

**Perancangan Buku Ilustrasi Bebegig Sukamantri untuk
Remaja**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana/Magister Teknik
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 24 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Aris Kurniawan, S.Sn., M.Sn.
NID/NIDK: 0420570001

Dosen Pembimbing II



Ramlan, Msn.
NID/NIDK: 0429056704

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BEBEGIG SUKAMANTRI UNTUK REMAJA

FAUZAN ABDUL MADJID PUTRA YUSUF, ARIS KURINIAWAN, RAMLAN
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,

Institut Teknologi Nasional Bandung
Email: fauzanabdul78@gmail.com

ABSTRAK

Kebudayaan adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, adat istiadat, dan kemampuan lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Seni budaya di wilayah Jawa Barat berkembang dan dilestarikan sedemikian rupa, salah satunya Bebegig Sukamantri, secara etimologi Bebegig dalam bahasa Sunda berarti Ngabegog atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti diam di tempat, atau tidak bergerak. Lain halnya dengan Bebegig Sukamantri yang digunakan untuk keperluan pertunjukan, unsur alam yang kental pada atributnya ini memiliki arti penjaga alam, dan topeng yang menyeramkan nya itu bermaksud bukan untuk menakuti, tetapi untuk menunjukkan kewibawaan, namun bebegig ini kurang populer di kalangan masyarakat di luar tempatnya berasal yakni desa Sukamantri Ciamis, Jawa Barat. Oleh karena itu dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan menjadi faktor pendukung untuk kesenian tersebut berkembang dan lebih dikenal oleh masyarakat, khususnya masyarakat yang berada di kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan yaitu observasi dan pencarian data melalui internet, lalu wawancara penggiat seni Bebegig Sukamantri. Media buku ilustrasi sebagai luaran yang relevan untuk mengenalkan budaya Bebegig Sukamantri kepada remaja.

Kata kunci : Bebegig Sukamantri, Buku Ilustrasi, Budaya, Beragam

ABSTRACT

Culture is that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, scholarship, customs and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society. Cultural arts in the area of West Java have been developed and preserved in such a way, one of which is Bebegig Sukamantri, etymologically Bebegig in Sundanese means Ngabegog or in Indonesian means to stay in place, or not move. Unlike the Bebegig Sukamantri which is used for performance purposes, the natural elements which are thick in its attributes mean guardians of nature, and the scary mask is meant not to scare, but to show authority, however, this bebegig is less popular among the public. . Outsiders come from the village of Sukamantri Ciamis, West Java. Therefore, by conducting this research, it is hoped that it can become a supporting factor so that this art can develop and be better known by the public, especially people who are in the city of Bandung. The research method used is observation and data search via the internet, then interviews with Bebegig Sukamantri art activists. Picture book media is a relevant output for introducing Bebegig Sukamantri culture to teenagers.

Keywords: Bebegig Sukamantri, Illustrated Books, Culture, Various

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jawa Barat memiliki kekayaan seni budaya yang beragam di setiap daerahnya, keunikan budaya yang kental akan sejarah dan aktivitas masyarakat pada zaman dahulu yang diceritakan atau dilestarikan secara turun - temurun hingga dapat senantiasa di ketahui oleh masyarakat dari zaman ke zaman. Menurut Ki Hajar Dewantara kebudayaan sebagai buah budi manusia yang merupakan hasil perjuangan manusia terhadap dua pengaruh kuat, yakni zaman dan alam. Hal itu merupakan bukti kejayaan hidup manusia untuk mengatasi berbagai rintangan dan kesukarannya mencapai keselamatan dan kebahagiaan. Namun kebudayaan asli daerah ini semakin dilupakan karena adanya budaya barat, maupun budaya dari luar Indonesia.

Terlebih budaya Korea yang merajalela di media maupun kehidupan sosial masyarakat perkotaan, timbulah kekhawatiran ditinggalkannya budaya lokal. Banyak penggiat budaya yang berusaha untuk tetap senantiasa melestarikan dan menjaganya, Diharapkan generasi muda juga harus berperan di dalamnya.

Bebegig Sukamantri yang merupakan suatu karya seni budaya asli dari desa Sukamantri Ciamis, Jawa Barat. Sampai sekarang masih dilestarikan dan ditampilkan. Namun tidak semua kalangan mengetahuinya, apalagi masyarakat yang tidak ada keterkaitan dengandaerah asal dari budaya ini. Rasa cinta akan budayanya secara alamiah akan terbentuk karena faktor keterikatan, atau darah akan daerah asalnya. Strategi membangun ketertarikan generasi muda juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan, visualisasi sebuah narasi menjadi pilihan utama untuk mengangkat seni tradisi Bebegig Sukamantri agar lebih dikenal. Bagaimana memperkenalkan budaya daerah kepada masyarakat luas.

1.2 Tinjauan Pustaka

Menurut Hunt dalam Sugihartono (2015: 1101) buku ilustrasi adalah buku yang di dalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan dan gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berko- munikasi lebih langsung daripada kata-kata, dimana gambar memu- dahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi.

1.2.1. Buku Ilustrasi

Buku yang berisi ilustrasi sebagai penjas suatu pembahasan, agar pembaca dapat memahami suatu situasi yang diceritakan, seh- ingga memudahkan pembaca untuk berimajinasi

membayangkan suatu kejadian tertentu, hal ini mempermudah dan memperjelas pesan yang akan disampaikan.

1.2.2. Bebegig Sukamantri

Secara umum Bebegig adalah orang-orangan sawah, namun di desa Sukamantri Ciamis, Jawa Barat, Bebegig ini merupakan suatu kesenian daerah yang secara penunpan berwujud seperti barong di Bali. Akan tetapi yang menjadi pembeda terletak pada atribut yang dikenakannya, yaitu media yang diambil dari alam yang melambangkan keasrian atau kesuburan.

1.2.3. remaja

Remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah berkembang secara alami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial.

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Remaja ialah masa perubahan atau peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Sofia & Adiyanti, 2013)

Menurut King (2012) remaja merupakan perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 21 tahun. Menurut seorang ahli psikolog perkembangan, Santrock (1999). Orang dewasa muda termasuk masa transisi, baik secara fisik (physical transition), transisi secara intelektual (cognitive transition), serta transisi peran sosial (social role transition) (Agoes, 2004:4).

Masa remaja sampai dewasa awal yakni umur 12 tahun sampai 27 tahun, merupakan masa dimana perubahan yang alami terjadi pada manusia, dan juga merupakan masa transisi, pada umur ini mereka memiliki ketertarikan dan perkembangan pola pikir dalam kehidupannya, bagaimana budaya luar menjadi pengaruh terbesar mereka, karena sistem informasi yang canggih pada saat ini, segala informasi dapat mempengaruhi pola pikir dalam kehidupannya, oleh sebab itu untuk membangun atau melestarikan budaya yang ada, menjadi tantangan tersendiri dalam menghadapinya.

1.3 Manfaat, Tujuan, dan Luaran Penelitian

Tujuan jangka pendek dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan prototipe buku ilustrasi mengenai bebegig Sukamantri untuk memperkenalkan seni tradisi yang berasal dari desa Sukamantri Ciamis kepada masyarakat kota Bandung. Untuk mencapai tujuan tersebut, langkah yang dilakukan yaitu dengan merancang buku ilustrasi, agar lebih mudah dipahami dan menarik, sehingga senantiasa dapat dilestarikan dan diperkenalkan kepada generasi selanjutnya.

Tujuan jangka Panjang dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi buku ilustrasi yang mampu membantu melestarikan seni tradisi Bebegig Sukamantri .

Target Luaran :

- Buku Ilustrasi, sebagai media utama

- Merchandise (sticker)
- Poster digital & cetak, Instagram post sebagai media pendukung

1.4 Metode Penelitian

Tahap awal dilakukannya observasi dan pencarian data melalui jurnal dan artikel terkait, setelah mengumpulkan data dilakukan wawancara dengan penggiat seni bebegig sukamantri untuk mendapatkan informasi yang akurat.

Model komunikasi *Lasswell* dirasa lebih relevan karena *Lasswell model* lebih mengedepankan luaran, sebab penelitian yang dilakukan akan menghasilkan luaran berupa buku cerita. Metode penelitian *Lasswell* memiliki konsep sebagai berikut :

- *WHO* (Siapa)

Siapa, merujuk kepada komunikator yang akan melakukan komunikasi kepada audiens, penulis sendiri sebagai individu yang akan melakukan penelitian, dengan peruntukan Tugas Akhir dari pendidikan yang di tempuh, yaitu sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual ITENAS Bandung.

- *SAYS WHAT* (Berbicara Apa)

Hal yang akan dibicarakan yakni soal seni tradisi Bebegig Sukamantri dalam maksud sebagai Langkah pelestarian dan pengetahuan kepada Remaja (15 - 18 tahun) agar tidak dilupakan. Pesan moral dibalik cerita budaya bebegig Sukamantri ini juga menjadi hal terpenting dalam penelitian.

- *IN WHICH CHANNEL* (Dengan Media Apa)

Media yang digunakan berupa media cetak buku ilustrasi anak, untuk mempermudah penyerapan informasi dan lebih menarik untuk remaja.

- *TO WHOM* (kepada siapa)

kepada remaja sebagai target utamanya, karena remaja saat ini banyak menggandrungi budaya luar dibandingkan budaya milik bangsa, maka dari itu pemilihan target remaja sangat cocok untuk penyampaian pesan dalam buku ilustrasi Bebegig Sukamantri ini.

- *WITH WHAT EFFECT* (Dampak yang Ditimbulkan)

Pesan tersampaikan dan mampu menjadi faktor pelestarian budaya Bebegig Sukamantri.

BAB 2

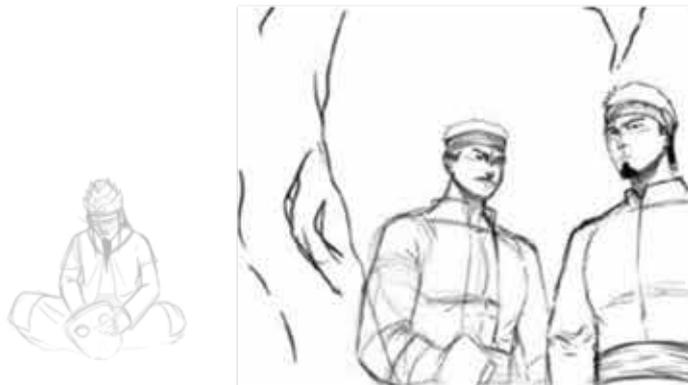
Hasil dan Pembahasan

2.1 Sinopsis

Sinopsi dibuat melalui wawancara kepada pemilik sanggar budaya Bebegig Sukamantri bernama Baladdewa. Dalam proses ini yang dilakukan adalah menentukan cerita yang akan dibawakan.

2.2 Sketsa

Pembuatan sketsa dilakukan setelah membuat sinopsis cerita yang dibawakan, dan juga sudah melakukan pembuatan *story board*, termasuk pembuatan karakter dan suasana yang akan dibawakan, *study* kasus seperti meninjau alam dimana tempat bebegig Sukamantri berasal, bahan yang digunakan untuk pembuatan bebegig, juga tinggi dan besarnya bebegig. Setelah semua proses tersebut dilakukan dilanjutkan dengan melakukan coretan kasar untuk mendapatkan hasil gambar yang diinginkan.



Gambar 1. *Sketsa ilustrasi karakter*

2.3 Hasil

Hasil buku ilustrasi dicetak dengan menggunakan bahas kertas *art paper*, dan jilid *hard cover*.



Gambar 2. Gambar final buku ilustrasi



Gambar 3. Mockup, sticker, dan foto final

2.4 Pembahasan

Buku ilustrasi Bebegig Sukamantri diharapkan menjadi alternatif upaya pelestarian karya seni tradisi budaya tersebut, terutama generasi muda. Selain sebagai media pelestarian, buku ilustrasi ini diharapkan menjadi daya tarik bagi masyarakat kota Bandung, yang diharapkan dapat meningkatkan pariwisata.

BAB 3

Simpulan

Dari hasil perancangan dapat disimpulkan, bahwa karya seni tradisi bangsa ini harus tetap dijaga dan dilestarikan agar tidak hilang ditelan zaman, menjadikan budaya bangsa ini harta yang tidak boleh hilang dari diri masyarakat, peran serta generasi muda yang begitu berarti dalam usaha pelestarian yang dilakukan, dan peran DKV sebagai jembatan antara kebudayaan dan perkembangan zaman.

Salah satu usaha yang dilakukan dengan membuat buku ilustrasi agar generasi muda lebih tertarik dan mudah memahami pesan yang disampaikan, dengan melakukan penelitian dan juga perancangan yang bersumber dari sumber yang terpercaya, diharapkan mampu menghindari informasi yang simpang siur.

Menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya bangsa pada generasi muda harus diusahakan dengan berbagai cara, dan menghasilkan suatu gagasan maupun karya yang mampu menarik perhatian masyarakat secara luas.

Daftar Pustaka

- [1] Setiawan, Dani (2016) *Perancangan Informasi Bebegig Sukamantri Melalui Buku Ilustrasi*. Diakses dari <https://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-danisetiaw35246>
- [2] Kompas.com. (2021, 10 Desember). Model Komunikasi Lasswell: Konsep dan Karakteristiknya. Diakses pada 20 Februari 2023, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/12/10/143000369/model-komunikasi-lasswellkonsep-dan-karakteristiknya>
- [3] sumber.belajar.kemdigbud.go.id. (2019). Menggambar Ilustrasi. Diakses pada 22 Februari 2023, dari <https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Budaya%20IlustrasiBB/Topik-1.html>
- [4] FAISAL REZA (2019) *PENGARYAAN PERANCANGAN BUKU KARTUN OPINI PERILAKU PENUMPANG DAN PENGEMUDI OJEK ONLINE*. FAISAL REZA:146010016. Skripsi(S1) thesis, Desain Komunikasi Visual. Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/43822/>
- [5] Septiawan, M Fahmi (2018) *Buku Ilustrasi Legenda Pulau Kemaro*. Diploma thesis, Politeknik palcomtech. Diakses dari <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/281/>
- [6] id.wikipedia.org. (2022, 22 November). Bebegig Sukamantri. Diakses pada 20 Februari 2023, dari https://id.wikipedia.org/wiki/Bebegig_Sumantri#:~:text=mengingat%20kejadian%20pahit..A sal%20usul,imbalan%20untuk%20menguasai%20Pulau%20Jawa.
- [7] Agustin, DSY. 2011. PENURUNAN RASA CINTA BUDAYA DAN NASIONALISME GENERASI MUDA AKIBAT GLOBALISASI. *Jurnal Sosial Humaniora* 4(2). 1 – 2.
- [8] banjarsari-labuhanhaji.desa.id. (2022, 10 Juni). Kelompok Umur: Balita, Kanak-kanak, Remaja, Dewasa, dan lanjut usia. Diakses pada 20 Februari 2023, dari <https://www.banjarsari-labuhanhaji.desa.id/artikel/2022/6/10/kelompok-umur-balita-kanakkanak-remaja-dewasa-dan-lanjut-usia>
- [9] educhannel.id. (2021, 3 Desember). Cerita Anak. Diakses pada 20 Februari 2023, dari <https://educhannel.id/blog/artikel/cerita-anak.html>
- [10] id.wikipedia.org. (2023, 17 Februari). Perang Bubat. Diakses Pada 21 Februari 2023,dari https://id.wikipedia.org/wiki/Perang_Bubat