

**PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR
SASTRA LISAN “PANTUN MELAYU”**



KARYA DESAIN

Rio Dwi Seprianto

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

**PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR
SASTRA LISAN “PANTUN MELAYU”**



KARYA DESAIN

Rio Dwi Seprianto



KT002923

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2006**

PERANCANGAN CERITA BERGAMBAR
SASTRA LISAN “PANTUN MELAYU”

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3200/H/S/2009	
KLAS		
TERIMA	1-10-2009	T.D. Ar



KARYA DESAIN

Rio Dwi Seprianto
001 1137 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Serjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2006

Tugas Akhir Perancangan Cerita Bergambar Sastra Lisan Pantun Melayu ini telah dipertanggung jawabkan di depan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Pada tanggal 10 Agustus 2006, dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota


Drs. Asnar Zacky
NIP. 131474338

Pembimbing II/ Anggota


Dra. Th. Suwarni
NIP. 130521294

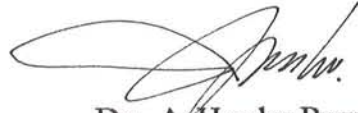
Cognate/ Anggota


Hesti Rahayu, S.Sn.
NIP. 132206674

Ketua Prog. Studi Diskomvis/ Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 131773135

Ketua Jurusan Desain/ Ketua


Drs. A. Hendro Purwoko
NIP. 131284654

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Drs. Sukarman
NIP. 130521245

Motto

*Pekerjaan yang berat tidak bisa diselesaikan dengan kekuatan,
Tapi dengan kegigihan dan kreatifitas.*

Jangan menjadi penonton, tapi jadilah pemain.

*Jangan pikirkan kesuksesan,
Tapi pikirkanlah bagaimana mengatasi kegagalan.*



Karya tulis tugas akhir ini dipersembahkan untuk :

Orang tua dan saudara/ i ku tercinta

Special my best friend Siti Khadijah (Ocha) yang selalu mensupport

In memorie datuk dan nenek

Teman-teman dekat seperjuangan

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah yang maha mulia, tuhan semesta alam, karena atas rahmat dan karunia serta izin dan rido Nya jualah penulis diberi kesehatan jasmani dan rohani beserta sebangkah semangat sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Cerita Bergambar Sastra Lisan Pantun Melayu” ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw, yang membawakan cahaya kehidupan bagi umat manusia yang hingga saat ini penulis masih bersyukur atas cahaya dan petunjuk yang diberikannya.

Banyak hal dan cobaan yang penulis lalui selama menjalani masa perampungan tugas akhir ini, yang jika dipikirkan memang terasa mudah, akan tetapi jika dijalani dan dikerjakan tidaklah semudah membalikkan telapak tangan, namun tidaklah sesulit yang ditakutkan kalau ada niat serta kemauan yang keras, tentu saja berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak yang banyak membantu dalam terselesaikannya tugas akhir ini.

Pertama-tama penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada segenap civitas institusi ISI Yogyakarta, atas diterimanya penulis sebagai mahasiswa di kampus besar fakultas seni rupa ini, khususnya kepada dosen pengajar jurusan desain komunikasi visual yang tak hentinya memberikan bekal wawasan ilmu dan kreatifitas belajar.

Pelaksanaan tugas akhir ini cukup banyak memberikan kontribusi positif dan manfaat yang besar buat penulis dalam meningkatkan kemampuan dan wawasan ilmu akademik serta pengembangan kreatifitas.

Untuk itu, dengan segala ketulusan hati ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis haturkan secara khusus kepada :

1. Bapak Drs. Asnar Zacky, selaku pembimbing I, terimakasih atas bimbingan dan segala dedikasinya yang senantiasa menyisihkan waktu dan tempatnya untuk memberikan masukan dan saran yang cukup berarti hingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Dra. Th. Suwarni, Selaku Pembimbing II, yang juga banyak membantu dalam mengarahkan tata penulisan.
3. Bapak H. Tenas Effendy dan bapak M. Isa Umar, sebagai narasumber yang sangat berpengaruh dalam memberikan butiran pantun-pantun nasehat dan tunjuk ajar sehingga perancangan cerita bergambar sastra lisan pantun Melayu ini dapat terwujud.
4. Bapak H. Mahyudin Al Mudra, S.H., M.M., yang selalu mendukung usaha penulis dalam mewujudkan perancangan cergam ini dan memberikan kemudahan bagi penulis untuk memperoleh data verbal maupun visual.
5. Kedua orang tua M. Isa Umar dan Nurlayli beserta saudara/ i penulis R⁶ di kampung halaman yang tersayang, Refi, Reni, Resi, Robby, Ryan, atas doa, kepercayaan, semangat dan dukungannya, terimalah bingkisan berharga dari Jogja ini, karena tanpa doa dan restu kalian semua tugas akhir ini tidak mungkin dapat terselesaikan.
6. Semua teman-teman seperjuangan Kepompong 2000 yang nama mereka tidak bisa disebutkan satu-persatu di sini, terimakasih atas segala kekompakan dan semangatnya semoga kita semua berhasil di dunia luar setelah menyelesaikan

studi di dalam kampus ISI tercinta ini “jadilah professional kerja dan tetaplah bersemangat”.

