

PERANCANGAN MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN *PUPUH* BAGI SISWA SMP

DESIGN OF SUPPORTING MEDIA FOR LEARNING *PUPUH* FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

Wildan Gustia

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

wege17@gmail.com

Abstrak

Indonesia memiliki banyak sekali keberagaman budaya, salah satunya yaitu karya sastra. 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. Salah satu contoh karya sastra Sunda yang dipengaruhi kebudayaan Jawa adalah *pupuh*. Seiring perkembangan zaman, *pupuh* menjadi materi pelajaran pada muatan lokal di sekolah tingkat dasar dan menengah pertama.

Namun, perkembangan media pembelajaran yang lambat dan kurangnya penggunaan bahasa Sunda pada kehidupan sehari-hari membuat siswa kesulitan untuk memahami isi cerita dan aturan dari suatu *pupuh*. Berdasarkan data yang diperoleh dari metode yaitu wawancara, observasi dan studi pustaka, diperlukan media penunjang pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami aturan dan isi cerita dari suatu *pupuh*. Cara yang akan dilakukan yaitu dengan membuat aplikasi penunjang pembelajaran *pupuh* karena media ini dianggap cukup dekat dan disukai oleh siswa. Melalui aplikasi siswa dapat mendengarkan audio dari suatu *pupuh* dan melihat visualisasi dari *pupuh* tersebut. Pada akhirnya *pupuh* akan lebih mudah dipahami oleh siswa baik itu aturannya maupun isi cerita dari suatu *pupuh* yang disajikan.

Kata Kunci : Aplikasi, Media Penunjang Pembelajaran, Sunda

Abstract

Indonesia has a lot of cultural diversity, i.e. literary work. Literary work that appears reflects the social situation of the people who created it. For example at a time when most of the Sunda region was colonized by Mataram in the early 17th century, the form of Sundanese literature was influenced by literature and Javanese culture. One example of the Sundanese literature influenced by Javanese culture is a *Pupuh*. Over time, *Pupuh* became the subject matter on local content in elementary school and junior high school.

However, the slow learning media development and the lack of the use of language in everyday life make students difficult to understand the content of the *pupuh* and the rules of a *pupuh*. Based on data obtained from methods i.e. interview, observation and study library, required supporting media learning can grow students to more easily understand the contents and rules of *pupuh*.

The way to do that is to make the mobile application of supporting learning *pupuh* because this media is considered fairly close and well liked by students. Through the applications students can listen to the audio of a *pupuh* and see a visualization of the *pupuh*. In the end the *pupuh* will be more easily understood by students either rules or contents of a *pupuh* are presented.

Keyword: Application, Learning Media, Sunda

1. Pendahuluan

1. Latar Belakang

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.

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.

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 jarangya penggunaan 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.

2. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan tugas akhir ini antara lain:

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

3. 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.

4. Metode Penelitian

1.4.1 Metode 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.

1.4.2 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.

2. Dasar Teori

2.1 Pupuh

Pupuh adalah bentuk puisi yang terikat dengan aturan tertentu untuk menggambarkan hal-hal sudah tertentu pula. Dalam setiap jenis *pupuh* terdapat aturan yang sudah tentu berupa guru wilangan, guru lagu, watek, dan jumlah baris dalam satu bait. 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*) (Wahyu, dkk., 2000: 562). Media dalam Pembelajaran Anak

2.2 Siswa dan Media

Media memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar. Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“, atau „pengantar“ (Arsyad, 2014: 3). Menurut Sadiman (1993:6) media adalah “perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan antara dua pihak atau lebih.

2.3 Elemen Desain Komunikasi Visual dan Remaja

Visual yang terdapat didalam media penunjang *pupuh* hendaknya mudah dimengerti oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Arsyad (2014: 90) “...Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca”. Agar hal tersebut tercapai, visual yang ditampilkan pun hendaknya dibuat sesederhana mungkin tanpa mengubah informasi yang ingin ditampilkan. Seperti yang dikemukakan oleh Arsyad (2014:89) mengenai prinsip umum untuk penggunaan efektif media berbasis visual, “usahakan visual itu sesederhana mungkin...”. Hal tersebut demi mendukung upaya remaja untuk meningkatkan kemandiriannya dalam hal belajar dan memecahkan suatu masalah tanpa membuat remaja kebingungan dalam memahami visual yang ditampilkan.

