

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam, dan keberagaman budayanya. Namun, ada harta yang tak ternilai yang tersembunyi di balik pemandangan alam yang memukau, yaitu cerita rakyat yang memperkuat dan memperdalam identitas negara ini. Indonesia memiliki warisan lisan yang tak ternilai, dari kisah rakyat yang ditulis dalam buku sejarah hingga dongeng yang diceritakan nenek moyang.

Jawa Barat adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di sebelah barat pulau Jawa, yang kaya akan warisan budaya yang mengagumkan. Cerita rakyat menjadi bagian esensial dari kehidupan dan jati diri masyarakatnya. Di tiap-tiap desa dan kota, kita akan menemukan kisah-kisah yang menakjubkan tentang keajaiban alam, legenda pahlawan, dan pelajaran yang terus diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat dapat dianggap sebagai sebuah warisan berharga yang mengandung nilai moral dari kumpulan masyarakat tertentu. Nilai-nilai moral ini telah diturunkan dari generasi ke generasi, awalnya disampaikan secara lisan oleh orang tua kepada anak mereka. Kemudian pada saat manusia telah memahami baca tulis, cerita rakyat mulai dikemas berupa buku.

Situ Gede terletak di Kota Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat yang merupakan salah satu obyek wisata danau yang terkenal di wilayah tersebut. Di daerah danau Situ Gede ini terdapat sebuah cerita rakyat yang belum banyak orang ketahui. Meskipun obyek wisata danau ini populer di kalangan penduduk Tasikmalaya dan daerah sekitarnya, informasi sejarah mengenai Situ Gede relatif tidak begitu terkenal.

Si Layung dan Si Kohkol merupakan salah satu cerita rakyat Kota Tasikmalaya lebih tepatnya di daerah Situ Gede, namun belum banyak orang mengetahui cerita tentang Si Layung dan Si Kohkol ini karena hanya diceritakan secara lisan dari satu individu ke individu lain. Cerita rakyat si Layung dan si Kohkol ini mengisahkan tentang sosok ikan gaib yang menjaga danau Situ Gede. Ikan-ikan di Situ Gede ini tidak hanya menampakkan diri pada orang-orang yang memiliki niat buruk, tetapi

juga dapat melakukan hal-hal yang lebih menakutkan, seperti membalikkan perahu yang berlayar di danau-danau. Jika Si Layung muncul, para pemancing biasanya berhenti memancing karena takut akan sesuatu yang tidak diinginkan terjadi. Biasanya, Si Layung akan menampakkan dirinya pada pemancing yang bicara sembarangan. Selain si Layung, ada ikan raksasa yang disebut Kohkol. Ikan raksasa ini adalah jenis ikan gabus raksasa, dan biasanya dilihat oleh orang-orang yang naik perahu atau rakit di Situ Gede jika mereka berbicara sembarangan atau berperilaku tidak baik.

Layaknya cerita rakyat lain, Kisah si Layung dan si Kohkol ini memiliki pesan moral seperti jangan berbicara sembarangan dan berperilaku tidak baik. Pesan moral tersebut dapat diajarkan baik kepada anak-anak SD untuk meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya sopan santun dimanapun kita berada. Baik anak SD maupun orang lain, memahami sopan santun adalah kemampuan yang sangat penting. Sopan santun, menurut Zuriah (dalam Fizah ,2021), didefinisikan sebagai standar tidak tertulis yang mengatur cara berperilaku dan bersikap.

Di Tasikmalaya, dilansir pada artikel di situs liputan6.com bahwa anak SD kelas 5 SD di Tasikmalaya meninggal dunia akibat depresi setelah dirundung oleh teman sebayanya. Berdasarkan wawancara dengan salah satu orang tua dari anak kelas 5 SD, anak-anak terkadang mengeluarkan kata-kata sembarang yang kurang sopan terhadap sesama teman sehingga menyebabkan keributan. Perundungan dan tindakan yang dilakukan anak tersebut adalah bentuk ketidak-sopan santunan yang serius dan bertentangan dengan nilai-nilai sosial yang baik. Dengan demikian, Pemahaman sopan santun di kalangan anak SD masih kurang.

