

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan kesustraan yang sering dipergunakan masyarakat dalam proses pembelajaran dan hiburan. Cerita rakyat didefinisikan oleh Danandjaja (2007, hlm. 5) sebagai kesustraan rakyat, yang penyebarannya umumnya melalui tutur kata atau lisan. Masyarakat menjadikan cerita rakyat sebagai alat pendidikan kepada anak dalam mengisi waktu luang dan pengantar tidur dengan penyampaian menggunakan bahasa verbal sehingga anak mendapatkan pelajaran moral melalui suatu hiburan. Hal ini ditegaskan oleh Fahmiyati (2012, hlm. 1-6) bahwa melalui cerita rakyat anak dapat belajar mengenai nilai-nilai dan budi pekerti tanpa merasa digurui karena di dalamnya memuat ide, imajinasi, humor dan peristiwa-peristiwa yang cenderung disukai oleh anak-anak.

Cerita rakyat terbagi menjadi tiga yaitu, mitos (*myth*), legenda dan dongeng. Menurut Bascom (dalam Danandjaja, 2007 hlm. 50) “..... mitos (*myth*) merupakan bagian cerita rakyat yang bersifat ketuhanan, nyata dan suci terjadi di masalah di tokoh oleh manusia sampai makhluk ghaib....”. Mitos sangat berkaitan dengan tata krama dan nilai-nilai agama, masyarakat biasa menceritakannya saat berbicara atau menasihati contohnya “Janganduduk di depan pintu, tabu, nantiusahdapatjodoh!” kalau dalam bahasa Sunda “*Ulahdiukdinalawangpantopamali, mataknongtotjodo!*”, Seorang anak terkadanglebih patuh pada wejangan yang diberikan orang tua apabila di dalamnya terdapat suatu cerita mitos terlebih jika ada terselip kata “pamali” (pantang) daripada permintaan langsung dari orang tua. Larangan mengenai jangandudukdepanpintu, terdapat mitos nantinya akan susahdapatjodohitu *wawllahua'lam* terjadi, padaintinya

orang tua melarang anaknya duduk depan pintu akan menghalangi orang berjalan melewatinya.

Masyarakat saat ini sudah jarang mewariskan cerita rakyat dan menggunakan cerita mitos untuk menasehati kepada anak, sehingga anak-anak jaman sekarang sedikit yang mengenal mitos dan cerita jaman dahulu. Riandini (2016, hlm.2) menegaskan bahwa:

“...Saat ini banyak generasi muda yang tak lagi mengenal mitos-mitos dan cerita rakyat. Budaya bercerita di kalangan keluarga mulai surut seiring dengan banyak kesibukan masing-masing dan penyampaian pesan verbal kini mulai digantikan oleh media. Akibatnya, ada generasi muda yang tak lagi mengenal khasanah budaya, mitos-mitos dan cerita daerah ini.

Pepeatah dan nilai pada mitos suatu cerita hilang tak berbekas, apalagi ingatan manusia yang terbatas. Jika dahulu mereka hanya dapat menyampaikan dalam bahasa verbal seiring perkembangan zaman cerita rakyat dapat disampaikan melalui media atau bahasa non verbal...”

Diperlukan sebuah media yang sesuai dengan zaman modern ini agar cerita rakyat di daerah Sunda mampu dinikmati oleh masyarakatnya sendiri. Salah satu media yang sering dikenalkan oleh orang tua agar anak tertarik untuk membaca adalah cerita bergambar atau komik yang memiliki cerita yang didukung dengan ilustrasi gambar sehingga mudah untuk mengimajinasikan dan menangkap isi cerita, ditegaskan dalam Ensiklopedia Nasional Indonesia mengenai media komik yaitu:

“.....Komik merupakan media berbentuk rangkaian gambar yang masing-masing berada dalam kotak yang keseluruhannya merupakan serentetan satu cerita, gambar-gambar itu dilengkapi balon-balon ucapan yang ada kalanya disertai narasi sebagai penjelasan. Penggunaan media komik diharapkan dapat merangsang minat anak atau perhatian anak karena biasanya media komik disukai dimasa-masa baik anak, remaja dan dewasa...” (dalam Mulyani, 2009 hlm. 3).

Komik menjadi media yang tepat bagi penyampaian cerita rakyat, ditegaskan kembali oleh Pertiwi (2013, hlm.4) mengenai komik adalah, “... Media penyampai

pesan yang efektif dan menarik merupakan susunan cerita yang di dukung dengan gambar dan diminati oleh berbagai segmentasi dari dahulu sampai sekarang...”. selain itu Sudjana (dalam Mulyani, 2009 hlm. 27) mengungkapkan kelebihan media komik yaitu “...kelebihan media komik adalah menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya, menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar..”

