

PERANCANGAN WEBTOON TARU PULE SEBAGAI SARANA EDUKASI PENTINGNYA MENJAGA KELESTARIAN ALAM DI BALI

I Gede Wahyu Abriawan, Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn², M.Sn, Eldiana Tri Narulita,
S.Sn, M.Sn³.

**Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa
Indah, Denpasar, 80235, Indonesia.**

Email : wahyugede03@gmail.com

ABSTRAK

Penulisan karya tulis ini bertujuan untuk mengedukasi pentingnya menjaga kelestarian alam khususnya yang berada di daerah Bali. Adapun yang menjadi latar belakang penulisan ini karena menurunnya kesadaran masyarakat mengenai pentingnya menjaga lingkungan hidup yang mempengaruhi kelestarian alam. Rusaknya kelestarian alam ini diakibatkan dari perbuatan manusia seperti contohnya penebangan pohon secara liar, pembuangan sampah atau limbah yang tidak pada tempatnya. Meskipun pemerintah telah berupaya membuat kebijakan baik berupa undang – undang ataupun media lainnya sebagai upaya pelestarian alam, ternyata belum mampu mengatasi tindakan manusia yang tidak bertanggung jawab merusak kelestarian alam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengedukasi masyarakat tentang pentingnya menjaga kelestarian alam dan membantu instansi pemerintah dalam upaya pengelolaan lingkungan hidup. Proses edukasi pada saat ini merupakan salah satu tindakan yang harus diberikan kepada masyarakat khususnya kepada anak – anak dan remaja karena mereka masih memiliki semangat dan rasa keingintahuan terhadap suatu informasi yang mereka terima. Proses edukasi dapat dilakukan dengan membuat media edukasi seperti komik digital (Webtoon). Media webtoon ini sangat sesuai untuk mengedukasikan kepada masyarakat khususnya anak – anak dan remaja karena penggunaan gambar memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas diterima karena bahasa gambar lebih mudah dimengerti dibandingkan bahasa tulis atau lisan. Apabila ketiga sarana komunikasi tersebut digabungkan, maka bisa dibayangkan keampuhannya. Sehingga proses edukasi ini dapat berjalan dengan lancar dan membantu pemerintah dalam upaya menjaga lingkungan hidup. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis data kualitatif. Dengan teori yang ada dan telah dijabarkan dalam bentuk kalimat deskriptif. Penulis membandingkan data yang telah diperoleh dengan kajian teori desain, kemudian dianalisis sehingga mendapatkan suatu hasil untuk menjawab permasalahan sebagai dasar dalam merancang komik digital Taru Pule sebagai sarana edukasi pentingnya menjaga kelestarian alam kepada masyarakat Bali. Metode yang digunakan pada penelitian ini berupa metode observasi, Wawancara, Kepustakaan, dan metode dokumentasi. Data hasil penelitian ini nantinya akan digunakan sebagai penunjang informasi yang akan disampaikan melalui media edukasi berupa webtoon dan media pendukung lainnya.

Kata Kunci : Proses edukasi. Media efektif, menjaga kelestarian alam.

ABSTRACT

The writing of this paper aims to educate the importance of preserving nature, especially in the Bali area. As for the background of this writing due to the declining public awareness of the importance of protecting the environment which affects the preservation of nature. The destruction of this natural preservation is caused by human actions such as illegal logging of trees, disposal of garbage or waste that is not in place. Although the government has tried to make policies in the form of laws or other media as an effort to preserve nature, it has not been able to overcome irresponsible human actions that damage nature. The purpose of this research is to educate the public about the importance of preserving nature and assist government agencies in environmental management efforts. The education process at this time is one of the actions that must be given to the community, especially to children and adolescents because they still have enthusiasm and curiosity about the information they receive. The educational process can be done by developing educational media such as digital comics (Webtoons). This webtoon media is very suitable for educating the public, especially children and adolescents because the use of images allows the message to be conveyed to be more clearly accepted because image language is easier to understand than written or spoken language. When the three means of communication are combined, you can imagine their effectiveness. So that this educational process can run smoothly and help the government in efforts to protect the environment. The method used in this design is a qualitative data analysis method. With the existing theory and has been described in the form of descriptive sentences. The author compares the data that has been obtained with a study of design theory, then analyzed so as to get a result to answer the problem as a basis in designing the Taru Pule digital comic as a means of educating the importance of preserving nature for the Balinese people. The method used in this study is the method of observation, interviews, literature, and documentation methods. The data from this research will be used to support information that will be conveyed through educational media in the form of webtoons and other supporting media.

Keywords: Educational process. Effective media, preserving nature.

I. PENDAHULUAN

Pentingnya menjaga lingkungan hidup wajib kita tanamkan sejak dini. Penebangan hutan secara liar, polusi air dari limbah industri, polusi udara di daerah perkotaan, dan masalah mengenai rusaknya lingkungan kita khususnya di Bali bukan merupakan masalah baru lagi, yang seharusnya dibenahi segera mungkin. Lingkungan yang merupakan tempat tinggal semua makhluk hidup yang ada di muka bumi, termasuk manusia, hewan, dan tumbuhan harus kita jaga kelestariannya. Namun, sekarang lingkungan mengalami kerusakan yang diakibatkan dari perbuatan manusia yang tidak bertanggung jawab seperti menebang pohon secara liar yang tidak diselingi dengan penanaman pohon kembali sehingga hutan menjadi gunduk dan tanah tidak dapat menyerap air bahkan pohon tidak dapat menghirup karbondioksida di udara. Oleh karena itu pelestarian alam harus kita jaga seperti, contohnya melindungi dan merawat hutan.

Dalam artikel Geografi menjelaskan bahwa upaya pelestarian lingkungan hidup merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah dan masyarakat. Berkaitan dengan hal tersebut pemerintah telah mengeluarkan kebijakan yang berkaitan dengan peraturan dan pengelolaan lingkungan hidup, yaitu Undang – Undang

Nomor 23 Tahun 1997 tentang Pengelolaan Lingkungan Hidup. Undang – undang tersebut kemudian dijabarkan lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 1999 mengenai Analisis Dampak Lingkungan, dan Peraturan Pemerintah No. 41 Tahun 1999 tentang Pengendalian Pencemaran Udara, serta Undang Undang No 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. (Sugiartha, I, N, G., Widiati, I, A, P. (2020). Tanggungjawab Pemerintah Dalam Pengelolaan Lingkungan Hidup Berbasis Partisipasi Masyarakat untuk Pembangunan Daerah Bali. KERTHA WICAKSANA: Sarana Komunikasi Dosen dan Mahasiswa). Adapun inti dari kebijakan tersebut adalah bagaimana manusia dapat mengelola dan memanfaatkan sumber daya lingkungan secara arif dan bijaksana tanpa harus merusaknya. Apabila ada masyarakat baik secara individu maupun kelompok melanggar aturan tersebut maka sudah sepantasnya dikenai sanksi yang setimpal tanpa memandang status. Masyarakat hendaknya mendukung program – program pemerintah yang berkaitan dengan upaya pelestarian lingkungan. Seperti contoh kawasan hijau yang semestinya dijaga kelestariannya kian hari semakin hilang keberadaannya dan kelestarian hutan semakin rusak yang

diakibatkan dari perbuatan manusia yang tidak bertanggung jawab.

Khususnya di Bali, terdapat suatu cerita mitologi “Taru Pule” yang memiliki makna dan pesan sosial tentang menjaga kelestarian alam. Tumbuhan Pule adalah makhluk yang banyak memberikan manfaat dalam membantu kehidupan manusia. Pule adalah pohon yang dapat tumbuh besar, daunnya yang rindang menyaring udara tetap bersih, dengan melepaskan oksigennya yang murni yang dapat membuat makhluk disekelilingnya bernafas dengan sehat, serta memiliki umur yang panjang membuatnya pantas dijadikan sebagai guru karena telah menyaksikan dan menyimpan banyak memori tentang kejadian dalam peradaban dan juga sebagai husada (obat – obatan) yang seyogyanya sangat bermanfaat bagi kita, pada saat kita mampu untuk berkomunikasi dengannya akan banyak ilmu yang kita dapat seperti apa yang tertulis dalam lontar sastra (Taru pramana).

Cerita mitologi Taru Pule tersebut dibuat untuk mengedukasi masyarakat agar memiliki rasa kepedulian terhadap alam dan makhluk lainnya. Dikutip dari artikel tentang Taru Pule yang dibuat oleh Pemerintah Kota Denpasar yang menyatakan bahwa manusia sebagai makhluk yang diberikan kelebihan cara berfikir yang mestinya digunakan untuk kelangsungan hidup menjadi lebih baik, barang tentu sudah sewajibnya untuk menjaga kelestarian alam dan juga makhluk hidup lain

yang ada didunia ini. Karena jika manusia tidak memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelestarian alam dan menjaga hubungan yang harmonis antara makhluk lainnya, maka kehidupan manusia menjadi tidak seimbang, selalu dilanda oleh bencana dan lain – lainnya (<https://www.facebook.com/denpasarkota/posts/Taru-Pule-sang-Taru-permana-manusia-sebagai-mahluk-yg-diberikan-kelebihan-cara-b/1399242603461088/>). Diakses pada 19 Oktober 2021.

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen – elemen visual untuk menyampaikan pesan dengan maksud dan tujuan tertentu. Komik dipilih sebagai media edukasi karena komik bisa digunakan sebagai media penyampaian pesan yang efektif walaupun selalu ada biasanya. Penggunaan gambar memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas diterima karena bahasa gambar menjadi lebih mudah dimengerti dibandingkan bahasa tulis atau lisan. Apabila ketiga sarana komunikasi tersebut digabungkan, maka bisa dibayangkan keampuhannya (Kusrianto, 2006 : 164). Oleh karena itu penulis sebagai seorang yang berkecimpung di dunia desain atau graphic desain harus dapat memberikan edukasi kepada masyarakat tentang bagaimana cara kita menjaga alam inidengan suatu perancangan media komunikasi visual

berupa Webtoon semenarik mungkin agar masyarakat tertarik untuk membacanya dan

II.METODE

Perancangan membutuhkan pendekatan kualitatif, dimana pendekatan kualitatif merupakan hal yang menekankan – kan pada makna, penalaran, definisi atas suatu situasi tertentu (Raharja, dkk, 2009:52).

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya. Pernyataan tersebut didasarkan pada teori yang menyatakan bahwa data primer merupakan data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama (Sangadji, dkk, 2010 : 190).

Dalam kasus ini, data primer yang dibutuhkan berupa data – data mengenai cerita mitologi Taru Pule terhadap masalah sosial yang sekarang ini terjadi di kehidupan manusia yang diperoleh dari dua narasumber langsung, yaitu I Putu Marmar Herayukti selaku seniman sekaligus konseptor dari ogoh – ogoh Taru Pule yang dalam karyanya memiliki makna dan pesan – pesan sosial yang diperuntukan kepada masyarakat, dan I Gede Anom Ranuara, S.Pd., S.Sn., M.Si selaku budayawan yang mengetahui lontar sastra Taru Premana.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumber ahli. Pernyataan tersebut juga didasarkan pada

memahami isi pesan yang ingin disampaikan nantinya.

teori yang menyatakan bahwa data sekunder merupakan data yang sudah tersedia sehingga kita tinggal mencari dan mengumpulkannya, misalnya data – data dalam bentuk file (Sarwono, 2007 : 82). Dalam kasus ini, data sekunder yang digunakan adalah data – data terkait cerita mitologi Taru Pule, seperti lontar sastra Taru Premana dan juga sesolahan sastra bertajuk “Tutur Korawisrama” yang dibuat oleh Sanggar Seni Pancer Langit Art Production dengan Art Director Dr. Anak Agung Gede Agung Rahma Putra, S.Sn., M.Sn. Dimana pesan yang terkandung pada garapan tersebut adalah untuk menjaga jelestarian alam, salah satunya adalah menjaga tumbuhan sebagai sumber oksigen. Selain itu juga digunakan buku berkaitan dengan komik sebagai referensi seperti Chronicle Of Calonarang Baladeva yang dibuat oleh Tantraz Comic Bali, serta Pengantar Desain Komunikasi Visual karya Kusrianto.

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang paling strategis dalam penelitian untuk mendapatkan data yang mudah dimengerti. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis data kualitatif. Menuju pada definisi kualitatif, maka secara garis besar metode pengumpulan

data pada penelitian ini akan menggunakan empat macam teknik, yaitu sebagai berikut :

Metode Observasi

Metode observasi (pengamatan) merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal – hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda – benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan (Ghony, dkk, 2016 : 165). Dalam kasus yang diangkat, metode observasi dilakukan langsung meneliti ke lapangan seperti survey ke tempat kediaman I Putu Marmar Herayukti yang merupakan pembuat dan konseptor dari ogoh – ogoh Taru Pule yang berlokasi di Banjar Gemeh, Denpasar. Dan tempat ke kediaman I Gede Anom Ranuara, S.Pd., S.Sn., M.Si yang berlokasi di Banjar Kehen Kesiman, Denpasar Timur.

Metode Wawancara

Metode wawancara dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu wawancara dengan melakukan pembicaraan informal, wawancara umum terarah, dan wawancara terbuka yang standar (Raharja, dkk, 2009 :55). Metode wawancara merupakan teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden sedikit / kecil. Dalam kasus yang diangkat, metode wawancara dilakukan penulis untuk mendapatkan

informasi secara langsung dengan mewawancarai tokoh seniman ogoh – ogoh yaitu I Putu Marmar Herayukti dan I Gede Anom Ranuara, S.Pd., S.Sn., M.Si selaku budayawan yang mengetahui cerita Taru Pule serta lontar sastra Taru Pramana.

Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan merupakan metode yang dilakukan dengan cara mencari daraliterature yang berhubungan dengan kasus (Sarwono, dkk, 2007 :105). Metode kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan peneliti tidak akan lepas dari literatur – literatur ilmiah. Dalam kasus yang diangkat, metode kepustakaan dilakukan penulis untuk mencari informasi dari literatur DKV dan juga tentang Sang Taru Premana sebagai pendukung hasil penelitian.

Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya yang monumental dari seseorang. (Sugiyono, 2015 : 398).

Dalam kasus ini metode dokumentasi dilakukan penulis untuk mendapatkan data – data media visual sebagai pendukung informasi dari peneliti terkait pesan sosial yang terdapat pada cerita Taru Pule.

Instrumen atau Alat Pengumpulan Data

Instrumen atau alat pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Ada beberapa instrumen serta alat-alat yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

Buku Catatan dan Pulpen

Buku catatan dan pulpen merupakan instrumen yang digunakan penulis untuk membuat daftar pertanyaan serta mencatat hasil wawancara dari narasumber atau komunikator terkait data yang diperlukan.

Smartphone

Smartphone merupakan instrumen penelitian yang dapat digunakan pada saat

wawancara dan pengumpulan data observasi yang berfungsi untuk mendokumentasikan video, foto, sebagai alat perekam audio, hingga mencari literatur – literatur beserta foto – foto dari internet.

Kamera Digital

Kamera digital merupakan instrumen yang bertujuan guna mendapatkan data terkait perancangan komik digital yaitu dengan mendokumentasikan foto – foto terkait kasus.

Laptop

Laptop merupakan instrumen yang digunakan penulis untuk menyelesaikan penelitian ini, mulai dari pembuatan paper, penggabungan data – data yang didapat, hingga menyelesaikan komik digital yang telah dirancang.

III . HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit – unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2018 : 244). Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah

metode analisis data kualitatif. Tujuan menggunakan data kualitatif adalah agar peneliti mendapatkan makna hubungan variabel – variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian (Sarwono dan Lubis, 2007 : 110). Dalam hal ini penulis menganalisis menggunakan deskriptif kualitatif dengan membandingkan data yang diperoleh melalui lapangan, dan hasil wawancara dari beberapa sumber yaitu I Putu Marmar Herayukti selaku konseptor dari *ogoh – ogoh Taru Pule* yang

dimana dalam karyanya tersebut memiliki pesan – pesan sosial tentang pentingnya menjaga kelestarian alam dan I Gede Anom Anom Ranuara, S.Pd., S.Sn., M.Si selaku budayawan, nantinya akan memperkuat data – data yang diperoleh penulis berhubungan dengan lontar sastra Taru Premana.

Dengan teori yang ada dan telah dijabarkan dalam bentuk kalimat deskriptif.

IV . SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah mulai dari menentukan Latar belakang masalah yang dibuat berdasarkan survei lapangan yang dilakukan oleh penulis, serta perumusan masalah dibuat berdasarkan latar belakang sehingga dapat ditemukan media yang sesuai sebagai sarana penyampaian pesan sosial dan juga edukasi kepada masyarakat Bali tentang

Penulis membandingkan data yang telah diperoleh dengan kajian teori desain, kemudian dianalisis sehingga mendapatkan suatu hasil untuk menjawab permasalahan sebagai dasar dalam merancang weebtoon“ Taru Pule” sebagai sarana edukasi pentingnya menjaga kelestarian alam kepada masyarakat Bali dan media pendukungnya berupa iklan media sosial, *T – shirt*, stiker, *tote bag*, dan katalog karya.

pentingnya menjaga kelestarian alam. Pengumpulan data selanjutnya dilakukan setelah permasalahan ditemukan oleh penulis. Pengumpulan data bertujuan untuk melengkapi data – data yang kurang terkait dengan studi kasus yang diangkat. Sehingga nantinya proses edukasi tentang pentingnya menjaga kelestarian alam di Bali dapat berjalan secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Damawan, Hikmat, 2012. How To Make Comics, Jakarta : Plotpoint

Gulo, W. 2002. Metodologi Penelitian. Jakarta: Grasindo Indonesia

Sachari, Agus. 1986. Desain Gaya dan Realita. Jakarta CV Rajawali

Supriyono, Rakhmat. 2010. Desain Komunikasi Visual Teori Dan Aplikasi. Yogyakarta : Penerbit ANDI

Adi Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : AndiOffset

SUMBER INTERNET

https://www.facebook.com/denpasar_kota/posts/taru-pule-sang-taru-permana-manusia-sebagaimahluk-yg-diberikan-kelebihan-cara-b/1399242603461088/?_rdc=2&_rdr

(diakses pada 17 Maret 2021)

<https://bulelengkab.go.id/detail/artikel/pentingnya-menjaga-lingkungan-bagi-kelestarian-alam-94> (diakses pada 17 Maret 2021)