

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang hanya dapat hidup berkembang dan berperan, jika berhubungan dan bekerja sama dengan manusia lain. Salah satu cara terpenting untuk berhubungan dan bekerja sama dengan manusia adalah komunikasi. Komunikasi dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia” (2008:798), memiliki pengertian “pengiriman dan penerimaan berita antara dua orang atau lebih dngcara yg tepat sehingga dipahami apa yg dimaksud”. Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting dan kompleks bagi kehidupan manusia. Manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukannya dengan manusia lain, baik yang sudah maupun yang tidak dikenal sama sekali. Komunikasi memiliki peran yang sangat vital bagi kehidupan manusia, karena itu kita harus memberikan perhatian yang seksama terhadap komunikasi. Dalam berkomunikasi manusia membutuhkan alat bantu sebagai perantaranya, yaitu media. Sebagai makhluk sosial, manusia terus mengembangkan bentuk media komunikasi yang dapat dipahami dan mudah dimengerti baik golongan tertentu maupun universal. Media komunikasi sudah berkembang sejak zaman prasejarah, terutama berbentuk media visual.

Visual atau gambar seringkali manusia terapkan sebagai suatu kegiatan spiritual, pada saat itu gambar menjadi media penyampaian informasi yang sangat efektif. Banyaknya gambar yang ditemukan pada dinding gua zaman prasejarah menjadi bukti. Sebagian besar dari gambar itu memberikan informasi mengenai cara hidup mereka di masanya.

Di era informasi sekarang ini, media visual atau gambar kemudian banyak berkembang dari mulai media cetak sampai elektronik. Media visual menjadi menjadi media yang pesannya mudah diterima oleh masyarakat, karena gambar lebih menunjukkan hal yang nampak dan dapat dirasakan oleh panca indera kita yang paling vital, yaitu indera penglihatan. Oleh sebab itu peranan gambar dalam kehidupan sehari-hari semakin meluas dari mulai media ekspresi, publikasi, pendidikan, sampai komersial dan lain sebagainya. Dalam bentuk media cetak gambar sering kali kita temui dalam bentuk media brosur, poster, cergam, komik, majalah, koran, dan lain-lain. Dalam media elektronik salah satu bentuknya adalah iklan elektronik dan film. Dari perkembangan tersebutlah media visual memudahkan masyarakat mendapatkan informasi.

Dalam buku “Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya” yang disusun oleh Sadiman Arief dkk (2009:29), disebutkan salah satu kelebihan dari gambar adalah “sifatnya yang konkret; gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata”.

Di dunia pendidikan, pembelajaran memakai media visual lebih efisien dalam melakukan komunikasi antara pendidik dengan peserta didik. Hal ini dapat kita lihat banyak terdapat gambar-gambar pada buku-buku mata pelajaran di semua jenjang pendidikan. Dapat kita rumuskan bahwa media pembelajaran visual (seperti gambar diam, gambar bergerak, televisi, objek tiga dimensi, dan lain lain) mempunyai hubungan positif yang cukup tinggi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran visual merupakan media pembelajaran yang cukup baik dan efisien. Meskipun demikian, banyak dalam pelaksanaannya belum mengoptimalkan media visual tersebut, terutama dalam upaya pelestarian cerita rakyat di daerah daerah tertentu. Padahal cerita rakyat bukan hanya sekadar isapan jempol belaka, melainkan cerita yang memiliki nilai-nilai moral dan makna filosofis di dalamnya. Kurang tertariknya masyarakat terhadap cerita rakyat yang menjadi salah satu budaya dan tradisi Indonesia sendiri menjadi kekhawatiran bagi penulis.

Dalam buku “Ceritera Rakyat Daerah Jawa Barat” yang disusun oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1984: 5) dipaparkan: “sejak tahun 1970 telah ada usaha mengumpulkan data dan menerbitkan cerita rakyat daerah Jawa Barat”. Namun jika melihat sekarang ini para generasi muda justru kurang begitu mengetahui cerita rakyat di daerahnya masing-masing. Mereka malah lebih tertarik dengan cerita fiksi heroik yang datang dari luar negeri. Ditambah orang tua yang menyibukkan diri dalam pekerjaannya, dan kurang memberikan dongeng atau cerita rakyat kepada anaknya . Hal tersebut tentu saja akan berakibat buruk bagi hilangnya cerita rakyat, ketika orang tua yang mengetahui cerita rakyat daerah tertentu meninggal dunia. Padahal cerita rakyat memiliki nilai-nilai budaya yang baik dan memiliki pesan yang jelas dan luhur.

