

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAAN

Pendidikan karakter menjadi sorotan utama ketika kita membicarakan soal kecerdasan perilaku dan moral seorang anak. Di Indonesia dan bagian negara lain memiliki metodenya tersendiri saat mendidik karakter anak. Namun, ada sebuah paradigma yang berbeda di negara kita, yakni kemampuan kognitif haruslah lebih berkembang dibanding aspek yang lain. Para ahli memberi anggapan bahwa keberhasilan di sekolah ditentukan oleh kemampuan anak membaca dan berhitung pada usia dini, seperti yang dipercaya oleh para orang tua dan guru, adalah tidak benar. Penelitian terakhir justru menunjukkan bahwa kematangan emosi-sosial anak terbentuk sejak usia pra-sekolah yang menentukan kesuksesan anak di sekolah selanjutnya.

Terlalu memaksakan kemampuan akademik anak menyebabkan waktu bermain menjadi tersita. Pada usia anak-anak, proses belajar sebaiknya dibawa ke arah yang menyenangkan. Suasana pembelajaran bisa dihidupkan dengan rasa gembira dan seolah-olah sedang bermain karena tujuan terpenting dari pendidikan adalah bagaimana membentuk anak agar senang terus termotivasi.

Menurut Bruner (dalam Arsyad, 2014, hlm 10) dikatakan bahwa ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktorikal/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*), sedangkan Dale (dalam Arsyad, 2014, hlm 11) menguraikannya kembali ke dalam sebuah kerucut pengalaman. Lambang-lambang seperti bagan, grafik atau kata berada di bagan kerucut tertinggi, dan semakin ke bawah pengalaman belajar semakin melibatkan imajinatif dan pengalaman konkret. Cerita bergambar berada pada bagian tengah. Anak bisa memahami informasi jauh lebih baik dibandingkan hanya dengan teks.

Salah satu cara penyampaian pelajaran yang menyenangkan adalah dengan metode membaca cerita bergambar. Cerita anak merupakan media yang sangat

efektif untuk membantu guru dan orang tua menanamkan nilai-nilai pada anak, selain itu cerita bergambar juga membantu anak mempelajari kosa kata dan visual yang baru, dan juga menyerap informasi yang terdapat di dalam cerita bergambar.

Cerita bergambar banyak ditemukan di toko buku, dan dijual secara *online* seperti Tobula (Toko Buku Pustakanala). Penulis telah mencari beberapa referensi buku anak lalu mengamati visual dan narasinya. Dalam segi visual, penulis tertarik dengan buku berjudul “Kisah dari Sumba” yang ditulis oleh Maria Monica Wihardja dan diilustrasikan oleh Wastana Haikal & Kathrina Rakmavika (2018, BIP Gramedia). Buku tersebut diilustrasikan dengan sangat baik dan sangat mewakili narasi. Pembaca dibuat seolah-olah bisa merasakan kejadian dalam *setting* cerita dan warna yang diolah ilustrator sangat mencerminkan kebudayaan Sumba. Dari segi narasi, penulis begitu menyukai buku anak yang dikarang oleh Dahl (2010, Gramedia), ada dua judul yang telah penulis baca yakni *Charlie and The Great Elevator* dan *The Twits*. Kedua buku tersebut sama-sama memicu pembaca untuk berimajinasi tinggi, dengan tema yang terbilang sederhana namun *plot twist* yang diciptakan oleh Dahl sangat tidak biasa.

Selain mencari referensi fisik, penulis juga mencari pengalaman melalui *workshop* menulis dan ilustrasi cerita bergambar anak yang dibawa oleh Alfredo Santos, yakni instruktur buku anak yang berasal dari organisasi *Room To Read* Filipina. Alfredo Santos mengajarkan bagaimana menulis cerita bergambar dari tahap awal sampai akhir, serta menyampaikan banyak referensi cerita bergambar karya luar dan dalam negeri.