Maka dari itu penulis tertarik untuk memilih komik sebagai media yang efektif untuk mengenalkan cerita rakyat, maka komik bukan hanya dicetak tetapi dapat dimasukkan ke dalam jejaring sosial (*Online*) dalam bentuk komik strip. Komik strip didefinisikan oleh Winata (2017, hlm.47) “...Komik Strip merupakan komik satu halaman tersusun atas tokoh cerita sedang berbuat sesuatu, terjadi sesuatu yang tidak terduga dan diakhiri dengan penyelesaian...”, hal ini dipertegas oleh McCloud (2008, hlm. 36), bahwa komik

Strip merupakan komik sederhana atau pendek yang terdiri dari beberapa halaman.

Dalam penelitian Mulyani (2009, hlm. 28) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Komik Strip Pada Pembelajaran Ekosistem” mengungkapkan kelebihan dari komik strip yaitu media komik strip memiliki gambar-gambar menarik serta menggunakan kalimat-kalimat sederhana sehingga mudah dipahami isi pesannya. Menurut penulis komik strip merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel dan halaman sesuai kebutuhan, memiliki suatu kejadian konflik dan penyelesaian yang singkat dan membawakan fokus pembaca pada cerita dan tidak bertele-tele, sehingga mampu mengurangi tingkat kejenuhan pembaca, apalagi bagi orang yang kurang gemar membaca.

Penulis terinspirasi dari komik strip karya komikus legendaris Tatang Suhenra yang fenomenal di tahun 80-90an, karena memiliki ciri khas dari karakter visual wayang punakawandengan mengangkat tokoh utama komik Gareng dan Petruk sehingga menjadi tren pada jaman itu. Karakter gambar komikus lokal ini selain gayanya

yang menarik dan dibuat dengan teknik manual, komikus selalu membawakan genre komik horror komedi sehingga menjadi ciri khasnya bagi karyanya.

Sesuai observasi penulis di Departemen Seni Rupa belum ada karya skripsi penciptaan mengenai komik strip sehingga penulis yang memiliki konsentrasi ilustrasi ini tertarik untuk membuat tugas akhir membuat komik strip digital selain itu, penulis pernah mengikuti pameran akhir dalam rangkaian perkuliahan dengan membuat suatu karya yakni kompilasi komik strip berjudul “Pantangan” dengan mengadopsi tokoh punakawan Petruk dan Gareng yang terinspirasi dari komik strip karya Tatang Suhenra yang sama-sama memiliki genre horror komedi. Akan tetapi teknik yang digunakan berbeda yaitu teknik digital dan membawakan cerita-cerita mitos dan pantangan- pantangan di waktu maghrib.

Berdasarkan paparan di atas penulis terinspirasi untuk menceritakan kembali mitos-mitos menggunakan bahasa nonverbal yaitu komik strip digital dengan mengangkat *Lokal genius* yang menjadikan tokoh folklor dongeng Sunda “Si Kabayan” dipelesetkan menjadi “Kabayun” dan plesetan tokoh lainnya seperti “Lamsijan” menjadi “Lamsijun” dan “Karnadi” menjadi “Karnadung”, Selain itu genre yang digunakan adalah komedi horror yang fokus bertema karmata masyarakat Sunda, pembaca setidaknya menjadi paham bagaimana cara yang baik dalam berperilaku pada orang tua, sesama makhluk hidup dan lingkungannya. Selain itu dari segi cerita penulis tertarik untuk mengangkat mitos jaman dahulu dikembangkan menjadi suatu komik cerita rakyat yang lebih modern jika terjadi saat ini. sehingga menjadikan ciri khas komik penulis. Semoga dengan adanya komik strip ini mampu menjadikan inspirasi bagi generasi muda agar terus berkarya dan tidak melupakan tradisi jaman dahulu.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka penulis tertarik untuk membuat skripsi penciptaan yang berjudul **“Komik Strip Digital “Pamali” dari Karakter Tokoh Folklor Sunda”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, Penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan ide nilai moral dalam komik strip digital “Pamali”?
2. Bagaimana visualisasi estetika karakter tokoh folklor Sunda dalam komik strip digital “Pamali”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang perancangan karakter urang Sunda dalam komik strip digital “Pamali”:

1. Untuk mengetahui pengembangan ide nilai moral dalam komik strip digital “Pamali”
2. Untuk mengetahui perancangan visualisasi estetika karakter tokoh folklor Sunda dalam komik strip digital “Pamali”.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Masyarakat

Dapat lebih mengenalkan kembali tokoh-tokoh folklor dongeng komedi Sunda sebagai karakter utama dalam pembuatan komik strip sehingga nilai-nilai sertawatak yang diperankan dapat menjadi contoh dan menghibur pembaca dari segala umur dan karakter urang Sunda dalam komik strip digital.

- a. Penulis

Menambah wawasan,
pengetahuan penulis dan menambah ilmu baik dalam teori maupun praktik pembuatan komik strip digital dengan menjadikan karakter orang Sunda dalam komik strip digital “Pamali”

b. Mahasiswa

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi yang baik dan menambah wawasan bagi mereka yang ingin tahu lebih dalam tentang komik strip dan perkembangannya.