Suatu kenyataan yang miris, bahwa di zaman sekarang ini cerita rakyat hanya diketahui oleh orang-orang tertentu, terutama oleh kalangan orang tua di kampung-kampung. Mereka yang biasa menceritakan dongeng, di daerah Jawa Barat dipanggil *jurū pantun*. Tetapi saat ini mereka kurang dalam menuturkan cerita yang diketahuinya kepada orang lain terutama anak-anak. Bukan karena mereka enggan untuk menceritakan, tetapi dengan adanya media massa dan juga elektronik yang mengambil alih peran mereka dalam dunia hiburan. Oleh karena itu penulis memanfaatkan media sebagai sarana informasi cerita rakyat dalam bentuk komik ini menjadi daya tarik masyarakat yang membacanya.

Nyai Rambut Kasih yang menjadi legenda masyarakat Majalengka yang konon menghilang bersama semua pohon maja. Kenyataannya, sekarang ini pohon maja bisa kita temui di daerah Majalengka, salah satunya di depan Pendopo Kabupaten Majalengka. Hal ini yang mendasari sebagai pengembangan gagasan dalam berkarya seni rupa, sehingga mendorong rasa ingin mewujudkan gagasan tersebut dalam bentuk komik dengan cerita baru yang dilatarbelakangi oleh cerita rakyat Majalengka tanpa mengubah esensi cerita, agar lebih mudah diminati, dipahami dan dimengerti.

Komik adalah cerita yang diwakili oleh gambar, dengan teks sebagai penjelasnya, misalnya menjelaskan latar belakang ataupun dialog antar tokoh

Cecep Suriawijaya, 2014

Komik Legenda Pohon Maja Sebagai Media Penyampaian Cerita Rakyat Daerah Majalengka
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

komik, dan sebagainya. Berdasarkan “Kamus Besar Bahasa Indonesia” (2008:794), komik diartikan sebagai “cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yg umumnya mudah dicerna dan lucu”.

Ada banyak sekali buku-buku legenda yang beredar di masyarakat, seperti legenda Sangkuriang, Malin Kundang, Roro Jongrang dan lain-lain dalam bentuk komik maupun cergam. Keberadaan komik legenda di masyarakat cukup memberi pengetahuan dalam melestarikan cerita rakyat. Di Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia sendiri, karya yang menceritakan tentang legenda cukup banyak, hanya saja lebih banyak dalam bentuk cergam. Dari hal itu, penulis ingin menyuguhkan karya ilustrasi dengan mengangkat cerita rakyat lokal yang belum banyak diketahui oleh orang dalam bentuk komik. Dengan teknik digital ilustrasi penulis ingin menyuguhkan nuansa berbeda dalam ilustrasi tanpa *outline* yang penuh warna serta pencahayaan yang lembut (*soft*).

Kelebihan dibuatnya komik ini yaitu akan menjadi media yang menyegarkan untuk penyampaian cerita rakyat, dan menarik minat baca masyarakat. Sedangkan kekurangan dari komik ini dikhawatirkan akan menimbulkan perspektif baru di mata pembaca.

Ketertarikan penulis terhadap komik sudah lama, sejak masih duduk di bangku sekolah dasar. Bagi penulis komik merupakan media yang memiliki daya tarik tersendiri. Dalam pembuatannya, komik memiliki kompleksitas yang tinggi, sehingga tidak boleh asal-asalan ketika membuatnya. Dalam membuat komik harus dimulai dengan perancangan yang sangat matang sehingga menghasilkan cerita yang bagus dan menarik. Penulis berkeinginan keras untuk pengetahuan dan kemampuan dalam membuat komik direalisasikan, sehingga memberikan pengalaman, manfaat, dan berbagi dengan orang lain, baik dalam cerita rakyat maupun dalam hal membuat komik.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengaplikasikan idenya melalui karya komik yang berjudul: “KOMIK LEGENDA POHON MAJA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN CERITA RAKYAT DAERAH MAJALENGKA”.

