

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Indonesia merupakan negara memiliki beragam budaya yang melimpah. Berdasarkan data dari sensus Badan Pusat Statistik pada tahun 2010 dalam laman resmi bps.go.id Indonesia memiliki lebih dari 300 kelompok etnik atau suku bangsa, atau lebih tepatnya terdapat 1.331 suku dan budaya yang beraneka ragam dari masing-masing suku. Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem pemikiran, perbuatan dan hasil karya manusia dalam kerangka kehidupan bermasyarakat dan menjadi milik manusia melalui pembelajaran (Koentjaraningrat, 1990: 180).

Menurut Nurul Aida dalam laman Kompasiana.com tahun 2023 berpendapat bahwa Kehadiran budaya saat ini sudah mulai terlupakan, karena generasi penerus bangsa saat ini terbuai oleh kehidupan modern sehingga lupa akan nilai-nilai warisan budaya sendiri. Ketua Harian Komisi Nasional Indonesia untuk UNESCO (KNIU), Itje Chodidjah dalam laman Pasjabar.com tahun 2022 mengemukakan pendapat bahwa salah satu penyebab terlupakannya budaya lokal adalah karena masyarakat pemiliknya melupakan atau menganggap budaya lokal kurang penting. Sehingga secara bertahap bisa menghilangkan budaya yang sudah lama dianut masyarakat tersebut.

Salah satu fenomena nyata yang dapat kita lihat terdapat di Ibukota Jakarta ini. Dalam laman resmi DPRD Provinsi DKI Jakarta pada tanggal

17 Oktober 2019 Misan Samsuri selaku Wakil Ketua DPRD Provinsi DKI Jakarta mengungkapkan “sadar atau tidak eksistensi Budaya Betawi saat ini semakin tergerus globalisasi serta persebaran multikultural yang terjadi di Ibukota”. Jakarta (Betawi) sebenarnya sangat kaya akan kesenian dan daya tarik tersendiri. Budaya Betawi sangat kaya dengan keanekaragaman karena merupakan percampuran dari aneka ragam budaya, mulai dari budaya Sunda, Tionghoa, Arab, Belanda, Inggris, Melayu dan sebagainya. Keanekaragaman tersebut kemudian melebur dan membentuk sebuah kebudayaan yang memiliki keunikan tersendiri.

Berdasarkan *Prosiding* Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial yang ditulis oleh Shobach, dkk tahun 2022 hasil survei yang telah dilakukan menegaskan bahwa “perbandingan antara menonton film modern atau teater tradisional, mereka lebih tertarik menonton film modern walaupun harus membayar mahal. Hal tersebut menunjukkan tergerusnya ketertarikan masyarakat terhadap budaya asli, terutama kesenian.” Untuk itu harus adanya pelestarian budaya-budaya lokal agar budaya tetap terjaga.

Pemerintah Provinsi DKI Jakarta menerbitkan Peraturan Daerah Nomor 4 Tahun 2015 sebagai payung hukum dan kebijakan untuk melestarikan budaya Betawi yang menjadi modal awal melahirkan kembali budaya Betawi. PERDA ini mengatur tentang tumbuhkembangnya pelestarian budaya Betawi, serta untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Jakarta terhadap pelestariannya. Pemprov DKI juga menerbitkan Peraturan Gubernur 2018 tentang Kurikulum Muatan Lokal yang menjadi wadah agar

generasi penerus makin dekat dan mencintai budaya Betawi. Berbagai upaya lain seperti mempromosikan kebudayaan Betawi lewat festival sepanjang tahun juga ikut dilakukan.

Kesenian merupakan bagian dari kebudayaan yang dihargai keindahan dan keunikannya. Seni merupakan bagian dari kebudayaan dan sarana pengungkapan keindahan terdalam jiwa manusia, keindahannya juga mempunyai fungsi lain. Sedyawati (1986: 61) mengutarakan pendapat bahwa seni sebagai salah satu kegiatan kebudayaan dalam kehidupan masyarakat ditentukan oleh masyarakat pendukungnya. Seni yang diciptakan manusia bermacam-macam, antara lain musik, tari, dan seni rupa.

