

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penciptaan

Kebesaran nusantara adalah kebhinekaan suku bangsa yang dimilikinya. Menjaga, memelihara dan mengembangkan eksistensi etnisitasnya adalah tugas mulia dan kewajiban utama setiap warga negara demi berkembangnya budaya bangsa agar sejajar dengan kebudayaan bangsa-bangsa lain di dunia ini.

Reiza D. Dienaputra, Staf Pengajar pada Fakultas Sastra Universitas Padjadjaran serta Sekretaris Jenderal Pusat Kajian Lintas Budaya Bandung dalam artikelnya di *Pikiran Rakyat* (2005) yang bertajuk “*Budaya Sunda, Antara Mitos dan Realitas*”, menyimpulkan bahwa:

Kebudayaan Sunda termasuk salah satu kebudayaan suku bangsa di Indonesia yang berusia tua. Bahkan, dibandingkan dengan kebudayaan Jawa sekalipun, kebudayaan Sunda sebenarnya termasuk kebudayaan yang berusia relatif lebih tua, setidaknya dalam hal pengenalan terhadap budaya tulis.

Kemampuan beradaptasi kebudayaan Sunda, terutama dalam merespons berbagai tantangan yang muncul, baik dari dalam maupun dari luar, dapat dikatakan memperlihatkan tampilan yang kurang begitu menggembirakan. Bahkan, kebudayaan Sunda seperti tidak memiliki daya hidup manakala berhadapan dengan tantangan dari luar. Akibatnya, tidaklah mengherankan bila semakin lama semakin banyak unsur kebudayaan Sunda yang tergilas oleh kebudayaan asing. Sebagai contoh paling jelas, bahasa Sunda yang merupakan bahasa komunitas *urang* Sunda tampak secara eksplisit semakin jarang digunakan oleh pemiliknya

sendiri, khususnya para generasi mudanya. Bahkan terkadang diidentikkan dengan "keterbelakangan", untuk tidak mengatakan primitif.

Fenomena ini pun sedikit demi sedikit menggeser/mengikis pula permainan tradisional yang ada di masyarakat Sunda seperti *gasing*, *congklak*, permainan *pérépét jéngkol*, dan berbagai permainan tradisional lainnya secara perlahan sudah digantikan posisinya oleh berbagai perangkat permainan modern. Berbagai bentuk mainan modern lainnya sudah menjadi "makanan" sehari-hari anak-anak Indonesia, terutama yang tinggal di kota-kota besar, sehingga kini kebudayaan Sunda semakin memprihatinkan keberadaannya.

Karena dorongan rasa cinta dan keprihatinan terhadap budaya Sunda, penulis mencoba menyumbang, memberi dan berbagi kepedulian untuk mengenalkan budaya yang kian memudar akibat kemajuan jaman, dengan memupukkan rasa cinta akan kebudayaan Sunda ini pada generasi kita sejak dini, dengan berkreasi lewat karya ilustrasi sebagai media pengenalan budaya kembali bagi anak-anak sekolah dasar.

Pada kesempatan ini penulis membuat sebuah karya skripsi dengan mengangkat aktivitas perilaku kebiasaan anak-anak di Tatar Sunda. Pembahasan difokuskan pada permainan anak-anak Sunda seusai mengembala ternaknya. Karya skripsi penciptaan ini berbentuk sebuah buku cerita bergambar yang bertajuk PASOSORÉ, yang diharapkan menjadi media pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah Penciptaan

Sebagaimana layaknya informasi yang disampaikan menggunakan bahasa tulisan (bukan suara) yang dapat disampaikan secara tegas, ceria, keras, lembut, penuh gurauan, formal, dan sebagainya dengan menggunakan gaya bahasa dan narasi cerita yang sesuai, ilustrasi juga dapat melakukan hal serupa, bahkan bisa jadi lebih lengkap dari sekedar tulisan. Karya ilustrasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak yang membacanya. Hasil karyanya akan dikemas dalam buku yang bertajuk PASOSORÉ, Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar, dengan ukuran produk 19,5 X 25 cm. Adapun masalah yang muncul dalam pembuatan skripsi penciptaan ini, di antaranya:

1. Kenapa karya skripsi penciptaan ini dikemas dalam bentuk cerita bergambar?
2. Bagaimana cerita bergambar ini dijadikan sebagai media pembelajaran kebudayaan Sunda bagi anak sekolah dasar?
3. Bagaimana penulis menciptakan terobosan dalam membuat cerita bergambar ini, sehingga buku cerita bergambar ini dapat menjadi efektif sebagai media pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar?
4. Bagaimana proses dan teknik dalam pembuatan buku cerita bergambar PASOSORÉ ini?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penciptaan ini sebagai berikut:

1. Karya ilustrasi buku cerita bergambar ini mampu menyuguhkan cerita yang berlatar kebudayaan Sunda dengan sajian narasi cerita dalam bahasa Sunda *loma* yang ringan disesuaikan dengan kepribadian anak-anak, lewat tampilan ilustrasi *full colour* sebagai buku hiburan sekaligus buku *suplement* media pembelajaran untuk anak usia Sekolah Dasar. Pembuatan karya skripsi penciptaan ini ditujukan pula sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana S-1 di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bersandar pada konsep bahwa dunia anak adalah dunia visual, maka karya ini dibuat dalam bentuk cerita bergambar, karena pada dasarnya anak-anak menyukai gambar dan warna-warna mencolok. Supaya karya ilustrasi cerita bergambar penulis disukai anak-anak (konsumen), maka penulis mengutamakan kekuatan visual untuk menarik konsumennya agar tertarik untuk membaca dan mengenal budaya Sunda yang disajikan dalam buku cerita bergambar PASOSORÉ ini.
3. Penulis menyuguhkan sebuah cerita bergambar dalam dwibahasa (Sunda-Indonesia) sebagai upaya terobosan untuk mendongkrak minat dan memudahkan anak dalam mempelajari bahasa *indung* atau bahasa daerah Sunda sebagai bahasa sehari-hari lewat tampilan buku cerita bergambar

yang ringan, menarik, dan menghibur anak-anak, sehingga keberadaannya menjadi lebih efektif sebagai media pembelajaran.

4. Sebagai wujud kepedulian penulis terhadap budaya Sunda dalam memelihara, menjaga, serta memperbaiki budaya Sunda yang kini kian memudar akibat kemajuan jaman dengan memupukkan rasa cinta generasi bangsa sejak dini terhadap budayanya lewat karya ilustrasi yang dibuat ini.

Hasil penciptaan ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi penulis dapat menampilkan buku PASOSORÉ, Cerita Bergambar Dwibahasa sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar yang bermanfaat bagi kelangsungan kebudayaan Sunda.
2. Bagi dunia pendidikan seni rupa diharapkan dapat memberi gagasan baru dan membuka pemahaman akan ilustrasi sebagai media pembelajaran kebudayaan Sunda bagi anak usia sekolah dasar.
3. Bagi kesenian, diharapkan juga dapat memperkaya khazanah seni rupa.
4. Semoga dapat menjadi sumber gagasan/pembanding untuk menciptakan karya seni rupa di masa yang akan datang.

Selain itu pembuatan makalah ini juga berfungsi sebagai pengiring pemaparan karya skripsi penciptaan yang di dalamnya merangkum mengenai latar belakang hingga tahapan-tahapan proses berkarya.

D. Metode Penciptaan

1. Pendekatan Monodisiplin

Dunia anak adalah dunia bermain. Hampir di setiap waktunya dapat diisi mereka untuk bergembira, walaupun mereka sedang bekerja membantu orang tuanya. Sore hari merupakan waktu senggang yang banyak digunakan untuk bermain oleh anak-anak di tatar Sunda pada umumnya di jaman dulu juga sebagian kecil anak pedesaan saat ini. Selepas mereka terbebas dari rutinitas sekolah, mengaji, membantu orang tua seperti menggembala hewan ternak, mencari rumput untuk pakan, mencari kayu bakar, dan lain-lain.

Pasosoré adalah kata petunjuk waktu (sore hari di Sunda) yang menunjukkan letak Matahari telah berada di sebelah barat dengan ketinggian sekitar 20° - 30° dari garis horizon. Kala itu, ketika waktu menginjak sekitar pukul empat sore, anak-anak Sunda yang *saentragan* (sebaya) sedang bermain di halaman atau lapangan di kampung mereka.

Mereka berkumpul di halaman atau di lahan terbuka itu sambil memainkan beragam jenis *kaulinan* khas Sunda dengan gembira. *Kaulinan barudak* di Tatar Sunda yang mungkin saat ini sudah jarang kita lihat dimainkan anak-anak, seperti pada permainan tradisional *pérépét jéngkol* dalam karya skripsi penciptaan yang penulis suguhkan ini juga permainan tradisional anak Sunda lainnya, di mana anak-anak sekarang mulai meninggalkan permainan ini dan terbius oleh mainan elektronik yang pada umumnya dimainkan di dalam rumah.

Permainan anak tradisional ini tidak bisa dipandang hanya sebagai salah satu bentuk permainan semata. Banyak nilai-nilai filosofis dan kearifan lokal yang tertanam di sana. Permainan anak tradisional yang kaya akan unsur imajinasi, kerja sama, dan pertemanan berpotensi untuk membentuk kepedulian sosial, interaksi sosial, kepekaan sosial, dan kecerdasan bagi sang anak menjelang usia dewasa. Permainan tradisi juga merupakan salah satu bentuk ketahanan budaya, yang memunculkan gagasan dalam pembuatan skripsi penciptaan ini. Penulis berharap dapat menjembatani anak-anak dalam mengenal budayanya, dengan menggunakan bahasa visual, lewat pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan dan pembelajaran di lapangan, juga karena persentuhan batin dengan alam lingkungan tatar Sunda dimana penulis dilahirkan dan dibesarkan.

2. **Prosedur Penciptaan**

Prosedur penciptaan karya dalam pembuatan buku PASOSORÉ, Cerita Bergambar Dwibahasa sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar, diantaranya:

- a. Berukuran 19,5 X 25 cm
- b. Jilid *hardcover* dengan laminasi
- c. Isi cerita dwi Bahasa (Sunda-Indonesia)
- d. *Style* pengilustrasian realis, tema mengenai permainan anak-anak Sunda dengan *setting* pedesaan.
- e. Jumlah halaman kurang lebih berkisar 25 halaman (naskah dan Ilustrasi)

- f. Jumlah ilustrasi yang digunakan berkisar 19 gambar situasi.
- g. Ditujukan bagi anak usia sekolah dasar kelas 4 – 6.

3. Sumber Ide/Gagasan Penciptaan Karya

Suatu karya seni menurut Jakob Sumarjo (Filasafat Seni, 2000:140) mempunyai nilai-nilai dasar. Pertama adalah nilai penampilan (*appearance*) atau nilai wujud yang melahirkan benda seni. Nilai ini terdiri dari nilai bentuk dan nilai struktur. Nilai kedua adalah nilai isi seni (*content*) yang dapat terdiri dari nilai-nilai pengetahuan (kognisi), nilai rasa, intuisi bawah sadar manusia, nilai-nilai pesan atau nilai hidup (*values*) yang dapat terdiri dari nilai-nilai moral, nilai-nilai sosial, nilai-nilai religius dan sebagainya. Nilai ketiga adalah nilai pengungkapan (*presentation*) yang dapat menunjukkan adanya nilai-nilai bakat pribadi seseorang, nilai keterampilan dan nilai-nilai medium yang dipakainya. Nilai isi seni ini berdasarkan landasan kejiwaan yang terbentuk karena persentuhan batin penulis dengan keadaan alam lingkungan di mana ia tinggal.

Ide atau gagasan dapat terbentuk dari luar dan dari dalam diri penulis. Ide atau gagasan yang datang dari luar dikarenakan adanya keterpesonaan akan keindahan alam yang mempengaruhi panca indera sehingga timbul perasaan estetik. Ide atau gagasan dari dalam diri berupa pengalaman akan masa lalu yang tersimpan dalam ingatan, digunakan sebagai bahan untuk melahirkan sebuah gagasan. Dalam pengalaman estetik yang ditimbulkan oleh alam, pengamat memproyeksikan perasaan subjektifnya kedalam alam, sedangkan dalam sebuah

karya seni lebih objektif menghimbau si pengamat, jadi arahnya sebaliknya. (Dick Hartoko, 1990 : 19).

Ide atau gagasan yang ingin disampaikan dalam karya skripsi penciptaan ini yaitu mengenai perasaan akan kenangan masa silam tepatnya, 15 tahun ke belakang. Saat itu sore hari, penulis bersama anak-anak sebaya sedang bermain di halaman sekolah atau di lahan terbuka milik tetangga. Kenangan di pedesaan daerah Bojongsoang - Bandung Selatan, kala itu yang penuh keceriaan, kegembiraan, emosi, dan penuh warna di masa anak-anak lain usai menggembala ternak-ternaknya. Menjadi ide penulis untuk mencoba menerapkannya dalam penciptaan karya buku PASOSORÉ, Cerita Bergambar Dwibahasa sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar ini, sebagai pelengkap khasanah bacaan dari buku-buku yang sudah ada saat ini.

Dalam pembuatan karya skripsi penciptaan ini penulis melakukan observasi ke beberapa toko buku di Bandung untuk mencari keberadaan buku sejenis di pasaran, lewat observasi tersebut ternyata buku cerita bergambar sejenis masih sangat langka keberadaannya. Karena itu penulis memanfaatkan kesempatan ini dan mengambil beberapa sampel buku cerita bergambar yang berbeda dari beberapa tempat observasi, sebagai gambaran bagi penulis dalam menciptakan buku PASOSORÉ, Cerita Bergambar Dwibahasa sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar ini. Semuanya kemudian diramu dengan keunggulan dan manfaat dari buku sampel buku cerita bergambar tersebut, menjadi sebuah

buku cerita bergambar dwibahasa yang mengangkat kebudayaan Sunda. Ada pun proses kreatif berkarya tersebut penulis gambarkan dalam diagram di bawah ini:

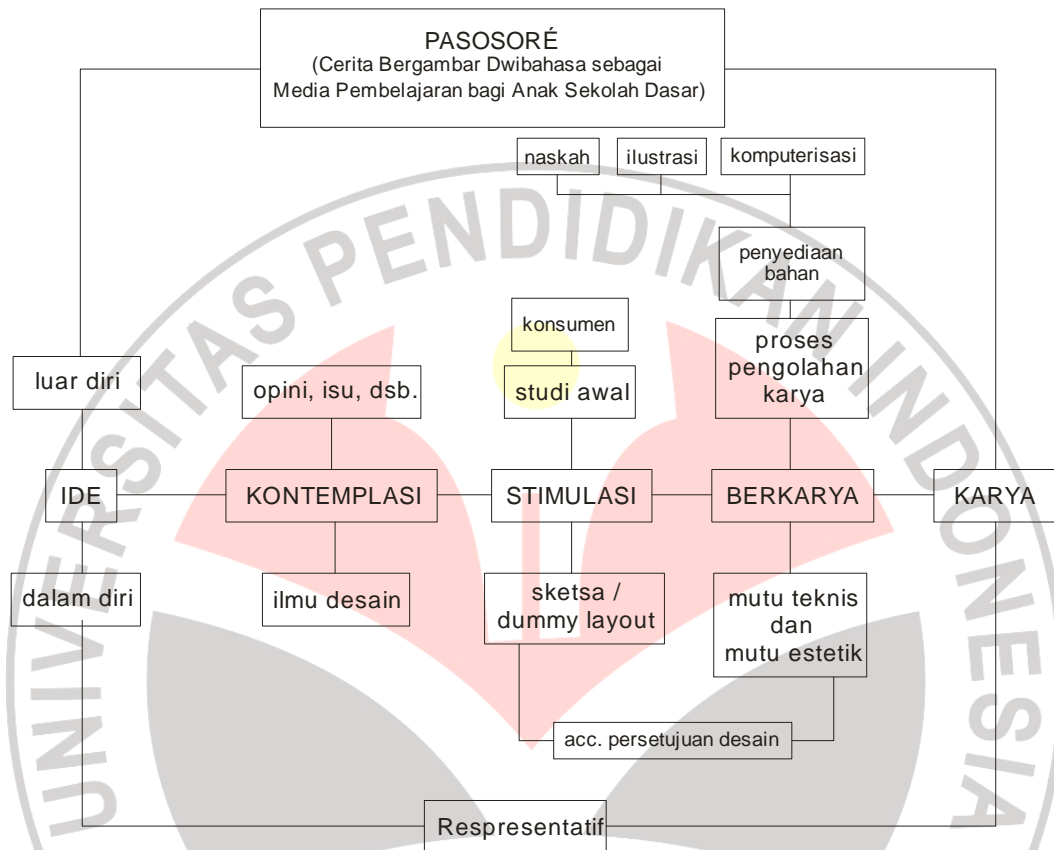


Diagram 1.1,
Skema Proses Berkarya
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

4. Analisis Karya Cipta Seni Visual

Buku PASOSORÉ, Cerita Bergambar Dwibahasa sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar ini menceritakan kebiasaan dan kehidupan budaya *kaulinan* anak Sunda. Isi bahasan dalam cerita bergambar ini hanya difokuskan dalam permainan *perepet jengkol* dalam satu buku. Penulis memberikan warna latar isi buku asli putih kertas yang menggambarkan

kepolosan kepribadian anak yang selalu bergembira ria tanpa ada beban berat yang disandang, dalam tema kesundaannya. Dengan ilustrasi *freehand full colour*, dan menekankan teknik pewarnaan cat air ditambah beberapa bantuan efek komputerisasi untuk lebih menampilkan sisi klasik dan modernisasi tanpa meninggalkan nilai seninya. Tokoh anak-anak yang dipakai berkisar usia 9-11 tahun, yang sedang mengembala ternak kambing. Jenis kambing yang digambarkan dalam cerita bergambar berupa kambing kacang/kambing asli Indonesia, karena jenis kambing ini yang umumnya digembalakan masyarakat di Bandung Selatan, khususnya di Desa Bale Endah - Kabupaten Bandung. Daerah di mana penulis kini tinggal menetap dan menjadi sumber penelitian.

