

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Pendidikan karakter di Indonesia sedang marak dibicarakan dan menjadi sebuah tanggung jawab kita semua.

Pendidikan di Indonesia saat ini sedang dihadapkan kepada situasi yang kurang menguntungkan. Kondisi ini terjadi sejalan dengan semakin banyaknya kenyataan tentang lemahnya karakter bangsa Indonesia yang selama ini diyakini memegang sendi-sendi yang arif dan bijaksana (Abidin, 2012:27).

Lemahnya karakter bangsa Indonesia dapat kita saksikan di sekitar lingkungan kita. Budaya korupsi, nepotisme, kolusi, hilangnya budaya malu, maraknya penyanjung ketidakjujuran, dan pelemahan potensi anak oleh bangsa kita sendiri semakin kerap kita saksikan. Kondisi ini menjadi aib bagi pendidikan di Indonesia. Sebagaimana dikemukakan oleh Kemendiknas (Abidin, 2012:28) bahwa semua prilaku negatif tersebut salah satunya disebabkan oleh tidak optimalnya pengembangan karakter di lembaga pendidikan di samping karena kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Faktor lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan dan pola pikir seorang anak. Pembentukan karakter anak berkaitan dengan penanaman nilai-nilai didaktik, sosial dan agama. Seorang anak akan tumbuh dengan karakter yang sesuai dengan apa yang ia pelajari dari lingkungannya. Di sinilah peran orang tua harus lebih ditingkatkan. Memberi pelajaran moral kepada anak sejak dini menjadi modal awal bagi perkembangan anak kelak, peran orang tua dalam menanamkan moral dan membentuk karakter anak. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membacakan sebuah cerita bergambar (cergam) pada anak.

Menurut Endang dalam (Mulyana, 2011:65) secara psikologis, anak usia sekolah dasar adalah kondisi yang memungkinkan untuk penanaman nilai-nilai. Hal tersebut dikarenakan usia anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, baik secara kognisi, fisik, maupun psikologisnya.

Membacakan sebuah cerita kepada anak sebelum ia tidur, ternyata memberikan banyak manfaat. Sebelum tidur, biasanya anak berada dalam kondisi yang sangat rileks dan suasana yang santai. Hal tersebut sangat mendukung anak dalam membayangkan latar cerita pada dongeng yang dibacakan kepada mereka.

Anak kemudian membebaskan imajinasinya seluas mungkin sehingga kemampuannya dalam membayangkan sesuatu semakin baik. Sejalan dengan itu, kreativitas anak pun akan berkembang. Dalam dongeng, anak diberi kebebasan dalam membayangkan cerita. Alur cerita pada dongeng biasanya turun-naik. Kadang sang tokoh utama mendapat kemalangan, kadang juga begitu beruntung sehingga bisa menyelesaikan masalah dengan cemerlang. Alur seperti ini dapat mengembangkan emosi anak secara alamiah, seperti empati, rasa prihatin, sedih, bahagia, ceria, peduli, dan lain sebagainya.

Ada banyak nilai moral yang bisa kita petik dari dongeng, misalnya kejujuran, kesetiakawanan, sifat rendah hati, pekerja keras, baik hati, suka menolong, dan lain sebagainya. Orangtua yang membacakan dongeng bisa menjelaskan dan mengajak anak untuk meneladani sifat baik sang tokoh utama, serta nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya, sejalan dengan pembentukan karakter seorang anak.

