

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tradisi lisan merupakan bentuk warisan pesan yang memiliki nilai simbolis dan makna tertentu. Warisan lisan mencerminkan produk sosial yang di dalamnya mengandung pesan-pesan sosial yang diturunkan dari generasi ke generasi, dan disampaikan melalui berbagai bentuk lisan, salah satunya adalah carita pantun.

Carita pantun adalah salah satu bentuk tradisi lisan masyarakat Sunda di Jawa Barat, yang termasuk dalam kategori kesenian tradisional yang di pertunjukan oleh juru pantun. Dalam pertunjukannya, seorang juru pantun menceritakan kisah kerajaan Pajajaran sambil diiringi alat musik kecapi. Carita pantun sering dipentaskan dalam berbagai acara seni dan budaya untuk menyampaikan pesan moral, emosional, serta nilai-nilai kehidupan kepada masyarakat Sunda.

Ayi Basajan sebagai salah satu juru pantun dari Dangiang Linggar Manik yang berasal dari Subang, masih aktif hingga kini. Dangiang Linggar Manik adalah kelompok seniman tradisional yang berada di Subang, Jawa Barat. Kelompok ini dikenal dengan karya carita pantun yang dibawakan oleh Ayi Basajan. Terdapat beberapa karya pantun yang diwariskan dari gurunya, salah satunya adalah lakon Raden Pamanah Rasa yang di dalamnya mengandung nilai-nilai kesundaan.

Saat ini, pantun yang dibawakan oleh Ayi Basajan telah ditransformasikan ke dalam bahasa Sunda modern untuk dapat dimengerti oleh generasi muda. Namun, ruang lingkup karyanya hanya terbatas pada masyarakat adat saja, dan jejaknya

kurang begitu populer di kalangan remaja saat ini. Hal ini terlihat dari sedikitnya generasi muda yang mengunjungi pertunjukan carita pantun Ayi Basajan.

Sementara itu, carita pantun Ayi Basajan memerlukan bantuan untuk memperluas jangkauannya melalui berbagai bentuk media kontemporer. Seperti yang ditegaskan Yulika (2015:5), tradisi lisan perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tetap diterima, tanpa kehilangan keterkaitannya dengan tradisi masa lalu. Salah satu tradisi lisan yang menarik untuk diadaptasi adalah potensi dari carita pantun Ayi Basajan, karena ceritanya mengandung nilai-nilai tradisi dan pesan yang penting untuk disampaikan kepada remaja. Selain itu, menurut Kurnia Sari, guru bahasa Sunda di SMK Pasundan 3 Bandung, menyampaikan bahwa “bahasa pantun ini sulit dimengerti dan perlu teliti dalam memahaminya, penting untuk menggunakan media yang dapat membuat anak muda tertarik. Penggunaan gambar atau media visual dapat membantu menyampaikan pesan, daya tarik, dan rasa menarik dari carita pantun.” Dari pernyataan tersebut menunjukkan bahwa carita pantun Ayi Basajan perlu diadaptasi agar relevan dan sesuai dengan selera remaja saat ini.

Dalam studi pendahuluan, salah satu media kontemporer yang disukai oleh remaja SMK Pasundan 3 Bandung saat ini adalah media komik. Hal ini senada dengan pendapat dari Irwansyah (Adakreatif, 2023), yang menyebutkan bahwa komik telah menjadi media yang sangat populer di kalangan remaja saat ini, komik juga menjadi salah satu cara untuk mengenalkan budaya lokal, sehingga dapat menambahkan wawasan para pembaca. Popularitas media komik ini juga

berpotensi sebagai salah satu solusi yang dapat membantu Ayi Basajan dalam memperluas jangkauan cerita pantunnya.

Selain itu, komik merupakan jenis media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami dan populer (Maharsi, 2011:6). Komik mudah dipahami karena kombinasi antara gambar dan teks yang dapat menarik perhatian dan informasi yang disampaikan melaluinya lebih sederhana dan mudah dipahami. Komik memiliki banyak keunggulan, yang membuatnya sangat populer dan menarik perhatian khalayak. Hal ini sejalan dengan Putra & Yasa (2019:2), yang menyatakan bahwa masyarakat Indonesia memiliki minat yang besar terhadap komik, seperti yang ditunjukkan oleh banyaknya komik yang diimpor ke Indonesia. Oleh karena itu, komik merupakan media yang efektif untuk mempopulerkan carita pantun kepada khalayak luas.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- a. Sebagai pimpinan Dangiang Linggar Manik, Ayi Basajan memerlukan bantuan karena selama ini bergerak di karya tradisi yang jangkauan penontonnya sangat kecil, hanya terbatas di ruang lingkup masyarakat adat.
- b. Dangiang Linggar Manik memiliki sebuah produk carita pantun yang butuh disebarluaskan jangkauannya terutama kepada kalangan remaja saat ini, melalui berbagai jenis media kontemporer.

