

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan perubahan zaman seiring waktu membuat beberapa tradisi di Indonesia mulai menghilang, salah satunya adalah cerita rakyat. Generasi masa kini lebih tertarik dengan gadget dan teknologi saat ini. Sementara, zaman dulu cerita rakyat sangat terkenal dan populer di berbagai kalangan masyarakat, karena berdampak pada pola hidup mereka pada masa itu. Menurut Sastrawan, Damiri Mahmud penyebab cerita rakyat sudah tidak diminati oleh generasi muda sekarang adalah baik alur cerita dan penokohnya sudah ketinggalan jaman, tambahnya generasi muda lebih tertarik dengan cerita tentang kehidupan di kota metropolitan, memang saat ini dongeng menjadi barang langka namun tidak menutup kemungkinan masih banyak orang yang masih menyukainya (Heru purwanto, 2008).

Menurut Sastrawan, Murti Bunanta tradisi mendongeng tidak boleh hilang, karena merupakan salah satu dari kekayaan Indonesia yang termasuk dalam budaya Indonesia sendiri. Karena itu beliau memilih untuk menghidupkan kembali cerita rakyat, baik legenda, dongeng, maupun mitos. Untuk membuat sebuah dongeng menarik beliau mengatakan dengan cara melibatkan partisipasi pendongeng dengan anak-anak dengan sebuah *gesture* (Rona, 2017). Dalam hal ini peneliti memilih untuk mengubah penyampaian cerita rakyat ini dari narasi menjadi sebuah komik dan ditargetkan untuk remaja karena selain dapat mengenalkan kembali cerita rakyat dengan media yang baru, para remaja dapat mengetahui secara detail alur cerita karena narasi tersebut tidak diwakilkan oleh satu gambar dalam setiap alur ceritanya seperti dongeng yang kita ketahui, dan diperkirakan remaja juga lebih tertarik untuk membaca daripada mendengarkan orang lain bercerita tentang cerita rakyat.

Media dalam perancangan ini adalah buku komik. Menurut Sudjana dan Rifai (dalam Azizah dan Khanafiyah, 2014:35) menjelaskan bahwa komik dapat digunakan sebagai bahan ajar. Komik dapat dijadikan bahan ajar karena dapat memperlancar metode dalam menuntut ilmu, menambah ketertarikan belajar pelajar, dan membangunkan minat pemahaman pelajar. Untuk komik ini mengangkat cerita rakyat sebagai unsur utama, Menurut Suripan (dalam Rawis, 2019) cerita rakyat adalah

dongeng yang diwariskan secara turun temurun dalam bentuk ujaran. Cerita rakyat bisa diartikan sebagai bentuk ungkapan dari suatu budaya di masyarakat dengan menggunakan perkataan yang memiliki koneksi direk dengan adat dan poin kemasyarakatan itu sendiri.

Cerita rakyat yang diambil adalah kisah “Sura dan Baya” selain untuk mengenalkan cerita rakyat yang mulai memudar di masyarakat, alasan memilih cerita rakyat sebagai unsur utama untuk perancangan komik ini karena memiliki pesan-pesan moral yang mungkin sudah banyak dilupakan oleh masyarakat saat ini. Pentingnya menggunakan media komik salah satunya adalah untuk memberikan suasana yang berbeda dalam membaca sebuah cerita rakyat, karena biasanya cerita rakyat hanya berupa narasi dan dirasa tepat untuk *target audience* peneliti.