Media visual berupa ilustrasi sebagai penggambaran dari alur cerita dalam sebuah dongeng dapat menjadi media komunikasi yang lebih efektif. Karena itu ilustrasi dalam sebuah dongeng memiliki peran yang sangat penting. Ilustrasi pada bacaan anak bukan hanya memiliki fungsi untuk melengkapi teks, tapi juga menjadi satu kesatuan dengan cerita. Ilustrasi memberikan daya tarik yang lebih terhadap anak-anak untuk membaca, ilustrasi membantu dan merangsang imajinasi anak untuk membayangkan sebuah cerita lebih dalam sehingga anak akan lebih mengerti dengan isi cerita, karena sebuah gambar dapat bernilai seribu kata. *“A picture is worth one thousand words . for contrast, it was Edward Bulwer Lytton who said, the pen is mightier than the sword.”* (Ross,1963: 5)

Pembelajaran berkarakter menyiratkan bahwa semua komponen pembelajaran seperti kurikulum, guru, bahan ajar, media, dan siswa harus

memiliki karakter. Penulis merasa perlu mendukung terhadap pembentukan karakter anak sejak dini melalui karya ilustrasi yang menampilkan nilai-nilai pendidikan yang dapat membentuk nilai moral dan karakter di dalamnya, maka penulis menyumbangkan gagasan, menampilkan karya ilustrasi cergam yang sedianya menjadi media pengenalan dan sekaligus media pendidikan nilai moral serta pembentukan karakter bagi anak usia sekolah dasar khususnya.

Melalui skripsi ini, penulis menyajikan sebuah cergam yang bercerita mengenai pentingnya sebuah kejujuran. Menggunakan penokohan dan cerita yang sesuai dengan imajinasi anak yang luas, diharapkan cerita dan ilustrasi yang dihadirkan dapat membantu dalam proses pembentukan karakter anak.

B. RUMUSAN MASALAH PENCIPTAAN

Sebuah gambar bernilai seribu kata. Sebuah Ilustrasi dapat menjadi media penyampaian informasi tertentu pada anak tanpa membuat anak merasa digurui atau dipaksa sehingga karya ilustrasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak yang membacanya. Hasil karya dari ilustrasi ini akan dikemas dalam sebuah buku bertajuk *“JEMBATAN ILUSI” (Cerita Bergambar sebagai Media Pembentuk Karakter bagi Anak Usia 9-12 tahun)*. Adapun rumusan masalah dari skripsi penciptaan ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan gagasan dalam pembuatan cerita bergambar?
2. Bagaimana proses dan teknik pembuatan buku cerita bergambar *“JEMBATAN ILUSI”* ini?
3. Bagaimana analisis visual dan konsep dari buku cerita bergambar *“JEMBATAN ILUSI”* ini?

C. TUJUAN PENCIPTAAN

Pembuatan karya skripsi ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Sebagai media untuk mengembangkan gagasan melalui cerita bergambar
2. Untuk mengetahui bagaimana proses dan teknik dalam pembuatan buku cerita bergambar *“JEMBATAN ILUSI”* ini.

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Untuk memperoleh gambaran dan konsep dari buku cerita bergambar “JEMBATAN ILUSI” ini.

Selain itu pembuatan skripsi penciptaan ini dibuat sebagai syarat penyelesaian studi S1 di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

Hasil penciptaan ini diharapkan memiliki manfaat:

1. Bagi penulis yaitu sebagai media berkarya dalam menyampaikan sebuah ide, gagasan dan aspirasi mengenai pentingnya membentuk karakter anak sejak dini dengan cerita dan visualisasi cerita melalui ilustrasi yang ditampilkan.
2. Bagi dunia seni rupa diharapkan memberikan suatu variasi dalam hal ide atau gagasan dalam menciptakan karya seni rupa di masa depan.
3. Bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan seni rupa diharapkan memberi gagasan dan pemahaman akan ilustrasi sebagai media pembentukan karakter bagi anak.

E. METODE PENCIPTAAN

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap karya ilustrasi cerita bergambar yang ada di pasaran, dengan cara berkunjung ke toko buku yang ada di sekitar Bandung. Pengamatan mengenai jenis, teknik, media dan isi cerita pada buku cergam yang tersedia di pasaran menjadi tolak ukur dalam pembuatan karya ini. Cergam yang menyajikan sebuah cerita dengan pesan moral kejujuran masih terlihat jarang, dari peluang inilah penulis memutuskan untuk membuat cergam “JEMBATAN ILUSI” (*Cerita Bergambar sebagai Media Pembentuk Karakter bagi Anak Usia 9-12 Tahun*).

2. Prosedur penciptaan

Prosedur penciptaan karya dalam pembuatan cergam “JEMBATAN ILUSI” (*Cerita Bergambar sebagai Media Pembentuk Karakter bagi Anak Usia 9-12 Tahun*) ini di antaranya:

- a) Berukuran 21x29,7 cm (A4).
 - b) Jilid *softcover*.
 - c) Gaya pengilustrasian semi kartun-semi realis.
 - d) Tema cerita *Fantasies* (cerita fantasi atau khayalan) dan cerita fiksi realis (cerita yang menggambarkan kehidupan sehari-hari).
 - e) Jumlah halaman kurang lebih 24 halaman (naskah dan ilustrasi), dengan jumlah ilustrasi yang digunakan berkisar 16 gambar situasi.
 - f) Ditujukan bagi anak usia 9-12 tahun.
3. Sumber Ide.

Berawal dari kebiasaan penulis sejak kecil yang selalu dibacakan sebuah dongeng sebelum tidur, hal tersebut membantu penulis dalam berimajinasi hingga saat ini. Kesenangan akan membuat sebuah gambar yang bersifat ilustratif semakin memperkuat keyakinan untuk membuat karya ilustrasi cerita bergambar.

Ide untuk mengangkat sebuah cerita yang berlandaskan nilai karakter kejujuran berasal dari sebuah dongeng yang berjudul Pinokio.

4. Analisis Karya Cipta Visual

Buku Cerita Bergambar “JEMBATAN ILUSI” ini menceritakan tentang sebuah anak laki-laki yang melakukan kebohongan kepada kakek dan neneknya, namun pada akhirnya dia mengakui dan menyesali perbuatannya.

Tokoh yang dipilih adalah tokoh anak-anak yang disesuaikan dengan sasaran buku ini. Latar cerita menggunakan dua latar yaitu; alam nyata dan alam mimpi yang lebih bersifat imajinatif.

5. Teknik dan Medium Penciptaan

Teknik yang digunakan dalam pembuatan cerita bergambar ini adalah teknik digital atau *Computer Illustration*. Pembuatan sketsa dilakukan secara manual kemudian dipindai dan digambar ulang menggunakan *pen tablet* dengan bantuan program Adobe Photoshop CS 5. Setelah gambar selesai lalu dilakukan

tahap pewarnaan dan tahap mendetail (*detailing*) menggunakan program yang sama untuk kemudian disisipkan teks narasi menggunakan program Adobe Indesign CS 5. Hasil akhir cerita bergambar kemudian dicetak dan dijilid.

F. SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Untuk mempermudah penulisan penulis merancang skripsi ini kedalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai pokok bahasan yang mendorong penciptaan skripsi “JEMBATAN ILUSI” (cerita bergambar sebagai media pembentuk karakter bagi anak usia 9-12 tahun). Bab ini menguraikan latar belakang penciptaan, tujuan dan manfaat penciptaan, metode penciptaan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN KARYA

Berisi kajian teori-teori yang menunjang, untuk memperdalam tema yang diangkat agar penulis memiliki pengetahuan meliputi ilustrasi, cerita bergambar, cerita anak, tata letak (*layout*) dan komposisi serta penjelasan mengenai karakter anak.

BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA,

Memuat deskripsi karya cerita bergambar “JEMBATAN ILUSI” yang diuraikan ke dalam tiga bagian, yakni perwujudan karya, persiapan dan proses penciptaan.

BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA,

Pada bab ini khusus menampilkan hasil karya dengan analisis karya secara visual dan konsep yang melatarbelakanginya. Menganalisis karya dengan mengacu pada teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya yaitu pada landasan teori.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN,

Berisi kesimpulan serta saran-saran dari pembahasan karya skripsi cerita bergambar “JEMBATAN ILUSI”.

Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Lutfi Muhammad Yassin, 2013

Jembatan Ilusi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembentuk Karakter Bagi Anak Usia 9-12 Tahun
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu