

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan keragaman seni budaya, dimana membuat Indonesia itu sendiri menjadi negara yang unik. Salah satu budaya yang dimiliki Indonesia adalah budaya bertutur. Bertutur merupakan aktivitas berdialog yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Budaya bertutur tidak hanya sekedar berinteraksi antar individu saja, melainkan terdapat pesan yang dapat disampaikan mengenai suatu gagasan, ide, bahkan pelajaran tentang kehidupan. Pada dasarnya di setiap negara memiliki budaya bertutur, namun Indonesia memiliki budaya bertutur yang lebih indah dan berseni<sup>1</sup>. Terdapat banyak contoh dari budaya bertutur ini, salah satunya adalah mendongeng. Pada jaman dahulu, dongeng disebarluaskan melalui lisan secara turun menurun, kebenaran maupun pengarang dari cerita dongeng tersebutpun tidak diketahui.

Provinsi Jawa Barat memiliki berbagai macam dongeng yang sebagian besar sudah diketahui masyarakat karena diceritakan secara turun menurun. Dari ratusan jumlah dongeng masyarakat yang telah beredar selama bertahun-tahun, cerita rakyat Lutung Kasarung adalah salah satunya. Lutung Kasarung bisa dibilang cukup terkenal, hal ini dapat dilihat dari banyaknya film, buku, bahkan drama musikal yang diadaptasi dari kisah tersebut. Di dalam kisah Lutung Kasarung ini terdapat dua karakter lainnya yakni kakak beradik di sebuah kerajaan, sang adik bernama Purbasari dan sang kakak bernama Purbararang.

Karakter Lutung Kasarung memiliki popularitas yang tinggi dibandingkan dengan karakter lainnya. Kepopuleran karakter Lutung Kasarung ini terbukti adanya; dari 111 orang yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuisioner, 64,2% orang mengetahui karakter Lutung

---

<sup>1</sup> Muhammad Zainal, "*Budaya Bertutur*", SlideShare, (<https://www.slideshare.net/inajustit/indonesia-bertutur>, diakses 28 Januari 2018)

Kasarung. Adapun di dalam keseluruhan dongeng ini, yang sering dijadikan fokus utama adalah karakter Lutung Kasarung, sedangkan Purbasari dan Purbararang yang merupakan pemegang kunci dalam perkembangan cerita tidak diulas lebih dalam.

Hubungan Purbasari dan Purbararang dalam kisahnya bisa dibilang kurang harmonis, hal ini dapat dilihat dari Purbararang yang tega mencelakai adiknya sendiri karena merasa iri. Sedangkan Purbasari digambarkan sebagai sosok adik yang sangat menyayangi kakaknya, seperti yang dapat ditemukan di dalam cerita bahwa Purbasari masih dapat memaafkan kakaknya yang telah berupaya untuk mencelakakan dirinya. Dalam berbagai versi cerita Lutung Kasarung yang telah dipublikasikan, Purbararang selalu digambarkan sebagai karakter antagonis, benar-benar terkesan sangat jahat tanpa diberikan sifat baik sedikitpun. Ide serta penggambaran karakter seperti Purbararang ini masih sangat monoton, dalam artian tidak adanya perkembangan atau *character development* pada karakter antagonis dan mereka selalu berakhir dengan kekalahan. Sebaliknya, karakter protagonis digambarkan sangat baik dan mendapatkan akhir cerita yang bahagia. Dalam artikel yang ditulis oleh Suminar (2017), banyak karakter anak sulung yang digambarkan antagonis dalam cerita rakyat Indonesia dengan maksud agar pembaca tidak melakukan hal yang serupa kepada anggota keluarganya sendiri. Akan tetapi, jika penggambaran sosok anak sulung tidak pernah diubah dan akan selalu menjadi karakter antagonis dalam suatu cerita, hal ini bisa saja akan membentuk *mindset* anak-anak mengenai anak sulung dalam artian negatif. Selain itu, dongeng Indonesia juga kurang mendapatkan perhatian dari anak-anak Indonesia. Kacung Marijan, Dirjen Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam VIVALife (2014), mengatakan bahwa Indonesia memiliki cerita rakyat yang beragam, namun belum dikembangkan secara teknologi dan dimodifikasi cara penyampaian dan kemasannya. Berdasarkan pernyataan tersebut, permasalahan yang biasa terjadi pada dongeng Indonesia adalah cara memodifikasi sebuah cerita dengan konsep serta cara penyampaian yang menarik, agar tumbuh rasa

ingin tahu yang besar dari anak-anak Indonesia. Penyampaian dongeng yang menarik juga merupakan salah satu upaya dalam pelestarian kekayaan budaya Indonesia.