Cerita rakyat adalah media yang membentuk moralitas dan inspirasi. Sesuai dengan pendapat Sulistyorini (2017: 1), bahwa cerita rakyat adalah sarana untuk menyampaikan pesan budaya yang memiliki nilai-nilai tinggi, yang dapat berperan dalam menyampaikan pesan-pesan dan mengatur tingkah laku sosial dalam kehidupan manusia. Rohinah (2011: 13) mengatakan bahwa nilai yang tersampaikan dalam cerita rakyat dapat secara tidak tersirat dapat merubah kepribadian dan sikap anak.

Wyat dan Looper (dalam Akbar 2013: 114) mengatakan bahwa anak Sekolah Dasar lebih suka dan lebih mudah mencerna informasi dengan visual dan warna

yang mampu menarik perhatian anak, dengan kemampuan daya ingat pada anak seusia itu sebesar 30% dibandingkan dengan membaca teks dan daya ingat sebesar 10%. Anak-anak aktif mampu meningkatkan kreativitas, rasa ingin tahu yang lebih, dan dapat memperluas kosa kata dan pengetahuan mereka. Menurut Danandjaja (1997: 19), cerita rakyat dinilai efektif untuk diajarkan kepada anak karena mengandung nilai pembelajaran secara tersirat yang dapat mendorong anak untuk berperilaku baik.

Bahan ajar akan lebih menarik dan menghibur dengan dikemas dalam bentuk komik. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Sarkadi dan Iqbal (2020) memaparkan bahwa pembelajaran melalui media komik memiliki daya tarik bagi siswa karena menyajikan pengalaman visual yang imajinatif dan berwarna. Menurut Lubis (2017) komik adalah sumber pembelajaran yang efektif, terutama untuk siswa Sekolah Dasar karena berisikan gambar yang menarik dan cerita unik yang dapat membangun karakter anak.

Menurut penelitian oleh Kustandi & Darmawan (2020: 142), komik dapat dijelaskan sebagai penggabungan gambar-gambar dan simbol-simbol lainnya yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi yang memicu tanggapan estetis dari pembaca. Langkah-langkah pembuatan komik, seperti yang diuraikan oleh Muharsi dalam penelitian yang sama (2020: 150-153), terdiri dari sebelas tahapan. Tahapan tersebut mencakup pembuatan Garis Besar Isi Media (GBIM), penyusunan sinopsis cerita (termasuk tema, plot, dan latar cerita), perancangan alur cerita, desain karakter tokoh, pembuatan storyboard, sketsa awal dengan pensil, pengenceran sketsa dengan tinta, penyempurnaan gambar, pemindaian gambar ke dalam komputer, proses penyuntingan dan penambahan teks, tahap penataan layout, lalu tahap terakhir yaitu percetakan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik edukasi yang mengangkat cerita rakyat dari Situ Gede Kota Tasikmalaya untuk anak-anak SD. Penelitian ini akan mempertimbangkan unsur-unsur desain karakter, dan bahasa yang digunakan. Dengan dirancangnya komik dengan mengangkat kisah cerita rakyat Situ Gede dari Tasikmalaya, penulis mengharapkan anak-anak SD menjadi lebih tertarik terhadap cerita rakyat dan lebih memahami pentingnya sikap sopan santun.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Perancangan dalam karya ini didasarkan pada permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pemahaman mengenai sopan santun di kalangan anak SD di Tasikmalaya masih kurang.
2. Tidak banyak orang yang mengetahui cerita Si Layung dan Si Kohkol dari Situ Gede.
3. Kurangnya media visual yang mengadaptasi cerita Si Layung dan Si Kohkol dari Situ Gede.
4. Anak SD lebih menyukai dan mudah menangkap informasi dengan visual gambar dan warna daripada membaca teks.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah pada poin-poin di atas, rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian adalah bagaimana merancang komik mengenai cerita rakyat Si Layung dan Si Kohkol dari Tasikmalaya sebagai media edukasi peningkatan pemahaman sikap sopan santun untuk anak SD yang efektif?

## **1.4 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dari perancangan ialah sebagai berikut :

### **1. Siapa:**

Target dari perancangan karya tugas akhir ini adalah anak – anak sekolah dasar kelas 4-6 yang tinggal di Tasikmalaya dan memiliki ketertarikan terhadap komik.

