

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Semua orang di dunia ini pasti akan membutuhkan teman atau seseorang yang dapat diajak untuk berbagi. Berbagi semua pengalaman yang baik maupun yang buruk. Dengan saling berbagi pengalaman dan perasaan, orang dapat memecahkan masalah yang rumit secara bersama-sama. Berbagi pengalaman umumnya tidak dilakukan dengan sembarangan orang. Biasanya berbagi pengalaman tersebut dilakukan dengan seorang teman dekat seperti sahabat atau orang yang kita percayai. Hal ini akan membantu mereka mengatasi masalah atau kesulitan dalam hidup.

Persahabatan adalah suatu hubungan antar pribadi yang akrab atau intim yang melibatkan setiap individu sebagai suatu kesatuan, (Suzanne dalam Susanti, 2008, hlm. 28).

Pada anak usia di bawah 8 tahun, prinsip dasar untuk persahabatan adalah *common activity* (aktivitas bersama), dimana anak-anak memandang teman adalah seseorang yang menyukai mereka dan senang dengan aktivitas bermain yang sama. Pada anak usia 8-10 tahun, sudah ada kemampuan *role-taking skill* (keahlian mengambil peran), mulai melihat teman sebagai individu yang mempunyai psikologis yang mirip dengannya, dapat dipercaya, setia, baik, kooperatif, dan sensitif terhadap perasaan dan kebutuhan satu sama lain

(Berndt dalam Eliza, 2009, hlm. 13).

Berdasarkan fenomena ini dapat dipahami bahwa persahabatan merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh manusia khususnya anak-anak. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase inilah terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Dengan memiliki sahabat anak mendapatkan bantuan, dukungan, dorongan, dan umpan balik yang dapat membantu anak-anak

menjaga kesan mereka sebagai orang yang kompeten, menarik, dan individu yang berharga.

Namun kadangkala rasa persahabatan tidak akan selalu berjalan mulus, semua orang dapat mengalami yang namanya perpisahan. Keadaan seperti ini pasti akan menimbulkan perasaan kehilangan karena seseorang tersebut merasakan sebuah perubahan, yaitu yang dulunya ada kini telah pergi atau hilang. Bahkan jika perasaan kehilangan itu sangat mendalam akan berubah menjadi sebuah rasa kesepian.

Dari pemahaman di atas maka penulis ingin mencoba menyampaikan pesan bahwa kita tidak pernah hidup sendiri, akan selalu ada orang-orang di sekitar kita yang siap membantu dan menolong kita saat membutuhkan bantuan. Tidak hanya teman atau sahabat, tetapi masih banyak orang-orang di sekitar yang tanpa di sadari siap membantu, yaitu keluarga khususnya orang tua. Orang tua adalah sahabat terbaik di rumah, mereka akan dengan senang hati mendengarkan bahkan merasakan apa yang menjadi masalah kita.

Penulis ingin menumbuhkan rasa percaya diri pada anak khususnya anak usia 6-9 tahun agar selalu bersemangat dalam menjalani hidupnya sehari-hari. Salah satu media yang dapat menyampaikan pesan tersebut dengan baik tanpa memberi kesan menggurui adalah lewat media cerita bergambar. Oleh sebab itulah penulis memilih cergam dalam tugas akhir ini karena cerita bergambar dapat memberikan informasi tentang nilai-nilai pendidikan dan kehidupan yang dapat ditiru oleh anak, seperti kerja keras, kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah. Selain itu buku bergambar juga dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka, membantu masukan bahasa kepada anak, memberikan masukan visual bagi anak, dan menstimulasi kemampuan visual dan verbal anak.

Untuk karya cerita bergambar ini penulis mengambil judul, AZKA “Kamu Tidak Sendiri”. Azka adalah salah satu tokoh utama dalam cerita bergambar yang dibuat oleh penulis, sedangkan sub-judul “Kamu Tidak Sendiri” terinspirasi dari

lagu Michael Jackson yang berjudul *you are not alone*. Penulis melakukan alih bahasa dari *you are not alone* menjadi “kamu tidak sendiri” karena cerita bergambar yang akan dibuat oleh penulis menggunakan bahasa Indonesia dalam penyampaian ceritanya.

Cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri” ini diperuntukkan untuk anak usia sekitar 6-9 tahun, menceritakan tentang persahabatan antara seorang anak perempuan dengan boneka kesayangannya. Teknik yang digunakan penulis adalah teknik *hybrid*, yaitu menggabungkan antara teknik tradisional dan modern. Penulis menggunakan teknik *hybrid* untuk memudahkan dalam proses pewarnaan, salah satunya dalam penyusunan warna, karena cergam ini menggunakan warna-warna yang memiliki nuansa pastel dengan kombinasi warna kontras, analog, monokromatik, dan kompleks.

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi kartun/*cartoon* dengan genre cerita fantasi, yaitu gabungan dari realita dan imajinasi. Latar cerita yang diambil adalah disebuah desa terpencil dan hutan belantara yang ada di eropa, itu bisa dilihat salah satunya dari bentuk bangunan, warna rambut kecoklatan, dan pesawat capung yang biasa digunakan oleh orang eropa untuk menebarkan pupuk di perkebunan.

Banyak buku-buku cerita bergambar untuk anak yang menggunakan teknik *hybrid*, contohnya cerita bergambar berjudul “Jembatan Ilusi” karya Lutfi Muhammad Yassin yang memiliki gaya ilustrasi semi kartun dengan pewarnaan yang cenderung tersier dan kuarter, sudut pandang yang beragam dan diperuntukkan untuk anak usia 9-12 tahun. Sedangkan pada cergam yang dibuat oleh penulis lebih menonjolkan pada pewarnaan dengan warna-warna pastel, gaya ilustrasi kartun, sudut pandang dominan *eye level*, diperuntukkan untuk anak usia 6-9 tahun, dan narasi yang dibuat terpisah dengan ilustrasi untuk memudahkan pembaca dalam membaca buku cerita bergambar ini.

B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan ide cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”?
- b. Bagaimana visualisasi cerita bergambar AZKA “Kamu tidak sendiri”?

C. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah penciptaan, maka tujuan penciptaan karya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengembangan gagasan cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.
2. Untuk memvisualisasikan bentuk cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”.

D. Manfaat Penciptaan

Karya cerita bergambar yang dibuat, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, khususnya:

1. Bagi penulis, sebagai media berkarya dalam menyampaikan ide, gagasan, dan aspirasi bahwa kita tidak pernah hidup sendiri. Masih ada orang-orang di sekitar kita yang tanpa disadari selalu memperhatikan, berjuang, bahkan berkorban untuk diri kita.
2. Bagi dunia seni rupa diharapkan dapat menambah wawasan dan ide atau gagasan dalam menciptakan dan mengaplikasikan karya seni rupa khususnya karya ilustrasi cergam sebagai media pembelajaran untuk membentuk karakter anak di masa depan.
3. Bagi dunia pendidikan seni rupa, proses pembuatan karya ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana proses penciptaan karya seni rupa untuk di aplikasikan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah.

4. Memberikan informasi bagi orang tua agar senantiasa menjaga, mendidik, dan memberi perhatian kepada anaknya agar terjalin hubungan yang erat secara emosional, sehingga anak tidak akan pernah merasa sendirian dan terkucilkan.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya ilustrasi cerita bergambar yang berjudul AZKA “Kamu Tidak Sendiri”, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**, Berisi latar belakang yang mendorong penciptaan karya ilustrasi cerita bergambar AZKA “Kamu Tidak Sendiri”. Bab ini menguraikan latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.
2. **BAB II KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**, Berisi tentang landasan teori/konsep yang mendasari proses penciptaan dengan pokok bahasan yang berasal dari kajian kepustakaan dan informasi dari sumber lainnya, seperti: cerita bergambar, ilustrasi, warna, dan persahabatan.
3. **BAB III METODA PENCIPTAAN**, Memuat proses penciptaan cerita bergambar AZKA “kamu Tidak Sendiri” yang diuraikan ke dalam tiga bagian, yaitu persiapan, proses penciptaan, dan perwujudan karya.
4. **BAB IV ANALISIS DAN DESKRIPSI HASIL PENCIPTAAN**, Berisi analisis dan pembahasan karya ilustrasi cerita bergambar AZKA “kamu tidak sendiri” dengan mengacu pada teori yang telah dipaparkan pada bab dua yaitu pada kajian sumber penciptaan.
5. **BAB V PENUTUP**, bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.