

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dilatarbelakangi dari sebuah kebudayaan Melayu yang kaya akan nilai-nilai seni dan tradisi daerah, salahsatunya adalah sastra lisan yang disebut “pantun” sebagai hasil karya sastra budaya Melayu yang sarat akan nilai-nilai luhur, nasehat dan tunjuk ajar yang kuat dimana keberadaannya saat ini dikhawatirkan terancam punah karena sudah tidak banyak lagi penutur pantun Melayu yang masih hidup.

Dahulu sastra lisan berfungsi sebagai menghibur, sekarang keberadaannya kurang mendapat tempat dengan adanya media baru seperti elektronik dan media cetak. Asimulasi dan urbankultur merupakan kenyataan kongkrit masuknya nilai-nilai baru di dalam kehidupan sosial masyarakat Melayu yang cepat atau lambat akan mempengaruhi karakter, sikap dan pola pikir terhadap generasi muda Melayu yang pada akhirnya akan memudahkan adat resam tradisi daerah yang telah lama dan susah payah dibangun oleh para leluhur.

Adapun demikian, kecendrungan yang mulai mengkhawatirkan adalah sikap generasi muda Melayu di zaman sekarang khususnya, sudah tidak mau ambil peduli untuk mempelajari dan melestarikan tradisi budaya pantun-berpantun karena beranggapan bahwa tradisi dan kepintaran dalam berpantun tersebut hanya bisa dilakukan oleh pawang/dukun, pemuka adat dan tukang cerita, dengan demikian pewarisan sastra lisan pantun Melayu ini makin menciut karena tidak semua orang mampu menjadi pawang/ dukun, pemuka adat dan tukang cerita, sehingga bukan tidak mungkin bila tidak diturunkan atau diajarkan keberadaan pantun akan berada pada posisi “retak menanti belah” yang lama kelamaan akan hilang ditelan bumi.

Berangkat dari fenomena tersebut menginspirasi penulis untuk mengangkat kembali “batang terendam” melalui perancangan desain komunikasi visual dengan cara mengutip langsung sastra lisan pantun Melayu yang bersifat nasehat dan tunjuk ajar dari beberapa narasumber petuah adat yang potensial di bidangnya dan menggabungkan pantun tersebut ke dalam bentuk buku cerita bergambar (cergam) dengan menerapkan unsur-unsur dan kaidah-kaidah seni rupa dan desain yang diolah secara imajinatif, artistik, kreatif dan inovatif.

Maksud dan tujuan perancangan cergam pantun Melayu ini adalah untuk menemukan ciri khas desain dan ilustrasi cergam bernuansa budaya Melayu yang pada gilirannya diharapkan akan mampu menarik perhatian serta menumbuhkan kembali semangat, minat dan rasa cinta generasi muda Melayu untuk mempelajari, menerapkan, mengungkapkan dan mengembangkan budaya pantun-berpantun sebagai karya seni dan tradisi budaya yang harus dilestarikan.

Bukan maksud penulis terjebak pada fanatisme ke daerahan melainkan demi menghidupkan terus secara berkesinambungan salahsatu tradisi budaya lokal Indonesia yang makin terancam kepunahannya karena pengaruh asing yang makin meluas.

Semoga pesan-pesan positif di dalam cergam pantun Melayu ini dapat menjadi penapis dari pengaruh negatif globalisasi yang mulai mengancam jati diri dan identitas generasi muda Melayu khususnya dan generasi muda Indonesia pada umumnya.

Dengan terealisasinya maksud dan tujuan dari perancangan cergam pantun Melayu ini di tengah-tengah kehidupan sosial masyarakat Melayu khususnya, maka harapan dan obsesi penulis dalam mencari identitas dan jati diri sebagai orang Melayu

telah tercapai meskipun tujuan dasarnya adalah demi kepentingan pribadi untuk meraih gelar serjana S-1, sekurang-kurangnya melalui perancangan cergam pantun Melayu ini penulis dapat mengsumbangsikan sekaligus ikut berpartisipasi untuk membangun visi pembangunan Riau 2020, dalam hal ini adalah pembangunan di bidang seni rupa dan desain.

Semoga upaya ini direstui Allah S.W.T., kedua orang tua penulis, dan seluruh lapisan masyarakat Melayu, yangmana di balik semua ini sebagai orang Melayu penulis juga bermaksud mengekalkan amanah laksamana *Hang Tuah* yang sangat terkenal itu “*Tuah sakti hamba negri, Esa hilang dua terbilang, Patah tumbuh hilang berganti, Takkan Melayu hilang di Bumi*”.

B. Saran

Sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya kepada seluruh civitas akademika ISI Yogyakarta, karena kesadaran telah mengambil keputusan terhadap tema tugas akhir yang berjudul “Perancangan Cerita Bergambar Sastra Lisan Pantun Melayu” yang berasal dari tanah kelahiran sendiri yang pada dasarnya memang berkesan egois, untuk manfaat pribadi maupun golongan.

Bukan maksud menganaktirikan tema atau bidang studi diskomvis yang lain, akan tetapi mengingat langkanya sastra lisan pantun Melayu yang dikemas dalam bentuk buku cerita bergambar, karena disadari maupun tidak cerita bergambar lewat esensinya sangat dekat dan intim dengan kehidupan manusia terutama pada anak-anak dan remaja usia sekolah, dan berdasarkan definisinya selain menarik perhatian, buku cerita bergambar juga berfungsi sebagai pendukung pemahaman untuk menjelaskan teks atau tulisan.

Secara garis besar kutipan makna yang paling penting bagi penulis secara pribadi adalah proses, dengan segala kekurangan dan kelebihan yang diperoleh dari bangku kuliah selama mengikuti kegiatan perkuliahan. Meskipun demikian, penilaian baik buruk, salah benar, sudah selayaknya menjadi renungan yang tiada henti dan habisnya untuk pembelajaran seterusnya ke depan yang sekiranya berguna untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengkritisi dan mengevaluasi diri kembali guna untuk mendalami pengetahuan secara komprehensif lagi, yang suatu saat akan berguna sebagai bekal pada saat penulis berada dan telah memasuki dunia kerja yang sesungguhnya, sesuai visi dan misi tugas akhir ini.

Banyak hal yang terjadi pada masa perkuliahan, yang bila dikenang akan menitikkan air mata buat penulis. Untuk itu, menurut hemat saya mari teman-teman diskomvis..! bangkitkan semangat diri guna meningkatkan persaingan global yang semakin kuat dan menantang, bangkitkan motivasi, ciptakan inovasi melalui imajinasi dan kreatifitas masing-masing sehingga menjadikan kita sebagai manusia seni dan desain yang professional di bidangnya sesuai disiplin ilmu yang diterapkan.

Buka mata, hati dan teliga, mari bersama-sama angkat tema perancangan tugas akhir yang berkaitan dengan kebudayaan daerah yang secara fenomenal kaya akan nilai-nilai seni dan tradisi, dimana keberadaannya pada zaman modern sekarang ini makin langka bahkan dikhawatirkan akan terancam kepunahannya, bukan maksud memprovokasi tetapi kalau bukan kita sebagai calon penerus bangsa yang akan mengapresiasi tradisi budaya sendiri, siapa lagi..?! yang senantiasa akan mau berperan untuk membina, mengembangkan, dan melestarikan kebudayaan daerah khususnya dalam bidang seni rupa dan desain, sekurang-kurangnya dengan sentuhan tangan dan ide kreatif kita, kita bisa menghidupkan terus secara berkesinambungan

tradisi budaya tersebut dengan cara mengsumbangsikan keahlian dan kemampuan kita melalui bidang masing-masing.

Sedikit menimbang lewat perspektifnya, melalui perancangan cergam yang bertemakan kebudayaan ini banyak yang bisa penulis jadikan pembelajaran, di samping memperkaya cakrawala ilmu pengetahuan di bidang desain khususnya, juga telah menambah dan meningkatkan sedikit wawasan terhadap penulis di bidang kebudayaan umumnya, meskipun hanya beberapa derajat.

Mudah-mudahan penulisan ilmiah ini berguna untuk dijadikan bahan acuan dan pertimbangan lebih lanjut buat generasi desain seterusnya dan civitas akademis yang membutuhkan pada umumnya sebagai bahan dan sarana untuk memancing ide kreatif dalam rangka perancangan desain berikutnya yang berhubungan dengan tema kebudayaan.

Akhir kata, lebih dan kurangnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya atas ideologi dan aspirasi yang penulis sampaikan di atas, semoga Allah mengampuni dan memaafkan atas segala kesalahan yang disengaja maupun yang tiada kami ketahui, sedangkan disetiap saat kami selalu berbuat dosa, begitu pula atas tugas akhir ini yang apabila ianya telah menjadi murkamu maka ampunilah. Akhirnya penulis tutup dengan mengucapkan, wabillahi taufiq wal hidayah, wassalamualaikum
ww./Rio

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mudra, H. Mahyudin, SH MM. *Tunjuk Ajar Pantun Melayu*, Adicita Karyanusa-Yogyakarta. 2005.
- A Partanto, Pius, &, Al Bachari, M Dahlan. *Kamus Ilmiah Populer*, ARKOLA-Surabaya, 2001.
- Artikel, Landasan teori, *GARIS-GARIS BESAR HALUAN ANIMASI © URAKUREK* studio animasi-Yogyakarta, 2004.
- Boneff, Marcel. *Komik Indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia-Jakarta, 1918.
- Budaya Melayu, Tim obsevasi, *Sistem Ekonomi Tradisional Daerah Riau*, Dept P & K- Jakarta, 1984.
- Dafrie, Yulriawan. Makalah Seminar, "*Wajah Riau, Melayu dan Seni Rupa*", Yogyakarta, 9 Februari 2004.
- Darmawan T, Agis. *Komik Enak di Simak dan Perlu*, Bonus Majalah Femina-Jakarta. Februari 1987.
- D, Hikmad, *Anak Haram atau Angsa Bertelur Emes*, Artikel, Jendela Dunia Pustaka MATABACA, Volume 3, Yogyakarta, 11 Juli 2005.
- Djelantik, A.A. M. *Estetika Sebuah Pengantar*, MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia)-Bandung, 2001.
- Effendi, H.Tenas, *Tunjuk Ajar Melayu (butir-butir budaya Melayu Riau)*, Adicita-Yogyakarta, 2004.
- Hamzah, Amir. *Sastra Melayu dan Raja-rajanya*, Dian Rakyat-Jakarta, 1942.
- Honigmann, Jhon, J. *Anderstanding Culture*, Publisher-New York. 1963.
- Indratno, Slamet. Kutipan Skripsi, *Tinjauan Tipografi pada Buku Cergam*, FSR-ISI-Yogyarta. 2003.
- Jefkins, Frank. *Periklanan*, Edisi 3, Erlangga-Jakarta, 1998.
- Kurniawan, Eka. *Media Ihwal Komik*, Koin, bagian 1, Yogyakarta, 2003.
- Lahusny, Tengku. H.M. *Lintasan Sejarah Peradaban dan Budaya Penduduk Melayu Pesisir Deli Sumatra Timur*, Dept, P & K-Jakarta, 1985.
- Lahusny, T.H.M. *Pantun/Kuntai Melayu Sumatra Timur*, Dept, P & K.- Jakarta, 1985.

Lasiman, Drs. *Typografi*, © MK-DESAIN GRAFIS, FSR-ISI Diskomvis-Yogyakarta, 2001.

Masdiono, Tono. *14 Jurus Membuat Komik*, Creativ Media-Jakarta, 1998.

Miksic, John. *Sejarah Awal*, Buku Antar Bangsa, Jakarta, 2002. [www. Goggle.com](http://www.Goggle.com)

Novianti,Ratna. *Jalan Tengah Memahami Iklan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2002.

Phaidon, *The Art Book*, Phaidon Press Limited-London, 1994.

Poerwadarminta, W.J.S. *kamus besar bahasa Indonesia*, Dept. P & K-Jakarta, 1988.

Poerwadarminta, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Dept P & K, PN Balai Pustaka -Jakarta.1976.

Raharjo, Puguh. *"Digital Coloring"* Nexx Media, Inc-Jakarta, 2003.

Richer, Anne. *Art and Crafts of Indonesia*, Chronicle Books-San Fransisco, 1993.

Sachari, M.sn, Agus. Catatan Kuliah, *Desain Produk Sebuah Pengantar*, Bandung, 1998.

Seprianto, Rio Dwi. Catatan kuliah *"Nirmana I"* Kriya Kayu, FSR-ISI-Yogyakarta, 1999.

Seprianto, Rio Dwi. Catatan kuliah, *"Nirmana I "*, FSR-ISI, Diskomvis-Yogyakarta, 2000.

Soekmono, R, Drs. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*, Bagian I, Yayasan Kanisius- Yogyakarta, 1973.

Soekmono, R, Drs. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*, Bagian II, Yayasan kanisius- Yogyakarta, 1973.

Soekmono, R, Drs. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*, Bagian III, Yayasan Kanisius- Yogyakarta, 1973.

Sujiman, Panuti, Dr. *Filologi Melayu*, PT. Dunia Putaka Jaya, Jakarta, 1995.

Susanto, Mikke. *Diksi Rupa*, Yayasan kanisius, Yogyakarta, 2002.

Syam, Junaidi. *Perancangan Komik Gaya Melayu untuk Mengangkat nilai-nilai Sastra Lisan Melayu*, (koba Panglima Awang), FSR-ISI, Yogyakarta, 2003.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar*

Bahasa Indonesia, Balai Pustaka-Jakarta, 1989.

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

Tim proyek penelitian, *Pakaian Adat Tradisional Daerah Riau*, Dept. P & K, Jakarta, 1985.

Watson, Guptil. *How to Draw*, Guptil Publications-New York, 1999.

Zacky, Asnar, Drs. *Modul Pembelajaran Mata kuliah komik*, FSR-ISI-Diskomvis-Yogyakarta, 2004.