7. Teman-teman dekat seperjuangan, atas keakraban, kasih, cinta dan perhatiannya, terutama M'Unyil, Bang Yusri, Jhohan, Rasyid, Hamdan, Ismed, Sabri, Guritno, Aris, Oman, Arif, Yudi, Wahyu dan Dina, Ocha, Desy, Siska, Renny, Tary, Ira, Rina, Hayati, Ning, Ike, Ika, Ipat, Ayu, Fitri, Linda, Tytin, Tuty, Putri, Putik.
8. Teman-Teman Kos yang selalu mendukung dan membantu serta memberikan banyak waktu kepada penulis demi kelancaran terselesaikannya tugas akhir ini, Edo, Ari, Ryan, Toufik, Adry, Fery, Kris, Rano, Kidung, Ben, dan juga bapak dan Ibu kos sekeluarga.
9. *My Music MP 3*, yang senantiasa menghibur hari-hari kesibukan penulis dalam suka maupun duka selama menjalani dan mengerjakan tugas akhir ini. *Thanks for you voice*, Bryan Adam, Bonn Jovi, Gun'Roses, Celine Dion, Sania Twain, Siti Nurhalizah, Ari Lasso, Dewa 19, Element, Padi, Peterpan dan lagu-lagu yang melekat di hati penulis lainnya khususnya tembang Melayu.

Akhirnya, semoga karya dan konsep tugas akhir ini dapat menyumbangkan sesuatu yang bermanfaat sebagaimana penulis menjadikannya sebagai wacana pengembang wawasan dan penerapan ilmu serta evaluasi belajar.

Yogyakarta,Juni 2006

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Permasalahan.....	7
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Perancangan.....	8
E. Sasaran.....	9
F. Batas Ruang Lingkup Perancangan.....	10
G. Metode Pengumpulan data.....	11
H. Metode Pendekatan.....	12
I. Sistematika Perancangan.....	13
BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	14
A. IDENTIFIKASI	14
1. Pengertian Judul.....	14
2. Alasan Memilih Judul	16
3. TINJAUAN KHUSUS SASTRA LISAN PANTUN MELAYU.....	16
3.1. Latar Belakang Sosial Budaya Melayu Riau.....	22
3.2. Bahasa Melayu Sebagai Bahasa Besar.....	23
4. SEJARAH KESUSASTRAAN.....	25
4.1. Zaman Purba.....	25

4.2. Zaman Madya.....	26
5. SINOPSIS DATA VERBAL PERANCANGAN CERGAM SASTRA LISAN PANTUN MELAYU.....	27
5.1. Biografi Nara Sumber.....	28
5.2. Sinopsis Pantun Terpilih.....	31
6. TINJAUAN TENTANG CERGAM.....	34
6.1. Pengertian Cergam.....	34
6.2. Hakekat Mendongeng dan Buku Cergam.....	37
7. SEJARAH CERGAM.....	40
8. TINJAUAN TENTANG GAYA BESAR DUNIA CERGAM.....	47
8.1 Gaya Eropa.....	48
8.2. Gaya Amerika.....	50
8.3. Gaya Jepang.....	52
8.4. Gaya Indonesia.....	55
9. CERGAM GAYA MELAYU.....	56
10. TINJAUAN GAYA GAMBAR.....	60
11. TINJAUAN GAYA GORESAN.....	64
12. PENGERTIAN LAY OUT.....	65
13. TINJAUAN WARNA.....	65
14. TINJAUAN TIPOGRAFI.....	71
15. TINJAUAN KARAKTER PENOKOHAN.....	75
B. ANALISIS	76
1. Lisan (sastra).....	76
2. Verbal (tulisan).....	76
3. Visual (gambar).....	76
C. DATA VISUAL.....	79
1. Karakter orang Melayu.....	80
2. Pakaian dan Perhiasan Melayu.....	82
3. Senjata Melayu.....	88
4. Perkakas/ Perabotan benda Melayu.....	89

