

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Indonesia merupakan negara yang sangat kental dengan dunia mistis, dilestarikan turun-temurun mulai dari jaman animisme-dinamisme, kerajaan Hindu-Buddha, masuknya Islam di Indonesia, hingga penjajahan bangsa Eropa - Jepang. Ketidakmampuan menjelaskan fenomena ilmiah inilah yang membuat masyarakat kita sering mengait-ngaitkan kejadian tersebut dengan hal-hal mistis, yang membentuk pikiran masyarakat Indonesia dekat dengan hal-hal di luar nalar.

Seperti orang tua yang menasehati anaknya agar tidak keluar malam hari karena akan ada hantu yang menculiknya. Hal ini terjadi karena pada jaman dahulu lingkungan masyarakat Indonesia masih didominasi hutan dan minim sekali penerangan, sehingga sangat mudah membuat anak-anak bahkan orang dewasa tersesat mencari jalan pulang. Dapat disimpulkan mitos-mitos ini bertujuan untuk menasehati masyarakat demi kebaikan dan keselamatan mereka.

Di suatu daerah di Indonesia, terdapat suatu wilayah yang bernama Setonogedong. Terletak di Kota Kediri, Jawa Timur, daerah ini lebih dikenal dengan peninggalan bersejarahnya berupa Masjid Setonogedong sebagai tempat ziarah dan wisata religi. Namun terdapat kisah yang tidak kalah menarik, kisah yang hanya masyarakat daerah ini saja yang mengetahuinya.

Dikisahkan di Desa Setonogedong didatangi oleh seorang Syech dari Persia yang bernama Syech Wasil atau Mbah Wasil, beliau datang bersama para wali untuk mendirikan Masjid Agung di Setonogedong dalam waktu satu malam, karena selain untuk digunakan sebagai tempat ibadah, nantinya akan digunakan sebagai tempat menyambut para Aulia manakala mereka datang di Kediri. Pembangunan Masjid dilakukan secara cepat, namun di tengah proses pembangunan, Mbah Wasil dan pengikutnya terganggu oleh suara para perawan kampung yang tengah membersihkan tempat nasi yang terbuat dari anyaman bamboo. Hari sudah berganti pagi, ayam terdengar berkokok dari kejauhan, Mbah Wasil dan pengikutnya yang berjuang membangun masjid dalam satu malam hanya bisa membangun pondasi awalan masjid saja. Maka dari itu Mbah Wasil mengutuk para perawan Desa Setonogedong, jika ingin mendapatkan jodoh maka mereka harus keluar dari desa. Imbas kutukan ini mencangkup desa sekitar seperti desa Pocanan dan desa Pakelan.

Di masa modern ini, mitos seperti itu sudah mulai memudar atau bahkan sama sekali dilupakan keberadaannya, namun untuk kisah-kisah yang “layak jual” seperti kisah hantu, bisa dipastikan akan selalu diminati banyak orang, hal ini dikarenakan adanya suatu “kedekatan” yang membuat masyarakat merasa kenal dan familiar, bahkan dunia perfilman Indonesia didominasi oleh film hantu.

Oleh karena itu, sebuah kisah yang jarang orang dengar seperti Legenda Kutukan Setonogedong ini patut untuk diceritakan sebagai dongeng dikalangan anak muda, agar mendapat tempat di kisah-kisah Nusantara yang

terkenal lain dan tidak pernah terlupakan, dengan cara membuat sebuah komik yang sesuai selera anak muda milenial. Seluruh tema, dialog, cara gambar, disesuaikan oleh minat anak milenial agar lebih mudah diterima target pasar. Manfaat yang bisa di dapat warga masyarakat Kelurahan Setonogedong adalah dikenalnya nama daerah dan wisata religi yang ada disana, dan juga selain kisah mitos kutukan ini, di Setonogedong memiliki banyak seniman-seniman berkualitas mulai dari seniman patung, musik, bahkan pelukis, jadi diharapkan mampu mengangkat nama mereka ke kalangan yang lebih luas.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep pembuatan komik kisah Legenda Kutukan Setonogedong untuk para Milenial?
2. Bagaimana visualisasi komik kisah mitos Setonogedong untuk para Milenial?

