

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nilai nasionalisme dan kecintaan terhadap bangsa sendiri merupakan hal yang penting untuk dimiliki oleh warga negara. Hal ini tidak terlepas dari kepedulian kepada sejarah, mitos dan atau legenda dari tanah kelahiran yang diteruskan dari generasi ke generasi. Pengetahuan mengenai sejarah, mitos dan atau legenda lokal merupakan salah satu langkah dari tindakan nasionalisme. Hal ini dimungkinkan karena mitos memberi dukungan dan landasan/pedoman tingkah laku dengan mengambil kepercayaan tradisional. Mitos berperan dalam mengkodifikasikan, memberikan dukungan dan memberikan landasan dari kepercayaan tradisional dan tingkah laku (Harsojo, 1988:228). Berdasarkan nilai yang dikandungnya, maka mitos berfungsi sebagai landasan keteladanan dalam masyarakat yang bersifat lokal.

Antusiasme anak muda Indonesia akan budaya luar memang tidak terelakkan, ini merupakan dampak dari globalisasi, setiap orang dengan mudah dapat memperoleh informasi dengan dukungan teknologi internet. Sangat disayangkan ketika budaya asing menggusur budaya lokal, maka harapan bahwa Indonesia dapat menjadi negara yang kaya akan budaya menjadi mustahil. Bukti yang terlihat jelas bahwa anak muda perkotaan mayoritas menganggap budaya asing lebih superior dibanding budaya lokal adalah dari berbahasa yang keinggris-inggrisan sampai dengan *lifestyle* termasuk cara berpakaian (<http://m.kompasiana.com/post/read/675814/3/dilema-bahasa-indonesia.html>, diakses 1 Oktober 2014, Pk 05.20)

Pada tahun 1964, Soekarno presiden pertama Indonesia, menghimbau masyarakat Indonesia untuk membangkitkan rasa cinta tanah air sebagai bentuk kontribusi nasionalis, hal ini disebabkan adanya kebudayaan barat yang masuk dan kemudian

beliau namai sebagai Imperialisme budaya barat. Menurut Barbara Hartley, Kecintaan Soekarno terhadap tradisi-tradisi daerah dipraktikan dan diolah menjadi sumber kebanggaan dan identitas yang kemudian menjadi aspirasi-aspirasi politik nasionalis dan kenegeraan Indonesia. Secara ekstrim Soekarno memandatkan masyarakat Indonesia untuk anti-konsumsi budaya barat, tentunya bila dilihat dari realita dewasa ini keadaan bertolak belakang dari mimpi Soekarno tersebut, namun demikian walau budaya barat secara praktis berakulturasi dengan kebudayaan lokal, setidaknya kebudayaan lokal yang luhur jangan pernah dilupakan.

Salah satu budaya lokal yang cukup mempengaruhi presiden RI pertama adalah kisah epik Ramayana, hal ini terlihat dari kisah Ramayana yang diangkat dalam pidato beliau tahun 1963, dimana beliau memakai kisah tersebut untuk menyemangati masyarakat Indonesia. Menurut Nyoman Astita (<http://www.jurnas.com/news/135101/Epos-Ramayana-Pengaruhi-Kebudayaan-Bali-2014/1/Hiburan/Rupa-Rupa>) nilai-nilai sejarah, budaya, dan sosial Epos Ramayana diadopsi sebagai pandangan dunia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kisah Ramayana merupakan kisah kuno dua puluh empat abad yang lalu yang berasal dari India dan tersebar di beberapa negara di Asia Tenggara seperti Thailand, Kamboja, Vietnam, Laos, dan Filipina. Kisahnya lekat dengan pesan dan hikmah. Kepemilikan Ramayana itu sendiri sudah menjadi universal, dikarenakan kisah tersebut sudah diakulturasikan dan sudah membentuk tradisi-tradisi daerah. Epos Ramayana Menurut Nyoman Astita adalah kesusteraan universal yang mengalami transformasi dan berkembang menjadi kode-kode tekstual dalam dunia sastra, seni lukis, kriya dan seni pertunjukan, menurut beliau nilai-nilai moral dan estetika epos Ramayana sudah tertanam kedalam ritus-ritus kehidupan dan mengakar sangat kuat dalam kehidupan masyarakat Bali. Dapat disimpulkan bahwa Kisah Ramayana membentuk identitas dan kepribadian dari Indonesia itu sendiri.

