

**PERANCANGAN BUKU KOMIK KARTUN BERGAYA
LOKAL PUTRI KANDITA PALABUHANRATU**

SKRIPSI

**Abdul Malik
17186001**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
2022**

ABSTRACT

The making of this comic is to deal with the problem of teenagers who don't care about folklore, this writing is a final assignment in order to help the Department of Culture, Youth and Sports through the design of this book with the local theme of Putri Kandita from Palabuhanratu. from the results of this study stated that 43% of the target audience in Sukabumi thought that Putri Kandita's story was the same figure as Nyi Roro Kidul, the target audience in the creation of this comic was focused on teenagers aged 16-20 years because it was proven that the application of this folk tale was using comics. The writing of this work uses qualitative methods to form concepts that are suitable for teenagers in Sukabumi, the stages of making this comic have several stages such as illustration, viewing distance, panels, panel switching, letter sounds, word balloons, motion lines, coloring and font shapes. The design of this comic strip work produces comic books and gets legality and is expected to be able to help the Department of Culture, Youth and Sports in preserving folklore. This comic book received a response of 94.5% who thought they agreed with Putri Kandita's story in comic form and became a means of empirical proof that Putri Kandita was not the figure of Nyi Roro Kidul which was often misunderstood by the public.

Keywords: Comics, Folklore, Putri Kandita.

ABSTRAK

Pembuatan komik ini untuk menangani masalah remaja yang mulai tidak pedulinya terhadap cerita rakyat, penulisan ini merupakan penulisan Skripsi dalam rangka membantu Dinas Kebudayaan Pemuda dan Olahraga melalui perancangan buku ini mengangkat tema lokal Putri Kandita dari Palabuhanratu. dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa 43% target audiens di Sukabumi beranggapan bahwa cerita Putri Kandita merupakan sosok yang sama dengan Nyi Roro Kidul, target audiens dalam penciptaan komik ini difokuskan untuk remaja umur 16-20 tahun karena terbukti tepat pengaplikasian dari cerita rakyat ini menggunakan komik. Penulisan karya ini menggunakan metode kualitatif untuk membentuk konsep yang cocok untuk remaja di sukabumi, tahapan pembuatan komik ini memiliki beberapa tahapan seperti ilustrasi, jarak pandang, panel, peralihan panel, bunyi huruf, balon kata, garis gerak, pewarnaan dan bentuk font. Perancangan karya komik strip ini menghasilkan buku komik dan mendapat legalitas dan diharapkan bisa membantu Dinas Kebudayaan Pemuda Dan Olahraga dalam melestarikan cerita rakyat. Buku komik ini mendapatkan respon sebanyak 94,5% beranggapan setuju terhadap cerita Putri Kandita dalam bentuk komik serta menjadi ajang pembuktian empiris bahwa Putri Kandita bukan sosok Nyi Roro Kidul yang sering disalah artikan oleh masyarakat.

Kata Kunci: *Komik, Cerita rakyat, Putri Kandita.*

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kawasan Palabuhanratu merupakan kawasan yang terkenal dengan cerita rakyat, warga masyarakat yang umumnya mata pencaharian mereka sebagai nelayan membuat mereka percaya terhadap mitos. Cerita yang sangat familiar di daerah ini adalah cerita “Nyi Roro Kidul”, dia merupakan dewi penjaga laut selatan dan penguasa laut Selatan hingga sampai saat ini masih sering diperbincangkan baik oleh orang yang mempercayai keberadaannya maupun oleh orang yang tidak mempercayai keberadaannya (Mustika, 2020:184). Cerita Putri Kandita merupakan cerita rakyat yang hanya jadi bayang bayang dari cerita Nyi Roro Kidul, padahal di Kabupaten Sukabumi tidak ada yang namanya cerita Nyi Roro Kidul melainkan Putri Kandita.

Cerita Putri Kandita dengan cerita Nyi Roro Kidul merupakan cerita yang berbeda, ini hal yang berbeda namun karena yang populer di pulau Jawa merupakan cerita Nyi Roro Kidul, maka orang-orang beranggapan bahwa ini cerita yang sama. Jika ketidakpedulian terhadap kondisi ini dibiarkan, maka cerita rakyat semakin dilupakan apalagi oleh kaum milenial.

