

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kisah legenda adalah salah satu bentuk dari cerita-cerita yang sering dituturkan dari generasi ke generasi berikutnya. Legenda biasanya menceritakan asal-usul suatu tempat, benda, atau fenomena alam, serta tokoh-tokoh yang dianggap berperan dalam terjadinya peristiwa tersebut. Legenda sering kali mengandung unsur keajaiban atau magis sehingga kisah legenda ini, bagi beberapa masyarakat, menjadi sebuah kisah tersendiri yang menarik perhatian. Kisah legenda termasuk ke dalam sebuah karya sastra yang sifatnya tradisional. Karya sastra itu sendiri merupakan sebuah bentuk kreativitas manusia yang berupa tulisan maupun lisan.

Di Indonesia, terdapat begitu banyak karya sastra, terutama karya sastra lama yang sering disebut dengan istilah babad. Secara etimologis, kata babad berasal dari bahasa Jawa yang berarti “membuka lahan baru” atau “menebangi pohon di hutan”, yang kemudian diartikan lagi sebagai riwayat, sejarah, atau cerita peristiwa yang sudah terjadi. Secara umum, babad, merupakan karya sastra yang menceritakan peristiwa bersejarah, baik itu asal-usul suatu tempat, tokoh-tokoh penting, hingga peperangan. Babad biasanya dituliskan dalam bentuk puisi atau prosa yang dimana menggunakan bahasa daerah setempat. Isi dari karya sastra ini sering kali mencampurkan fakta-fakta sejarah dengan mitos-mitos lokal. Sehingga babad tidak bisa dijadikan sebagai acuan sumber sejarah yang valid. Secara umum,

Penemuan babad yang terkenal sering dijumpai pada daerah Jawa dan Bali. Salah satunya adalah yang terdapat Bali. Masyarakat Bali, memiliki kebudayaan dan kesenian yang masih terjaga dengan baik. Berjalannya kehidupan sosial, masyarakat Bali juga melakukan adaptasi gaya kesenian ke arah yang lebih modern (Kartamayasa dkk., 2024). Masyarakat tersebut dalam proses berkesenian tentunya akan selalu berpedoman pada karya sastra yang ada seperti babad.

Penggunaan babad di Bali digunakan sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai budi pekerti, etika, agama, tattwa hingga upacara. Karena itu babad tergolong ke dalam susastra dan sangat penting untuk dilestarikan. Babad Buleleng menjadi salah satu babad yang menarik di Bali. Dalam babad ini berisikan tentang kisah sejarah, silsilah, dan peristiwa penting yang berkaitan dengan berdirinya serta berkembang Kerajaan Buleleng di Bali Utara. Kisah utama dalam babad ini berpusat pada kisah I Gusti Anglurah Panji Sakti, seorang raja pendiri dan penguasa pertama kerajaan di Den Bukit (Buleleng). Istana raja diberi nama Singaraja, yang dalam konteks legenda yang ada, melambangkan keberanian sang raja yang seperti singa. Berdasarkan Babad Buleleng ini, terdapat dua jenis bagian yang harus dicermati. Pertama adalah bagian babad yang mengandung kebenaran historis. Artinya isi babad dapat diuji kebenarannya seperti melalui berita-berita asing dan babad-babad dari keluarga kerajaan lain. Kedua adalah bagian legendaris, yaitu bagian dari cerita-cerita tentang asal usul suatu tempat. Pada bagian legendaris inilah terdapat cerita yang memiliki unsur mitos dan legendanya. Aspek tersebut dapat dilihat dari adanya penokohan karakter utama pada Babad Buleleng yaitu sosok I Barak (sebagai representasi dari I Gusti Anglurah Panji Sakti) yang memiliki kekuatan supranatural. Menurut Babad Buleleng, tokoh I Barak sejak lahir

memancarkan cahaya di bagian tubuhnya serta memiliki rambut dan rona wajah yang kemerah-merahan (Sastrodiwiryono, 2011:07).

