

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gresik merupakan salah satu daerah di Jawa Timur yang berada sebelah barat laut Kota Surabaya. Sebagian besar wilayah Kabupaten Gresik merupakan daerah pesisir yang dimana daerah pesisir tersebut bagian utara terhubung dengan Laut Jawa dan Selat Madura, untuk wilayah bagian selatan berbatasan dengan Kabupaten Sidoarjo dan Kabupaten Mojokerto, dan wilayah bagian barat berbatasan dengan Kabupaten Lamongan. Gresik memiliki luas wilayah 1.191,25 km² yang terbagi dalam 18 kecamatan, Gresik dijuluki sebagai kota industri dan kota santri (Hadi, 2021) selain itu Kabupaten Gresik memiliki akan budaya di daerah tersebut, sehingga budaya tersebut salah satunya ialah cerita rakyat.

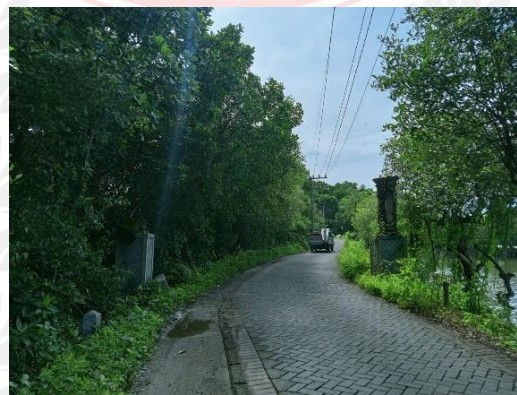
Cerita rakyat merupakan suatu bentuk ekspresi budaya yang terbentuk melalui bahasa lisan, yang berkaitan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai-nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi (Hutomo, 1991). Cerita rakyat dapat diartikan sebagai cerita yang berasal dari masyarakat kuno atau cerita yang tersebar luas hingga kemudian dikenal luas. Cerita rakyat sendiri menjadi warisan budaya yang perlu dilestarikan untuk generasi kedepan. Karena cerita rakyat diturunkan secara lisan, sangat sulit untuk mengetahui siapa pengarangnya. Selain itu, cerita rakyat juga merupakan jenis cerita fiksi, sehingga cerita tersebut tidak dapat diketahui secara pasti akan fakta kebenarannya. Sebagian besar cerita rakyat tersebut mengandung unsur daerah sehingga banyak diapresiasi oleh masyarakat. Tidak jarang cerita rakyat yang ada menceritakan asal usul daerah tersebut. Selain itu, cerita rakyat yang memiliki beberapa bukti peninggalan lalu dapat dibuktikan hingga saat ini bisa memperkuat kepercayaan masyarakat terhadap cerita tersebut. Namun terkadang beberapa cerita rakyat juga memberikan bukti yang tidak sesuai dengan penjelasan ilmiah (Umam, 2021)

Selain itu cerita rakyat juga berfungsi untuk memperkenalkan atau mempromosikan suatu daerah kepada masyarakat yang ada di luar daerah tersebut, meskipun cerita yang diunggah bersifat fiksi, namun dengan adanya pesan atau amanat yang terkandung dari cerita yang disampaikan sehingga cerita tersebut bisa menjadi pelajaran.



*Gambar 1.1 Jembatan utama menuju Mengare
Sumber : Dokumentasi Pribadi*

Mengare merupakan suatu daerah yang berada di Kecamatan Bungah, sebelum menyatu dengan pulau Jawa daerah ini mulanya merupakan pulau kecil dan hampir seluruh daerah tersebut merupakan lembah atau "ngarai", dari kata ngarai itulah daerah tersebut dinamakan "Mengare". Di daerah Mengare tersebut terdiri dari tiga desa yaitu Tanjung Widoro, desa Kramat, dan desa Watuagung. Dahulu menurut cerita rakyat setempat pulau tersebut dipercaya merupakan jelmaan seekor ular raksasa yang membentuk sebuah pulau (Huda, (2012))