Perancangan ini memiliki nilai kebaruan dalam hal cerita dan media, namun ada beberapa kemiripan dari perancangan buku komik ini yaitu dengan “PERANCANGAN KOMIK STRIP (SURA & BAYA) DALAM RANGKA MENANAMKAN NILAI TOLERANSI BAGI REMAJA DI SURABAYA” yang disusun oleh Momon Kristyadi, Cokorda Alit Artawan, Anang Tri Wahyudi dari jurusan Desain komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra dan Mahasiswa dari Universitas Surabaya (Ubaya), yang bernama Kevin Andy, dia membuat sebuah komik interaktif Surabaya dalam bentuk video yang memiliki versi Sura dan versi Baya.

keunikan dan pembeda perancangan komik ini dengan perancangan komik pembandingan pertama adalah jenis komik yang digunakan pada perancangan ini adalah komik buku yaitu komik yang biasanya berisi cerita lengkap sementara perancangan komik yang dilakukan oleh pembandingan pertama adalah komik strip yang hanya memiliki beberapa panel saja dan dari alur ceritanya juga berbeda.

Untuk perbedaan perancangan buku komik cerita rakyat Sura dan Baya untuk remaja dengan pembandingan kedua adalah dari segi media yang dipakai, pembandingan kedua menggunakan komik interaktif dengan media video dengan format *flash*, dimana perancangan ini hanya menggunakan media buku cetak sebagai media utamanya, serta tujuannya yang untuk mengenalkan kembali cerita rakyat yang sudah memudar di masyarakat.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- 1 Memudarnya cerita rakyat akibat perkembangan jaman dan generasi saat ini lebih tertarik kepada cerita masa kini. (*Sumber : Purwanto, Heru, 2008*). Berdasarkan hasil data yang telah didapat peneliti melalui wawancara menemukan bahwa cerita rakyat Surabaya ini memang telah memudar, berdasarkan hasil kuesioner sebanyak 50% mengatakan bahwa cerita rakyat Surabaya ini telah memudar, 41% mengatakan mungkin, dan 9% mengatakan tidak.
- 2 Cerita rakyat kurang diminati remaja saat ini karena penokohan dan penyampaiannya yang dianggap telah ketinggalan jaman. (*Sumber : Purwanto, Heru, 2008*). Berdasarkan hasil data telah didapat peneliti melalui wawancara dan kuesioner cerita rakyat Surabaya ini tidak diminati oleh kalangan remaja adalah cerita rakyat itu sudah membosankan, tidak ada inovasi pada ceritanya, karena perkembangan teknologi yang membuat mereka lebih tertarik kepada cerita yang memiliki era yang sama, dan karena kurangnya kesadaran remaja saat ini untuk menghargai budaya lama.
- 3 Berdasarkan hasil data telah didapat peneliti melalui wawancara menemukan adalah salah satu upaya untuk mencegah memudarnya cerita rakyat adalah dengan dikenalkan kembali dengan sebuah media yang asyik. Hasil kuesioner juga menemukan bahwa sebanyak 75% responden mengatakan bahwa media komik adalah media yang cocok digunakan untuk remaja dan 66% mengatakan bahwa mereka tertarik kepada cerita rakyat Surabaya yang dibentuk kedalam sebuah komik.
- 4 Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan bahwa cerita rakyat Surabaya ini tidak boleh memudar karena merupakan suatu identitas budaya Indonesia yang dapat mencerminkan suatu bangsanya dan cerita rakyat Surabaya ini mengandung pesan moral yang dapat dipetik dan dipelajari oleh remaja saat ini.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merancang buku komik cerita rakyat Surabaya yang menarik untuk remaja usia 17-21 tahun?

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, batasan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Perancangan buku komik ini mengangkat kisah dari cerita rakyat Sura dan Baya.
2. Perancangan komik bukan berjenis komik strip yang biasanya hanya berupa gambaran singkat, melainkan berjenis komik buku yang menampilkan cerita yang utuh dalam satu buku, dan memiliki *ending* yang pasti.
3. Komik ini akan diterbitkan dalam bentuk cetak.

#### **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan atas dasar perumusan masalah diatas, maka tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang buku komik mengenai cerita rakyat Sura dan Baya
2. Mengenalkan cerita rakyat Sura dan Baya kembali dengan media yang baru.

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

1. Untuk melestarikan budaya cerita rakyat Sura dan Baya melalui media komik.
2. Untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Sura dan Baya yang telah memudar di generasi muda khususnya usia 17-21 tahun.