

REVITALISASI LEGENDA PANCUR KUTA MELALUI PERANCANGAN KOMIK DIGITAL

Oleh:

Mayang Savira¹⁾, Dyla Nur Afriana²⁾, Dian Syahfitri³⁾

^{1,2,3}Universitas Prima Indonesia, Indonesia

¹mayangsavira20@gmail.com,

²dylanurafriana@gmail.com,

³diansyahfitri@unpri.mdn.ac.id

Abstract

The legend of Pancur Kuta is a legend originating from Talun Kenas Village in Deli Serdang Regency. The origin of Pancur Kuta tells about a shower that is believed by local residents to protect the village from disaster. This legend is not widely known by the public. Therefore, through digital comics, legends can be developed with new creativity and innovations so that people are more captivated, especially among children. In this study, qualitative methods were used to find out information about the Pancur Kuta story. This research is retold with the concept of comic media as an effort to unite the stories and fantasies of readers and cultivate the preservation of folklore, especially legends. Comic storytelling is packaged in the form of narration and illustrations to make it easier for readers to access them through their gadgets. The application of this comic media in digital form.

Keywords: design, comic digital, legenda

1. PENDAHULUAN

Beranekaragam karya sastra di Indonesia salah satunya legenda. Legenda merupakan warisan dalam melestarikan ciri khas budaya secara turun-temurun yang terdapat dikalangan masyarakat, biasanya legenda terjadi di suatu kawasan atau wilayah pada masa silam. Diantaranya legenda Batak Karo yang terletak di Sumatera Utara. Suku Batak Karo tidak terlerai dari sejarah yang dimiliki oleh masing-masing daerah.

Cerita rakyat diungkapkan melalui media lisan dan tulisan yang berkaitan dengan asal-usul terjadinya peristiwa seperti Danau Lau Kawar, Istana Maimun, dan Danau Toba. Setiap legenda kaya akan nilai luhur yang bersifat tradisional serta mempunyai banyak variasi cerita karena prosesnya pada umumnya dari tuturan.

Bascom dalam Danandjaja (2002:50) mengatakan bahwa salah satu bagian dari cerita rakyat atau cerita prosa adalah legenda (*legend*). Berdasarkan jenis cerita rakyat legenda termasuk didalamnya. Legenda biasanya dikaitkan dengan watak, alur dan latar yang biasanya benar-benar nyata. Kendati demikian, legenda begitu besar maknanya bagi masyarakat tertentu.

Pancur Kuta adalah legenda yang berasal dari Desa Talun Kenas di Kabupaten Deli Serdang. Pancur Kuta pemandian yang memiliki pancuran dengan keindahan tersendiri oleh masyarakat Talun Kenas. Dalam legenda Pancur Kuta menceritakan tentang pancuran yang dipercaya oleh penduduk sekitar sebagai pelindung desa dari petaka.

Legenda dapat digolongkan seperti yang dikemukakan oleh Brunvand dalam Danandjaja (2002:67) yaitu legenda keagamaan, legenda

perseorangan, legenda alam dan legenda setempat. Namun peneliti memilih salah satu yaitu: legenda setempat, dimana mengandung cerita yang berhubungan dengan terjadinya suatu tempat.

Saat ini, cerita rakyat seperti legenda sudah mulai terkikis dan dihiraukan begitu saja. Hal ini disebabkan semakin menurun kepedulian masyarakat terhadap cerita rakyat dan legenda juga dianggap sudah kuno. Perkembangan zaman yang pesat dan kecanggihan teknologi mempunyai magnet tersendiri sehingga menurunnya daya tarik serta minat masyarakat khususnya kalangan anak untuk mengetahui cerita rakyat.

Kehebatan teknologi mendekam budaya yang seharusnya terus dikembangkan. Banyak legenda yang ceritanya tidak terekplor dalam masyarakat luas, melainkan hanya pada penduduk sekitar saja. Salah satu faktor yaitu minimnya kebiasaan orang tua dalam memperkenalkan legenda kepada anaknya sehingga legenda kurang dikenal dan diminati oleh masyarakat maupun anak-anak.

Ada beberapa hubungan yang berdampak pada ketertarikan masyarakat terhadap *folklore* yang ada diberbagai daerah khususnya kalangan anak. Kenyataan ini, membuat peneliti mengkaji tentang Revitalisasi Legenda Pancur Kuta melalui Perancangan Komik Digital. Melalui komik digital legenda dapat dikembangkan dengan kreativitas dan inovasi baru sehingga masyarakat lebih terpicat khususnya kalangan anak-anak. Dengan begitu, tidak hanya penduduk sekitar saja bisa menikmati dan mengetahui berbagai informasi tentang Pancur Kuta, namun masyarakat luas dapat mengakses legenda tersebut melalui gawai.

