

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negeri yang kaya akan pulau, rempah-rempah dan mempunyai beragam budaya, adat istiadat, dan juga ragam permainan tradisionalnya. Setiap daerah di Indonesia pasti mempunyai permainan tradisional. Sebagaimana kita ketahui keberagaman permainan tradisional nusantara berkaitan dengan luas negara, hal tersebut sesuai dengan pendapat Fad (2014, hlm.5) bahwa “Indonesia begitu luas hingga permainan tradisional pun beragam luar biasa”. Permainan tradisional merupakan warisan leluhur kita maka sangat disayangkan jika tersingkirkan oleh permainan modern karena di dalamnya banyak manfaat dan nilai positif. Permainan tradisional bila tidak dijaga akan hilang begitu saja bahkan dapat diakui sebagai milik negara lain, contohnya angklung yang diakui oleh Malaysia. Maka dari itu kita sebagai orang Indonesia harus peduli akan budaya, adat istiadat dan permainan tradisional yang harus di lestarikan. Mencintai permainan tradisional Indonesia dengan cara menjaga dan melestarikan maka anak cucu kita nantinya akan lebih menghargai dan peduli akan budaya Indonesia.

Dalam buku “Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia“, Fad (2014, hlm.5) mengungkapkan bahwa:

Indonesia negeri yang kaya, sentuhan-sentuhan kearifan lokalnya tidak hanya tercemin dalam berbagai kerajinan, tetapi juga tervisualisasi dalam budaya sosial. Jika dikupas satu persatu mengenai kultur permainan tradisional, permainan-permainan tradisional memiliki arti yang dalam.

Permainan tradisional Sunda merupakan permainan yang memperkaya keragaman permainan tradisional Indonesia. Permainan tradisional Sunda seperti *bébénténgan*, *oray-orayan*, *bancakan*, *pérépét jéngkol* dan berbagai permainan tradisional yang lainnya terasa kurang populer di lingkungan anak-anak. Kini dengan perkembangan zaman yang sangat cepat, permainan tradisional sedikit

demi sedikit mulai dilupakan oleh masyarakat dan jarang sekali sekarang kita melihat anak-anak memainkannya. Sebagian anak-anak sekarang tidak menganggap permainan tradisional sebagai permainan menarik lagi dan menjadikan yang modern sebagai primadona. Maraknya permainan modern seperti permainan *video game* yaitu *playstation*, *game online*, *gadget*, dan sebagainya yang telah membuat anak-anak lebih tertarik dan beralih dari permainan tradisional. Tidak hanya di perkotaan mungkin menembus ke pedesaan dan mungkin di pelosoknya. Permainan-permainan (*games*) tersebut tidak mustahil telah semakin dekat ke dalam genggamannya sekarang ini karena permainan modern seperti *game* sangat mudah dijangkau, hanya dengan cara mengunduh (*download*) lewat jejaring sosial ragam permainan seperti di layar telepon (*handphone*).

Surjano, dkk. (2013, hlm. 6) menyatakan bahwa “melalui bermain anak akan memperoleh kesenangan, berpikir kreatif, mampu mengekspresikan pemikiran dan perasaannya, menemukan kekuatan, kelemahan serta memperkaya keterampilan dan minatnya”. Jadi kegiatan bermain merupakan aktivitas yang tidak lepas dari kehidupan anak-anak karena dengan bermain membuat diri kita menjadi senang. Selain itu bermain membuat anak-anak berhubungan sosial, berpikir kreatif dan mengekspresikan dirinya. Berdasarkan wawancara dari Cecep Imansyah pengurus di komunitas Hong (2014) menyatakan bahwa “penelitian tentang permainan tradisional Sunda yang sudah diteliti oleh Mohammad Zaini Alif terhitung sebanyak 250 jenis permainan yang tercatat di komunitas Hong”. Berikut beberapa jenis permainan yang pernah penulis alami beserta kategorinya, seperti tabel di bawah ini:

TABEL 1.1
PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA

No	Nama Permainan	Kategori Permainan	
		Bersifat	Mengajarkan
1	<i>Congklak</i>	Duel	Berhitung, ketelitian, dan konsentrasi.
2	<i>Béklen</i>	Duel	Kesabaran, berhitung, ketelitian, kelihai-an, dan konsentrasi.
3	<i>Paciwit-ciwit lutung</i>	Duel	Konsentrasi dan kesabaran.
4	<i>Cingciripit</i>	Duel	Ketelitian, konsentrasi, dan kesabaran.

