

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kalibukbuk merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, Indonesia. Desa Kalibukbuk terkenal sebagai desa wisata, dikarenakan pantainya yang berbentuk teluk dengan ombak lautnya yang relatif tenang. Desa Kalibukbuk sekarang sudah menjadi tempat tujuan wisata yang dikenal mancanegara. Nama Desa Kalibukbuk sekarang sudah tercantum di buku wisata atau *guide book* di dalam maupun di luar negara (bulelengkab.go.id, 16 Maret 2021, diakses tanggal 5 Mei 2025). Sejak pariwisata berkembang di Bali, Desa Kalibukbuk mendapatkan imbas pembangunan infrastruktur sebagai tempat wisata. Sekarang banyak warga desa yang dulu bermatapencarian sebagai petani dan peternak mengubah pekerjaan menjadi pekerja di sektor pariwisata. Banyak yang belum mengetahui proses transformasi desa dari masa tradisional menjadi salah satu tempat wisata berpotensi besar di Provinsi Bali.

Desa Kalibukbuk adalah desa wisata yang sangat unik, karena menyimpan cerita menarik tentang asal usul desanya. Menurut cerita yang berkembang di masyarakat Buleleng, konon pada masa lampau, Desa Kalibukbuk adalah kerajaan kecil yang dipimpin oleh seorang raja. Kisah ini berkembang dari sebuah *folklore* atau *folklore* yang mengenang sebuah peristiwa tentang musibah yang pernah dialami oleh Desa Kalibukbuk yang berdampak perubahan terhadap kondisi Desa Kalibukbuk menjadi sebuah hutan yang meruntukkan sebuah kerajaan pada masa

itu. Kisah ini dikenal dengan *folklore Kalibukbuk Kalahang Bano*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online (diakses 11 November 2025, pukul 13.20 wita), folklor adalah adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan demikian pula halnya dengan *folklore Kalibukbuk Kalahang Bano* yang diteruskan secara turun temurun melalui cerita lisan. Hal ini bersesuaian dengan definisi Dundes pada buku berjudul *The Study of Folklore (Dundes, 1965, hlm. 2)*, *folklore* merupakan bentuk serapan dari Bahasa Inggris yang berasal dari dua kata, yaitu *folk* dan *lore*., kata *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial dan kebudayaan yang dapat dibedakan dari kelompok sosial lain. Sedangkan kata *lore* diartikan sebagai kebudayaan yang diwariskan secara lisan atau secara turun menurun.

Demikianlah halnya dengan kisah *folklore Kalibukbuk Kalahang Bano*, hingga saat ini masih ada segelintir generasi tua yang mengetahui jalan ceritanya. Secara singkat, berdasarkan sumber salah satu penduduk Desa Kalibukbuk yang bernama A. A. Dino Supriadi pada 5 Agustus 2025, kisah *Kalibukbuk Kalahang Bano* menceritakan sebuah kerajaan yang mengalami musibah sekelompok ikan panjang yang mempunyai paruh lancip yang dikalahkan oleh seorang remaja yang nantinya dimengkhianati oleh rajanya. Tetapi raja dikenakan karma, dimana kerajaan Kalibukbuk dihancurkan oleh semut-semut hitam.

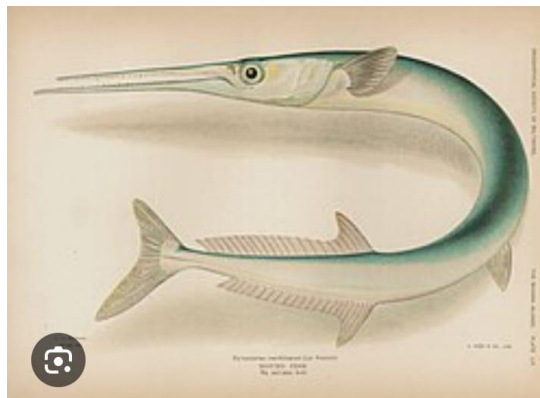


Gambar 1. Semut Hitam

Sumber: (<https://fumigasi.co.id/jasa-pembasmi-semut-bogor/>)

Folklore ini diyakini keberadaannya karena mengandung nilai-nilai moral yang dipercayai oleh masyarakat Desa Kalibukbuk. Standar moral ini berkaitan dengan kesetiaan terhadap komitmen, selarasnya kata-kata atau janji dengan perbuatan. Moralitas merupakan kesesuaian perbuatan, sikap dan norma hukum yang dipandang sebagai suatu kewajiban (*Fajar Wicaksana, 2018, p. 2*). Beberapa pesan moral yang bisa di ambil dari *folklore* tersebut adalah “kecerdasan lebih kuat daripada kekuatan” dan juga “janji harus ditepati” yang sering di sarankan kepada anak-anak desa dari orang tuanya. *Folklore* ini biasanya diceritakan kepada anak-anak SD (usia 7-12) dikarenakan tokoh anak remaja yang bisa dijadikan contoh kecerdasan dan kebaikan kepada anak-anak desa maupun anak-anak kota.

Berikut adalah wujud fisik ikan *bano* yang ditemukan di Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Ikan *bano*, yang disebut juga ikan Caroang, Cendro dan Sako, memiliki bentuk badan yang panjang, ramping dan mulut yang menyerupai buaya. Ikan ini dapat tumbuh hingga 1,5 meter dengan berat mencapai 4,5 kg. Meskipun memiliki rasa yang enak dan banyak diburu, ikan ini dikenal agresif dan berbahaya karena potensi melukai manusia.



Gambar 2. Ilustrasi Ikan Bano
Sumber: (<https://id.wikipedia.org/wiki/Caroang>)

Di era visual yang segala informasi lebih cepat diterima oleh generasi muda dalam bentuk bahasa visual atau gambar, maka salah satu media komunikasi visual yang bisa digunakan untuk memvisualkan cerita *folklore Kalibukbuk Kalahang Bano* tersebut untuk anak-anak sekolah dasar adalah komik. Anak usia dini merupakan bagian terpenting dari komponen masyarakat Indonesia. Pada masa ini merupakan masa yang tepat dalam menanamkan dasar perkembangan bahasa, fisik, sosial emosional, seni, moral serta nilai-nilai agama (Anik dkk., 2022, hlm. 1). Pada usia anak-anak ini bahasa yang paling mudah dicerna adalah bahasa visual yang berwujud gambar-gambar menarik. Dengan pertimbangan bahwa folklor *Kalibukbuk Kalahang Bano* ini perlu dilestarikan dan diwariskan kepada generasi muda di Kalibukbuk dan sekitarnya, maka salah satu media deskomvis yang cocok untuk mengangkatnya ke publik adalah dalam bentuk media komik yang dapat disebar di sekolah-sekolah yang ada di Kalibukbuk dan wilayah lainnya di Kabupaten Buleleng dan sekitarnya. Menurut Scott McCloud pada buku berjudul *Understanding Comics: The Invisible Art* (McCloud, 1993, hlm. 13). Komik merupakan gambar dan lambangan yang saling berdekatan posisinya dalam urutan tertentu. Komik adalah seni menggunakan gambar yang tidak bergerak yang disusun sehingga membentuk jalinan cerita yang bisa berupa hal receh sampai serius yang berbau ilmiah. Komik mulai mendapatkan tempat khusus di hati para pembaca, karena komik mulai menyelipkan pesan dan makna yang bermuatan nilai edukasi, nilai moral, dan nilai kebangsaan yang tentunya dapat memberikan andil besar bagi perubahan perilaku pembacanya. (Sari Widya & Sri Witari, 2013, hlm. 2) Oleh karena itu, komik cocok untuk seorang yang baru belajar membaca, seperti anak-anak. Komik menarik secara visual dengan cerita yang menghibur, mudah di

pahami dan sering mencantumkan karakter yang disukai serta pertualangan yang seru. Selain itu, komik juga membantu mengembangkan imajinasi, kosakata, dan pemahaman cerita yang akan dijadikan alat yang efektif untuk membantu kegiatan belajar dengan cara yang menyenangkan.

Buku komik yang menceritakan *Kalibukbuk Kalahang Bano* menggunakan ilustrasi dengan style gambar kartun *chibi* yang digambar dengan media digital berbasis *IbisPaint* dengan warna yang cerah dan pilihan font yang gampang dibaca hingga menarik perhatian anak-anak. Alasan menggunakan *chibi* dengan warna yang cerah dikarenakan style ilustrasi *chibi* menggunakan detail yang minim yang gampang di baca oleh anak-anak. Warna bisa menimbulkan berbagai macam ekspresi seperti ceria, sedih, gembira dan lain-lain. Warna yang digunakan adalah warna bernuansa cerah atau *pastel* yang berkesan keceriaan, kecerdasan dan bersemangat. (Witari & Wardana, 2017)

Cerita berfokus pada perjuangan tokoh remaja (protagonis) dalam menyelamatkan kerajaan dengan kecerdikan menggunakan akal sehat dan rasa keberanian. Dan tokoh raja (antagonis) yang mengingkari janji yang pada akhir cerita terkena karmapala buruk atas perbuatannya tersebut. Kisah heroik ini sangat kaya nilai-nilai pembentuk karakter bagi generasi muda yang saat ini sangat rentan dipengaruhi oleh hal-hal negatif dari lingkungan sosial maupun dari pengaruh buruk sosial media.

Cerita ini juga belum ada visualisasinya dibentuk apapun kecuali cerita tertulis, menyebabkan penduduk di Desa Kalibukbuk dan juga masyarakat umum untuk hanya membayangkan jalan ceritanya berdasarkan narasi lisan maupun tulisan yang diwariskan. Hal ini berimplikasi pada terbatasnya pemahaman visual,

simbolik, maupun artistik mengenai cerita tersebut. Karena itu, kisah ini perlu diwariskan secara intens dengan pendekatan melalui media yang disukai generasi muda saat ini. Hasil dari perancangan dibagikan ke beberapa sekolah dasar di kota Singaraja untuk meluaskan pengetahuan terhadap cerita desa ini. Media komik bergaya kartun sangat cocok dipilih sebagai sarana untuk menceritakan kisah ini. Dengan adanya komik ini diharapkan dapat mendorong pembaca untuk menghargai kecerdikan dan keberanian dalam menghadapi tantangan, serta percaya bahwa usia muda bukanlah halangan untuk melakukan hal besar dan juga untuk menepati janji setelah membaca buku komik ini. Berdasarkan hal tersebut, pada tugas akhir ini penulis mengangkat judul Perancangan Ilustrasi Buku Komik *Kalibukbuk Kalahang Bano* Sebagai Media Pembelajaran Moral Bagi Anak-Anak Sekolah Dasar.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan diangkat pada tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimanakah visualisasi rancangan ilustrasi komik bergaya kartun chibi yang mengangkat *folklore* desa *Kalibukbuk Kalahang Bano* agar menarik dan mendapat perhatian anak-anak sekolah dasar?
2. Bagaimanakah visualisasi media pendukung promosi komik *Kalibukbuk Kalahang Bano* agar menarik perhatian dan mendapat menyosialisasikan *folklore* ini ke masyarakat yang lebih luas?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan yang diangkat pada tugas akhir berjudul Perancangan Ilustrasi Buku Komik *Kalibukbuk Kalahang Bano* Sebagai Media Pembelajaran Moral Bagi Anak adalah:

1. Perancangan berfokus dalam memvisualisasikan *folklore Kalibukbuk Kalahang Bano* menjadi buku komik dengan ilustrasi berwarna untuk menarik perhatian anak-anak untuk mempelajari moral baik dan buruk dan mengenai sejarah Desa Kalibukbuk
2. Selain melakukan perancangan buku komik *Kalibukbuk Kalahang Bano*, fokus kedua dalam merancang media promosi berupa poster, stiker, gantungan kunci, *totebag*, *t-shirt*, *tumbler* dan video promosi singkat

1.4. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan perancangan adalah:

1. Untuk menghasilkan dan memvisualisasikan ilustrasi komik bergaya kartun chibi tentang *folklore* desa *Kalibukbuk Kalahang Bano* agar menarik dan menahan perhatian anak-anak sekolah dasar
2. Untuk menghasilkan visualisasi media pendukung promosi komik *Kalibukbuk Kalahang Bano* untuk disosialisasikan agar menarik perhatian masyarakat yang lebih luas

1.5. Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Pembaca:

Dari rancangan ilustrasi buku komik *Kalibukbuk Kalahang Bano* diharapkan pembaca dapat mengenal nilai-nilai moral dan juga memahami asal usul Desa Kalibukbuk

2. Manfaat Bagi Lembaga (Undiksha):

Hasil dari rancangan ilustrasi buku komik ini, diharapkan dapat meningkatkan wawasan para civitas akademika terhadap pembuatan ilustrasi komik *Kalibukbuk Kalahang Bano*. Dan juga diharapkan proposal ini menjadi pedoman bagi peneliti lain yang berminat membuat proposal tentang ilustrasi buku komik.

3. Manfaat Bagi Mahasiswa:

Dari rancangan ilustrasi buku komik ini, mahasiswa mendapat ilmu pengetahuan untuk membuat ilustrasi buku komik “*Kalibukbuk Kalahang Bano*” untuk anak-anak.

1.6. Sasaran atau Target Perancangan

Dalam perancangan buku komik “*Kalibukbuk Kalahang Bano*” sebagai media pembelajaran moral bagi anak dimana nilai moral tidak disampaikan secara menggurui, tetapi melalui konflik dan penyelesaian dalam cerita, jadi membutuhkan target yang tepat yaitu anak berusia 7-12 tahun yang dalam tahap perkembangan kognitif dan moral, dimana mereka mulai memahami konsep benar dan salah melalui ilustrasi komik.