

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penciptaan

Legenda merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan. Di Indonesia terdapat berbagai macam legenda yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Kisahnya diceritakan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Sehingga legenda dapat menjadi salah satu identitas suatu daerah. Kisah cerita legenda diambil dari mitos, ciri khas masing-masing daerah seperti tempat, binatang, tanaman ataupun berkaitan dengan sejarah yang terjadi di daerah tersebut, seperti contoh legenda Burung Ruai yang berasal dari Kalimantan Barat, legenda Situ Bagendit dari Garut dan lain-lain. Walaupun disebut sebagai cerita warisan dari nenek moyang, cerita, legenda merupakan cerita yang menarik dan mempunyai pesan edukasi yang baik untuk disampaikan kepada anak. yaitu mengajarkan pendengar atau pembacanya supaya berbuat baik dan tidak mengikuti perbuatan buruk yang akan berdampak tidak baik di kemudian hari.

Legenda di Indonesia mempunyai cerita yang mengandung kesan magis yaitu kepercayaan terhadap hal-hal gaib apabila dibandingkan dengan dongeng yang serupa berasal dari luar negeri seperti cerita Aladdin. Cerita legenda tidak kalah menarik karena sama-sama mempunyai cerita yang menghibur dan imajinatif. Akan tetapi fenomena yang terjadi di Indonesia tidak seperti yang diharapkan. Legenda yang semula menjadi identitas daerah semakin hari semakin hilang. Beberapa faktor yang menjadi kendalanya adalah perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga anak-anak sekarang lebih senang bermain *gadget* dan hadirnya buku bacaan anak terbitan luar negeri yang mempunyai cerita menarik dan dikemas secara inovatif. Dampaknya adalah cerita legenda dapat tergeser dan terlupakan, sehingga anak-anak dinilai memiliki kurang wawasan yang kurang tentang kebudayaan yang berasal dari daerahnya.

Cerita legenda harus dikembangkan dan menjadi suatu bacaan yang digemari oleh anak. Pada akhirnya penulis mempunyai gagasan untuk mengemas cerita legenda ke dalam sebuah buku cerita anak. Penulis mengangkat cerita legenda secara tertulis dan dikemas lebih inovatif yaitu menceritakan cerita legenda ke dalam sebuah buku cerita anak. Penulis memilih salah satu cerita legenda berasal dari Jawa Barat tepatnya dari daerah Ciamis. Legenda ini menceritakan pemimpin kerajaan Galuh pada tahun 8 M yaitu Sang Manarah atau lebih dikenal dengan Ciung Wanara.

Buku cerita anak akan lebih menarik apabila divisualisasikan dengan sebuah ilustrasi dan cerita yang disebut cerita bergambar. Cerita bergambar merupakan suatu kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi cerita. Cerita bergambar dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk penyajian seperti cerita bergambar untuk cerita anak-anak yang menggunakan teknik inovatif, salah satunya adalah *pop-up* (permukaan yang muncul).

Buku cergam *pop-up* dapat memberikan cerita yang menarik dengan visualisasi gambar terlihat lebih nyata dan memiliki dimensi. Gambar *pop-up* dapat di gerakan sehingga terkesan lebih hidup. Cerita buku *pop-up* yang menarik dapat mengundang perhatian pembaca dan dapat menambah minat baca masyarakat khususnya anak-anak untuk mengikuti alur cerita buku tersebut.

Penulis mengemas cerita legenda ini dengan kreatifitas dan menuangkannya pada sebuah cerita bergambar yang bergerak. Kreatifitas ilustrasi cerita itu bukan sekedar cerita dan gambar seperti buku cergam anak-anak pada umumnya, tapi cergam yang dapat menambahkan kesan hidup dan bergerak seakan tiga dimensi apabila membuka halamannya. Teknik cergam ini dapat menarik perhatian anak dan dapat menambah minat baca anak untuk mengetahui cerita legenda di Indonesia sekaligus melestarikan warisan budaya di Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk mengaplikasikan idenya untuk sebuah karya cerita bergambar dalam skripsi penciptaan dengan mengangkat tema: “LEGENDA CIUNG WANARA” (Cerita Bergambar dengan Menggunakan Teknik *Pop-Up*).

## **B. Rumusan Masalah Penciptaan**

Membaca adalah suatu metode yang paling efektif untuk menambah ilmu pengetahuan. Dengan membaca diharapkan akan menambah informasi tentang pengetahuan fiksi maupun non-fiksi terutama pada cerita legenda yang semakin hari semakin dilupakan oleh perkembangan zaman, maka dari itu penulis mengangkat cerita sejarah Legenda Ciung Wanara ke dalam bentuk cerita bergambar dengan menggunakan teknik *pop-up*.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam beberapa pertanyaan:

1. Bagaimana proses pembuatan ilustrasi legenda Ciung Wanara dengan menggunakan teknik *pop-up* untuk diaplikasikan ke dalam cerita bergambar?
2. Bagaimana analisis visual cergam legenda Ciung Wanara dengan menggunakan teknik *pop-up*?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Melalui skripsi penciptaan karya cergam Legenda Ciung Wanara, penulis ingin mengetahui secara rinci kisah sejarah dari Legenda Ciung Wanara serta memberikan ide kreatif untuk menyampaikan sejarah ini kepada masyarakat.