Peran media sangat berpengaruh dalam proses pengenalan serta penyampaian suatu pesan. Penyampaian pesan yang paling efektif adalah menggunakan gambar/visual, dan salah satu media yang menitikberatkan pada gambar/visual dan cerita adalah komik. Komik merupakan susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi ide. Membaca komik dapat memberikan dampak positif, yakni dapat mengembangkan imajinasi, wawasan, dan memberikan model yang dapat digunakan untuk mengembangkan kepribadian anak. Menurut hasil survey dari situs Manga-Mon, dari 182 orang terdapat sekitar 98,35% orang yang membaca komik Indonesia, dan sekitar 94,51% orang yang menyukai komik Indonesia, terutama di kalangan remaja. Pada lingkungan remaja, komik merupakan bacaan yang populer karena menceritakan berbagai macam hal dari *genre* yang berbeda-beda dan dikemas dengan menarik. Komik juga dapat membuat remaja mengidentifikasikan diri pada seorang tokoh yang dianggap idola, hal ini membuat mereka berupaya bagaimana dirinya mampu menyerupai tokoh idolanya. Berdasarkan survey di atas, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu media yang efektif dalam memperkenalkan atau menyampaikan suatu informasi bagi remaja.

Kisah Purbasari dan Purbararang ini juga dapat dikembangkan dan dikemas menjadi kisah yang lebih menarik tanpa menghilangkan nilai-nilai moral di dalamnya. Komik dengan cerita yang menarik dapat memberikan kesan menyenangkan dan lebih interaktif, sehingga dapat menambah minat dan menimbulkan rasa ingin tahu pembacanya.

## **1.2. Permasalahan**

### **1.2.1. Identifikasi Masalah**

Berikut beberapa identifikasi masalah berdasarkan latar belakang di atas:

1. Karakter Purbasari dan Purbararang memegang peran dalam perkembangan cerita, namun popularitasnya masih kalah dibandingkan Lutung Kasarung.
2. Karakter Purbararang bersifat monoton selalu digambarkan sebagai karakter antagonis, benar-benar buruk tanpa sisipan sifat baik.
3. Cerita rakyat Indonesia masih banyak yang belum dikembangkan dan dimodifikasi cara penyampaiannya serta kemasannya.

### **1.2.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- Bagaimana cara menyampaikan dongeng secara menarik agar diminati oleh anak Indonesia?
- Bagaimana langkah untuk mengenalkan Purbasari dan Purbararang yang kisahnya kurang didalami dengan cerita yang tidak monoton?
- Bagaimana cara menyampaikan cerita Purbasari dan Purbararang agar pembaca tidak melihat karakteristik dari satu sisi saja?

## **1.3. Ruang Lingkup**

Agar penulisan Tugas Akhir ini lebih terarah dengan baik, maka dibuatlah batasan masalah. Adapun ruang lingkup yang membatasi bahasan tema dalam permasalahan yang dibahas adalah sebagai berikut:

1. Apa (*What*)

Perancangan komik adaptasi yang menceritakan kisah Purbasari dan Purbararang dengan sudut pandang yang berbeda.

2. Bagian Mana

Perancangan komik adaptasi dari kisah Purbasari dan Purbararang yang menarik dari segi visual maupun alur cerita yang sesuai dengan data yang telah dikumpulkan.

3. Di mana (*Where*)

Penelitian dilakukan di Jawa Barat, tepatnya di SMP Muhammadiyah 1.

4. Kapan (*When*)

Pengerjaan karya ini dilakukan selama masa tugas akhir berlangsung dimulai dari bulan Februari 2018.

5. Siapa (*Who*)

Karya ini ditujukan kepada kalangan remaja awal, batas usia 12-15 tahun.

6. Kenapa (*Why*)

Karakter Purbasari dan Purbararang dianggap hanya karakter sampingan karena popularitas karakter Lutung Kasarung yang lebih besar, padahal kedua kakak beradik ini merupakan karakter penting dalam pengembangan plot. Sifat dari tokoh Purbasari dan Purbararang ini juga sangat kontras. Purbasari yang digambarkan terlalu baik, sedangkan Purbararang digambarkan sangat jahat.

#### **1.4. Tujuan**

Perancangan komik adaptasi dari cerita Purbasari dan Purbararang ini memiliki tujuan untuk memperkenalkan karakter Purbasari dan Purbararang lebih dalam, namun disampaikan dengan sudut pandang yang berbeda.

## **1.5. Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana data dan pernyataan yang diperoleh merupakan hasil interaksi antara peneliti, objek yang diteliti, serta orang-orang yang terlibat di tempat penelitian. Adapun beberapa sumber yang didapat, antara lain:

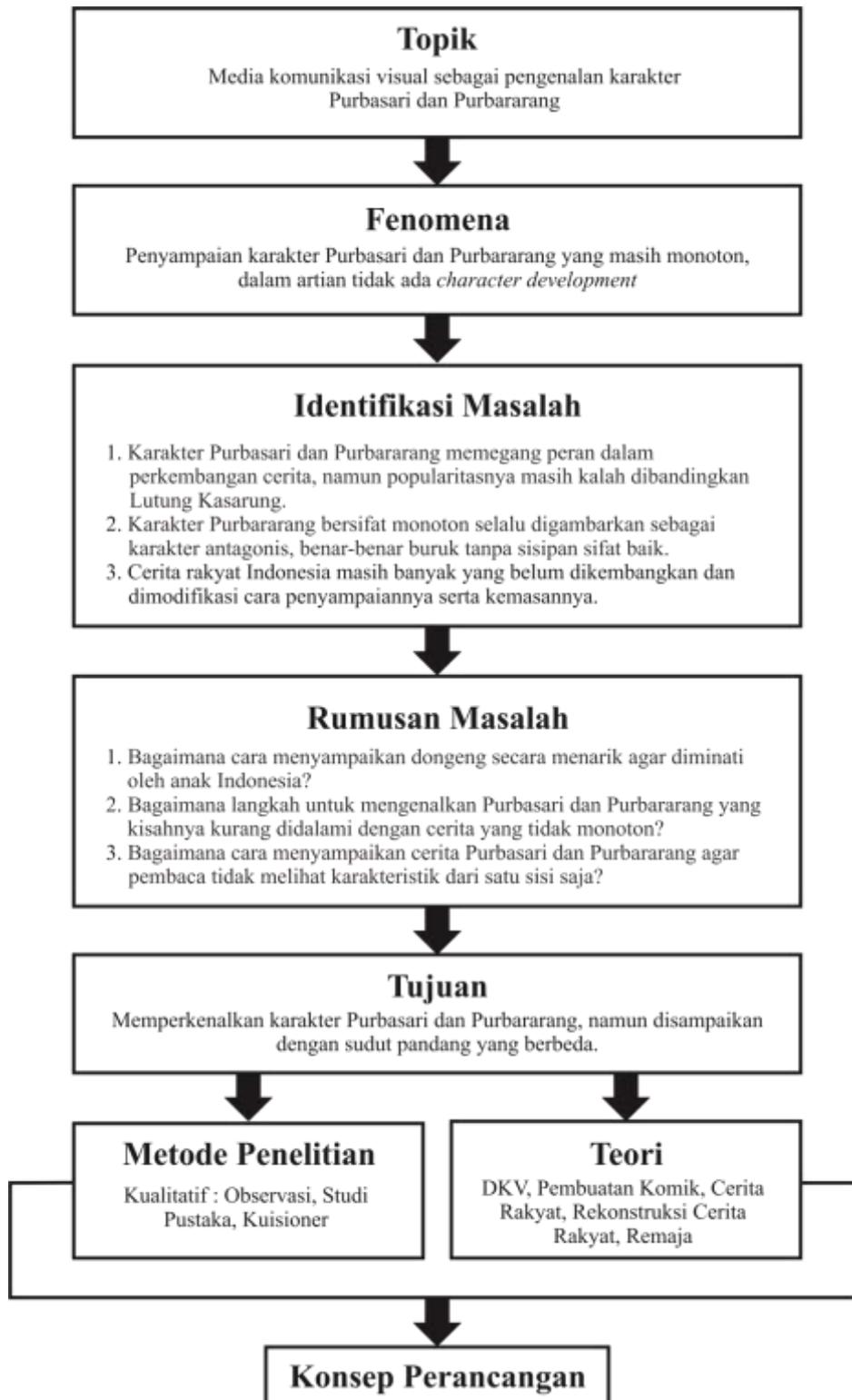
### **1. Sumber Data Primer**

Observasi atau pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti. Dalam perancangan ini, penulis menyebarkan kuisioner kepada 111 siswa SMP Muhammadiyah 1 mengenai hal-hal yang berkaitan dengan tema yang diangkat.

### **2. Sumber Data Sekunder**

Sumber data atau informasi lainnya yang menunjang didapatkan dengan cara studi kepustakaan. Studi kepustakaan dilakukan untuk menunjang metode wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dilakukan dengan mencari referensi dan juga teori-teori yang berhubungan, referensi dan teori dapat diperoleh dari buku-buku atau internet.

## 1.6. Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

## **1.7. Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan latar belakang atau garis besar perancangan karya, permasalahan yang menjadi alasan dirancangnya karya yang kemudian ditemukan beberapa rumusan masalah, dibatasi oleh ruang lingkup, tujuan dan manfaat perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, serta pembabakan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Berisi tentang teori-teori mengenai permasalahan yang digunakan sebagai landasan pemikiran dan sebagai pijakan dalam pembuatan karya.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Penjelasan mengenai data-data yang telah diperoleh sebagai acuan dalam perancangan serta uraian mengenai hasil wawancara, observasi, serta analisis yang berkaitan terhadap masalah yang dibahas sebagai dasar perancangan.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Hasil yang didapat dari analisis dan data berdasarkan teori-teori yang digunakan dalam merancang secara menyeluruh.

### **BAB V PENUTUP**

Kesimpulan berupa jawaban terhadap permasalahan dan nilai baru yang ditemukan, saran bagi proyek desain selanjutnya sebagai hasil pemikiran atas keterbatasan yang dilakukan pada waktu sidang dan penelitian berlangsung.