## **C. TUJUAN PERANCANGAN**

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat konsep komik Legenda Kutukan Setonogedong untuk para Milenial.
2. Merancang visualisasi komik kisah mitos Setonogedong untuk para Milenial.

## **D. MANFAAT PERANCANGAN**

### **1. Bagi Penulis**

- Dapat dijadikan sebuah portofolio serta menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan sebuah komik.

### **2. Bagi Akademis**

- Dapat dijadikan sebagai referensi mahasiswa yang akan melakukan perancangan komik di masa mendatang.

### **3. Bagi Masyarakat**

- a) Memberikan kisah legenda Nusantara baru yang jarang diketahui.
- b) Menjadi media hiburan untuk generasi milenial.

## **E. TINJAUAN PUSTAKA**

Kegiatan perancangan Tugas Akhir biasanya diawali dengan melakukan studi kepustakaan guna mencari data-data dan membangun konsep dasar penelitian.

Iqbal Tawakal, mahasiswa Universitas Sahid Surakarta dalam Tugas Akhir berjudul *Perancangan Komik “Siga” Sebagai Media Penyuluhan tentang P3K Kepada Anak*, berpendapat bahwa usia anak 6 hingga 12 tahun merupakan periode ketika anak sudah memasuki lingkungan pendidikan sekolah dasar. Anak akan menyerap berbagai macam ilmu dan perilaku sebagai teladan. Dalam masa ini anak masih perlu mengembangkan pengetahuan melalui belajar, baik formal maupun

non formal, maka dari itu upaya untuk membantu dalam pembelajaran anak untuk mengenali dasar P3K adalah dengan komik. Karena komik memiliki gambar yang menarik sehingga memudahkan anak dalam belajar. (Iqbal Tawakal, 2018 : 1)

Heru Dwi Waluyanto, mahasiswa Universitas Petra Surabaya dalam Tugas Akhirnya yang berjudul *Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*, berpendapat bahwa kemampuan kreatif dapat dikembangkan lewat berbagai metode. Apapun metodenya, kegiatan pengembangan kreatif itu biasanya selalu ditandai oleh perlunya menghasilkan produk secara inovatif, orisinal, dan relevan. Dalam kegiatan pembelajaran desain bentuk pengembangan kreativitas itu dilakukan berdasarkan kemampuan mentransfer informasi ke dalam bentuk visual. Bentuk-bentuk pengasahan kreativitas, yang sekaligus digunakan untuk mengasah feeling dan insting tersebut, terkait dengan beberapa aspek antara lain aspek inderawi dan karakter. (Heru Dwi Waluyanto, 2005 : 49)

Contoh dua tugas akhir diatas sama-sama membahas komik, namun perbedaan keduanya adalah Iqbal Tawakal lebih menekankan pada subjek P3K, sedangkan Heru Dwi Waluyanto menekankan pada dasar-dasar pembelajaran komik. Perbedaan dengan komik Perancangan Legenda Setonogedong untuk Generasi Milenial adalah memasuki pasar yang ditujukan kepada generasi milenial dengan mengusung tema legenda nusantara. Manfaat yang dapat diambil dari kedua tugas akhir diatas adalah dapat mempelajari cara penyampaian media komik sesuai dengan target pasar atau kalangan yang dituju.

JTIUMM.Vol12.No1.71-75, 2011 : 73 dengan judul ***Analisa Perilaku Konsumen dan Nilai Komik Jepang*** . Hasil analisis data menemukan bahwa motivasi siswa mengkonsumsi komik Jepang adalah untuk memenuhi kebutuhan sosial (social needs). Hal ini sesuai dengan tugas perkembangan remaja adalah mampu menjalin hubungan interpersonal dengan orang-orang disekitarnya. Hubungan interpersonal ini merupakan sarana bagi remaja untuk menemukan jati diri atau identitas diri remaja (Hurlock, 1992). Komik dapat dijadikan topik pembicaraan yang sangat menarik bagi remaja, apalagi jika remaja memiliki kesamaan topik komik yang dibacanya. Hal ini akan membuat hubungan interpersonal diantara mereka akan semakin erat karena memiliki kesukaan yang sama (Feldman, 1999).

