

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Budaya Sunda memiliki beragam jenis seni, baik dari seni suara, seni tari, sastra hingga nilai-nilai kemasyarakatan. Salah satu contoh budaya Sunda dalam kesusastraan adalah pupuh. Menurut KBBI (2016), pupuh adalah lagu yang terikat oleh banyaknya suku kata dalam satu bait, jumlah larik dan permainan lagu (bentuk lagu tradisional Sunda). Pupuh Sunda terdiri atas 17 lagu yang terbagi menjadi 2 jenis, yaitu *sekar ageung* dan *sekar alit*. (Ruhaliah, 2018)

Dalam setiap lirik pupuh terkandung nilai-nilai budaya dan kemasyarakatan, termasuk ajaran budi pekerti. Contohnya Pupuh Maskumambang mengandung makna untuk mengembangkan rasa keprihatinan (empati) khususnya terhadap kebaikan orangtua yang tak terbalaskan. (Juanda, 2015) Karena kontennya tersebut, maka pupuh seringkali dimasukkan sebagai materi ajar pada tingkat sekolah dasar (SD) di Jawa Barat. (Gustia, 2017) Hal tersebut juga tercantum dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KIKD) Bahasa dan Sastra Sunda jenjang SD (2017), bahwa peserta didik harus mengenal dan memahami pupuh dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Namun dalam praktek pembelajaran pupuh, siswa cenderung diarahkan untuk menghafal pupuh saja, bukan memahami nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Padahal melalui pupuh, siswa dapat belajar nilai-nilai kehidupan seperti budi pekerti, norma dan budaya. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Yulianti, pupuh diajarkan dengan metode drill, dimana siswa hanya diajarkan

untuk latihan repertoar lagu saja. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang variatif sehingga siswa kurang tertarik dalam mempelajari pupuh. (Yulianti, 2014) Perlu adanya upaya pelestarian yang ditujukan pada generasi muda saat ini agar budaya sunda tidak hilang dan dilupakan. Dalam buku *Orality and Literacy*, dijelaskan bahwa tujuan penulisan literasi atas budaya lisan adalah untuk memaksimalkan potensi budaya tersebut. Maka dari itu, diperlukan media penunjang untuk membantu proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik untuk belajar nilai moral dan etika melalui pupuh. (Oktapiani, Rudiyanto, & Kurniawati, 2018)

Menurut Sarita dan Novian (2019), karya sastra tradisional seperti pupuh dapat disampaikan melalui wujud yang lebih modern dan baru. Seiring dengan perkembangan teknologi, cerita anak-anak (seperti dongeng) banyak disampaikan melalui media informasi berbasis web atau publikasi *online*. (Schwabe, 2016) Hal ini memberikan pengalaman visual yang lebih baik serta jangkauan yang lebih luas. Dalam buku *Children's Literature*, saat ini banyak cerita tradisional disampaikan kembali oleh penulis dan *illustrators* untuk mengemukakan cara kita menafsirkan apa yang ada di lingkungan.

Dalam buku *Book Illustration in the Long Eighteenth Century: Reconfiguring the Visual Periphery of the Text* (2011), juga dijelaskan bahwa belajar melalui buku ilustrasi dapat membantu komunikasi penyampaian konteks sejarah lebih baik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang media informasi yang ilustratif dan interaktif agar pupuh dapat mudah dimengerti dan

lebih berkenaan dengan lingkungan sekitar anak-anak, sehingga minat dan ketertarikan dapat meningkat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan seperti berikut:

1. Bagaimana merancang buku ilustrasi pengenalan pupuh sunda untuk anak usia 7-12 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Segmentasi dari penelitian, sebagai berikut
 - a. Usia : 7-12 tahun
 - b. Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
 - c. Kelas ekonomi : SES B (McDonald & Dunbar, 2004)
 - d. Pendidikan : SD atau sederajat / masa kanak-kanak (Depkes RI, 2009)
 - e. Geografis : kota metropolitan di Jawa Barat (Bandung, Bogor, Cirebon, Tasikmalaya, dan Sukabumi)
 - f. Densitas : *Semi sub-urban* (McDonald & Dunbar, 2004)
 - g. Psikografis : aktif, memiliki motivasi dan keinginan untuk mencoba hal baru serta tertarik pada budaya lokal (McDonald & Dunbar, 2004)

Laki-laki dan perempuan usia 7-12 tahun yang sedang menempuh pendidikan tingkat sekolah dasar atau sederajat tinggal di kota metropolitan Jawa Barat yang memiliki motivasi dan tertarik pada budaya lokal.

2. Penelitian ini terbatas dalam lingkup media informasi untuk kepentingan pendidikan.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang buku ilustrasi pengenalan pupuh untuk anak usia 7-12 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Bagi penulis

Melalui penelitian ini, penulis mendapatkan pengetahuan lebih dalam mengenai pupuh sunda serta dapat melestarikan suatu budaya dan karya sastra. Penulis juga belajar untuk memahami setiap makna pupuh dan bagaimana mengimplentasikannya ke dalam sebuah buku ilustrasi.

2. Bagi orang lain

Adanya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan sebagai pelestarian budaya, khususnya bagi sekolah. Diharapkan media ini dapat menjadi pendukung pembelajaran bagi guru maupun siswa.

3. Bagi institusi pendidikan

Adanya media pembelajaran baru yang dapat membantu peningkatan pemahaman anak serta pendukung kurikulum yang sudah ada.