

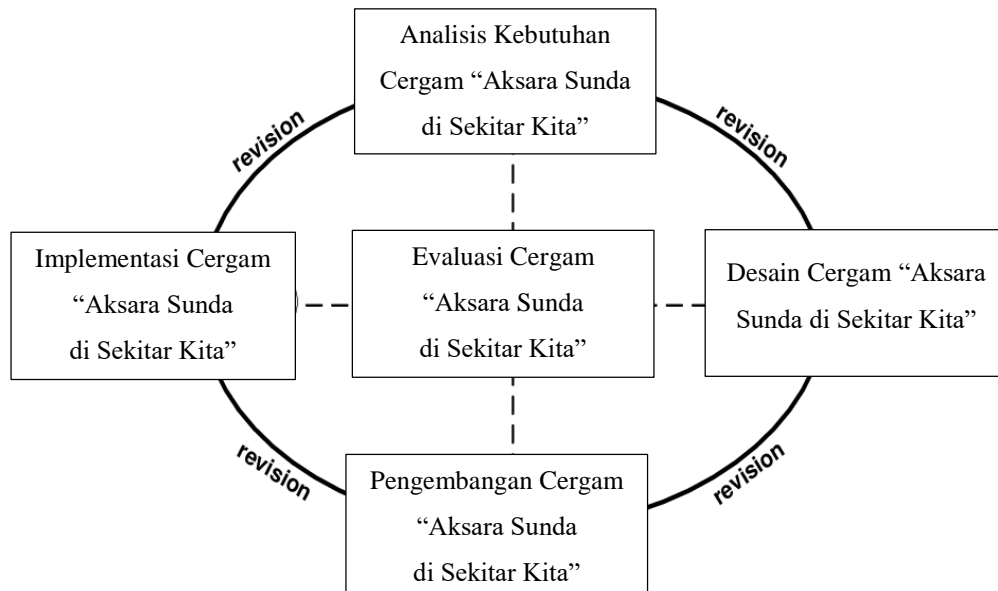
### BAB III

## METODOLOGI PENCIPTAAN KARYA

#### A. Bagan Penciptaan Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”

Dalam melakukan sebuah penciptaan karya diperlukan adanya sebuah metode. Adapun metode yang digunakan pada penciptaan karya ini yaitu menggunakan pendekatan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Pendekatan ini digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang sudah ada dan menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berguna di masyarakat luas (Sugiyono, 2013, hal. 297)

Karya cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita” ini dibuat melalui beberapa tahap yang dirangkum dalam skema berikut.



Bagan 3. 1 Skema Proses Berkarya

Sumber: Adaptasi dari Model Penelitian Pengembangan ADDIE (Maydiantoro, 2021, hal. 8)

#### B. Analisis Kebutuhan Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”

Penciptaan karya dapat berangkat dari adanya potensi masalah. Buku cerita bergambar “Aksara Sunda di Sekitar Kita” menjadi sebuah potensi untuk dilakukan penciptaan dan pengembangan karena buku cerita bergambar memiliki peran yang sangat penting sebagai media pembelajaran anak khususnya dalam pembelajaran aksara Sunda.

Masalah yang ada saat ini lemahnya tingkat literasi di Indonesia sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk menciptakan sebuah karya yang dapat diminati dan membuat target pembaca tertarik untuk mempelajari aksara Sunda. Pembelajaran aksara Sunda dalam segmentasi anak penulis hadirkan bagi anak di fase pembaca lancar dengan rentang usia 9-15 tahun atau setara dengan kelas 3 Sekolah Dasar hingga 3 Sekolah Menengah Pertama. Selain itu, masalah juga berawal dari keresahan penulis di masa lalu yang merasa kesulitan dalam mempelajari aksara Sunda, serta hasil observasi penulis ke beberapa toko buku dan perpustakaan yang mendapati langkanya buku anak yang memperkenalkan salah satu budaya Sunda yaitu aksara Sunda sebagai *local genius*, sehingga penulis merasa khawatir budaya ini akan memudar seiring dengan perkembangan zaman.

Saat ini, pembelajaran di sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka Belajar, yaitu kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi secara mandiri dan guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. (Direktorat Sekolah Dasar, 2022). Adapun pembelajaran aksara Sunda di sekolah disesuaikan dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) mata pelajaran Bahasa Sunda sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Sunda

<b>Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)</b>	
Satuan Pendidikan	SD/MI
Mata Pelajaran	BAHASA SUNDA
Kelas/Semester	V/2
Topik	Peristiwa dalam Kehidupan
<b>Kompetensi Inti</b>	
KI-1	Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
KI-3	Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan mencoba (melihat, mendengar, membaca) serta menanya berdasarkan rasa ingin tahu secara kritis tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
<b>Kompetensi Dasar</b>	
5.1.3	Menerima anugrah Tuhan Yang Maha Esa atas penciptaan bahasa Sunda sebagai bahasa daerah dan unsur budaya bangsa serta alat komunikasi masyarakat penurutnya melalui teks deskripsi, pupuh, aksara Sunda, paguneman, bahasan, sajak, carpon, dan dongeng (KI-1).
5.2.3	Memiliki perilaku peduli dan tanggung jawab dalam menanggapi berbagai peristiwa dalam kehidupan melalui teks aksara Sunda (KI-2)
5.3.3	Memahami teks aksara Sunda tentang dalam menanggapi berbagai peristiwa dalam kehidupan (KI-3).
<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	
1.	Mengidentifikasi huruf-huruf vokal dan konsonan dengan benar dan tepat (KI-3).
2.	Menganalisis penanda sora yang terdapat dalam bentuk kata dengan cermat dan teliti (KI-3).
3.	Menyalin aksara Sunda dengan cara menebalkan huruf dengan baik dan teliti (KI-4).

Sumber: Média Game Flash Dina Pangajaran Maca Aksara Sunda (Aditiar, 2016 hal. 36)

Proses pengumpulan data dilakukan secara faktual. Tahap awal pencarian data dilakukan dengan melakukan kajian melalui studi kepustakaan seperti buku elektronik dan jurnal ilmiah, serta melakukan studi banding terhadap karya-karya

cerita bergambar lainnya ke berbagai toko buku di Kota Bandung, perpustakaan, dan sumber dari internet yang dilakukan sejak Januari hingga Maret 2022 yang berhubungan dengan karya yang akan diciptakan guna merangsang kreatifitas pada pembuatan karya, mengetahui kriteria buku cerita bergambar yang baik untuk anak, mencari referensi keberagaman cerita serta teknik yang akan digunakan dalam pembuatan karya. Pendekatan berfokus pada gaya ilustrasi yang sesuai dengan target yaitu anak-anak serta gaya ilustrasi yang dimiliki penulis.

