

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Budaya adalah cerminan identitas suatu bangsa dan Indonesia dikenal memiliki kekayaan budaya tradisional yang sangat beragam. Salah satu bentuk budaya tradisional yang sarat dengan nilai-nilai luhur adalah permainan rakyat. *Kaulinan barudak* atau permainan anak-anak tradisional dari budaya Sunda adalah salah satu contoh warisan budaya yang mengandung banyak pelajaran sosial dan filosofis. Namun, di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi, permainan tradisional ini semakin tergerus oleh permainan digital dan media sosial yang mendominasi kehidupan anak-anak masa kini. Berdasarkan data yang dihimpun oleh Komunitas Hong (suatu komunitas penggiat permainan tradisional) dan Pusat Kajian Mainan Rakyat, didapati bahwa di Jawa Barat terinventarisir 340 permainan tradisional atau Kaulinan Barudak (Suherlan, 2019).

Namun demikian, sebagian besar sudah tidak dikenal lagi oleh masyarakat dan tidak dipraktekkan oleh anak-anak, bahkan diperkirakan hanya 30-40% yang masih bertahan di pelosok desa (Adji, 2017). Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Muhadjir Effendy, pada masa jabatannya periode tahun 2016 - 2019 menyebutkan bahwa perlu ada penggalian permainan tradisional di berbagai daerah sebagai wujud upaya pelestarian kebudayaan Indonesia secara berkelanjutan yang saat ini sudah jarang dimainkan bahkan tidak dikenal oleh anak-anak saat ini (Nursalikhah, 2019). Upaya pelestarian

permainan tradisional tidak dapat dilepaskan dari elemen-elemen pendukungnya, salah satunya adalah lagu-lagu yang mengiringi permainan tersebut. Keberadaan lagu-lagu permainan rakyat yang diwariskan secara lisan ini menunjukkan betapa kuatnya peran tradisi dalam membentuk budaya suatu masyarakat. Tidak hanya sebagai hiburan, lagu-lagu tersebut juga menjadi sarana pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai sosial, moral, dan kebersamaan kepada anak-anak. Dengan demikian, lagu-lagu permainan rakyat tidak hanya sekadar warisan masa lalu, tetapi juga memiliki relevansi dalam kehidupan anak-anak masa kini. Lagu-lagu permainan rakyat sebagai salah satu unsur dari keuniversalan kesenian merupakan aktivitas manusia yang disebarkan secara lisan, dan dalam penyebarannya pun dapat menimbulkan varian-varian pada lagunya. Perubahan dan variasi dalam lagu-lagu permainan rakyat tidak hanya terjadi secara alami dalam tradisi lisan, tetapi juga melalui adaptasi dan aransemen ulang yang dilakukan oleh berbagai pihak. Salah satu upaya yang berhasil mengangkat kembali lagu-lagu tradisional terjadi pada tahun 1960-an, ketika Orkes Nada Kentjana menghidupkan kembali lagu-lagu lama dari tanah Parahyangan melalui aransemen musik Barat. Alasan Nada Kentjana memilih lagu-lagu seperti itu; karena sangat mudah diarsir, mudah dimainkan, tetapi mempunyai nilai untuk masuk ke semua lapisan masyarakat. (Indra, 2023). Oleh karena itu pengambilan lagu-lagu yang biasa dipakai untuk *kaulinan sunda* dari orkes Nada Kentjana ini merupakan suatu alternatif media untuk bisa mendengarkan kembali kakawihan sunda yang sudah lama hilang dan hanya terdengar dari lisan ke lisan saja. Informasi dan

pengetahuan tentang kaulinan sunda ini menjadi penting untuk dapat disebarluaskan kembali melalui media cetak yang bisa dibaca oleh masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, perancangan zine mengenai kaulinan sunda beserta lagu-lagu kaulinan sunda yang diterapkan oleh Orkes Nada Kentjana menjadi tawaran solusi yang bisa memudahkan generasi dewasa muda untuk mendapatkan informasi dan mengajarkan *kaulinan sunda* yang mereka mainkan di masa kecil kepada anak-anaknya kelak. Selain itu, Orkes Nada Kentjana ini dapat berperan sebagai media alternatif musik pengiring lagu pada kaulinan sunda yang mudah diterima oleh generasi dewasa muda saat ini karena lagunya sudah di-modernisir.

Perancangan zine ini mendapatkan sedikit sentuhan yang berbeda dikarenakan pada teknik cetak grafisnya menggunakan metode cyanotype. Metode ini menjadi sebuah langkah terbaru untuk mencoba keunikan dalam penciptaan karya zine teknik grafis yang unik. Teknik reproduksi ini menggunakan teknik cetak manual menggunakan cahaya, dan warnanya terbentuk dari berbagai macam campuran zat kimia larutan garam besi, yaitu *ferric ammonium citrate*, dan *potassium ferricyanide* yang mendapatkan hasil akhir berwarna pigmen biru prusia.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah pada Tugas Akhir ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan zine *kaulinan sunda* dengan teknik cetak cyanotype?

2. Bagaimana teknik perancangan zine *kaulinan sunda* dengan teknik cetak cyanotype?
3. Bagaimana bentuk penyajian zine *kaulinan sunda* dengan teknik cetak cyanotype?

B. Tujuan

Adapun dengan rincian tujuan sebagai berikut :

1. Menjelaskan konsep perancangan zine *kaulinan sunda* dengan teknik cetak cyanotype.
2. Menjelaskan teknik cyanotype yang dapat diterapkan pada zine *kaulinan sunda* dengan teknik cetak cyanotype.
3. Menjelaskan bentuk penyajian zine *kaulinan sunda* dengan teknik cetak cyanotype.

C. Perancangan

1. Estimasi / Batasan karya

Batasan karya perancangan zine *kaulinan sunda* dengan teknik cetak cyanotype adalah sebagai berikut:

a. Karya Utama

Karya utama dalam proses pengkayaan ini adalah zine yang berisi konten *kaulinan sunda* menggunakan teknik cetak cyanotype. Zine berukuran A3 (29,7cm x 42cm) dan dilipat sedemikian rupa sehingga menjadi bentuk ukuran A6 (10,5cm x 14,8cm) yang berjumlah 3 buah dengan kategori kaulinan sunda yang berbeda yaitu (Jaleuleuja, Prang Pring, dan Oray-

Orayan). Setiap zine memiliki 6 halaman, dibuat menggunakan kertas pilihan yaitu jenis *woodstock* 140 gsm dengan teknik cetak cyanotype yang menghasilkan warna monokrom biru prussian.

b. Karya Pendukung

Karya pendukung merupakan elemen yang tujuannya membantu, melengkapi dan menunjang karya utama. Beberapa karya pendukung zine adalah:

1. Dua buah poster pendukung dengan bahan kertas jenis *woodstock* 225 gsm ukuran A2 (42cm x 54,2cm)
2. Dan satu *T-shirt* berbahan *cotton combed 24s*

c. Target Audiens

Target audiens zine ini adalah dewasa muda berumur 19 hingga 40 tahun yang memiliki minat terhadap budaya dan lingkungan anak anak.

2. Metode Visualisasi Karya

Visualisasi karya dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Menganalisis dan merangkum dari sumber informasi tentang *kaulinan sunda*.
- b. Membuat moodboard.
- c. Pembuatan aset *artwork* dan desain pada zine dan media pendukung secara digital.

- d. Merealisasikan konsep Garapan desain ke dalam bentuk nyata memakai teknik cyanotype ke media.

D. Sumber Pustaka/Acuan

Diantama, S. (2018). Permainan Tradisional Sunda Sebagai Pengembangan Karakter Bangsa (Studi etnografi pada komunitas Hong Dago Bandung). Volume, 6,1: 30-40. Jurnal ini menjelaskan karakter dalam permainan tradisional sunda pada dasarnya berupa nilai-nilai kebaikan. Proses pengembangan karakter berpijak pada aspek mengenal alam, mengenal lingkungan, dan mengenal Tuhan, dilakukan dengan upaya memperkenalkan, memahami, dan mengajarkan melalui cara pembiasaan dan keteladanan.

Kosasih. (2022). Kakawihan dan Kaulinan Barudak Sunda, Jurnal ini menjelaskan tentang *kakawihan* dan *kaulinan* sunda yang menjadi akulturasi budaya sebagai wawasan dasar pengetahuan yang ada di Indonesia.

Todd, M., & Watson, E. (2006). *Whatcha Mean, What's a Zine?: The Art of Making Zines and Minicomics*. Buku ini mengupas segala sesuatu tentang Zine yaitu majalah atau komik mini buatan tangan tentang apa pun yang dapat dibayangkan: band favorit, cerita pribadi, subkultur, atau koleksi. Zine berisi entri buku harian, kata-kata kasar, wawancara, dan cerita. Barang-barang tersebut bisa dibuat oleh satu atau banyak orang,

ditemukan di toko, diperdagangkan di konvensi komik, ditukar dengan teman, atau diberikan secara gratis. Zine bukanlah sebuah ide baru: mereka telah ada selama bertahun-tahun dengan berbagai nama (chapbook, flyer, pamflet). Orang-orang dengan ide-ide independen telah menyebarkan pendapatnya sejak sebelum ada mesin cetak.

E. Metode Penelusuran Data

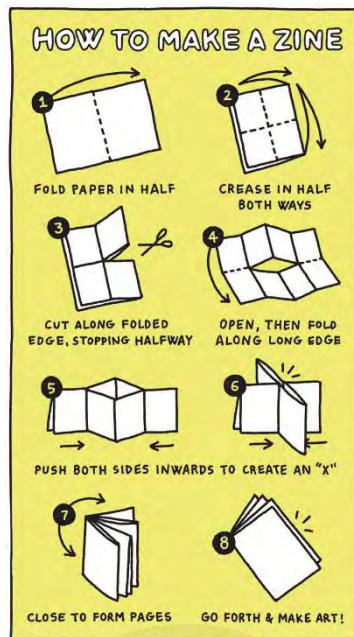
Adapun metode penelusuran data dalam perancangan ini sebagai berikut:

1. Studi literatur

Perancangan karya ini diambil dari berbagai macam sumber tertulis seperti buku artikel yang didapatkan dari internet sebagai kajian.

2. Studi piktorial

Studi ini dilakukan agar mendapatkan gambaran atau inspirasi dalam bentuk pengkaryaan dengan teknik yang akan dibuat. Studi piktorial ini dilakukan pencariannya melalui internet.



Gambar 1.1 Teknik melipat zine

Sumber: <https://pin.it/5p9cP6YCU>, diakses 5 Februari 2025

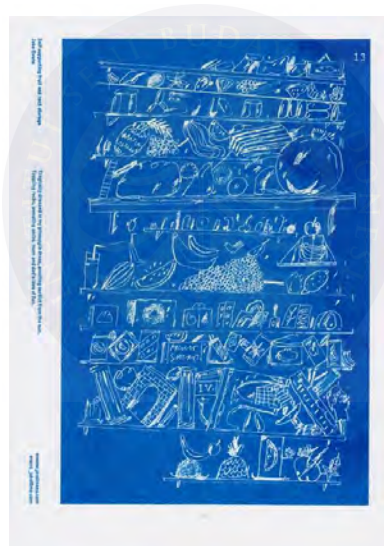


Gambar 1.2 referensi konsep zine

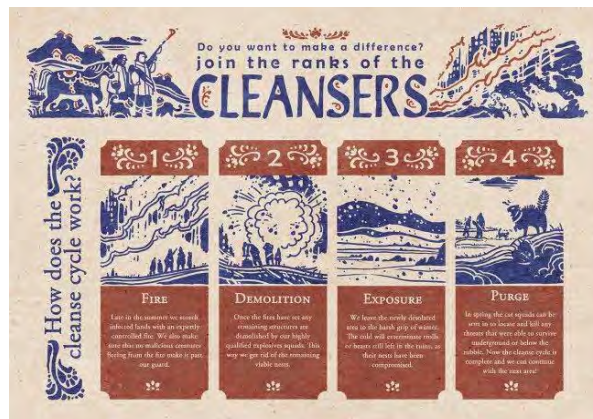
(Sumber: <https://pin.it/5IIVGQcM3>, diakses 5 Februari 2025)



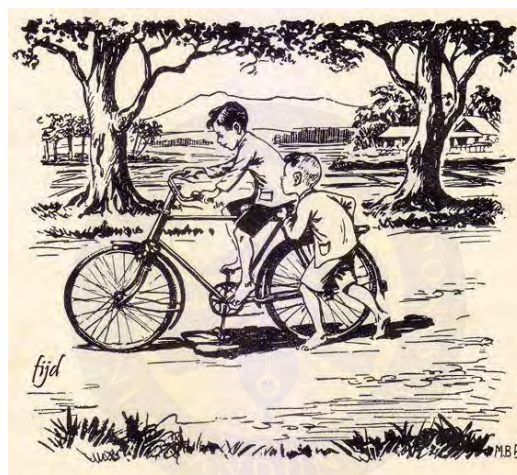
Gambar 1.3 referensi konsep dan layout zine
(Sumber: <https://pin.it/m0nc6olmm>, diakses 5 Februari 2025)



Gambar 1.4 referensi konsep zine
(Sumber: <https://pin.it/7seRDaDhj>, diakses 5 Februari 2025)



Gambar 1.5 referensi konsep zine
(Sumber: <https://pin.it/2MmDGYd6z>, diakses 5 Februari 2025)



Gambar 1.6 referensi konsep ilustrasi
(Sumber: <https://pin.it/49hzpljDk>, diakses 5 Februari 2025)



Gambar 1.7 referensi penerapan setelah dicetak
(Sumber: <https://pin.it/37dNlwxT3>, diakses 5 Februari 2025)

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang Latar belakang Penciptaan, Tujuan, Perancangan, Sumber pustaka/acuan, Metode penelusuran data dan Sistematika Penulisan.

BAB II Proses Penciptaan

Bab ini menjelaskan hal yang menjadi sumber penciptaan, konsep perwujudan berisi penjelasan tentang pilihan estetika bentuk yang dipilih sesuai kebutuhan, dan proses penciptaan serta perwujudan karya berisi paparan tentang proses visualisasi karya mulai dari perancangan hingga perwujudan karya.

BAB III Deskripsi Hasil Garap dan Pemaparan Karya

Bab ini menjelaskan deskripsi karya yang memaparkan keterangan dari masing-masing karya yang telah dihasilkan, dan menjelaskan hal hal yang terkait dengan penyajian karya.

BAB IV Kesimpulan

Bab ini berisikan paparan pengalaman proses berkarya sesuai dengan topik atau masalah yang diangkat.