Komik digital adalah komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu dengan demikian dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik dikemukakan oleh Lamb dan Johnson (2009). Salah satu penggunaan komik digital yaitu menjadi alternatif utama sarana penceritaan serta mengangkat cerita rakyat. Legenda yang dikemas oleh komik digital dapat menyatukan cerita, meningkatkan fantasi pembaca serta membudidayakan pelestarian cerita rakyat khususnya legenda.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a) Minimnya kebiasaan orang tua dalam memperkenalkan legenda kepada anaknya sehingga legenda kurang dikenal dan diminati oleh masyarakat maupun anak-anak.
- b) Menurunnya minat baca masyarakat terhadap legenda khususnya kalangan anak pada kemajuan teknologi yang semakin pesat.

Berdasarkan konteks latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada revitalisasi legenda melalui perancangan komik digital.

Berdasarkan konteks masalah, identifikasi masalah yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merevitalisasi legenda Pancur Kuta melalui perancangan komik digital yang mampu menjadi media, agar dapat menarik para pembaca untuk melestarikan legenda.

2. METODE PENELITIAN

Berlandaskan konteks masalah yang telah dijelaskan dalam penelitian, maka penelaahmemakai metode penelitian kualitatif. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Desa Talun Kenas Kabupaten Deli Serdang. Bukti data dari penelitian ini melalui responden masyarakat. Teknik yang diperlukan dalam penghimpunan data sebagai berikut:

a. Analisis artefak (*Artefact Analysis*)

Analisis artefak atau *artefact analysis* merupakan sebuah proses yang berperan dalam penelitian untuk mengetahui suatu hasil yang memiliki keterkaitan dengan tema, digunakan untuk mendapatkan informasi perancangan secara mendetail yang tidak bisa ditemukan secara nyata. Legenda Pancur Kuta diciptakan dalam bentuk komik digital. Cerita rakyat legenda Pancur Kuta dikembangkan sehingga lebih trendi. Legenda Pancur Kuta dikemas dengan daya cipta yang menggambarkan kura-kura dalam seremoni kebersihan pancur atau air terjun.

Sasaran analisis legenda pancur kuta meliputi cerita rakyat legenda itu sendiri, gambar atau desain yang terbuat dari komik digital dan perlengkapan lainnya.

b. Wawancara Mendalam (*In-Depth Interview*)

Wawancara Mendalam atau *in-depth interview* mendalam merupakan proses mengeksplorasi informasi secara mendetail yang digunakan peneliti dengan cara komunikasi langsung dengan informan. Adapun tujuan penelitian dilakukan dengan wawancara menggunakan tanya jawab yang berpengaruh pada penelitian. Metode ini dilakukan untuk mempermudah perancangan desain karena tidak banyak acuan yang membahas tentang legenda Pancur Kuta. *In-Depth Interview* sangat berpengaruh dalam proses pembuatan alur cerita, konsep dan konten komik digital legenda Pancur Kuta.

c. Riset Eksperimental (*Experimental Research*)

Riset Eksperimental atau *Experimental Research* adalah penelitian yang memprioritaskan percobaan yang dapat dilihat dengan indra penglihat. Dalam riset eksperimental biasanya disatukan dengan *in-depth interview* yang menjadi pembahasan utama dalam wawancara mendetail. Metode penelitian digabungkan dengan maksud untuk mencatat, merekam dan dokumentasi suatu percobaan visual dalam pengembangan, transformasi serta saran.

Subjek meninjau sesuai dari hasil narasumber *in-depth interview*, hal ini bertujuan untuk memelihara kualitas legenda dan nilai moral yang terkandung dalam legenda Pancur Kuta agar tidak tandas. Penelitian ini melibatkan peneliti karena data dapat dibuktikan validitasnya. Peneliti juga turun langsung pada lokasi legenda Pancur Kuta.

d. Kuesioner (*Kuisisioner*)

Kuesioner atau *kuisisioner* merupakan salah satu metode penelitian atau penyelidikan untuk menemukan sampel atau data berupa serangkaian pertanyaan secara langsung dan tidak langsung sebagai alat peneliti yang bersifat kuantitatif dalam perancangan. Tahapan ini sebagai pernyataan terhadap komik digital sebagai media, sekaligus memilah dengan mendapatkan informasi dari para pembaca untuk dijadikan bahan peninjauan dalam kegiatan perancangan.

Kuesioner bertujuan untuk memperbanyak pengetahuan serta wawasan. Kuesioner mempunyai maksud untuk melihat jumlah penggunaan gawai, keperluan media komik digital, serta pengembangan visual untuk para pembaca. Proses ini mengangkat serta memperbesar kuantitas minat pembaca.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset yang telah dilaksanakan menjabarkan hasil yang membahas tentang legenda Pancur Kuta. Dalam paparan yang akan disajikan mempunyai beberapa elemen yang dapat dijadikan sebagai titik acuan dalam implementasi kriteria reka bentuk, pertama *in-depth interview* dan *experimental* hal ini membahas tentang sinopsis dalam cerita, informasi yang disediakan melalui produk elektronik cerita rakyat legenda Pancur Kuta, dan rancangan dalam bentuk khayalan (fantasi) dan gerakan (aksi). Kedua, *artefact analysis* merujuk pada visualisasi dari gambar kura-kura, serta merujuk pada visualisasi

objek yang sudah diteliti. Ketiga, *kuisi*onersebagai salah satu yang menjadi acuan pembuatan komik digital, dan kepentingan pemakai komik gital. Dalam perancangan komik digital ada beberapa elemen yaitu:

- a. Persoalan, hal ini meliputi minimnya kebiasaan orang tua dalam memperkenalkan legenda kepada anak, menurun kepedulian masyarakat terhadap legenda sehingga ceritanya jarang tereskpas, dan memajukan minat dalam media penceritaan digital agar mudah diakses.
- b. Maksud, agar dapat menginformasikan komponen yang terkait dengan cerita Pancur Kuta yaitu tempat bersejarah, karakter, serta membudidayakan cerita rakyat khususnya legenda agar tidak binasa, dan memperkenalkan legenda yang dikemas dengan komik digital.
- c. Kepentingan konsumen, merujuk pada penceritaan yang dikemas dengan bentuk berbeda sehingga memikat pembaca. Media digital memiliki peluang yang luas karena memudahkan dalam mengakses banyak hal, dan sasaran sesuai pada target yang dituju. Pada legenda Pancur Kuta sudut pandang diperbarui untuk penggambaran legenda Pancur Kuta sehingga menghasilkan cerita yang lebih trendi, serta imajinasi.

Legenda Pancur Kuta berada di Desa Talun Kenas, Kabupaten Deli Serdang. Dalam hal ini, peneliti mendapatkan hasil dari narasumber yang telah diwawancarai sehingga dapat diuji validitas dan akurasi legenda pada masyarakat sekitar Talun Kenas. Adapun tujuan penelitian dibuat karenamenurun kepedulian masyarakat terhadap legenda, dan tidak adanya budidaya terhadap legenda. Akibatnya menimbulkan beberapa faktor terutama cerita legenda mulai binasa bahkan tempat bersejarah Pancur Kuta tidak lagi berpenghuni, tidak terawat, dan tidak terjaga peninggalannya. Kendati demikian, diperlukannya suatu media elektronik agar mampu membudidayakan legenda Pancur Kuta sehingga budaya, pesan moral yang terkandung tidak punah, dan membuat cerita rakyat legenda lebih trendi.

Penetapan pada usia anak dan remaja menjadi prioritas utama sebagai pecinta komik digital terbanyak. Kendati demikian, perancangan komik digital dikhususkan untuk kalangan anak yang berusia (12-13 tahun) dan remaja (13-18 tahun). Sasaran audiensi ini dibuat karena dalam rentang usia tersebut sudah banyak yang memakai gawai, mampu mengaplikasikan internet, mempunyai ketertarikan pada pengetahuan baru, biasanya penikmat cerita ilustrasi yang berjenis romantis, khayalan, dan cerita lainnya. Perancangan komik digital menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan media elektronik yang mengutamakan cerita dalam bentuk penggambaran yang dapat dipandangan dengan penglihatan.

Banyak media yang dapat digunakan, namun dalam pemilihan media legenda Pancur Kuta peneliti