### C. Desain Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”

Pembuatan desain cergam yang telah melewati tahap analisis diwujudkan ke dalam bentuk karya yang dimulai dari proses pengolahan ide lalu dituangkan dalam bentuk naskah dan sketsa. Adapun ide dan inspirasi dari luar penulis dapatkan dari berbagai cergam Indonesia seperti “Pepuyu Ikan Yang Bisa Berjalan” dan “Salat Lima Waktu” karya Utari Ninghadiyati dan Alnurul Gheulia. Kedua cerita tersebut menggunakan gaya visualisasi yang sederhana sesuai dengan target pembaca yaitu anak-anak yang menjadi rangsangan dan dorongan penulis dalam merangkai narasi dan komposisi ilustrasi yang sesuai untuk anak-anak.



Gambar 3. 1 “Pepuyu Ikan Yang Bisa Berjalan” (kiri) dan “Salat Lima Waktu” (kanan)  
Sumber: <http://instagram.com/alnurulg>

#### 1. Tema

Tema adalah gagasan utama sebuah cerita. Seperti yang diungkapkan oleh The Liang Gie dalam Valentin (2012, hal. 8) secara garis besar tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan *subject matter* (Pokok soal) dan judul

karya. Adapun tema yang diambil untuk karya penciptaan ini yaitu edukasi, berisi tentang dasar-dasar memahami aksara Sunda yang dibantu dengan ilustrasi agar dapat menarik pembaca khususnya anak-anak.

## 2. Alur/Plot

Plot adalah alur cerita yang disusun secara keseluruhan dari awal hingga akhir secara terperinci, berfungsi untuk menuntun cerita agar tidak keluar dari pembahasan cerita. Alur cerita yang digunakan yaitu alur maju agar mudah dipahami oleh anak-anak. Berkisah tentang seorang anak asal Sunda yang sedang berjalan-jalan di daerah Kota Bandung dan mengenalkan aksara Sunda yang ada di lingkungan sekitar kepada pembaca.

## 3. Tokoh/Penokohan

Tokoh utama yang dihadirkan dalam cerita adalah anak-anak, agar dapat menjangkau pembaca dengan rentang usia yang lebih luas yaitu dari anak-anak hingga dewasa. Tokoh dalam cerita anak dapat siapa saja atau apa saja. Menurut Bambang Trimansyah (2020, hal. 43) tokoh di dalam cerita anak berperan penting dalam mengantarkan peristiwa di dalam cerita. Karakter yang berhasil ditampilkan penulis mampu mempengaruhi pembaca anak-anak sehingga anak dapat mengidentifikasi dirinya seperti si tokoh. Cerita yang berhasil memikat pembaca dapat diindikasikan dari identifikasi diri si anak terhadap tokoh di dalam cerita. Adapun tokoh utama yang dihadirkan dalam karya cergam ini bernama Ujang, seorang anak laki-laki asal Sunda yang menggunakan pangsi hitam dan kain bermotif batik yang diikat di kepala dan dililit di pinggang. Tujuannya agar anak dapat mengenal identitas pakaian khas Sunda dan lebih sesuai dengan isi cerita yaitu edukasi aksara Sunda. Tokoh lain juga hadir sebagai pemeran pembantu atau disebut juga dengan figuran.

## 4. *Setting* Cerita

*Setting* atau latar cerita adalah gambaran tempat, waktu, dan suasana yang menjadi gambaran tempat kejadian dalam cerita. Keseluruhan keterangan latar harus tergambar secara visual dan terancang dalam sebuah naskah cerita. Latar tempat yang penulis gunakan dalam karya penciptaan ini yaitu di jalanan Kota Bandung seperti Jalan Braga, Jalan Asia Afrika, sebuah taman di desa, ruang

belajar, dan lain-lain. Untuk waktu yang terjadi dalam cerita ini meliputi pagi dan siang hari.

## 5. Sudut Pandang

Sudut pandang sangat penting dan perlu melalui berbagai pertimbangan, penulis menyusun strategi yang akan digunakan dalam memahami cara berpikir anak agar cerita dan edukasi aksara Sunda dapat tersampaikan dengan baik. Seperti yang dijelaskan oleh Nurgiyantoro dalam Bambang Trimansyah (2020, hal. 52), Sudut pandang adalah tentang siapa yang melihat atau siapa yang berbicara atau dari kacamata siapa sesuatu itu dibicarakan. Di dalam cerita sudut pandang terbagi dua, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Adapun sudut pandang yang penulis gunakan dalam karya penciptaan ini yaitu sudut pandang orang pertama, menggunakan kata ganti "aku" dengan menempatkan pencerita sebagai tokoh di dalam cerita. Tokoh aku ini lazimnya menjadi tokoh protagonis yang menjadi pusat jalannya cerita. Tokoh lain menjadi penting jika berhubungan langsung dengan tokoh aku dan seakan-akan dapat berkomunikasi dengan pembaca.

## 6. Tipografi

Tipografi yang digunakan penulis dalam penciptaan karya cergam ini berperan untuk menyampaikan jalan cerita kepada pembaca, sehingga narasi hadir hampir di setiap halaman dengan ukuran 20 pt menyesuaikan dengan target pembaca yaitu pembaca lancar. Adapun *font* yang digunakan yaitu menggunakan jenis *font* Sans Serif yang cocok dengan gaya ilustrasi “Aksara Sunda di Sekitar Kita”.

## 7. Teknik Bercerita

Teknik bercerita sangat penting karena berkaitan dengan penyusunan strategi yang akan digunakan dalam cerita itu sendiri. Teknik bercerita yang digunakan bersifat sederhana dan tidak terlalu kompleks agar konten yang disajikan dapat lebih fokus kepada pemahaman aksara Sunda. Lewat sebuah cerita, penulis ingin memengaruhi pembaca untuk mengidentifikasi penggunaan aksara Sunda yang ada di lingkungan sekitar dan memahami serta membaca dasar-dasar setiap huruf satu persatu dibantu dengan penyisipan ilustrasi yang mewakili huruf awal setiap aksara Sunda.

