

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Manusia sekarang memerlukan kesiapan yang matang untuk menerima informasi yang begitu gencar dari berbagai media seperti buku, radio, televisi, koran, dan internet, yang justru lebih terjangkau agar informasi yang kita cari lebih mudah. Serta di gunakan oleh semua kalangan masyarakat tidak terkecuali anak-anak.

Seiring dengan perkembangan waktu, dalam sebuah pembelajaran di sekolah yang menitikberatkan pada sebuah praktikum atau berkegiatan praktek, diperlukan sebuah variasi pembelajaran dan penggunaan media untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut. Hal tersebut senada dengan pernyataan Nurkolis (2003; hlm 74-78) bahwa “untuk mencapai pendidikan berkualitas tentunya dibutuhkan perencanaan program pendidikan yang baik.” Dalam perencanaan pendidikan untuk mencapai pendidikan berkualitas perlu memperhatikan kondisi yang mempengaruhi strategi-strategi pendidikan dan penggunaan media, agar menghasilkan perencanaan yang memiliki kriteria pendidikan yang baik sejak dini.

Faktor lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan dan pendidikan anak, penanaman nilai-nilai sosial terhadap anak biasa menjadi pribadi yang baik hingga dewasa. Peran orang tua memberi pelajaran moral kepada anak sejak dini menjadi modal awal bagi perkembangan anak kelak. Salah satu peran orang tua dalam menanamkan moral dan membentuk karakter anak adalah dengan membacakan sebuah cerita bergambar pada anak. Sesuai dengan pendapat Mulyana (2011; hlm 65) bahwa:

“secara psikologis, anak usia sekolah dasar adalah kondisi yang memungkinkan untuk penanaman nilai-nilai sosial. Hal tersebut dikarenakan usia anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, baik secara kognitif, fisik, maupun psikologisnya.”

Ilustrasi merupakan media, penyampaian ide, gagasan dan bahasan kebebasan berpikir. Isi pesan dari ilustrasi menjadi kunci bentuk cerita bergambar yang berupa gambar dan tulisan. Media tersebut dapat memudahkan anak dalam memahami materi pada pembelajaran yang mengandalkan metode ceramah. Melalui cerita bergambar akan meningkatkan kebiasaan membaca serta memudahkan proses belajar anak. Ketika mereka memulai memasuki jenjang pendidikan, orang tua juga dapat menyisipkan nilai-nilai akan cinta lingkungan hidup serta moral pada anak dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan bagi anak.

Ilustrasi pada cerita bergambar dapat menjadikan media komunikasi yang efektif. Peran ilustrasi pada cerita bergambar sangatlah penting dalam melengkapi teks, tetapi juga menjadi satu kesatuan dengan cerita bahkan, gambar ilustrasi dapat merangsang kreativitas anak secara visual. Media ilustrasi cerita bergambar bisa menjadi media pembelajaran alternatif bagi pembelajaran untuk anak dan orang tua, serta dapat membentuk nilai moral dan karakter di dalamnya.

Didasari hasil observasi penulis ke berbagai toko buku di Kota Bandung, perpustakaan, dan sumber dari internet yang dilakukan pada bulan November sampai dengan Desember 2013, ditemukan sedikit cergam yang bertema lingkungan hidup dan terkadang, hanya berbentuk buku seri pengetahuan anak. Contoh: yang penulis temui di toko buku dan sekitarnya adalah “Widya Wiyata Permata Anak-anak” dan “Mister Maker Ciptakan Kreasimu” penerbit Tiga Ananda Solo serta sumber lainnya seperti dari internet. Bahkan sangat jarang sekali cergam yang mengangkat tema lingkungan hidup, seperti karya “MOLI DAN TELSI: Menyingkap Rahasia Kehidupan Hutan Tropis” karya Edy Hendras Wahyono yang hanya terfokus pada cerita saja, sedangkan minat pasarnya adalah anak-anak yang akan jenuh bila terlalu banyak bacaan. Berdasarkan hal itu penulis menyumbangkan gagasan, menampilkan karya ilustrasi cergam yang sedianya menjadi media pengenalan dan sekaligus media pendidikan nilai moral serta pembentukan karakter bagi anak usia dini khususnya dalam bentuk skripsi penciptaan dengan judul:

**ANUGRAH HASRULLANA, 2015**

**MARI BERKETERAMPILAN**

**CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“MARI BERKETERAMPILAN” CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI.

## **B. Masalah Penciptaan**

Hasil karya ilustrasi ini akan dikemas dalam sebuah buku yang berjudul Mari Berketerampilan ada pun rumusan masalah dari skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagaimana ide dan konsep penciptaan dalam pembuatan buku cerita bergambar “Mari Berketerampilan”?
2. Bagaimana proses dan teknik pembuatan karya buku cerita bergambar “Mari Berketerampilan”?
3. Bagaimana analisis visual dan kajian apresiasi karya dari buku cerita bergambar “Mari Berketerampilan”?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Dalam pembuatan karya skripsi ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana ide dan konsep penciptaan dalam pembuatan cerita bergambar “Mari Berketerampilan”.
2. Untuk mengetahui bagaimana pembuatan proses dan teknik karya cerita bergambar “Mari Berketerampilan”.
3. Untuk memperoleh gambaran visual dan kajian apresiasi dari buku cerita bergambar “Mari Berketerampilan”.

