

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak terlepas hubungannya dengan manusia lain. Oleh karena itu dibutuhkan cara bagi manusia untuk berhubungan dan memberikan informasi kepada manusia lain, yaitu dengan komunikasi. Menurut Rogers dalam Rohim (2009, hlm. 9) menyatakan bahwa “Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih”. Oleh karena itu komunikasi merupakan salah satu unsur terpenting yang ada di dalam tatanan masyarakat sebagai jembatan penghubung tersampainya pikiran atau perasaan terhadap manusia lainnya. Sebagai makhluk sosial, manusia yang tidak dapat berkomunikasi akan terisolasi dari lingkungannya. Oleh karena itu banyak alat atau media perantara bagi manusia untuk berkomunikasi sesuai dengan kemampuannya agar pesan yang disampaikan komunikator dapat mudah dimengerti oleh komunikan. Salah satu media tertua sebagai arana komunikasi yang ada di kehidupan manusia sejak zaman prasejarah adalah media visual.

Pada zaman dahulu gambar merupakan media yang sangat penting bagi manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Bukti dari diterapkannya gambar sebagai media berkomunikasi adalah ditemukannya lukisan-lukisan di dinding gua pada zaman prasejarah. Lukisan-lukisan gua tersebut memberikan informasi mengenai cara manusia pada zaman itu hidup dan bermasyarakat seperti berburu, bercocok tanam, maupun menggambarkan proses perjalanan sosok yang sudah meninggal ke alam baka.

Pada masa sekarang, komunikasi visual telah menjadi aspek penting yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan komunikasi dalam bentuk visual lebih mudah dimengerti dan dianggap lebih menarik dibandingkan hanya dengan menggunakan bahasa lisan. Fungsinya pun semakin meluas dan diterapkan dalam berbagai bentuk media. Baik media cetak, seperti majalah, koran, brosur, poster, cergam, komik, maupun media elektronik seperti film, animasi, iklan elektronik, dan video musik.

Dalam ranah kebudayaan, komunikasi visual sendiri memberikan peranan penting. Hal ini dapat kita lihat dari beragam produk kebudayaan yang tidak lepas dari aspek visual. Seperti pahatan relief pada bangunan candi, ornamen pada kitab suci, ada pula pada seni pertunjukan wayang baik itu wayang beber, wayang kulit, wayang golek, maupun wayang orang. Media visual baik berupa objek dua dimensi maupun tiga dimensi sudah digunakan sebagai media perantara untuk melestarikan kebudayaan, khususnya di Indonesia. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media visual merupakan media yang sangat efisien untuk menyampaikan kebudayaan dari satu generasi ke generasi selanjutnya sehingga kebudayaan tersebut dapat dijaga kelestariannya.

Walaupun demikian di era modern seperti sekarang, media visual belum sepenuhnya digunakan secara optimal, terutama dalam hal pelestarian cerita rakyat suatu daerah. Padahal cerita rakyat adalah salah satu produk kebudayaan yang sangat penting untuk dilestarikan sebagai identitas suatu daerah. Banyak terkandung nilai-nilai moral dan makna filosofis didalam cerita rakyat yang patut untuk diceritakan kepada generasi yang akan datang. Hal ini menjadi kendala karena masyarakat mulai tidak tertarik dengan cerita rakyat sebagai konsumsi hiburan, hal ini dikarenakan berbagai faktor, salah satunya oleh derasnya budaya luar yang masuk. Masalah tersebut menjadi sebuah kekhawatiran bagi penulis.

Komik merupakan cerita yang dipresentasikan melalui gambar, dengan berbagai elemen pendukung yang menyertainya seperti balon kata maupun narasi sebagai penjelas. Dalam buku *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital* yang disusun oleh Sugihartono (2010, hlm. 7), disebutkan definisi dari komik secara umum “adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu”

Komik-komik lokal karya anak negeri banyak lahir dan diciptakan oleh seniman-seniman komik atau yang lebih dikenal dengan sebutan komikus Indonesia, sebutlah komikus kondang R.A Kosasih yang telah menelurkan berpuluh-puluh komik lokal hasil ciptaannya seperti “Ramayana” maupun “Mahabharata”, bahkan hingga sekarang pun banyak bermunculan generasi-generasi muda pembuat komik, yang bukan tidak mungkin komikus-komikus muda ini dapat mengangkat khazanah komik Indonesia ke permukaan dunia.

Indonesia memiliki banyak sekali kearifan lokal yang telah dibuat versi komik maupun cergamnya, seperti Legenda Sangkuriang, Timun Mas, Bawang Merah dan Bawang Putih, Kisah Walisongo dan lain-lain. Dengan adanya literatur berupa komik atau cergam kearifan lokal dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat guna melestarikan kearifan lokal itu sendiri.

Di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, tema kearifan lokal berupa cerita rakyat belum banyak diangkat menjadi karya komik maupun cergam. Beberapa yang penulis temukan diantaranya adalah Komik Legenda Pohon Maja, Asal-usul Cirebon, Lutung Kasarung. Dari hal itu, dalam karya tugas akhir ini penulis ingin mengangkat salah satu kearifan lokal berupa cerita rakyat yang belum banyak dijadikan tema berkarya kedalam sebuah karya berupa komik.

Penulis sudah lama merasa tertarik kepada komik. Hobi penulis dalam membaca komik baik itu karya-karya komik lokal maupun komik barat sejak dari bangku sekolah dasar menginspirasi penulis untuk turut andil dalam membuat sebuah karya komik.

Selain itu dalam penelitian ini, penulis juga mengeksplorasi berbagai kecenderungan komik baik itu dari segi bahan/media, teknik, maupun tema komik yang beredar di pasaran, khususnya komik-komik yang beredar di kota Bandung, penulis menemukan beberapa fenomena karakteristik dari komik-komik tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Pemilihan gaya dalam komik yang menggunakan gaya komik jepang (manga)
2. Pemilihan tema komik yang kebanyakan beredar di masyarakat adalah tema-tema seperti; fantasi, pahlawan super, detektif, *fable*, *romance*, horror, komedi, dan lain-lain.

Berdasarkan penjabaran yang penulis dapatkan seperti terdapat pada poin-poin tersebut, penulis mendapat ide untuk membuat sebuah karya berupa komik, hal tersebut sesuai dengan studi yang selama ini penulis geluti, di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, dengan demikian, judul karya tulis yang penulis angkat dalam tugas akhir ini adalah: **"Kian Santang Sang Legenda" (Sebagai Objek Berkarya Komik).**

B. Masalah Penciptaan

Masyarakat sudah sangat familiar dengan komik-komik superhero barat seperti *The Avengers*, *X-men*, *Superman*, *Spiderman* dan lain-lain. Yang akibatnya adalah masyarakat menjadi kurang mengenal akan cerita-cerita heroik berupa cerita rakyat Indonesia yang sebenarnya sudah berkembang di masyarakat sejak dahulu.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah akan diformasikan dalam tiga pertanyaan penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan konsep karya Kian Santang Sang Legenda sebagai objek dalam berkarya komik?
2. Bagaimana proses dan teknik pembuatan karya Kian Santang Sang Legenda sebagai objek dalam berkarya komik?
3. Bagaimana analisis visual artistik karya Kian Santang Sang Legenda" sebagai objek dalam berkarya komik?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini yang berupa komik dengan tema cerita rakyat adalah:

1. Menjelaskan konsep karya Kian Santang Sang Legenda sebagai objek dalam berkarya komik.
2. Menjelaskan proses dan teknik pembuatan karya Kian Santang Sang Legenda sebagai objek dalam berkarya komik.
3. Memvisualisasikan karya Kian Santang Sang Legenda sebagai objek dalam berkarya komik.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang dapat digali dari pembuatan karya Kian Santang Sang Legenda sebagai objek dalam berkarya komik ini, diantaranya:

1. Bagi penulis, pembuatan karya tugas akhir ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam pembuatan komik.
2. Bagi Lembaga Pendidikan Seni Rupa, penulis mengharapkan dengan penciptaan karya ini dapat menjadi masukan, referensi, serta pengetahuan tambahan dalam pembelajaran seni rupa khususnya dalam bidang ilustrasi (komik) bagi mahasiswa dan Departemen Pendidikan Seni Rupa.
3. Bagi masyarakat umum, penulis mengharapkan penciptaan karya skripsi ini menjadi motivasi dan referensi dalam berkesenian, serta menjadi suntikan ide bagi seniman lain dalam menciptakan karya komik, atau bentuk karya lain misalnya lukis, patung, dan kriya dengan tema sosok Kian Santang.
4. Bagi dunia pendidikan seni rupa, karya ini diharapkan menjadi media pembelajaran baru. Pada kenyataannya pembelajaran yang paling baik adalah apabila individu yang menjadi target pembelajaran tersebut menyukai apa yang sedang dipelajarinya.

E. Metode Penciptaan

Mengacu pada penciptaan karya yang penulis lakukan yaitu mengenai cerita rakyat Kian Santang, maka diperlukan kajian mendalam terhadap cerita yang bersangkutan. Sumber utama yang penulis gunakan adalah bacaan yang relevan mengenai cerita Kian Santang. Selain itu, dibutuhkan juga observasi sebagai sumber sekunder. Observasi dilakukan dengan cara menelaah dokumen dan atau literatur-literatur yang sudah ada di berbagai sumber sebagai pedoman untuk dijadikan tambahan keterangan dalam penelitian yang penulis lakukan. Jenis dokumen yang ditelaah berupa hasil penelitian, publikasi jurnal, foto-foto karya seni rupa yang relevan dengan judul penelitian karya komik dengan judul Kian Santang Sang Legenda.

Tahapan dalam penciptaan karya Kian Santang sang legenda sebagai objek dalam berkarya komik ini seperti lazimnya proses pembuatan komik. Diantaranya yaitu, penyusunan naskah cerita atau *story line*, pembuatan *storyboard*, pembuatan

karakter, pembuatan sketsa, penintaan, pewarnaan, pemberian teks berupa balon kata dan narasi, dan tahapan *layout*. Semua tahapan tersebut penulis lakukan secara digital.

Tahapan diatas dilakukan secara digital dengan teknik ilustrasi dari mulai tahapan pembuatan *storyboard* hingga tahapan *layout* halaman. Perangkat lunak utama yang penulis gunakan dalam penciptaan karya komik ini adalah *Clip Studio Paint* versi 1.7.8.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis tetapkan yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, bagian ini berisi latar belakang masalah penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Penciptaan, bagian ini memaparkan landasan teoretis yang berisi kajian sumber penciptaan mengenai seni rupa, komik, cerita rakyat, Kian Santang.

BAB III Metode Penciptaan, bagian ini menjelaskan secara lebih terperinci mengenai proses penciptaan dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya yang meliputi: ide berkarya, analisis kebutuhan, kontemplasi, stimulasi, pengolahan ide/gagasan, tahapan proses berkarya dan *Finishing*.

BAB IV Analisis Visual Karya, bagian ini mengenai analisis pembahasan karya komik yang diciptakan yang diantaranya membahas: konsep berkarya komik, tema komik, dan pengemasan komik.

BAB V Penutup bagian ini berisikan kesimpulan hasil penciptaan dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.