

Perancangan Cerita Mitos Perkotaan Jakarta Menggunakan Media Komik Strip Berunsur Jenaka Untuk Kalangan Remaja Akhir

Renaldo Jordan Tobing¹, Vicky Septian Rachman²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210, Indonesia
Email : Vicky.rachman@kalbis.ac.id

Received 17 Mei 2023, Revised 24 Mei 2023, Accepted 27 Mei 2023

Abstract — *A myth is a story that circulates among the public, myths are born from social actions and phenomena that occur in everyday life. Myth develops and becomes a story that some people believe because myth is associated with an expressly forbidden element that is difficult to explain in words, even though the mythical story itself is not sure to be true. The design of this study is in the form of a comic strip containing a collection of mythical stories packaged in one title. The purpose of designing this comic strip is to convey the message that facts from mythical stories are not necessarily the truth, conveyed using elements of humor so that it is easy for young people to understand the contents of the story and the message conveyed*

Keywords: *comic strip, public, myth, young people.*

Abstrak — *Mitos adalah suatu cerita yang beredar di kalangan masyarakat, mitos lahir dari suatu tindakan sosial dan fenomena yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari. Mitos berkembang dan menjadi sebuah cerita yang dipercaya oleh sebagian masyarakat karena mitos dikaitkan dengan sebuah unsur larangan tertentu yang sulit dijelaskan ke dalam bentuk kata-kata, walaupun cerita mitos itu sendiri belum tentu akan kebenarannya. Perancangan penelitian ini berbentuk komik strip, berisi kumpulan cerita mitos yang dikemas dalam satu judul. Tujuan perancangan komik strip ini untuk memberikan pesan bahwa fakta dari cerita mitos belum tentu kebenarannya, disampaikan dengan menggunakan unsur jenaka agar kalangan remaja akhir mudah memahami isi cerita dan pesan yang disampaikan.*

Kata Kunci: *komik strip, masyarakat, mitos, remaja akhir.*

PENDAHULUAN

Komik adalah urutan sebuah panel bergambar yang menyampaikan sebuah cerita dengan tujuan untuk memberikan hiburan serta informasi kepada pembacanya secara, visual. Komik sangat dekat dengan cerita bertemakan jenaka karena komik memiliki unsur jenaka di dalamnya. Pengertian dari jenaka adalah sebuah cerita rakyat yang memiliki unsur jenaka atau lucu yang bertujuan untuk menghibur para pembaca, karena lucu, jenis cerita ini dapat membuat orang tertawa, cerita jenaka biasanya di angkat berdasarkan kehidupan sehari-masyarakat serta alur ceritanya berpusat pada perilaku masyarakat. Tema cerita yang di angkat dalam tugas akhir ini berunsur mitos, mitos yang beredar di kalangan masyarakat. Menurut (KBB) mitos adalah cerita tentang dewa dan pahlawan yang berkaitan dengan suatu bangsa dan pahlawan pada zaman dulu, yang mengandung penafsiran asal-usul alam semesta, manusia serta bangsa yang memiliki arti mendalam dan diungkapkan secara gaib. Bersumber dari Kompasiana menyebutkan bahwa mitos yang telah berkembang di masyarakat telah menjadi pedoman kehidupan bagi mereka yang menganutnya, walaupun beberapa kalangan menyebutkan bahwa mitos dianggap tabu dan belum tentu benar adanya. Namun seiring berjalannya waktu, mitos mulai dianggap akan kebenarannya.

Dikutip dari Sonora.id, ada beberapa contoh kejadian mitos lucu yang beredar di masyarakat seperti jika seorang gadis menyapu rumah dengan tidak bersih kelak bisa mendapatkan suami yang memiliki brewok, ada juga mitos jika kita mencukur alis maka kita dapat melihat sosok tuyul, banyak cerita mistis yang mengatakan bahwa tuyul adalah dalang dari hilangnya uang secara misterius, tuyul memiliki ciri-ciri kepala botak serta berwujud anak-

anak [4]. Mitos juga berkembang dan beredar di kalangan perkotaan, khususnya kota Jakarta. Cerita mitos berkembang dari generasi ke generasi sehingga di anggap masyarakat sebagai cerita sakral dan suci karena berisi cerita tentang leluhur atau tokoh-tokoh pembawa tradisi suatu kebudayaan hingga masyarakat percaya akan kebenarannya. Mitos juga memiliki nilai-nilai tertentu yang berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan.

