

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

La Galigo yang telah melewati lebih dari dua abad masa penulisan dan hingga saat ini pun keseluruhan naskahnya belum selesai diterjemahkan dari aksara Bugis kuno, memiliki alur cerita yang kompleks bersamaan dengan bahasa yang sedikit rumit untuk dipahami audiens modern. Mengutip Nurhayati Rahman, seorang ahli filologi dari Universitas Hasanuddin Makassar, dari artikel yang diterbitkan oleh Kompas, tantangan terbesar saat ini adalah membuat generasi masa kini lebih mengenali dan dekat dengan kisah *La Galigo*, sebab tidak semua generasi muda mengenal *La Galigo* (Ayu 2021). Nurhayati mengungkapkan pula bahwa penggunaan aksara lontara dan Bahasa Bugis di daerah perkotaan Sulawesi Selatan sudah mulai menghilang, yang menjadikan keinginannya untuk mengenalkan kisah *La Galigo* serta aksara lontara sebuah tugas berat.

La Galigo bukan hanya cerita fantasi dari Bugis, namun juga menceritakan tentang pencarian jati diri yang dialami oleh Sawerigading. Ia merasa asing karena walau terlahir sebagai manusia setengah dewa dan berdarah ningrat, Sawerigading dibesarkan tanpa kemegahan seorang putra mahkota dan jauh dari adiknya We Tenriabeng yang tinggal di dalam istana sementara Sawerigading harus tinggal di gubuk biasa. Sawerigading juga jatuh cinta pada adik dan saudari kembarnya yang menjadi salah satu konflik besar di kisah *La Galigo*, karena hal ini juga menjadi metafor dilema moral yang dialami Sawerigading serta harapan orang tuanya untuk Sawerigading supaya mematuhi norma-norma sosial yang ada. Sawerigading pun sering diceritakan sebagai pribadi yang mudah terbawa suasana, seenaknya sendiri, serta terkadang tidak memikirkan perasaan orang-orang di sekitarnya, yang membuat Sawerigading seorang tokoh yang tidak sempurna dan mencerminkan perilaku-perilaku yang dapat ditemui di kalangan remaja dewasa.

Menurut Erikson (2017), masa remaja adalah waktu ketika seseorang sering merasa bingung tentang kelebihan dan kekurangan dirinya, serta belum tahu dengan jelas siapa dirinya sebenarnya. Kebingungan dan ketidakpastian ini bisa membuat remaja merasa tidak tenang, tertekan, dan tidak yakin dengan peran mereka di masyarakat. Hal ini disebut dengan krisis identitas. Selama proses pencarian jati diri di kalangan remaja dewasa, mereka kerap merasa kebingungan, kehilangan arah hidup, kehilangan rasa percaya diri, hingga akhirnya mengalami depresi. Mengutip riset dari WHO yang dilakukan pada 2024, setidaknya 1 dari 7 remaja usia 10-19 tahun memiliki masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, hingga gangguan perilaku. Proses pencarian jati diri yang berakhir menjadi gejala depresi dapat disebabkan oleh faktor-faktor seperti tekanan dari keluarga, krisis eksistensi diri, kegagalan dalam pendidikan, hubungan, maupun pekerjaan, serta perbandingan diri terhadap orang lain yang dilakukan melalui media sosial. Semakin bingung seorang remaja dewasa akan jati dirinya, maka semakin tinggi pula potensi mereka mengalami gejala depresi.

Untuk membawa kisah *La Galigo* kepada audiens muda, khususnya remaja dewasa usia 18-25 tahun, komik digital merupakan format yang dapat menarik perhatian rentang usia tersebut melalui visual-visual yang ditawarkan ketimbang harus membaca teks panjang (Supriadi 2020). Komik sebagai media pengetahuan untuk remaja juga membantu penyampaian materi karena tidak membosankan dan bahasanya yang mudah dianalisis untuk remaja (Septialti 2022). Selain itu, kisah *La Galigo* juga belum sering ditelusuri melalui media komik. Salah satu contoh komik yang membahas kisah ini yaitu berjudul *Pelayaran ke Dusung* yang memenangkan penghargaan di tahun 2023 silam namun hanya berupa sepenggal dari beberapa episode *La Galigo* dan masih kurang menarik secara visual.

Komik sebagai media penyampaian cerita memiliki sifat transmediatik karena menginkorporasikan berbagai macam wujud media seperti bahasa, tutur bicara, penulisan, musik, arsitektur, teater,

sinematografi—semua tergabung dalam satu bidang media yaitu komik (Mitchell, 2014). Narasi yang dapat ditemukan di dalam komik juga tak jarang menjadi pantulan kejadian-kejadian di dunia nyata. Contoh populer adalah komik *X-Men* yang dirilis oleh Marvel Comics yang membahas tentang diskriminasi ras dalam metafor mutan dan manusia biasa yang sulit hidup berdampingan, atau komik *Captain America* yang dibuat ketika Perang Dunia II sebagai inspirasi bagi para tentara yang berjuang pada masa itu dan juga dirilis oleh Marvel Comics. Komik sebagai medium yang mudah diakses oleh berbagai kalangan dapat menjadi alat yang tepat untuk menyampaikan topik-topik berat yang lebih sering ditemui di masa dewasa.

