

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik merupakan salah satu media yang berisi gambar-gambar kronologis yang dapat menyampaikan suatu cerita kepada para pembacanya. Komik mulai berkembang pesat di Amerika, Eropa, dan Jepang pada abad ke-20, dengan menghadirkan komik seperti Captain Tsubatsa, Dragon Ball, Detective Conan hingga Doraemon. Hingga saat ini membaca komik merupakan kegiatan yang cukup disenangi oleh sebagian besar remaja di Indonesia, namun terjadi perubahan dari komik yang sebelumnya hanya dibaca di media cetak seperti koran, majalah dan buku, sekarang berubah menjadi komik digital yang dapat dibaca atau diakses melalui internet menggunakan *smartphone* atau perangkat tertentu yang dimiliki. Komik digital ini dapat diakses melalui *platform* seperti Webtoon, Komikstation, Kiryuu dan masih banyak lainnya. Putro menyebutkan dalam jurnalnya komik digital ini lebih digemari oleh kalangan remaja karena merasa lebih mudah diakses dan dapat dibaca dimanapun dan dalam situasi apapun (Putro, Dimas. dkk. 2021:124). Di Indonesia sendiri, komik yang populer di kalangan remaja didominasi oleh komik Jepang, Amerika dan Eropa, dan komik-komik tersebut cukup menguasai pasar komik domestik.

Komik-komik lokal yang ada di Indonesia sendiri memiliki sedikit peminat karena selain kurangnya distribusi komik lokal dibandingkan dengan komik luar, remaja di Indonesia cenderung lebih mengenal komik-komik buatan Jepang dibandingkan komik lokal, hal ini diperkuat oleh Bonef dalam bukunya yang berjudul Komik Indonesia, menurut Bonef produksi komik dimasa lalu juga tidak stabil, jarang ada penerbit yang fokus menerbitkan komik saja, bagi para penerbit komik hanya salah satu jenis buku yang diterbitkan saja. Ketika situasinya belum mendukung, terutama sebelum tahun 1965, banyak penerbit yang bangkrut karena penjualannya yang menurun (Bonneff, 1998). Sedangkan, Indonesia memiliki komik bergenre wayang yang merupakan genre lokal buatan Indonesia, komik ini

dimulai dan dipopulerkan oleh R.A Kosasih pada tahun 1950-an. RA Kosasih sendiri merupakan seorang komikus legendaris yang merupakan pelopor pada genre tersebut. Komik wayang Kosasih menggunakan cerita Ramayana dan Mahabarata sebagai dasar ceritanya. Sedangkan untuk visual, seperti tokoh dan latar, komik Kosasih mengandalkan pengalaman visualnya sebagai referensi utama, tokoh-tokoh dalam komik Kosasih terinspirasi dari kombinasi wayang orang dan wayang golek Jawa Barat, sedangkan untuk latar, Kosasih banyak menggunakan latar landscape yang ada di Indonesia dan candi-candi di Indonesia yang sering dijadikan kerajaan dalam komik Kosasih. (Mataram. 2015:20).

Sampai saat ini komik wayang karya Kosasih belum ada pembaruan media ke dalam media digital. Sedangkan kalangan remaja kebanyakan mengakses komik dan konten serupa berupa karya digital melalui internet menggunakan *smartphone* ataupun *laptop*, sehingga, komik wayang karya Kosasih ini menjadi kurang dikenal oleh kalangan remaja, sedangkan komik wayang Kosasih ini memiliki banyak manfaat yang bisa diambil khususnya dalam hal pengetahuan sejarah, budaya dan nilai-nilai penting di dalam ceritanya, seperti nilai perjuangan, bela negara, tanggung jawab dan banyak lainnya. Untuk itu pengalihan media komik wayang karya Kosasih dari media cetak ke dalam media digital menjadi urgensi yang ditetapkan dalam penelitian dan perancangan ini.

Animasi dipilih menjadi media informasi untuk membuat pembaruan media komik wayang karya Kosasih ini karena animasi merupakan media yang efektif dan efisien bagi masyarakat modern seperti saat ini, khususnya bagi kalangan remaja. Menurut Zuhdan dalam jurnalnya, animasi telah menjadi kebudayaan audiovisual baru bagi masyarakat modern, dengan keunikannya, animasi dapat menyampaikan pesan dengan efektif kepada para *audiens* (Zuhdan, A. 2019:56). Kemampuan animasi menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran menjadi salah satu cara yang dirasa cukup efektif untuk menyampaikan pesan yang ada di dalam komik karya Kosasih. Di dalam Animasi terdapat unsur yaitu *background* yang berperan menyampaikan pesan mengenai latar dan waktu dimana kejadian dalam cerita tersebut terjadi.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Komik R.A Kosasih hanya bisa dibaca melalui media cetak.
2. Kurangnya inovasi pada komik karya R.A Kosasih sehingga susah diakses oleh para penggemar.
3. Tidak adanya animasi 2D yang mengadaptasi komik wayang karya R.A Kosasih.
4. Tidak adanya penggambaran environment dan latar pada komik R.A kosasih kedalam bentuk karya digital atau animasi 2D.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menggambarkan *background* atau *environment* dalam komik wayang karya R.A Kosasih yang berjudul Bharatayuda?
2. Bagaimana merancang background untuk Animasi 2D dengan mengadaptasi Komik wayang karya R.A. Kosasih?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini terdapat batasan ruang lingkup penelitian yang telah ditetapkan oleh penulis.