Penulis mengamati kepenulisan buku cerita bergambar di Departemen Pendidikan Seni Rupa UPI. Terdapat mahasiswa yang membuat cerita bergambar sebagai tugas akhir yakni cerita bergambar anak “Pibi The Dreamer” yang dibuat oleh Surya Miranata pada tahun 2018. Kesamaan yang dapat disimpulkan dari *Mimpi Nirbita* dan “Pibi The Dreamer” adalah tujuannya, yakni sama-sama ingin menyampaikan pendidikan karakter kepada anak-anak.

Berdasarkan referensi yang terkumpul, penulis terinspirasi untuk menciptakan sebuah cerita bergambar dengan menggunakan motif mimpi sebagai tema dalam menyampaikan narasi dan gambar. Penulis ingin mengilustrasikan

cerita dengan alur realistis-fantasi, maka mimpi dinilai sebagai tema yang pas dalam menciptakan cerita bergambar yang penulis inginkan. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan pendidikan karakter melalui cara yang menyenangkan yakni melalui cerita bergambar.

Sebelumnya penulis pernah membuat cerita bergambar dengan tema yang sama. Namun, dinilai belum terlalu menekankan nilai karakter pada penokohan dan jalan ceritanya. Hal ini pula yang memicu penulis untuk mengembangkan tema sama dengan penulisan serta latar belakang narasi yang lebih kokoh serta eksekusi visual yang lebih matang.

Atas dasar uraian di atas, penulis tertarik menciptakan karya cerita bergambar anak dengan judul **“Mimpi Nirbita (Cerita Bergambar Anak tentang Bunga Tidur)”**.

B. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah skripsi penciptaan ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan ide berkarya dalam pembuatan cerita bergambar *Mimpi Nirbita*?
2. Bagaimana analisis visualisasi dan deskripsi estetis dari buku cerita bergambar *Mimpi Nirbita*?

C. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan skripsi penciptaan ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan ide berkarya dalam pembuatan cerita bergambar *Mimpi Nirbita*
2. Untuk memperoleh analisis visualisasi dan deskripsi estetis dari buku cerita bergambar *Mimpi Nirbita*?

D. MANFAAT PENCIPTAAN

Hasil penciptaan ini nantinya diharapkan dapat mempunyai beberapa manfaat:

1. Manfaat bagi penulis, sebagai media untuk mengembangkan gagasan teks dan ilustrasi yang disalurkan melalui buku cerita bergambar dan memenuhi keinginan untuk membantu membentuk karakter dan imajinasi melalui gagasan yang dituangkan.

2. Manfaat bagi orang tua, meningkatkan partisipasi orang tua terhadap perkembangan anak, terutama perkembangan membaca dan merekatkan hubungan antara orang tua dan anak.
3. Manfaat bagi anak, menumbuhkan minat baca pada anak dan meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak.
4. Manfaat bagi dunia pendidikan, diharapkan dapat memberi gagasan dan pemahaman akan ilustrasi sebagai media pembentukan karakter bagi anak.

E. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah penulisan dan pembacaan laporan penciptaan karya ilustrasi *Mimpi Nirbita* (Cerita Bergambar tentang Bunga Tidur), maka karya tulis ini mempunyai sistematika sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang yang mendorong penciptaan karya ilustrasi *Mimpi Nirbita* (Cerita Bergambar tentang Bunga Tidur).

Bab ini menguraikan latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Berisi tentang landasan penciptaan yang mendasari penciptaan dengan pokok bahasan yang berasal dari kajian kepustakaan dan informasi dari sumber yang lain, seperti unsur dan prinsip desain, ilustrasi, cergam, mimpi, dan pendidikan karakter.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Berisi tentang proses penciptaan ilustrasi *Mimpi Nirbita* “Cerita Bergambar tentang Bunga Tidur” yang diuraikan ke dalam tiga bagian, yaitu praproduksi, produksi dan pascaproduksi.

BAB IV ANALISIS VISUAL KARYA

Berisi tentang analisis dan pembahasan karya ilustrasi *Mimpi Nirbita* “Cerita Bergambar tentang Bunga Tidur” dengan mengacu pada teori yang telah dipaparkan pada bab dua.

BAB V PENUTUP

Bagian terakhir berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi yang berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.