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/industri/article/view/657>

STMK Trisakti - Vol. 2 | No. 01 | Januari 2018 : 254 dengan judul ***Mengenal Komik Strip Online Benny & Mice dari Sisi Desain Komunikasi Visual*** .Penyajian jenis komik kartun seperti Benny & Mice saat ini memang sudah berkembang dan diminati di Indonesia. Bahkan komik Benny & Mice yang saat ini sudah berhenti produksi dan berganti nama menjadi Mice Cartoon ini masih memperoleh respon yang luar biasa dari kalangan pembaca.

<https://jurnal.trisaktimultimedia.ac.id/index.php/magenta/article/view/31>

Kedua jurnal diatas memiliki manfaat bagi perancangan tugas akhir untuk menjadi referensi dan gambaran bagaimana merancang konsep konsep visualisasi komik sesuai dengan judul tugas akhir.

## **F. LANDASAN TEORI**

### **1. Pengertian Perancangan**

Secara umum merancang berarti menciptakan bentuk, susunan, garis, bidang, warna, dan tekstur, termasuk memilih unsur-unsur tersebut dan menggarapnya menjadi suatu bentuk ciptaan yang mengandung kaidah dan nilai estetik (Affaidi, 1967 : 1)

Perancangan merupakan perencanaan, penggambaran dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. (Syifaun Nafisah, 2003: 2)

Kesimpulan dari dua teori perancangan diatas adalah menggabungkan elemen-elemen sehingga tercipta sebuah bentuk, susunan, garis, bidang, warna, dan tekstur.

### **2. Pengertian Komik**

Tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku yang berisi susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisir suatu ide. (Eisner, Will (1995). *Graphic Storytelling*. Poorhouse Press. ISBN 978-0-9614728-3-2)

Komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik kepada orang yang melihatnya, ia memberikan pendapat bahwa komik memiliki lambang-lambang yang berdekatan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau

mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. (*Scott McCloud – Understanding Comics 1993*)

Kesimpulan dari dua teori diatas adalah komik merupakan gambar yang bercerita, disusun mengikuti arah baca dan dibagi menjadi beberapa panel pemisah.

### 3. Macam-Macam Komik

#### A. Aksi/ Action

Genre komik aksi digambarkan dengan berbagai adegan dinamis dan mayoritas memiliki adegan pertarungan, genre ini banyak dijumpai pada komik-komik superhero dan komik perang.



Gambar 1 : Vagabond  
Oleh : Takehiko Inoue (1998)

## B. Komedi/ Comedy

Genre ini ditujukan agar pembaca tertawa ataupun sekedar tersenyum, yang pasti genre ini khusus diciptakan untuk membuat pembaca ceria.



Gambar 2 : Liberty Meadows  
Oleh : Frank Cho (1997)

## C. Fiksi Ilmiah/ Sci-fi

Genre ini mengambil unsur yang terkandung dalam sains lalu dicampurkan dengan hal yang sering kali diluar logika, guna bertujuan untuk mendobrak pemikiran sains umum dan menciptakan inovasi yang unik, kebanyakan menampilkan pesawat luar angkasa, alien, robot, dll.



Gambar 3 : Gantz  
Oleh : Hiroya Oku (2000)

#### D. *Percintaan/ Romance*

Genre ini membahas seputar percintaan, biasanya genre ini sangat disukai oleh anak muda.



Gambar 4 : Skybourne  
Oleh : Frank Cho (2016)

#### E. *Kehidupan sehari-hari/ slice of life*

Genre yang menarik tema tentang keseharian disekitar kita, dan menurut saya genre ini sangat unik, karena genre yang paling dapat membuat orang merasa “relatable” dengan kesehariannya.



Gambar 5 : Oyasumi Punpun  
Oleh : Inio Asano (2007)

#### **F. Misteri/ *mystery***

Genre ini mengangkat tema hal-hal yang belum dapat dipecahkan, dan selalu membuat pembaca penasaran dengan kelanjutan ceritanya, banyak ditemukan dalam komik bertema hantu, detektif, dll.



Gambar 6 : Gantz  
Oleh : Hiroya Oku (2000)

#### **G. Fantasi/ *Fantasy***

Genre komik yang sangat populer, mengangkat hal yang tidak pernah terjadi di kehidupan normal, memiliki beberapa elemen seperti naga, monster laut, raksasa, dll.



Gambar 7 : Berserk  
Oleh : Kentaro Miura (1989)

## H. Retrokognisi

Retrokognisi, berasal dari bahasa Latin yaitu retro berarti "mundur, di belakang" dan kognisi berarti "mengetahui", yaitu persepsi akan kejadian pada masa lalu atau bisa mengetahui sebuah peristiwa yang telah terjadi pada masa lalu. Komik “Sesekali Mitos” akan menggunakan genre ini sebagai genre utama.



Gambar 8 : Homunculus  
Oleh : Hideo Yamamoto (2003)

## 4. Komik Digital

Komik digital digambar dan di edit secara maya di dalam komputer ataupun di gambar dikertas lalu di scan dan dimasukan ke dalam komputer. Komik digital juga nantinya berupa sebuah file ataupun berupa gambar yang dapat di akses pada aplikasi tertentu. Proses pembuatan komik digital lebih cepat dari komik cetak karena proses editing bisa di lakukan di komputer, jika ada kesalahan bisa di undo atau kembali, dan pemilihan warna dan proses edit juga mudah dilakukan di komputer.

Cara mengakses komik digital yaitu pergi ke website penyedia komik atau aplikasi tertentu agar dapat dibaca menggunakan komputer atau *gadget* seperti *smartphone*. Kualitas komik digital pada masa kini lebih unggul dari komik cetak, karena dimudahkan dengan bantuan alat-alat atau tools pada aplikasi menggambar. Selain meningkatkan kualitas gambar, komik digital juga meningkatkan kecepatan dalam menggambar, karena dapat dengan mudah di sunting atau menyalin objek yang sudah pernah digambar.

Keuntungan dari komik digital ialah memerlukan biaya yang *relative* murah, karena hanya membutuhkan *pen tablet* dan komputer bisa menciptakan jumlah karya yang tak terhingga. Berbeda dengan komik cetak yang harus memiliki tinta, pen berbagai ukuran, kertas gambar yang tebal ukurannya, belum lagi jika mengalami kejadian yang tidak diinginkan, maka harus mengulang lagi hasil gambarnya. Komik “Sesekali Mitos” masuk dalam kategori komik digital, karena komik digital lebih mudah diakses sedangkan komik cetak kurang diminati di Indonesia untuk saat ini.

## **5. Pengertian Mitos – Legenda**

Mitos bermula sebagai deskripsi alegoris (fenomena alam), tetapi perlahan-lahan diinterpretasikan secara harfiah misalnya secara puitis, laut digambarkan sebagai sesuatu yang penuh gejolak, sehingga laut diyakini sebagai dewa yang mengamuk. (*Max Muller – Seorang sanskritis abad ke-19*)

Manusia primitif mulai percaya pada hukum-hukum ghaib, kemudian, ketika manusia mulai kehilangan keyakinannya mengenai sihir, mitos tentang dewa diciptakan dan mengklaim bahwa ritual magis kuno adalah ritual keagamaan yang dilakukan untuk menyenangkan hati para dewa. (*Frazer, James (1992), The Golden Bough, New York: Macmillan*)

Kesimpulan teori diatas adalah mitos merupakan sebuah kisah, yang digunakan orang-orang masa lalu untuk menjelaskan fenomena yang tidak bisa dijelaskan.

## **6. Pengertian Milenial**

Penulis William Strauss dan Neil Howe menciotakan istilah ini pada tahun 1987, disaat anak-anak yang lahir pada 1982 masuk pra-sekolah, dan saat itu media menyebut sebagai kelompok yang terhubung ke milenium (tahun 2000-an) baru disaat lulus SMA. (*1991 - Generations: The History of America's Future Generations, 1584 to 2069*)

Majalah Advertising Age mencetuskan istilah Generasi Y untuk menggambarkan anak-anak yang masih berusia 11 tahun atau lebih muda serta remaja yang akan datang sepuluh tahun kemudian yang didefinisikan sebagai kelompok yang berbeda dari Generasi X. Menurut Horovitz, Milenial lebih cocok sebagai pengganti generasi Y. (*Horovitz 2012 – Advertising Age*)

Kesimpulan dari teori diatas adalah anak Milenial sebenarnya adalah anak-anak yang lahir di tahun 1980-an, tapi terjadi pergeseran makna oleh

media sehingga anak yang lahir tahun 2000-an (Generasi Z) keatas bisa disebut Milenial.