*Gambar 1.2 Gapura Mengare yang mulai roboh
Sumber : Dokumentasi Pribadi*

Untuk memasuki daerah tersebut para pengunjung atau wisatawan diharuskan melewati jalan dengan lebar 2.8 meter yang disamping jalan terdapat lahan tambah dan semak belukar, jalan tersebut menghubungkan antara Desa Sembayat dengan Pulau Mengare. Jadi meskipun Mengare merupakan daerah Kecamatan Bungah namun jalur untuk pergi ke daerah tersebut melalui daerah Sembayat yang merupakan salah satu daerah Kecamatan Manyar. Jarak yang ditempuh dari Sembayat menuju ke Mengare sepanjang 12 KM, sebagian besar mata pencaharian penduduk disana ialah nelayan, biasanya mereka berburu ikan didaerah selat madura, selain itu penduduk disana bekerja menjadi buruh tambak yang berada di sekitar daerah tersebut (Rahman, 2012)



*Gambar 1.3 Jalan menuju daerah Mengare
Sumber : Dokumentasi Pribadi*

Daerah ini memiliki keunikan alam yang luar biasa dengan panorama yang menakjubkan, selain itu di daerah ini terdapat bangunan peninggalan sejarah Belanda menunjukkan betapa strategisnya Pulau Mengare di mata Belanda. (Djnan, (2012)) di daerah tersebut terdapat tempat wisata yang cukup indah yakni Exotic Mengare, Exotic Mengare merupakan wisata pantai yang ada di daerah Mengare, selain pantai disana juga terdapat wisata pemancingan dan situs bersejarah seperti benteng peninggalan Belanda yakni benteng Lodewijk, untuk memasuki tempat wisata tersebut para wisatawan diharuskan menyebrang melalui pelabuhan yang ada di desa Tanjung Widoro, pada tahun 2020 tempat wisata tersebut diharuskan tutup untuk sementara dikarenakan pandemi yang melarang para wisatawan berkunjung ke lokasi tersebut hingga pada tahun 2023 ini lokasi tersebut dibuka kembali. Dalam hal ini penulis bermaksud untuk mempromosikan daerah tersebut melalui cerita rakyat, tentu saja hal tersebut juga perlu media visual yang digunakan dalam menyampaikan informasi untuk menarik minat

wisatawan yang berkunjung ke tempat wisata tersebut.

Komik merupakan media visual yang telah berkembang selama beberapa tahun terakhir. Komik tidak hanya menarik namun juga dapat memberikan informasi yang mudah dipahami dari segala usia masyarakat terutama pada generasi Z, pada awalnya komik dibuat digunakan sebagai media hiburan, namun seiring berkembangnya zaman komik juga bisa dijadikan sebagai media informasi. Di era digital ini perkembangan internet sangat membantu dalam kehidupan, dengan adanya internet dapat membantu manusia untuk berinteraksi dengan mudah, komik menjadi pilihan dalam melakukan komunikasi di era digital ini, Ketertarikan masyarakat terhadap komik di Indonesia cukup besar, semua itu terlihat dari banyaknya impor komik yang datang ke Indonesia. Komik di era kini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan saja, namun dalam sebuah cerita komik juga dapat tersirat promosi didalamnya. Komik di era digital ini tidak luput dengan penggunaan internet dan juga sosial media. (Yasa & Putra, 2019) Maka dari itu dalam hal ini komik digunakan sebagai solusi untuk menyampaikan informasi Secara visual dan Juga sebagai media yang digunakan untuk mempromosikan tempat wisata yang ada di daerah tersebut. Komik sangat diminati oleh anak anak dikarenakan komik adalah merupakan salah satu media yang cocok bagi anak anak dengan usia dini dikarenakan mereka masih pada tahap perkembangan .