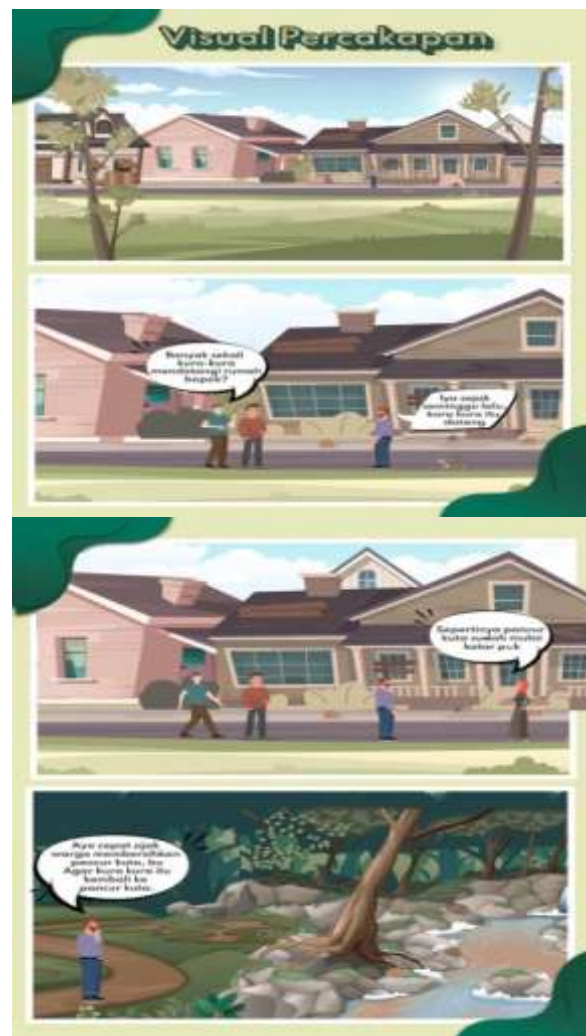
menggunakan komik digital karena lebih banyak diminati, praktis dalam pengemasannya, gampang diakses dan mudah didesain karakternya sesuai cerita yang diangkat. Pengemasan komik digital ini mengambil berbagai acuan dari beberapa cerita legenda yang sudah ada. Pemanfaatan dalam media khususnya komik digital dapat memperbesar akses untuk para pembaca yang mampu menimbulkan sensasi khayalan dengan bentuk dan gradasi legenda Pancur Kuta yang dikemas dengan nuansa berbeda.

Penggambaran karakter yang dapat dipakai sebagai bahan acuan dalam mengurutkan cerita yaitu:

- a) Bentuk Pancur Kuta
- b) Sosok Pak Erwan Barus sebagai tokoh masyarakat
- c) Kura-kura yang mendatangi rumah Pak Erwan Barus
- d) Pembersihan kawasan Pancur Kuta

Visualiasasi hasil Revitalisasi Pancur Kuta melalui Perancangan Komik Digital dalam membuat karakter diambil dari hasil *artefact analysis* yang membentuk karakter dengan reka bentuk setiap tokoh dan visual percakapan sebagai berikut:

❖ *Dialog Komik Digital Pancur Kuta*



Gambar Visual Percakapan 3.2.1

Gambar tersebut merupakan visualisasi dari legenda Pancur Kuta, diangkat berdasarkan cerita dari tokoh masyarakat yang bernama Charles Sembiring. Dialog antar karakter menghidupkan percakapan dan mengisi gambaran dari cerita tersebut. Nuasa berbeda dengan pemilihan warna yang didominasi dengan warna hijau dan warna kecoklatan membuat komik digital menjadi tampak lebih nyata sehingga para penikmat komik dapat terhanyut dalam cerita.

Alkisah legenda Pancur Kuta sendiri menceritakan tentang pancuran air yang digunakan masyarakat Talun Kenas untuk kebutuhan kehari-hari. Aktivitas warga setempat di pancuran itu sangatlah sering terjadi ada yang mengambil air untuk memasak, ada pula yang hanya sekedar mencuci piring, dan ada yang menikmati air di tengah semilirnya dedaunan indah. Tempat yang asri ini, mempunyai hal yang unik yaitu adanya kura-kura yang mengelilingi tempat tersebut.

Kura-kura tersebut akan mendatangi rumah penduduk sekitar jika kawasan pancuran kotor dan tidak terawat, salah satunya rumah Erwan Barus dan Nake istrinya. Kawasan Pancur Kuta terdapat pohon besar nan rindang yang sudah ada sejak masa Belanda. Pohon itu konon katanya ada penunggunya atau makhluk halus, jika pengunjung datang dengan niat buruk dan membuang air kecil sembarangan ada saja peristiwa aneh yang terjadi padanya.

❖ *Erwan Barus*



Gambar 3.2.2 Erwan Barus

Penggambaran dari salah satu karakter tokoh yang bernama Erwan Barus mempunyai peranan penting dalam cerita legenda Pancur Kuta. Erwan Barus adalah penduduk yang rumahnya selalu dihampiri oleh kura-kura. Tradisi ini selalu ada turun-menurun. Karakter Erwan Barus sebagai penguat dalam cerita, Erwan Barus tampak sigap untuk mengembalikan kura-kura ketempat semula. Erwan juga mempunyai empati yang tinggi dalam merawat kawasan yang menjadi objek budaya lokal.

