

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Jawa Barat tepatnya di wilayah Ciamis terdapat legenda Ciung Wanara yang dalam legenda dikenal juga dengan nama Sang Manarah. Menurut bapak Agus Abdul Haris (2015) sebagai juru kunci dari cagar budaya Karangkamulyan Ciung Wanara, disadari atau tidak masyarakat Ciamis telah meyakini cerita Ciung Wanara ini sebagai bagian dari sejarah Ciamis di masa kerajaan Galuh. Tapi dibalik melegendanya nama Ciung Wanara di Ciamis ini justru masyarakatnya sendiri masih banyak yang tidak terlalu mengenali apalagi memahami keseluruhan ceritanya terutama dikalangan remaja Ciamis. Selain itu cerita Ciung Wanara ini masih kurang dikenal oleh masyarakat Jawa Barat lainnya. Bapak Agus menuturkan alasan ia berkata seperti itu adalah karena buktinya setiap kali ada pengunjung yang berasal dari luar Ciamis seringkali adalah mereka yang tidak mengetahui keberadaan Karangkamulyan Ciung Wanara apalagi sejarah atau pun legenda dari Ciung Wanara. Alasan mereka berkunjung adalah lebih karena lokasinya yang memang berada pada jalur utama jalan nasional dari Ciamis menuju wilayah Jawa Tengah dan lokasinya sendiri memang sering dianggap sebagai *rest area*. Bapak Agus kembali menuturkan bahwa kurang adanya perhatian dari pemerintah sendiri untuk menginformasikan keberadaan Karangkamulyan Ciung Wanara ke khalayak lebih luas.

Luputnya perhatian pemerintah untuk mengenalkan Karangkamulyan Ciung Wanara atau pun legendanya sendiri ke khalayak umum telah membuat legenda Ciung Wanara terdengar asing di kalangan masyarakat Jawa Barat. Padahal Ciung Wanara menjadi salah satu bagian dari identitas budaya Jawa Barat. Baik itu sejarahnya mau pun legendanya. Setiap legenda termasuk cerita Ciung Wanara ini memiliki maknanya tersendiri yang bisa mencerminkan masyarakat di daerahnya.

Ada berbagai media yang bisa digunakan untuk mengenalkan kebudayaan lokal seperti cerita rakyat Ciung Wanara ini. Selain untuk tetap mempertahankan kebudayaan lokal itu sendiri dapat juga dimanfaatkan untuk mengenkannya ke khalayak yang lebih luas. Salah satu media yang bisa digunakan adalah visual

novel. Menurut Josiah Lebowitz dan Chris Klug (2011) permainan visual novel ini cukup populer karena keunggulannya dari segi *storytelling* dan dinilai sebagai *genre game* dengan *storytelling* terbaik sehingga kemampuannya mengkomunikasikan kronologis sejarah dan fakta budaya pun tinggi. Permainan interaktif berbasis ilustrasi, narasi, dan pengisi suara. *Visual storytelling* menjadi fokus utama dalam perancangan visual novel Manarah ini. Dalam pendekatannya penulis menggunakan studi kasus dengan fokus utama kepada visual yang sekiranya dapat diterapkan ke dalam cerita Ciung Wanara.

Visual novel dan internet ini merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi. UNICEF, bersama dengan Kementerian Komunikasi dan Informasi, *The Berkman Center for Internet and Society*, dan *Harvard University*, melakukan survey nasional mengenai penggunaan dan tingkah laku internet para remaja Indonesia. Studi ini memperlihatkan bahwa ada setidaknya 30 juta orang remaja di Indonesia yang mengakses internet secara reguler. Dengan kesenjangan yang sangat jelas terlihat, di daerah perkotaan hanya 13 persen dari anak dan remaja yang tidak menggunakan internet, sementara daerah pedesaan, menyumbang jumlah 87 persen. Berdasarkan fakta tersebut visual novel ini bisa lebih mudah sampai kepada remaja-remaja di perkotaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan sebelumnya, permasalahan yang didapatkan adalah sebagai berikut :

1. Legenda Ciung Wanara yang kurang dikenal dan dipahami oleh masyarakat Jawa Barat.
2. Tidak ada upaya pengenalan legenda Ciung Wanara atau pun lokasi cagar budayanya kepada masyarakatnya sendiri atau pun khalayak lebih luas.
3. Penciptaan *visual storytelling* dalam visual novel yang bisa sesuai dengan legenda Ciung Wanara dan remaja di perkotaan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ini adalah untuk menciptakan *visual storytelling* yang sesuai dengan legenda Ciung Wanara.

1.4 Rumusan Masalah

Dari masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti bermaksud memfokuskan masalah ke dalam hal-hal berikut:

1. Apa saja yang harus diperhatikan dalam penciptaan *visual storytelling*?
2. *Visual storytelling* seperti apa yang bisa sesuai dengan legenda Ciung Wanara dan remaja di perkotaan?

1.5 Ruang Lingkup

1. Apa

Apa saja yang harus diperhatikan dalam menciptakan *visual storytelling*?

2. Siapa

Khalayak sasaran penciptaan *visual storytelling* ini adalah remaja di perkotaan.

3. Dimana

Penelitian lapangan dilakukan di wilayah Kabupaten Ciamis, termasuk di lokasi cagar budaya Karangkamulyan Ciung Wanara.

4. Kenapa

Alasan mengangkat legenda Ciung Wanara adalah karena ceritanya yang masih terasa asing didengar oleh masyarakat Jawa Barat nya sendiri.

5. Bagaimana

Legenda Ciung Wanara ini akan diadaptasi ke dalam bentuk visual novel. Penulis bermaksud merancang *visual storytelling* yang sesuai dengan legenda Ciung Wanara, khalayak sasaran dan juga media visual novel.

1.6 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apa saja yang harus diperhatikan dalam penciptaan *visual storytelling*?
2. Untuk mengetahui *visual storytelling* seperti apa yang bisa sesuai dengan legenda Ciung Wanara dan remaja di perkotaan?

1.7 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Mendapatkan pengetahuan terkait penciptaan *visual storytelling*.
2. Mengenalkan legenda Ciung Wanara termasuk menyampaikan pesan yang ada di dalamnya ke khalayak lebih luas.

1.8 Metodologi Perancangan

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975:5), kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan. Dan kemudian lebih dijelaskan lagi oleh Kutha Ratna (2010:94), Penelitian kualitatif tidak semata-mata mendeskripsikan tetapi yang lebih penting adalah menemukan makna yang terkandung dibaliknya, sebagai makna tersembunyi, atau dengan sengaja disembunyikan. Sedangkan penelitian kuantitatif pada gilirannya akan menghasilkan data berupa angka.

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan pendekatan studi kasus yang berfokus kepada narasi untuk cerita Ciung Wanara, dengan paradigma yang berasal dari postmodern. Berikut adalah langkah pencarian data yang digunakan:

1. Observasi

Dalam observasi peneliti melakukan penelitian langsung di lapangan. Observasi dilakukan di lokasi wisata Karangamulyan Ciung Wanara, wilayah topografi pedesaan di wilayah Ciamis dan juga salah satu SMA di bagian pusat kota Kabupaten Ciamis. Data yang bisa dihasilkan yaitu berupa mitos-mitos yang ada di seputar lokasi tersebut yang berkaitan dengan cerita Ciung Wanara khususnya. Data lainnya yang penulis hasilkan adalah berupa perilaku dari remaja perkotaan di Ciamis.

2. Wawancara

Secara garis besar wawancara melibatkan dua komponen, yaitu peneliti itu sendiri dan pihak-pihak yang diwawancarai sebagai informan. Peneliti berusaha

mencari tahu mengenai sesuatu. Dimana sesuatu itu bisa didapatkan dari informan.

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, wawancara diawali dengan pengenalan diri, tujuan wawancara serta satu pertanyaan mengenai konteks yang telah ditetapkan yang kemudian diikuti dengan pertanyaan-pertanyaan lainnya mengikuti penuturan dari informan sebelumnya. Pemilihan wawancara tidak terstruktur ini ditujukan agar bisa mendapatkan informasi lebih mendalam dari informan.

Wawancara lebih difokuskan terhadap pencarian visual yang bisa sesuai dengan cerita Ciung Wanara dan juga narasi visual yang sekiranya bisa diterapkan dalam visual novel Manarah. Dengan narasumber yang dipilih adalah seorang budayawan dan juga seorang perancang narasi digital yang sudah berpengalaman dalam bidangnya.