5	Bentengan (<i>Bébénténgan</i>)	Duel	Kerja sama, strategi, dan ketangkasan.
6	<i>Boy-boyan</i>	Duel	Kerja sama, strategi, dan ketangkasan.
7	Kelereng (<i>Kaléci</i>)	Duel	Strategi, kelihaiian, dan konsentrasi.
8	<i>Oray-orayan</i>	Duel	Konsentrasi dan ketangkasan.
9	Sondah (<i>Engklék</i>)	Duel	Keseimbangan, kelincahan, ketangkasan, dan konsentrasi.
10	Egrang (<i>Jajangkungan</i>)	Duel	Ketangkasan, keseimbangan, kelihaiian, dan konsentrasi.
11	<i>Bebeletokan</i>	Duel	Strategi, ketangkasan, konsentrasi, dan kerja sama.
12	Lompat tali (<i>Luncat tinggi</i>)	Duel	Ketangkasan, keseimbangan, dan konsentrasi.
13	<i>Sapintrong</i>	Duel	Keseimbangan, konsentrasi, kesabaran, dan ketangkasan.
14	<i>Pérépét jéngkol</i>	Duel	Ketangkasan, konsentrasi, dan keseimbangan.
15	Gasing (<i>Panggal</i>)	Duel	Kelihaiian dan ketangkasan.
16	<i>Ngadu muncang</i>	Duel	Ketangkasan
17	Gobak sodor (<i>Galah asin</i>)	Duel	Strategi, ketangkasan, kerja sama, dan konsentrasi.
18	<i>Sorodot gaplok</i>	Duel	Ketangkasan, strategi, keseimbangan, dan konsentrasi.
19	<i>Gatrik</i>	Duel	Ketangkasan, konsentrasi, dan kelihaiian.
20	<i>Bancakan</i>	Duel	Kesabaran, toleransi, dan strategi.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga mengamati skripsi yang sudah ada sebelumnya di Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI untuk melihat persamaan dan perbedaan dengan skripsi yang akan dibuat yakni, “PASOSORE, Cerita Bergambar Dwibahasa sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar” oleh Sinta Sari Purwanti Dewi tahun pembuatan 2010. Beberapa segi persamaannya yaitu untuk memelihara dan melestarikan kebudayaan Sunda, bertujuan sebagai pengetahuan dan kreativitas anak yang ditunjukkan untuk usia Sekolah Dasar kelas 4-6. Sedangkan perbedaannya yaitu, buku yang ditampilkan berupa cergam (cerita bergambar) disuguhkan dalam bentuk dwibahasa (bahasa Sunda-Indonesia) dan menggunakan karakter gambar realistik. Selain itu penulis mengamati juga skripsi yang berjudul “Aplikasi Ilustrasi Pada Media Informasi Buku Permainan Tradisional Sunda (BOY-BOYAN)” oleh Alvin Ekajaya Pramadhita tahun pembuatan 2012 yang

dari beberapa segi persamaannya yaitu melestarikan kembali dunia permainan anak, sebagai media pengetahuan yang dikemas secara kartun dengan sasaran anak umur sekitar 8-13 tahun dan mengembangkan ide dalam menciptakan buku yang akan dibuat agar mudah dicerna oleh anak-anak. Dalam beberapa perbedaannya, yaitu buku yang akan ditampilkan berupa cergam dan karakter yang digunakan semi realistik.

Dilihat dari perkembangan zaman, permainan modern terasa semakin marak. Salah satu upaya untuk menyelamatkan keberadaan permainan tradisional maka penulis berinisiatif untuk membuat suatu karya komik. Setelah melakukan observasi di beberapa toko buku yang ada di Bandung tidak ditemukan komik permainan tradisional, tetapi penulis mendapati buku cergam “Little Mice Game Over” oleh Muhammad Mice Misrad, buku mewarnai “Mewarnai Aneka Tema Permainan Tradisional” oleh Rizky Sugianto dan beberapa buku tentang teorinya di antaranya “Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia” oleh Aisyah Fad, “100+ Permainan Tradisional Indonesia” oleh A. Husna M, dan “33 Permainan Tradisional yang Mendidik” oleh Dani Wardani. Berdasarkan fakta itu penulis akan membuat karya yang bertema permainan tradisional Sunda dalam karya komik, yang bertujuan untuk menjaga dan melestarikan permainan tradisional dengan mengenalkan kembali permainan tradisional Sunda.

Komik adalah cerita bergambar yang isinya mudah dicerna oleh setiap pembacanya, karena cerita yang disampaikan dalam komik telah dijabarkan melalui gambar-gambar pada setiap kejadiannya. Komik menurut McCloud (2001, hlm. 9) adalah “gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam turutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya”. Komik yang dibuat penulis adalah komik strip, yakni gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita singkat, cerita komik strip selesai dua sampai tiga halaman atau lebih. Maharsi (2011, hlm. 15) menjelaskan bahwa “komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel, biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah”. Dalam pembuatan karya komik strip penulis mengambil permainan tradisional Sunda karena ingin menyampaikan kepada masyarakat melalui media

komik bahwa kita jangan melupakan dan meninggalkan permainan tradisional Sunda. Sekarang orang Indonesia, khususnya anak-anak jarang sekali memainkan permainan tradisional, tetapi lebih sering memainkan permainan modern, maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat komik strip dengan judul “KAULINAN BARUDAK” PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA KOMIK STRIP.

