

BAB III ANALISA DATA

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian

Pengumpulan dan analisis data terhadap objek penelitian dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai masalah yang ingin dipecahkan, dengan cara mengumpulkan informasi melalui studi literatur, observasi, wawancara, dan kuesioner.

3.1.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan data informasi yang diperoleh dari hasil penelitian terdahulu mengenai fenomena tertentu, berupa jurnal dan buku.

Berikut adalah hasil pengumpulan data yang diperoleh:

Tabel 3. 1 Simbol-Simbol Mitos Pantun Sunda

Items	Buku : Simbol-Simbol Mitos Pantun Sunda Penulis : Jakob Sumardjo Tahun : 2013
Hasil	Pantun merupakan karya budaya asli masyarakat Sunda, karena hanya menceritakan mitos kerajaan Sunda pada zaman Hindu-Budha, dan disampaikan dalam bahasa Sunda kuno dengan diiringi alat musik pantun. Pantun Sunda adalah jenis seni pertunjukan yang menggunakan alat musik kecapi pantun, yaitu kecapi berbentuk perahu, dulu memiliki 9 kawat namun sekarang memiliki 16 kawat. Pantun disebut sebagai teater tutur karena hanya dapat dipertunjukkan oleh seorang pencerita (juru pantun) yang

menceritakan sebuah lakon dalam bentuk cerita yang dinyanyikan atau didongengkan dengan diiringi instrumen musik tradisional. Kadang diiringi oleh pemain kecek atau tarawangsa, bahkan dimainkan dengan gamelan dan sinden juga. lakon pantun adalah cerita yang sering dibawakan oleh juru pantun, baik itu lakon negara atau karakter atau susunan lalakon. Lakon pantun biasanya bercerita tentang kerajaan Pajajaran dan menceritakan tentang raja Prabu Siliwangi atau putranya yang mengembara.

Pantun adalah cerita yang dilagukan dengan iringan kecapi oleh juru pantun. Juru pantun adalah seorang seniman tradisi sunda yang dapat membawakan sebuah carita pantun dengan menyanyikan dalam semalam dengan iringan kacapinya. Pantun merupakan produk budaya spiritual, dan bagian dari ritual. Juru pantun memantun untuk tujuan ritual, seperti ruwatan, khitanan, syukuran, atau tolak bala. Dalam ritual ruwatan, tujuan tolak bala atau "pembersihan", yaitu menyembuhkan orang sakit yang tidak kunjung sembuh, merombak isi rumah, dan membersihkan area rumah yang angker. Oleh karena itu, pertunjukan pantun tidak dapat dilakukan tanpa menyiapkan sesajian, doa, mantra (raja), dan persyaratan lainnya.

Tabel 3. 2 Carita Pantun: Sariak Layung

Items	Jurnal : Carita pantun: Sariak Layung Penulis : Arif Firmansyah, Novi Anoegrajekti, Aceng Rahmat Tahun : Januari 2022
Hasil	Carita pantun adalah warisan sastra kuno Sunda yang sangat berharga bagi masyarakat Sunda, tidak hanya dalam aspek sastra tetapi juga sebagai cerminan nilai-nilai budaya Sunda. Carita pantun ini disampaikan secara lisan oleh juru pantun, yang menceritakannya sambil mendongeng atau menyanyikannya dengan iringan kecapi. Carita pantun juga menjadi landasan berkembangnya karya sastra, seperti yang dilakukan M.A. Salmun yang mengadaptasi carita pantun seperti Lutung Kasarung, Mundinglaya Di Kusumah, dan Ciung Wanara menjadi prosa. Selain itu, Wahyu Wibisana juga mengadaptasi carita pantun Mundinglaya ke dalam bentuk novel, drama, dan sajak.

Tabel 3. 3 Carita Pantun: Eksistensi di Masyarakat Sunda

Items	Jurnal : Carita pantun; Eksistensi di Masyarakat Sunda Penulis : Arif Firmansyah, Novi Anoegrajekti, Aceng Rahmat Tahun : Januari 2022
Hasil	Berdasarkan hasil penelitiannya, jurnal ini mengungkapkan bahwa beberapa daerah, seperti Subang, Sumedang, dan Banten, masih melestarikan tradisi Mantun dengan karakteristik yang unik dan berbeda-beda dalam penyelenggaraan pertunjukan pantun. Di Banten, khususnya di Kota Badui, carita pantun tidak memerlukan

	<p>alat kecap dan dapat dipertunjukkan tanpa adanya musik, dengan bahasa dominan adalah bahasa Banten, meski sayangnya banyak cerita telah terlupakan. Sementara itu, di Subang, tradisi carita pantun yang masih dijaga oleh Mang Ayi mengalami perubahan, seperti melibatkan dua orang penafsir, seorang pencerita, dan seorang pelengkap atau alokan dalam pertunjukan.</p>
--	--

Tabel 3. 4 Rajah: Tradisi Lisan Carita Pantun Mang Ayi di Masyarakat Sunda

Items	<p>Jurnal : Caraka: Jurnal Ilmu Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajarannya</p> <p>Tema : Rajah: Tradisi lisan carita pantun Mang Ayi di Masyarakat Sunda</p> <p>Penulis : Arif Firmansyah</p> <p>Tahun : Juni 2023</p>
Hasil	<p>Berdasarkan hasil penelitiannya, pagelaran carita pantun Mang Ayi selalu dimulai dengan penggunaan rajah, yaitu sejenis mantra yang diucapkan sebelum dan setelah bercerita oleh juru pantun. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahan dalam penyusunan kata atau pengucapan selama pertunjukan, dan menghindari kemarahan dari para-Hyang atau leluhur. Rajah ini juga mencerminkan pandangan kosmologi Sunda dengan menyebut nama Allah, Dewa, Raja, Nabi Muhammad, sahabat Nabi, malaikat, dan wali, serta arah mata angin dengan pusat di tengah. Sebagai Juru Pantun, Mang Ayi menyebutkan penguasa imajiner yang dianggap sebagai keyakinan dan pahlawannya, yang</p>

	<p>mengacu pada penguasa ruang dan waktu. Pendekatan para juru pantun berbeda-beda sesuai keyakinan masing-masing. Carita pantun awalnya dipengaruhi oleh agama Hindu dan Budha, namun kemudian disesuaikan dengan masuknya Islam. Meskipun demikian, akarnya tetap bersumber dari keyakinan Islam dan dianggap sebagai doa yang kuat, sehingga Mang Ayi diakui sebagai Juru Pantun yang sangat berpengetahuan.</p>
--	---

3.1.2 Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait permasalahan dan fenomena awal dengan mengunjungi tiga acara tradisi mantun yang dilakukan oleh Dangiing Linggar Manik di lokasi pagelaran seni, serta melakukan observasi di SMK Pasundan 3 Bandung untuk mengevaluasi ketertarikan remaja saat ini terhadap media kontemporer. Berikut adalah hasil dari observasi tersebut:

a. Sanggar Seni Dangiing Linggar Manik & Studio Balesora

Pada hari Jumat, 11 Agustus 2023, penulis mengunjungi rumah Ayi Basajan atau lingkungan Dangiing Linggar Manik. Informan dalam penelitian ini adalah Ayi Ruhyat, yang lebih dikenal dengan nama Ayi Basajan, yaitu seorang juru pantun dan pupuhu (pemimpin) dari Dangiing Linggar Manik.

Dangiing Linggar Manik adalah sebuah organisasi kesenian terkenal di Kabupaten Subang, yang merupakan komunitas tradisi yang masih melestarikan kesenian pantun Sunda. Organisasi ini terletak di Kp. Dukuh 3 Rt 10/Rw 04, Desa Sadawarna, Kec. Cibogo, Kab. Subang, Jawa Barat,

organisasi ini masih aktif menerima undangan untuk menampilkan kesenian pantun Sunda dalam berbagai acara seperti ruwatan, khitanan, dan festival budaya di berbagai daerah.



Gambar 3. 1 Sanggar Seni Dangiing Linggar Manik

Ayi Ruhiyat atau Mang Ayi Basajan adalah seorang seniman dan juru pantun Sunda yang tetap melestarikan budaya pantun di era modern. Saat ini, beliau tinggal di Desa Sadawarna, Kabupaten Subang, Jawa Barat. Pada pukul 13:45 WIB, penulis melanjutkan perjalanan menuju studio Balesora di Dawuan, Subang. Di studio tersebut, Ayi Basajan melakukan rekaman pantun Mundinglaya Dikusumah dan Batu Ali-Ali Ampal selama 30-40 menit.



Gambar 3. 2 Mang Ayi Basajan

Selama proses rekaman, Ayi Basajan melantunkan carita pantun dengan gaya mendongeng dalam bahasa Sunda, diiringi alat musik kacapi. Rekaman selesai pada pukul 17:00 WIB.



Gambar 3. 3 Rekaman Carita pantun Ayi Basajan

b. Pertunjukan Pantun di Tasyakur 7 Bulanan

Pada hari Sabtu, 16 September 2023, penulis menghadiri acara Tasyakur 7 Bulanan di Saung Budaya Yoyon, Cinunuk, Cileunyi, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Acara ini diadakan oleh bapak Yoyon Darsono, beliau melakukan pertunjukan carita pantun yang berjudul Lahirnya Raden Kian Santang, bertujuan untuk mensyukuri kelahiran putranya dengan harapan anaknya memiliki sifat baik seperti Raden Kian Santang. Pidato pembukaan dimulai pukul 20.00 WIB, dihiasi oleh sesajen, kemenyan, dsb. Dengan melibatkan tiga pelestari pantun buhun: Yoyon Darsono sebagai pemilik acara, pemain suling, dan tukang alokan; Ayi Basajan sebagai pemantun; dan Mbah Nanu sebagai tukang alokan dan penjaga kemenyan. Acara ini dihadiri oleh banyak tokoh, sepuh, guru, polisi, serta seniman dan budayawan.



Gambar 3. 4 Acara Tasyakur 7 Bulanan

Pada pukul 20.25 WIB, menjelang pertunjukan pantun, Mbah Nanu, Mang Yoyon, dan Mang Ayi menyampaikan pidato singkat mengenai makna dan tujuan acara kesenian pantun buhun tersebut. Menurut pidato Mang Ayi, pantun merupakan salah satu bentuk komunikasi dari Raja kepada masyarakat melalui juru pantun. Dengan kata lain, pantun adalah cara penyampaian pesan Raja kepada rakyatnya. Saat ini, pantun menggunakan bahasa Islam karena pemantunnya sudah beragama Islam, berbeda dengan masa lalu ketika pantun belum dipengaruhi oleh Islam. Itulah sebabnya acara ini diberi judul “*pantun kiwari nyanding bihari* gaya Mang Ayi Basajan.” Sesajen ini memiliki tujuan untuk menunjukkan adab terhadap leluhur dan menghormati karya mereka. Selanjutnya Mbah Nanu, seorang budayawan dan dosen jurusan tari di ISBI Bandung, dalam pidatonya menjelaskan bahwa pantun adalah harta atau ikhtiar yang diiringi dengan sholawatan. Tekad Mang Yoyon untuk mengadakan syukuran ini mencerminkan nilai-nilai pantun, yang tidak hanya

terletak pada pelaksanaan ruwat atau benda sesajen, tetapi pada nilai yang terkandung di dalamnya. Dalam acara ini, Ayi Basajan menekankan pentingnya doa agar anak Mang Yoyon menjadi orang baik.

Kemudian, Mang Yoyon menyatakan bahwa seni adalah doa yang harus diyakini. Berdasarkan tulisan kuno, seni adalah bentuk doa untuk kebaikan. Misalnya dalam wayang, jika dipegang tangan kanan saat perang, akan menang, sebaliknya jika di tangan kiri, akan kalah. Ini mencerminkan filosofi tentang nilai dan kebenaran dalam seni. Nilai mahal dari benda sesajen mencerminkan harga diri yang tinggi dari leluhur.



Gambar 3. 5 Pertunjukan Pantun di Tasyakur 7 Bulanan

Pada pukul 20.45 WIB, pertunjukan pantun buhun dimulai oleh Ayi Basajan dengan menceritakan kisah lahirnya Raden Kian Santang. Cerita dimulai dengan pertemuan Raden Pamanah Rasa dengan Nyimas Subang Larang di pesantren Syekh Quro. Cerita ini dipilih dengan tujuan agar anak Mang Yoyon memiliki sifat dan kepribadian yang baik seperti Raden Kian Santang.

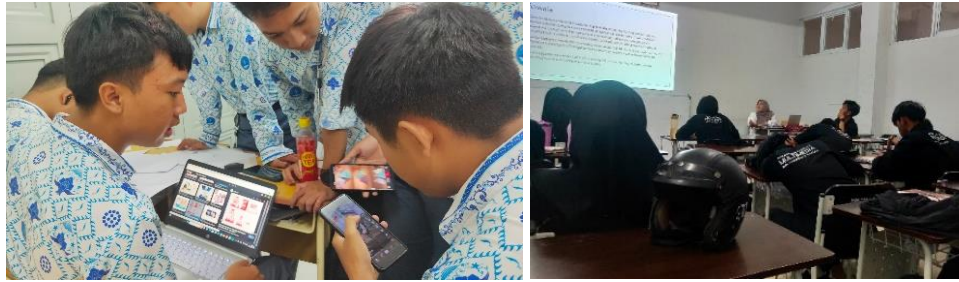


Gambar 3. 6 Tasyakur 7 Bulanan

Pada pukul 22.10 WIB, acara pertunjukan carita pantun selesai. Ayi Basajan mengakhiri pantun dengan doa-doa, diikuti dengan sesi foto bersama para tokoh seniman dan budayawan.

c. Observasi SMK Pasundan 3 Bandung

Di kelas konsentrasi dan bahasa Sunda, banyak siswa menggunakan bahasa Sunda yang dicampur dengan bahasa Indonesia. Mereka aktif memakai ponsel, laptop, dan tablet. Fokus utama siswa adalah pada gambar dan desain grafis, yang mereka minati dengan mendalam. Siswa saling membantu dan bekerja sama dengan menggunakan perangkat elektronik untuk menyelesaikan tugas, yang memperbaiki komunikasi dan kerjasama. Dalam kelas ini, penggunaan perangkat elektronik tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi juga mendukung dan mempermudah siswa dalam menggali referensi ide kreatif tanpa mengganggu fokus atau perhatian.



Gambar 3. 7 Observasi SMK Pasundan 3 Bandung

Dapat disimpulkan bahwa siswa sangat bergantung pada media modern, seperti ponsel, laptop, dan tablet. Penggunaan alat elektronik ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan mengurangi kebosanan, tetapi juga mendukung mereka dalam mencari ide kreatif.



Gambar 3. 8 Dokumentasi SMK Pasundan 3 Bandung

3.1.3 Struktur Carita Pantun Ayi Basajan

Ayi Basajan adalah seorang juru pantun yang melantunkan cerita pantun dengan gaya mendongeng, diiringi alat musik kecapi 'Pantun Sunda' miliknya, dan sering diselingi dengan lelucon (*sisindiran*). Setiap pertunjukan biasanya disertai sesajian dan pembakaran kemenyan, serta kadang diiringi kecrek, tarawangsa, dan sinden. Struktur carita pantun Ayi Basajan dimulai dengan rajah bubuka pantun, rajah pamunah, kidung rahayu, patwa, lakon carita, dan diakhiri dengan panutup.

a. Rajah Bubuka Pantun

Rajah Bubuka Pantun terdiri dari 79 baris, dengan masing-masing bait berisi 9-10 baris. Rajah ini mengungkapkan harapan agar pertunjukan pantun berjalan dengan nyaman dan lancar. Dalam bagian ini, juru pantun memohon izin kepada para leluhur untuk menyampaikan nilai-nilai keutamaan yang terkandung dalam pantun.



Gambar 3. 9 Rajah Bubuka Pantun

b. Rajah Pamunah

Rajah Pamunah terdiri dari 79 baris, dengan setiap bait berisi 9-10 baris. Rajah ini berfungsi sebagai doa untuk menghindari bencana, memohon ampun kepada makhluk halus, leluhur, dan para raja, serta untuk melindungi manusia dari perilaku buruk dan gangguan.



Gambar 3. 10 Rajah Pamunah

c. Kidung Rahayu

Kidung Rahayu adalah permohonan untuk meminta restu dari leluhur dalam menyampaikan kisah tentang Siliwangi yang abadi dan terjaga sepanjang waktu. Juru Pantun juga mengungkapkan penghormatan kepada semua penonton yang hadir dalam pagelaran pantun dan meminta maaf jika terdapat kesalahan kata dalam penyampaian cerita.



Gambar 3. 11 Kidung Rahayu

d. Patwa

Patwa terdiri dari 52 baris, dengan setiap baitnya berisi 10-12 baris. Patwa berfungsi sebagai permohonan izin kepada seluruh penonton. Juru pantun berharap bahwa pantun ini dapat memberikan manfaat, terutama bagi generasi muda yang hampir melupakan seni tradisi.



Gambar 3. 12 Patwa

e. Lakon Cerita

Lakon adalah bagian dari pertunjukan carita pantun yang menandai awal cerita. Dalam menyampaikan lakon atau cerita ini, Juru Pantun menceritakan kisah sambil menyisipkan kalimat pepatah dan humor untuk menghibur penonton. Lakon ini merupakan inti dari carita pantun, yang mengisahkan tentang kerajaan Pajajaran dan raja Prabu Siliwangi.



Gambar 3. 13 Lakon Carita

f. Penutup

Dalam penutupan ini, Juru Pantun memohon izin pamit dan meminta maaf jika ada cerita yang kurang dimengerti atau salah kata, termasuk dari petikan alat musik kecapi dan perjalanan cerita yang disampaikan.



Gambar 3. 14 Penutup

3.1.4 Lakon Raden Pamanah Rasa

Lakon Raden Pamanah Rasa ini adalah versi carita pantun yang disajikan oleh Ayi Basajan dari Subang. Pantun ini menceritakan perjalanan seorang pangeran bernama Pamanah Rasa, yang diutus oleh ayahnya, Prabu Dewa Niskala, untuk pergi menuju pesantren Syekh Quro.

- **Alur Cerita Raden Pamanah Rasa**

Dalam sebuah dunia yang sarat dengan misteri dan keajaiban, terdapat sebuah kerajaan yang dikenal sebagai Kerajaan Galuh, yang dipimpin oleh Prabu Dewa Niskala. Di kerajaan ini, rakyatnya menikmati kehidupan yang sejahtera, subur, makmur, dan damai. Raja tersebut terkenal sebagai penguasa yang bijaksana, kuat, dan memiliki kekuatan gaib.

Pada suatu hari di tanah Kerajaan Galuh, Prabu Dewa Niskala memanggil putranya, Raden Pamanah Rasa, seorang pemuda yang penuh semangat dan tekad. Ayahnya, Hyang Prabu Dewa Niskala, memberikan tugas mulia kepadanya untuk merantau ke pesantren Pulo Bata dan menjalani tapabrata selama beberapa waktu. Raden Pamanah Rasa, dengan menyamar sebagai Jaka Kekembingan, memulai perjalanan bersama pamannya, Ki Purwa Galih. Selama perjalanan panjangnya, Raden Pamanah Rasa menghadapi berbagai rintangan, baik magis maupun fisik. Dia terlibat dalam pertarungan sengit melawan makhluk gaib di hutan Gonggong Simagonggong dan menjalani meditasi di sungai Sipatahunan, yang merupakan tempat suci. Dalam perjalanan ini, dia dianugerahi ilmu-ilmu sakti, termasuk Ajian 'Maung Bodas' yang memungkinkannya berkomunikasi dengan kekuatan alam

melalui binatang mitis, serta menerima 'Wangsit' sebagai petunjuk untuk melanjutkan perjalanannya.

Raden Pamanah Rasa tiba di sebuah pesantren yang dipimpin oleh ulama besar Syekh Quro. Di sana, ia mengalami perubahan batin yang mendalam. Dalam keheningan malam, ia mendengar lantunan ayat suci Al-Qur'an yang merdu dan melihat seorang perempuan cantik dan salehah, Nyimas Subang Larang, yang membuatnya jatuh cinta. Setelah bertemu dengan Syekh Quro dan Nyimas Subang Larang, Pamanah Rasa semakin terpesona dan memutuskan untuk pulang ke negerinya dengan tujuan untuk membawa mahar berupa berlian, emas, dan intan. Sekembalinya ke pesantren, ia segera menemui Subang Larang untuk mengungkapkan perasaannya dan melamarnya. Nyimas Subang Larang setuju dengan syarat-syarat tertentu, seperti melafalkan dua kalimat syahadat dan memberikan Lintang Kerti Jejer Seratus (Tasbeh). Setelah memenuhi syarat tersebut, mereka pun menikah.

Dibawah mereka ke Balai Agung dengan tampilan romantis dihiasi layaknya Raja dan Ratu, dan didampingi oleh kedua permaisurinya dan ayahnya. Namun, kedua permaisurinya Nyimas Kentring Manik dan Nyimas Ambet Kasih merasa marah dan tidak setuju dengan pernikahan tersebut, karena Nyimas Subang Larang berani menikahi Raden Pamanah Rasa.

Setelah menikah dengan Nyimas Subang Larang, Raden Pamanah Rasa dinobatkan sebagai Raja dan menerima tahta dari ayahnya dengan gelar Sri Baduga Maharaja Hyang Prabu Siliwangi Pajajaran.

3.1.5 Hasil Wawancara

Menurut wawancara dengan Ayi Basajan, seorang juru pantun dari Dangiing Linggar Manik di Subang, Jawa Barat, pantun buhun diyakini muncul sekitar abad ke-14 pada era Tarumanagara atau Selatmalaka. Dalam masyarakat Sunda, pantun buhun berfungsi sebagai pendamping dan penasihat raja, yang menyampaikan visi dan misi atau pesan raja kepada rakyat melalui juru pantun. Juru pantun memiliki pemahaman mendalam mengenai kelebihan dan kelemahan Prabu Siliwangi, dan juru pantun pertama di Pajajaran adalah Raden Kuncung Aradilah.

Menurut Ayi Basajan, pantun adalah bentuk sastra lisan yang dipertunjukkan dalam bentuk teater, diiringi oleh '*dangding*' atau nyanyian dari Ayi Basajan. Pantun natural sering disertai dengan sesajen yang berkaitan dengan aspek kebatinan dan dimensi gaib. Sesajen ini merupakan simbol penghormatan kepada leluhur dan bentuk penghargaan terhadap warisan tanah Sunda yang subur.

Ayi Basajan memulai pengalaman belajarnya dalam seni pantun pada tahun 1990 hingga 1993. Guru pertama Ayi Basajan adalah Ang Didi, yang mengajarnya di Ujung Berung, Bandung. Guru kedua adalah Eyang Sukaman (Alm), yang berada di Subang, sementara guru ketiga adalah Syekh Muhammad Abdul Gaos Saeful Maslul (Alm), seorang guru agung dari TKN.

Ayi Basajan memiliki berbagai karya pantun yang berkaitan erat dengan Pajajaran, termasuk Mundinglaya di Kusumah, Raden Pamanah Rasa, Ciung Wanara, dan Lutung Kasarung. Saat ini, beliau berusaha menyederhanakan bahasa pantun agar lebih mudah dipahami oleh generasi muda, dan menamai karyanya "*pantun kiwari nyanding bihari gaya pantun Mang Ayi.*" Motivasi Ayi Basajan

untuk menjadi Juru Pantun berasal dari keinginannya untuk melestarikan budaya pantun dalam masyarakat Sunda. Untuk mencegah hilangnya warisan budaya ini, beliau dan timnya bekerja sama untuk menghidupkan kembali tradisi tersebut. Pertunjukan pantun yang dipimpin Ayi Basajan sering diadakan di Bandung dan Subang, serta pernah di Karawang, Cikampek, Bekasi, Bogor, Sukabumi, Banten, bahkan hingga Singapura. Sebagian besar acara tersebut lebih berfokus pada kegiatan ritual ruwatan daripada hiburan semata.



Gambar 3. 15 Wawancara Ayi Basajan

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Kurnia Sari, yang dikenal dengan nama Bu Nia, seorang Guru Bahasa Sunda di SMK Pasundan 3 Bandung, diketahui bahwa selama mengajar di sekolah tersebut, Bu Nia telah mengajarkan berbagai aspek bahasa Sunda kepada siswa, seperti dongeng, aksara Sunda, budaya Sunda, dan cerita daerah. beliau juga memberikan pembelajaran mengenai carita pantun yang berkaitan dengan dongeng, mite, dan mitos. Menurutnya, materi pantun sudah termasuk dalam kurikulum dan disampaikan secara mendalam kepada siswa kelas 12. Di kelas 10, materi pantun diperkenalkan secara teori dasar atau sebagai pengenalan, dengan tujuan agar siswa memahami bahwa pantun Sunda adalah bentuk hiburan yang dipertunjukkan dan memiliki unsur sastra.

Menurut Bu Nia, suasana kelas saat pembelajaran cerita daerah atau carita pantun cukup cocok dan menyenangkan untuk generasi sekarang. Hal ini disebabkan karena lingkungan anak-anak saat ini cenderung menggunakan bahasa Indonesia, di mana sekitar 80% dari mereka menggunakan bahasa Indonesia yang diplesetkan. Namun, Bu Nia juga menyadari bahwa bahasa carita pantun sulit dimengerti oleh anak-anak, dan bahkan sebagai guru bahasa Sunda, beliau perlu teliti dalam menganalisisnya. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media yang dapat membuat anak-anak tertarik. Menurutnya, penggunaan gambar dapat membantu menyampaikan daya tarik dan rasa menarik dalam carita pantun. Pantun, yang dianggap sebagai seni yang jarang dipertunjukkan, memerlukan penerus agar tetap lestari, dan Ayi Basajan sebagai salah satu seniman terkenal dalam seni ini akan sulit digantikan jika tidak ada penerusnya.



Gambar 3. 16 Wawancara Guru Bahasa Sunda

Berdasarkan survey dan wawancara dengan guru bahasa Sunda, serta sampel remaja di SMK Pasundan 3 Bandung, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Materi carita pantun sudah dimasukkan dalam kurikulum bahasa Sunda dan diperkenalkan di kelas 10 serta kelas 12. Di kelas 10, materi tersebut diperkenalkan dalam bentuk tontonan untuk menunjukkan bahwa carita pantun adalah bentuk hiburan yang juga mengandung unsur seni sastra. Siswa menganggap pertunjukan pantun mencerminkan budaya tradisi dengan elemen horor dan mistis yang kental.
- b. Carita pantun dianggap sulit dipahami dan memerlukan analisis yang teliti. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media yang menarik bagi anak-anak. Penggunaan gambar dalam media visual dapat membantu menyampaikan pesan dan daya tarik carita pantun.
- c. Salah satu media kontemporer yang populer di kalangan remaja SMK Pasundan 3 Bandung adalah media komik.
- d. Mereka menunjukkan ketertarikan dan keterbukaan untuk mengadaptasi carita pantun menjadi media komik.



Gambar 3. 17 Wawancara Sampel SMK Pasundan 3 Bandung

3.1.6 Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh 141 responden, sebanyak 77,3% dari mereka menunjukkan ketertarikan terhadap cerita daerah. Rata-rata alasan ketertarikan remaja terhadap cerita daerah adalah sebagai berikut: menambah pengetahuan, wawasan, dan hal baru (8,5%), adanya pesan moral dalam cerita daerah (10%), cerita yang dianggap unik, menarik, dan seru untuk dibaca (14%), serta dapat mengetahui budaya daerah, mitos, dan sejarah (17%). Di sisi lain, alasan ketidak tertarikan rata-rata adalah tidak suka membaca (6,3%) dan cerita yang dianggap membosankan (7,8%). Selain itu, sebanyak 68,7% responden mengenal carita pantun, namun 65% di antaranya belum pernah menonton pertunjukan carita pantun secara langsung.

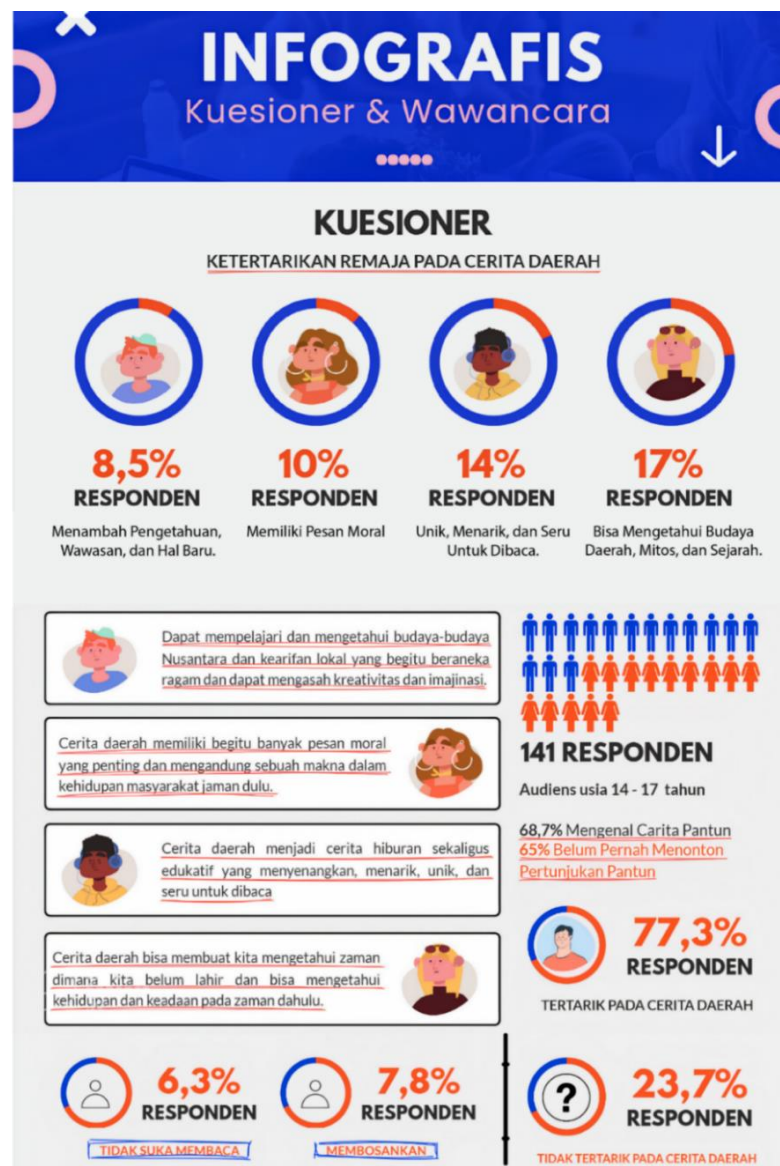
Berdasarkan data diatas, dapat disimpulkan bahwa remaja saat ini tertarik pada cerita daerah karena dapat mempelajari dan mengetahui budaya serta kearifan lokal Nusantara yang beragam. Cerita daerah dianggap dapat mengasah kreativitas dan imajinasi serta menawarkan pesan moral penting yang relevan dengan kehidupan masyarakat zaman dahulu. Selain itu, cerita daerah juga berfungsi sebagai media hiburan yang edukatif, unik, dan menarik. Mereka merasa bahwa cerita daerah memberikan wawasan tentang masa lalu, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami kehidupan dan keadaan zaman dahulu.

3.2 Data dan Analisis

Berikut adalah data dan hasil analisis untuk target penelitian yang terdiri atas segmentasi target, persona target audiens, consumer journey, serta preferensi visual dan *moodboard* yang akan digunakan untuk lakon Raden Pamanah Rasa:

3.2.1 Segmentasi Target

Segmentasi target merupakan infografis hasil pengumpulan data yang didapatkan dari hasil kuesioner dan wawancara.



Gambar 3. 18 Infografis Kuesioner



Gambar 3. 19 Infografis Wawancara

3.2.2 Persona Target Audiens

a. Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
- Usia : 14 – 17 tahun
- Pendidikan : Siswa SMA/SMK, dan pelajar yang tertarik pada kebudayaan dan sastra.

b. Geografis

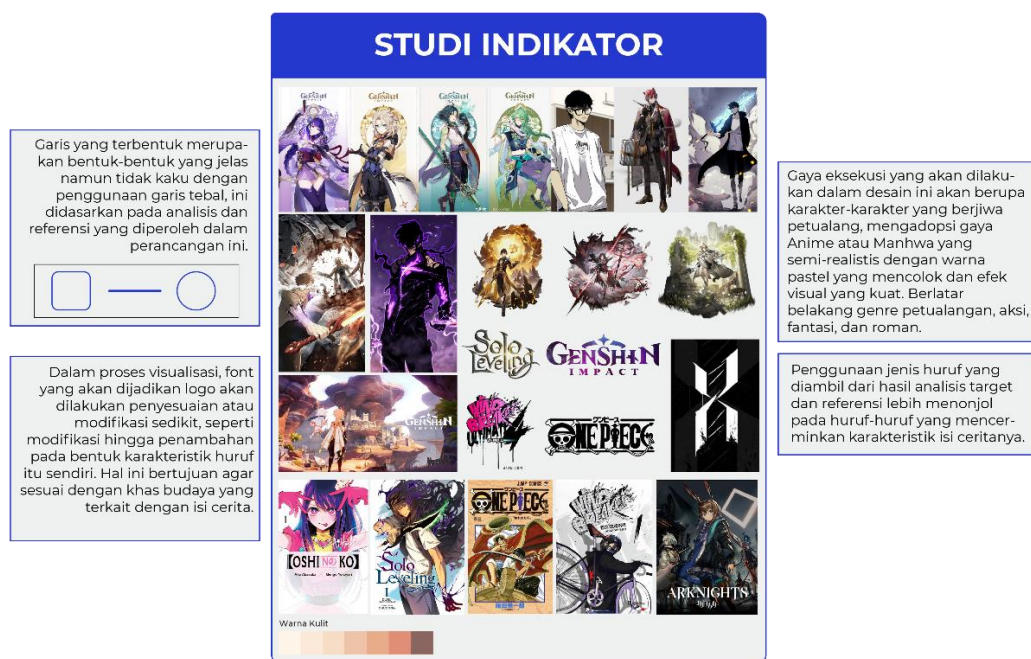
Wilayah urban dan suburban, khususnya di Bandung dan sekitarnya, serta kota-kota besar lainnya di Indonesia.

c. Psikografis

Target audien berdasarkan psikografis adalah remaja yang secara umum tertarik pada cerita daerah dan memiliki hobi membaca komik.

3.2.3 Consumer Journey

Berdasarkan analisis *consumer journey*, dapat disimpulkan bahwa remaja saat ini cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk berbagai kegiatan. Selain dari aktivitas sekolah, mereka lebih memilih aktivitas yang sesuai dengan minat dan hobi mereka, yaitu bermain membaca komik, nonton video, bersosial media, dan bermain gim menjadi kegiatan yang disukai mereka untuk mengisi waktu luang.

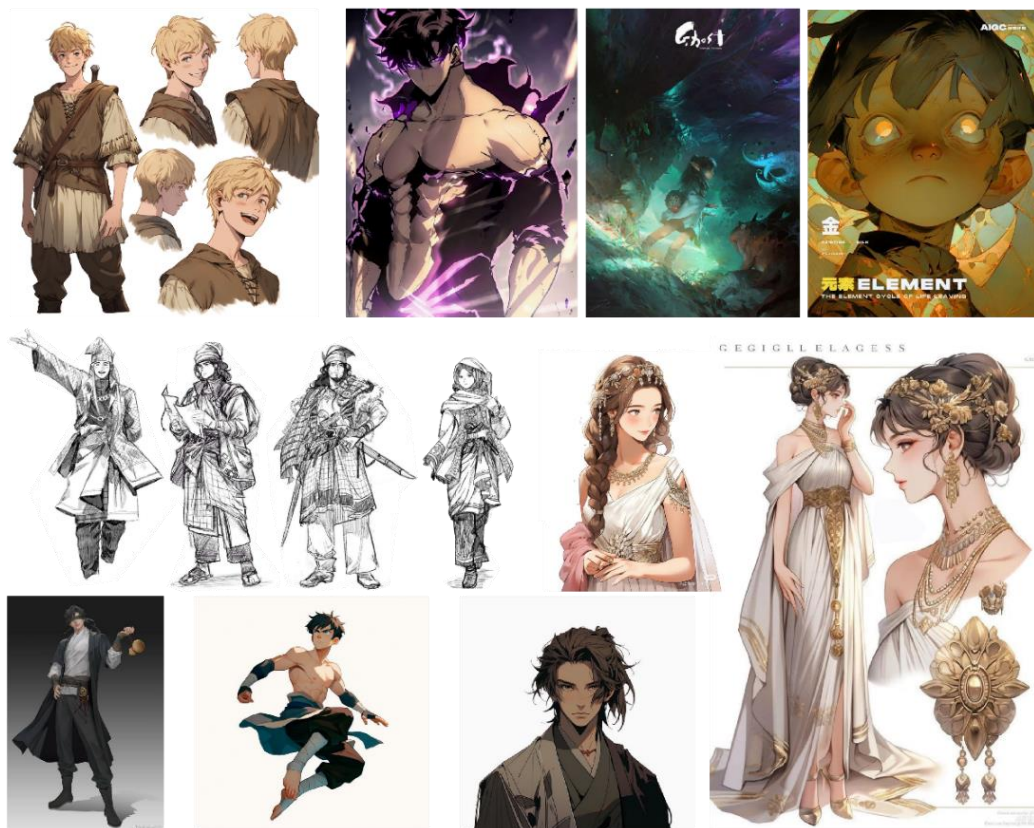


Gambar 3. 20 Studi Indikator

Berdasarkan analisis *consumer journey* dan studi indikator yang dilakukan pada audiens di Bandung, ditemukan bahwa sebagian besar audiens lebih tertarik pada gaya visual Korea (*Manhwa*) dan Jepang (*Manga/Anime*) dengan pendekatan semi-realistis. Temuan ini berlandaskan pada kecenderungan audiens terhadap beberapa komik luar yang populer seperti *Solo Leveling*, *Wind Breaker*, *One Piece*, dan *Oshi No Ko*. Selain itu, referensi audiens terhadap karakter dan desain cover yang menampilkan logo dalam komik-komik tersebut juga mendukung temuan ini.

3.2.4 Preferensi Visual

Preferensi visual pada tahap ini didasarkan pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Visual yang dipilih menonjolkan gaya gambar *Anime* dan *Manhwa*, serta efek visual lain yang sesuai dengan minat target audiens. Untuk pakaian, digunakan pakaian adat Sunda dari Jawa Barat, dengan preferensi karakter yang menyerupai model artis berdarah Sunda Jawa Barat.



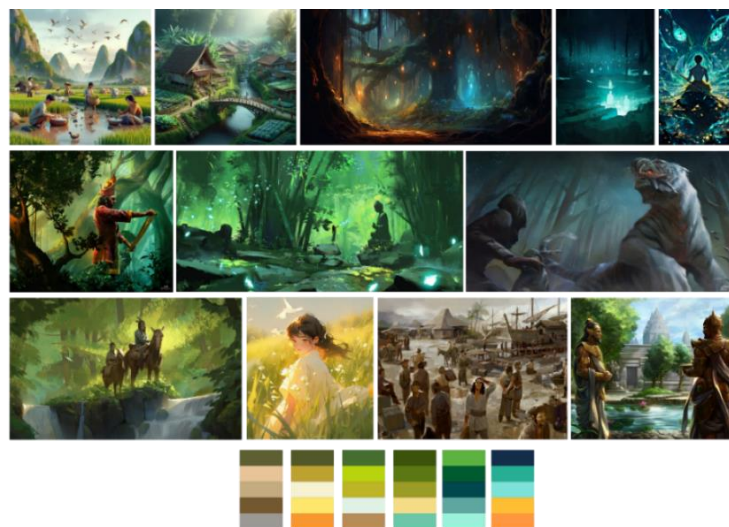
Gambar 3. 21 Referensi Visual Gaya Ilustrasi



Gambar 3. 22 Preferensi Visual Model

3.2.5 Moodboard

Berdasarkan data yang diperoleh, *moodboard* ini berfungsi sebagai kumpulan referensi visual yang menjadi panduan dalam tahap perancangan komik. *Moodboard* ini menggabungkan elemen-elemen visual untuk memastikan konsistensi dan kesesuaian dengan preferensi audiens, serta gaya yang diinginkan.



Gambar 3. 23 Moodboard

3.3 Analisis Permasalahan

Permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana merancang visualisasi komik sebagai metode untuk menyebarluaskan potensi carita pantun Ayi Basajan kepada remaja saat ini. Konsep komunikasi yang digunakan melibatkan strategi pendekatan emosional, bertujuan untuk menciptakan respons yang menghubungkan perasaan emosional audiens dengan konten yang disajikan.

3.3.1 Analisis 5W+2H

a. *WHAT* (Apa)

Permasalahan apa yang dibahas?

Ayi Basajan, sebagai juru pantun dari Dangiing Linggar Manik di Subang, masih aktif hingga kini. Organisasi ini memiliki sebuah produk tradisi lisan bernama carita pantun. Namun, kondisinya saat ini menunjukkan perlunya upaya untuk memperluas jangkauan carita pantun Ayi Basajan kepada kalangan remaja. Carita pantun memiliki potensi untuk diseminasi dalam bentuk yang dapat diterima oleh remaja saat ini, karena mengandung nilai-nilai kesundaan yang penting untuk disampaikan. Oleh karena itu, carita pantun Ayi Basajan perlu diperkenalkan kepada remaja melalui berbagai media kontemporer untuk meningkatkan jangkauan dan relevansinya di khalayak luas.

b. *WHY* (Mengapa)

Mengapa permasalahan ini penting?

Selama ini, Dangiing Linggar Manik hanya berfokus pada karya tradisi dengan jangkauan penonton yang sangat terbatas, hanya mencakup

komunitas tradisi dan kalangan orang tua. Penampilan mereka jarang menarik perhatian kalangan remaja, terutama karena beberapa kendala seperti bahasa yang sulit dipahami, tidak ada visualnya, dan jadwal pertunjukan yang umumnya malam hari. Kendala-kendala ini menyebabkan pertunjukan mereka kurang diminati oleh remaja.

c. **WHERE** (Dimana)

Dimana permasalahan ini terjadi?

Permasalahan ini terjadi di masyarakat urban, khususnya di Bandung.

d. **WHEN** (Kapan)

Kapan permasalahan ini terjadi?

Permasalahan ini muncul di era perkembangan zaman saat ini, di mana produk tradisi lisan seperti carita pantun perlu diadaptasi untuk tetap diterima oleh audiens modern.

e. **WHO** (Siapa)

Siapa target yang terlibat?

Remaja berusia 14 – 17 tahun

f. **HOW** (Bagaimana)

Bagaimana cara mengatasi permasalahan ini?

Untuk mengatasi permasalahan ini, agar carita pantun dapat diterima oleh remaja saat ini, yaitu dengan mengenalkannya melalui media kontemporer yang disukai oleh target audiens. Di SMK Pasundan 3 Bandung, media yang disukai dan populer di kalangan remaja adalah komik. Oleh karena itu, mengadaptasi carita pantun Ayi Basajan ke dalam format komik merupakan

solusi untuk menyebarluaskan potensi carita pantun, menjadikannya lebih menarik dan relevan bagi audiens muda.

g. **HOW MUCH** (Berapa Banyak)

Berapa banyak remaja yang tertarik pada cerita daerah?

Sebanyak 77,3% dari 141 responden tertarik pada cerita daerah.

Berapa banyak remaja yang tertarik pada komik?

Dari 10 responden yang diwawancarai secara mendalam sebagai sampel target, semuanya sepakat bahwa cerita daerah, seperti carita pantun Ayi Basajan, dapat dikembangkan atau diadaptasi menjadi media komik.

3.3.2 Analisis *SWOT*

Tabel 3. 5 Analisis *SWOT*

Strength	<ul style="list-style-type: none"> • Carita pantun Ayi Basajan lakon Raden Pamanah Rasa, memberikan dampak positif karena menyajikan nilai dan moral kepemimpinan. Cerita ini menekankan sikap bijak dan positif dalam setiap tindakan. • Sebagai sumber untuk mengenal lebih dalam tentang perjuangan hidup Raden Pamanah Rasa yang kini lebih dikenal sebagai Prabu Siliwangi. • Carita pantun ini dapat menjadi dasar dan alat edukasi dalam membentuk karakter remaja.
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> • Target audiens cenderung lebih menyukai cerita dari luar negeri dibandingkan dengan cerita daerah dari Indonesia.

	<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas produk media komik cetak yang rendah lebih rentan rusak, sehingga mengurangi pengalaman membaca dan menurunkan kepuasan target pembaca. • Cerita pada media komik ini merupakan versi carita pantun Ayi Basajan yang lebih pendek, menjadikannya keterbatasan dalam menyampaikan detail kompleks dan nuansa emosional. Sehingga target perlu mencari referensi lain yang lebih lengkap dan detail.
<i>Opportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama dengan organisasi Dangiang Linggar Manik dapat meningkatkan daya tarik lokal dan kesadaran merek, memperluas jangkauan dan relevansi carita pantun di masyarakat. • Komik cetak menjadi produk yang dapat disimpan dan dikoleksi dalam bentuk fisik. • Memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet yang membuka peluang dalam distribusi digital komik untuk mencapai target yang lebih luas dan lebih mudah.
<i>Threat</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Popularitas media komik dari luar negeri menjadi tantangan dan persaingan besar dalam upaya menyebarluaskan komik carita pantun Ayi Basajan.

3.3.1 Ideasi

Ideasi adalah sekumpulan ide, konsep, dan alternatif yang meliputi tema, sinopsis cerita, *layout*, dan preferensi gaya visual komik.

a. Tema

Tema menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah pokok pikiran atau landasan suatu cerita. Komik Pamanah Rasa akan menampilkan karakter kependekaran dengan tema heroik, mistis, magis, dan petualangan.

b. Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita adalah elemen penting dalam tahap pengembangan ide karena membantu membangun cerita yang utuh. Rancangan ini mengangkat konsep kepemimpinan, yaitu *Weruh Sadurung Winarah*, yang berasal dari bahasa Sunda. Konsep ini menyampaikan pesan tentang pentingnya meningkatkan pengetahuan dan kemampuan diri sebelum menjadi pemimpin, dengan tekad, kebaikan, dan keberanian, meskipun harus menghadapi berbagai tantangan. Sinopsis lakon Pamanah Rasa dibagi menjadi enam adegan untuk memudahkan penerapan cerita tersebut.



2. Pertarungan Maung Bodas - Hutan Simagonggong																												
Inti cerita Tiba di hutan terlarang, Raden Pamanah menghadapi rintangan magis dan fisik. Pertarungan sengit dengan siluman Maung Bodas. Setelah mengalahkan siluman itu, dia diberkahi ilmu-ilmu sakti, seperti Ajian 'Maung Bodas'.																												
Alur cerita Raden mendengar suara geraman buas		Muncul dua harimau putih	Klimaks Maung Bodas terkejut karena tidak menyangka akan ada manusia yang berani menginjak kaki ke hutan ini yang terkenal angker dan ditakuti oleh manusia maupun hewan.	Anti-Klimaks Terjadinya pertarungan sengit antara Raden Pamanah Rasa dengan Maung Bodas, namun Raden Pamanah Rasa dapat mengalahkannya dan mengampuninya.																								
Lokasi: Hutan Simagonggong	Suasana: Angker, Gelap, Tegang	Tokoh: Raden Pamanah Rasa Ki Purwagalih	Musuh: Siluman Maung Bodas	Roh: Kuntilanak																								
3. Tapabrata - Sungai Sipatahunan																												
Inti cerita Raden Pamanah Rasa melanjutkan perjalanan, kemudian tapabrata untuk menimba ilmu kedayaan dan memperdalam ilmu kesaktian di sungai Sipatahunan yang akhirnya mendapatkan 'Wangsit' sebagai petunjuk menuju pesantren.																												
Alur cerita Raden melihat pemandangan di sekitar sungai		bersinggah di batu sungai	bermeditasi di pohon	Tapa Brata 40 hari 40 Malam																								
Dalam Mimpi Mendapat Wangsit/Petunjuk menuju pesantren.																												
Lokasi: Kerajaan Galuh Singgasana, dalam istana	Tokoh: Prabu Dewa Niskala Raden Pamanah Rasa Ki Purwagalih	Lokasi: Pedesaan, Pasar	Suasana: Ramai, Damai, Sejahtera	Tokoh: Raden Pamanah Rasa Ki Purwagalih																								
4. Alunan Suara Perempuan Cantik - Pesantren Syekh Quro																												
Inti cerita Di pesantren, Raden Pamanah Rasa terpicat hatinya oleh alunan suara merdu ayat-ayat Al-Quran yang dilantunkan oleh Nyi Subang Larang. kemudian Raden Pamanah Rasa melamarnya, namun dengan syarat maskawin Lintang Kerti Jejer Seratus dan mengucapkan dua kalimat syahadat.																												
Alur cerita Raden Pamanah Rasa mendengar alunan suara mengaji		Mengintip dan melihat ada dua perempuan cantik sedang mengaji	Raden berbicara dengan paman terkait hatinya terpicat oleh perempuan itu.	Esok hari, bertemu Syekh Quro dan Nyi Subang Larang																								
Raden melamarnya dengan memberikan Lintang Kerti Jejer Satus dan mengucapkan dua kalimat syahadat.		Raden Pamanah Rasa menyanggupinya.	Nyi Subang Larang menerima lamaran dengan syarat maskawin Lintang Kerti Jejer Satus dan mengucapkan dua kalimat syahadat	Raden Pamanah Rasa pulang ke keraton Galuh untuk membawa maskawin untuk melamar Nyi Subang Larang.																								
Lokasi: Pesantren Syekh Quro, Luar Mushola Halaman Pesantren	Suasana: Romantic	Tokoh: Raden Pamanah Rasa Ki Purwagalih Nyi Subang Larang	Syekh Quro Nyi Dewi Mantria																									
5. Penobatan Raja Sri Baduga Maharaja - Kerajaan Galuh																												
Inti Cerita Setelah melamar, Raden Pamanah Rasa dan Nyi Subang Larang dibawa pergi ke Balai Agung untuk melangsungkan pernikahan. Namun kedua permalsurinya marah, karena tidak senang dengan pernikahan mereka. Setelah pernikahan itu, Raden Pamanah Rasa dinobatkan menjadi Raja Galuh dengan gelar Sri Baduga Maharaja.																												
Alur Cerita Menuju Balai Agung, istana Galuh		Kedatangannya disambut, didampingi, dan dihiasi.	Perayaan Pernikahan Raden Pamanah Rasa dengan Nyi Subang Larang	Nyimas Ambet Kasih dan Nyimas Kentring Manik marah kepada Nyi Subang Larang																								
Raden Pamanah Rasa dinobatkan menjadi Raja dan menerima tahta dari ayahnya dengan diberikan gelar Sri Baduga Maharaja Prabu Siliwangi Pajajaran.																												
Lokasi: Kerajaan Galuh Balai Agung,	Suasana: Romantic	Tokoh: Raden Pamanah Rasa Ki Purwagalih Nyi Subang Larang	Prabu Dewa Niskala Nyimas Ambet Kasih Nyimas Kentring Manik	Lengser Syekh Quro																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Tokoh:</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Protagonis</td> <td>Karakter</td> </tr> <tr> <td>1. Prabu Dewa Niskala</td> <td>1. Cagah, Sakti, Bijak</td> </tr> <tr> <td>2. Raden Pamanah Rasa</td> <td>2. Sakti, Baik & Berani</td> </tr> <tr> <td>3. Ki Purwagalih - Patih</td> <td>3. Teguh</td> </tr> <tr> <td>4. Nyi Subang Larang</td> <td>4. Cantik & Baik hati</td> </tr> <tr> <td>5. Nyi Dewi Mantria</td> <td>5. Baik hati</td> </tr> <tr> <td>6. Syekh Quro</td> <td>6. Baik hati</td> </tr> <tr> <td>Antagonis</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Nyi Kentring Manik</td> <td>7. Ahli Tata Negara</td> </tr> <tr> <td>8. Nyi Ambet Kasih</td> <td>8. Ahli Bela Diri</td> </tr> <tr> <td>9. Siluman Maung Bodas</td> <td>9. Buas, Sakti, Jahat, Penguasa Hutan</td> </tr> </tbody> </table>					Tokoh:		Protagonis	Karakter	1. Prabu Dewa Niskala	1. Cagah, Sakti, Bijak	2. Raden Pamanah Rasa	2. Sakti, Baik & Berani	3. Ki Purwagalih - Patih	3. Teguh	4. Nyi Subang Larang	4. Cantik & Baik hati	5. Nyi Dewi Mantria	5. Baik hati	6. Syekh Quro	6. Baik hati	Antagonis		7. Nyi Kentring Manik	7. Ahli Tata Negara	8. Nyi Ambet Kasih	8. Ahli Bela Diri	9. Siluman Maung Bodas	9. Buas, Sakti, Jahat, Penguasa Hutan
Tokoh:																												
Protagonis	Karakter																											
1. Prabu Dewa Niskala	1. Cagah, Sakti, Bijak																											
2. Raden Pamanah Rasa	2. Sakti, Baik & Berani																											
3. Ki Purwagalih - Patih	3. Teguh																											
4. Nyi Subang Larang	4. Cantik & Baik hati																											
5. Nyi Dewi Mantria	5. Baik hati																											
6. Syekh Quro	6. Baik hati																											
Antagonis																												
7. Nyi Kentring Manik	7. Ahli Tata Negara																											
8. Nyi Ambet Kasih	8. Ahli Bela Diri																											
9. Siluman Maung Bodas	9. Buas, Sakti, Jahat, Penguasa Hutan																											

Gambar 3. 24 Break Down Carita Pantun Ayi Basajan

c. Preferensi Gaya Visual Komik Luar

1) *Manhwa* (Korea)

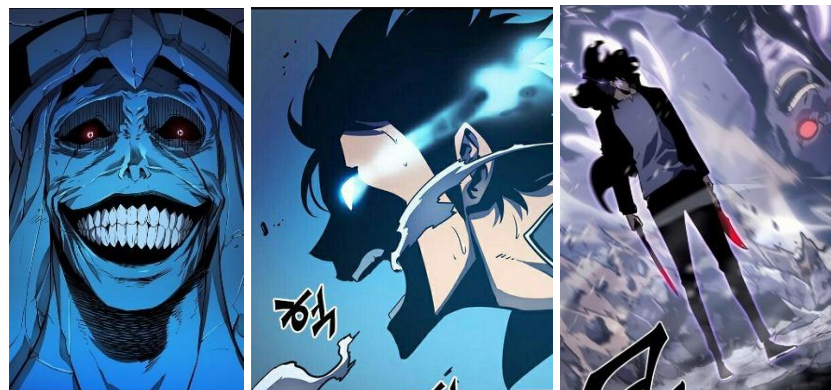
Manhwa adalah istilah yang merujuk pada komik dan animasi asal Korea. Seni *Manhwa* dipengaruhi oleh sejarah modern Korea, sehingga bentuk, genre, dan gaya gambarnya mirip dengan *Manga*. Berikut adalah beberapa faktor keunggulan *Manhwa* meliputi:

- **Kelebihan**

Manhwa sering menonjolkan budaya Korea serta menampilkan karakter dengan gaya visual yang detail, kualitas gambar yang jelas, dan menceritakan cerita-cerita yang unik.

- **Gaya Visual Semi-Realis**

Karakter-karakter dalam *Manhwa* sering dirancang dengan desain yang menarik, ekspresi wajah dan mata yang dramatis, serta visual yang diilustrasikan dengan detail yang semi-realistis.



Gambar 3. 25 Gaya Visual *Manhwa*

- **Efek Visual Dramatis**

Manhwa menggunakan berbagai efek visual untuk meningkatkan drama dan ketegangan dalam cerita, termasuk efek gerakan cepat pada

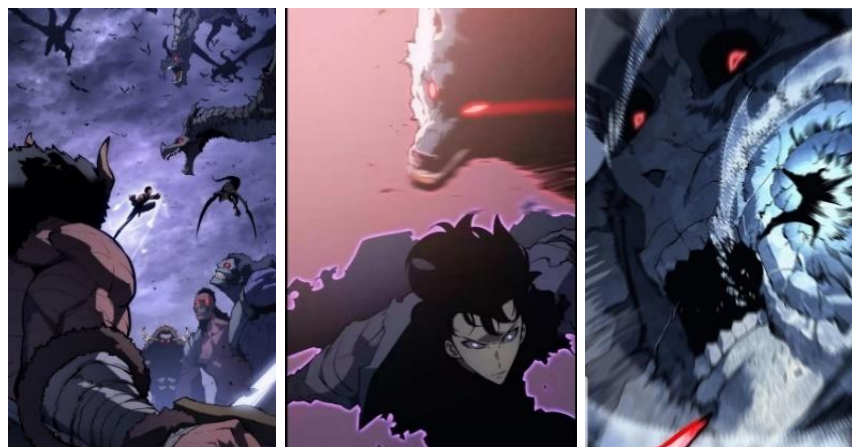
adegan pertarungan, efek cahaya yang dramatis, efek suara dalam bentuk teks, serta transisi zoom in dan zoom out. Efek visual khusus lainnya sering digambar dengan warna pastel kasar dan detail, seperti kilat atau aura bercahaya, untuk menandakan kekuatan karakter.



Gambar 3. 26 Efek Visual *Manhwa*

- ***Storyline***

Manhwa mencakup berbagai genre seperti petualangan, aksi, fantasi, persahabatan, percintaan, dan misteri. Plot cerita sering kali dipenuhi dengan intrik dan twist yang membuat audiens tertarik dan ingin terus membaca untuk mengetahui yang terjadi selanjutnya.



Gambar 3. 27 *Storyline Manhwa*

- **Gaya Naratif**

Manhwa sering menggunakan teknik naratif seperti *flashback* dan sudut pandang bergantian untuk memperkaya cerita.



Gambar 3. 28 Gaya Naratif *Manhwa*

- **Perkembangan Karakter**

Audiens sering tertarik untuk menyaksikan perkembangan karakter seiring berjalannya waktu, dengan latar belakang yang beragam, kekuatan dan kelemahan, serta konflik internal yang mendalam.



Gambar 3. 29 Perkembangan Karakter *Manhwa*

- **Kekurangan**

Manhwa sering kali menggunakan warna yang terbatas, yang dapat membuatnya kurang menarik bagi sebagian pembaca.

2) *Manga* (Jepang)

Manga adalah komik yang berasal dari Jepang dan umumnya dicetak dalam warna hitam dan putih. Industri *Manga* merupakan bagian besar dari budaya Jepang dan telah memperoleh popularitas yang tinggi di pasar internasional.

- **Kelebihan**

Manga memiliki variasi dan kreativitas yang lebih luas, dengan banyaknya jenis tema, genre, dan gaya seni yang tersedia untuk para pembuatnya. Selain itu, *Manga* memberikan kebebasan bagi pengarang untuk mengekspresikan imajinasi dan ide mereka.

- **Gaya Visual Sempel**

Manga atau *anime* umumnya menonjolkan desain karakter yang sederhana dan terkadang dibesar-besarkan. Karakter-karakternya sering memiliki mata besar, gaya rambut yang beragam, dan bentuk tubuh yang tidak realistis.



Gambar 3. 30 Gaya Visual *Manga*

- **Perkembangan Karakter**

Tokoh utama dalam *Manga* sering mengalami perkembangan dari kelemahan menjadi pahlawan melalui perjalanan panjang.



Gambar 3. 31 Perkembangan Karakter *Manga*

- **Visual Grafis**

Manga umumnya menggunakan format hitam putih, berfokus pada cerita tanpa banyak warna.

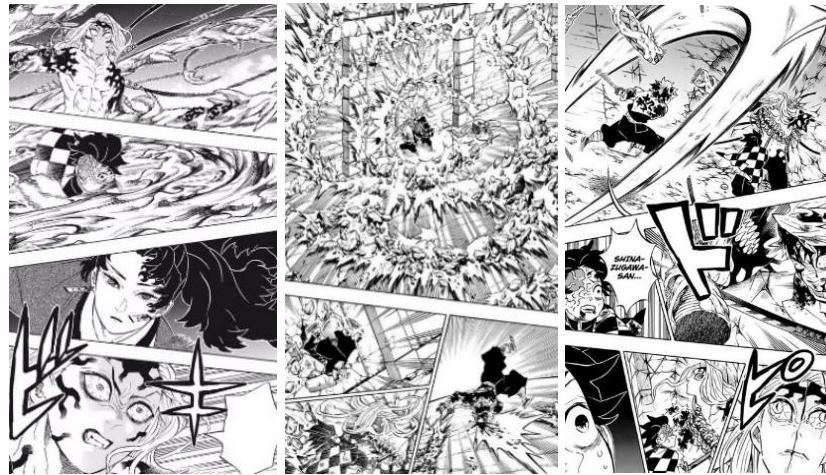


Gambar 3. 32 Kualitas Grafis *Manga*

- **Storyline**

Alur cerita dan karakter dalam *Manga* sering kali lebih kompleks, detail, dan mendalam. *Manga* memberikan pengarangnya lebih

banyak kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai aspek cerita dan pengembangan karakter.



Gambar 3. 33 *Storyline Manga*

- **Kekurangan**

Manga cenderung kurang interaktif karena terdiri dari teks dan gambar statis, tanpa tambahan efek suara untuk meningkatkan emosi dan suasana cerita.

3) *American Comics*

American Comics adalah jenis buku komik yang berasal dari Amerika Serikat dan umumnya berfokus pada pahlawan super. Gaya penggambarannya menggunakan warna yang beragam, karakter yang sering digambarkan dalam bentuk tiga dimensi, tubuh yang berotot, serta penjahat dan pahlawan yang menjadi fokus utama dalam alur cerita.

- **Kelebihan**

Keunggulan komik Amerika terletak pada latar belakang karakter yang mendalam dan kompleks. Tokoh pahlawan super dalam komik Amerika, sering kali memiliki keahlian yang luar biasa. Selain sebagai hiburan, komik ini juga digunakan sebagai alat pendidikan karena kemampuannya dalam menyampaikan pesan dan nilai moral.

- **Gaya Visual Realistis**

Komik Amerika sering menampilkan karakter-karakter dengan detail realistis, menggunakan garis yang lebih tebal dan tajam serta penuh warna, terutama dalam penggambaran karakter yang kuat dan berotot.



Gambar 3. 34 Gaya Visual Comic

- **Karakteristik Desain Karakter**

Karakter Amerika bergenre pahlawan super biasanya memiliki kekuatan yang kuat sejak awal, baik karena warisan atau takdir. Biasanya digambarkan dengan tubuh berotot dan wajah yang mencerminkan kepribadian mereka.



Gambar 3. 35 Karakteristik Desain Karakter Komik Amerika

- **Fokus Karakter**

Komik Amerika umumnya lebih menekankan pada pengembangan karakter. Setiap tokoh memiliki ciri dan sifat tersendiri, sehingga tindakan yang diambil terasa lebih masuk akal dan idealis.



Gambar 3. 36 Fokus Karakter *Comic*

- **Kekurangan**

Meskipun komik Amerika terdapat beragam genre, namun komik ini terasa kurang bervariasi, karena sering terpaku pada tema tokoh pahlawan super dan terlalu menonjolkan aksi dan kekerasan.

3.4 Kesimpulan / *What To Say*

Premis: Mengadopsi carita pantun Ayi Basajan dalam bentuk komik, menjangkau penggemar yang lebih luas, serta melampaui cakupan komunitas tradisional yang sempit.

Komik carita pantun Ayi Basajan, terutama lakon Raden Pamanah Rasa, memiliki keunikan dengan mengeksplorasi nilai-nilai budaya melalui ilustrasi gambar yang mendetail. Mengingat bahwa remaja saat ini cenderung lebih tertarik pada *Manhwa* (Korea) dan *Manga* (Jepang) karena berbagai faktor menarik seperti gaya visual, efek visual, alur cerita, dan desain karakter, maka memperkaya gaya visual dalam komik carita pantun Ayi Basajan dapat menjadi alternatif yang menarik. Dengan memadukan elemen-elemen tersebut, komik ini dapat menghidupkan atmosfer cerita dan memperkaya pengalaman pembaca dengan memperhatikan nilai-nilai kesundaan.

Dengan menyesuaikan komik carita pantun Ayi Basajan dengan preferensi visual yang populer di kalangan remaja saat ini, karya ini berpotensi untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan lebih mudah menjangkau target audiens.