## **D. Manfaat Penciptaan**

Manfaat pembuatan media Ilustrasi cerita bergambar untuk anak usia dini adalah:

1. Penulis, melalui kegiatan pembuatan media ini dapat mengembangkan pembelajaran langsung dengan menggunakan media ilustrasi cerita bergambar.

2. Menarik minat anak untuk lebih mengenal dan mengetahui pengetahuan tentang keterampilan seni rupa.
3. Membantu orangtua dalam membimbing dan mengajarkan pembelajaran tentang keterampilan seni rupa pada anak melalui media ilustrasi cerita bergambar.
4. Untuk dunia pendidikan diharapkan media ini bisa menjadi referensi dan berguna, khususnya dalam proses pembelajaran dengan media ilustrasi cerita bergambar.
5. Untuk profesi ilustrator diharapkan media ini menjadi salah satu acuan dalam membuat ilustrasi cerita bergambar untuk anak-anak.

## **E. Proses Penciptaan**

Rancangan awal dalam pembuatan karya ilustrasi cerita bergambar ini diawali dengan:

### **1. Proses Observasi**

Proses pengamatan, untuk mengumpulkan informasi secara langsung dengan mengunjungi tempat toko-toko buku terdekat di sekitar kota Bandung.

### **2. Proses Literatur**

Mempelajari contoh-contoh buku ilustrasi cerita bergambar, hal ini juga menjadi sebuah acuan dalam mengembangkan ilustrasi cerita bergambar dan gaya gambar yang akan dibuat.

### **3. Persiapan Alat dan Bahan**

Pada pembuatan proses karya ilustrasi cerita bergambar, penulis menggunakan alat serta bahan sebagai berikut: kertas A4, alat tulis dan gambar, komputer, alat pemindai (*scanner*), dan perangkat lunak (*software*) pendukung dalam pembuatan karya ini.

### **4. Penulisan Naskah**

Adalah proses pembuatan cerita dasar, tahapan ini sebagai awal dari semua tahapan dalam membuat media ilustrasi cerita bergambar, yang bertujuan menentukan karakter dan *setting* tempat pengambilan objek.

ANUGRAH HASRULLANA, 2015

MARI BERKETERAMPILAN

CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 5. Pembuatan *Storyline* (Alur Cerita)

*Storyline* sebuah tahapan dari naskah yang dipecah menjadi beberapa adegan dan kejadian yang akan dituangkan dalam *storyboard* nantinya, di samping itu pula *storyline* berfungsi sebagai panduan keseluruhan gambar untuk proses terjadinya naik dan turunnya alur cerita.

## 6. Pembuatan *Storyboard*

*Storyboard* adalah alat bantu untuk menyalurkan ide cerita ke dalam bentuk visual, membuat *storyboard*, tidak harus menggambar sangat rapi. Hal terpenting adalah seluruh ide cerita yang ada dalam skenario tertuang jelas dalam gambar dan tidak keluar dari skenario.

## 7. Pembuatan Sketsa dan Penintaan Gambar

Setelah proses pembuatan *Storyboard*, maka dilanjutkan pada bagian gambaran awal atau biasa disebut sketsa yang hanya berupa gambaran awal dengan menggunakan pensil. Agar gambar terlihat tebal, setelah pembuatan sketsa dapat ditebalkan dengan pena gambar (*drawing pen*) atau pun spidol pen, proses ini dilakukan agar ketika gambar dipindai melalui alat pemindai (*scanner*) dan akan lebih mudah dikerjakan secara digital dengan komputer.

## 8. Pewarnaan Gambar dan *Lettering* (Pemberian Teks)

Tahapan pewarnaan gambar serta pemberian kata sepenuhnya dengan menggunakan teknik digital pada komputer, perangkat lunak (*software*) yang mendukung dalam proses ini seperti *Adobe Photoshop CS4*.

## 9. Pengemasan Hasil Karya

Pada tahap ini semua hasil lembar kerja yang telah melalui proses sebelumnya akan dibentuk menjadi sebuah buku dan siap untuk distribusikan.

## F. Sistematika Penulisan

**BAB I Pendahuluan** menguraikan pengantar penyusun skripsi penciptaan yang meliputi latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penelitian, metode penciptaan, dan sistematika penulisan.

ANUGRAH HASRULLANA, 2015

MARI BERKETERAMPILAN

CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**BAB II Kajian Teoretis** menguraikan landasan dari proses penerapan pokok bahasan yang berasal dari kajian kepustakaan dan informasi sumber lainnya. Kajian ini terbagi atas dua yaitu kajian pustaka dan empirik.

**BAB III Metode Penciptaan** menguraikan dan membahas tentang proses penciptaan yang diuraikan dalam perwujudan karya, persiapan alat dan proses penciptaan.

**BAB IV Visualisasi dan Analisis Karya** pokok bahasan ini akan menguraikan deskripsi analisis karya secara visual terkonsep dan melatar belakangi hasil karya penciptaan dan metode yang digunakan.

**BAB V Simpulan dan Saran** menguraikan hasil karya penciptaan secara keseluruhan dan saran mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses penciptaan karya tersebut.