

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan tradisi yang tersebar luas di seluruh wilayahnya. Dari keragaman budaya tersebut, tentu saja menjadikan Indonesia memiliki bermacam-macam ciri khas dari daerahnya masing-masing. Keragaman itu sendiri meliputi berbagai macam jenisnya, mulai dari keragaman bahasa, pakaian adat, makanan dan minuman, bahkan kebiasaan hidup sehari-hari. Tentu kita sebagai warga negara yang baik harus merasa bangga akan hal tersebut, akan jauh lebih baik lagi apabila sebagai generasi penerus bangsa, kita turut melestarikan budaya yang ada. Jangan sampai kejadian ‘pencaplokan’ budaya terulang kembali untuk yang ke sekian kalinya.

Salah satu hasil kebudayaan yang banyak dijumpai di berbagai daerah adalah kerajinan dalam bidang kriya tekstil. Hasil-hasil kerajinan dalam bidang kriya tekstil sangat mudah dijumpai di masyarakat itu sendiri, bahkan produknya sering dipakai dalam bentuk pakaian sehari-hari. Batik, tenun, *ulos*, rajutan merupakan beberapa contoh hasil kerajinan dalam bidang kriya tekstil. Batik menjadi salah satu produk kriya tekstil yang akan penuli sorot. Akhir-akhir ini banyak kelompok masyarakat mulai dari kalangan muda, hingga yang sudah cukup senior, mengajak masyarakat Indonesia untuk terus melestarikan budaya bangsa kita yang satu ini. Pemerintah daerah mewajibkan memakai batik pada hari Jumat, bahkan mengadakan pelatihan-pelatihan membatik bagi seluruh masyarakat awam, sehingga dengan begitu, seluruh masyarakat Indonesia mampu membuat batik dengan inovasi dan kreativitas sendiri, yang akan semakin memperkaya kebudayaan yang ada di negara kita ini.

Dalam kurikulum KTSP (dimulai pada tahun ajaran 2007/2008) pada pembelajaran seni rupa di sekolah, pelajaran membatik sudah termasuk di dalamnya. Sasaran usia untuk pembuatan karya batik bagi pemula dalamnya. Sasaran usia untuk pembuatan karya batik bagi pemula adalah usia Sekolah Menengah Pertama (SMP), karena jika diterapkan di Sekolah Dasar dirasa terlalu kompleks. Dari hasil survey yang penulis lakukan, diketahui bahwa pembelajaran membatik di sekolah hanya mencakup satu jenis batik saja, misalnya saja belajar membuat desain batik (dari mulai merengga sampai pembuatan *layout*). Ada pula yang langsung mempraktekkannya secara langsung hingga proses pewarnaan selesai. Beberapa sekolah ada yang hanya membuat desain batiknya saja, lalu desain tersebut diterapkan dalam benda hias seperti di atas payung, kipas, atau gerabah. Terlepas dari itu semua, yang menjadi inti permasalahan dalam hal ini adalah bagaimana siswa dapat mengerti teknik membatik yang diajarkan oleh guru tersebut, dan apakah siswa tersebut minat dan menyenangkan pembelajaran batik dengan cara yang lazim diajarkan di sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis selaku mahasiswa yang kuliah di Departemen Pendidikan Seni Rupa, akan membuat buku ilustrasi berupa komik media pembelajaran membatik bagi siswa SMP. Pembelajaran membatik melalui media komik sepanjang pengamatan penulis di lapangan, belum pernah dibuat sebelumnya, baik di lingkungan Departemen Pendidikan Seni Rupa maupun di luar. Komik ini dapat menambah koleksi buku media pembelajaran membatik dengan inovasi yang baru. Dilihat dari segi usia pun, rata-rata siswa usia SMP sudah mulai banyak yang suka membaca komik. Oleh karena itu dirasa cocok apabila komik dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran di sekolah. Komik ini berisi ilustrasi cara-cara membatik dengan menggunakan gambar dan bahasa yang sederhana, sehingga diharapkan materi di dalamnya dapat ditangkap dengan mudah oleh siswa. Dalam pemberian materi membatik di kelas, kebanyakan para guru memaparkan materi dengan cara yang lazim dan monoton, sehingga siswa baru dapat mengerti pada saat pelaksanaan prakteknya saja. Jika

dikembangkan melalui media pembelajaran berupa komik, diharapkan pada saat pemberian materi, siswa dapat lebih cepat mengerti tentang bagaimana cara membuat batik.

Dari teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale (http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_.DAN_TEK_.PENDIDIKAN/196005081985031-TOTO_FATHONI/Media_Pembelajaran.pdf) 12 Februari 2015, 13:09 WIB) mengenai efektivitas media bergambar, dapat kita lihat bahwa materi/bahan ajar akan lebih mudah ditangkap jika menggunakan media yang berbentuk audio-visual daripada menggunakan lambang-lambang verbal. Dalam ranah audio-visual, aspek-aspek yang ditangkap oleh mata akan disimpan lebih lama di otak (terutama otak bagian kanan), sehingga pemaparan materi yang disertai gambar (visual) hingga praktek secara langsung dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama untuk usia kanak-kanak hingga remaja yang daya tangkapnya masih baik. Gaya gambar yang akan digunakan dalam komik ini adalah gaya gambar semi-realis, sehingga gambar tidak terlalu rumit dan dapat ditangkap langsung oleh siswa. Tentu saja hal ini dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran, tanpa harus memberikan materi dengan metode ceramah.

Selain itu, penulis melakukan studi terhadap buku pelajaran seni budaya yang dipakai di Sekolah Menengah Pertama. Penulis menemukan bahwa buku pelajaran untuk pembelajaran membuat batik lebih banyak menampilkan teks tanpa menggunakan banyak gambar. Materi pengenalan batik pun kurang dijelaskan secara jelas, mulai dari sejarah, cara pembuatan, alat dan bahan pembuatan batik, dan lain-lain, sehingga guru mata pelajaran harus mencari cara sendiri untuk mengajarkan materi batik tersebut.

Berdasarkan hasil observasi lapangan di atas, maka skripsi penciptaan ini berjudul “Komik sebagai Media Pembelajaran Membuat Batik untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Wening Gilang Nawangi, 2014

Komik Sebagai Media Pembelajaran Membuat Batik Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Fokus penciptaan ini diuraikan dalam tiga pertanyaan penciptaan:

1. Bagaimana konsep komik sebagai media pembelajaran membuatik untuk siswa sekolah menengah pertama.
2. Bagaimana proses pembuatan komik sebagai media pembelajaran membuatik untuk siswa sekolah menengah pertama.
3. Bagaimana hasil dan analisis pembuatan komik sebagai media pembelajaran membuatik untuk siswa sekolah menengah pertama.

C. Tujuan Penciptaan

Penciptaan ini bertujuan:

1. Menjelaskan proses perancangan komik sebagai media pembelajaran membuatik untuk siswa sekolah menengah pertama.
2. Menjelaskan tahapan pembuatan komik sebagai media pembelajaran membuatik untuk siswa sekolah menengah pertama.
3. Memvisualisasikan/mewujudkan karya komik sebagai media pembelajaran membuatik untuk siswa sekolah menengah pertama.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat Penciptaan

1. Manfaat bagi Pribadi:

Manfaat penciptaan komik ini secara pribadi adalah untuk mengembangkan kemampuan dalam membuat karya ilustrasi, khususnya komik media pembelajaran. Selain itu, dari hasil survey/penelitian yang dilakukan, penulis akan lebih tahu apa yang dibutuhkan oleh sasaran.

2. Manfaat bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa:

Hasil penciptaan diharapkan dapat menambah koleksi/referensi buku mengenai media pembelajaran, khususnya pelajaran membuatik, karena dilihat dari jumlah

buku yang ada di jurusan, alat-alat/buku sumber mengenai media pembelajaran untuk siswa dirasa sangat kurang.

3. Manfaat Penciptaan bagi Sekolah:

Manfaat penciptaan ini secara nyata adalah untuk menambah media pembelajaran yang lebih inovatif dan disukai oleh siswa, khususnya mengenai pembelajaran membatik, sehingga guru dapat menggunakan komik ini sebagai media belajar baru bagi siswa.

4. Manfaat bagi Ilustrator:

Manfaat penciptaan ini diharapkan dapat menambah koleksi buku ilustrasi khususnya komik, juga dapat dijadikan bahan pembelajaran untuk ilustrator lainnya yang membuat karya yang sama.

E. Metode Penciptaan

Buku komik media pembelajaran membatik yang akan dibuat ini secara garis besar akan membahas mengenai pengenalan batik dan teknik/cara membuat batik tulis untuk siswa. Karena pembuatan batik mengenai teknik canting merupakan teknik batik yang paling dasar dan harus dipahami oleh siswa. Untuk penambahan materi mengenai cara-cara membuat batik lainnya, akan dipaparkan secara sekilas di akhir cerita.

Alat dan bahan yang akan digunakan adalah kertas berukuran A4, pensil, penghapus, penggaris, spidol (*marker pen*), alas gambar, *laptop*, *graphic tablet* dan alat pindai (*scanner*). Pada tahap awal, penulis akan membuat sketsa menggunakan pensil (*pencil*) pada kertas A4, setelah itu penulis akan membuat garis kontur (*outline*) dengan menggunakan spidol hitam (*marker pen*). Setelah tahap manual selesai, penulis memindai seluruh sketsa dengan alat pindai (*scanner*) dilanjutkan dengan melakukan tahap pewarnaan (*coloring*) dan pemberian teks secara digital menggunakan *graphic tablet* dan *laptop*. Tahap akhir dari proses pembuatan karya ini adalah dengan mencetak buku tersebut.

Gaya gambar yang akan digunakan adalah gaya gambar semi-realistis dengan pewarnaan sistem blok (*blocking*). Karena melihat karakter siswa dan usia sasaran dirasa lebih menyukai warna-warna terang dan gambar yang tidak terlalu rumit.

F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB 1 PENDAHULUAN berisi tentang latar belakang penciptaan, identifikasi masalah penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN PENCIPTAAN berisi tentang pengertian gambar ilustrasi, gaya gambar, pengertian komik, unsur-unsur komik, teori warna, pengertian batik dan pengertian media pembelajaran.

BAB 3 METODE PENCIPTAAN berisi tentang metode dan tahap-tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan komik, yaitu ide berkarya, analisis kebutuhan, kontemplasi, stimulasi berkarya, pengolahan ide dan proses penciptaan. Proses penciptaan meliputi pembuatan naskah, *storyline*, *storyboard*, pembuatan sketsa pensil, pemberian garis kontur (*outlining*), pewarnaan dan pemberian teks.

BAB 4 DESKRIPSI KARYA berisi tentang pemaparan analisis komik berdasarkan teori yang terdapat dalam Bab II yaitu unsur-unsur komik, konsep pewarnaan, materi batik dan warna tokoh.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN berisi tentang kesimpulan dari hasil penciptaan dan saran/rekomendasi mengenai karya.