B. Rumusan Masalah

Permainan tradisional Sunda merupakan permainan yang menarik dan unik, di sisi lain permainan tradisional bersifat positif selain itu permainan tradisional juga mempunyai manfaat bagi kesehatan tubuh. Skripsi ini akan memfokuskan pada bidang kekarya seni rupa tentang membuat karya komik dengan menggunakan tema permainan tradisional Sunda.

Dengan demikian rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana konsep karya komik strip “Kaulinan Barudak” yang bertemakan permainan tradisional Sunda?
2. Bagaimana visualisasi estetis karya komik strip “Kaulinan Barudak” yang bertemakan permainan tradisional Sunda?

C. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari pembuatan karya tugas akhir ini adalah sebagai salah satu upaya untuk mengasah kemampuan serta pengalaman yang didapatkan selama mengikuti kuliah ilustrasi dan sebagai hasil dari pembelajaran.

Tujuan dari skripsi penciptaan ini, ialah sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep “Kaulinan Barudak” sebagai komik strip yang bertemakan permainan tradisional Sunda.
2. Mendeskripsikan visualisasi estetis “Kaulinan Barudak” sebagai komik strip yang bertemakan permainan tradisional Sunda.

D. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang dapat diambil dari skripsi penciptaan adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, menambah wawasan tentang permainan tradisional, menampilkan komik “Kaulinan Barudak” yang bermanfaat bagi kelangsungan permainan tradisional Sunda.
2. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa, sebagai referensi penelitian dan penciptaan karya bagi mahasiswa dalam membuat skripsi yang lebih baik lagi.
3. Bagi dunia Pendidikan Seni Rupa, dapat memberikan wawasan baru dan motivasi dalam media pembelajaran untuk mengenal permainan tradisional Sunda.
4. Bagi masyarakat umum, sebagai media seni rupa untuk mengapresiasi dan menikmati karya seni dan pengetahuan permainan tradisional Sunda.
5. Bagi komikus/ilustator, sebagai motivator untuk membuat komik yang berunsur budaya Indonesia.

E. Metode Penciptaan

Skripsi penciptaan ini penulis mengangkat permainan tradisional Sunda ke dalam sebuah komik karena sekarang ini jarang sekali anak-anak yang mengetahui jenis dan cara bermain permainan tradisional tetapi mereka lebih mengenal permainan modern, dengan itu penulis ingin memperkenalkan kembali permainan tradisional Sunda dalam karya komik. Pada pembuatan skripsi ini penulis menggunakan metode wawancara dan pencarian data dari beberapa sumber untuk lebih memahami tentang permainan tradisional Sunda.

Alat dan bahan yang digunakan kertas berukuran A4, pensil, penghapus, penggaris, pena gambar (*drawing pen*), spidol hitam (*marker pen*), alas gambar, *graphic tablet*, laptop, alat pindai (*scanner*) dan alat cetak (*printer*). Proses pembuatan komik ini sendiri sama halnya dengan pembuatan komik pada umumnya yaitu pembuatan cerita, studi karakter, *storyline*, *storyboard*, pembuatan sketsa pensil (*penciling*), penintaan (*inking*), pewarnaan (*coloring*) dan pemberian dialog atau balon kata (*lettering*), dan pencetakan (*printing*). Tahap awal pembuatan komik penulis membuat sketsa menggunakan pensil pada kertas

A4, kemudian hasil sketsa dipindai (*scanning*) dan dicetak dengan tinta warna biru, tahap selanjutnya membuat garis luar (*outline*) dengan menggunakan spidol hitam (*marker pen*) dan pena gambar (*drawing pen*). Setelah tahap manual selesai penulis memindai seluruh hasil penintaan (*inking*) dengan alat pindai (*scanner*) dilanjutkan dengan tahap pewarnaan dan pemberian teks secara digital menggunakan *graphic tablet* dan laptop dengan bantuan beberapa perangkat lunak (*software*) yakni *Adobe Photoshop CS3* dan *Corel Draw X4*, tahap akhir adalah pencetakan buku. Gaya gambar dalam komik yang digunakan adalah gaya kartun dengan teknik pewarnaan sistem blok (*blocking*). Karena dilihat dari karakter sasaran pembaca untuk anak yang lebih menyukai gaya dan warna yang sederhana dan tidak terlalu detail.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam pembahasan penulisan skripsi penulis merancang dalam beberapa bagian yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang Latar Belakang Penciptaan, Rumusan Masalah Penciptaan, Tujuan Penciptaan, Manfaat Penciptaan, Metode Penciptaan, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN, berisi tentang menjelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau data informasi lapangan.

BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA, menjelaskan tentang langkah-langkah karya berupa proses penciptaan dan hasil karya.

BAB IV DESKRIPSI KARYA, berisikan tentang analisis dan pembahasan karya komik yang diciptakan berdasarkan landasan teori pada bab II.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.

Ike Nopriyani, 2017

"KAULINAN BARUDAK" PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DALAM KARYA KOMIK STRIP

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