BAB II
KOMIK LEGENDA SITU BAGENDIT

II.1 Komik

Scott McCloud (1993,h:9) menjelaskan "ko-mik. Kt. Benda. 1. Gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya". Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.

Banyak jenis istilah komik yang mungkin pernah kita dengar, di Indonesia sendiri ada yang menyebutnya sebagai *Cergam* (Cerita bergambar), *Gamcer* (Gambar bercerita), dan dalam bidang akademik komik dikenal dengan istilah *Sequential Art.* Di negara Jepang komik dikenal sebagai *Manga*, dan lain halnya dengan di China disana dikenal dengan istilah *Manhua*, sedangkan di Korea orang-orang menyebutnya dengan *Manhwa*.

II.1.1 Kategori Komik

Eisner (2008, h:147) menjelaskan klasifikasi komik (*sequential art*) menurut bentuk dan kegunaanya secara garis besar terbagi dua, yakni instruksi dan hiburan. Komik berkala, novel grafis, *instruksional manual* dan *storyboard* adalah kendaraan paling akrab untuk 2 kegunaan tersebut. Dihalaman yang sama Eisner mengkategorikannya menjadi:

a. *Entertainment Comics* (komik hiburan)

   Gambar tanpa berkata-kata dapat melukiskan gerakan atau adegan, menyampaikan kedalaman dan emosi tertentu bai pembacanya. Inilah fungsi komik kegunaan untuk menghibur pembacanya melalui visual yang disampaikan.

b. *Graphic Novel* (novel grafis)

   Komik yang menceritakan kehidupan seseorang, fiksi maupun non fiksi.

c. *Web Comics* (komik dalam laman internet)

   Komik dalam bentuk file digital yang terdapat dalam laman internet.

d. *Technical-instructional Comics* (komik tehnikal-instruksional}

   Dalam arena visual-instruksional aplikasi sekuensial digunakan untuk mengajarkan sesuatu yang spesifik dikarenakan keterbatasan teks (huruf) yang menjelaskanya.

e. *Attitudinal Instructional* Comics (komik tentang petunjuk perilaku)

   Fungsi lain instruksional media ini adalah pengkondisian perilaku melakukan sebuah pekerjaan. Orang belajar dengan cara mengimitasi perilaku yang di gambarkan dan pembaca dalam hal ini, dapat dengan mudah menghubungkan/menjembatani tindakan yang ada dalam komik dengan pengalamannya sendiri.

f. *Storyboard*

   Beberapa film idenya berasal dari komik. Komik digunakan untuk kebutuhan papan cerita (*story board*) dalam menentukan sekuen dalam film. Gambaran dalam komik muncul menjembatani kesenjangan antara naskah film dan fotografi dari film. Dalam prakteknya *storyboard* menyarankan *shoot* (sudut kamera) dan membayangkan bagaimana sebuah *scene* dihadirkan dengan pengaturan pencahayaanya.

Menurut Ahmad, maulana dan Zpalanzani (2006, h: 154-155), format komik yang umum dapat dikelompokan menjadi beberapa jenis diantaranya komik *strip* yakni komik yang terdapat dalam media, majalah komik yakni komik atau kumpulan komik yang diterbitkan dalam format dan pola penerbitan majalah atau tabloid, serta buku komik yakni komik dalam satu judul yang dibukukan.

II.I.2 Komik dalam Aspek Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan unsur dasar bahasa visual sebagai kekuatan utamanya dalam menyampaikan komunikasi. Unsur dasar visual tersebut ialah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, dan pesan. Sedangkan sebagai bidang studi desain komunikasi visual adalah keilmuan terapan terintegrasi yang mengkaji konsep komunikasi dan ungkapan kreatifnya, beserta teknik dan medianya, untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual sehingga pesan terterima dan atau berfungsi sebagaimana tujuannya. (McCloud, 2001, h:20) Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Menurut Scout McCloud (2001, h:20), komik dapat memiliki arti gambar - gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan cuma bacaan bagi anak - anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara popular dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Saat ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Komik juga menjadi media komunikasi visual yang lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur.

II.2.3 Bahasa Komik

Balon Kata

Dalam komik, jalan cerita diungkapkan dalam percakapan dan penjelasan yang terdapat dalam balon kata dan panel. Menurut Eisner (2008, h:24) balon kata merupakan alat yang digunakan secara terpaksa berusaha untuk menangkap dan

membuat terlihat unsur yang tak terlihat, yaitu suara. Menurut McCloud (2001, h:134) ikon sinestetis yang paling banyak digunakan adalah balon kata, yang berfungsi untuk menggambarkan suara dalam bentuk media khusus visual, selalu berubah dan dapat membuat gambar yang netral menjadi yang kaya dengan perasaan dan pengalaman. Gambaran balon kata menurut Eisner (2008, h:25) :



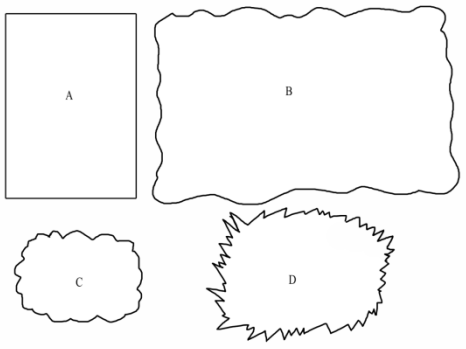
Gambar II.1 Berbagai jenis balon kata.

Sumber : Eisner (1996)

Gambaran di atas dari kiri ke kanan, bentuk pertama memperlihatkan pembicaraan normal, bentuk kedua adalah apa yang ada dalam pikiran dan bentuk yang ketiga suara keras yang berasal dari radio atau suara mesin yang keras.

Panel

Panel adalah salah satu ciri khas komik, panel hadir dalam berbagai bentuk dan ukuran. Menurut Eisner (2008, h:44) panel berfungsi sebagai kontainer, panel bekerja untuk menampung dan membatasi mata pembaca.



Gambar II.2 Panel

Sumber: Eisner (1996)

Berikut bentuk dari panel serta arti dari bentuknya :

Panel A: berbentuk persegi panjang:vmenggambarkan aksi waktu sekarang.

Panel B & C: bentuk panel yang memprlihatkan aksi masa lampau.

Panel D: bentuk yang bergerigi menunjukan suara, emosi yang keras.

II.2 Legenda

Menurut Gaffan (Aliana, dkk., 1984, h:3), legenda adalah dongeng tentang terjdinya suatu tempat. Ciri-ciri legenda antara lain adalah beberapa dongeng atau cerita, bukan sejarah yang penuh kegaiban, berhubungan dengan kenyataan dalam alam, dan terikat oleh suatu daerah

II.2.1 Penggolongan Legenda

Jan Harold Brunvard (Danandjaja, 1984, h: 67) mengemukakan penggolongan legenda sebagai berikut:

a) Legenda Keagamaan *(Religious Legends)* Legenda keagamaan meliputi legenda orang-orang suci, misalnya legenda suci Nasrani, legendaWali Sanga di Pulau Jawa, legenda Syeh Siti Jenar, legenda Makam Pangeran Panggung. *Hagiography (legends of Saints)* merupakan legenda suci Nasrani yang telah diakui dan disyahkan oleh Gereja Katholik Roma. *Hagiography* sendiri berarti tulisan karangan, atau buku mengenai kehidupan orang-orang yang saleh. Ia merupakan bagian kasusastraan agama dan masih merupakan foklor karena versi asalnya masih tetap hidup diantara rakyat tradisi lesan.

b) Legenda Alam Gaib *(Supernatural Legends)* CW. Von Sydow (Sulastin Sutrisno, Daru Suprapto, dan Sudaryanti, 1991, h: 469) memberikan nama legenda alam gaib dengan sebutan *memorate*, yaitu kisah pengalaman seorang pribadi mengenai pengalaman dengan makhluk dari dunia gaib, seperti : hantu, roh halus, siluman, dan sebagainya. Legenda ini berfungsi untuk membenarkan suatu kepercayaan (takhayul). Yang termasuk legenda alam gaib adalah mengenai tempat-tempat angker, orang sering mendapat larangan-larangan untuk melewatinya dan harus mengadakan ritual tertentu agar tidak terkena akibat dari tempat angker tersebut.

c) Legenda Perseorangan ialah suatu kisah mengenai orang-orang tertentu yang diangggap pengarangnya memang ada dan pernah terjadi, yang termasuk dalam legenda perseorangan antara lain: Pahlawan-pahlawan,

termasuk juga raja, pangeran, dan orang dari kalangan rakyat biasa yang gagah berani.

- Legenda Setempat ialah suatu kisah yang ada kaitan eratnya dengan suatu tempat tertentu. yang termasuk legenda setempat antara lain Mengenai nama suatu tempat, asal bentuk aneh suatu daerah, dan lain-lain.

II.3 Legenda Situbagendit

II.3.1 Sinopsis Legenda Situbagendit

Menurut cerita pada umumnya, pada zaman dulu Situ Bagendit merupakan sebuah perkampungan dengan kondisi alam yang sangat subur. meski daerah tersebut subur, penduduknya hidup dalam jerat kemiskinan. Hal ini dikarenakan ada seorang janda kikir bernama Bagende Endit atau yang lebih dikenal dengan nama Nyi Endit. Janda kaya raya ini memaksa penduduk menjual seluruh hasil panen mereka kepadanya dengan harga murah, dan saat persediaan makanan penduduk sudah menipis, Nyi Endit kembali menjualnya dengan harga yang berlipat-lipat.

Suatu hari datanglah seorang nenek tua yang meminta sedikit makanan dan minuman kepada Nyi Endit, namun Nyi Endit memarahi nenek itu dan mengusirnya. Lalu nenek itu menancapkan tongkatnya ke dalam tanah. Beberapa centeng pun tidak dapat mengangkat tongkat itu, Saat tongkat itu dicabut oleh nenek menyemburlah air dari dalam tanah. Semakin lama genangan air itu semakin besar, sehingga menenggelamkan Nyi Endit dan seluruh hartanya. Akhirnya, genangan air yang luas itu dikenal dengan nama Situ Bagendit.

II.3.2 Nilai Moral Cerita Legenda Situbagendit

Nilai adalah sifat-sifat atau hal-hal yang penting dan berguna bagi kemanusiaan (Depdikbud, 1990, h: 615). Menurut Mardiatmaja (1986, h: 55), nilai menunjuk pada sikap orang terhadap sesuatu hal yang baik. Nilai-nilai dapat saling berkaitan membentuk suatu sistem dan antara satu dengan yang lain koheren dan mempengaruhi segi kehidupan manusia. Nilai bersifat mengarahkan seseorang

kepada hal-hal yang bersifat positif. Contohnya, mencuri merupakan suatu perbuatan yang merugikan orang lain. Oleh karena itu, manusia dilarang untuk melakukan perbuatan tersebut karena adanya nilai kejahatan yang terkandung di dalamnya.

Moral adalah ajaran tentang baik-buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban; akhlak; budi pekerti; dan susila (Depdikbud, 1990, h: 592). Menurut Darusuprapta (1990, h: 1) ajaran moral adalah ajaran yang berkaitan dengan perbuatan dan kelakuan yang pada hakikatnya merupakan pencerminan akhlak dan budi pekerti. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Edgel dan Magnis (dalam Darusuprapta, 1990, h: 1) yang menyatakan bahwa ajaran moral merupakan kaidah atau aturan yang menentukan hal-hal yang dianggap baik atau buruk, serta menerapkan apa yang sebaiknya dilakukan oleh manusia terhadap manusia lain. Dengan demikian, moral adalah aturan yang disepakati secara umum mengenai perbuatan serta semua hal yang dianggap baik dan buruk termasuk dalam hubungan dengan manusia lain.

Nilai-nilai yang terkandung dalam Legenda Situ Bagendit diantaranya adanya ajaran moral bahwa memberi kepada yang membutuhkan atau fakir miskin itu merupakan keniscayaan, perbuatan yang tidak baik akan dibalas dengan hukuman yang setimpal, bersyukur kepada Tuhan YME atas nikmat yang diberikan agar terhindar dari sifat kikir, tamak, dan sombong.