Menurut bapak Yahya Andi Saputra selaku budayawan Betawi dalam wawancara 08 Oktober 2022 menjelaskan bahwa kesenian Betawi yang sudah diidentifikasi sebanyak 4.500 item, banyak macamnya seperti tari, musik, tradisi, Bahasa dan seterusnya. Pelestarian kekayaan tradisional penting dilakukan karena merupakan bagian penting identitas masyarakat kita. Selain adanya kesadaran pemerintah dengan membuat undang-undang melindungi kesenian dan budaya upaya memberikan edukasi kepada masyarakat mempunyai tingkat urgensi yang utama untuk mempertahankan kesenian, mempunyai peran penting untuk melestarikan budaya kesenian Betawi.

Salah satu cara melestarikan budaya lokal yang dapat dilakukan masyarakat serta generasi muda adalah *Culture Knowledge* (Sendjaja, 1994:

286). *Culture Knowledge* merupakan pelestarian dengan menciptakan pusat informasi budaya yang dapat berfungsi dalam berbagai bentuk. Tujuannya adalah untuk mengedukasi, atau mengembangkan kebudayaan itu sendiri dan potensi wisata daerah, sehingga generasi muda dapat memperkaya pengetahuannya terhadap kebudayaannya sendiri.

Buku cerita bergambar sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Anak akan lebih fokus dan lebih mudah memahami informasi yang terkandung di dalamnya. Buku cerita bergambar menyajikan informasi yang dapat diamati melalui ilustrasi dan teks. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ngura (2018: 6) menegaskan bahwa buku cerita bergambar layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan bercerita dan perkembangan sosial anak sehingga anak akan lebih mudah memahami suatu hal disekitarnya.

Perkembangan kesenian saat ini sangat dipengaruhi oleh kesenian global (budaya barat) sehingga menghambat anak untuk dapat mengenal, menghayati dan mencintai keseniannya sendiri. Melalui buku cerita bergambar peneliti berupaya memotivasi dan pencerahan agar mereka sadar bahwa kesenian lokal penting untuk dikenal, dipahami, dihayati dan dicintai karena budaya lokal dalam hal ini seni Betawi memiliki kearifan lokal yang perlu untuk dikonservasi atau dijaga kelestariannya.

Kearifan lokal yang ada pada seni Betawi antara lain dari seni musik Betawi (Rebana Biang) mengajak anak untuk bersuka ria sambil melatunkan doa (sholawat nabi) untuk dapat lebih mencintai junjungan mereka dan Tuhan yang maha kuasa. Dari seni tari Betawi (Tari Topeng)

anak belajar menghayati makna kehidupan dari lahir hingga akhir hayat harus dilalui dengan cara yang bijak dan Tari Sirih Kuning melambangkan penghormatan terhadap tamu yang datang sebagai tanda suka cita dan cinta terhadap tamu mereka. Dari seni teater Betawi (Lenong) anak belajar tentang teater tradisi dan keunikannya yang tidak dimiliki oleh seni daerah lain dimana semua jenis seni terintegrasi dalam satu adegan dan disertai dengan nasehat kehidupan yang dipelajari sambil bersuka cita karena teater ini mengajak audiens untuk terlibat dalam pentas lenong tersebut.

Berdasarkan penjabaran yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa budaya Betawi memiliki banyak kesenian dan daya tarik sendiri. Namun pada saat ini seiring perkembangan zaman budaya Betawi keberadaannya tergeser oleh globalisasi padahal dalam budaya Betawi terdapat kesenian-kesenian yang dapat menjadi sumber pengetahuan bagi anak-anak. Dengan menggunakan media buku cerita bergambar, anak dapat dengan mudah mengetahui pengetahuan mengenai kebudayaan Betawi.

Atas hal tersebut, peneliti merancang buku cerita bergambar yang dengan tema kebudayaan Betawi berjudul Abew dan kesenian Betawi dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai ragam kesenian Betawi, dari segi seni musik, seni teater, dan seni tari Betawi kepada anak-anak yang tinggal di Jakarta dan sekitarnya sehingga warisan ragam kebudayaan tradisional Betawi tetap terawat, terjaga dan lestari.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan awal ide karya peneliti berawal dari mata kuliah ilustrasi, dimana peneliti membuat karya ilustrasi karakter melalui manual dalam matakuliah ilustrasi juga peneliti pernah membuat buku cerita singkat secara manual. Sejak saat itu berkembangnya ilustrasi karakter peneliti dengan terciptanya berbagai karakter-karakter sederhana.