3. Pembahasan

3.1 Konsep

Konsep pada perancangan ini merupakan hasil analisis media dan elemen desain komunikasi visual berdasarkan teori, data-data, media sebelumnya, serta potensi yang ada. Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai konsep perancangan yang terbagi menjadi konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual.

3.1.1 Konsep Pesan

Konsep pesan pada perancangan ini merupakan hasil dari analisis yang telah dilakukan yaitu, media cetak dan audio visual sebagai penunjang pembelajaran *pupuh* bagi siswa SMP yang memiliki potensi untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami *pupuh* dan memberikan alternatif media pembelajaran bagi guru. Oleh karena itu, media cetak dan audio visual yang dirancang harus sesuai dengan karakteristik remaja agar mereka dapat memahami dengan baik *pupuh* yang ditampilkan. Jenis *pupuh* yang ditampilkan pun merupakan *pupuh* yang sesuai bagi remaja sehingga mudah untuk dipahami.

3.1.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada perancangan adalah menampilkan visual dari suatu *pupuh* agar lebih mudah dipahami oleh siswa yang mempelajarinya. Visual yang ditampilkan menggunakan pengayaan ilustrasi kartun sederhana agar pesan atau cerita yang ingin disampaikan dapat dimengerti oleh siswa.

3.1.3 Konsep Media

Konsep media ini merupakan hasil analisis media berdasarkan teori, data-data, dan media sebelumnya, serta potensi yang ada. Konsep media ini terbagi menjadi konsep media utama dan konsep media pendukung.

1) Media Utama

Media utama yang dibuat adalah media berbasis audio visual yaitu aplikasi. Media berbasis audio visual dipilih karena *pupuh* itu sendiri merupakan bentuk puisi yang dilagukan. Aplikasi ini akan menampilkan visual dari *pupuh* beserta audio dari *pupuh* tersebut, dengan begitu siswa dapat mempelajari bagaimana cara nembangkeun *pupuh* dan melihat visual dari *pupuh* tersebut secara langsung. Aplikasi ini akan berhubungan langsung dengan media pendukungnya yang berupa buku, karena pada aplikasi ini dibutuhkan qr code yang berada pada buku untuk membuka *pupuh* yang masih terkunci. Penggunaan kunci pada setiap *pupuh* sesuai dengan nama aplikasi ini sendiri yaitu *sapupuh*, dimana siswa sebagai pengguna harus membuka satu per satu *pupuh* yang ingin dipelajari. Selain itu penggunaan kunci qr code juga bertujuan agar anak fokus pada satu *pupuh* yang diajarkan.

2) Media Pendukung

Media pendukung yang akan dibuat berperan untuk melengkapi informasi yang ada pada aplikasi. Selain itu, media pendukung juga berperan dalam mengenalkan aplikasi ini kepada khalyak.

3.1.4 Konsep Visual

Konsep visual dari aplikasi ini berdasarkan elemen-elemen visual yang telah dianalisis. Warna yang digunakan menyesuaikan dengan watek dari suatu pupuh itu sendiri. Pupuh yang digunakan pada perancangan ini adalah pupuh kinanti, sinom, balakbak, mijil, dan pupuh asmarandana. Pupuh-pupuh tersebut memiliki watek jenaka, gembira, prihatin, dan harapan, maka warna yang digunakan adalah warna golongan hangat dan dingin disesuaikan dengan pupuh itu sendiri.

Tipografi yang digunakan adalah jenis sans serif untuk mewakili karakter remaja yang modern, sedangkan jenis serif pun dipilih untuk menampilkan kesan klasik pada pupuh, namun font yang digunakan merupakan jenis serif yang memiliki concaved scoped yaitu kait yang membundar ujungnya (Lukman, 2015: 20). Ilustrasi yang digunakan menggunakan gaya kartun dengan teknik digital painting. Tata letak yang digunakan pada buku adalah *music apps layout*.

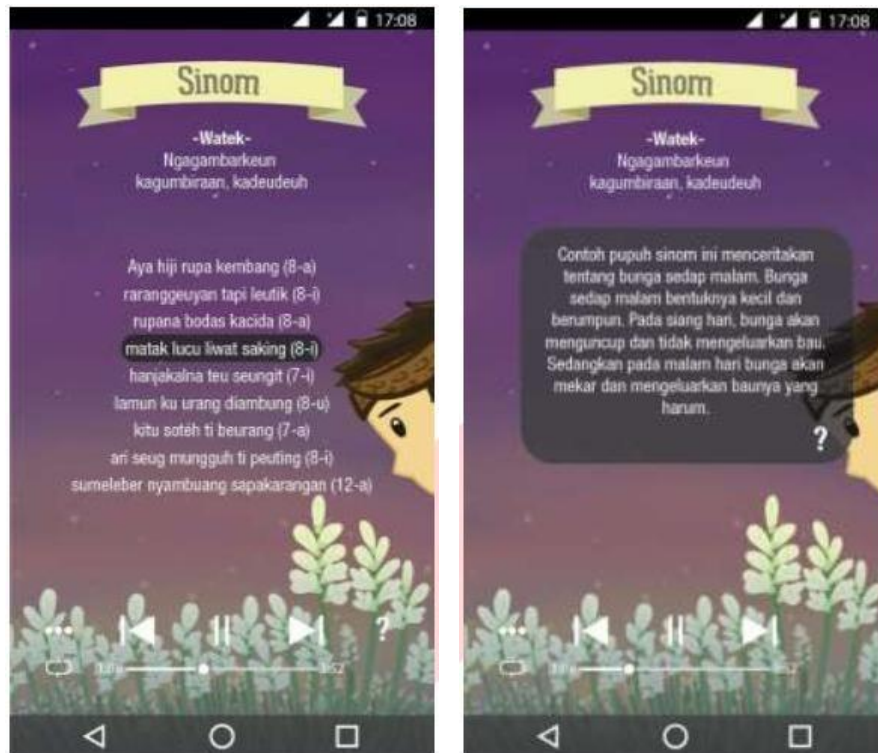
3.2 Hasil Perancangan

Aplikasi yang dirancang memerlukan logo sebagai identitas dari aplikasi tersebut. Berikut adalah logo dari aplikasi “sapupuh” :



Gambar 1. Logo Sapupuh

Logo aplikasi ini merupakan hasil visualisasi dari elemen *pupuh*, remaja dan sunda. Terdapat ilustrasi remaja putra dan putri yang memperagakan gestur seseorang yang sedang bernyanyi. Pakaian dari remaja putra adalah pakaian khas masyarakat sunda yaitu *baju kempret* dilengkapi dengan *iket* yang dipakai di kepala.



Gambar 2. Tampilan pupuh sinom pada aplikasi

Aplikasi yang dirancang memiliki tampilan seperti aplikasi musik yang dapat menampilkan audio. Namun pada aplikasi ini ada fitur tambahan yaitu berupa menu penjelasan dari *pupuh* yang ditampilkan. Visual dari contoh *pupuh* yang diangkat terdapat pada latar dari aplikasi ini. Setiap contoh *pupuh* memiliki visualisasi yang berbeda dan disesuaikan dengan cerita dari contoh *pupuh* yang dipakai.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan analisis yang dilakukan penulis, didapat kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Diperlukan media penunjang pembelajaran pupuh agar memudahkan siswa dalam mempelajari pupuh.
- 2) Dalam merancang media penunjang pembelajaran pupuh diperlukan suatu media yang dapat menampilkan audio dan visual dari suatu pupuh.
- 3) Aplikasi mobile merupakan media yang cocok karena dapat menampilkan audio dan visual secara bersamaan dan praktis serta dekat dengan kehidupan siswa.

Daftar Pustaka:

Buku

- [1] Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran (Edisi Revisi). Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- [2] Darmaprawira W. A., Sulasmi. 2002. Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya Ed. Ke-2. Bandung: ITB.
- [3] Daryanto. 2011. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- [4] Djuharie, O. Setiawan. 2001. Pedoman Penulisan Skripsi Tesis Disertasi. Bandung: Yrama Widya.
- [5] Hadi, Ahmad. 2013. Peperenian. Bandung: C.V. Geger Sunten.
- [6] Koentjaraningrat. 1990. Pengantar Ilmu Antropologi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [7] Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- [8] Muktiono, Joko D. 2003. Aku Cinta Buku: Menumbuhkan Minat Baca pada Anak. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [9] Rustan, Suriyanto. 2008. Layout: Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [10] Sihombing, Danton. 2001. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- [11] Surna, I Nyoman dan Olga D. Pandeiro. 2014. Psikologi Pendidikan 1. Jakarta: Erlangga.