## 8. Data Buku

“Aksara Sunda di Sekitar Kita” dibuat dengan format buku yang berisi sampul depan, sampul dalam, kolofon, data diri pemilik buku, isi cerita, profil penulis, dan lembar pengesahan yang ditandatangani oleh pembimbing. Format narasi dan ilustrasi tergabung dalam satu halaman dan setiap halaman diisi dengan pemilihan warna cerah seperti biru, kuning, dan hijau agar menonjolkan suasana siang hari yang cerah dan semangat. Buku dicetak menggunakan *art paper* dengan ukuran A4 (29,7 cm x 21 cm). Sampul depan dicetak dengan bahan *hard cover* untuk menjaga kualitas bagian dalam buku agar tidak mudah rusak.

### D. Pengembangan Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”

Pada proses pembuatan ilustrasi cergam “Aksara Sunda di Sekita Kita”, alat dan bahan yang digunakan penulis diantaranya yaitu:

#### a. iPad

Perangkat iPad Air 4 *Wi-Fi only* dengan spesifikasi Chip A14 *Bionic* dengan arsitektur 64 bit, layar *Liquid Retina* dan *Multi-Touch* dengan lampu latar LED 10,9 inci, serta Apple Pencil Gen 2 digunakan untuk pembuatan karya dari tahap awal hingga akhir mulai dari pembuatan *storyboard* dan sketsa gambar, pewarnaan (*coloring*), hingga pemberian teks pada gambar (*lettering*).



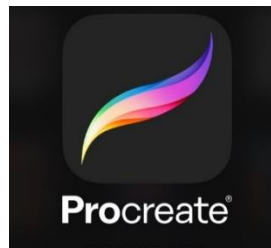
Gambar 3. 2 iPad Air 4  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

#### b. Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam proses pembuatan karya, penulis menggunakan perangkat lunak (*software*) Procreate Versi 5.2.6. Penulis memilih perangkat lunak ini karena



fiturnya lengkap, fleksibel dan sudah menjadi standar umum perangkat lunak yang digunakan di iPad dalam kegiatan desain



Gambar 3. 3 Procreate Versi 5.2.6.  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Adapun pembuatan buku cergam ini melalui tahapan sebagai berikut:

a. Ide Naskah

Naskah ditulis sebagai tahap awal dengan membuat cerita dasar agar dapat membentuk karakter serta setting tempat pengambilan objek cerita. Langkah awal yang dilakukan yaitu mengembangkan tema dalam bentuk alur atau kerangka cerita. Adapun ide yang didapatkan berasal dari lingkungan kota Bandung yang menjadi latar tempat cerita dan berasal dari pengalaman penulis dalam membaca buku cerita anak dan menonton film animasi.

b. Pembuatan *Storyline*

*Storyline* adalah cerita yang dipecah menjadi beberapa adegan dan dengan detail yang nantinya akan dituangkan ke dalam *storyboard* atau papan cerita. Cerita dibuat mengenai perjalanan seorang anak bernama Ujang yang mengajak pembaca menemukan penggunaan aksara Sunda di lingkungan sekitar dengan metode 5W+1H yang dideskripsikan dalam beberapa adegan.

Tabel 3. 2 *Storyline* Cerita Bergambar Aksara Sunda di Sekitar Kita

<i>Storyline</i> Aksara Sunda di Sekitar Kita		
Halaman	Narasi	Deskripsi Gambar
1.	Hai, aku Ujang. Hari ini aku sedang berjalan-jalan di Kota Bandung. Ikut aku, yuk!	Menggambarkan suasana sekitar jalan Braga di siang hari dan Ujang yang melambaikan tangan
2.	Jalan ini adalah salah satu jalan di Bandung yang dipenuhi dengan kafe,	Ujang berjalan kaki di trotoar jalan Braga

	restoran, dan tempat menarik lainnya. Banyak orang yang berjalan kaki dan berfoto disini.	
3.	Lihatlah papan nama jalan itu, jalan ini bernama “Jalan Braga”. Tahukah kamu tulisan apa yang ada di bawah nama jalan tersebut?	Ujang menunjuk ke arah papan nama jalan. Suasana sekitar jalan Braga dan beberapa mobil melewati jalan
4.	Tulisan ini bernama aksara Sunda. Banyak sekali nama jalan yang menggunakan aksara Sunda di Kota Bandung.	Menggambarkan suasana sekitar jalan Asia Afrika
5.	Tahukah kamu darimana aksara Sunda berasal?	Ujang bertanya kepada pembaca dan menjelaskan gambaran singkat tentang sejarah aksara Sunda

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

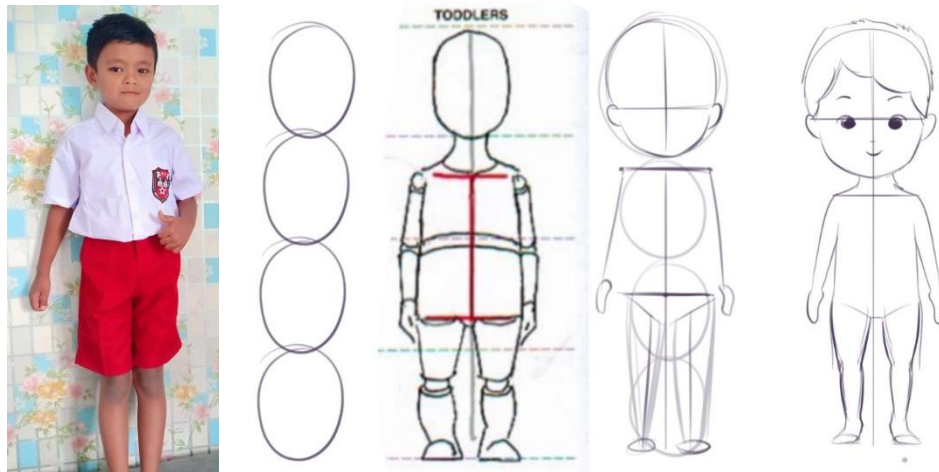
### c. Pembuatan Karakter Tokoh (*Character Design*)

Setelah cerita selesai dirancang, langkah selanjutnya yaitu mendesain karakter Ujang sebagai tokoh utama dalam berbagai sudut pandang yang digunakan dalam cerita. Karakter merupakan komponen penting dalam mencapai keberhasilan dalam menyampaikan pesan dan informasi, yang berfungsi menjadi representasi dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan. Dengan kata lain, desain karakter harus dirancang sedemikian rupa agar mampu berkomunikasi dengan *audience* dengan intim dan intensif.

Ujang merupakan tokoh utama protagonis dan sentral dalam cerita ini. Nama *Ujang* sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu Buyung atau panggilan kepada anak laki-laki dan biasa digunakan di daerah kota dan kabupaten Bandung.

Dalam proses eksekusi karya, penulis membagi ke dalam dua bagian, yaitu bagian tubuh Ujang dan pakaian yang dikenakan Ujang. Bagian tubuh atau anatomi anak memiliki ukuran kepala yang lebih besar dari tubuhnya sedangkan ukuran tinggi badan sama dengan jumlah 4 kepala. Namun, penulis melakukan sedikit

transformasi bentuk di bagian kepala menjadi lebih besar agar dapat memunculkan kesan ‘kartun’ sesuai dengan pengayaan keseluruhan cergam, sehingga dapat digambarkan sebagai berikut.



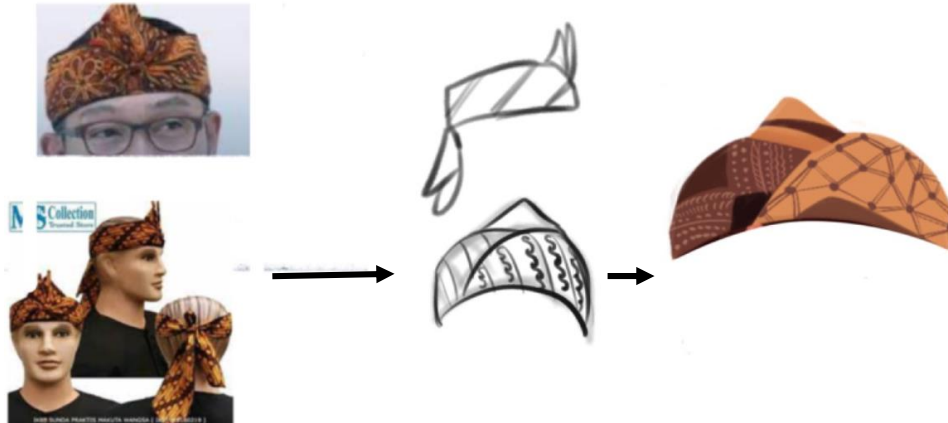
Gambar 3. 4 Proses Eksekusi Anatomi Ujang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah bentuk tubuh Ujang selesai, langkah selanjutnya yaitu proses perancangan pakaian. Adapun pakaian yang dikenakan anak laki-laki untuk ke sekolah seperti yang dipaparkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dalam buku Pakaian Tradisional Jawa Barat, yaitu menggunakan iket kepala, pangsi hitam atau disebut juga baju *kampret*, dan kain panjang batik atau sampung *kebat*. (1988, hal. 102).



Gambar 3. 5 Pakaian Adat Jawa Barat  
Sumber: <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6041952/5-pakaian-adat-jawa-barat-dan-keunikannya> (diunduh pada 21 Juli 2022).

Iket kepala yang digunakan Ujang disederhanakan dari bentuk aslinya untuk memudahkan penulis dalam pembuatan karya, dan ukurannya disesuaikan dengan ukuran kepala karakter Ujang.



Gambar 3. 6 Proses Pembuatan Iket Kepala  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Baju *pangsi* yang dikenakan Ujang mempunyai bentuk yang serupa dengan bentuk aslinya dengan tetap menyesuaikan ukuran tubuh Ujang.



Gambar 3. 7 Proses Eksekusi Baju Kampret Ujang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah bentuk tubuh dan pakaian dirancang, langkah terakhir yaitu menggabungkan semua bahan menjadi satu karakter utuh, yaitu karakter Ujang lengkap dengan pakaian dan berbagai ekspresi dan gestur yang dibutuhkan untuk cerita. Pada perancangan karakter Ujang, penulis mengambil sumber referensi yang di adaptasi dari ciri khas anak di Jawa Barat dengan kulit sawo matang dan rambut coklat gelap.

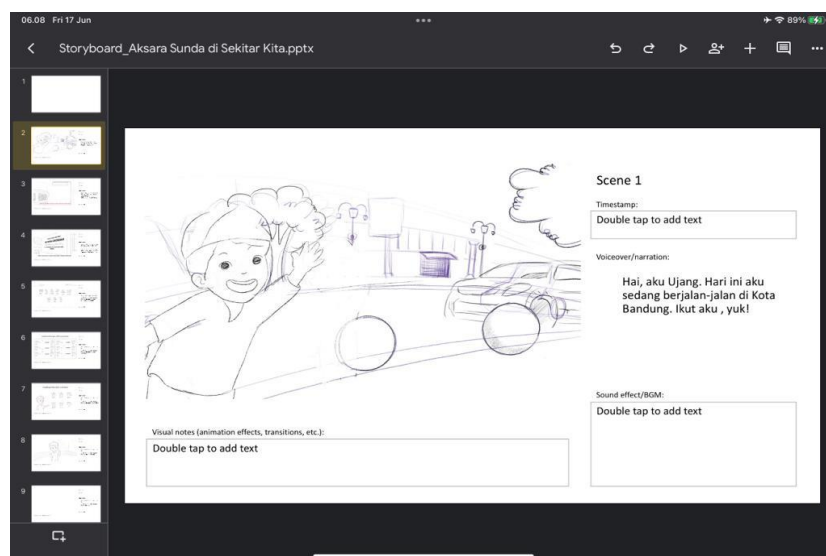


Gambar 3. 8 Karakter Ujang dengan Berbagai Gestur  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

d. Pembuatan Sketsa dan Papan Cerita (*Storyboard*)

*Storyboard* adalah alat bantu untuk menyalurkan ide cerita berupa rancangan adegan yang mewakilkan cerita. Setelah naskah dan *storyline* dibuat, kemudian penulis membuat sketsa gambar dan papan cerita untuk menentukan sudut pandang, jarak pandang, komposisi ilustrasi, dan jumlah halaman.

