BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, tradisi dan kebudayaan nusantara mulai kurang diminati oleh anak jaman sekarang. Masalah dimulai ketika pengaruh budaya luar dan kehidupan yang sudah dikuasai oleh tekhnologi, orang-orang mulai meninggalkan kebudayaan tanah air. Padahal banyak sekali mitos-mitos Indonesia yang menarik dan mempunyai nilai luhur. Contohnya saja tangkuban perahu yang mengajarkan agar tidak durhaka pada orang tua atau cerita Mahabharata yang mengajarkan nilai-nilai luhur kehidupan manusia selama hidup di dunia. Penulis sadar bahwa sudah saatnya kebudayaan Indonesia bangkit dan kembali dikenal masyarakat luas. Namun penulis juga sadar, membangkitkan minat para remaja jaman sekarang terhadap budaya tradisi nusantara sangatlah tidak mudah.

Sayangnya, kebudayaan nusantara kita kurang diminati generasi muda sekarang karena derasnya pengaruh budaya asing. Bahkan perkembangan tekhnologi menjadi sarana utama masuknya budaya asing tersebut. Beberapa upaya telah dilakukan seperti pembuatan komik Mahabharata oleh RA. Kosasih. Pada awalnya pembuatan komik ini sangat efektif namun dengan perkembangan komik jepang yang mengalir deras, komik RA. Kosasih kembali menjadi tidak menarik.

Perlu strategi khusus untuk menghadapinya. Komputer dan desain grafis jaman sekarang adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan. Tentu saja tidak masalah jika kita memanfaatkan teknologi serta budaya luar yang sudah kita ambil positifnya demi kemajuan bangsa sendiri. Dari latar belakang di atas, penulis sebagai seorang desainer grafis berfikir untuk membuat *Character Book* cerita Bharatayudha. Sebuah dongeng dari tentang lima bersaudara yang terlibat perang antar Negara (Bharatayudha). Dengan tema dan ide ini, penulis hendak menceritakan kembali kisah dan karakter pandawa lima namun disertai dengan visualisasi dan pencampuran teknologi yang sedang berkembang pada masa modern.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Dalam lingkup pekerjaan ini penulis berada dalam posisi seorang komikus yang ingin mempromosikan karyanya secara lebih luas pada masyarakat. Atau bisa juga sebagai seorang komikus dari judul komik yang sudah ternama dan memiliki *fandom* yang besar. Sehingga sebuah *Character Book* sangat diperlukan agar pembaca mengenal karya penulis lebih dalam.

Dalam penelitian kali ini, terdapat beberapa masalah yang hendak dibahas berkaitan dengan topik yang telah dikemukakan diatas. Adapun masalah-masalahnya sebagai berikut

1. Bagaimana memperkenalkan cerita baru Bharatayudha ke dalam format *Character Book*?
2. Bagaimana penyajian *Character Book* ini agar terlihat menarik dan membuat pembaca kembali rindu pada topic yang diangkat?

Sedangkan ruang lingkup yang hendak dibuat penulis adalah:

1. Penyajian Character Book dan elemn-elemen yang mendukungnya.
2. Visualisasi Adaptasi secara bebas berdasarkan sejarah dan cerita asli.

Yang hendak dibuat oleh penulis adalah murni sebuah Character Book. Namun dalam pemasaran *Character Book*, perlu didukung oleh *item-item* lain seperti *Action figure, merchandise* dan alat promosi lainnya..

Masalah-masalah inilah yang akan di kaji sehingga pada akhirnya nanti akan diperoleh sebuah kondisi karya yang ideal dan maksimal.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah :

1. Membuat visualisasi adaptasi atau remake cerita Bharatayudha yang benar-benar baru ke dalam sebuah *Character Book.*
2. Memberikan *interest* kepada para pembacanya dan mengembalikan minat pada kebudayaan dan tradisi di Indonesia

Melalui penelitian ini, penulis berharap agar hasil tugas akhir dan pembahasan dalam riset ini dapat digunakan untuk :

1. Referensi dalam menentukan membuat cerita kebudayaan lain dengan sentuhan grafis modern.
2. Sumber informasi yang penting bagi semua orang yang mempunyai rasa ingin tahu terhadap karya tradisional bangsanya..
3. Untuk acuan dalam pengolahan suatu karya lama yang di *repro.*

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun cara mendapatkan sumber dan teknik pengumpulan data yang dipakai penulis adalah:

1. Mencari beberapa sumber data melalui Internet kemudian mengolah data sehingga terbentuk kerangka penelitian dan metode pembahasan yang maksimal.
2. Mencari dan mengkaji ulang buku-buku komik dan novel lama Pandawa Lima untuk dibuat kembali dalam bentuk visualisasi yang lebih modern.
3. Observasi akan hasil akhir dan rencana jitu dalam pemecahan semua masalah yang akan dihadapi.
4. Wawancara dengan narasumber yang mendalami perwayangan juga wawancara dengan pakar komik mengenai strategi visualisasi adaptasi.

1.5 Kerangka Penelitian

Judul

Visualisasi Adaptasi Cerita Bharatayudha

Sinopsis Latar Belakang

Membuat sebuah Character Book berbasis cerita wayang.

Permasalahan

1. Bagaimana memperkenalkan cerita baru Mahabharata ke dalam format *Character Book*?
2. Bagaimana penyajian *Character Book* ini agar terlihat menarik?

Analisis

Mengolah kembali cerita Bharayudha untuk dibuat karya baru yang disesuaikan dengan jaman sekarang.

Hasil akhir

Character Book