

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang mempunyai kerangka berpikir, atau metode yang berbeda dalam memecahkan sebuah masalah. Hal ini dikarenakan, dalam memecahkan sebuah masalah, faktor yang mempengaruhi solusi yang dihasilkan dapat bersifat internal (dari diri sendiri) maupun eksternal (dari situasi lingkungan). (PKBI DIY, 2020)

ITS news (Susanto, 2020) menjelaskan bahwa, dalam mencari sebuah solusi, Indonesia merupakan salah satu negara yang masyarakatnya masih bergantung pada logika mistika dibandingkan logika berpikir manusia. Hal ini disebabkan oleh 2 faktor; kepercayaan awal berupa animisme dan dinamisme, dan lamanya dijajah oleh bangsa kolonial. Para penjajah juga membiarkan masyarakat Indonesia berpikir secara pasif, daripada berpikir menggunakan ilmu pengetahuan untuk mencegah kemerdekaan dalam berpikir. Kedua faktor tersebut berakar dan berdampak kepada masyarakat sekarang, menghasilkan pribadi masyarakat Indonesia yang cepat menyerah atau pasrah apabila menghadapi sebuah masalah, dan ingin memecahkan masalah dengan solusi yang cepat atau instan. Akibat, praktik perdukunan masih sering dilakukan di negara Indonesia.

Selain melahirkan pribadi yang mudah menyerah, historia.id (Sitompul, 2020) menulis bahwa Romo Mudji menyatakan di dalam “Sukarno-Hatta-Syahrir-Tan

Malaka dalam Dialog: Keindonesiaan Macam Apa yang Masih Harus Diperjuangkan?"; "Mentalitas macam ini memudahkan mereka percaya pada takhayul sehingga gampang dimanipulasi mereka yang rasional dan pintar"

Di dalam historia.id (Sitompul, 2020), sejarawan Servulus Erlan de Robert juga menyatakan bahwa ketika Tan Malaka memperjuangkan kemerdekaan, takhayul dan klenik menjadi tradisi keseharian masyarakat Indonesia. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia yang menaruh harapan akan kedatangan sosok Ratu Adil sebagai penyelamat, sehingga memilih untuk menunggu dibandingkan aktif dalam memperoleh kemerdekaan. Agar merdeka dapat terwujud dengan sempurna di negara Indonesia, masyarakat Indonesia perlu memperbaiki cara pandang menjadi rasional, seperti yang dituliskan Tan di dalam *Massa Actie* (Sitompul, 2020), "Hanya cara berpikir dan bekerja yang rasional yang dapat membawa manusia dari ketakhayulan, kelaparan, wabah penyakit dan perbudakan, menuju kepada kebenaran."

Sitompul (Sitompul, 2020) juga menjelaskan bahwa menurut Tan, kepercayaan masyarakat Indonesia terhadap takhayul dan dongeng merupakan dampak dari mental masyarakat yang feodal. Pernyataan tersebut menimbulkan konklusi bahwa Tan memandang dongeng sebagai hal yang irasional, terbukti dari pernyataannya di *Massa Actie* (Sitompul, 2020); "Tetapi kamu orang Indonesia yang 55.000.000 tak kan mungkin merdeka selama kamu belum menghapuskan segala 'kotoran kesaktian' itu dari kepalamu, selama kamu masih memuja kebudayaan kuno yang penuh dengan kepasifan, membatu, dan selama kamu bersemangat budak belia." yang kemudian

diperjelas oleh Sitompul (Sitompul, 2020) bahwa “kotoran kesaktian” merupakan kepercayaan akan takhayul, hantu, jin, kesaktian gaib, batu keramat, dan hal-hal lain yang berbau klenik.

Dikarenakan kepercayaan masyarakat yang mendalam terhadap hal-hal berbau klenik, dapat disimpulkan bahwa masyarakat pun juga mempercayai isi dari cerita rakyat. Umumnya, cerita rakyat memiliki alur yang mengalahkan gaib dengan hal gaib lainnya, namun cerita Nenek Pakande memiliki unsur rasional dan logika berpikir manusia yang diharapkan Tan Malaka pada masyarakat Indonesia. Dalam cerita Nenek Pakande (Ceritarakyatnusantara.com, n.d.), walaupun konflik masih bersifat klenik dan mistis, warga desa berhasil memecahkan masalah menggunakan logika berpikir manusia dibandingkan dengan hal gaib. Maka dari itu, Nenek Pakande (Ceritarakyatnusantara.com, n.d.) merupakan cerita rakyat yang tepat untuk disampaikan kepada masyarakat Indonesia.

Untuk dapat menyampaikan pesan moral, dan konten yang ada pada cerita rakyat tersebut, penulis menggunakan komik interaktif sebagai media yang tepat untuk memvisualisasikan cerita tersebut. Hal ini dikarenakan cerita Nenek Pakande umumnya memiliki adaptasi berupa cerita pendek. Terdapat juga adaptasi Nenek Pakande berupa animasi, seperti yang dibuat oleh Kastari Animation (Dongeng Kita, 2020), namun tidak ditemukan adaptasi cerita tersebut dalam bentuk komik interaktif. Pemilihan komik interaktif sebagai media komunikasi juga dikarenakan penulis memilih masyarakat Indonesia yang berumur kurang lebih 12-25 tahun sebagai *target*

audience. Salah satu alasan mengapa generasi muda merupakan *target audience* yang tepat karena merupakan generasi penerus bangsa.

Dengan menyampaikan konten cerita rakyat dalam bentuk komik interaktif, generasi muda tidak hanya berperan untuk mewariskan budaya tanah air saja, melainkan dapat berperan dalam penanaman pola pikir rasional untuk memperbaiki logika masyarakat Indonesia, sekaligus meningkatkan minat baca warga. Dalam *kompasiana.com* (Munawaroh, 2015), dijelaskan bahwa komik merupakan media yang dapat menanam ketertarikan seseorang dalam membaca.

Minat baca warga Indonesia terbukti dari riset yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* mengenai *World's Most Literate Nations Ranked* (D.H., 2016); negara Indonesia menempati posisi ke-60 dari 61 negara karena memiliki minat membaca yang rendah. Hal tersebut didukung oleh data yang diperoleh oleh UNESCO yang menemukan bahwa 1 dari 1000 orang Indonesia saja yang rajin membaca. Walaupun riset dan data menunjukkan bahwa minat membaca warga Indonesia sangat rendah, pada awal tahun 2017, *wearesocial* (Devega, 2017) menemukan bahwa warga Indonesia bisa menatap layar selama kurang lebih 9 jam per harinya. Dari survei Asosiasi penyelenggara Jasa Internet Indonesia (D.H., 2016) pada Oktober 2016 juga membuktikan bahwa generasi muda lah yang paling sering menggunakan handphone; “Survei itu menunjukkan 80 persen atau sekitar 25 juta pengguna internet Indonesia adalah mereka yang berusia 25-29 tahun dan sekitar 72 persen pengguna berusia 30-34

tahun. Dari sisi pekerjaan, pengguna internet yang dominan di Indonesia adalah para karyawan swasta sekitar 88 persen dan mahasiswa 89 persen.”

Selain menjadi alat untuk meningkatkan ketertarikan anak dalam membaca, komik juga merupakan media yang imersif, membuat pembacanya dapat menempatkan dirinya di posisi karakter utama. McCloud (1994) menyatakan bahwa komik berlaku sebagai ekstensi dari diri kita sendiri, maka dari itu, pengamat dapat menempatkan diri mereka sebagai sang karakter utama. Bagi McCloud, hal ini sama seperti bagaimana para masyarakat menganggap mobil sebagai bagian dari diri mereka pada saat sedang mengemudi, atau bagaimana baju adalah ekstensi dari identitas manusia.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Logika mistika yang melekat di warga Indonesia karena masih bergantung pada kekuatan gaib.
2. Variasi adaptasi cerita Nenek Pakande masih minimal, dan masih belum terdapat adaptasi komik interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan isi dari cerita rakyat “Nenek Pakande” yang akan divisualisasikan menjadi komik interaktif dengan format SWF, bersama dengan sejumlah *promo art* (dengan jumlah minimal 3), *full color cover art*, dan dokumentasi *behind the scene* atau *in the making* komik interaktif tersebut dalam format MP4.

Penulis juga akan mempersiapkan *storyboard*, *character design*, dan *environment design* sebagai panduan bagi visual komik interaktif.

1.4 Tujuan

1. Perancangan bertujuan untuk menciptakan komik interaktif dengan mengangkat cerita rakyat dari Sulawesi Selatan berjudul Nenek Pakande.
2. Memvisualisasikan cerita rakyat agar konten dapat tersalurkan kepada penonton/pembaca.

1.5 Manfaat

1. Perancangan diharapkan untuk menyampaikan pesan moral dari cerita rakyat Nenek Pakande kepada penonton/pembaca dengan baik, agar masyarakat terbujuk untuk mengubah pola pikir dari logika mistika menjadi rasional.
2. Menanamkan ketertarikan masyarakat terhadap buku atau membaca dengan menggunakan media komik untuk menyampaikan konten cerita.
3. Menyampaikan adaptasi visual cerita rakyat Nenek Pakande dalam bentuk komik interaktif sebagai salah satu media hiburan bagi masyarakat Indonesia.