

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Majalah merupakan sarana media cetak yang diterbitkan dalam waktu tertentu dengan berbagai topik yang diulas. Kebanyakan majalah pada umumnya menggunakan Bahasa Indonesia agar mudah dimengerti, namun sedikit majalah yang menggunakan Bahasa daerah seperti Bahasa Jawa. Salah satu majalah yang menggunakan Bahasa Jawa adalah Majalah Panjebar Semangat yang telah berdiri sejak 2 September 1933 di Surabaya, Jawa Timur oleh Dokter Soetomo. Majalah ini terbit setiap minggu dengan konten yang menggunakan Bahasa Jawa dengan informasi-informasi terkini serta informasi mencakup dunia hiburan dan seni. Majalah Panjebar Semangat ini biasanya dijual eceran bahkan di distribusikan pada pelanggan tetap dan kebanyakan para pelanggannya adalah orang tua. Majalah Panjebar Semangat memiliki rubrik-rubrik seperti, cerita cekak, politik, berita, alaming lelembut, primbon, geguritan dan sebagainya. Salah satu rubrik yang menarik dari majalah Panjebar Semangat adalah rubriknya Alaming Lelembut. Rubrik ini berisikan tentang cerita-cerita misteri dengan cerita yang berbeda.

Seiring perkembangan zaman, anak muda jaman sekarang kurang peduli akan Bahasa Jawa. Terkadang mereka menganggap Bahasa Jawa itu kuno dan hanya untuk orang tua. Meskipun Majalah Panjebar Semangat telah menerbitkan majalah dalam Bahasa Jawa, namun untuk menarik minat akan Bahasa Jawa maka diperlukan upaya yang lebih untuk melestarikan Bahasa Jawa tersebut melalui media yang cocok dan menarik kepada masyarakat khususnya generasi muda. Maka dari itu media yang cocok sebagai alih wahana dalam menceritakan salah satu rubrik Panjebar Semangat yaitu *Alaming Lelembut*, adalah melalui perancangan komik digital yang diunggah melalui *Webtoon*

Pemilihan rubrik *Alaming Lelembut* ini dikembangkan menjadi komik digital sebagai bentuk untuk menarik perhatian masyarakat terutama generasi

muda karena saat ini sedang musimnya trend cerita horror maupun *paranormal experience* yang dibagikan di media sosial seperti youtube, twitter, Instagram maupun facebook maupun platform komik digital.

Saat ini komik terus berkembang dan semakin banyak peminatnya mulai dari remaja sampai orang dewasa dengan visual yang menarik. Komik tidak hanya sekedar berisi gambar dan balon kata untuk menghibur para pembaca namun juga tersirat pesan moral, edukasi yang bersifat positif dalam setiap ceritanya. Tidak hanya itu saja, seiring dengan perkembangan zaman, komik mulai berkembang ke ranah digital. Hal ini tentunya mengubah cara pembaca komik dari media cetak menuju ke digital. Dari yang biasanya membaca komik dalam bentuk fisik berupa buku kini bisa dinikmati hanya dengan versi digital yang lebih praktis. Komik Digital sendiri sangat memudahkan pembaca karena selain menghemat biaya tanpa membeli buku fisiknya komik digital mudah diakses dimana saja dan kapan saja seperti handhphone, laptop, tablet dengan jaringan internet. Contoh situs *web comic* yang digemari saat ini adalah Webtoon, *Ciao Comic*. Dengan munculnya komik digital ini justru membangkitkan komik Indonesia dan menambah para ilustrator.

Melalui perancangan komik digital alih wahana rubrik *Alaming Lelembut* pada Majalah Panjebar Semangat, diharapkan masyarakat tetap mengenal bahwa setiap daerah memiliki suatu kebudayaan atau kepercayaan yang masih diyakini hingga saat ini, dan tidak melupakan Bahasa Jawa serta sebagai inovasi baru dalam perkembangan komik Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik digital alih wahana dari rubrik *Alaming Lelembut* pada majalah Panjebar Semangat yang menarik bagi generasi muda?