❖ *Nake*



Gambar 3.2.3 Nake

Penggambaran karakter Nake adalah sebagai seorang istri dari Erwan Barus, Nake sendiri juga membantu Erwan dalam menjaga pancuran air dengan mengajak masyarakat untuk bergotong royong dan membersihkan Pancur Kuta. Nake sering mendatangi Pancur Kuta untuk memberi makan kepada kura-kura.

❖ *Kura-Kura*



Gambar 3.2.4 Kura-kura

Penggambaran Karakter Kura-kura dengan motif yang berbeda memberikan gradasi berbeda dengan kura-kura lainnya. Kura-kura di Pancur Kuta mempunyai ciri khas bentuk tubuh yang dikelilingi dengan bintik-bintik seperti dadu. Kura-kura tidak mengganggu warga sekitar namun ketika tempat tinggalnya kotor ia akan memberikan isyarat kepada warga salah satunya Erwan. Kura-kura ini, jika dibawa paksa oleh penduduk sekitar untuk dipelihara akan mati begitu saja.

❖ *Bolat dan Merrap*



Gambar 3.2.5 Bolat dan Merrap

Penggambaran karakter Bolat dan Merrap sebagai pelengkap. Dua karakter ini mewakili masyarakat lainnya. Bolat dan Merrap sendiri sering melihat serta mengetahui bahwa rumah Pak Erwan Barus sering dikunjungi oleh kura-kura. Bolat dan Merrap tampak melindungi kura-kura tersebut, dan tampak ikut serta dalam melestarikan Pancur Kuta. Bolat dan Merrap juga percaya bahwa kura-kura tersebut bukan kura-kura seperti pada umumnya, setiap mereka melihat kura-kura mulai berkeliaran di rumah penduduk. Mereka memberitahu Erwan Barus dan Nake.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan riset yang dipaparkan, hasil akhir yang dapat diambil dalam perancangan komik digital ini adalah legenda Pancur Kuta yang dikemas melalui komik digital mempunyai berbagai pesan moral penting yang harus diterapkan dimasyarakat. Komik digital ini dapat membudidayakan legenda, meningkatkan kualitas legenda, sehingga para pembaca dapat mengakses legenda tersebut dengan praktis.

Komik digital melalui media gawai akan mengembangkan minat baca khususnya anak usia

(12-13 tahun) dan remaja (13-18 tahun) serta dapat menarik simpatik untuk lebih mengenal legenda Pancur Kuta. Teknik perancangan ini dapat menimbulkan beberapa karakter dalam cerita serta dapat menambah media atau produk elektronik. Dalam pengembangan komik digital pengemasan legenda dibuat lebih trendi sehingga cerita legenda tidak punah begitu saja dalam masyarakat awam.

Dalam perancangan komik digital diharapkan masyarakat Indonesia, khususnya untuk para pencinta dan pencipta komik untuk lebih mengetahui bahwa kultur di Indonesia dapat menjadi tema cerita yang menarik dalam bentuk komik. Perancangan juga dapat mengembangkan inovasi dalam merancang sebuah media digital secara teknik, visualisasi maupun isi ceritanya. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti atau perancang berikutnya, agar menciptakan komik digital yang lebih spesifik dan menambah wawasan audiens. Penulis memahami bahwa karya ini jauh dari kesempurnaan maka dari itu penulis menerima kritik dan saran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Danandjaja, James. (2002). *Folklore Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-lain*. Jakarta: Grafiti.
- Ginting, Sri Dinanta Beru, Bambang Nur Alamsyah Lubis, & Nisa Prima Sari. (2019). Revitalisasi Legenda Suku Karo Pancur Kuta Sebagai Bahan Ajar Kesusasteraan di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Prima Indonesia. *Jurnal Unimed Medan: Universitas Prima Indonesia*.
- Lamb, A., & Johnson, L. (2009). Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1. *Teacher Librarian*, 36(5), 70-84.
- Parapat, Delvi K dkk. (2019). Revitalisasi Legenda Danau Lau Kawar Melalui Komik. *Jurnal Basa Taka Universitas Balikpapan* Vol 2, No. 2, Desember 2019.
- Putra, Aditya Kusuma. (2020). *Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya*. Jurnal Barik 153-165. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Samuel Putra Anugrah Dan Baroto Tavip Indrojarwo. (2018). *Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso*. Skripsi program study Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur Desain Dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS).