

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak zaman Pra-sejarah, manusia dengan kemampuannya yang luar biasa, telah berusaha mengembangkan penggunaan media untuk mempermudah kelangsungan hidupnya. Manusia yang memiliki sifat *Human Society* (sosialisasi manusia), tidak akan lepas dari hubungannya dengan manusia lain. Dari sifat tersebut, mereka mulai berfikir mengenai salah satu cara untuk bisa memunculkan bentuk media komunikasi yang bisa dipahami dan dimengerti, tidak hanya untuk satu golongan tertentu, akan tetapi dimengerti oleh seluruh manusia. Munculnya pemikiran seperti ini yang kemudian mempengaruhi berkembangnya sistem informasi dan komunikasi diantara manusia-manusia lain sejak zaman prasejarah hingga sekarang ini, salah satu contoh media tersebut adalah dengan media visual atau gambar.

Gambar atau yang kita sebut media visual, mulai diterapkan manusia prasejarah ke dalam kegiatan spiritual. Seiring dengan berkembangnya pola pikir, gambar menjadi sebuah media penyampaian informasi, ilmu dan pengetahuan. Mereka mulai merasa gambar atau media visual adalah sebuah media penyampaian yang efektif untuk kegiatan tersebut.

Berbagai media visual atau gambar kemudian dikembangkan dari mulai media cetak hingga media elektronik. Fungsi gambar menjadi semakin luas

diantaranya sebagai, media ekspresi, publikasi, informasi, pendidikan, komersial dan lain sebagainya. Gambar dalam industri percetakan sering kita temui dalam bentuk surat kabar (Koran), majalah, brosur, poster, buku pelajaran, cergam, dan komik. Sedangkan dalam media elektronik salah satu bentuknya adalah iklan elektronik dan film. Dari perkembangan media visual tersebut, informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat menjadi semakin mudah, begitu cepat dan tanpa batas.

Jalaludin Rahmat (1990: 216), mengungkapkan:

Media cetak mungkin menyajikan pikiran dan gagasan yang lebih jelas dan lebih mudah dimengerti daripada yang dikemukakan orang-orang biasa dalam kehidupan sehari-hari, media pictorial seperti televisi, film dan komik secara dramatis mempertontonkan perilaku dramatis yang mudah dicontoh.

Kehadiran percetakan yang kemudian memberikan salah satu hasilnya yang mampu menarik perhatian seluruh lapisan masyarakat, salah satunya adalah komik.

Komik adalah gambar yang bercerita dengan teks atau tulisan berperan sebagai pelengkap gambar, misalnya dengan memunculkan dialog, narasi dan sebagainya.

Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (1995: 515), “komik diartikan sebagai cerita bergambar, dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu” .

Dalam dunia pendidikan, media visual atau gambar memiliki pengaruh yang sangat besar. Dengan gambar yang difungsikan sebagai media dalam proses pembelajaran secara baik, tujuan dan gagasan yang ingin disampaikan oleh guru

akan lebih maksimal dimengerti oleh peserta didik. Meskipun demikian, banyak dalam proses pembelajaran yang kurang memaksimalkan media gambar tersebut. Kebanyakan dari penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi, seperti dalam mata pelajaran sejarah yang memang banyak memiliki sumber tertulis.

Padahal, sejarah bukan hanya sebuah cerita masa lalu yang kemudian dilupakan oleh pergantian zaman, sejarah memiliki nilai-nilai pelajaran yang sepatutnya kita ambil dalam menentukan pengambilan tindakan selanjutnya. Namun masih kurangnya ketertarikan dan minat masyarakat terhadap kisah sejarahnya sendiri menjadi kekawatiran tersendiri bagi penulis, terlebih dengan penggunaan metode pembelajaran yang terkesan monoton di dalam penyampaian materi sejarah di sekolah-sekolah.