## G. METODE PERANCANGAN



Gambar 9. Bagan Metode Perancangan  
Sumber (Tugas Akhir Dhaniek Eka Anggraeny Dewi)

### 1. Ide

Ide perancangan komik ini adalah dari mitos yang sangat jarang diketahui bahkan oleh masyarakat kota Kediri. Diharapkan mampu membantu melestarikan kisah ini namun dengan pengemasan yang menyesuaikan minat anak muda Indonesia masa sekarang. Genre yang akan diambil adalah komedi, romance, dan mistis, karena genre ini merupakan genre yang paling diminati anak remaja.

### 2. Survey/Observasi

- Observasi

Teknik pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung di tempat penelitian untuk memperoleh data yang akan digunakan. Pembuatannya akan dilakukan dengan mendatangi lokasi Setonogedong, membaca beberapa skripsi, tugas akhir, dan perancangan komik lainnya untuk referensi.

- Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data tertulis seperti buku, jurnal, tugas akhir, skripsi, dan thesis yang terdapat di perpustakaan maupun website.

- Arsip

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menyimpan data yang didapat, baik verbal maupun visual. Data itu berupa wawancara narasumber dan gambar atau foto untuk mendukung perancangan ini.

### **3. Brief**

Ditujukan sebagai media hiburan dan sarana pengenalan kisah daerah kepada anak muda, sekaligus memberi pesan yang berguna dalam berperilaku. Disesuaikan dengan minat anak muda yang menyukai komik ringan namun sarat akan makna, dengan penyajian yang sudah melalui riset yang mendalam dan penuh semangat.

### **4. Creative Brief**

Karena anak muda jaman sekarang lebih menyukai genre cerita yang ringan, maka komik yang akan dibuat nanti pengemasannya tidak dramatis seperti komik jaman dahulu yang kental akan drama. Unsur komedi akan menjadi pakem komik ini, sedangkan mistis dan romance adalah unsur pendukung untuk membuat komik ini memiliki keunikan.

Di komik dikenal dengan istilah “fan service”, yaitu adegan yang tidak ada hubungannya dengan kisah utama, namun sebagai “bumbu penyedap” yang membuat pembaca terpuaskan.

Jenis komedinya juga bukan komedi jadul seperti jaman Srimulat, tapi jenis komedi yang membahas atau bahkan menyentil fenomena masa kini, tapi tidak dibuat dominan sehingga alur cerita utama tidak terganggu dan penyampaian kisah mitos ini tetap jelas.

## **5. Final Design**

Setelah seluruh hasil riset dan data-data terkumpul dengan lengkap, maka akan dimulai pembuatan komik ini. Pengaplikasiannya akan diterapkan dengan cara dicetak buku dan diunggah di laman web comic (misalnya Ciayo, Line Webtoon, KMI (webcomic baru yang akan segera rilis), Tapastic, dll)

Jika dirasa memungkinkan dan layak, akan coba mengajukan ke pihak Koloni, penerbit asal Indonesia yang dikepalai M&C.

## **6. Evaluasi**

Setelah seluruhnya terealisasi, tidak lengkap jika sebuah karya tidak memiliki kritikan, maka dari itu diharapkan kritikan dari pihak editorial komik, dosen pembimbing, pembaca, dan warga net agar dapat mengetahui letak kesalahan sehingga meningkatkan teknik pengerjaan di masa mendatang.

## **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I (PENDAHULUAN)**

Pada bab ini berisi penjelasan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Pustaka, dan Metodologi Perancangan.

### **BAB II (IDENTIFIKASI DATA)**

Pada bab ini berisi tentang pengertian komik, pengertian mitos, pengertian milenial.

### **BAB III (ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN)**

Pada bab ini berisi tentang identifikasi daya, segmentasi, usp, positioning, strategi kreatif, konsep estetis, konsep teknis, media plan.

### **BAB IV (PERWUJUDAN KARYA)**

Pada bab ini berisi tentang perwujudan karya, mulai dari konsep, ide, karakter, model cerita, sketsa, hasil akhir.

### **BAB V (PENUTUP)**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.