Sepanjang kisah yang diceritakan, bahwa Ki Barak Panji Sakti ini merupakan sosok lelaki yang gagah berani. Ki Barak Panji Sakti menunjukkan keberanian luar biasa dalam menghadapi berbagai tantangan, termasuk pengusiran dari kerajaan asal dan penaklukan wilayah baru. Ia mampu mengambil keputusan yang tepat, seperti menyelamatkan kapal dan mendapatkan dukungan rakyat, serta membangun kerajaan dengan tata pemerintahan yang adil dan teratur. Kepemimpinannya dikenal adil dan bijaksana, memperlihatkan kesejahteraan rakyat serta melindungi wilayahnya dari ancaman luar. Semua nilai tersebut sejalan dengan prinsip kepemimpinan yang banyak ditemui dalam aspek kepemimpinan tradisional dan modern, seperti keberanian, keadilan, kebijaksanaan, dan tanggung jawab yang menjadi fondasi utama seorang pemimpin yang benar. Kisah legenda Ki Barak Panji Sakti tidak hanya menjadi cerita heroik, tetapi juga mengandung pelajaran penting tentang karakter dan nilai-nilai kepemimpinan yang patut untuk diteladani oleh semua orang khususnya generasi muda. Tokoh karakter Ki Barak ini sendiri merepresentasikan kehebatan dan kecemerlangan dari tokoh-tokoh dunia nyata pada masa lalu. Masyarakat sekitar merasa perlu dan wajar untuk menghormati dan mengagungkan tokoh nyata yang ada sehingga secara spontan, mereka memasukkan hal-hal yang magis dan aneh dengan tujuan yaitu sebagai bentuk dari eksistensi budaya yang berlandaskan atas kepercayaan, norma etika, dan kesopanan setempat, sehingga orang-orang bisa terus relevan dengan konteks cerita yang ada hingga sekarang.

Modernisasi dan arus globalisasi telah mengubah kehidupan masyarakat secara signifikan, terutama pada generasi muda dalam mengakses dan mengapresiasi karya sastra tradisional seperti Babad. Generasi digital kini lebih banyak tertarik pada konten audiovisual yang menarik dan mudah viral di berbagai platform media, sehingga minat untuk mengenal karya sastra tradisional yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam dan waktu yang lebih lama pun cenderung menurun. Kehadiran gawai, media sosial, *video game*, dan *platform streaming* membuat mayoritas masyarakat lebih tertarik pada hiburan digital yang instan, daripada membaca atau mendengarkan cerita rakyat. Meskipun beberapa cerita rakyat sudah beradaptasi dengan teknologi, namun tetap kalah saing dengan narasi modern yang lebih populer dengan kehidupan saat ini. Menurut Lasaiba (2024), Globalisasi meningkatkan kekuatan budaya dunia yang memudahkan tradisi lokal dan menyebabkan terseragamnya nilai-nilai budaya. Akibatnya, banyak cerita rakyat mulai kehilangan popularitasnya di tengah laju perubahan yang semakin cepat. Oleh karena itu, upaya membangkitkan kembali kisah-kisah legenda ini di era digital tidak hanya berfokus pada pelestarian isi cerita, tetapi juga pada cara penyajiannya agar dapat lebih menjangkau generasi muda yang sudah akrab dengan kemajuan teknologi (Putri, 2025). Dalam hal tersebut, seniman sebagai pelaku kreatif sekaligus sebagai agen pelestari budaya menjadi salah satu bentuk harapan agar eksistensi dari budaya yang ada bisa tetap terjaga hingga sekarang. Seniman sekarang khususnya seniman visual harus memiliki kemampuan untuk memahami serta menggunakan berbagai media yang ada sehingga karya-karya yang ditampilkan bisa tetap relevan dan dapat dijangkau oleh seluruh masyarakat.

Upaya untuk tetap menjaga kebudayaan khususnya cerita legenda terus dilakukan. Salah satunya adalah melalui pengadaptasian secara maksimal. Adaptasi dapat didefinisikan sebagai proses penyesuaian terhadap perubahan kondisi lingkungan sekitar. Era serba digital ini, banyak sekali informasi yang tersebar. Platform digital telah menjadi wadah baru di mana beragam bentuk narasi, termasuk cerita-cerita tradisional, dapat beriringan dengan konten modern. Hal ini semakin penting seiring dengan semakin mudahnya akses dan penerimaan konten visual oleh masyarakat. Perkembangan teknologi telah mengubah ruang lingkup seni dan budaya yang dimana mampu memberikan rasa baru secara interaktif, menghibur dan mendidik (Gidion dkk., 2023). Hal ini juga didukung dengan adanya perangkat ponsel yang jauh lebih canggih dengan berbagai fitur canggih yang mumpuni untuk menciptakan karya kreatif (Pratama, 2023). Melalui pendekatan naratif, konten digital juga membuka ruang bagi interaksi dua arah antara pembuat konten dan penonton. Dalam konteks ini, penonton tidak lagi sekadar berperan sebagai penonton saja, melainkan juga dapat memberikan umpan balik, menawarkan sudut pandang baru, dan bahkan membantu menghidupkan cerita. Hal ini memperkuat dimensi budaya yang selama ini cenderung kaku dan statis. Ini membuktikan bahwa sebenarnya di era modern ini, sudah banyak sekali inovasi-inovasi yang berkembang dalam pelestarian tradisi budaya yaitu cerita rakyat. Melalui pendekatan yang tepat, warisan budaya lisan dapat terus dilestarikan sekaligus berkembang menjadi bagian yang dinamis dari identitas budaya di tengah laju globalisasi.

Platform digital menjadi bagian inovasi yang harus diperhatikan oleh seorang seniman di era modern ini. Perkembangan teknologi yang begitu pesat,

menjadikan pelaku kreatif memiliki ruang baru yang tiada batasnya. Pemanfaatan media berupa foto dan video berbasis digital berperan sebagai sarana yang mendukung dalam memahami proses, teknik, dan tahapan penciptaan karya seni rupa yang jauh lebih efektif (Erlina dkk., 2023). Penggunaan platform digital juga dapat mendorong perubahan pola interaksi antara seniman dan penikmat seni. Seniman dapat memamerkan karya mereka kepada audiens global tanpa harus bergantung pada galeri dan pameran konvensional. Hal membuka ruang komunitas kreatif yang dinamis dan kolaboratif. Di sisi lain, media digital yang ada menyediakan berbagai alat dan tools yang memudahkan seniman, khususnya seniman muda, dalam proses penciptaan karya seni. Kemudahan akses terhadap teknologi ini memungkinkan seniman muda untuk menciptakan karya seni dengan teknik dan gaya yang lebih variatif dan inovatif dibandingkan media tradisional. Sangat sejalan dengan prinsip yang menyatakan ketersediaan media dan alat tidak hanya sebagai alat cipta, juga sebagai ruang komunitas serta jejaring sosial yang mendukung pertumbuhan ekosistem seni rupa kontemporer (Setyo, 2024).

Tak luput cara bagi seorang seniman yang mau tidak mau terpapar dengan banyaknya teknologi yang tersedia. Salah satunya ialah AI (*Artificial Intelligence*) atau kecerdasan buatan. AI mulai marak digunakan dalam ranah kreatif. Secara teknis AI adalah teknologi robot yang tidak memiliki copyright atau Hak Cipta. (Fadilla dkk., 2023) bahwa cara kerja AI yaitu dengan mengumpulkan gambar dari internet dan mengumpulkan jutaan potongan informasi, yang kemudian diproses ke dalam basis data mereka, yang selanjutnya menghasilkan gambar baru sesuai dengan deskripsi yang diberikan dalam hitungan detik. Bagi sebagian seniman, memang terasa tidak natural dan kurangnya orisinalitas yang dimiliki, dikarenakan

AI mengambil sebuah data visual tanpa batasan yang mendobrak batas kewajaran akal manusia. Meskipun demikian penggunaan AI harus memiliki batasan yang jelas. Secara spesifik digunakan dalam ranah sebagai alat untuk proses mencari ide dan inspirasi. Selebihnya sang seniman itu sendiri yang kemudian menyesuaikannya seperti melakukan perubahan dan editing manual sehingga hasil karya yang diciptakan benar-benar orisinal dari tangan manusia.

Media komunikasi seperti komik menjadi alternatif lain yang dapat digunakan sebagai media penyampaian cerita rakyat khususnya kisah legenda yang cukup efektif. Hingga saat ini, komik tetap menjadi media yang cukup populer di kalangan anak muda. Perpaduan antara gambar dan teks membuatnya bisa menyampaikan pesan atau nilai-nilai tertentu dengan cara yang lebih ringan dan mudah dipahami, sehingga dinikmati oleh berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Seiring dengan perkembangan teknologi dan meningkatnya penggunaan media digital, komik juga mengalami perubahan dalam cara penyajiannya. Jika sebelumnya komik sebagian besar tersedia dalam bentuk cetak, kini komik semakin banyak diproduksi dalam format digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat. Akibatnya layanan untuk membaca komik secara daring mulai bermunculan seperti contohnya Webtoon, Manga Plus, Koomik, dan Karyakarsa (Maulana, 2025). Melihat ketertarikan generasi muda terhadap teknologi dan aktivitas digital, serta kenyataan bahwa komik mudah diakses oleh pembaca muda, komik digital memiliki potensi besar sebagai media alternatif untuk memperkenalkan dan menyampaikan berbagai nilai budaya dan seni kepada generasi saat ini. Maka dari itu, penulis membuat Tugas Akhir dengan judul "Komik Digital Adaptasi Kisah Legenda Ki Barak Panji Sakti Dengan

Berbasis Platform Karyakarsa” untuk kembali mengingat terkait adanya sebuah kisah legenda yang ada di Buleleng. Di sisi lain penulis juga akan mempublikasikan karya melalui media sosial dan platform digital Karyakarsa. Memanfaatkan seluruh fitur-fitur kekinian yang ada guna tercapai proses karya yang inovatif dan kreatif. Serta memungkinkan untuk membuka pasar seni digital yang mampu menjangkau setiap lini masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diperoleh beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Seiring dengan perkembangan dunia yang semakin pesat, banyak cerita rakyat mulai menghadapi tantangan dalam mempertahankan relevansinya. Generasi saat ini cenderung lebih tertarik pada konten visual yang populer dan banyak dibicarakan, sehingga minat untuk menjelajahi karya sastra lama, yang membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam, semakin memudar.
2. Upaya-upaya dalam pelestarian cerita rakyat terus dilakukan. Tindakan dapat berupa pengadaptasian dan perancangan sebuah komik digital agar relevan dan menarik dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada.

Komik digital menjadi media alternatif yang dapat memperkenalkan sebuah kisah dari karya sastra lama, dengan menciptakan visual yang menarik dan relevan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, perancangan ini membatasi ruang lingkup permasalahan agar pembahasan menjadi lebih terarah dan terfokus. Adapun pembatasan masalah dalam perancangan ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Batasan Adaptasi

Adaptasi komik yang diangkat dari legenda Ki Barak Panji Sakti ini akan mengambil inspirasi dari unsur-unsur simbolis yang terdapat dalam Babad Buleleng.

2. Batasan Media

Komik ini dirancang sebagai karya digital yang akan diunggah secara daring melalui platform Karyakarsa. Komik digital ini juga memanfaatkan media sosial sebagai sarana pendukung dalam proses publikasi karya.

3. Batasan Target Pembaca

Masyarakat umum dan generasi muda yang menyukai komik digital serta berbagai aspek budaya populer, yang tinggal di wilayah Bali.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep penciptaan karya komik digital yang mengadaptasi kisah legenda Ki Barak Panji Sakti dengan berbasis platform Karyakarsa?

2. Bagaimana proses penciptaan komik digital yang mengadaptasi kisah legenda Ki Barak Panji Sakti dengan berbasis platform Karyakarsa?
3. Bagaimana hasil visualisasi komik digital yang mengadaptasi kisah legenda Ki Barak Panji Sakti dengan berbasis platform Karyakarsa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan konsep penciptaan karya komik digital yang mengadaptasi kisah legenda Ki Barak Panji Sakti dengan berbasis platform Karyakarsa.
2. Mendeskripsikan proses penciptaan karya komik digital yang mengadaptasi kisah legenda Ki Barak Panji Sakti dengan berbasis platform Karyakarsa.
3. Mendeskripsikan hasil visualisasi komik digital yang mengadaptasi kisah legenda Ki Barak Panji Sakti dengan berbasis platform Karyakarsa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoritis:

Perancangan ini dapat memberikan wawasan lebih lanjut mengenai proses perancangan komik digital dengan berbasis media baru, yang berfungsi sebagai sarana untuk memperkenalkan kisah legenda Ki Barak Panji Sakti kepada masyarakat dan generasi muda di Buleleng.

2) Manfaat Praktis

- Bagi Masyarakat

Sebagai sarana alternatif yang bisa membuka ruang baru untuk memperkenalkan kisah legendaris Ki Barak Panji Sakti kepada banyak orang dari segmen pasar yang lebih luas.

- Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa

Untuk memperluas pengetahuan tentang proses perancangan komik digital yang mengadaptasi budaya Indonesia, dengan menggunakan legenda Ki Barak Panji Sakti sebagai tema, berbasis platform Karyakarsa.

- Bagi Target Pembaca

Sebagai bentuk hiburan baru dan sekaligus menambah wawasan tentang kisah legenda Ki Barak Panji Sakti dalam komik digital berbasis platform Karyakarsa.