Kebanyakan dari masyarakat kita lebih tertarik dengan cerita-cerita yang bersifat *heroism* dan fiksi ilmiah dari luar, seperti kisah Harry Potter, Narnia, Spiderman, dan lain sebagainya. Ironisnya, kisah-kisah lokal sendiri berkurang peminatnya. Kurangnya minat ini yang kemudian memberikan dampak ketidaktahuan mereka mengenai sejarah, khususnya sejarah yang menceritakan tentang babad atau kisah-kisah leluhurnya sendiri, seperti contoh Sejarah Pangeran Cakrabuana dalam Babad Cirebon dan lain sebagainya yang kaya akan nilai-nilai pendidikan.

Tokoh Pangeran Cakrabuana sendiri adalah salah satu pendiri kesultanan Cirebon dan sekaligus penyebar Syi'ar Agama Islam di tanah Sunda. Beliau merupakan keturunan dari raja Pakuan Pajajaran yang bergelar Sri Baduga

Maharaja Prabu Siliwangi, sekaligus paman dari Syarif Hidayatullah atau yang akrab dikenal sebagai Sunan Gunung Jati. Bersama dengan keponakannya tersebut, Pangeran Cakrabuana berusaha menyebarkan Agama Islam di Tatar Sunda, serta membangun kesultanan Islam yang pertama di tanah Sunda yang dulu bernama Cairebon atau yang sekarang dikenal dengan nama Cirebon. Sebelum sampai pada terbentuknya Kerajaan Cirebon, Pangeran Cakrabuana terlebih dahulu melalui perjalanan yang sangat panjang, dari kisah beliau dapat dipetik pelajaran yang sangat berguna untuk kehidupan generasi-generasi berikutnya.

Tidak terbayangkan apabila kisah-kisah seperti itu tidak lagi dikenal oleh generasi berikutnya, terlebih dengan era global yang kian hari kian menggerus kebudayaan kita. Berangkat dari keawatiran tersebut, penulis berusaha memunculkan gagasannya mengenai bentuk cerita babad (dalam hal ini penulis mengambil kisah Pangeran Cakrabuana dari Babad Cirebon) yang diwujudkan ke dalam bentuk komik sebagai salah satu bentuk respon positif dalam upaya melestarikan kisah sejarah tersebut di kalangan masyarakat, juga sebagai media Syi'ar Islam kepada masyarakat, agar bisa lebih diminati, dipahami dan dimengerti.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengaplikasikan idenya melalui karya komik dalam skripsi penciptaan, dengan mengangkat tema dan judul :

KOMIK SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN SEJARAH PANGERAN CAKRABUANA DARI BABAD CIREBON

B. Masalah Penciptaan

Seiring dengan perkembangan informasi dan teknologi yang kemudian mempengaruhi seluruh aspek dalam kehidupan sehari-hari, kisah-kisah sejarah dan babad seperti kisah Pangeran Cakrabuana dalam Babad Tanah Cirebon semakin tergeser dan dilupakan. Terlebih dengan munculnya cerita-cerita yang bersifat *heroism* dan fiksi ilmiah dari luar yang lebih mudah diserap oleh kebanyakan lapisan masyarakat, seperti dalam cerita Harry Potter, Narnia, Spiderman, dan lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang penciptaan tersebut maka dapat dirumuskan masalah penciptaan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan komik sebagai media penyampaian sejarah Pangeran Cakrabuana dari Babad Cirebon?
2. Bagaimana analisis karakter tokoh-tokoh dalam komik kisah Pangeran Cakrabuana dari Babad Cirebon?

C. Tujuan Penciptaan

Melalui skripsi penciptaan ini, penulis ingin mengetahui kisah sejarah dari Pangeran Cakrabuana dalam Babad Tanah Cirebon serta berusaha memberikan gagasan yang baru terhadap media penyampaian cerita sejarah.

Adapun tujuan dari penciptaan karya tugas akhir ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pembuatan komik sejarah Pangeran Cakrabuana dari Babad Cirebon.