5. Arsitektur Melayu.....	90
6. Flora dan Fauna Melayu.....	94
7. Lingkungan Alam Melayu.....	97
8. Motif/ Ornamen Hias Melayu.....	98
BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....	100
A. TUJUAN PERANCANGAN.....	100
B. RUMUSAN PERANCANGAN.....	100
C. STRATEGI KREATIF.....	106
1. Khalayak Sasaran/ target <i>audience</i>	106
2. Isi Pesan	106
D. PENDEKATAN KREATIF.....	107
1. Deskripsi Cerita.....	107
2. Gaya Gambar.....	108
3. Gaya Goresan.....	110
4. Lay Out.....	110
5. Warna.....	111
6. Tipografi.....	112
7. Karakter Tokoh.....	113
E. DESKRIPSI TEKNIK PERANCANGAN.....	113
1. Persiapan.....	113
2. Pelaksanaan.....	115
3. Penyelesaian/ <i>finishing</i>	116
BAB IV. VISUALISASI	117
A. STORY LINE.....	118
1. Story Line Halaman Awal.....	119
2. Story Line Halaman Isi.....	122
3. Story Line Halaman Penutup.....	130
B. STUDI VISUAL.....	133

1. Studi Goresan.....	134
2. Studi Karakter.....	135
3. Studi Alam Benda.....	139
4. Studi Motif.....	140
5. Studi Gaya Gambar.....	142
6. Studi Tipografi.....	144
7. Studi Panel.....	147
8. Studi Siluet.....	149
9. Studi Warna.....	151
10. Studi Poster.....	155
11. Studi Katalog.....	156
12. Studi Land mark.....	159
C. LAY OUT.....	160
1. Lay Out Cergam.....	161
2. Lay Out Poster.....	188
3. Lay Out Katalog.....	189
4. Lay Out Land Mark.....	190
D. FINISING DESAIN.....	191
1. Cergam	192
2. Poster.....	220
3. Katalog.....	221
4. Land Mark.....	222
BAB V. PENUTUP.....	223
A. Kesimpulan	223
B. Saran.....	225
DAFTAR PUSTAKA.....	228
LAMPIRAN.....	231

DAFTAR GAMBAR

Gb. 01. H. Tenas Effendi.....	29
Gb. 02. M. Isa Umar.....	30
Gb. 03. Komik Hulk.....	35
Gb. 04. Cerpen Harry Potter.....	35
Gb. 05. Binatang yang hidup ribuan tahun sebelum Masehi.....	41
Gb. 06. Cap-cap Tangan di dalam gua Leang-leang.....	42
Gb. 07. Gambar Babi hutan di dalam gua Leang-leang.....	42
Gb. 08. Permadani Bayeux.....	43
Gb. 09. Rama memanah kijang gadungan.....	43
Gb. 10. Guratan pada dinding gua Lascaux.....	44
Gb. 11. Gambar Wayang beber	44
Gb. 12. Peninggalan kebudayaan Mesir kuno.....	45
Gb. 13. Alkitab empat puluh dua baris.....	46
Gb. 14. Cergam evolusi permulaan otomotif.....	47
Gb. 15. Asterix.....	49
Gb. 16. Pangeran Matias dan Putri Diomra.....	50
Gb. 17. Dara Salju dan Raja Hitam.....	50
Gb. 18. Cergam Hulk berubah.....	51
Gb. 19. Komik Spawn.....	52
Gb. 20. Komik X-Men.....	52
Gb. 21. Kesatria Hido.....	53
Gb. 22. Karakter tokoh Jepang.....	54
Gb. 23. Arketip pahlawan muda melawan kolonialisme.....	55
Gb. 24. Sejarah cergam revolusi Indonesia.....	56
Gb. 25. Cergam tradisi pernikahan orang Melayu.....	58
Gb. 26. Cergam tradisi pernikahan orang Meksiko.....	58
Gb. 27-30. Cergam Gaya Melayu.....	59
Gb. 31-34. Gaya ilustrasi dari dunia Poster.....	61

Gb. 35-39. Gaya ilustrasi dari dunia Cergam.....	62
Gb. 40. Berbagai kaidah <i>Khat</i> (penulisan) Arab Melayu.....	74
Gb. 41. <i>Andrean</i> dari suku Asmat.....	75
Gb. 42. <i>Rio</i> dari suku Melayu.....	75
Gb. 43-50. Karakter orang Melayu.....	80
Gb. 51-60. Pakaian laki-laki	82
Gb. 61-66. Pakaian perempuan	84
Gb. 67-73. Pakaian acara Adat.....	85
Gb. 74-77. Perhiasan (<i>accessory</i>).....	86
Gb. 78-80. Sanggul (Hiasan kepala perempuan).....	87
Gb. 81-84. Tanjak (Hiasan kepala laki-laki).....	87
Gb. 85-88. Senjata Melayu.....	88
Gb. 89-94. Perkakas/ perabotan benda Melayu.....	89
Gb. 95-100. Arsitektur Melayu.....	90
Gb. 101-104. Masjid Melayu.....	91
Gb. 105-106. Istana kerajaan Melayu.....	92
Gb. 107. Singgasana kerajaan Siak.....	92
Gb. 108. Candi Muaratakus.....	92
Gb. 109-112. Kapal dan sampan.....	93
Gb. 113-120. Flora.....	94
Gb. 121-124. Fauna.....	96
Gb. 125-130. Lingkunagn/ alam Melayu.....	97
Gb. 131-144. Motif/ ornamen hias Melayu.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Budaya Melayu sangat luas bila kita akan melacakinya karena Melayu merupakan satu kesatuan dari pulau-pulau di Indonesia yaitu di sekitar pulau Sumatra bahkan Malaysia dan Singapura. Ragam seni dan budaya Melayu sangatlah kompleks salah satunya adalah seni karya lisan yaitu jenis sastra lama yang disebut pantun, ragam puisi Melayu asli.