- c. Carita pantun memiliki potensi untuk diseminasi dengan bentuk yang dapat diterima remaja saat ini. Potensi ini dimiliki oleh carita pantun Ayi Basajan karena ceritanya mengandung nilai-nilai tradisi dan pesan yang perlu disampaikan kepada remaja.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang visualisasi carita pantun Ayi Basajan lakon Raden Pamanah Rasa dalam bentuk media komik?

### **1.4 Lingkup Perancangan**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka ruang lingkup penelitiannya adalah:

- a. Diseminasi potensi carita pantun Ayi Basajan lakon Raden Pamanah Rasa yang mengandung nilai-nilai tradisi dan moral untuk disampaikan kepada remaja saat ini melalui media komik.
- b. Media komik sebagai media visual yang digemari remaja saat ini.
- c. Perancangan ini memusatkan target utama kepada remaja yang berusia 14 – 17 tahun di masyarakat urban, Bandung.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan gagasan ini adalah:

- a. Merancang komik carita pantun yang berdasarkan dari pagelaran carita pantun Ayi Basajan.
- b. Mempopulerkan carita pantun ke khalayak luas terutama remaja.

### **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembahasan gagasan ini adalah:

- a. Menyebarkan jangkauan carita pantun Ayi Basajan melalui komik, agar dapat dikenal lebih luas dan tidak hanya dikenal di lingkup komunitas tradisi.
- b. Meningkatkan popularitas carita pantun dalam bentuk komik.

## 1.7 Skema Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan

## 1.8 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan komik carita pantun Ayi Basajan lakon Raden Pamanah Rasa ini menggunakan metode *design thinking*. Untuk perancangan ini, metode *design thinking* menjadi pilihan yang tepat karena bertujuan untuk memahami secara empatik setiap permasalahan yang dihadapi dan untuk mencapai target yang ingin dicapai secara menyeluruh. Metode ini mencakup lima tahapan, yaitu:

### a. *Emphatize*

Tahap awal dalam pendekatan *design thinking* ini, bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap masalah yang akan diatasi melalui pengumpulan data. Studi literatur sebagai proses pengumpulan data informasi dari penelitian sebelumnya tentang topik tertentu, yang dapat mencakup buku, artikel berita, dan jurnal. Selanjutnya, observasi dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang masalah. Dilakukan dengan mengunjungi acara tradisi mantun yang dilakukan oleh Dangiang Linggar Manik untuk mengetahui fenomena yang terjadi di lokasi pagelaran seni. Selanjutnya, wawancara kepada dua narasumber yaitu Ayi Ruhayat sebagai juru pantun sekaligus pimpinan Dangiang Linggar Manik asal Subang, dan Kurnia Sari yang merupakan guru bahasa Sunda di SMK Pasundan 3 Bandung. Setelah itu, menyebarkan kuesioner di lingkungan sekolah tersebut untuk mengetahui minat remaja terhadap cerita daerah, kemudian melakukan wawancara mendalam tentang ketertarikan terhadap media kontemporer.

**b. *Define***

Pendekatan 5W+2H (*what, why, where, when, who, how, dan how much*), digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan untuk merumuskan masalah. Pada tahap ini, solusi yang dibuat dapat sepenuhnya memenuhi kebutuhan target audiens karena penetapan masalah yang telah dilakukan.

**c. *Ideate***

Untuk menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan di tahap sebelumnya, ide dan alternatif untuk perancangan komik dibuat. Ide-ide ini termasuk tema, naskah cerita, *layout*, desain karakter, dan preferensi visual. Komik dipilih sebagai media utama untuk perancangan ini.

**d. *Prototype***

Tahap ini akan memulai perancangan komik dengan menggunakan berbagai strategi kreatif seperti gaya eksekusi, yang bergantung pada preferensi visual model, pakaian, warna, dan gaya ilustrasi lainnya untuk memenuhi kebutuhan visualisasi desain karakter dan latar tempat. Setelah itu, mulai dilakukan sketsa, *line art*, pewarnaan, tipografi, hingga *finishing* komik.

**e. *Evaluasi***

Tahap akhir ini dilakukan untuk mengujikan hasil perancangan komik kepada target untuk mendapatkan komentar, kritik, dan saran yang akan dipertimbangkan secara komprehensif.



## **1.9 Sistematika Penulisan**

Untuk menunjukkan secara sistematis pada proses pembuatan laporan tugas Akhir ini, penulis menyajikan alur pembahasan yang sistematis, sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup perancangan, tujuan dan manfaat perancangan, skema perancangan, dan metode perancangan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi landasan teori tentang komik dan desain komunikasi visual dengan tujuan untuk memahami pokok bahasan secara lebih mendalam, sehingga dapat dijadikan sebagai kerangka acuan berpikir untuk memecahkan masalah, yang kemudian dapat diambil kesimpulan dan dilanjutkan ke tahap perancangan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

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

Meliputi data dan analisis objek penelitian, data dan analisis sasaran, dan analisis permasalahan. Analisis ini akan dilakukan terhadap data yang telah dikumpulkan.

### **BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Meliputi tahapan-tahapan komunikasi yang terdapat dalam konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan purwarupa/visualisasi.

### **BAB V**

Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari laporan di atas.