Perkembangan ide penciptaan karya juga dipengaruhi sejak mengikuti mata kuliah multikultur. Pada mata kuliah tersebut peneliti membuat desain ilustrasi tari topeng Betawi yang merupakan salah satu kesenian kebudayaan Betawi yang harus di lestarikan. Peneliti membuat desain tersebut karena latar belakang peneliti yang merupakan salah satu masyarakat Betawi, lahir dan besar di kota Jakarta. Peneliti belajar adanya enkulturasi budaya dan tertarik untuk melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia salah satunya kebudayaan Betawi.

Perkembangan ide penciptaan karya juga dipengaruhi oleh mata kuliah multimedia, peneliti mengembangkan keterampilan membuat ilustrasi secara digital dengan membuat novel visual yang terdapat pada mata kuliah multimedia. Peneliti berusaha mengembangkan ilustrasi peneliti dari yang biasanya manual beradaptasi ke digital.

Pengalaman dari beberapa mata kuliah tersebut kemudian berlanjut dimata kuliah Studio Desain. Eksplorasi ide peneliti yang berkelanjutan dari mata kuliah multikultur mengenai enkulturasi budaya, melestarikan budaya peneliti. Perasaan tertarik dengan ide yang ditentukan kemudian peneliti

terus mengembangkannya mulai dari eksplorasi karya seperti karakter, latar dan sebagainya pada mata kuliah Studio Desain dengan bimbingan dosen pengampu. Eksplorasi ide dan gaya gambar ilustrasi terus dikembangkan agar terkait satu sama lain.

Pada akhirnya ide penciptaan karya ini berkembang menjadi ide penciptaan pada proposal perencanaan skripsi penciptaan ini. Disini pencipta mengambil khusus untuk kesenian budaya Betawi yakni seperti tari-tarian Betawi, Musik Betawi, dan seni pertunjukan Betawi lainnya untuk dilestarikan dan diperkenalkan kepada anak-anak pada umur 9-12 tahun.

C. Masalah Penciptaan

1. Bagaimana mengembangkan konsep kesenian Betawi sebagai ide cerita Buku Cerita Bergambar.
2. Bagaimana bentuk visualisasi budaya Betawi melalui Buku Cerita Bergambar.
3. Bagaimana merancang Buku Cerita Bergambar yang menarik dengan tema budaya Betawi.

D. Tujuan Penciptaan

1. Mendapatkan konsep kesenian Betawi melalui Buku Cerita Bergambar sebagai pelestarian kebudayaan Betawi.
2. Memperoleh visualisasi dengan tema budaya Betawi melalui Buku Cerita Bergambar.

3. Terciptanya Buku Cerita Bergambar yang menarik dengan tema budaya Betawi.

E. Fokus Penciptaan

Fokus penciptaan seni rupa dibagi menjadi tiga aspek penciptaan yakni aspek konseptual, aspek visual, dan aspek operasional. Berikut ialah penjabarannya:

1. Aspek Konseptual

Secara konseptual peneliti berfokus pada penciptaan Buku Cerita Bergambar dalam bentuk digital print, yang diharapkan peneliti dapat menyampaikan pengetahuan mengenai Kesenian Betawi. Permasalahan yang muncul mengenai budaya Betawi yang merupakan suku budaya peneliti tersendiri keberadaannya makin tergerus globalisasi diungkapkan oleh Wakil Ketua DPRD Provinsi DKI Jakarta Misan Samsuri dalam DPRD DKI Jakarta prov.go.id. 2019.

Selain itu, permasalahan lain yang peneliti temui yakni anak-anak tidak banyak mengetahui ragam kesenian Betawi dan tidak banyak buku cerita mengenai kesenian Betawi merupakan sumber inspirasi peneliti dalam pembuatan Buku Cerita Bergambar kesenian Betawi. Peneliti menempatkan karya seni sebagai instrumen pencapaian untuk mewujudkan tujuan tertentu yakni memperkenalkan dan mengingatkan kembali, sekaligus mempromosikan ragam kesenian Betawi melalui buku cerita anak agar anak mengenal, memahami, menghayati dan mencintai kesenian Betawi.