Melihat unsur-unsur fantasi yang dapat ditelusuri dari cerita *La Galigo*, komik dapat menjadi media yang cukup menarik untuk menyampaikan berbagai elemen yang tak masuk akal dari cerita tersebut serta membuka ruang untuk eksplorasi desain karakter, narasi yang menyesuaikan perkembangan zaman, dan atmosfer cerita yang hendak disampaikan kepada audiens.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berikut adalah identifikasi masalah dari penelitian ini:

1. Kurangnya media visual berupa komik utuh yang mengangkat kisah *La Galigo* dan tersebar secara luas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, berikut adalah rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Bagaimana perancangan komik digital yang mengangkat naskah *La Galigo* dapat menjadi media eksplorasi identitas melalui tokoh Sawerigading bagi remaja dewasa usia 18-25 tahun?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan penelitian ini, akan ada beberapa batasan yang ditentukan oleh penulis untuk mempermudah proses pengerjaan dan pencarian data, di antaranya:

1. Who (Siapa)

- Remaja dewasa yang memiliki ketertarikan terhadap format komik digital rentang usia 18-25 tahun.
- Remaja dewasa rentang usia 18-25 tahun yang sering mengalami krisis identitas.

2. What (Apa)

- Ketertarikan remaja dewasa usia 18-25 tahun terhadap kisah *La Galigo*.
- Potensi kisah *La Galigo* untuk diangkat menjadi sebuah komik digital yang dapat lebih mudah memberi gambaran visual mengenai petualangan Sawerigading berlayar ke Negeri Cina untuk We Cudai.

3. Why (Mengapa)

- Untuk mengajak masyarakat khususnya yang kalangan remaja dewasa supaya tumbuh minat untuk menelusuri kisah *La Galigo* namun juga mendapat pengalaman yang menyenangkan secara visual dan emosional melalui komik digital yang akan digunakan sebagai alat untuk menyampaikan kisah *La Galigo* itu sendiri.
- Untuk mendapatkan data yang diperlukan sebagai referensi dalam perancangan komik digital ini.

4. Where (Di mana)

- Penelitian akan diadakan di Kota Bandung, Jawa Barat.

5. When (Kapan)

- Penelitian akan dilakukan di bulan Maret-Juli 2025.

6. How (Bagaimana)

- Melalui wawancara, survei, serta analisis literatur ilmiah untuk mendapatkan semua informasi yang diperlukan dalam pengerjaan penelitian ini.

- Komik digital akan dirancang dan dibuat menggunakan program-program seperti Microsoft Word, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, serta Procreate untuk mengerjakan ilustrasi, aset, serta narasi yang dibutuhkan.

1.5 Tujuan dan Manfaat

Tujuan perancangan penelitian ini adalah untuk mengadaptasi kisah *La Galigo* dari Suku Bugis dalam bentuk media visual komik digital yang ditujukan kepada demografi remaja dewasa usia 18-25 tahun. Hal ini juga untuk mengenalkan ulang kisah *La Galigo* secara lebih luas melalui media yang mudah diakses masyarakat umum dengan visual baru yang menarik serta dapat dijadikan media untuk para remaja dewasa mengeksplorasi identitas dan jati diri mereka melalui tokoh-tokoh yang akan dikenalkan dalam komik digital ini nantinya.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif seperti menganalisis data hasil wawancara dan kuesioner, serta melakukan analisis karya sejenis menggunakan matriks perbandingan.

1.7 Metode Pengumpulan Data

1.7.1 Wawancara

Metode pengumpulan data wawancara adalah suatu pendekatan penelitian yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi dari responden melalui pertanyaan dan jawaban langsung. Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, melalui telepon, atau secara daring, dan bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pandangan, pengalaman, atau pengetahuan responden terkait topik penelitian. Wawancara akan dilakukan kepada narasumber-narasumber seperti remaja dewasa rentang usia 18-25 tahun

yang memiliki ketertarikan dengan media komik digital dalam format *webtoon* serta kisah *La Galigo*, ahli budaya Bugis dan naskah *La Galigo*, serta ahli komik.

1.7.2 Studi Pustaka

Metode yang menggunakan materi yang sudah ada dalam media cetak seperti buku dan jurnal penelitian. Studi pustaka dapat membantu peneliti agar memiliki referensi dari penelitian dengan tema serupa yang telah diterbitkan di waktu-waktu sebelumnya. Studi pustaka akan dilakukan untuk mencari teori-teori terkait seperti desain komunikasi visual, ilustrasi, komik, serta *storytelling*.

1.7.3 Survei

Survei dilakukan untuk mengambil sampel dari sejumlah populasi sebagai cara untuk membatasi lingkup penelitian. Survei akan dilakukan melalui pengisian kuesioner yang akan disebarkan secara acak pada sampel penelitian kali ini, yaitu remaja dewasa usia 18-25 tahun yang berdomisili di Kota Bandung, Jawa Barat, dan Luar Bandung.