### **2. Apa:**

Perancangan komik edukasi yang mengangkat cerita rakyat Si Layung dan Si Kohkol dari Situ Gede, Tasikmalaya.

### **3. Mengapa:**

Menciptakan media visual yang menarik dan relevan dengan budaya lokal, sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman sikap sopan santun di kalangan siswa sekolah dasar.

### **4. Kapan:**

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan dalam periode tertentu, yang akan ditentukan sesuai dengan jadwal sekolah dan ketersediaan sumber daya yang

diperlukan.

5. Di mana:

Pengumpulan data dan perancangan ini akan dilaksanakan di daerah Tasikmalaya

6. Bagaimana:

Penelitian ini akan melibatkan tahapan-tahapan perancangan komik, kemudian menghasilkan komik edukasi yang mengangkat cerita rakyat Si Layung dan Si Kohkol dari Situ Gede, Tasikmalaya.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Merancang media visual yang menarik dan relevan, untuk membantu meningkatkan pemahaman sikap sopan santun di kalangan siswa sekolah dasar serta melestarikan cerita rakyat daerah Situ Gede yang dikemas berupa komik dengan mengadaptasi cerita rakyat Si Layung dan Si Kohkol dari Situ Gede, Tasikmalaya.

### **1.6 Metode Penelitian**

#### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Observasi

Menurut ahli Soewardikoen (2019:49) menjelaskan bahwa observasi berarti mengamati dan mencatat imaji atau gambar. Menurut pendapat ahli observasi adalah suatu metode untuk mengumpulkan data-data yang melibatkan pengamatan secara langsung terhadap subjek ataupun objek penelitian. Tujuan utama dari observasi adalah untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku, aktivitas, atau fenomena yang diamati.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan dan jawaban antara peneliti (pewawancara) dan subjek penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan wawasan lebih dalam tentang pengalaman, pendapat, sikap, atau pemahaman subjek terhadap topik tertentu. Menurut ahli Soewardikoen (2019:53), wawancara adalah diskusi yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman, perspektif, informasi, dan gagasan dari narasumber tentang peristiwa yang peneliti tidak dapat menyaksikan secara langsung.

### 3. Kuesioner

Kuesioner merupakan metode untuk memperoleh data yang melibatkan pertanyaan tertulis kepada responden untuk diisi. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data tentang pendapat, perilaku, atau karakteristik tertentu dari populasi yang lebih besar. Menurut ahli Soewardikoen (2019:60), kuesioner terdiri dari daftar pertanyaan yang berkaitan dengan topik tertentu yang harus ditulis oleh responden atau orang yang merespons pertanyaan.

### 4. Studi Pustaka

Menurut ahli Soewardikoen (2019:17) menyatakan bahwa landasan teori dapat digunakan sebagai dasar penelitian karena berguna untuk mengupas fenomena masalah sehingga lebih mudah untuk memahami dan memahami masalahnya. Berdasarkan pendapat ahli, studi pustaka atau landasan teori diketahui sebagai tinjauan pustaka, merujuk pada proses penyelidikan dan analisis terhadap literatur, publikasi, atau sumber-sumber tertulis yang relevan dan terkait dengan topik penelitian.

