

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya merupakan suatu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia. Budaya yang dimiliki suatu kelompok masyarakat dapat berbeda satu sama lain. Nilai-nilai yang terkandung didalamnya merupakan sifat atau kebiasaan dari masyarakat tersebut. Setiap kelompok masyarakat dapat memiliki ciri khas budaya masing-masing dan dapat dilihat ketika berada dalam kehidupan yang memiliki beragam budaya, atau ketika suatu kelompok masyarakat memiliki atau menganut satu tema budaya yang khusus (Koentjaraningrat, 1990: 263).

Menurut (Koentjaraningrat, 1990: 205) budaya memiliki tujuh unsur kebudayaan universal yang terdiri dari (1) Sistem Religi, (2) Sistem Organisasi Masyarakat, (3) Sistem Pengetahuan, (4) Sistem Mata Pencaharian Hidup dan Sistem – Sistem Ekonomi, (5) Sistem Teknologi dan Peralatan, (6) Bahasa dan (7) Kesenian. Unsur-unsur tersebut merupakan ciri suatu masyarakat memiliki budaya.

Bahasa merupakan salah satu unsur kebudayaan universal. Bahasa adalah rangkaian bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia secara sadar (Santoso, 1990:1). Bahasa yang ada di Indonesia sangat beragam, didalamnya terdapat bahasa nasional dan bahasa daerah. Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang digunakan sebagai bahasa pemersatu bangsa. Indonesia yang merupakan Negara yang terdiri dari beberapa suku memiliki bahasa daerah yang beragam. Menurut data dari Ethnologue, Indonesia memiliki 719 bahasa daerah, 13 diantaranya sudah punah. Bahasa Jawa dan Bahasa Sunda merupakan bahasa daerah dengan jumlah penutur terbanyak dibandingkan bahasa daerah yang lain.

Bahasa Sunda digunakan oleh masyarakat Sunda yang umumnya terdapat di daerah Jawa Barat. Perkembangan masyarakat sunda pada masa ke masa melahirkan kesusastraan sunda. Pengaruh dari budaya luar juga ikut mempengaruhi kebudayaan Sunda. Pengaruh budaya luar yang sangat besar terhadap kebudayaan Sunda adalah Hindu-Buddha, Islam, Jawa, dan Eropa.

Perkembangan kesusastraan Sunda beriringan dengan perkembangan yang terjadi pada masyarakat Sunda. Karya sastra yang muncul merefleksikan situasi sosial dari masyarakat yang menciptakannya. Contohnya pada saat sebagian wilayah Sunda dijajah oleh mataram pada awal abad ke- 17, bentuk karya sastra sunda dipengaruhi oleh kesusastraan dan kebudayaan Jawa.

Kebudayaan yang muncul pada saat mataram menguasai sebagian wilayah sunda contohnya adalah *wawacan*. *Wawacan* bukanlah karya sastra asli Sunda, melainkan berasal dari kesusastraan Jawa. *Wawacan* adalah sebuah cerita yang disusun berdasarkan aturan penulisan jenis puisi yang disebut *dangding*. *Dangding* adalah aturan puisi yang sudah tertentu untuk menggambarkan hal-hal yang sudah tertentu pula. Setiap jenis aturan atau ikatan *dangding* itu disebut dengan istilah *pupuh*.

Pupuh terikat oleh patokan (aturan) *pupuh* berupa *guru wilangan*, *guru lagu*, dan *watek*. *Guru wilangan* adalah jumlah *engang* (suku kata) tiap *padalisan* (larik/baris). *Guru lagu* adalah *sora panungtung* (bunyi vokal akhir) tiap *padalisan*. Sedangkan *watek* adalah karakteristik isi *pupuh*. Terdapat 17 Jenis *pupuh* yang terbagi menjadi dua kategori yaitu *Sekar Ageung* (4 jenis *pupuh*) dan *Sekar Alit* (13 jenis *pupuh*). Setiap *pupuh* memiliki aturan yang berbeda-beda, baik itu jumlah *padalisan* pada setiap *pada* (bait), *guru wilangan*, *guru lagu* dan *watek* dari *pupuh* itu sendiri.