Indonesia adalah negara yang kaya akan bahasa, seni maupun kebudayaan. salah satunya adalah karya sastra. Diantaranya berupa, peribahasa, pantun, dan cerita rakyat. Budaya bercerita kearifan lokal semakin tenggelam dengan munculnya era globalisasi, generasi penerus bangsa lebih dekat dengan budaya luar dibandingkan dengan budaya lokal (Romario, 2014:18). Hal itu terjadi karena budaya lokal terkesan kuno bagi kalangan remaja pelaku dan kalangan pendidikan, oleh karena itu budaya lokal harus paham dan harus mencoba berjalan mengikuti jaman. budaya lokal harus dikemas secara menarik agar tidak terkesan kuno dan membosankan (Romario, 2014:18). Salah satu budaya yang ditinggalkan pada saat ini merupakan cerita rakyat, dari jaman-kejaman cerita rakyat disebarkan melalui lisan yang sudah menjadi sebuah tradisi ribuan tahun (Kowan, 2003:110). Cerita rakyat dulu dekat sekali dengan masyarakat, sekarang hanya beberapa orang saja yang mengetahui kisahnya dikarenakan tradisi mendongeng mulai ditinggalkan, jika cerita rakyat hanya disampaikan dari mulut ke mulut, untuk saat ini tentu literatur itu sudah menghilang (Romario, 2014:18).

Komik merupakan media bercerita yang tepat, sebab pesan yang disampaikan komik dilengkapi dengan visual yang menarik (Wulandari, 2020:180). Cerita rakyat dapat disampaikan dengan efektif menggunakan komik. Pola pikir maupun kebiasaan warga sekitar yang begitu kental dengan unsur budaya—yang juga berkaitan dengan cerita rakyat—dapat dilestarikan esensinya. Kelestarian cerita secara turun temurun akan mencapai generasi yang baru dengan media komik, maka informasi yang disampaikan komik akan sangat mudah dipahami karena terdapat gambar narasi dan dialog sebagai penjelasnya.

Saat ini akses membaca komik sudah mencangkup ke basis *web digital*. Hal ini bertujuan sebagai jendela alternatif bagi para pembaca komik. Akses yang mudah ini membuat komik menjadi semakin luas lagi. Ada kalanya terlalu lama membaca komik menggunakan *smartphone* menyebabkan mata lelah, iritasi, mata kering dan penglihatan menjadi kabur, sehingga orang-orang saat ini besar kemungkinan membutuhkan komik cetak. Komik cetak sebagaimana buku cetak lainnya, menggerakkan ekosistem penerbitan dan ritel buku. Buku dapat menyokong kehidupan orang yang terlibat di dalamnya, juga sebagai bentuk support pembaca kepada penulis, oleh karena itu penulis memilih buku sebagai hasil akhir dari pembuatan komik ini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada perancangan komik kartun lokal Putri Kandita Palabuhanratu yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana perancangan buku komik Putri Kandita yang diterima remaja usia 16-20?
2. Bagaimana meningkatkan minat baca Remaja Umur 16 tahun melalui komik yang dirancang?

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan komik kartun lokal Putri Kadita Palabuhanratu adalah:

1. Perancangan karya dapat menciptakan buku komik Putri Kandita yang sesuai dengan target audiens yaitu warga Sukabumi.
2. Dapat menciptakan buku komik sesuai dengan umur 16-20 tahun.
3. Pembuktian Empiris bahwa Nyi Roro Kidul bukanlah Putri Kandita lewat cerita yang disampaikan.

4. Realisasi buku berbentuk fisik dan digital melalui *Instagram*.

1.4 Batasan Lingkup Perancangan

Berdasarkan pada fokus perancangan, ruang lingkup perancangan komik kartun Putri Kandita Palabuhanratu sebagai berikut adalah:

1. Komik yang diciptakan merupakan komik strip yang difokuskan untuk warga sukabumi umur 16-20 tahun.
2. Media yang digunakan merupakan media cetak buku dan digital Instagram.
3. Komik yang diciptakan merupakan komik sekali terbit di Sukabumi bukan komik serial.

1.5 Manfaat Perancangan

Berdasarkan perancangan buku komik kartun ini, penulis berharap karya komik ini dapat dimanfaatkan secara luas dari beberapa pihak, antara lain sebagai berikut;

1. Bagi Penyusun

Manfaat penyusunan penulisan ini sebagai upaya untuk menambah wawasan kekhasan tradisional terdahulu, mendapatkan pengetahuan, pengertian, pengalaman dalam menulis karya ilmiah dan mendapatkan hasil dari minat baca dari Buku Komik Kartun Lokal Putri Kandita Palabuhanratu.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Sebagai referensi atau acuan yang dapat dipakai untuk penelitian lebih lanjut serta menjadi salah satu sumber bagi mahasiswa guna menciptakan perilaku inovatif mahasiswa.

3. Bagi Masyarakat

Hasil dari Perancangan Buku Komik Kartun Lokal Putri Kandita Palabuhanratu diharapkan dapat mengklarifikasi bahwa cerita Putri Kandita bukan cerita rakyat, mengingatkan unsur budaya dan bermanfaat sebagai sumber informasi pembaca buku komik.

1.6 Metode Perancangan

Mengacu pada cerita Putri Kandita, diperlukan kajian yang lebih dalam terhadap cerita yang lebih relevan. Selain sumber bacaan yang relevan dibutuhkan juga observasi sebagai sumber data sekunder. Observasi dilakukan untuk mencari sumber pustaka dari berbagai referensi terkait dan melakukan wawancara dengan pihak terkait.

Penciptaan komik ini menggunakan metode kualitatif yaitu dengan cara observasi, wawancara dan angket. Perancangan buku komik Putri Kadita memiliki tahapan yang lazim dalam proses pembuatannya. Diantaranya, penyusunan naskah cerita, pembuatan karakter, pembuatan sketsa, Ilustrasi, pemberian balon kata dan layout, sebagian besar tahapan tersebut dilakukan secara digital.

Tahapan manual dilakukan dengan pembuatan naskah dan sketsa untuk *storyboard* dalam kertas berukuran A4. Selanjutnya pembuatan komik dilakukan secara digital dengan teknik ilustrasi dengan mengacu pada *storyboard*. Menggunakan aplikasi *Madibang Paint Pro*. Berdasarkan metode ini diharapkan dapat diterapkan

1.7 Sistematika Perancangan

Untuk memahami lebih jelas mengenai penulisan ini, maka dilakukan pengelompokan penulisan menjadi beberapa sub-sub dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bagian bab ini menguraikan tentang hal yang melatarbelakangi dalam penulisan, dan gambaran secara umum permasalahan yang dibahas berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori. Berisi dasar-dasar teori yang akan digunakan dan berkaitan dengan isi penulisan berdasarkan permasalahan yang diambil, dasar-dasar teori ini didasari dari berbagai sumber yaitu buku, jurnal dan internet.

Bab III Metode Penelitian. Berisi tentang langkah-langkah penelitian yang dilakukan, bagian ini memaparkan tahapan-tahapan penulisan, mulai dari ide penulisan dan indikator hasil, media, dan teknik penulisan.

Bab IV Analisis Visual Karya. Menyajikan pembahasan gaya komik yang disajikan sesuai dengan perancangan karya dari penelitian yang telah disusun, pembahasan penulisan meliputi relevansi karya atau bagian-bagian penulisan dengan penerapan dari teori dan kajian yang digunakan serta dengan konsep kreatif dan teknis yang digunakan.

Bab V Penutup. Berisi kesimpulan, yaitu hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah dan sarana terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Romario, A. 2014. *Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme*.
- [2] Kowan, Arthur. 2003. *The Lore Of The Brad: A Guide To The Celtic & druid Mysteries, USA : Liewellyn Publication*.
- [3] Setiani. Aries 2008. *Cerita rakyat Kalimantan 2*. Jakarta:Sinar Cemerlang.
- [4] Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Press
- [5] Maulana E. Amelia *The End of the Line: Mengakhiri ATL vs BTL*.2008
- [6] Tinarbuko, I.T. S. (2015). *DEKAVE. Desain komunikasi Visual. Penanda jaman Masyarakat global. CAPS*.
- [7] McCloud, Scott. 2001. *Undersatanding Comice*. The ivisibe Art. Jakarta: KPG (Kepustakaan populer Gramedia).
- [8] Majalah concept. 2008: *Majalah Desain grafis*
- [9] Anindita. Marsha. 2016. *Tren Flat design Dalam Design Komunikasi Visaual*.
- [10] Hasannudin. Dzikri. 2020. *Perkembangan Flat Designn dalam Web design dan User interface (UI)*. Pantun Jurnal Seni Budaya Vol. 5
- [11] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna danTeori Kreatifitas Perancangan*.
- [12] Oliver, serra. 2008. *Storytelling*. USA. Reed Elsevier
- [13] Afandiyar, Yudha Andi. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Jakarta: Mizan.
- [14] Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta
- [15] Koentjaraningrat. 2009.*Pengantar Ilmu Antrapologi*. Jakarta: Reneka Cipta
- [16] Prihatiningsih. Witanti 2017. *Motif penggunaan media sosial Instagram di kalangan remaja*.Jakarta:jurnal communication VIII.

- [17] Maskun, Iskandar 1990. *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustak
- [18] Kusumaningrat, Hikmat dan Purnama 2014. *Jurnalistik Teori dan Praktik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [19] Sachari, Agus, 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.