Ramayana di Indonesia sudah diterapkan ke dalam berbagai macam kesenian dan sastra, seperti pewayangan, tari, pahatan, dan beberapa bentuk hiburan yang cukup

modern seperti sendratari Ramayana yang dalam tarian balet dan juga komik wayang. Sendratari Ramayana terhitung sukses mengantarkan kisah Ramayana ke ranah mancanegara, yang dibuktikan dengan berbagai penghargaan yang didapatkannya (<http://bumn.go.id/borobudur/berita/135/Festival.RAMAYANA.INTERNATIONAL.2013>). Namun sangat disayangkan anak muda perkotaan Indonesia saat ini terhitung kurang mengenal kisah Ramayana.

Sebagai pengamat komik, penulis melihat animo terhadap komik wayang masih kurang, padahal penggemar komik di Indonesia terhitung banyak. Untuk itu pada Tugas Akhir ini, dilakukan upaya untuk mengangkat kembali komik wayang kisah Ramayana sebagai solusi secara DKV untuk meningkatkan rasa cinta tanah air bagi anak muda perkotaan Indonesia.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan fenomena di atas dapat diketahui bahwa pada zaman globalisasi ini perlu adanya media untuk membangun rasa cinta tanah air sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan nasionalisme terhadap bangsa sendiri. Penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

- Bagaimana membuat anak muda perkotaan mengenal kisah Ramayana?
- Bagaimana mencari/menetapkan media yang tepat bagi anak muda sebagai tarhet audiens?

1.2.2 Ruang Lingkup

Perancangan ini akan dibatasi dengan salah satu cerita dari tujuh (7) kitab kisah Ramayana yang mempunyai nilai-nilai kepahlawanan yang dianggap lebih besar dibanding keenam kitab lainnya yaitu kitab ke-4. Kitab ke-4 berisi perjuangan Rama untuk membantu Sugriwa dalam mencapai kemerdekaan Negara Kiskhinda, sampai akhirnya Sugriwa melakukan balas budi kepada Rama ketika Rama mencari Shinta. Target dari perancangan ini dikhususkan bagi anak muda perkotaan.

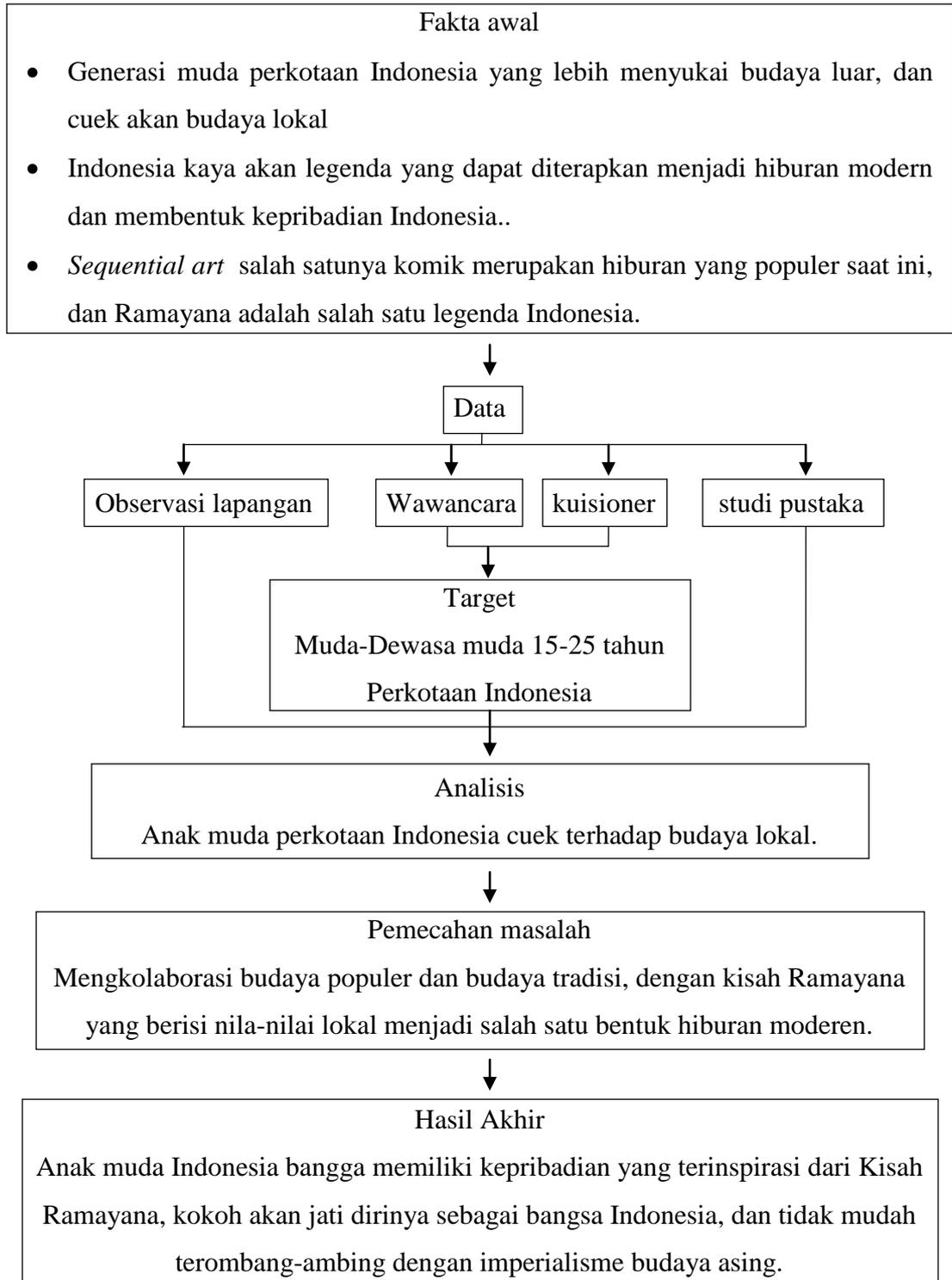
1.3 Tujuan Perancangan

- Merancang kisah Ramayana dalam bentuk media hiburan yang modern/populer di kalangan target.
- Merancang media hiburan kisah Ramayana dengan pengayaan yang unik dan menarik sesuai selera target.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan data

- Wawancara
Wawancara dengan pakar di bidang studio, penerbit komik untuk mengetahui data dan proses pembuatan komik
- Observasi Lapangan
Mengamati dan meninjau langsung proses-proses perancangan pada perusahaan atau studio, maupun *publisher*, untuk mendapatkan data mengenai strategi yang dipakai dalam pendekatan target, serta solusi-solusi yang dipakai dalam proses penggabungan budaya lokal dan modern.
- Kuisioner
Membuat pertanyaan tentang hal terkait yang akan disebarkan ke berbagai kalangan khususnya anak muda, agar memperoleh data dan fakta yang relevan tentang pengetahuan target terhadap permasalahan yang terkait, sampai dengan psikografis target.
- Studi Pustaka
Pengamatan akan Kakawin Ramayana itu sendiri, serta pengumpulan data dan informasi yang didapat melalui buku, koran, dan situs internet tentang teori-teori di bidang komik, agar informasi yang ada dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(sumber: pribadi)