Dari hal tersebut penulis membuat perancangan komik cerita rakyat di daerah tersebut melalui media komik dengan tujuan untuk memperkenalkan cerita rakyat yang ada di daerah tersebut secara visual serta mempromosikan tempat wisata yang ada di daerah tersebut, maka dari itu laporan ini diberi judul “Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Daerah Mengare Untuk Mempromosikan Tempat Wisata Daerah Mengare” dengan harapan dapat melestarikan budaya cerita rakyat yang ada di daerah tersebut secara visual serta mempromosikan tempat wisata Exotic Mengare yang ada di daerah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut selanjutnya mencari rumusan masalah apa yang menjadi alasan kenapa perlu perancangan visual tersebut dibuat :

1. Bagaimana strategi untuk membuat cerita rakyat tersebut dengan tujuan untuk mempromosikan tempat wisata yang ada di daerah tersebut ?
2. Bagaimana cara menyampaikan cerita rakyat tentang asal mula daerah Mengare tersebut agar dapat di kenal oleh masyarakat secara luas khususnya untuk anak anak ?
3. Bagaimana cara membuat komik digital tentang cerita rakyat daerah Mengare sebagai media promosi tempat wisata yang ada di daerah tersebut secara visual ?

1.3 Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah yang di cari kemudian rumusan masalah tersebut dijawab dengan tujuan penelitian tersebut dilakukan dengan maksud agar memiliki target sehingga memberikan luaran yang memberikan solusi dari rumusan masalah yang telah ditemukan :

1. Agar masyarakat daerah Gresik dapat melihat mengetahui tentang kisah cerita rakyat daerah Mengare
2. Dapat membaca kisah cerita rakyat daerah mengare tersebut ke dalam bentuk visual melalui media komik
3. Sebagai bentuk media promosi tentang tempat wisata yang ada di daerah tersebut

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa dapat adalah untuk mengetahui tentang cerita rakyat yang ada di dalam daerah tersebut yang kemudian diceritakan melalui media komik, setiap cerita selalu ada pelajaran yang dapat diambil seperti amanat yang terkandung di dalam cerita tersebut, selain itu Berikut relevansi yang bisa di dapatkan dalam perancangan :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menjadi pelajaran bagi penulis dalam meneliti suatu kejadian yang diterapkan melalui media visual.
- b. Sebagai penerapan ilmu yang telah dipelajari selama di bangku

perkuliahan dan diterapkan langsung di dalam lapangan

2. Bagi Masyarakat

- a. Sebagai salah satu media baca cerita rakyat melalui media komik yang bisa menjadi media pembelajaran, hiburan dan dongeng
- b. Menarik para wisatawan untuk tertarik menuju tempat wisata yang ada di daerah Mengare