Sehubungan dengan itu kesenian sastra Melayu pada masa dulu disebarkan dari generasi kegenerasi, dari ayah turun ke anak, dari anak turun ke cucu dan begitu seterusnya, secara lisan dengan irama yang indah, yang dapat dimengerti oleh mereka semua.

Lebih lanjut Keberadaan pantun di tengah-tengah kehidupan sosial masyarakat Melayu khususnya Riau hingga dewasa ini masih mendapat perhatian hangat yang signifikan. Berdasarkan fenomenal dalam kurun waktu terakhir ini, pantun mulai mencuat kepermukaan, terutama di kalangan pejabat pemerintah dan organisasi kemasyarakatan. Pantun sudah sering diangkat di dalam pidato-pidato resmi, pantun sering pula diangkat dalam perlombaan berbalas pantun, pantun diangkat dalam upacara perkawinan adat di kota-kota dan sebagainya yang biasanya dilantunkan oleh pawang/dukun, petuah adat, dan tukang cerita. Kegiatan ini tentulah menjadi angin segar bagi kelangsungan hidup pantun.

Di sisi lain, perihal yang mulai mengkhawatirkan bagi keberadaan pantun di tengah-tengah kehidupan masyarakat Melayu akhir-akhir ini adalah semakin berkurangnya perhatian generasi muda Melayu untuk mempelajari dan

mengungkapkan sepatah maupun dua patah pantun, baik dalam bentuk percakapan sehari-hari, acara rapat organisasi ataupun pada saat bermusyawarah. Dahulu sastra lisan berfungsi sebagai menghibur, sekarang keberadaannya kurang mendapat tempat dengan adanya media baru seperti elektronik dan media cetak. Pergeseran nilai-nilai kehidupan dan kemajuan teknologi serta masuknya nilai-nilai baru dalam kehidupan masyarakat Melayu yang legitimasinya tidak bisa dihindari karena situasi dan kondisi Negara Indonesia yang secara kongkrit merupakan Negara multi etnik yang mencampuradukkan berbagai suku bangsa pada setiap daerah dengan tujuan agar terjalinnya hubungan erat persaudaraan antar suku bangsa tersebut, (asimulasi dan transmigrasi).

Kenyataan inilah yang menyebabkan terjadinya pergeseran nilai-nilai tradisi budaya pada daerah Melayu Riau, generasi muda Melayu saat ini tak jarang telah terhipnotis oleh pengaruh budaya luar seiring transisi zaman yang semakin maju yang menyebabkan mereka mudah terbawa arus situasi dan cenderung bersikap ala kebarat-baratan sehingga lupa akan tradisi budaya yang lama dibangun oleh para leluhur mereka. Adapun kondisi yang terjadi saat ini yakni semakin punahnya masyarakat penutur sastra lisan pantun Melayu yang biasanya dilakukan oleh pawang/dukun, pemuka adat dan tukang cerita. Ditilik dari orang penyebar sastra lisan ini, sebagian besar dilakukan oleh orang-orang berusia lanjut, hal ini terjadi karena kedudukan mereka mempunyai arti tersendiri, dengan demikian pewarisan sastra lisan pantun Melayu ini makin menciut, karena tidak semua orang mampu menjadi pawang/dukun, pemuka adat ataupun tukang cerita, sedangkan yang tua-tua sebagai penyebar sastra

lisan itu makin punah.¹ Perkara semacam ini mengakibatkan pantun berada dalam kondisi “*retak menanti belah*” sehingga besar kemungkinan keberadaan pantun lambat laun akan pudar karena pantun sudah tidak lagi dibicarakan dan diperdebatkan khususnya di kalangan generasi muda Melayu sebagai calon petuah adat yang kelak bakal mewariskan nilai-nilai tradisi budaya kepada generasi berikutnya. Hal ini sejalan dengan pemikiran yang dituturkan secara langsung oleh H. Tenas Effendy, tentang keberadaan pantun di tengah-tengah kehidupan sosial masyarakat Melayu pada zaman sekarang :