3. Kuesioner

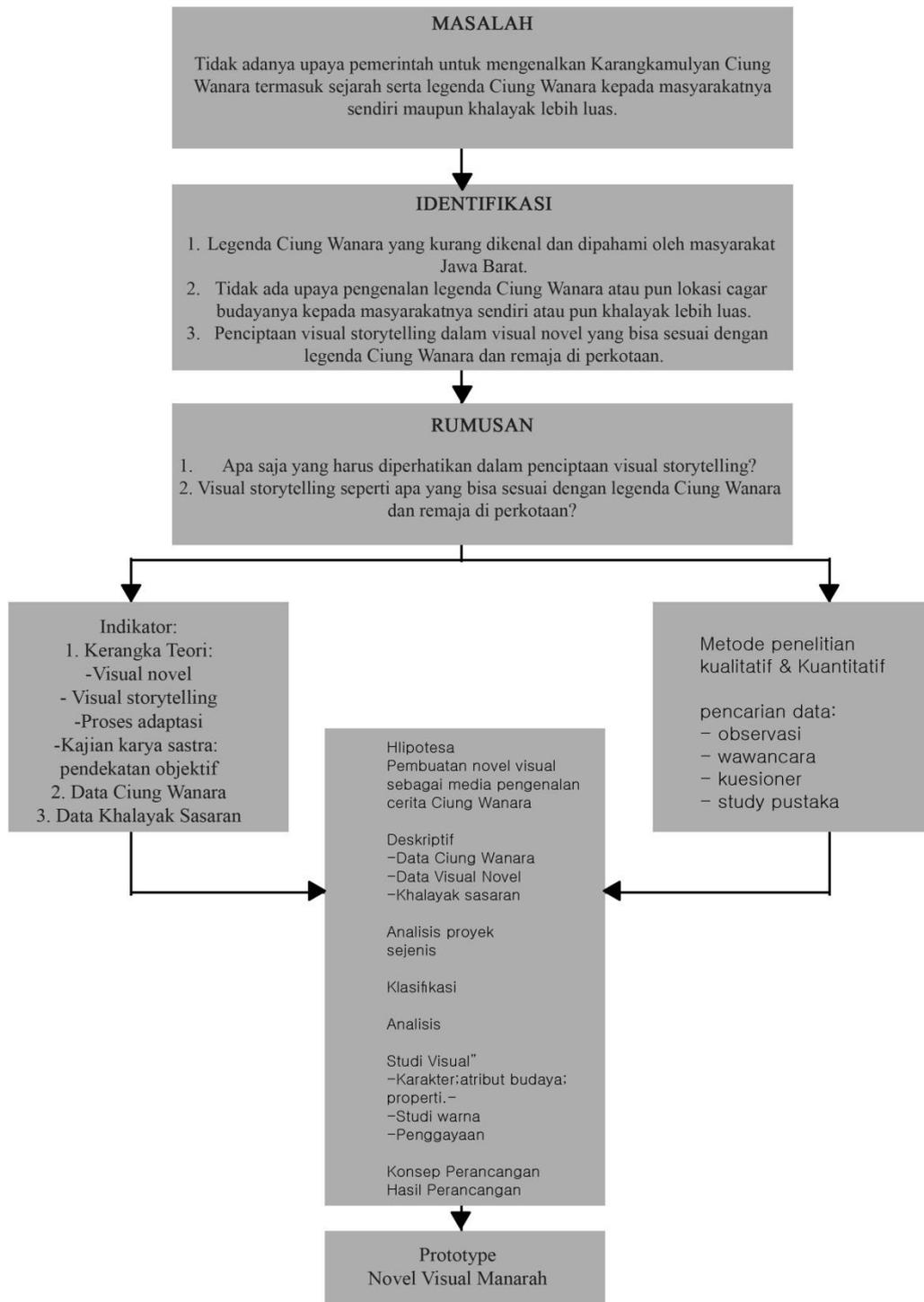
Dalam teknik kuesioner pihak-pihak yang dilibatkan adalah peneliti dan responden. Di dalamnya tidak terjadi hubungan langsung diantara keduanya. Tugas dari responden adalah menjawab semua hal yang ditanyakan oleh peneliti. Penentuan responden penulis ambil berdasarkan target sasaran yaitu siswa anak SMA yang tinggal di perkotaan. Peneliti mengambil *sample* 70 orang siswa dari satu SMA di pusat kota Kabupaten Ciamis.

4. Studi Litelatur

Studi litelatur atau dalam kata lain studi pustaka menurut Kutha Ratna (2010:275), merupakan teknik pencarian data dengan mempertimbangkan keluasan bahan bacaan, kemampuan analisis sekaligus kemampuan menilai literatur bagi seorang peneliti, khususnya literatur yang memiliki kaitan langsung dengan objek yang diteliti.

Literatur-literatur yang mendukung penelitian penulis diantaranya mengenai penciptaan *visual storytelling*, kajian karya sastra dan juga teori adaptasi. Litelatur-litelatur ini lebih digunakan sebagai teori awal dalam penelitian dan perancangan.

1.9 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Kerangka perancangan

1.10 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup. tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan, dan pembabakan penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menguraikan teori dasar yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian dan perancangan. Diantaranya adalah teori yang berkaitan dengan visual novel dan narasi visual.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Menguraikan hasil penelitian secara lebih rinci yang didalamnya berisikan Data Produk, Data Khayalak sasaran: Demografis, Psikografis, Pelaku Konsumen, Data proyek sejenis yang pernah dilakuka sebelumnya, Data hasil Observasi, wawancara, kuesioner dan Analisis.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep pesan, (proses adaptasi), konsep kreatif (Pendekatan dan proses kreatif), Konsep Visual. Selanjutnya membahas tentang konsep perancangan (*storyboard*) dan hasil perancangan.

BAB VI PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil sidang.

Kelengkapan : Daftar Pustaka, Lampiran