3. Bagi Universitas

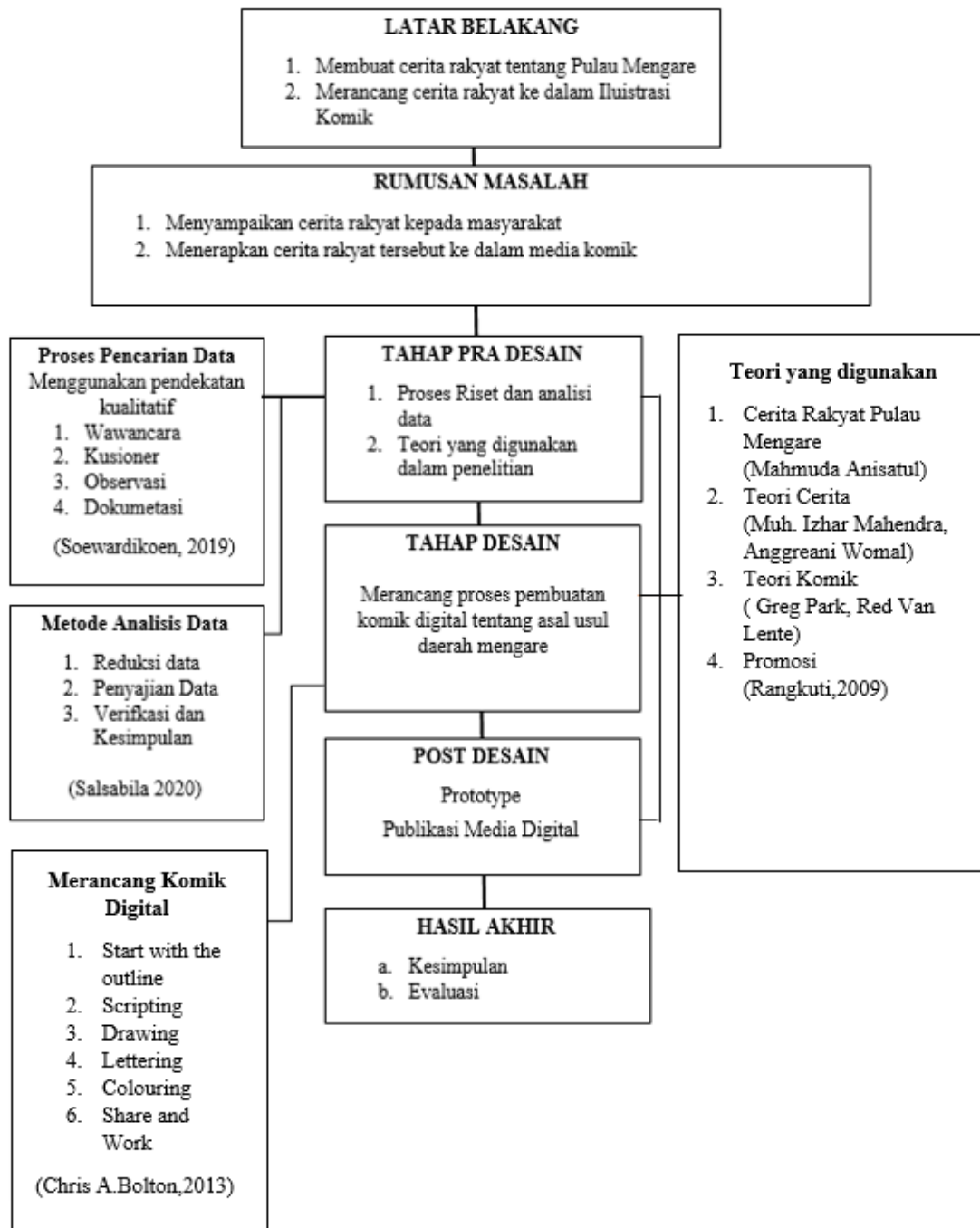
- a. Sebagai salah satu hasil luaran akhir yang nantinya akan dimasukkan ke dalam perpustakaan
- b. Sebagai referensi kajian penelitian sebuah teori perancangan di bidang ilustrasi yang luarannya berupa cerita komik

1.5 Batasan Masalah

Untuk merancang sebuah desain dan penelitian perlu mengetahui batasan permasalahan yang hendak dibahas sehingga perancangan desain yang dibuat bisa sesuai dengan apa yang direncanakan. berikut adalah batasan masalah yang akan diterapkan :

1. Mengumpulkan informasi dengan cara melakukan riset mengenai daerah tersebut dengan observasi seperti wawancara dan survei. Selain itu dibutuhkan data sekunder yakni referensi sebagai data pendukung.
2. Target pembuatan komik untuk anak dengan target usia sekitar 9 hingga 15 tahun
3. Pembuatan komik digital cerita rakyat Mengare akan dipublikasikan melalui media Webtoon
4. Komik yang diterbitkan menggunakan alur campuran yang luarannya akan terbagi menjadi empat chapter
5. Dalam membuat cerita rakyat yang berjudul “ Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Daerah Mengare Untuk Mempromosikan Tempat Wisata Daerah Mengare” bertujuan sebagai sarana untuk menunjukkan tentang cerita rakyat dan tempat wisata Exotic Mengare

1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.4 Kerangka Pemikiran