

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki ragam budaya yang diwariskan secara turun-temurun, mulai dari kesenian, musik, karya sastra dan sebagainya. Salah satu bentuk kesusastraan Indonesia adalah Epos. Epos atau Wiracarita adalah karya sastra tradisional yang menceritakan kisah kepahlawanan. Sastra ini muncul dari tradisi lisan peradaban kuno dimana puisi-puisi diciptakan sepanjang sejarah. Namun di masa sekarang, kurangnya media yang mengangkat kembali sastra lama ini sehingga kebudayaan ini mulai dilupakan oleh masyarakat, hal ini tentunya disebabkan oleh beberapa faktor. Padahal beberapa karya seperti Lakon Panji, Hikayat Ken Tambuhan, Hikayat Hang Tuah, Raden Panji Asmarabangun, Mahabharata, dan Ramayana merupakan epos-epos Indonesia yang terkenal pada zamannya. Salah satu epos yg masih cukup diangkat di Indonesia adalah Ramayana.

Ramayana merupakan epos dari India dengan tulisan awal Sansekerta. Secara singkat, Ramayana menceritakan tentang Rama, anak raja Ayodya yang mengembara bersama istrinya Dewi Sita dan adiknya Lesmana, dalam perjalanan Sinta diculik oleh Dasamuka atau Rahwana, raja Alengka. Tokoh-tokoh penting dalam cerita ini ada Rama, Laksamana, Sita, Rahwana, dan Jatayu. Meskipun Jatayu adalah tokoh sampingan, pengorbanan Jatayu untuk menyelamatkan Sinta adalah bentuk kepahlawanan. Jatayu dalam berbagai versi kisah Ramayana memiliki karakteristik seorang pemberani, mengajarkan kebaikan, pembela kebenaran, tidak mudah menyerah, dan setia kepada tuannya. Sayangnya, posisi karakter sampingan membuat Jatayu kurang dikenal dan di apresiasi. Hal ini juga dipengaruhi karena minimnya informasi yang didapat mengenai Jatayu.

Berbeda dengan karakter utama seperti Rama, Sinta, dan Arjuna yang berwujud manusia, wujud karakter Jatayu selalu digambarkan sebagai burung baik di versi wayang Bali maupun versi wayang Purwa. hal ini disebabkan oleh proses stilasi wayang yang terjadi pada zaman peradaban Islam dimana ajaran agama Islam tidak membolehkan menggambarkan figur-figur hidup seperti manusia, maka wayang mengalami proses stilasi dari bentuknya yang seperti manusia contohnya wayang Bali, menjadi bentuk dekoratif seperti sekarang (wayang kulit purwa) [1].

Dari penelitian ini, penulis mendapatkan inspirasi dan motivasi untuk merancang visual Jatayu menjadi figur pahlawan atau *super hero* dalam serial komik Ramayana. penulis ingin menceritakan kembali epos Ramayana dengan genre fantasi *superhero fiction* yang digemari oleh kalangan muda dan proses perancangan karakter Jatayu ini melibatkan proses transformasi *Anthropomorphic* yang menciptakan karakter *hybrid* sebagai hasil akhirnya. Hal ini berkaitan dengan karakter Jatayu yang berupa burung, namun memiliki karakteristik seperti manusia pada cerita aslinya serta proses transformasi wujud asli Jatayu menjadi karakter *hybrid* yaitu setengah manusia dan setengah hewan. Pada tugas akhir ini, penulis memilih kalangan usia remaja akhir sebagai *target audience* dan komik sebagai media cerita. Dengan banyaknya versi Ramayana yang beredar, penulis memutuskan untuk menggunakan versi Indonesia sebagai bahan kajian.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis mengidentifikasi permasalahan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Memperkenalkan kembali cerita Ramayana dan mengembangkan estetika dan penampilan karakternya khususnya Jatayu.
2. Gaya visual yang sesuai dengan target audiens remaja akhir.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya mempopulerkan cerita Ramayana dan memperkuat impresi heroik karakter Jatayu kepada kalangan generasi muda?
2. Bagaimana rancangan buku komik dapat memperkenalkan cerita Ramayana secara menarik kepada kalangan remaja akhir?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka pembatasan masalah dalam perancangan ini antara lain adalah:

1. Cerita komik ini berasal dari referensi Epos Ramayana.
2. Dalam serial komik Ramayana, sub cerita yang divisualisasikan dalam komik adalah sub cerita tentang “Jatayu” saja.
3. Gaya visual dan *Layout* yang digunakan dalam perancangan adalah komik dengan *style Manga* hitam putih.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan dari perancangan ini antara lain:

1. Mempopulerkan kembali cerita Ramayana dan merancang visualisasi karakternya khususnya Jatayu.

2. Menghasilkan rancangan buku komik yang mampu memperkenalkan cerita Ramayana secara sederhana namun menarik bagi kalangan remaja akhir.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat yang ingin dicapai dari perancangan ini antara lain adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Akademis

1. Manfaat akademis yang diharapkan adalah bahwa hasil perancangan dapat berguna untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap perancangan buku ilustrasi tentang legenda Jatayu ataupun epos Ramayana.
2. Bagi Perguruan Tinggi, penulis berharap perancangan ini dapat menjadi salah satu sumber informasi dan referensi mengenai perancangan buku ilustrasi mengenai karakter Jatayu maupun epos Ramayana.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, perancangan ini diharapkan dapat memberi inspirasi bagi individu-individu yang ingin mempopulerkan kembali cerita rakyat kepada generasi sekarang agar terus berkarya dan sebagai bentuk pelestarian budaya.