Legenda Situ Bagendit, tokoh yang ada dalam cerita ini sangat fenomenal sehingga tokoh ini akan dikenal oleh pembaca. Tokoh Nyi Endit merupakan seorang yang mempunyai harta melimpah tetapi dia mempunyai sifat kikir, tamak, dan sombong. Sehingga dengan sifat-sifatnya itu menyebabkan ia dan kekayaannya ditenggelamkan oleh air.

II.3.3 Persepsi Legenda Situbagendit Di Kalangan Anak-anak

Adapun persepsi anak terhadap Legenda Situbagendit diperoleh dari hasil survei penelitian yang telah dilakukan terhadap 40 sampel responden anak-anak Sunda di wilayah sekolah dasar Rancaloa 1 Bandung, diperoleh keterangan bahwa cerita

Legenda Situbagendit bukanlah nama yang asing di telinga mereka, namun kebanyakan dari responden mengenal cerita legenda ini hanya sebatas cerita tanpa mengenal isi dan norma yang ada. Jadi perlu adanya media informasi untuk anak seputar pengetahuan tentang Legenda Situbagendit.

II.4 Permasalahan Cerita

Seiring berkembangnya Bangsa Indonesia, malahan semakin banyak bentuk kebudayaan di Indonesia yang semakin lama semakin terlupakan dari peradabannya, diantaranya cerita rakyat yang kini hampir jarang di temui di toko-toko buku, walaupun ada hanya beberapa, dan sebagian hanya dapat ditemukan di perpustakaan tertentu, salah satunya cerita rakyat Legenda Situbagendit.

Salah satu penyebab hilangnya cerita Legenda Situbagendit adalah perubahan budaya tutur di masyarakat dalam menceritakan cerita rakyat, perubahan ini di karenakan masyarakat mulai mengganggap bahwa budaya bertutur makin lama makin hilang sedangkan membiasakan diri dengan budaya tulis akan membuat sebuah tulisan menjadi lebih bertahan lama dan lebih banyak bisa dibaca dan dipelajari masyarakat.

II.5 Solusi

Solusinya adalah bagaimana Legenda Situ Bagendit bisa disampaikan pesan moralnya dengan cara membuat komik. Alasan pembuatan komik karena anak – anak lebih menyukai media ini. Dengan adanya gambar akan menarik perhatian anak untuk membacanya.

II.6 Target Audiens

Dengan adanya masalah dalam cerita tersebut, maka solusi yang tepat adalah membuat segmentasi pasar. anak – anak memahami dan menerapkan nilai – nilai yang terkandung dalam cerita “Legenda Situbagendit”, sehingga cerita ini tetap terjaga kelestariannya

- Demografis:

  Usia: 9 sampai dengan 12 tahun. Dimungkinkan dalam usia tersebut dapat menyerap pesan dan nilai moral yang akan disampaikan.

  Jenis kelamin: Laki-laki/Perempuan

  Nilai moral yang disampaikan tidak terbatas bagi semua jenis kelamin, karena hal yang akan disampaikan merupakan contoh yang baik untuk diterapkan.

  Tingkat ekonomi: menengah bawah - menengah - menengah keatas Komik ini bisa dibaca semua kalangan Karena di Indonesia sendiri sudah dapat subsidi dari pemerintah untuk membangun taman bacaan bagi masyarakat yang kurang mampu.

- Geografis:

  Target audience dari komik ini ditujukan untuk anak-anak yang berada di wilayah Jawa Barat. Selain itu juga *target audience* juga bertempat tinggal di daerah perkotaan dengan jalur distribusi yang dalam jangkauan, dalam arti bisa didapati di toko buku.

- Psikografis:

  Para pembaca dari komik ini adalah anak-anak yang memiliki kecenderungan berimajinasi dan tertarik kepada satu tokoh atau figur idola tertentu. Anak-anak usia 9-12 tahun sangat berenergi dan memiliki kesabaran yang besar. Saatnya bagi mereka untuk mulai merasa tumbuh dan mandiri. Mereka mulai memiliki buku sahabat ataupun teman baik yang dapat melakukan sesuatu bersama-sama, termasuk berbagi dan bertukar (Larrick, 1964, h:75).

  Pada usia ini juga anak-anak sudah mulai memiliki gemar humor kepada teman- temannya, yang membuat kedekatan pertemanan diantara mereka.