

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Komik merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengungkapkan dan menggambarkan suatu cerita. Baik itu legenda, cerita keseharian, bahkan sampai cerita fiktif yang tak masuk akal sekalipun dapat dituangkan dalam sebuah karya komik. Alur cerita yang rapi dan konten penggambaran komik yang menarik yang membuat dunia perkomikan disukai para anak, remaja hingga dewasa. Tak heran bahwa komik merupakan media yang populer dalam dunia kreatif.

Komik yang mengangkat kisah legenda Indonesia menjadi salah satu bahasan yang menarik. Hal inilah yang membuat para komikus memilih bahasan tentang cerita dan legenda Indonesia untuk dijadikan sebuah komik. Kisah - kisah wayang dan legenda Indonesia dituangkan dengan gaya komik dan menjadi lebih menarik untuk diikuti.

Di era sekarang beberapa komikus muda mulai kembali meramaikan dunia industri komik di tanah air dengan mengangkat tema-tema legenda, seperti Garuda karya Is Yuniarto yang mengangkat dunia pewayangan, atau Dharmaputra Winehsuka oleh Alex Irzaqi yang mengangkat kisah tentang kerajaan Majapahit. Mereka dapat mengolah dengan baik tema lokal untuk dijadikan komik yang menarik dan berkualitas.

Namun pada kenyataan komik asing masih belum bisa dihindari. Banyak dari penikmat komik masih memilih membaca komik terjemahan asing daripada

komik Indonesia. Komik Indonesia sempat mengalami mati suri pada era 80-an akibat komik asing terjemahan yang mulai menguasai pasar. Sehingga tak dapat dipungkiri komik asing terjemahan masih mendapat tempat tersendiri bagi para pembaca dan penikmat komik. Namun para komikus Indonesia masih belum menyerah untuk menghadapi gempuran komik luar. Para komikus Indonesia masih masih bersemangat untuk menghadapi pasar komik Indonesia yang telah didominasi komik luar dengan cerita - cerita legenda dan kearifan lokal yang tidak bisa kita temui pada komik luar.

Banyak sekali legenda maupun cerita rakyat yang mengandung kearifan lokal yang menarik untuk diangkat menjadi sebuah komik, seperti kisah pewayangan, terbentuknya suatu daerah, maupun cerita rakyat lain seperti Timun mas maupun Bawang Merah dan Bawang Putih. Salah satu Cerita legenda yang menarik adalah tentang terbentuknya huruf Jawa yang berceritakan tentang dua utusan yang sangat setia yaitu Dora dan Sembada. Dari kisah ini terdapat tauladan kesetiaan, tanggung jawab, baik dan buruk sikap dalam kehidupan.

Alasan mengangkat kisah Dora dan Sembada untuk dijadikan komik, yang paling utama karena ingin memperkenalkan kisah legenda kepada generasi muda yang di era sekarang. Apalagi dengan mudarnya penggunaan aksara Jawa pada era ini, pembuatan komik Dora dan Sembada diharapkan mengenalkan kembali dan menarik minat penggunaan Aksara Jawa. Adapun alasan lainnya adalah ingin berpartisipasi dan ikut serta meramaikan komik Indonesia dan mengangkat kisah legenda Indonesia agar komik Indonesia bisa dinikmati oleh semua pembaca dan penggemar komik di Indonesia. Untuk itulah penulis membuat "Perancangan Komik Dora dan Sembada untuk memperkenalkan Cerita Rakyat Indonesia"

## **B. Rumusan Masalah**

Perancangan komik Dora dan Sembada tidak lepas dari permasalahan strategi promosi dan penyampaian informasi. Melihat dari beberapa permasalahan tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang komik yang menanamkan nilai kesetiaan dan tanggung jawab kepada pembaca ?
2. Bagaimana memilih media promosi yang sesuai dengan target pembacanya ?

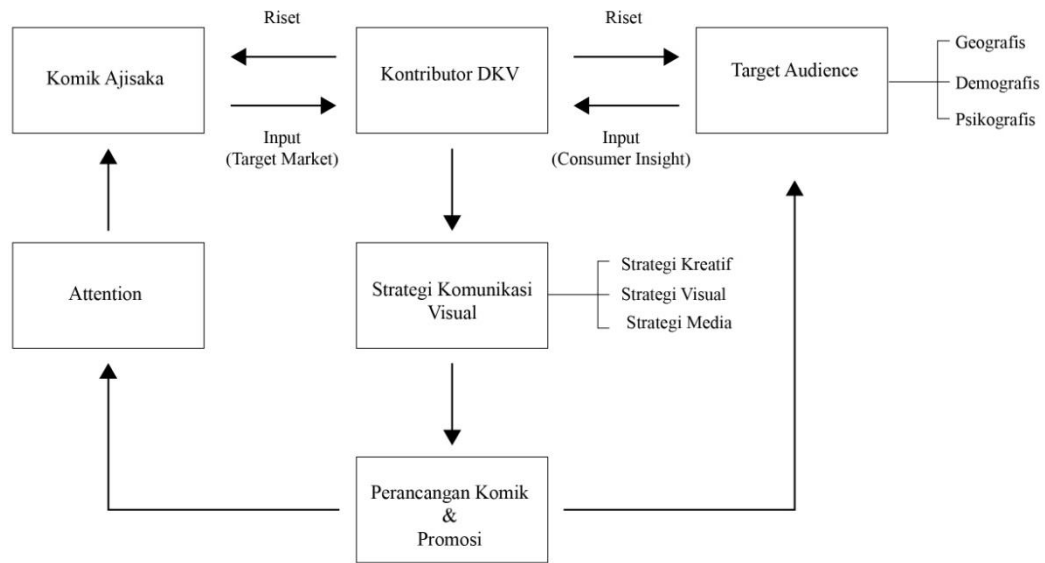
## **C. Tujuan Perancangan**

Adapun tujuan perancangan komik Dora dan Sembada adalah sebagai berikut:

1. Merancang komik yang yang menanamkan nilai kesetiaan dan tanggung jawab kepada pembaca.
2. Memilih dan merencanakan penggunaan media promosi yang sesuai dengan target pembaca.

## **D. Metode Penelitian**

Konsep Perancangan Komik dan Promosi Komik Dora dan Sembada ini, disusun berdasarkan atas kaidah penulisan dalam penelitian deskriptif yang memungkinkan untuk divisualisasikannya rekomendasi desain sebagai *outputnya*. Oleh sebab itu, bentuk dan strategi perancangannya dirangkum pada kerangka perancangan berikut ini :



Sehubungan dengan sumber data yang telah didapat, maka metode pengumpulan data yang dilakukan pada konsep ini meliputi:

### 1. Observasi Secara Langsung

Yakni teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki, baik pengamatan itu dilakukan di dalam situasi sebenarnya maupun dilakukan didalam situasi buatan yang khusus diadakan, meninjau objek yang menjadi komparasi. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terhadap narasumber yang mengetahui tentang cerita Dora dan Sembada untuk mengetahui kisah Dora dan Sembada dalam pertimbangan pembuatan komik. Peneliti juga melakukan questioner terhadap penikmat komik guna menentukan target market dan target audience.

### 2. Kajian Pustaka

Mengumpulkan data dari sumber-sumber yang ada studi pustaka. Dalam hal ini akan dicari buku-buku yang berkaitan dengan cara pembuatan komik, perkembangan komik, kisah legenda untuk dijadikan sebagai refrensi.