“Pantun merupakan khasanah kebudayaan Melayu yang kaya akan nilai-nilai luhur dan tunjuk ajar, akan tetapi sungguh disayangkan, perubahan zaman membuat keberadaan ungkapan pantun menjadi surut. Masyarakat semakin lama menjadi semakin individualistis dan disibukkan dengan berbagai upaya memenuhi kebutuhan hidup yang semakin kompleks. Hal ini mengakibatkan kesempatan untuk berkumpul - wahana dimana kegiatan berbalas pantun bisa dilakukan - menjadi semakin berkurang. Ungkapan semakin lama semakin jarang dilakukan, sehingga tidak banyak lagi orang yang mahir menyusun dan melantunkannya, yang lebih mengkhawatirkan lagi adalah generasi muda Melayu sebagai penerus adat resam yang bakal menjadi calon petuah adat, dimana saat ini mereka sudah tidak mau ambil peduli untuk mempelajari pantun sepatah maupun dua patah, baik menggunakannya sebagai selingan dalam percakapan sehari-hari atau dalam percakapan rapat organisasi”.²

Menyikapi asumsi di atas dapat ditarik pemahaman bahwa keberadaan pantun dewasa ini cukup memprihatinkan bahkan lambat laun bisa-bisa akan hilang ditelan bumi “*Patah mati hilang tak terganti*”, Salah satu penyebab yang mendasar dikarenakan perubahan zaman yang semakin maju dan sifat individualistis disertai

¹ Tim proyek peneliti, *Sastra lisan Melayu*, Pimpinan proyek. Drs. Mohd. Daud Kadir. Kepustakaan Nasional Daerah Riau, Pekanbaru, 1986, p. 1

² H. Tenas Effendy. Wawancara Pribadi, *Seputar pantun Melayu*, Pekanbaru, 16 November 2005

kesibukan akan kebutuhan hidup masyarakat Melayu yang semakin kompleks. Ditambah lagi dengan masuk dan derasnya asimilasi kebudayaan yang cepat atau lambat akan mempengaruhi serta memudahkan nilai-nilai tradisi kental pada daerah Melayu Riau. Mengingat dan merenungkan apa yang dituliskan *Marcel Bonneff*, hubungannya dalam menanggulangi menuju stabilitas :

“Indonesia telah mendapat pengaruh dari berbagai kebudayaan, sehingga di dalam mosaic peradaban itu sulit sekali untuk menemukan titik temu. Yang penting adalah menggali dari warisan budaya, walaupun terpaksa menonjolkan regionalisme”.³

Berangkat dari ungkapan tersebut, tidak ada salahnya jika salah satu harta budaya yang sangat bernilai seperti sastra lisan pantun sebagai hasil karya tradisi dari budaya Melayu yang lebih dominan diangkat ke dalam bentuk “*cerita bergambar*” (cergam) dengan maksud dan tujuan untuk mengangkat kembali nilai-nilai tradisi budaya yang hampir punah dengan cara menginovasi sekaligus mencoba menemukan bentuk cergam gaya Melayu yang mampu menjadi sebuah media untuk mempublikasikan sosio kultural Melayu dengan pertimbangan sastra lisan Melayu yang makin langka karena sudah tidak banyak lagi penutur pantun yang masih hidup. Di samping itu juga mencoba untuk menarik perhatian dan minat generasi muda (pelajar aktif maupun pasif) untuk mengenal pantun lebih dekat lagi dengan menghadirkan media baru berupa pantun bergambar agar dapat merangsang minat dan keinginan mereka untuk mau mempelajari dengan pertimbangan pantun bergambar secara visual memiliki sifat yang lebih menarik dan mudah dipahami maksud isi serta tujuannya.

³ Marcel Bonneff. *Komik Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2001, p. 44

Dengan adanya sastra lisan pantun sebagai hasil karya seni dari sebuah kebudayaan yang mempunyai ruang tersendiri dan adanya ilustrasi atau gambar sebagai bentuk seni yang mempunyai ruang dan kekuatan tersendiri pula, maka sangat mungkin untuk menggabungkan kedua kekuatan seni ini sehingga menjadi sebuah karya cergam kebudayaan yang khas.

Berdasarkan tinjauan kepustakaan dan pengamatan secara fenomena yang telah dilakukan, sejauh ini begitu banyaknya karya sastra pantun yang dibukukan oleh penerbit media cetak 'namun' masih sangat langkanya buku pantun yang memiliki tampilan ilustrasi sebagai penunjang pemahaman khususnya di daerah Riau, di samping itu juga menimbang belum adanya mahasiswa seni rupa Indonesia yang mengangkat tema ini sebagai ide dalam perancangan tugas akhir karya desain untuk menempuh gelar sarjana strata-1.