Jakarta resmi bernama Daerah Khusus Ibukota Jakarta atau DKI Jakarta, Jakarta adalah ibu kota negara Indonesia dan menjadi kota terbesar di Indonesia, Jakarta menjadi satu-satunya kota di Indonesia yang memiliki status setingkat dengan provinsi, Jakarta terletak di pesisir bagian barat laut pulau Jawa, yang dulu dikenal dengan beberapa nama, di antaranya yaitu, Sunda kelapa, Jayakarta, dan Batavia. Nama Jakarta merupakan kependekan dari Jayakarta, yang diambil dari Bahasa Dewangari atau nama dari Bahasa Sansekerta yang diberikan oleh orang-orang Demak dan Cirebon di bawah pimpinan Fatahillah (Faletehan) setelah berhasil menduduki pelabuhan Sunda Kelapa pada tanggal 22 Juni 1527 dari Portugis.

Beberapa mitos yang beredar di kalangan masyarakat Jakarta, tentu sangat menarik untuk diangkat dan di bahas ke dalam bentuk komik terutama komik strip, menurut pengertian Sudjana dan Rivai (2015), komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Komik strip itu sendiri adalah jenis komik yang terdiri beberapa panel gambar saja serta memiliki suatu gagasan yang utuh di dalam isi ceritanya, komik strip hanya fokus ke dalam satu pembicaraan dan gagasan yang disampaikan tidak terlalu banyak. Pada masa kini perkembangan teknologi sangat pesat kita dapat dengan mudah mengakses berbagai konten media daring khususnya komik ada berbagai macam jenis komik yaitu komik strip, komik yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar saja, komik daring, komik yang biasanya diterbitkan dan dipublikasi secara daring ke berbagai media internet, ada juga komik buku, komik buku adalah komik yang sering kita jumpai, biasanya komik buku memiliki cerita yang utuh dan alur cerita yang panjang. Komik memiliki struktur yang berisi Panel, yang berfungsi untuk merangkai ruang adegan. Ilustrasi sebagai gambar atau bentuk visual yang saling berkaitan dengan alur cerita. *Balon text* sebagai ruang teks atau dialog. Cerita berfungsi sebagai tema yang menentukan topik utama serta gagasan pada komik. Antusias masyarakat khususnya pada remaja akhir terhadap komik jenaka sangat tinggi. Saat ini berbagai jenis komik jenaka dengan judul, alur, serta tema yang variatif tersedia di berbagai macam media daring dalam bentuk komik digital.

Komik digital adalah komik yang proses pembuatannya menggunakan berbagai macam media elektronik dengan hasil akhir yang dapat kita baca dan nikmati lewat media daring, hasil akhir dari tugas ini berbentuk komik strip digital yang akan publikasikan pada media sosial khususnya Instagram dengan judul “Gimana Sih” sebagai judul utamanya karena komik ini memiliki sub judul atau isi cerita yang berbeda-beda di dalamnya. Judul “Gimana Sih”, ini memiliki arti “bagaimana, sih?”, pada umumnya kalimat ini digunakan untuk bertanya, namun dilingkungan perkotaan Jakarta kalimat ini sering dipelesetkan menjadi kalimat untuk menyudutkan lawan bicara seperti “gimana sih lu”.