## **1.6.2 Analisis Data**

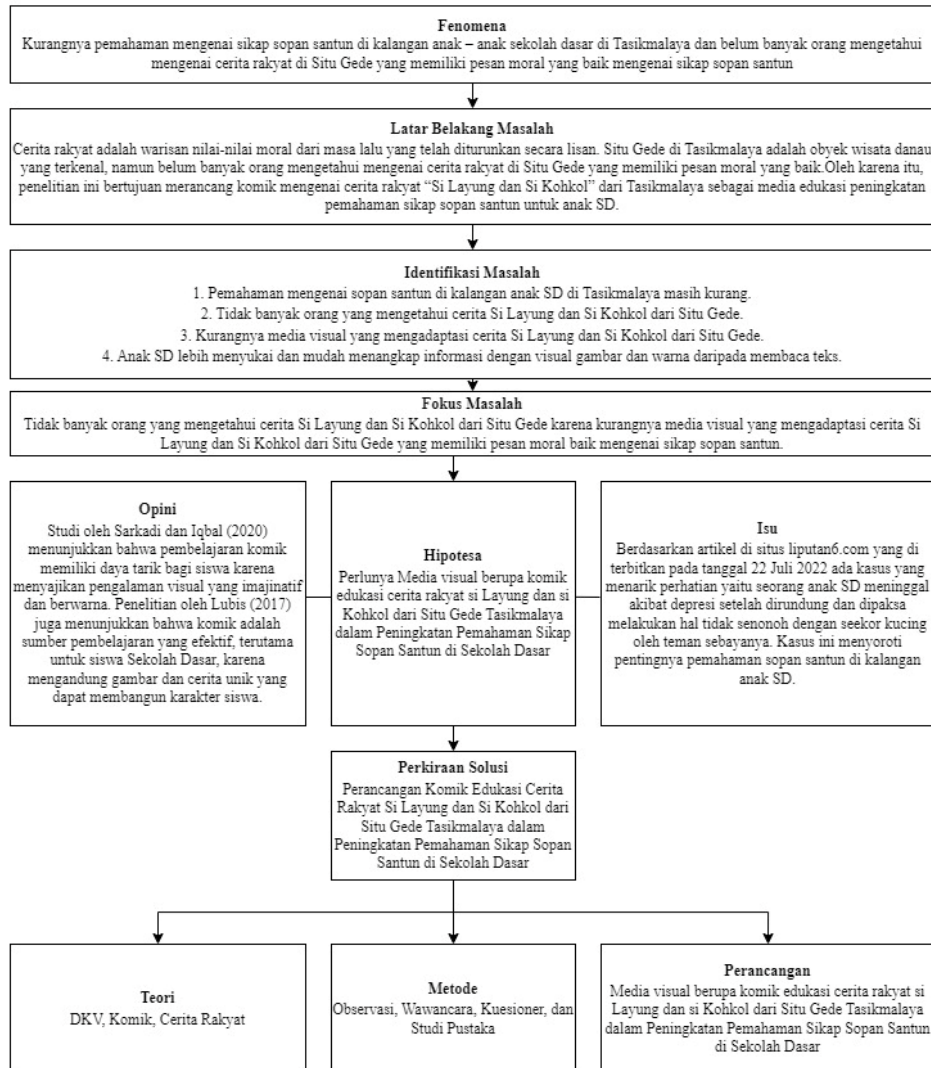
### 1. Analisis Deskriptif

Menurut Sugiyono (2018), Analisis deskriptif mencakup metode menganalisis data dengan menuliskan atau menyajikan data yang sudah dikumpulkan tanpa bias ketika membuat kesimpulan yang dapat berlaku bagi masyarakat umum.

### 2. Analisis Matriks

Metode analisis matriks digunakan untuk membandingkan seperangkat data seperti mengenali perbedaan dan persamaan dalam data penelitian. Menurut ahli Soewardikoen (2019:104), analisis matriks ialah membandingkan beberapa objek visual dengan mensejajarkannya sehingga melalui satu tolak ukur tersebut akan terlihat suatu perbedaan. Tolak ukur yang digunakan akan memanfaatkan teori-teori yang berkaitan dengan perancangan.

## 1.7 Kerangka Penelitian



Bagan 1. 1 Kerangka Penelitian

## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Pada BAB I berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan data dan metode analisis, kemudian kerangka penelitian.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada BAB II membahas teori-teori yang membantu memecahkan masalah yang dibahas.

### **BAB III Data dan Analisis Data**

Pada BAB III berisi data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, kuesioner, dan tabel matriks perbandingan serta ringkasannya.

### **BAB IV Perancangan**

Pada BAB IV menjelaskan konsep perancangan yang akan digunakan untuk pembuatan komik, seperti pesan, kreatifitas, konsep media, konsep visual, konsep bisnis, konsep komunikasi, dan hasil perancangan.

### **BAB V Penutup**

Pada BAB V memuat kesimpulan dari bab penelitian secara keseluruhan serta rekomendasi untuk penggunaan penelitian lanjutan.