Teks/narasi dibuat dalam bentuk dwibahasa untuk memudahkan pemahaman anak dalam mempelajari bahasa Sunda. Sehingga cerita bergambar ini memberikan keuntungan ganda bagi anak, selain sebagai sarana bacaan hiburan, juga sebagai media pembelajaran dalam belajar bahasa Sunda dan pengenalan budaya Sunda.

5. Teknik dan Medium Penciptaan

Dalam proses pembuatan PASOSORE, Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar ini, penulis berusaha memunculkan *image* buku yang menarik dan tetap *nyunda*, penulis menempatkan beberapa ilustrasi situasi dalam buku ini. Dengan belajar dari karya-karya yang telah ada saat ini, dibantu beberapa referensi foto, artikel koran dan buku yang sejenis,

maka cerita bergambar ini menjadi buku bacaan yang menarik secara visual dan memiliki makna kenangan dalam ceritanya.

Penulis mengaplikasikan alat dan teknik untuk menggambar, seperti *Freehand* dengan penggunaan kuas dengan teknik *water colour* di atas kertas. Ditambah bantuan komputerisasi dengan program software seperti Photoshop CS3, inDesignCS3, dan CorelDRAW X3. Sebagai alat bantu dalam menciptakan karya seni. Hasil akhir buku cerita bergambar ini akan dicetak pada kertas *glossy paper* atau sejenisnya dengan jilid *hardcover*.

E. Sistematika Penulisan Skripsi

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

BAB I PENDAHULUAN

Memuat pokok-pokok bahasan pendorong atas proses penciptaan berdasarkan permasalahan pada skripsi PASOSORÉ, Cerita Bergambar Dwibahasa sebagai Media Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar.

- A. Latar Belakang Masalah Penciptaan
- B. Rumusan Masalah Penciptaan
- C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan
- D. Metode Penciptaan
 1. Pendekatan Monodisiplin

2. Prosedur Penciptaan
3. Sumber Ide/Gagasan Penciptaan
4. Analisis Karya Cipta Seni Visual
5. Teknik dan Medium Penciptaan

E. Sistematika Penulisan Skripsi

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN KARYA

Pada bab ini dijelaskan landasan yang mendasari proses penciptaan atau rancangan dengan mengkaji berbagai sumber pustaka dan meninjau informasi lapangan yang mendukung dalam proses berkarya.

A. Kajian Pustaka (Teoretik)

1. Kebudayaan Sunda dan Permainan Anak
2. Ilustrasi dalam Cerita Bergambar
3. Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran
4. Minat Baca Pada Anak

B. Tinjauan Faktual (Empirik)

C. Gagasan Awal

D. Konsep Visual

1. Skala dan Dimensi
2. Komposisi
3. Tata Letak (*Layout*)
4. Warna

5. Tipografi
6. Sudut dan Jarak Pandang

BAB III VISUALISASI DAN ANALISIS KARYA PASOSORÉ CERITA BERGAMBAR DWIBAHASA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR

Mendeskripsikan karya cipta seni visual cerita bergambar PASOSORÉ yang telah selesai dan menganalisisnya secara visual dan konseptual.

A. Prosedur Penciptaan

1. Pembuatan Naskah
2. Alat dan Bahan
3. *Storyboard*
4. Sketsa
5. Mewarnai
6. Pemindaian (*Scanning*)
7. Memasukan Teks (*Editing* dan *Lettering*)
8. Pencetakan
9. Penjilidan

B. Analisis Visual dan Konseptual

1. Pengenalan Karakter
2. Latar Belakang (*Setting Background*)
3. Cerita Bergambar 'PASOSORE'
4. Sampul (*Cover*) Cerita Bergambar 'PASOSORÉ'

5. Isi Cerita Bergambar 'PASOSORE'
6. Halaman Pendukung

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan bagian terakhir yang mengungkapkan rangkuman keseluruhan dari hasil pembahasan karya skripsi penciptaan PASOSORÉ.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka merupakan studi literature terhadap referensi yang digunakan penulis untuk menunjang dalam pembuatan karya skripsi penciptaan ini.

DAFTAR GAMBAR

Memuat nomor dan judul gambar yang terdapat dalam makalah skripsi penciptaan.

DAFTAR ISTILAH

Memuat daftar istilah yang terdapat dalam makalah skripsi penciptaan.

LAMPIRAN

Memuat lampiran-lampiran yang menyertai proses berkarya skripsi penciptaan.