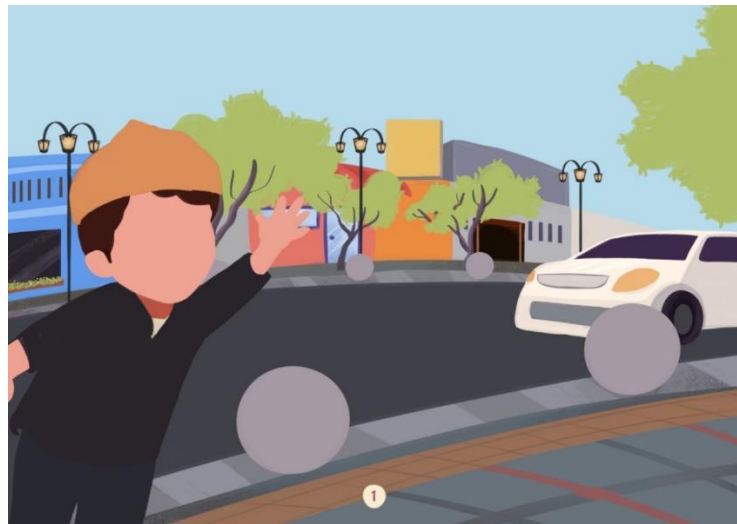
Berikut adalah salah satu dari papan cerita yang penulis buat dalam cerita bergambar “Aksara Sunda di Sekitar Kita” .



Gambar 3. 9 Proses Pembuatan Papan Cerita “Aksara Sunda di Sekitar Kita”  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

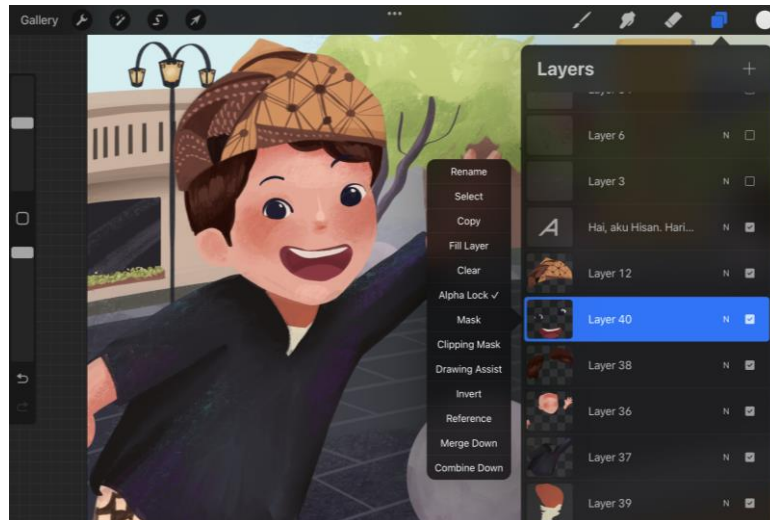
e. Pewarnaan Gambar

Setelah melalui tahap pembuatan papan cerita dan ketsa, langkah selanjutnya yaitu pewarnaan. Proses dilakukan sepenuhnya secara digital untuk mengurangi kesalahan dalam pembuatan karya dan agar gambar yang dihasilkan lebih jernih pada proses pencetakan. *Layer* setiap objek dibuat terpisah agar memudahkan penulis dalam memperbaiki komposisi objek dan memberikan detail pada tahap selanjutnya. Adapun kuas yang digunakan untuk mewarnai objek yaitu menggunakan *Studio Pen* pada seluruh objek dan *Gesinski Ink* untuk bagian mata untuk menciptakan bentuk lengkung mata yang sesuai. Pada tahap awal, gambar diberi warna dasar seperti berikut.



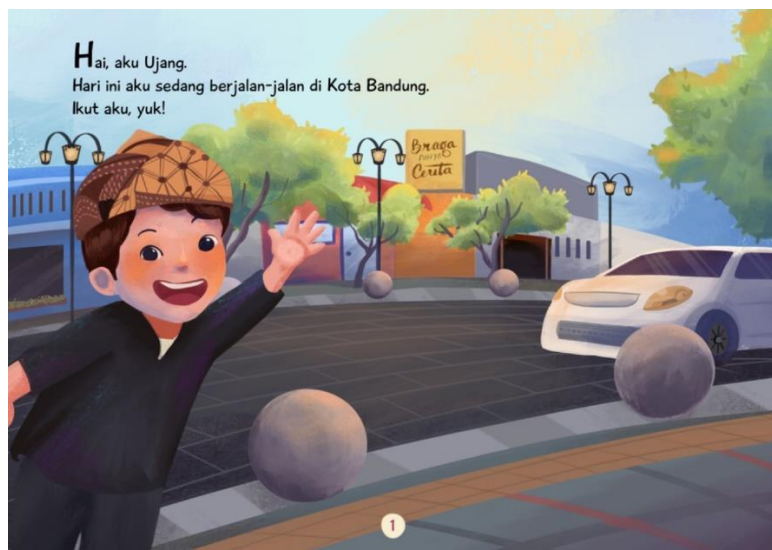
Gambar 3. 10 Pemberian Warna Dasar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah warna dasar selesai, tahap selanjutnya yaitu pemberian *shading* dan *detailing*. Tujuannya untuk mempertegas gambar agar terlihat bervolume dan lebih hidup. *Layer* antara sketsa dan setiap objek dibuat terpisah dan dikunci menggunakan fitur *alpha lock* untuk mempermudah penulis dalam pemberian detail agar warna tidak keluar dari objek yang dipilih. Dalam proses ini, kuas yang digunakan diantaranya yaitu *Turpentine* dan *Stucco* untuk mendapatkan kesan bertekstur dan menghindari warna yang terlalu tebal.



Gambar 3. 11 Penguncian Objek per *Layer* dengan *Alpha Lock*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

f. Penyisipan Kata (Lettering)



Gambar 3. 12 Penambahan Teks pada Ilustrasi Cergam  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

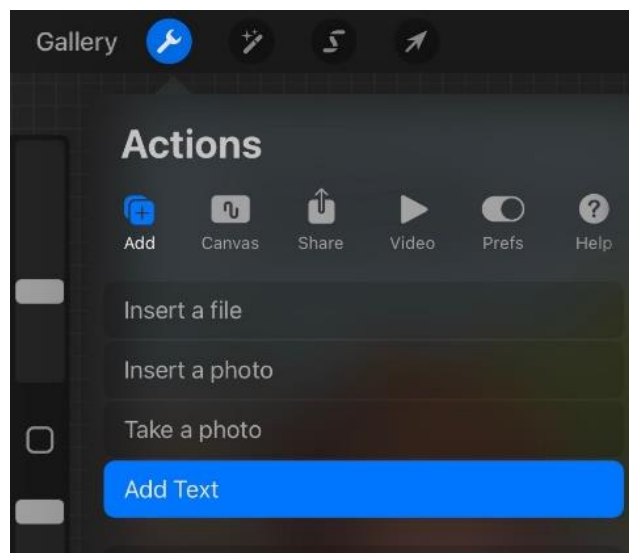
Tahap ini masih menggunakan aplikasi *Procreate* untuk mempermudah penulis mengkomposisikan letak narasi agar berada di bagian yang tidak terkena gambar sehingga mudah untuk dibaca, serta agar teks dapat berada di satu *source file* bersamaan dengan gambar. Adapun jenis *font* yang digunakan untuk cergam ini yaitu *Playtime With Hot Toddies*.