1.7.4 Observasi Lingkungan

Observasi lingkungan dilakukan untuk mengetahui permasalahan krisis pencarian jati diri yang dialami oleh kalangan remaja dewasa di Kota Bandung serta untuk mengetahui potensi lingkungan kreatif yang ada di Kota Bandung agar perancangan media visual komik digital dapat dinilai efektivitasnya.

1.8 Metode Analisis

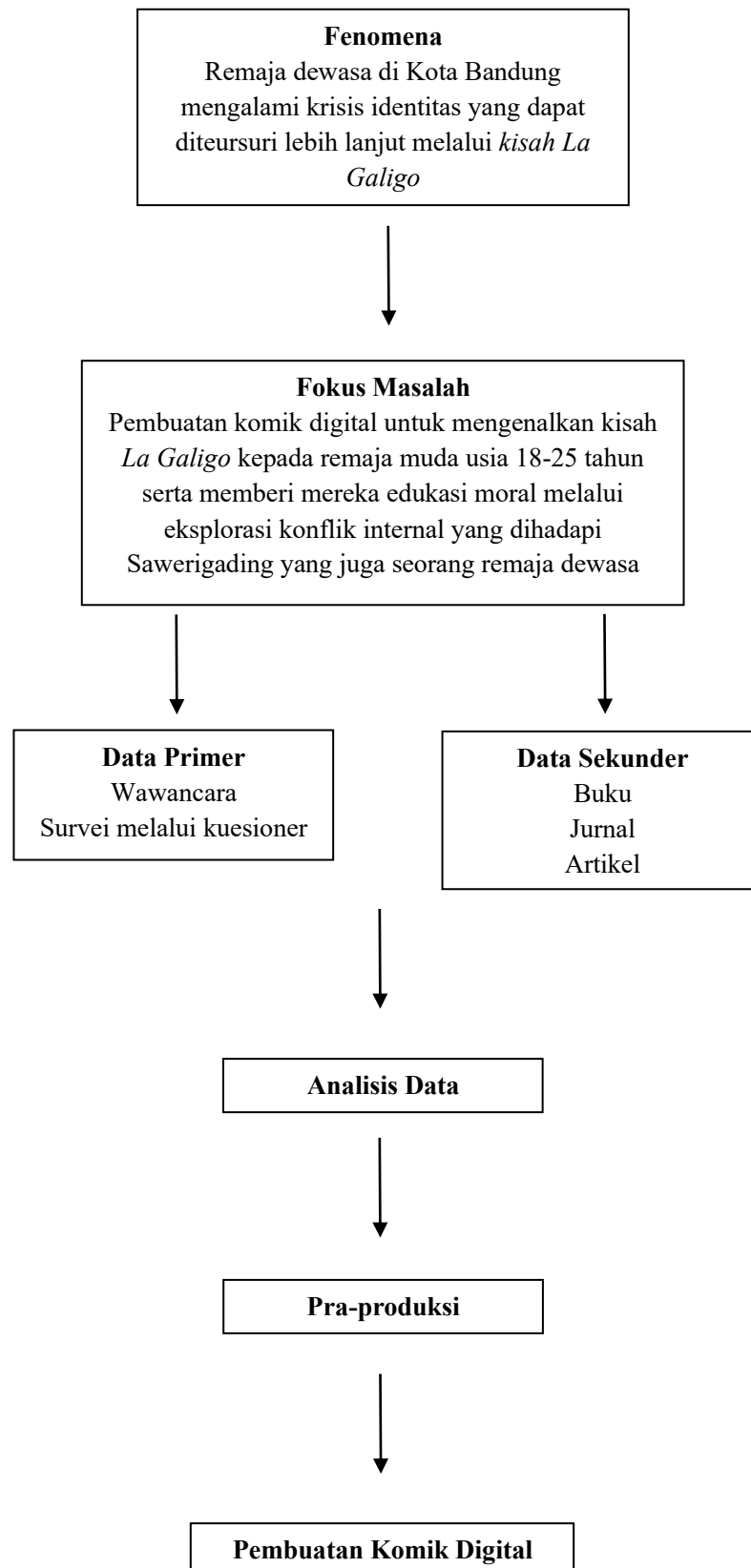
1.8.1 Matriks Perbandingan

Matriks perbandingan dilakukan untuk menganalisis perbedaan dari komik-komik digital dengan tema serupa yang akan dijadikan sebagai contoh dalam penelitian ini.

1.8.2 Analisis Visual Karya Sejenis

Analisis visual dilakukan untuk mencari referensi terkait dalam proses pembuatan komik digital agar dapat dijadikan pedoman dalam penelitian ini.

1.9 Kerangka Penelitian



1.10 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, serta metode pengumpulan data untuk penelitian yang akan dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori yang berkaitan dengan topik permasalahan dan merujuk kepada penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan topik untuk dijadikan landasan penyusunan penelitian.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Berisi hasil penelitian seperti hasil wawancara dan studi pustaka serta analisis data dari penelitian yang telah dilakukan agar dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dirumuskan.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Berisi konsep dan hasil perancangan komik digital yang telah dilakukan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berisi simpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang diberikan oleh penulis terhadap penelitian yang telah dilakukan.