C. Tujuan Perancangan

Menumbuhkan kepedulian generasi muda terhadap Bahasa Jawa serta mengenali budaya Jawa melalui perancangan komik digital rubrik *Alaming Lelembut* pada salah satu edisi majalah Panjebar Semangat

D. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas. Batasan masalah dalam penelitian dibuat sebagai berikut:

1. Perancangan ini mengambil beberapa edisi naskah rubrik *Alaming Lelembut* pada majalah Panjebar Semangat untuk dikembangkan menjadi komik digital.
2. Perancangan komik ini dipublikasikan melalui *Webtoon*.
3. Target audiens adalah generasi muda dengan rentang umur 14-25 tahun yang tertarik dengan cerita misteri.

E. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi Mahasiswa
Menjadi salah satu acuan referensi mahasiswa desain untuk memperoleh pengetahuan tentang metode perancangan komik digital.
2. Manfaat bagi Institusi
Menambah referensi karya dalam proses pembuatan komik digital dalam Bahasa Jawa untuk perancangan atau penelitian serupa.
3. Manfaat bagi Masyarakat
Sebagai sarana untuk menumbuhkan kembali kepedulian masyarakat terhadap Bahasa Jawa serta menyampaikan nilai-nilai budaya Jawa maupun kepercayaan yang terkandung.

F. Definisi Operasional

1. Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah bahasa dengan penutur terbanyak di Indonesia, bahasa ini digunakan oleh suku Jawa yang wilayahnya meliputi Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur. Bahasa Jawa sendiri memiliki tingkatan dalam penggunaannya pada kehidupan sehari-hari antara lain Bahasa Jawa *Ngoko*, Bahasa Jawa *Krama Inggil*, Bahasa Jawa *Krama Alus*.

2. Budaya

Menurut KBBI Budaya adalah pikiran manusia, sedangkan Kebudayaan bermakna hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia (seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat).

G. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Majalah Jawa misteri Alaming Lelembut hadir dalam majalah Panjebar Semangat, hal ini dilakukan untuk mengetahui cerita-cerita mistis yang berkembang dimasyarakat sehingga bisa dijadikan sumber referensi dalam proses penciptaan komik digital.

b. Data Sekunder

Mengambil beberapa snapshot, download referensi, dan pengambilan gambar mengenai tempat yang bisa dijadikan bahan visual dalam perancangan komik digital.

2. Metode Analisis Data

Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data berupa studi literatur melalui naskah rubrik majalah Panjebar Semangat dengan metode analisis 5W+1H yang diharapkan mampu memberikan perancangan komik digital sebagai media baru yang efektif, komunikatif, dan mempunyai cara pendekatan baru kepada target audiens.

a. *What*. Apa yang akan dirancang?

b. *Who*. Siapa target dari perancangan ini?

c. *Where*. Dimana perancangan ini diterbitkan agar sampai ke target audiens?

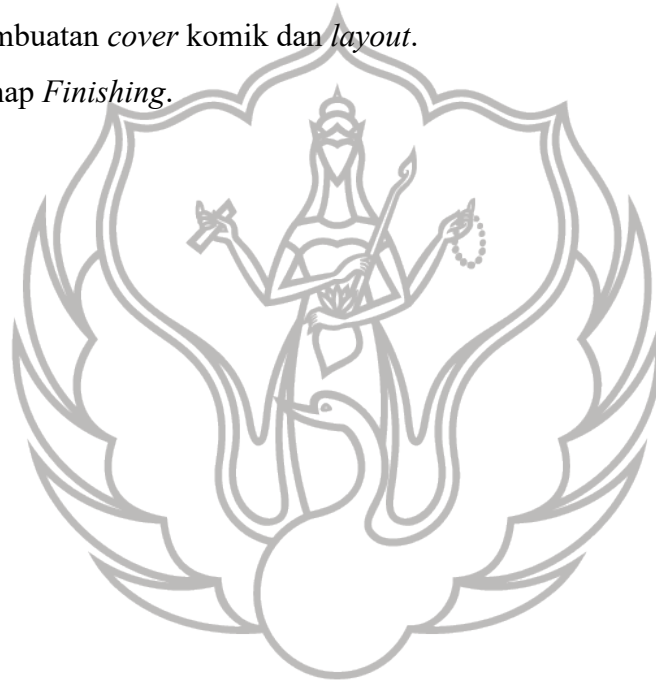
d. *Why*. Mengapa perancangan ini dilakukan?

e. *When*. Kapan perancangan ini dilakukan?