Dilatarbelakangi masalah di atas maka karya tugas akhir **'Perancangan Cerita Bergambar Sastra Lisan Pantun Melayu'** diwujudkan untuk memenuhi tuntutan dan kekurangan tersebut, melalui perancangan media dua dimensional yang diolah ke dalam bentuk karya desain komunikasi visual yang dinamis dan artistik dengan pendekatan unsur-unsur dan kaidah-kaidah seni rupa dan desain (garis, warna, bidang, gelap terang, perspektif) dan (komposisi, harmoni, balance) dan pengetahuan tentang anatomi.⁴ Sehingga dengan mengkolaborasikan pantun dan ilustrasi ke dalam format cergam, secara prospektif diharapkan akan menjadi sebuah karya emas adi luhung yang lebih apresiatif bagi kebudayaan Melayu khususnya dan bangsa Indonesia pada umumnya. Dengan tetap tidak terjebak pada fanatisme ke daerahan melainkan demi menjaga serta menghidupkan terus secara berkesinambungan salah

⁴ Artikel, Landasan teori, *GARIS-GARIS BESAR HALUAN ANIMASI* © URAKUREK studio animasi, Yogyakarta, 2004, p.3

satu kebudayaan Indonesia yang makin terancam nilai-nilai seni dan tradisinya oleh perubahan zaman dan pengaruh asing yang makin meluas.

Oleh sebab itu, di samping kekhawatiran terhadap pudar dan punahnya budaya pantun-berpantun dalam kehidupan masyarakat Melayu yang disebabkan pergeseran dan menurunnya nilai-nilai tradisi serta derasny asimulasi dan *urbankulture* yang terus mengalir dan semakain menjamur di bumi Melayu merupakan kenyataan kongkrit yang besar kemungkinan masyarakat pribumi terutama generasi muda Melayu cenderung akan mudah terpengaruh dan lupa akan nilai tradisi dan budaya seni dan kesenian sendiri. Sehingga bukan tidak mungkin upaya ini tentu akan menjadi perisai dan penapis yang akan menjembatani dan memberi warna baru terhadap akar pertumbuhan seni di Riau yang juga merupakan wujud kepedulian untuk berpartisipasi dalam merealisasikan salah satu visi pembangunan Riau 2020 yakni Riau sebagai pusat kebudayaan Melayu dunia, dalam hal ini khususnya pembangunan di bidang seni rupa dan desain. Dengan mengilustrasikan pantun Melayu ke dalam bentuk cergam diharapkan akan menambah khasanah kebudayaan daerah yang kian kompleks yang dapat diapresiasi sebagai media muatan lokal bagi kebudayaan Melayu khususnya, sekaligus bermaksud menemukan identitas diri sebagai orang Melayu dan mengekalkan amanah *Laksamana Hang Tuah* yang sangat terkenal: ***“Patah tumbuh hilang Berganti, Takkan Melayu hilang di bumi”***.

B. PERMASALAHAN

Bagaimana mewujudkan sastra lisan pantun Melayu yang lebih apresiatif agar eksistensi pantun tersebut mendapat perhatian dan sambutan hangat yang lebih baik (signifikan) di tengah-tengah kehidupan sosial masyarakat Melayu Riau, khususnya

terhadap generasi muda Melayu yang saat ini mengalami pergeseran nilai-nilai tradisi budaya karena pengaruh asing yang makin meluas sehingga cenderung lupa akan tradisi sastra lisan salah satunya seperti pantun yang lama dibina dan dibangun oleh para petuah terdahulu.

Adapun solusi yang harus direkomendasikan adalah mencoba mengenalkan dengan cara mengangkat dan mengaplikasikan pantun-pantun Melayu pilihan yang berisikan nasehat dan tunjuk ajar yang kuat melalui perancangan dan pengolahan cerita bergambar yang imajinatif, kreatif, artistik dan inovatif dengan menerapkan unsur-unsur dan kaidah-kaidah seni rupa dan desain melalui pendekatan ilustrasi yang bernuansa khas budaya Melayu.

Dengan mengkolaborasikan dwikarya (sastra lisan dan gambar) ke dalam format cergam diharapkan akan menjadi karya emas sebagai media dokumentasi dan komunikasi yang ampuh dalam artian mampu mencuri dan menarik perhatian untuk menumbuhkan kembali rasa cinta khalayak sasaran terhadap budaya pantun berpantun dengan harapan karya cergam nasehat dan tunjuk ajar Melayu ini nantinya dapat mengsumbangsikan dan menambah koleksi perbendaharaan khasanah kebudayaan Melayu Riau kedepan.

C. RUMUSAN MASALAH

Dari latarbelakang masalah yang diperoleh dan permasalahan yang telah dijabarkan, untuk itu perlu suatu rumusan masalah agar tercapainya pemecahan persoalan di atas, maka rumusan masalah yang akan direkomendasikan dalam perancangan sastra lisan pantun Melayu ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menerjemahkan kekuatan sastra lisan pantun Melayu ke dalam bentuk bahasa visual sehingga mampu menjadi karya emas yang mengekspresikan nilai-nilai budaya yang dapat diapresiasi dan dimengerti serta dinikmati oleh masyarakat luas dan generasi muda Melayu khususnya.
2. Bagaimana merancang sastra lisan pantun Melayu ke dalam bentuk cerita bergambar yang memiliki nilai-nilai ciri khas desain gaya Melayu melalui jenis pantun yang berisikan nasehat dan tunjuk ajar yang kuat sehingga mampu menarik perhatian yang dapat menumbuhkan kembali semangat, minat dan rasa cinta generasi muda Melayu khususnya terhadap budaya pantun-berpantun, yang pada gilirannya akan menggerakkan hati dan keinginan mereka untuk mempelajari, menerapkan, mengungkapkan, sekaligus mengembangkan sastra lisan pantun Melayu sebagai karya seni dan tradisi budaya yang harus dilestarikan.

D. TUJUAN PERANCANGAN

Adapun tujuan mendasar secara umum dari tugas akhir ini, dimaksudkan adalah sebagai berikut :

- A. Untuk memperluas cakrawala pengetahuan studi di bidang sastra (budaya) dan cergam (desain).
- B. Untuk mewujudkan perancangan desain komunikasi visual berupa cerita bergambar yang di dalamnya memuat sastra lisan pantun Melayu yang sarat akan nilai-nilai luhur, nasehat dan tunjuk ajar yang kuat dengan pendekatan ciri khas cergam gaya Melayu yang akan ditujukan kepada generasi muda Melayu khususnya.

- C. Untuk mewujudkan perancangan cergam pantun Melayu yang imajinatif, kreatif, artistik dan inovatif dengan menerapkan unsur-unsur dan kaidah-kaidah seni rupa dan desain sehingga mampu menarik perhatian dan keinginan generasi muda Melayu untuk mempelajari, menerapkan, mengungkapkan, dan mengembangkan sastra lisan pantun Melayu sebagai karya seni dan tradisi budaya yang harus dilestarikan.
- D. Untuk menerjemahkan kekuatan sastra lisan ke dalam bentuk bahasa visual melalui media dua dimensional berbentuk cerita bergambar yang bernuansa khas gaya Melayu.
- E. Untuk menemukan identitas diri sebagai orang Melayu dan sebagai wujud kepedulian untuk berpartisipasi dalam mewujudkan visi pembangunan Riau 2020, yakni Riau sebagai pusat kebudayaan Melayu dunia, dalam hal ini khususnya pembangunan di bidang seni rupa dan desain.
- F. Untuk menambah perbendaharaan khasanah seni dan kelestarian budaya Melayu Riau ke depan.

E. SASARAN

Sasaran dalam tugas akhir ini dimaksudkan untuk :

1. Memberikan sumbangan pendidikan berupa nasehat dan tunjuk ajar yang kuat kepada generasi muda Melayu khususnya dan generasi muda Indonesia pada umumnya serta masyarakat luas, agar memperoleh sifat moral dan nilai-nilai etika yang luhur, sesuai pesan yang tersurat dan yang tersirat melalui pantun-pantun pilihan yang dituliskan di dalam buku cergam.

2. Mensosialisasikan serta menyebarluaskan kepada masyarakat luas akan pentingnya nilai-nilai dan makna yang tersimpan di balik karya sastra budaya Melayu berupa pantun yang berisikan nasehat dan tunjuk ajar yang kuat melalui media dua dimensional yang dikemas dalam bentuk buku cerita bergambar.
3. Memberikan sumbangan pada perkembangan dan kelestarian seni dan budaya Melayu sebagai media muatan lokal khususnya Riau.

F. BATAS RUANG LINGKUP PERANCANGAN

Untuk membatasi ruang lingkup masalah dan perancangan, kaitannya dalam konteks ini akan dijabarkan dan disebutkan di sini beberapa ketentuan-ketentuan obyek penelitian yang sekiranya perlu untuk dibatasi, di antaranya adalah sebagai berikut :