2. Mengetahui postur tubuh dan warna tokoh-tokoh dalam komik kisah Pangeran Cakrabuana dari Babad Cirebon.

D. Manfaat Penciptaan

Dari penciptaan komik sejarah kisah Pangeran Cakrabuana dalam Babad Tanah Cirebon, penulis paparkan beberapa manfaat dari pembuatan karya ini, diantaranya :

1. Manfaat bagi diri sendiri :
 - a. Menambah wawasan mengenai teknik pembuatan komik Pangeran Cakrabuana dari Babad Cirebon.
 - b. Meningkatkan kemampuan berkarya komik.
2. Manfaat bagi dunia pendidikan dan seni rupa :
 - a. Dapat digunakan sebagai bahan ajar yang berhubungan dengan pembuatan komik.
 - b. Dapat dijadikan referensi untuk pelajaran yang berhubungan dengan seni rupa khususnya bidang ilustrasi.
 - c. Dapat dijadikan masukan dan strategi baru dalam upaya penyampaian materi pelajaran baik itu sejarah maupun seni rupa.
3. Manfaat bagi masyarakat :
 - a. Untuk lebih mengakrabkan komik kisah sejarah khususnya Pangeran Cakrabuana dari Babad Cirebon di masyarakat.
 - b. Untuk menyampaikan Syi'ar Islam kepada masyarakat melalui komik kisah sejarah Pangeran Cakrabuana dari Babad Cirebon.

- c. Untuk lebih meningkatkan minat baca masyarakat terhadap kisah Pangeran Cakrabuana dalam Babad Cirebon.

E. Metode Penciptaan

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis menggunakan metode wawancara dan pencarian data dari berbagai sumber literatur untuk dijadikan sumber sekunder, juga untuk mengetahui secara jelas bagaimana sejarah Pangeran Cakrabuana sebelum divisualisasikan kedalam bentuk komik melalui proses pembuatan karya.

Sebagian data-data yang diperoleh adalah dari hasil observasi dan wawancara yang kemudian dijadikan bahan pendukung dalam proses pembuatan karya komik ini. Pembuatan tugas akhir ini sendiri memakai proses-proses yang lazim digunakan dalam proses pembuatan komik, diantaranya adalah, penyusunan naskah cerita, pembuatan karakter, pembuatan sketsa, proses penintaan (*Inking*), perwarnaan (*Coloring*), selanjutnya adalah pemberian dialog atau balon kata pada halaman yang telah selesai (*lettering*).

Media gambar yang digunakan adalah kertas gambar berukuran A3 yang merupakan ukuran standar internasional dalam pembuatan komik.

Adobe Photoshop CS5, adalah perangkat lunak utama yang digunakan untuk melakukan proses pewarnaan (*Coloring*) juga pada proses *Layout* halaman dan pengemasan sebelum masuk pada proses pencetakan. Selain itu ada beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan karya komik ini, diantaranya :

Corel Draw X5, Adobe Illustratos CS3. Beberapa perangkat lunak tersebut digunakan sebagai pelengkap perangkat lunak utama.

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 terkait dalam penyusunan skripsi. Pada bab ini akan diuraikan serta dipaparkan mengenai latar belakang masalah, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bagian ini dijelaskan secara rinci mengenai penjelasan tentang media pembelajaran, komik, warna, dan pangeran cakrabuana. Selanjutnya adalah landsan empirik dimana akan memaparkan sepintas pengalaman pribadi penulis yang menjadi latar belakang dalam membuat komik Pangeran Cakrabuana yang kemudian disusul dengan konsep penciptaan.

BAB III METODE PENCIPTAAN, bagian ini menjelaskan mengenai metode dan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penciptaan karya komik ini. Meliputi, ide berkarya, kontemplasi, stimulasi berkarya, dan pengolahan ide.

BAB IV ANALISIS VISUAL KARYA, bagian ini memaparkan pembahasan dari masalah penciptaan yang diutarakan sebelumnya pada Bab I, meliputi proses berkarya komik Pangeran Cakrabuana dan penjabaran postur tubuh, gestur juga warna dari tokoh-tokoh komik kisah Pangeran Cakrabuana.

BAB V PENUTUP, bagian terakhir ini berisi kesimpulan dari hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya yang diciptakan.