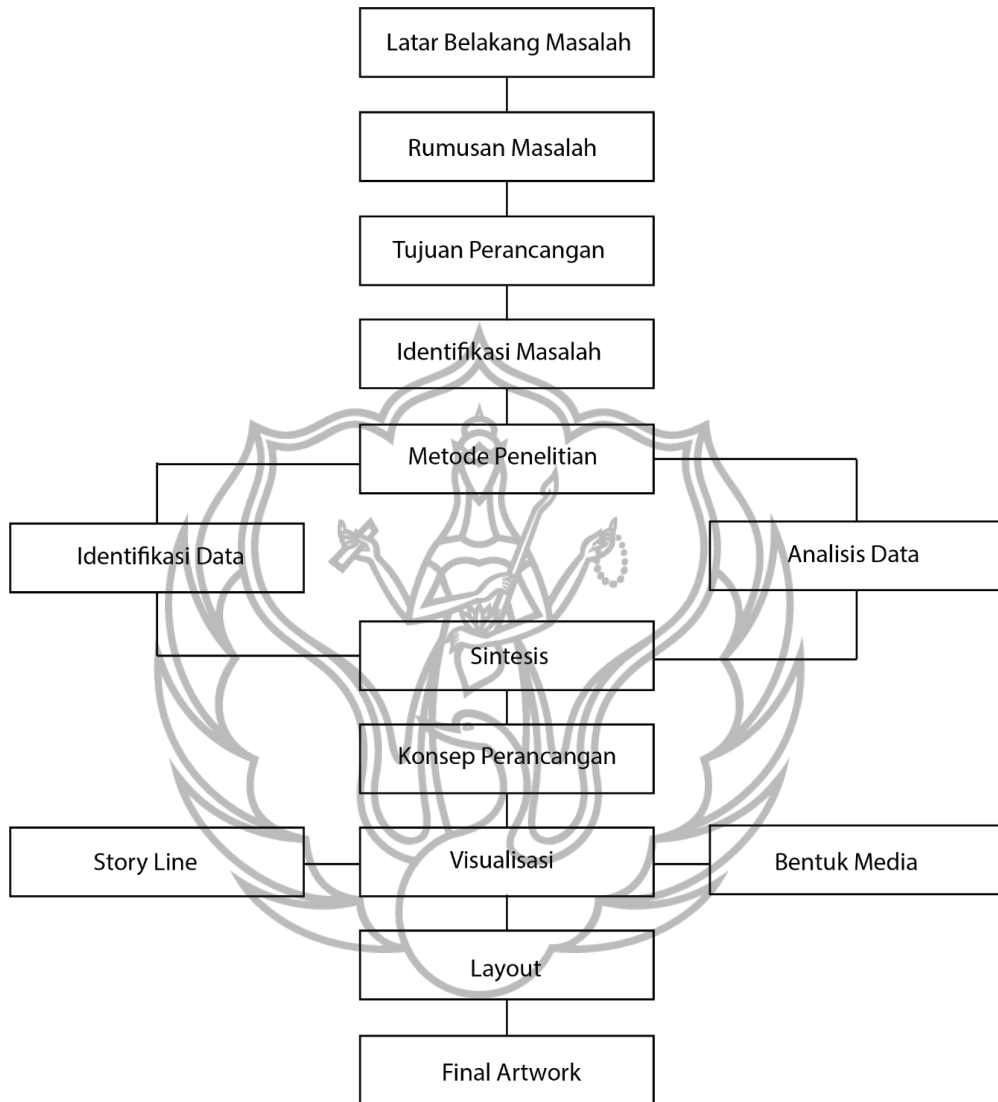
f. *How*. Bagaimana perancangan ini bisa mengatasi permasalahan yang diangkat?

Adapun konsep perancangan alih wahana komik rubrik *alaming lelembut* pada majalah Panjebar Semangat adalah sebagai berikut:

- a. Pencarian data dengan studi literatur, buku maupun melalui internet.
- b. Pengolahan data verbal dan visual untuk mempersiapkan materi dalam pembuatan komik.
- c. Menyaring data yang didapat untuk digunakan secara efisien dalam karya.
- d. Perencanaan penggunaan desain karakter, *style* dan cerita yang disesuaikan dengan literatur dan data yang didapat.
- e. Pembuatan *name/storyboard*.
- f. Tahap sketsa dan pembuatan ilustrasi komik.
- g. Tahap *texting*.
- h. Pembuatan *cover* komik dan *layout*.
- i. Tahap *Finishing*.



H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1: Skematika Perancangan Komik Digital
(Sumber: Safira, 2020)