan harta kepemilikan budaya negara, dalam wujud komik bergaya manga.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang memadukan karakter cerita rakyat sebagai alat pengenalan budaya Indonesia pada pembaca?

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan penulis dalam merancang tugas ini adalah untuk memperkenalkan dongeng rakyat khas pulau Jawa melalui perancangan karakter fiksi yang didasari dari cerita rakyat ternama nusantara pada generasi muda dalam bentuk komik bergaya manga.

1.4. Batasan Lingkup Perancangan

2. Buku komik ini ditujukan untuk kalangan anak muda usia 15 – 20 tahun.
3. Karakter yang digunakan dalam komik ini berasal dari tokoh-tokoh dongeng tradisional rakyat dari pulau Jawa yang tidak asing di telinga masyarakat, yaitu: Timun Mas, Lutung Kasarung, Sangkuriang dan Nyi Roro Kidul.
4. Perancangan ini dibatasi pada media buku komik bergaya seni modern manga dengan tema action/fantasy
5. Objek perancangan adalah ilustrasi digital yang dicetak menjadi buku fisik
6. Media utama perancangan adalah buku dan akan dikembangkan seiring dengan perkembangan jaman

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi Target Audience

Agar mengundang kalangan anak muda untuk mengenali tokoh-tokoh cerita rakyat Indonesia dalam bentuk karakter dengan unsur desain modern yang lebih muda dicerna oleh pikiran mereka.

1.5.2. Bagi Mahasiswa

Agar mahasiswa mengerti lebih tentang seni komik dan ilustrasi.

1.5.3. Bagi Institusi (Keilmuan DKV)

Agar dapat melihat peluang gaya desain modern khususnya seni ilustrasi dan komik dalam mengeksekusi seni budaya Indonesia.

1.5.4. Bagi Dunia Ilustrasi & Komik

Agar dapat mendukung para ilustrator lokal dan calonnya untuk berkembang dalam inovasi dan kreativitas.

1.5.5. Bagi Masyarakat

Agar generasi muda tetap mengingat cerita rakyat yang merupakan bagian dari kebudayaan tradisional Indonesia dengan menanam tokoh cerita-cerita tersebut dalam bentuk karakter modern.

1.6. Definisi Operasional

1. Komik

Komik merupakan kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau cerita bagi yang melihatnya. Seluruh teks cerita dalam komik disusun untuk memberi hubungan antara gambar (lambang visual) dengan kata-kata (lambang verbal). Gambar di dalam sebuah komik merupakan gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita (McCloud, 1994, p.9). Perancangan ini berupa perancangan karya komik.

2. Sage

Sage adalah sebuah jenis dongeng yang membawakan cerita tentang peristiwa yang dipercaya pernah terjadi pada jaman dahulu dan biasa dikaitkan pada sejarah asal-usul sebuah tempat. Salah satu contoh dongeng Sage pulau Jawa yang terkenal adalah cerita terbuatnya gunung Tangkuban Perahu dan dongeng Roro Jonggrang.

3. Dongeng

Dongeng adalah jenis cerita yang bersifat sepenuhnya mengkhayal, walau dalam konteks tertentu dongeng dikarang berdasarkan sebuah peristiwa atau kejadian, biasa dibawakan dengan cara menghibur sekaligus mengandung pelajaran moral di dalam ceritanya. Perancangan Komik ini akan mengangkat tema fantasi dengan karakter-karakter yang diambil dari campuran dongeng rakyat pulau Jawa.

4. *Manga*

Istilah lain dari komik dalam bahasa Jepang. *Manga* sendiri merupakan julukan dari komik yang diciptakan dari Jepang, sehingga mengangkat gaya ilustrasi yang beda dari komik barat. Sama halnya dengan komik barat, *Manga* juga memiliki banyak peminat diluar negara asalnya, termasuk di Indonesia, sehingga memiliki aliran seni sendiri. Perancangan komik ini akan dikerjakan menggunakan gaya *Manga*.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Data yang dibutuhkan

1.7.1.1. Data Primer

- Survei

Metode yang dilakukan dengan cara merancang pertanyaan secara lisan atau diketik dan dibagikan kepada target audience secara langsung untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian dan perancangan tugas ini. Metode ini dilakukan untuk memahami apa yang disukai mereka sehingga perancangan bisa disesuaikan dengan preferensi target audience.

- Internet

Metode ini dilakukan dengan cara mengobservasi kegiatan sosial yang terjadi disekeliling dunia internet berupa komentar yang diucapkan oleh orang dan target audience, serta tingkah laku pengguna internet.

- Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara memahami dan mengobservasi target audience secara langsung namun tidak dengan bertatap muka dengan mereka. Metode ini dilakukan saat hendak meneliti kebiasaan dan perilaku target audience pada sehari-harinya agar mampu mendalami kebutuhan mereka secara emosional dan secara tidak langsung.

1.7.2. Data Sekunder

- Metode Kepustakaan

Metode ini mengandalkan buku, jurnal, koran dan sejenisnya sebagai alat penelitian untuk mengumpulkan data terkait dengan obyek yang hendak diteliti.

1.7.3. Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini berupa komik ilustrasi dengan alur cerita, karakter dan properti visual yang ditujukan untuk menarik minat anak muda dalam membacanya, sehingga dibutuhkan penelitian yang kuat untuk memahami apa yang dapat memuaskan mereka.

1.7.4. Instrumen / Alat Pengumpulan Data

a. Handphone

Instrumen yang digunakan untuk proses pengumpulan data menggunakan handphone sebagai medium observasi media sosial dan internet serta mencatat informasi-informasi yang dibutuhkan untuk bahan penelitian perancangan ini.

b. Komputer

Instrumen yang juga digunakan untuk mengobservasi melalui internet sekaligus membuat survei yang kemudian datanya akan dikumpulkan dan disimpan dalam instrumen ini untuk mempermudah pencatatan data survei online dan dengan demikian proses akan lebih efisien.

c. Buku catatan

Buku catatan digunakan sebagai alat cadangan dalam mencatat informasi seperti data yang didapatkan dari observasi pada internet atau media sosial, dan data yang dikumpulkan dari hasil survei.

1.8. Metode Analisis Data

Metode Analisis Data dalam perancangan menggunakan metode analisis SWOT yang meneliti dan mengevaluasi kekuatan (strength) dan kelemahan (weakness), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) dalam suatu perancangan produk atau proyek. Metode ini akan menentukan apa kelebihan yang didapat dari perancangan proyek ini serta titik lemahnya, yang kemudian akan menemukan peluang apa yang dapat diambil untuk kelancaran proyek ini. Metode ini digunakan mengetahui bahwa perancangan proyek ini akan menghadapi sederet kompetitor yang secara bersamaan juga merupakan inspirasi dan referensi untuk perancangan ini. Maka dari itu, metode

analisis SWOT digunakan agar mempermudah penentuan kemana proyek ini akan berjalan.

Strength

- Apa kelebihan yang dimiliki oleh perancangan komik ini dibanding kompetitornya?
- Hal apa dari perancangan komik ini yang tidak ditemukan pada kompetitornya?

Weakness

- Kelemahan apa yang terdapat pada perancangan komik ini yang membuatnya kalah oleh kompetitornya?

Opportunities

- Peluang apa yang bisa diambil oleh perancangan komik ini dalam pasarnya?
- Bagaimana kelebihan perancangan komik ini bisa dimanfaatkan untuk mencari peluang dalam kesuksesannya?

Threats

- Bagaimana kelemahan yang dimiliki oleh perancangan komik ini bisa mempengaruhi perkembangannya?
- Apa reaksi dari pembaca pada nantinya akan pembawaan cerita dan karakter dalam perancangan komik ini?

1.9. Konsep Perancangan

Perancangan ini akan dibuat berupa buku komik sebagai media untuk menyampaikan cerita fiksi yang dibuat secara orisinil selagi mengangkat sebagian dari alur cerita asli dongeng rakyat tradisional pulau Jawa. Dikarenakan keterikatannya pada tema dongeng, setting cerita berada di jaman dahulu dimana semua masih berupa tradisional dengan campuran unsur fantasi layaknya cerita dongeng. Dalam cerita ini akan memadukan berbagai karakter dari dongeng berbeda-beda dan bagaimana watak mereka yang mempengaruhi interaksi dan jalan cerita dalam komik ini. Desain pada karakter komik berupa pakaian tradisional yang juga dimodifikasi dan disederhanakan untuk disesuaikan dengan gaya seni modern. Penyampaian cerita seperti interaksi antar karakter dibuat dengan menggunakan bahasa yang lebih informal dan mendekati percakapan jaman sekarang agar lebih mudah dicerna dan dipahami oleh pembaca yang

merupakan anak muda. Bedanya dari dongeng yang biasa berfokus pada moral, cerita pada komik ini tidak secara langsung menyampaikan moralnya dan akan mengangkat konflik yang lebih dalam dikarenakan pembaca yang sudah beranjak dewasa. Watak pada karakter dibuat lebih kompleks dibanding karakter mereka pada dongeng aslinya yang terkesan polos dikarenakan dongeng biasa ditujukan pada anak-anak, sehingga perubahan ini diperlukan untuk menyesuaikan dengan preferensi anak muda.

1.10. Skematika Perancangan

