

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Media pengajaran adalah alat bantu mengajar yang dimaksudkan untuk membantu proses belajar siswa, bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah bahan pengajaran.

Penggunaan media pengajaran sangat bergantung kepada tujuan pengajaran, bahan yang akan diajarkan dan kemudahan penggunaan media tersebut dalam proses pengajaran.

"Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidaklah berarti bahwa media harus menyerupai keadaan yang sebenarnya." (Sudjana dan Rivai, 2000:9)

Belajar melalui pesan visual memerlukan keterampilan, oleh karena itu siswa yang melihat pesan visual dapat belajar dari gambar tersebut. Hasil penelitian Seth Spaulding tentang bagaimana siswa belajar melalui gambar-gambar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang *dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.*
2. Ilustrasi bergambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat *ditafsirkan sebagai pengalaman dimasa lalu. . . pengalaman siswa dibidang seni bisa menentukan keberhasilannya dalam menafsirkan ilustrasi,* demikian pula dengan pengalamannya dengan pelbagai jenis adegan yang dilukiskan juga bisa mempengaruhi keberhasilan penafsiran terhadap ilustrasi gambar dan materi pengajaran.
3. Ilustrasi gambar membantu siswa membaca buku pelajaran terutama dalam *menafsirkan dan mengingat-ingat materi yang menyertainya.*
4. Dalam *booklet.* Pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau satu *halaman penuh gambar* disertai berbagai petunjuk yang yang jelas,

lebih baik lagi apabila dari separuh isi *booklet* itu memuat ilustrasi gambar.

5. Ilustrasi gambar isinya *harus dikaitkan dengan kehidupan nyata* agar minat para siswa menjadi efektif.
6. Ilustrasi gambar hendaknya ditata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan mata pengamat, dan bagian-bagian yang paling penting harus *dipusatkan di sebelah kiri atas medan gambar*.
(James.W. Brown dkk, 1959:410)

Gambar atau drawing adalah dasar dari segala hal dalam seni rupa, gambar dapat memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitasnya "melalui gambar manusia dapat meluangkan gagasan kreativitasnya" (Sachari 2002:51)

Gambar dapat berfungsi sebagai wahana imajinasi, komunikasi, dan dapat memacu seseorang untuk berimajinasi secara kreatif. Imajinasi adalah daya pikir atau kemampuan untuk membayangkan dan menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pengalaman seseorang.

Seto Mulyadi, pakar psikologi anak, menyatakan "Melalui imajinasilah seseorang memproses data yang masuk dan kemudian mengolahnya sehingga menjadi sesuatu yang bermanfaat baik bagi diri sendiri maupun orang lain, sifatnya bukan sesuatu yang matematis sehingga agak sulit untuk diukur secara khusus (2004:38)

Imajinasi merupakan komponen yang sangat berarti bagi anak-anak, karena imajinasi merupakan dasar dari segala kegiatan kreatif, imajinasi dapat membuat seseorang mengembangkan kepribadian yang kokoh dan penuh percaya diri.

Kreativitas juga merupakan hal yang penting karena dapat merangsang kecerdasan anak dan akan memberikan hasil yang paling besar dalam meningkatkan potensi anak. Kreativitas adalah kemampuan untuk melihat berbagai kemungkinan dalam memecahkan berbagai masalah, kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru atau produk baru dari berbagai hal yang sebenarnya sudah ada, dengan kreativitas seseorang dapat memecahkan persoalan hidup dan meningkatkan taraf hidupnya.

Berdasarkan dari uraian di atas penulis bermaksud menciptakan media pengajaran melalui media cerita bergambar (*story art book/children book*), cerita bergambar yang biasa disingkat menjadi cergam mempunyai dua unsur yang saling berkaitan, yaitu cerita dan gambar, dimana cerita divisualisasikan lewat gambar dan gambar yang mewujudkan isi cerita.

Penulis mendapatkan gagasan untuk menciptakan cerita bergambar yang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pengajaran yang dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak.

Penulis memilih cerita bergambar untuk anak murid kelas 1-3 sekolah dasar (6-8th) atau anak-anak usia *middle childhood* sebab pada usia tersebut mereka mulai menyadari adanya keadaan fisik yang mendorongnya untuk masuk ke dalam dunia permainan dan pekerjaan yang memerlukan keterampilan, dorongan tersebut membuat anak-anak belajar untuk memahami konsep-konsep, logika, simbol, lambang, dan komunikasi global.

Menurut Surya (1992:14) Tugas perkembangan anak pada masa *middle childhood* adalah:

1. Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan.
2. Membina sifat yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai suatu organisme yang sedang berkembang
3. Belajar bergaul dengan teman sebayanya.
4. Belajar berperan sebagai pria dan wanita secara tepat.
5. Mengembangkan dasar-dasar keterampilan, membaca, menulis, dan berhitung dengan baik sesuai tuntutan masyarakat.
6. Mengembangkan konsep-konsep yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.
7. Menyeimbangkan kata hati, moral dan skala-skala nilai.
8. Mencapai kemerdekaan pribadi.
9. Mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial

Karena itu cerita bergambar yang dibuat penulis memasukkan unsur-unsur tersebut di atas, tidak hanya berisi cerita dan ilustrasi. tetapi juga permainan interaktif seperti teka-teki, *puzzle*, *ridle*, labirin, dan sebagainya.

B. Masalah penciptaan

Berdasarkan fenomena di atas, terdapat masalah yang menarik untuk diperhatikan dan dipecahkan untuk mengkaji cerita bergambar sebagai media pengajaran.

Berkaitan dengan masalah tersebut, beberapa pertanyaan dapat dikemukakan antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana sebuah cerita bergambar dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas pada anak.
2. Bagaimana menampilkan sebuah cerita bergambar yang dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas pada anak.
3. Bagaimana proses dan tahapan pembuatan cerita bergambar.

C. Tujuan Penciptaan.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penciptaan cerita bergambar sebagai media pengajaran adalah sebagai berikut:

1. Membuat sebuah cerita bergambar yang dapat merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak-anak.
2. Meningkatkan mutu estetis dan isi cerita cergam.
3. Memaparkan proses pembuatan cergam.

D. Manfaat Penciptaan

Cerita bergambar dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak-anak, imajinasi dan kreativitas adalah salah satu hal yang sangat penting bagi perkembangan psikologi anak-anak.

Pengembangan kreativitas harus diarahkan untuk merangsang kemampuan anak-anak agar dapat membuat kombinasi baru, menumbuhkan kelancaran, merangsang fleksibilitas, orisinalitas, kemampuan berpikir, merasakan, intuisi dan kemampuan mengindra anak.

Selain sebagai media untuk merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak, proses penciptaan karya cergam ini juga bermanfaat bagi penulis untuk mengeksplorasi kemampuan penulis dalam berimajinasi dan berkreativitas.

E. Kajian Sumber Penciptaan

Gagasan dan konsep dasar yang melandasi penciptaan karya tugas akhir ini terbagi dua yaitu:

1. Kajian Pustaka (Teoretis)

cergam atau cerita bergambar terdiri atas dua bagian, yaitu cerita dan gambar.

Gambar atau *drawing* adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa. Gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman disetiap wilayah kreativitasnya. Gambar pada garis besarnya memiliki tiga kegunaan. Pertama sebagai notasi (catatan) tentang benda atau situasi pada saat tertentu yang dianggap menarik oleh si penggambar. Catatan atau notasi maupun sketsa seperti gambar pada umumnya bermuatan garis yang sekaligus gambaran sekilas dan dikerjakan dalam tempo cepat acapkali dilanjutkan pada tahap berikutnya.

Kedua gambar hadir dan membuktikan dirinya sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri... Perlakuan gambar dalam fungsi ini kadang pula dipadu dengan inovasi dan teknik lainnya . Ketiga gambar dipadu dengan cerita/sastra menjadi ilustrasi maupun komik (baik sebagai gambaran cerita sampai ”penganjal tulisan”(Mikke Susanto :8)

Menggambar adalah bagian dari kecerdasan manusia yang sangat penting untuk memecahkan berbagai persoalan dalam kehidupan, gambar menempati peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia.

Gambar berfungsi sebagai perekam gagasan, wahana berimajinasi, sebagai sarana komunikasi, dan kreativitas.

Gambar yang berpadu dengan cerita menjadi sebuah ilustrasi yang berfungsi untuk menggambarkan isi cerita, atau hanya sebagai pelengkap tulisan, "ilustrasi adalah gambar bercerita, gambar pendukung cerita" (Sachari, 2004:164)

Karena gambar merupakan wahana untuk berimajinasi secara kreatif, maka cerita bergambar selayaknya dapat merangsang imajinasi dan kreativitas seseorang.

2. Kajian Faktual

Penulis melakukan observasi dan pengamatan di toko buku di Bandung untuk mendapatkan referensi seperti apa jenis cergam yang beredar di pasaran, jenis cerita yang lebih disukai dan laku di pasaran.

Dalam cergam yang dibuat penulis, berisi permainan interaktif yang dapat merangsang kreativitas, dengan fantasi yang dapat merangsang daya imajinasi anak-anak.

F. Metode/Proses Penciptaan.

Untuk pembuatan cergam ini penulis menggunakan kertas berukuran A4 (21cm x 29,7 cm) dengan berat 200 gram dalam posisi *landscape*, pensil untuk sketsa, meja jiplak untuk *mentrace* sketsa, pewarnaan *full colour* dengan cat air, dan proses *finishing* memakai proses digital (komputer)

Penulis membuat cergam dengan tahapan sebagai berikut:

1. Memilih tema Cerita.
2. Karakterisasi tokoh.
3. Pemilihan Judul.
4. Pembuatan Naskah.
5. Pembuatan Storyboard.
6. Sketsa.
7. Proses pewarnaan.
8. Finishing.

G. Sistematika Penulisan.

Untuk mempermudah dalam penulisan penulis merancang bagian-bagian bab yang akan dijadikan pokok bahasan yaitu sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penciptaan.
- B. Masalah Penciptaan.
- C. Tujuan Penciptaan.
- D. Manfaat Penciptaan.
- E. Kajian Sumber Penciptaan.
- F. Metode/Proses Penciptaan.
- G. Sistematika Penulisan.

Bab II LANDASAN PENCIPTAAN

- A. Kajian Pustaka.
- B. Tinjauan Faktual.
- C. Gagasan Awal.

Bab III VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA

- A. Konsep Visual.

B. Prosedur penciptaan Penciptaan Karya.

C. Analisis Visual dan Konseptual.

Bab IV KESIMPULAN DAN SARAN

