

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat adalah salah satu kebudayaan yang dapat memberikan contoh teladan yaitu norma dan moral kepada setiap orang yang menyimak, membaca, dan mempelajari cerita rakyat tersebut. Banyaknya jumlah cerita rakyat di Indonesia membuat beberapa cerita rakyat kurang dikenali oleh masyarakat. Hanya beberapa judul cerita rakyat saja yang sering disebutkan atau diceritakan kembali, antara lain Malin Kundang, Timun Emas, dan Danau Toba. Globalisasi juga memberikan peluang kepada cerita rakyat luar negeri, seperti Cinderella, The Little Mermaid, dan Snow White untuk masuk ke Indonesia dan membuat cerita rakyat Indonesia semakin kurang dikenali bahkan oleh masyarakatnya sendiri.

Bogor adalah salah satu daerah di Jawa Barat yang juga memiliki cerita rakyatnya tersendiri. Cerita rakyat tersebut berkisah tentang seorang putri kerajaan yang dikutuk dan terpaksa harus meninggalkan kerajaannya karena kutukan yang merasuki sang putri dikhawatirkan akan membawa bencana yang dahsyat ke kerajaannya. Nama putri tersebut adalah Putri Kandita yang juga merupakan judul dari cerita rakyat tersebut.

Permasalahan terkini di Bogor seperti deforestasi yang membuat bencana longsor dan banjir sering terjadi dapat diadaptasikan dengan cerita rakyat Putri Kandita untuk membuat cerita rakyat tersebut kembali aktual. Menurut analisa Forest Watch Indonesia (2018) dari tahun 2000 hingga 2016, 5.700 hektar hutan telah ditebang untuk pendirian tempat hunian dan wisata. Kawasan tersebut adalah kawasan yang vital karena kawasan tersebut adalah hulu dari empat daerah aliran sungai. Peristiwa banjir dan longsor yang terjadi adalah akibat dari penurunan daya dukung kawasan Puncak dalam menghadapi cuaca yang dahsyat.

Memperkenalkan kembali cerita rakyat Indonesia seperti Putri Kandita juga dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi yang ada pada saat ini. Salah satu media yang memanfaatkan teknologi internet dan telepon genggam sebagai dasar perancangannya adalah webtoon. (Cho, 2016) Selain digunakan sebagai media untuk menghibur masyarakat, webtoon juga dapat digunakan sebagai media informasi dan edukasi. Dengan ini, pengenalan cerita rakyat Indonesia seperti Putri Kandita juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan media webtoon.

Webtoon adalah istilah dari *webcomic* yang dapat dipublikasikan langsung oleh penulisnya melalui aplikasi, seperti LINE Webtoon, CIAYO Comics, dan Tapas. Format komik ini dapat diakses dengan cepat dan mudah yaitu hanya dengan jaringan yang terkoneksi internet. Selain itu, webtoon juga memiliki beragam aliran cerita seperti kehidupan sehari-hari, romansa, drama, aksi, horor, fantasi, komedi, olahraga, dan fiksi ilmiah.

Menurut situs data statistik Alexa (n.d.), Indonesia pada saat ini sedang berada di urutan kedua pengakses LINE Webtoon terbanyak setelah Amerika Serikat. Tantimedh (2019) menambahkan dalam artikel yang ditulisnya di situs Bleeding Cool, LINE Webtoon telah menjadi penerbit komik tersukses di dunia. Mereka mendapatkan 15 juta pembaca setiap harinya dari seluruh dunia dengan mayoritas pembaca menggunakan telepon genggam untuk mengakses situs tersebut.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2019) tentang proporsi individu yang menggunakan telepon genggam dari tahun 2015 hingga 2018, kelompok usia 15 hingga 24 tahun adalah kelompok usia yang paling banyak menggunakan telepon genggam. Data hasil survei dari APJII (2019) pada tahun 2018 tentang penetrasi dan profil pelaku pengguna internet juga memperjelas bahwa pengguna internet terbanyak di Indonesia adalah mereka yang berusia 15 hingga 24 tahun. Dari segi konsumsi, para pengguna Webtoon dari Indonesia adalah segmen terbesar dari pembaca Webtoon di Asia dengan jumlah 17 juta pengguna aktif per bulan. (Praditya, 2018)

Masyarakat Indonesia yang berusia 15 hingga 24 tahun adalah khalayak sasaran yang tepat untuk diperkenalkan kembali dengan cerita rakyat Putri Kandita. Sebagai generasi penerus yang kelak akan memimpin negaranya, mereka perlu untuk dapat mengenal budaya yang mereka miliki serta permasalahan yang ada di sekitar mereka. Selain itu, gaya hidup mereka yang tidak bisa jauh dari teknologi dapat mendekatkan mereka dengan media digital seperti webtoon yang dirancang untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Putri Kandita.

Pada dasarnya, buku komik konvensional dan webtoon hampir memiliki format dan cara penyajian yang sama. Namun akses dan publikasi yang mudah dan cepat adalah keunggulan utama dari webtoon yang tidak dimiliki oleh buku komik konvensional. Dengan keunggulan yang dimiliki oleh webtoon tersebut maka cerita rakyat seperti Putri Kandita dapat diakses dengan cepat dan mudah agar kembali dikenal oleh masyarakat Indonesia.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang terjadi dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Masih banyak cerita rakyat di Indonesia yang belum dikenal, salah satunya adalah Putri Kandita yang mengandung nilai moral dan patut untuk diteladani.
2. Dari tahun 2000 hingga 2016, 5.700 hektar hutan di kawasan Puncak, Bogor telah ditebang untuk pendirian tempat hunian dan wisata.
3. Salah satu media yang memanfaatkan teknologi internet dan telepon genggam sebagai dasar perancangannya adalah webtoon.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari masalah-masalah yang telah diidentifikasi adalah bagaimana cara membuat adaptasi webtoon dari cerita rakyat Putri Kandita dengan menghubungkannya dengan permasalahan aktual seperti deforestasi yang sedang terjadi di Bogor?

1.3 Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan webtoon cerita rakyat Putri Kandita.

2. Siapa

- a. **Target primer** dari perancangan ini adalah laki-laki dan perempuan berusia 15 hingga 24 tahun, tinggal di perkotaan dengan sosial ekonomi menengah keatas. Memiliki telepon genggam dengan jaringan yang terkoneksi ke internet. Sering bermain atau menjelajahi internet dengan menggunakan telepon genggam dan menyukai budaya populer.
- b. **Target sekunder** adalah laki-laki dan perempuan berusia 25 hingga 34 tahun, tinggal diperkotaan dengan sosial ekonomi menengah keatas. Memiliki telepon genggam dengan jaringan yang terkoneksi ke internet. Sering bermain atau menjelajahi internet dengan menggunakan telepon genggam dan menyukai budaya populer.

3. Dimana

Perancangan akan dilakukan di Kabupaten Bogor, Kota Bogor, Kabupaten Bandung, dan Kota Bandung.

4. Kapan

Jadwal pelaksanaan penelitian dan perancangan dimulai dari bulan Juni hingga Desember tahun 2020.

5. Mengapa

Bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Putri Kandita melalui media Webtoon.

6. Bagaimana

Menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Metode analisis data seperti matriks perbandingan juga akan digunakan dalam penelitian ini.

1.4 Tujuan

Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Putri Kandita melalui media webtoon dengan mengadaptasikannya pada permasalahan terkini seperti deforestasi yang sedang terjadi di Bogor agar cerita rakyat Putri Kandita dapat tetap aktual.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Salah satu metode pengumpulan data yang akan digunakan adalah observasi. Menurut Soewardikoen (2013, p. 26), melihat gambar dengan teliti dapat memberikan persepsi-persepsi yang kemudian persepsi tersebut akan dirangkaikan menjadi sebuah informasi. Observasi akan dilakukan dengan cara mencari objek penelitian visual yang sejenis lalu memecahkan objek tersebut menjadi komponen-komponen yang dapat diteliti.

2. Wawancara

Menurut Koentjaraningrat, wawancara adalah instrumen penelitian dimana peneliti mencoba untuk mendapatkan pengalaman pribadi, informasi, dan pendirian dari narasumber. Wawancara dapat dilakukan secara lisan dan langsung berhadapan muka dengan

narasumber atau menggunakan alat bantu seperti media sosial. (Soewardikoen, 2013, p. 30) Budayawan atau komikus adalah ahli dari bidang terkait yang akan diwawancarai dalam penelitian ini.

3. Kuesioner

Kuesioner berguna untuk mengambil informasi dari responden untuk dianalisa secara ilmiah serta objektif. Menurut Soewardikoen (2013, p. 35), kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat dengan cara membagikan daftar pertanyaan yang umum dan tidak mendalam. Pembagian kuesioner akan dilakukan kepada khalayak sasaran yang sudah ditetapkan.

4. Studi Pustaka

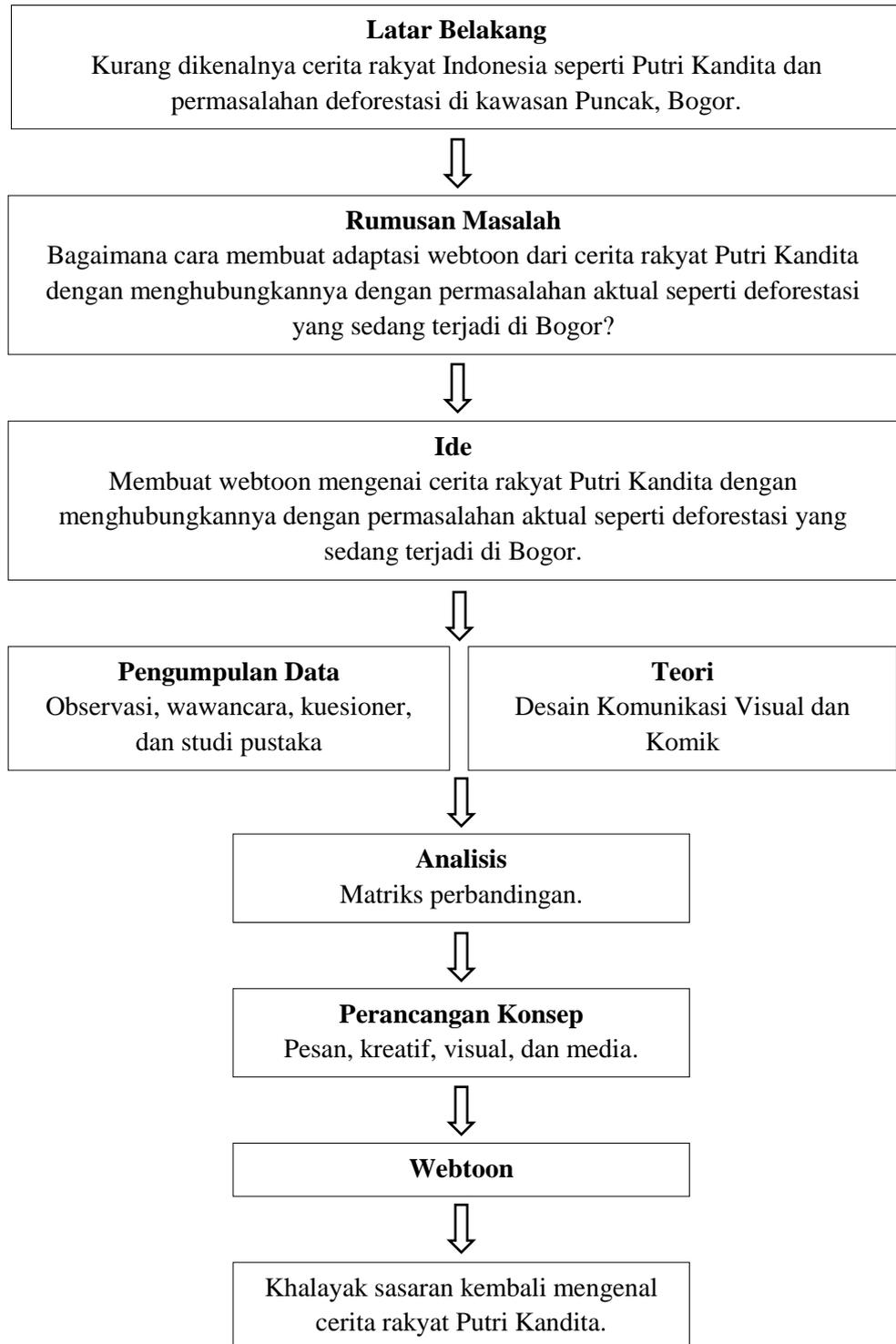
Studi pustaka menurut Soewardikoen (2013, p. 16) adalah penentuan acuan dan cara pandang peneliti dengan cara membaca berbagai macam buku yang merupakan tuangan pemikiran, pengalaman, impian, serta hasil pengamatan dan penelitian dari penulisnya. Artikel berita, jurnal, dan hasil penelitian lain juga dapat dijadikan acuan dan sudut pandang yang akan digunakan peneliti dalam meneliti. Mengutip dari berbagai buku sumber sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku adalah cara untuk melakukan studi pustaka.

1.5.2 Metode Analisis Data

1. Analisis Matriks

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis matriks. Menurut Soewardikoen (2013, p. 60), analisis matriks adalah tahapan untuk menyusun obyek visual secara sejajar dan membandingkannya. Dengan menggunakan satu tolak ukur yang sama maka dari beberapa obyek visual tersebut akan terlihat perbedaannya. Tolak ukur yang akan digunakan dalam analisis tersebut adalah teori-teori yang berkaitan dengan desain komunikasi visual dan pembuatan komik.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka penelitian

(Sumber: Pribadi, 2020)

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang dari penelitian ini, pengidentifikasian masalah dari latar belakang tersebut, perumusan masalah, ruang lingkup dari penelitian, penentuan tujuan penelitian, metode penelitian yang akan digunakan, kerangka penelitian, dan pembabakan dalam penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Teori-teori terkait seperti teori desain komunikasi visual dan komik untuk digunakan sebagai tolak ukur dalam meneliti dan merancang.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Menguraikan hasil data dari observasi, wawancara, kuesioner, serta menganalisis hasil data tersebut untuk dijadikan acuan dalam merancang.

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Berisikan tentang konsep perancangan yang akan diterapkan pada webtoon, penjelasan proses, dan hasil perancangan yang ditunjukkan dalam bentuk visual.

5. BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran yang didapatkan setelah melaksanakan sidang.