Fokus perancangan penulis pada tugas akhir ini hanya pada topik mitos yang beredar dan diketahui oleh kalangan masyarakat Jakarta, serta tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk mendokumentasikan beberapa cerita mitos di kalangan masyarakat perkotaan, dikarenakan masih belum banyak yang mendokumentasikan tentang cerita mitos di kalangan masyarakat ke dalam media komik strip, agar nantinya dokumentasi ini dapat dilihat serta dipelajari dimasa depan dan menjadi sarana hiburan bagi kalangan remaja akhir karena disampaikan dan dikemas dengan cara yang jenaka.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut; (1) Tidak banyak yang mendokumentasikan mitos masyarakat perkotaan Jakarta melalui media komik strip. (2) Dibutuhkan visualisasi komik strip digital yang tepat dan sesuai untuk mendokumentasikan mitos di kalangan masyarakat Jakarta.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perumusan masalahnya sebagai berikut; (1) Bagaimana merancang cerita mitos di kalangan masyarakat perkotaan Jakarta? (2) Bagaimana perancangan visualisasi komik strip digital yang baik dan menarik?

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka pembatasan masalah pada perancangan ini antara lain; (1) Komik strip. (2) Remaja Akhir. (3) Mitos yang beredar dan diketahui oleh masyarakat Jakarta

Tujuan dari analisa pada perancangan ini adalah; (1) Mengembangkan keahlian dan pengetahuan penulis khususnya dalam merancang komik. (2) Sebagai media dokumentasi agar generasi mendatang masih dapat mengetahui dan melihat visualisasi dari mitos-mitos yang beredar di kalangan masyarakat perkotaan serta menjadi sarana penghibur bagi pembaca di kalangan remaja akhir.

METODE PENELITIAN

Pada perancangan penelitian ini dibutuhkan data-data yang sesuai dan tepat untuk menunjang penelitian, data-data ini diperoleh dari dua jenis sumber yang pertama data primer dan yang kedua data sekunder. Pencarian data ini dilakukan dengan menggunakan cara mewawancarai narasumber, menyebarkan kuesioner kepada responden dan studi pustaka.

Metode pengumpulan data menggunakan data primer dan data skunder, adapun data primer dilakukan dengan cara wawancara dan kuesioner.

Wawancara adalah dialog bersama narasumber yang berisi tanya jawab untuk mendapatkan sebuah informasi baik berupa penjelasan ataupun keterangan. Tujuan penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi yang lebih luas mengenai mitos-mitos yang beredar di kalangan masyarakat perkotaan.

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden, baik secara langsung ataupun melalui media internet. Tujuan Penulis menggunakan kuesioner adalah untuk mengetahui mitos apa saja yang diketahui oleh responden dan bagaimana tanggapan mereka terhadap mitos-mitos tersebut.

Data sekunder adalah data pendukung untuk meningkatkan kualitas suatu penelitian, penulis dapat memperoleh data dari berbagai sumber tertulis seperti jurnal, artikel, *website*, dan dokumen-dokumen lainnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penulis melakukan dialog wawancara dengan komikus bernama Emilly Aika, komikus ini adalah penulis sekaligus perancang komik strip yang berjudul Emilly dan Steve, dengan bertemakan komedi isi ceritanya juga diangkat dari kisah atau kejadian sehari-hari yang diperankan oleh karakter tante dan keponakan. Penulis berhasil mendapatkan beberapa informasi dari narasumber di antaranya seperti arti dari komik strip, bagaimana proses pembuatannya, kesulitan apa saja yang didapatkan dalam proses pembuatan hingga tujuan dan manfaat dari komik strip. Informasi yang diberikan oleh narasumber sangat bermanfaat bagi penulis untuk membantu dalam perancangan tugas akhir ini. Data kuesioner didapatkan dari 41 responden, data tersebut menunjukkan bahwa persentase responden paling banyak berasal dari umur 20 > 25 tahun sebanyak 74,4%, kemudian domisili responden terbanyak berasal dari Jakarta timur dengan persentase 37,2%, untuk data yang diperoleh lewat pertanyaan berbagai macam mitos yang diketahui oleh responden, telah di urutkan sesuai dengan persentase dari

mulai yang terbanyak hingga yang tersedikit. Hasil kuesioner ini membantu penulis untuk mengetahui mitos mana saja yang banyak diketahui oleh masyarakat Jakarta lalu dari mitos-mitos tersebut akan dipilih sepuluh mitos yang akan menjadi topik serta isi cerita dalam rancangan komik strip digital ini. Strategi komunikasi pada perancangan komik strip ini terletak pada topik atau isi cerita yang akan disampaikan, dari kesepuluh isi cerita masing-masing cerita mempunyai dialog dan alur yang dikemas dalam bentuk jenaka agar pembaca khususnya kalangan remaja akhir dapat tertarik dan menikmati sajian cerita komik strip ini. Gambar 1 memperlihatkan hasil rancang dari strategi visual yang menggunakan platform media sosial yaitu Instagram sebagai wadah atau tempat untuk membagikan dan mempresentasikan rangkaian komik strip ini, agar dapat dilihat dan dibaca oleh target *audience* khususnya kalangan remaja akhir.



Gambar 1. Hasil Rancangan

KESIMPULAN

Hasil dari perancangan penelitian ini dan berdasarkan data-data yang telah selesai dikumpulkan oleh peneliti, maka perancangan komik strip berjudul “Gimana Sih” ini bertujuan untuk memberikan kesan komedi terhadap cerita mitos yang beredar di kalangan masyarakat, agar khususnya generasi remaja akhir mudah memahami isi dari cerita yang disampaikan dan memiliki pesan bahwa mitos-mitos tersebut belum tentu akan kebenarannya, diharapkan pembaca dapat melihatnya dari segi sisi nilai yang positif karena sejatinya mitos lahir sebagai bentuk larangan pada hal-hal tertentu atau kejadian yang sulit dijelaskan dalam bentuk penyampaiannya. Selain hal tersebut komik strip ini juga bertujuan sebagai sarana hiburan bagi pembaca. Adapun alasan penulis mengangkat tema mitos ini karena belum banyak yang membahas dan memvisualisasikannya ke dalam bentuk komik strip.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyanto F. (2021). Jenis-Jenis Komik Dibedakan dari Bentuk Fisik dan Genre, Ini Penjelasannya. Liputan 6 a.com. <https://hot.liputan6.com/read/4494389/jenis>, [23 September 2022]
- Gischa S. (2021). Cerita Mitos (Mite) dan Contohnya. Kompas. <https://www.kompas.com/skola/read/2021/02/27/195315969/cerita-mitos-mite-dan-contohnya?page=all> [23 September 2022].
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (2022). Available: <https://kbbi.web.id/mitos>. [26 September 2022].
- Kelas Pintar. (2021). Mengenal Sejarah Kota Jakarta. Kelas Pintar. <https://www.kelaspintar.id/blog/inspirasi/mengenal-sejarah-kota-jakarta-12365/> [23 September 2022].

- Nugraha J. (2021). Mengenal jenis-jenis komik dan Contohnya, Perlu diketahui. Merdeka.com. <https://www.merdeka.com/jateng/mengenal-jenis-jenis-komik-dan-contohnya-perlu-diketahui-klm.html>, [23 September 2022].
- Nurinda D. (2021). 5 Mitos-Generasi 90-An yang Ngawur Tapi Banyak Yang Percaya. Kompasiana. <https://www.sonora.id/read/423041021/5-mitos-generasi-90-an-yang-ngawur-tapi-banyak-yang-percaya> [23 September 2022].
- Oriflameid. (2022). Cerita Jenaka Adalah dan Berikan Contohnya, <https://oriflameid.com/cerita-jenaka-adalah-dan-berikan-contohnya> [26 September 2022].
- Riadi M. (2021). Komik (Pengertian, Unsur, Jenis dan Teknik Pembuatan). Kajianpustaka.com. <https://www.kajianpustaka.com/2020/08/komik-pengertian-unsur-jenis-dan-teknik-pembuatan.html>, [23 September 2022].
- Rowiyanti R. D. (2021). Fakta Dari Mitos-Mitos Yang Dipercaya Masyarakat. Kompasiana. https://www.kompasiana.com/rizkaadr/60cdd5c6bb448668cd271172/fakta-dari-mitos-mitos-yang-dipercaya-masyarakat?page=1&page_images=1 [23 September 2022].
- Tabhroni G. (2022). Menggambar Komik – Konsep, Pengertian, Unsur & Langkah Serupa.id. <https://serupa.id/menggambar-komik-pengertian-dan-langkah/>, [23 September 2022].