Seiring perkembangan zaman, *pupuh* berkembang dan menjadi salah satu materi pelajaran yang ada pada muatan lokal dan diajarkan di tingkat SD, SMP dan di Kab. Subang. Namun, karena pengaruh perkembangan teknologi dan semakin jarang penggunaannya bahasa Sunda sebagai bahasa sehari-hari, banyak ditemukan pelajar yang kesulitan untuk memahami apa isi dari *pupuh* yang diajarkan di sekolah. Selain itu, perkembangan media pembelajaran yang cenderung lambat mengurangi minat pelajar untuk mempelajari *pupuh*. Apabila dibiarkan, bukan tidak mungkin *pupuh* akan punah dan masyarakat Sunda tidak akan mengetahui bahwa *pupuh* merupakan karya sastra Sunda.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis merasa perlu adanya upaya untuk membuat *pupuh* lebih diminati lagi dan dapat dengan mudah dipahami isi dari *pupuh* tersebut. Maka diperlukan media yang dapat menarik minat para pelajar

untuk mempelajari pupuh. Maka penulis tertarik untuk membuat tugas akhir berjudul “Perancangan Media Penunjang Pembelajaran *Pupuh* bagi Siswa SMP”.

1.2 Permasalahan

Permasalahan pada tugas akhir ini terbagi menjadi dua, yaitu identifikasi masalah dan rumusan masalah. Berikut ini penjelasan identifikasi masalah dan rumusan masalah terkait dengan tugas akhir penulis, yaitu :

1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan antara lain :

- a. Berkurangnya minat pelajar untuk mempelajari *pupuh*.
- b. Perkembangan media pembelajaran *pupuh* yang lambat.
- c. Pelajar mengalami kesulitan memahami isi dari *pupuh* karena kurangnya intensitas penggunaan bahasa Sunda pada kehidupan sehari-hari.

2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya antara lain :

- a. Bagaimana menyampaikan suatu cerita dan aturan di dalam sebuah *pupuh* melalui media visual ?

1.3 Ruang Lingkup

Apa ?

Perancangan media pembelajaran *pupuh* agar lebih mudah dimengerti oleh pelajar dan lebih diminati. Sebagai upaya untuk melestarikan dan menjaga karya sastra Sunda agar tidak hilang karena perkembangan zaman.

Bagian mana ?

Perancangan media pembelajaran *pupuh* lebih fokus pada cara menyampaikan cerita dari suatu *pupuh* dengan menggunakan media visual berupa buku ilustrasi agar lebih mudah dimengerti. Perancangan ini tidak membahas lebih dalam *pupuh* secara linguistik.

Siapa ?

Target *Audience* dari perancangan ini adalah anak-anak pada rentang usia 12-14 tahun yang sedang duduk di bangku SMP. Sedangkan target *market* dari perancangan ini adalah sekolah-sekolah yang mempunyai mata pelajaran muatan lokal yang membutuhkan media penunjang pembelajaran *pupuh*.

Kapan ?

Perancangan media pembelajaran ini membutuhkan data-data yang valid. Pengumpulan data dilakukan sejak bulan Februari – Maret 2015, sedangkan perancangan sejak Maret – Juni 2015.

Dimana ?

Perancangan media pembelajaran ini mengambil kasus yang terjadi di sekolah-sekolah tingkat menengah pertama di Kabupaten Subang khususnya di Kecamatan Subang.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan tugas akhir ini antara lain:

- a. Membuat *pupuh* lebih mudah dipahami oleh orang yang mempelajarinya melalui media visual.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam penyusunan tugas akhir ini dibutuhkan data-data pendukung yang diperoleh dari metode pengumpulan data yang dilakukan oleh

penulis. Selain itu dibutuhkan metode analisis data untuk mengolah data yang telah penulis kumpulkan.

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis antara lain :

a. Observasi

Teknik pengumpulan data melalui Observasi menurut Narbuko dan Achmadi (1999 : 83) adalah:

“Alat pengumpulan data yang dilakukan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki”.