Gambar 3. 13 Font *Playtime With Hot Toddlies*

Sumber: <https://www.dafont.com/mcbungus.font> (diunduh pada 17 Juni 2022)

Penambahan teks dilakukan dengan menggunakan fitur *add text* seperti berikut.

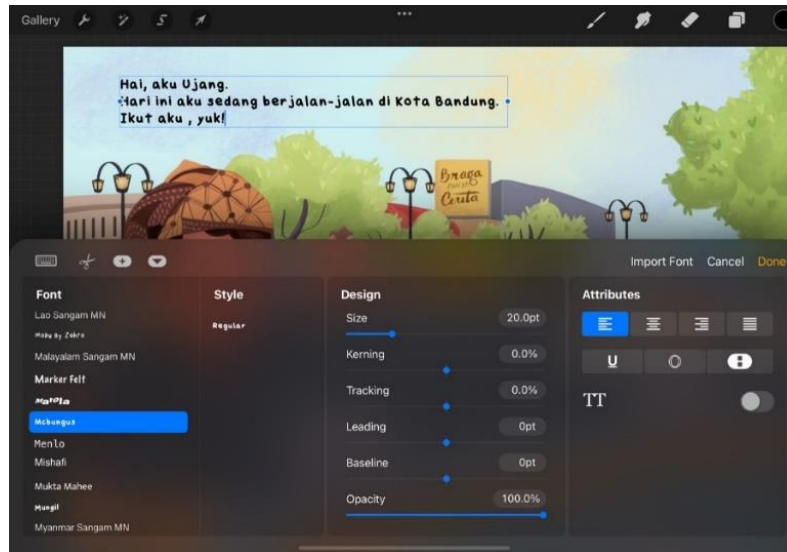


Gambar 3. 14 Fitur Add Text pada Procreate

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Selanjutnya, narasi diketik menggunakan *font* yang telah dipilih dengan ukuran 20.0 pt agar mudah terbaca dan tidak terlalu besar.





Gambar 3. 15 Tahap Pemilihan Font dan Ukuran Teks Narasi pada Gambar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

g. Sampul Depan



Gambar 3. 16 Sampul Depan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Ilustrasi pada sampul depan ini dibuat sepenuhnya menggunakan *software* Procreate dengan ukuran A4 (21×29,7 cm). Penulis menampilkan tokoh utama Ujang dengan latar jalanan untuk menggambarkan perjalanan Ujang dalam menemukan aksara Sunda yang digunakan di lingkungan sekitarnya.

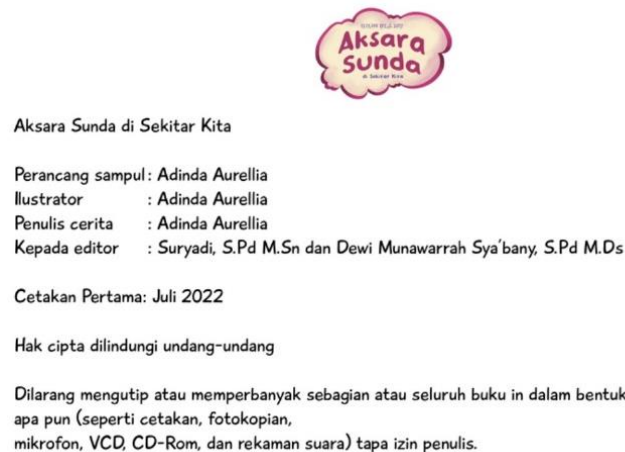
#### h. Sampul Dalam



Gambar 3. 17 Sampul Dalam  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Sampul dalam dibuat sebagai pembukaan awal setelah sampul depan. Menampilkan ilustrasi yang serupa seperti sampul depan dengan judul buku yang di-*highlight* di bagian tengah.

#### i. Kolofon



Gambar 3. 18 Kolofon  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Kolofon berisi tulisan singkat mengenai catatan penerbitan atau produksi yang relevan dengan pembuatan buku. Kolofon dalam cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita” berisi judul, perancang sampul, ilustrator, perancang cerita, dan siapa saja orang dibalik terciptanya buku cerita bergambar dan hak cipta. Adapun font

yang digunakan sama dengan keseluruhan isi buku, yaitu *Playtime With Hot Toddie* dengan ukuran 20 pt.

j. Lembar Kepemilikan Buku



Gambar 3. 19 Lembar Kepemilikan Buku  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Lembar kepemilikan buku ini dapat digunakan oleh target pembaca untuk menulis namanya ketika memiliki buku ini secara pribadi.

k. Glosarium Aksara Sunda

Lembar glosarium aksara Sunda ini memuat kumpulan aksara Sunda dalam satu halaman berisi aksara *swara*, aksara *ngalagena*, dan angka sebagai rangkuman atau kamus untuk mempermudah pembaca dalam melihat keseluruhan aksara, dapat digunakan ketika ingin menulis atau membaca teks aksara Sunda dari sumber lain sehingga tidak perlu kesulitan mencari ke halaman sebelumnya.



Gambar 3. 20 Glosarium

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

## 1. Sampul Belakang



Gambar 3. 21 Sampul Belakang  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Sampul belakang sebagai bagian penutup buku berisi tentang gambaran singkat tentang cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”, menggunakan warna dan ilustrasi yang selaras dengan sampul depan. Pada bagian ini, terdapat identitas penulis beserta judul skripsi penciptaan, identitas universitas dan tahun terbit. *Font* yang digunakan pada bagian ini menggunakan font yang sama dengan narasi buku yaitu Playtime with Hot Toddlies dan Arial untuk identitas di bagian bawah.