- A. Jenis pantun yang akan diaplikasikan merupakan jenis pantun yang bersifat seleksi-kualitatif, bermutu ditinjau dari sudut pandang filosofisnya, yaitu mencerminkan pantun-pantun yang sarat akan nilai-nilai luhur dan tunjuk ajar yang kuat berdasarkan moral dan etika sesuai dengan falsafah, norma, dan agama yang berlaku dan dianut dalam kehidupan masyarakat Melayu.
- B. Perancangan dan pengolahan cergam akan mengacu dan berdasarkan pada gaya yang sesuai ciri khas budaya Melayu dengan pendekatan menerapkan unsur-unsur dan kaidah-kaidah seni rupa dan desain.
- C. Berbentuk buku cerita berukuran $\pm$ A4 kuarto, sebanyak 50 halaman isi, termasuk sampul (cover), halaman sub judul, halaman persembahkan, dan halaman Penutup. Halaman isi mencakup 22 jenis pantun dan 22 ilustrasi

sebagai penunjang pemahaman dari tiap-tiap jenis pantun. Cergam yang akan digambarkan berupa perpaduan teknik manual dan komputer dengan aplikasi *full-color*, tidak menutup kemungkinan akan mempergunakan teknik *monochrome*, sejauh dapat mendukung keharmonisan tampilan visual cergam yang kreatif, artistik dan inovatif.

G. METODE PENGUMPULAN DATA

Adalah usaha-usaha untuk mengumpulkan data tentang seluruh aspek yang berkaitan dengan budaya Melayu, sastra lisan dan tentang cergam. Dengan melakukan observasi langsung data tersebut dapat dikumpulkan dari :

1). Studi Kepustakaan (data verbal dan visual)

Metode ini digunakan untuk mencari sumber data atau acuan berupa pengumpulan literatur-literatur, artikel, manuskrip, simposium, dari buku, majalah, surat kabar, jurnal, skripsi dan lain-lain yang masih relevan.

2). Studi Empiris

Metode ini digunakan untuk mencari data dengan menganalisa pengalaman pribadi sebagai orang Melayu dari kebudayaan Melayu.

3). Studi Observasi

Metode ini digunakan untuk mengupas masalah dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek suatu masalah.

4). Wawancara

Metode ini digunakan untuk meliput dan mengutip segala sesuatu yang berhubungan erat dengan objek bahasan sastra lisan pantun Melayu serta mengutip jenis pantun-pantun nasehat dan tunjuk ajar budaya Melayu yang

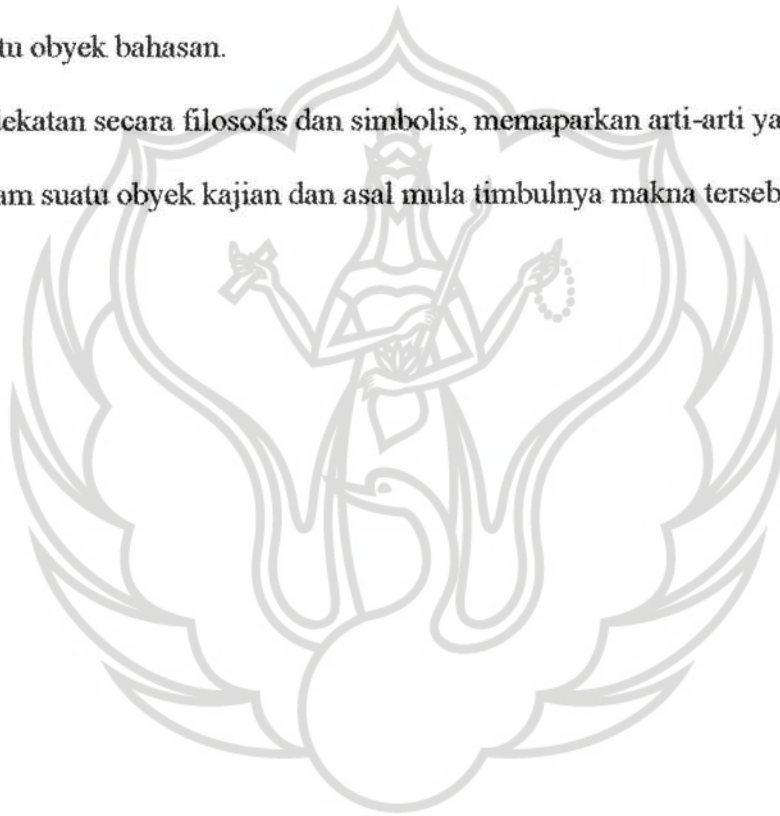
diperlukan dengan menggunakan alat perekam (*tepe recorder*), kertas dan pena.

3). Pemotretan.

Memotret data visual yang relevan terhadap objek kajian sebagai sample dan acuan kaitannya dalam proses perancangan karya desain.

H. METODE PENDEKATAN

1. Pendekatan secara historis, yang mengupas tentang sejarah perkembangan dari suatu obyek bahasan.
2. Pendekatan secara filosofis dan simbolis, memaparkan arti-arti yang terkandung dalam suatu obyek kajian dan asal mula timbulnya makna tersebut.



B. SISTEMATIKA PERANCANGAN

Secara garis besar dapat digambarkan sebagai berikut :