Adapun tujuan penciptaan dalam pembuatan skripsi penciptaan karya ini, diantaranya sebagai berikut:.

1. Untuk mengetahui pembuatan ilustrasi legenda Ciung Wanara dengan menggunakan teknik *pop-up* yang diaplikasikan ke dalam cerita bergambar
2. Untuk mengetahui analisis visual cergam Legenda Ciung Wanara dengan menggunakan teknik *pop-up*.

## **D. Metode Penciptaan**

Proses penciptaan buku cerita bergambar ini menggunakan beberapa tahapan. Ide awal penciptaan terinspirasi ketika penulis mengunjungi situs Karangkamulyan yang berada di Kabupaten Ciamis. Terdapat banyak peninggalan bersejarah yang berhubungan dengan legenda di daerah tersebut kemudian ketika penulis mengunjungi perpustakaan dan toko buku masih sedikit buku yang menceritakan tentang legenda ini.

Di zaman modern ini diharapkan masyarakat tidak melupakan legenda yang terjadi pada masa lalu. Legenda sangat penting dipelajari oleh generasi muda karena di dalam isi cerita legenda terdapat pesan baik yang disampaikan supaya pembaca dapat memetik pelajaran dari cerita tersebut. Akhirnya penulis mengembangkan ide untuk menciptakan buku cerita ini ke dalam karya yang lebih menarik lagi. Pertama-tama penulis melakukan metode observasi ke situs Karangamulyan dan Museum Sri Baduga. Kedua penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber buku untuk dijadikan bahan sekunder dari skripsi penciptaan karya ini lalu menuangkan ide menjadi suatu karya.

Prosedur penciptaan karya ini untuk anak 3-6 tahun yang dibuat dengan ukuran kertas B5 18x26,5 cm menggunakan jilid soft cover. Tema yang diangkat adalah cerita legenda Ciung Wanara menggunakan karakter kartun. Buku cerita ini berisi 26 halaman buku yang terdiri dari satu halaman kepemilikan buku, satu halaman sampul dalam, dua halaman pengenalan tokoh 20 halaman cerita dengan jumlah 10 gambar situasi dan dua halaman keterangan buku.

Tahapan awal pembuatan karya ini adalah meringkas cerita legenda dari buku. Tahapan yang kedua gambar sketsa dilakukan secara manual. Tahapan ketiga adalah proses *scanning* sketsa ke dalam *laptop* kemudian proses pewarnaan menggunakan *digital* menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*. Tahapan terakhir adalah teknik perangkaian gambar dan terakhir penjilidan buku.

#### **E. Manfaat Penciptaan**

Diharapkan skripsi penciptaan karya cergam Legenda Ciung Wanara ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### 1. Manfaat bagi pencipta karya

Menambah wawasan pencipta tentang pembuatan cergam Legenda Ciung Wanara dengan menggunakan teknik *pop-up*. Selain itu dapat meningkatkan kemampuan berkefektifitas mengolah cergam biasa menjadi cergam bergerak yaitu dengan menggunakan teknik *pop-up*.

## 2. Manfaat Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa UPI

Dapat dijadikan referensi dalam penelitian atau kajian dalam mata kuliah yang bersangkutan. Selain itu dapat sebagai motivasi bagi mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UPI dalam menciptakan karya.

## 3. Manfaat bagi dunia pendidikan dan seni rupa

Dapat memberikan motivasi dan inovasi dalam pembelajaran mengenai sejarah kerajaan Galuh dalam bentuk karya seni serta bisa dijadikan bahan ajar untuk pengenalan sejarah kerajaan di Indonesia melalui visualisasi yang menarik.

## 4. Manfaat bagi masyarakat:

Sebagai media apresiasi seni rupa dalam memberikan pengetahuan dalam menikmati karya seni mengenai legenda Ciung Wanara dan sebagai visualisasi gagasan dalam melestarikan sejarah di tatar Sunda.

## 5. Manfaat bagi Pariwisata

Sebagai media promosi yang dapat menarik para wisatawan untuk mengunjungi objek wisata Karangkamulyan yang merupakan situs sejarah berkaitan dengan cerita Legenda Ciung Wanara.

## F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya cerita bergambar yang berjudul “LEGENDA CIUNG WANARA” (Cerita Bergambar dengan Menggunakan Teknik *Pop-Up*) ini, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang penciptaan, masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, metode penciptaan, serta sistematika penulisan.
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tentang kajian Pustaka, menjelaskan tentang ilustrasi, cergam *pop-up* ( permukaan yang muncul) dan sejarah legenda Ciung Wanara
3. BAB III METODE PENCIPTAAN, menjelaskan tentang metode dan langkah-langkah yang penulis gunakan dalam membuat karya yaitu ide berkarya, kontemplasi, pengolahan ide, proses berkarya.

4. BAB IV ANALISIS VISUALISASI KARYA, berisi pembahasan karya cerita bergambar yang diciptakan diantaranya adalah membahas teknik pembuatan dan analisis karya
5. BAB V PENUTUP, bagian terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi berkenaan dengan karya seni yang diciptakan.