### E. Implementasi Cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita”

Tahap implementasi diawali dengan melakukan uji validasi kepada ahli, adapun validator untuk cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita” ini yaitu Ibu Dr. Ruhaliah, M.Hum. selaku dosen Prodi Pendidikan Bahasa Sunda untuk mengetahui tingkat kelayakan karya. Karya cergam ditinjau terlebih dahulu oleh validator kemudian penulis mendapatkan umpan balik berupa pendapat, kritik, saran, dan penilaian dalam format tabel. Adapun penilaian terdiri dari dua tabel yang digunakan terdiri dari aspek-aspek seperti yang tercantum dalam tabel berikut.

Tabel 3. 3 Tabel Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran					
2	Ketepatan pemilihan materi					
3	Daya guna materi					
4	Kejelasan materi					
5	Kejelasan percakapan					
6	Cakupan materi					
7	Cakupan kosakata					
8	Fungsi gambar dan tabel					
9	Sistematika penyajian logis					
10	Ketepatan tata bahasa, ejaan, istilah, dan simbol					
11	Kemenarikan gambar, tabel, dan teks					
12	Kejelasan penggunaan kata dan bahasa					
13	Kemudahan kalimat untuk dipahami					
14	Kesesuaian penggunaan kalimat					

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Tabel penilaian ahli materi terdiri dari 5 skala penilaian diantaranya 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup baik), 2 (kurang baik), 1 (sangat kurang baik) dan diberi tanda ceklis pada bagian yang dianggap sesuai. Setelah diberi penilaian, karya diberi masukan dan perbaikan untuk memperbaiki kesalahan pada karya dan ditulis sesuai dengan tabel yang disediakan sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Tabel Kebenaran Materi

No	Halaman	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1			
2			

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Setelah menempuh tahap uji validasi, langkah selanjutnya yaitu memperbaiki karya sesuai dengan perbaikan oleh validator kemudian karya diuji kembali dalam tahap uji segmentasi. Uji segmentasi karya dilakukan secara terbatas kepada target pembaca untuk menguji kelayakan karya yang dibuat penulis. Pada

kegiatan uji segmentasi ini, penulis membagi menjadi dua indikator elemen buku, yaitu isi cerita dan ilustrasi. Subjek dalam uji coba terbatas sesuai dengan target pembaca yaitu anak-anak dengan usia 9 hingga 15 tahun yang berdomisili di sekitar Kota dan Kabupaten Bandung. Uji coba dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2022 secara daring melalui WhatsApp dan pada 31 Agustus 2022 secara tatap muka kepada anak-anak yang sedang duduk di bangku kelas 3 Sekolah Dasar dan kelas 7 Sekolah Menengah Pertama.

Penulis mendapat sampel siswa sebanyak 10 orang dari SDN Haurpugur 04 Rancaekek, 34 orang dari SDN Korpri 03 Baleendah dan 3 orang anak yang berada di lingkungan sekitar penulis dengan asal sekolah dan jenjang usia yang berbeda.

Uji segmentasi yang dilakukan di SDN Haurpugur 04 diawali dengan mengirim cergam dalam bentuk PDF kepada salah satu guru yang mengajar, kemudian 10 orang anak secara bergiliran membaca cergam sembari didampingi oleh guru. Setelah selesai membaca, para siswa mengisi kuesioner secara daring melalui Google Form yang berisi pertanyaan seputar cergam.

Hal serupa dilakukan penulis kepada anak-anak di SDN Korpri 03 Baleendah dengan membaca cergam bersama-sama di layar proyektor kemudian mengisi kuesioner cetak berisi pertanyaan serupa. Untuk uji segmentasi yang dilakukan di lingkungan sekitar penulis lakukan dengan memfasilitasi mereka iPad atau ponsel untuk membaca cergam dalam bentuk PDF kemudian mengisi kuesioner pada Google Form. Adapun pertanyaan yang penulis berikan diantaranya:

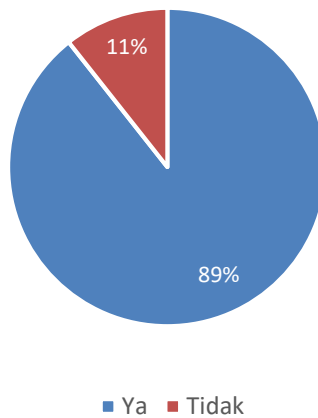
- a. Apakah kamu pernah membaca buku cergam?
- b. Jika iya, buku cergam apa yang kamu sukai?
- c. Bagaimana pendapat kamu setelah membaca cerita bergambar tentang "Aksara Sunda di Sekitar Kita"?
- d. Menurut kamu, apakah cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" mengandung nilai pengetahuan?
- e. Apakah kamu suka dengan gambar-gambar yang ada di cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"?
- f. Setelah membaca cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" kamu jadi tahu tentang aksara Sunda

- g. Setelah membaca cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" bagaimanakah perasaanmu?
- h. Setelah membaca cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" kamu jadi ingin belajar tentang aksara Sunda

Kemudian, hasil yang didapatkan dari setiap pertanyaan adalah sebagai berikut.

- 1) Sebanyak 42 orang anak pernah membaca buku cerita bergambar, dan 5 orang anak belum pernah membaca cergam

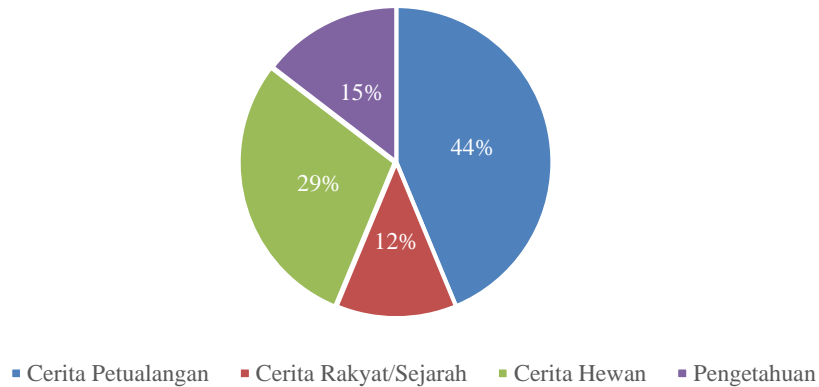
Apakah kamu pernah membaca buku cergam?



Gambar 3. 22 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 2) 21 orang anak menyukai buku cerita petualangan, 6 orang anak menyukai cerita rakyat/sejarah, 13 orang anak menyukai buku cerita hewan, dan 7 orang anak menyukai cerita hewan.