2. Aspek Visual

Secara visual peneliti membuat Buku Cerita Bergambar dengan mengangkat kesenian Betawi gaya ilustrasi kartun dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip rupa. Berikut ialah penjabaran aspek visual, yakni meliputi:

a. *Subject Matter*

Subject Matter adalah permasalahan yang menjadi pokok penciptaan suatu karya seni. *Subject Matter* yang diangkat dalam karya penciptaan peneliti yaitu mengenai kebudayaan Betawi yang berisi tentang beragam kesenian Betawi melalui buku cerita dengan menanamkan kearifan lokal dari budaya Betawi. Hasil buku cetak ialah karya ilustrasi bergambar dengan berupa penggambaran masyarakat Betawi yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari.

b. Struktur Visual

Pengembangan warna dan gaya desain Buku Cerita Bergambar dengan menggambarkan karakter atau figur manusia yang melibatkan lingkungan masyarakat. Pemilihan warna yang digunakan ialah warna hangat atau *warm tone*, peneliti juga menggunakan warna-warna yang *colorfull* yang sesuai untuk anak-anak.

3. Aspek Operasional

Secara operasional peneliti merancang karya dengan aplikasi *Medibang Paint* dan *Adobe Photoshop* dengan alat *drawing tablet* dan laptop yang

kemudian di cetak pada lembaran *Art Paper* berukuran 20 x 20 cm dalam kemasan buku cerita bergambar. Berikut adalah penjabaran aspek operasional, meliputi:

a. Pra Produksi

Tahapan awal atau tahapan pra produksi dimulai dengan melakukan pengumpulan data melalui internet mengenai ragam kesenian Betawi. Riset wawancara dengan budayawan Betawi juga dilakukan untuk mengetahui lebih dalam dan memperoleh data informasi mengenai kebudayaan kesenian betawi. Mengumpulkan berbagai referensi gambar yang mendukung sebagai inspirasi dalam pembuatan cerita serta tokoh karakter yang akan dirancang.

b. Produksi

Pada tahapan produksi dimulai dengan pembuatan sinopsis cerita, pembuatan karakter cerita, desain sampul buku cerita, dan pembuatan isi buku cerita. Dalam pembuatan sampul buku cerita dan isi buku cerita terdapat beberapa tahapan lagi yakni meliputi pembuatan *storyboard* sketsa kasar yang disertai tata letak layout untuk teks bacaan, pembuatan sketsa halus, pewarnaan yang terdiri dari 2 tahapan (pemberian warna dasar, lalu pemberian gradasi bayangan serta pencahayaan), memasukan teks cerita sesuai dengan *layout* yang telah dirancang.

c. Pasca Produksi

Tahapan Pasca Produksi yaitu membuat buku cerita bergambar berukuran 20x20cm dengan teknik desain grafis kemudian dicetak pada kertas *art paper* dan menggunakan *sampul buku art carton* 210 gsm pada bagian luar buku dan dijahit kawat.

F. Manfaat Penciptaan Karya

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penciptaan karya yakni:

1. Bagi Peneliti

Manfaat penciptaan karya bagi peneliti yaitu menambah wawasan tentang kesenian Betawi serta menambah pengetahuan mengenai teknik pembuatan ilustrasi yang menarik dan menerapkannya ke media buku cerita bergambar dengan penyampaian yang tepat.

2. Bagi Pembaca dan Masyarakat:

Manfaat dari karya ini bagi pembaca dan masyarakat diharapkan Buku Cerita Bergambar ini dapat membantu serta mengedukasi para pembaca untuk mengenal tentang kesenian Betawi supaya melestarikan kesenian Betawi yang merupakan salah satu budaya Betawi agar tetap terjaga dan lestari.

3. Bagi Program Pendidikan Seni Rupa

Manfaat bagi Program Pendidikan Seni Rupa diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti yang akan datang.