

AKSARA SUNDA DI SEKITAR KITA
(Perancangan Buku Cerita Bergambar Edukasi Aksara Sunda)

SKRIPSI PENCIPTAAN

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh :
ADINDA AURELLIA DWI KANIA
NIM 1805251

DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022

LEMBAR HAK CIPTA

“AKSARA SUNDA DI SEKITAR KITA”

(Perancangan Buku Cerita Bergambar Edukasi Aksara Sunda)

Oleh

Adinda Aurellia Dwi Kania

1805251

Sebuah skripsi penciptaan yang diajukan untuk memenuhi suatu syarat
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

©Adinda Aurellia Dwi Kania
Universitas Pendidikan Indonesia
2022

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotokopi, atau secara lainnya tanpa izin dari penulis

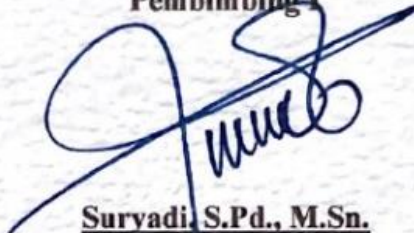
ADINDA AURELLIA DWI KANIA

AKSARA SUNDA DI SEKITAR KITA

(Perancangan Buku Cerita Bergambar Edukasi Aksara Sunda)


Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Suryadi, S.Pd., M.Sn.
NIP. 197307142003121001


Pembimbing II



Dewi Munawwarah Sya'bany, M.Ds.
NIP. 197807222005022004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa



Dr. Taswadi, M.Sn
NIP. 196501111994121001

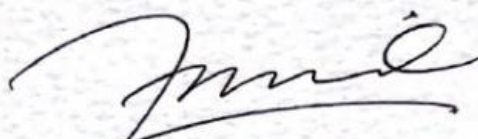
ADINDA AURELLIA DWI KANIA

AKSARA SUNDA DI SEKITAR KITA

(Perancangan Buku Cerita Bergambar Edukasi Aksara Sunda)

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



Dr. Farid Abdullah, M.Sn.

NIP. 196902201994021001

Penguji II



Zakiah Pawitan, S.Ds., M.Ds.

NIP. 198305052005012001

Penguji III



Arief Johari, S.T., M.Ds.

NIP. 920200119810122101

Adinda Aurellia Dwi Kania, 2022. **AKSARA SUNDA DI SEKITAR KITA (Perancangan Buku Cerita Bergambar Edukasi Aksara Sunda)**, Program Studi S1 Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

ABSTRAK

Aksara Sunda merupakan salah satu warisan budaya Indonesia namun akibat dari kurangnya pemeliharaan budaya, banyak masyarakat yang kurang mengenal bahkan tidak mengetahui aksara Sunda. Hal tersebut tidak terlepas dari rendahnya minat baca dan kemampuan literasi di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran merupakan upaya yang tepat untuk memahami abjad Sunda, salah satunya menggunakan buku cerita bergambar. Alternatif teknik pengenalan aksara Sunda yang dikembangkan dalam penciptaan ini berbasis pengenalan per huruf dengan menggunakan pendekatan objek yang ada di kehidupan sehari-hari terutama hewan. Penciptaan ini mengacu pada metode Research and Development ADDIE, yang terdiri dari enam langkah yaitu analisis kebutuhan cergam, desain cergam, pengembangan cergam, implementasi cergam, dan terakhir evaluasi cergam. Skripsi penciptaan ini menghasilkan sebuah buku cerita bergambar “Aksara Sunda di Sekitar Kita” berukuran A4 (21 x 29,7 cm), terdiri dari 82 halaman, yang menampilkan aksara Sunda dengan penggunaan rarrangkén dan contoh penulisan kata kerja, kata benda, dan kata sifat. Unsur visual yang dominan pada karya cergam ini adalah garis lengkung dengan penggunaan empat warna berseberangan (tetradic) serta tone warna hangat. Sementara prinsip visual yang dominan berupa komposisi rule of thirds dan sudut pandang sejajar dengan mata (eye level). Rekomendasi bagi penelitian selanjutnya di ranah edukasi aksara Sunda diharapkan dapat menggunakan media yang lebih interaktif seperti flip book atau animasi, sehingga target audiens mempunyai inisiatif dan motivasi belajar yang lebih tinggi dalam memahami aksara Sunda..