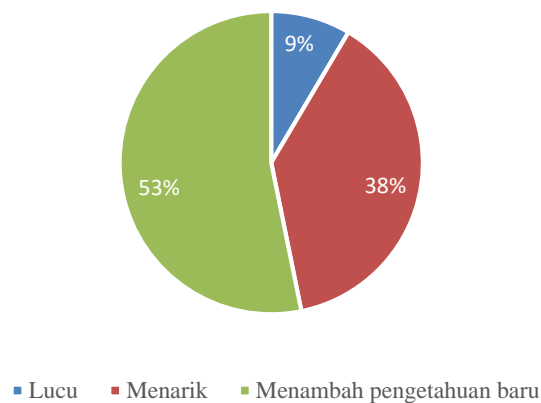
Kalau pernah, buku cergam apa yang kamu sukai?



Gambar 3. 23 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 3) 4 orang anak menjawab cerita bergambar “Aksara Sunda di Sekitar Kita” lucu, 18 orang anak menjawab menarik, dan 25 orang anak menjawab cerita bergambar “Aksara Sunda di Sekitar Kita” dapat menambah pengetahuan baru.

Bagaimana pendapat kamu setelah membaca cerita bergambar "Aksara Sunda di Sekitar Kita"?

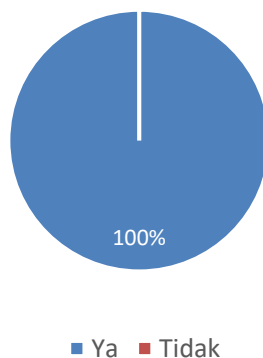


Gambar 3. 24 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 4) Semua anak menjawab cerita bergambar “Aksara Sunda di Sekitar Kita” mengandung nilai pengetahuan.



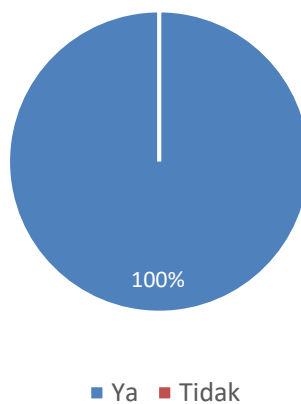
Menurut kamu, apakah cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" mengandung nilai pengetahuan?



Gambar 3. 25 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 5) Semua anak menyukai ilustrasi yang ada di dalam cerita bergambar "Aksara Sunda di Sekitar Kita"

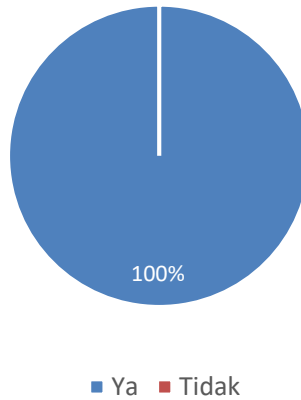
Menurut kamu, apakah kamu suka dengan gambar-gambar yang ada di cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"?



Gambar 3. 26 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

- 6) Semua anak menjawab setelah membaca cerita bergambar "Aksara Sunda di Sekitar Kita", mereka jadi tahu tentang aksara Sunda.

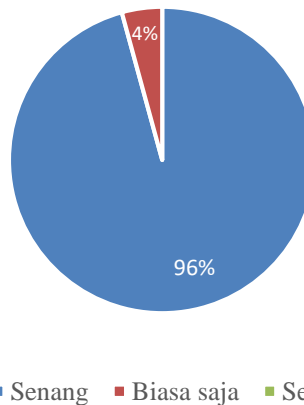
Menurut kamu, apakah cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" mengandung nilai pengetahuan?



Gambar 3. 27 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

7) 45 orang anak menjawab senang dan 2 orang anak menjawab biasa saja setelah membaca cerita bergambar "Aksara Sunda di Sekitar Kita"

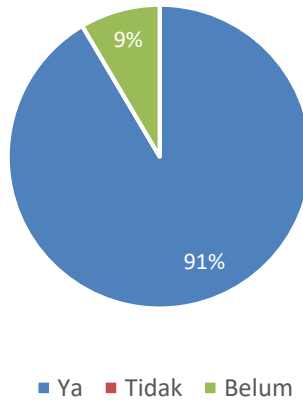
Setelah membaca cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita" bagaimanakah perasaanmu?



Gambar 3. 28 Hasil Kuesioner Pertanyaan 7  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

8) Sebanyak 43 orang anak menjawab ingin belajar aksara Sunda, dan 4 orang anak belum ingin belajar aksara Sunda setelah membaca cerita bergambar "Aksara Sunda di Sekitar Kita"

Setelah membaca cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"  
kamu jadi ingin belajar tentang aksara Sunda



Gambar 3. 29 Hasil Kuesioner Pertanyaan 8  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Maka, hasil analisa dari uji segmentasi karya cergam “Aksara Sunda di Sekitar Kita” terhadap 47 orang anak dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Hampir semua anak pernah membaca buku cerita bergambar dan lebih banyak menyukai cerita bergenre petualangan.
- 2) Hampir seluruh anak menjawab bahwa karya cerita bergambar “Aksara Sunda di Sekitar Kita” mempunyai nilai pengetahuan, dan cerita yang disampaikan menambah pengetahuan baru.
- 3) Setelah membaca cerita bergambar “Aksara Sunda di Sekitar Kita” hampir semua anak merasa senang dan tertarik dengan aksara Sunda.



Gambar 3. 30 Membaca melalui iPad  
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

## **F. Evaluasi Cergam "Aksara Sunda di Sekitar Kita"**

Setelah semua halaman karya cerita bergambar “Aksara Sunda di Sekitar Kita” selesai dibuat, penulis melakukan tahap penyempurnaan karya. Sebelum dicetak, karya disusun berurutan setiap halaman dan dibentuk dalam satu dokumen PDF. Setelah itu, penulis mencetak karya dengan menggunakan kertas HVS dengan ukuran yang sama dengan produk akhir yaitu A4 sebagai *dummy* dengan tujuan untuk memeriksa ulang dan merevisi apabila terdapat kesalahan dialog/narasi atau gambar yang rusak sebelum dicetak secara final.

Setelah melewati proses finalisasi, karya dicetak dengan bahan kertas *art paper* dan dijilid dengan bahan *hard cover* agar kualitas karya tetap terjaga dan tidak mudah rusak.