Berdasarkan pada pengertian tersebut, maka penulis akan terjun langsung ke lapangan mengamati fenomena yang terjadi di kabupaten Subang.

b. Wawancara

Penulis akan mengumpulkan data mengenai sejarah iket sunda dan makna secara umum melalui wawancara kepada narasumber yang terpercaya seperti guru pelajaran muatan lokal yang ada di kabupaten Subang. Guru yang dijadikan narasumber pada pengumpulan data ini adalah Ibu Karwati yang merupakan guru Bahasa Sunda di SMP Negeri 1 Subang.

c. Studi Pustaka

Penulis mengumpulkan data melalui data yang tertulis dan relevan terhadap tugas akhir yang sedang dikerjakan. Sumbernya dapat berupa buku-buku ilmiah, penelitian yang sudah ada ataupun artikel yang dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

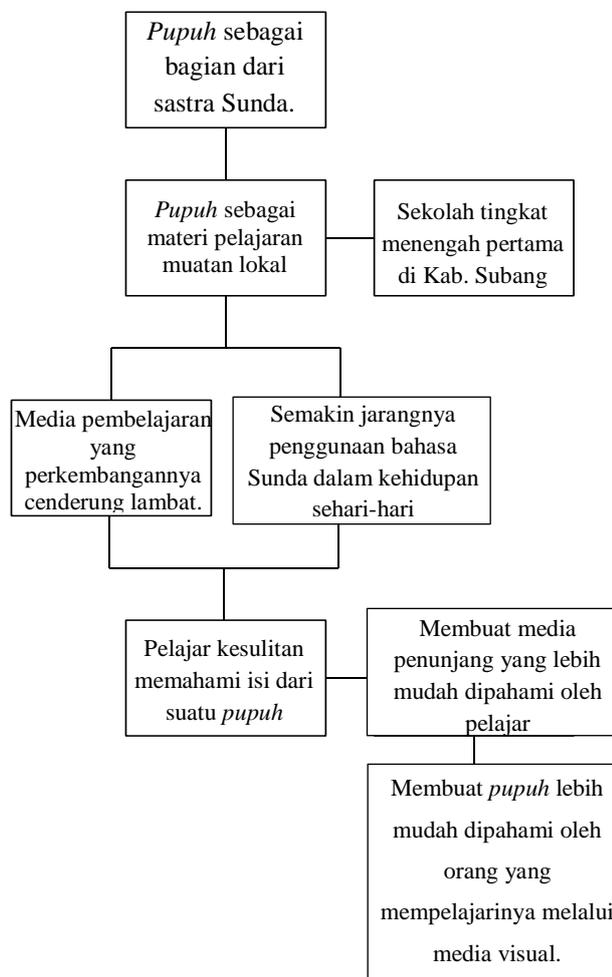
1.5.2 Metode Analisis Data

Adapun metode analisis data yang digunakan oleh penulis dalam perancangan tugas akhir ini adalah metode kualitatif dengan

cara menguraikan elemen-elemen desain sebagai acuan untuk mendapatkan konsep analisis visual terkait dengan media sebelumnya dan melihat potensi permasalahan yang dialami oleh guru dalam mengajarkan *pupuh* sehingga metode ini akan menghasilkan tolak ukur yang efektif.

1.6 Kerangka Perancangan

Berikut ini adalah kerangka perancangan tugas akhir penulis berdasarkan topik yang dipilih:



Bagan 1.1 Skema Perancangan
Sumber : Data Pribadi Penulis

1.7 Pembabakan

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab. Bab I menjelaskan tentang latar belakang masalah yang akan diangkat dalam tugas akhir ini. Selain itu terdapat identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

Bab II merupakan bagian yang berisi landasan teori yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini. Teori yang digunakan diantaranya adalah teori budaya Sunda, teori tipografi, dan teori ilustrasi.

Bab III merupakan bagian yang menjelaskan hasil penelitian dan data hasil dari metode pengumpulan data yang dilakukan penulis. Selain itu terdapat pula data lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis seperti data demografis, dan psikografis.

Bab IV berisi konsep dari topik yang dirancang oleh penulis diantaranya adalah konsep kreatif, konsep media, konsep visual dan hasil perancangan yang berisi proses perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

Bab V adalah penutup yang berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.