Kata kunci: cerita bergambar, edukasi, aksara Sunda, anak.

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan	3
D. Manfaat	3
E. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	5
A. Kajian Teoretis	5
1. Desain Komunikasi Visual	5
2. Ilustrasi	5
3. Cerita Bergambar	8
4. Metode Penelitian <i>Research and Development</i>	27
B. Kajian Faktual	28
1. Psikologi Perkembangan Anak	28
2. Perjenjangan Buku	29
3. Aksara Sunda.....	32
C. Kajian Empirik.....	36
1. Observasi Penelitian Terdahulu.....	36
2. Referensi Visual Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	38

3. Empiris Pribadi.....	39
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA	41
A. Bagan Penciptaan Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	41
B. Analisis Kebutuhan Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	41
C. Desain Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	44
D. Pengembangan Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	47
E. Implementasi Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	59
F. Evaluasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	66
BAB IV VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA	67
A. Analisis Konseptual	67
1. Hubungan Aksara Sunda dengan Lingkungan Sekitar	67
2. Penyajian Per Huruf	69
B. Analisis Visual	70
1. Gaya Ilustrasi.....	70
2. Visualisasi Tokoh	72
3. Unsur dan Prinsip Visual.....	75
4. Sudut dan Jarak Pandang.....	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	98
A. Simpulan	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	xviii
GLOSARIUM.....	xxi
LAMPIRAN-LAMPIRAN	xxiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Ilustrasi Digital	8
Gambar 2. 2 Contoh Buku Cerita Bergambar “Aku Hebat dan Berbakat”	9
Gambar 2. 3 Garis Lurus. Dari Kiri ke Kanan Garis Horizontal, Vertikal, dan Diagonal.....	12
Gambar 2. 4 Garis Lengkung Tunggal dan Garis Lengkung Ganda.....	13
Gambar 2. 5 Garis Zig-Zag	13
Gambar 2. 6 a. Bentuk Geometri; b. Bentuk Organik; c. Bentuk Bersudut; d. Bentuk Gabungan;	14
Gambar 2. 7 Warna Primer	15
Gambar 2. 8 Warna Sekunder	15
Gambar 2. 9 Warna Tersier	16
Gambar 2. 10 Warna <i>Tetradic</i> dan Contohnya	17
Gambar 2. 11 Warna <i>Analogus</i> dan Contohnya.....	17
Gambar 2. 12 Warna <i>Triadic</i> dan Contohnya	18
Gambar 2. 13 Warna <i>Tetradic</i> dan Contohnya	18
Gambar 2. 14 Tekstur pada Kayu	19
Gambar 2. 15 Tipografi.....	20
Gambar 2. 16 Proporsi <i>The Golden Ratio</i>	22
Gambar 2. 17 Contoh Komposisi <i>Rule of Thirds</i>	22
Gambar 2. 19 Sudut Pandang Normal (<i>Eye View</i>).....	23
Gambar 2. 20 Sudut Pandang Bawah (<i>Low Angle View</i>).....	24
Gambar 2. 21 Sudut Pandang Katak (<i>Frog Eyes</i>).....	24
Gambar 2. 22 Sudut Pandang Atas (<i>High Angle</i>)	25
Gambar 2. 23 <i>Long Shot</i>	25
Gambar 2. 24 <i>Medium Shot</i>	26
Gambar 2. 25 <i>Close Up</i>	26
Gambar 2. 26 Aksara <i>Swara</i>	33
Gambar 2. 27 Aksara <i>Ngalagena</i>	33
Gambar 2. 28 Aksara Khusus	34
Gambar 2. 29 Buku Jurus Praktis Baca Tulis Aksara Sunda Baku “Kaganga”	36

Gambar 2. 30 “Splish Splash Splosh” karya Alnurul Gheulia (kiri) dan karya Emanuelle (kanan).....	39
Gambar 2. 31 “Petualangan Gajah dan Kelinci” (kiri) dan “Menghitung Mundur dari 10” (kanan).....	39
Gambar 2. 32 Mengenal Pola Sederhana (kiri) dan The Importance of Learning Shapes (kanan).....	40
Gambar 2. 33 Pameran “Kilas Balik” dan Sampul Cergam “Pendar Buah Ajaib” karya Adinda Aurellia	40
Gambar 3. 1 “Pepuyu Ikan Yang Bisa Berjalan” (kiri) dan “Salat Lima Waktu” (kanan).....	44
Gambar 3. 2 iPad Air 4	47
Gambar 3. 3 Procreate Versi 5.2.6.	48
Gambar 3. 4 Proses Eksekusi Anatomi Ujang	50
Gambar 3. 5 Pakaian Adat Jawa Barat.....	50
Gambar 3. 6 Proses Pembuatan Iket Kepala	51
Gambar 3. 7 Proses Eksekusi Baju Kampret Ujang.....	51
Gambar 3. 8 Karakter Ujang dengan Berbagai Gestur	52
Gambar 3. 9 Proses Pembuatan Papan Cerita “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	52
Gambar 3. 10 Pemberian Warna Dasar.....	53
Gambar 3. 11 Penguncian Objek Per <i>Layer</i> dengan <i>Alpha Lock</i>	54
Gambar 3. 12 Penambahan Teks pada Ilustrasi Cergam.....	54
Gambar 3. 13 <i>Font Playtime With Hot Toddlies</i>	55
Gambar 3. 14 Fitur <i>Add Text</i> pada Procreate	55
Gambar 3. 15 Tahap Pemilihan <i>Font</i> dan Ukuran Teks Narasi pada Gambar.....	56
Gambar 3. 16 Sampul Depan	56
Gambar 3. 17 Sampul Dalam	57
Gambar 3. 18 Kolofon.....	57
Gambar 3. 19 Lembar Kepemilikan Buku	58
Gambar 3. 20 Glosarium	58
Gambar 3. 21 Sampul Belakang	59
Gambar 3. 22 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1	62
Gambar 3. 23 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2	62

Gambar 3. 24 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3	63
Gambar 3. 25 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4	63
Gambar 3. 26 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5	64
Gambar 3. 27 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6	64
Gambar 3. 28 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7	65
Gambar 3. 29 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8	65
Gambar 3. 30 Membaca melalui iPad	66
Gambar 4. 1 <i>Rarangkén</i> Aksara Ca	68
Gambar 4. 2 Contoh Tantangan Sederhana dalam Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	68
Gambar 4. 3 Penyajian Aksara Sunda Per Huruf	69
Gambar 4. 4 Contoh Penggunaan Kalimat dalam Aksara.....	70
Gambar 4. 5 Gaya Ilustrasi Kartun	70
Gambar 4. 6 Contoh Penggayaan Latar Tempat	71
Gambar 4. 7 Ujang	72
Gambar 4. 8 Ujang dalam Busana Detektif	73
Gambar 4. 9 Pemeran Figuran	73
Gambar 4. 10 Pemeran Figuran Negara Asing	74
Gambar 4. 11 Pendekatan Bentuk Aksara E dengan Bentuk Anatomi Bebek.....	74
Gambar 4. 12 Unsur Garis Lurus (Kiri) dan Garis Lengkung (Kanan) pada Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	75
Gambar 4. 13 Unsur Bidang dalam Ilustrasi Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”	76
Gambar 4. 14 Unsur Warna pada Karakter Ujang	77
Gambar 4. 15 Unsur Warna Pakaian Detektif pada Karakter Ujang	78
Gambar 4. 16 Unsur Warna pada Karakter Figuran 1	78
Gambar 4. 17 Unsur Warna pada Karakter Figuran 2	79
Gambar 4. 18 Unsur Warna pada Karakter Figuran 3	79
Gambar 4. 19 Unsur Warna pada Karakter Figuran 4	80
Gambar 4. 20 Unsur Warna pada Karakter Figuran 5	81
Gambar 4. 21 Unsur Warna pada Karakter Figuran 6	81
Gambar 4. 22 Unsur Warna pada Karakter Cacing.....	82

Gambar 4. 23 Unsur Warna pada Karakter Serigala.....	82
Gambar 4. 24 Unsur Warna pada Karakter Domba	83
Gambar 4. 25 Unsur Warna pada Karakter Ngengat	83
Gambar 4. 26 Unsur Warna pada Karakter Kucing	84
Gambar 4. 27 Unsur Warna pada Karakter Bebek.....	84
Gambar 4. 28 Unsur Warna pada Karakter Burung	85
Gambar 4. 29 Unsur Warna pada Daerah Perkotaan	86
Gambar 4. 30 Unsur Warna pada Daerah Taman	86
Gambar 4. 31 Unsur Warna pada Ruang Kamar.....	87
Gambar 4. 32 Unsur Warna pada Rang Makan	87
Gambar 4. 33 Unsur Warna pada Ruang Tengah	88
Gambar 4. 34 Tekstur pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	88
Gambar 4. 35 Kontras pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	89
Gambar 4. 36 Repetisi pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	90
Gambar 4. 37 Unsur Kesatuan pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	90
Gambar 4. 38 Unsur Keseimbangan pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)	91
Gambar 4. 39 Komposisi <i>The Golden Ratio</i> pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	91
Gambar 4. 40 Komposisi <i>Rule of Thirds</i> pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	92
Gambar 4. 41 Prinsip Kesederhanaan pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)	92
Gambar 4. 42 Sudut Pandang <i>Eye Level</i> pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)	93
Gambar 4. 43 Sudut Pandang <i>Low Angle</i> pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	94
Gambar 4. 44 Sudut Pandang <i>Frog Eye</i> pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	94
Gambar 4. 45 Sudut Pandang <i>High Angle</i> pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	95

Gambar 4. 46 Jarak Pandang <i>Long Shot</i> pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	96
Gambar 4. 47 Jarak Pandang <i>Medium Shot</i> pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	96
Gambar 4. 48 Jarak Pandang <i>Close Up</i> pada Ilustrasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Warna Sekunder dari Warna Primer	15
Tabel 2. 2 Deskripsi Perjenjangan Buku.....	30
Tabel 2. 3 <i>Literature Review</i>	37
Tabel 3. 1 Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Sunda.....	42
Tabel 3. 2 <i>Storyline</i> Cerita Bergambar Aksara Sunda di Sekitar Kita.....	48
Tabel 3. 3 Tabel Penilaian Ahli Materi.....	59
Tabel 3. 4 Tabel Kebenaran Materi.....	60

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Model Penelitian R&D ADDIE	27
Bagan 3. 1 Skema Proses Berkarya.....	41

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Aminuddin, M. (1987). *Pengantar Apresiasi Sastra*. Bandung: Sinar Baru dan Malang.
- Cenadi, C. S. (1999). Elemen-Elemen dalam Desain Komunikasi Visual. *NIRMANA Vol. 1, 2*.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. (1988). *Pakaian Tradisional Daerah Jawa Barat*. Jakarta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. (1997). *Pelestarian dan Usaha Pengembangan Aksara Daerah Sunda*. Jakarta: Proyek Pengkajian dan Pembinaan Nilai-Nilai Budaya Pusat Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Muhaemin, S. S. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Teori Pengkajian Fiksi*. UGM Press.
- Nuryatin, A. (1960). *Mengabadikan Pengalaman dalam Cerpen*. Rembang: Yayasan Adhigama.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan, B. K. (2018). *Panduan Perjenjangan Buku Nonteks Pelajaran bagi Pengguna Perbukuan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sri Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA CV.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Sumber Web

- Dra. Juliani Prasetyaningrum, M. P. (2009). Diambil kembali dari Publikasi Ilmiah UMS:

https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/1714/6_Juliani%20Pras-Psikologi%20Perkembangan%20Anak.pdf;sequence=1

Jurnal

- Bagja, B. (2021). Perancangan Buku Komik Kartun Bergaya Lokal Putri Kandita Palabuhanratu. . *Jurnal Dasarupa*, 14.
- Banjarnahor, W. Y. (2021). Metode Penelitian dan Pengembangan (RnD) Dalam Bimbingan dan Konseling. *Quanta*, 112.
- Dewi, S. (2019). Pupuh Balakbak Sunda Ucing Ngarontok Manuk Sebagai Gagasan Berkarya Cergam. 20.
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatullah, A. (2017). Implementasi Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. 513.
- Gulendra, D. I. (2010). Pengertian Warna dan Tekstur. 1.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 326-338.
- Prabowo, Y. &. (2019). Perancangan Logo "Ayam Bakar Kalasan Pak Agus" Sebagai Brand Identity. *PANTAREI*.
- Putu Arya Janottama, A. N. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh. *Segara Widya*, 30.
- Sitorus, C. P., & Simbolon, B. R. (2020). Penerapan Angle Camera dalam Videografi Jurnalistik sebagai Penyampai Berita di Metro TV Biro Medan. 145.
- Wardana, P. D., Muhajir, & Marsudi. (2015). Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi secara Manual dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi secara Digital. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 51.
- Waryanto, N. H. (2005). Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif. 3.
- Wijaya, P. Y. (2004). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. 51.
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*.

Sumber Skripsi

- Galuhani, Z. (2021) “AKU DENGAN KUCINGKU MUEZZA” (Cerita Bergambar Anak Tentang Kucing Peliharaan). Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hasrullana, A. (2015) “MARI BERKETERAMPILAN” Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sidik, M. F. (2011) BINTANG JATUH (Cerita Bergambar Dwibahasa bagi Anak Usia 9-12 Tahun). Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumber Gambar

- <http://www.pixabay.com> (diunduh pada 23 April 2022)
- <http://color-wheel-wheel-artist.com> (diunduh pada 11 Mei 2022)
- unsplash.com/s/photos/jude-infanatini (diunduh pada 3 Agustus 2022)
- unsplash.com/s/photos/mika-baumeister (diunduh pada 5 Agustus 2022)
- unsplash.com/s/photos/alicia-steels (diunduh pada 5 Agustus 2022)
- unsplash.com/s/photos/sina-hn-yazdi (diunduh pada 5 Agustus 2022)
- unsplash.com/s/photos/ghana-shyam-khadka (diunduh pada 5 Agustus 2022)
- unsplash.com/s/photos/bao-truong (diunduh pada 5 Agustus 2022)
- Youtube “The Rule Of Thirds | What is it? Filmmaking & Photography Training”
<https://www.youtube.com/watch?v=A7wnhDKyBuM> (diunduh pada 11 Agustus 2022)
- sparkminute.com (diunduh pada 4 Agustus 2022)
- instagram.com/alnurulg (diunduh pada 5 Maret 2022)
- <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6041952/5-pakaian-adat-jawa-barat-dan-keunikannya> (diunduh pada 21 Juli 2022)
- dafont.com/playtime-with-hot-toddies (diunduh pada 17 Juli 2022)