1. Apa: Komik Wayang R.A Kosasih menjadi objek utama penelitian untuk perancangan alih wahana dari komik menjadi Animasi 2D.
2. Siapa: Remaja di Kabupaten Bandung menjadi sumber utama dalam penelitian dan khalayak sasaran.
3. Kapan: Penelitian dimulai pada 22 November 2022.
4. Dimana: Penelitian akan dilakukan di Kabupaten Bandung.
5. Kenapa: Untuk meningkatkan minat remaja di Kabupaten Bandung terhadap komik wayang R.A Kosasih.
6. Bagaimana: Perancangan akan dilakukan dengan membuat pembaruan wahana komik wayang dari komik menjadi Animasi 2D.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Penelitian bertujuan untuk mengetahui seperti apa penggambaran *background* atau *environment* yang ada dalam komik wayang karya R.A Kosasih yang berjudul Bharatayuda seri Bisma Dewabharata.
2. Setelah data berhasil dikumpulkan dan direduksi, maka akan dibuatkan sebuah perancangan *background* untuk animasi 2D dengan mengubah komik Bharatayuda karya Kosasih menjadi sebuah *storyboard*, lalu dilanjutkan dengan membuat perancangan *background* itu sendiri.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian yang penulis lakukan, diantaranya sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Bagi Penulis

Terdapat manfaat yang bisa penulis ambil dari penelitian ini, seperti, penulis dapat mengetahui seberapa diminati produk lokal Indonesia yang dalam hal ini adalah komik oleh kalangan remaja di era digital dan global seperti saat ini.

1.6.2 Manfaat Bagi Khalayak Sasar

Adapun manfaat yang dapat diambil oleh audiens dari hasil perancangan ini, yaitu audiens dapat mengetahui nilai-nilai yang terdapat dalam cerita Bharatayuda seperti nilai perjuangan, Bela Negara, Tanggung jawab dan masih banyak lainnya, selain itu dengan adanya Animasi 2D yang bertemakan wayang diharapkan Remaja menjadi lebih peduli dan melestarikan juga menjaga budaya yang ada di Indonesia.

1.6.3 Manfaat bagi Industri Animasi

Dengan adanya Animasi 2D yang mengangkat cerita pewayangan diharapkan karya ini dapat memberikan manfaat bagi industri Animasi di Indonesia agar dapat membuat karya-karya Animasi yang mengangkat budaya lokal dan mengajarkan nilai-nilai yang sering dijumpai di cerita dalam pementasan

wayang, seperti Mencintai tanah air, Sopan santun, memiliki jiwa yang berani, bertanggung jawab dan nilai-nilai lainnya.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Siyoto Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang mengedepankan aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah. Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam, yaitu dengan mengamati dan mengkaji masalah secara kasus per kasus (Siyoto. 2015:28).

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Melakukan observasi dokumentasi dengan mengkaji komik wayang R.A Kosasih untuk mengetahui struktur cerita dan latar yang digunakan dalam cerita Bharatayuda pada komik tersebut. Menurut Moleong dalam Siyoto (2015:122) Observasi adalah pengamatan yang dituliskan dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar/foto dan sebagainya.

b. Wawancara

Melakukan Wawancara kepada Remaja di Kabupaten Bandung yang memiliki hobi membaca komik untuk mengetahui tingkat popularitas komik wayang, dan melakukan wawancara ahli kepada Dalang pewayangan untuk mengetahui latar dan suasana pada cerita Bharatayuda. Menurut Asdar (2018:114) Wawancara adalah percakapan yang melibatkan dua individu dengan maksud tertentu. Dua orang yang dimaksud dalam pengertian ini adalah pewawancara sebagai yang bertanya dan orang yang diwawancarai sebagai narasumber atau orang yang diharapkan memberi jawaban atas pertanyaan yang diajukan pewawancara.

c. Studi Pustaka

Mencari dan membaca buku-buku yang dapat dijadikan sebagai landasan pemikiran dalam penelitian dan perancangan yang dilakukan. Studi

Literatur mendukung penelitian agar berlandaskan teori yang berasal dari buku-buku yang dibaca penulis.

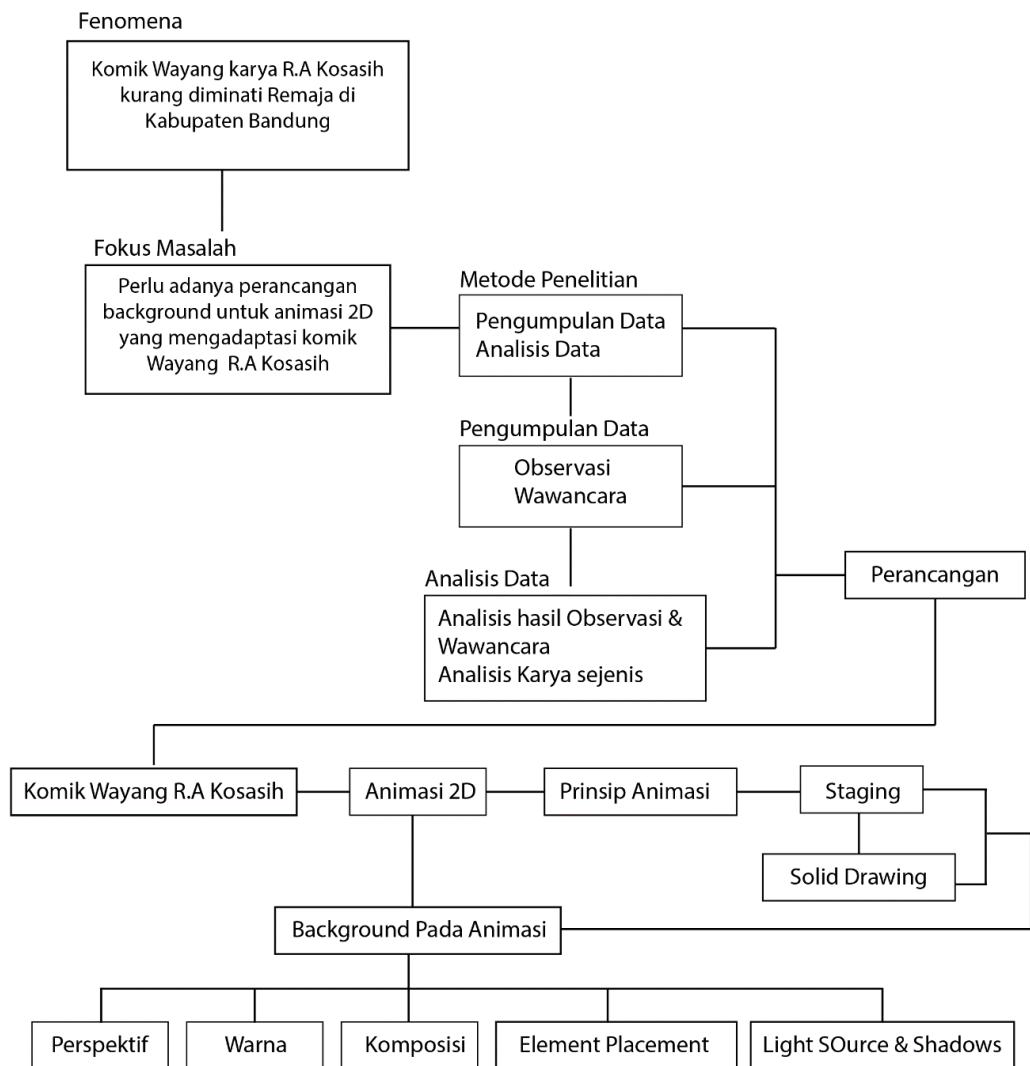
d. Kuisisioner

Membuat kuisisioner melalui google form yang selanjutnya disebarakan melalui internet untuk mendapatkan data mengenai pengetahuan Remaja di Kabupaten Bandung terhadap Komik Wayang karya R.A. Kosasih yang kemudian data tersebut akan dijadikan sebagai landasan di perancangan yang akan dilakukan oleh perancang.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis kualitatif deskriptif. Menurut Nugrahan dalam bukunya Analisis deskriptif merupakan penelitian yang menekankan catatan dengan deskripsi kalimat yang rinci, lengkap dan mendalam, dan menggambarkan situasi yang sebenarnya sebagai pendukung penyajian data. Peneliti berusaha menganalisis data dalam berbagai nuansa sesuai bentuk aslinya seperti pada waktu dicatat atau dikumpulkan (Nugrahani, F. 2014:96).

1.8 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

1.9 Pembabakan

Dalam penulisan laporan Metode Penelitian ini peneliti membaginya menjadi empat bab yang secara garis besar menjabarkan hal-hal sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab 1, penulis menjelaskan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian serta pembabakan mengenai gambaran setiap bab dalam laporan.

2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Berisi dasar pemikiran dan teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan seperti teori branding, teori komunikasi pariwisata, dan teori desain komunikasi visual.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi uraian data dan hasil perancangan dijelaskan pada bab ini, baik data hasil pengamatan atau data visual, data hasil wawancara, data hasil kuesioner yang menggunakan metode analisis yang telah dijelaskan dalam Bab I.

4. BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi hasil dan konsep dari perancangan background yang dilakukan oleh penulis dalam merancang background untuk animasi 2D yang mengadaptasi komik wayang karya R.A Kosasih berjudul Bharatayuda.

5. BAB V PENUTUP

Menjelaskan kesimpulan akhir dari penelitian yang dilakukan penulis dan pernyataan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan pada penelitian ini. Terdapat saran dan masukan yang membangun untuk penulis dalam melakukan penelitian.