Cecep Suriawijaya, 2014

Komik Legenda Pohon Maja Sebagai Media Penyampaian Cerita Rakyat Daerah Majalengka
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Masalah Penciptaan

Informasi dan teknologi kian melesat hingga mempengaruhi seluruh lapisan masyarakat dalam aspek kehidupan sehari-hari. Akibatnya masyarakat lupa akan tradisi dan budaya cerita rakyat daerahnya sendiri. Saat ini, para pelajar khususnya anak-anak lebih tertarik dengan cerita fiksi heroik dari luar negeri seperti cerita “Spongebob”, “Naruto”, “Spiderman”, dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskanlah masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan ide berkarya pada komik legenda pohon maja sebagai media penyampaian cerita rakyat daerah Majalengka?
2. Bagaimana deskripsi unsur-unsur komik dan konsep pewarnaan ilustrasi dan tokoh dalam komik legenda pohon maja sebagai media penyampaian cerita rakyat daerah Majalengka?

C. Tujuan Penciptaan

Melalui skripsi ini, penulis ingin mengetahui cerita rakyat yang menjadi asal-usul penamaan daerah Majalengka, memberikan nilai-nilai pendidikan, serta memberikan nuansa baru dalam media penyampaian ceritanya. Meski dengan cerita yang baru penulis memiliki misi tersendiri, yaitu untuk menyampaikan cerita rakyat Majalengka.

Adapun tujuan dari skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui cara mengembangkan ide berkarya pada komik legenda pohon maja sebagai media penyampaian cerita rakyat daerah Majalengka.
2. Mengetahui deskripsi unsur-unsur komik dan konsep pewarnaan ilustrasi dan tokoh dalam komik legenda pohon maja sebagai media penyampaian cerita rakyat daerah Majalengka.

D. Manfaat Penciptaan

Diharapkan komik legenda pohon maja sebagai media penyampaian cerita rakyat daerah Majalengka ini dapat memberikan manfaat, yakni:

1. Manfaat bagi diri sendiri:
 - a. Menambah wawasan mengenai teknik pembuatan dalam komik legenda pohon maja sebagai media penyampaian cerita rakyat daerah Majalengka.
 - b. Meningkatkan kreativitas berimajinasi dalam berkarya komik.
2. Manfaat bagi dunia pendidikan:
 - a. Dapat digunakan media dan strategi baru dalam penyampaian materi cerita rakyat Majalengka.
 - b. Dapat dijadikan referensi untuk pembuatan komik atau ilustrasi
3. Manfaat bagi masyarakat:
 - a. Sebagai suatu pengenalan cerita rakyat Majalengka kepada pembaca.
 - b. Meningkatkan minat baca masyarakat mengenai cerita rakyat khususnya masyarakat Majalengka.
 - c. Sebagai media dakwah kepada masyarakat melalui komik.

E. Metode Penciptaan

Dengan mengacu pada cerita Nyi Rambut Kasih, diperlukan kajian yang lebih mendalam terhadap cerita yang lebih relevan. Selain sumber bacaan yang relevan dibutuhkan juga observasi sebagai sumber sekunder. Observasi dilakukan untuk mencari sumber pustaka dengan melakukan wawancara.

Komik legenda pohon maja sebagai media penyampaian cerita rakyat daerah Majalengka memiliki tahapan yang lazim dalam proses pembuatannya. Diantaranya adalah, penyusunan naskah cerita, pembuatan karakter, pembuatan sketsa, penintaan, pewarnaan, pemberian teks dan layout, sebagian besar tahapan tersebut penulis lakukan secara digital.

Tahap manual dilakukan di awal, yaitu dengan pembuatan naskah dan sketsa untuk *storyboard* dalam kertas kecil berukuran A5. Kemudian pembuatan komik dilakukan secara digital dengan teknik digital ilustrasi dengan mengacu pada *storyboard*. *Adobe Photoshop CS6*, adalah perangkat lunak utama yang digunakan dalam proses pembuatan ilustrasi termasuk *layout* halaman.

F. Sistematika Penulisan

Dalam pembahasan skripsi ini terdiri atas lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bagian ini merupakan sebuah pengantar yang akan menuntun penulis dalam menyusun skripsi. Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Penciptaan, bagian ini memaparkan penjelasan tentang media pembelajaran, komik, warna, cerita rakyat, kota Majalengka.

Bab III Metode Penciptaan, pada bagian ini menjelaskan metode dan tahap-tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan karya komik ini. Diantaranya, ide berkarya, kontemplasi, stimulasi berkarya, pengolahan ide, dan proses penciptaan.

Bab IV Analisis Visual Karya, bagian ini memaparkan analisis komik berdasarkan bab 2 yaitu analisis unsur-unsur komik, konsep pewarnaan, dan warna tokoh dalam komik.

Bab V Penutup, bagian terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi mengenai karya yang diciptakan.