

PERANCANGAN VISUAL BENTUK KUJANG PADA ALAT TULIS UNTUK ANAK SD SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN PUSAKA SUNDA (DI SDN KOTABARU)

Rahman Ridwansyah

Jl. Babakan Karet. Email : rahmanridwansyah@rocketmail.com

Jurusan Desain Komunikasi Visual

Universitas Bina Sarana Informatika

lppm@bsi.ac.id

ABSTRAK

Suku Sunda merupakan suku yang berada di Jawa Barat yang ada sejak abad ke 4 – 5 masehi. Suku Sunda banyak meninggalkan jejak dan warisan yang terdapat pada naskah-naskah kuno dan relief-relief yang terukir di candi-candi yang berada di sekitar Jawa Barat. Beberapa peninggalan dan warisan dari suku Sunda yang sangat berharga adalah Kujang. Kujang merupakan sebuah senjata tajam yang sampai sekarang masih simpang siur tentang asal usulnya, kegunaannya, dan filosofi dari bentuknya yang unik, yang berupa tonjolan pada bagian pangkalnya dan liukan pada bagian badannya. Memang pada dasarnya masyarakat Sunda sekarang masih mengenal pusaka Sunda kujang ini , namun sampai saat ini jejak-jejak sejarahnya sudah terlupakan dan patut untuk di lestarian serta di kenalkan kembali sedini mungkin. Perancangan visual bentuk kujang pada alat tulis untuk anak SD sebagai media pelestarian pusaka Sunda, merupakan strategi yang tepat dalam pengenalan dan pembelajaran mengenai kujang itu sendiri, agar penerapannya dapat setiap hari terlihat dan di pahami.

Kata kunci: kujang terlupakan, anak sd, media pembelajaran, alat tulis.

ABSTRACT

Sundanese tribe is a tribe located in West Java, which existed since centuries to 4-5 AD . Sundanese left many traces and heritage contained in ancient texts and reliefs carved in temples located around West Java . Some peninggalan and heritage of the Sundanese valuable is Kujang . Cleaver is a sharp weapon that until now still confusing about the origins, uses, and the philosophy of its unique shape , which is a bulge at the base and canting on the bodice . It's basically the Sundanese people still recognize this heritage Sunda cleaver , but until now traces its history has been forgotten and deserves to be preserved as well as in the re- introduced as early as possible . Cleaver on the visual design of stationery forms for elementary school children as a heritage conservation media Sunda , an appropriate strategy in recognition and learning about the cleaver itself, so that its application can be seen on a daily basis and understand .

Keywords : *kujang forgotten , elementary school , learning media , stationery .*

I. PENDAHULUAN

Suku Sunda memiliki keunikan dan kekhasan budaya. Nilai-nilai dan norma yang diterapkan masyarakat Sunda dalam menjalani kehidupan sehari-hari, keteguhan memegang tradisi, toleransi antar sesama, kesadaran menjaga hutan sebagai sumber kehidupan, dan tidak lupa artefak artefak serta peninggalan kuno yang patut di banggakan, dan di lestarian karena sudah mulai tersisihkan oleh perkembangan jaman dan teknologi yang ada saat ini. Budaya Sunda juga memegang banyak peranan penting dalam proses kehidupan masyarakat sunda yang berlangsung dari jaman dahulu kala hingga sekarang bahkan

untuk seterusnya. Ada banyak sekali peninggalan-peninggalan dan warisan sunda yang di pegang teguh dan terus menerus mengalami pelestarian, dan peremajaan.

Pada dasarnya suku sunda sendiri sudah ada berabad abad. Kekuasaannya membentang sejak Kali Cipamali di timur terus ke barat pada daerah yang disebut sekarang Jawa Barat dengan Prabu Siliwangi sebagai salah seorang rajanya yang bijaksana. Sejarah Sunda memang tidak banyak berbicara dalam percaturan sejarah nasional. Dr Edi Sukardi Ekadjati, peneliti, sejarawan dan Kepala Museum Asia Afrika di Bandung memaparkan bahwa, yang diajarkan di sekolah, paling hanya tiga kalimat, isinya singkat saja hanya mengungkap tentang Kerajaan Sunda dengan Raja Sri Baduga di daerah yang sekarang

disebut Jawa Barat, lalu runtuh. Padahal, kerajaan dengan corak animistis dan hinduistik ini sudah berdiri sejak abad ke-8 Masehi dan berakhir eksistensinya menjelang abad ke-16 Masehi. Kisah-kisah yang begitu panjang, lebih banyak diketahui melalui cerita lisan sehingga sulit ditelusuri jejak sejarahnya. Tetapi ini tidak berarti, nenek moyang orang Sunda di masa lalu tidak meninggalkan sesuatu yang bisa dilacak oleh anak cucunya, karena kecakapan tulis-menulis di wilayah Sunda sudah diketahui sejak abad ke-5 Masehi. Ini bisa dibuktikan dengan prasasti-prasasti di masa itu.

Memang peninggalan karya tulis berupa naskah di masa itu hingga kini belum dijumpai. Tetapi setelah itu ditemukan naskah kuno dalam bahasa dan huruf Sunda Kuno, yakni naskah Sanghyang Siksa Kanda Ng Karesian yang selesai disusun tahun 1518 M dan naskah Carita Bujangga Manik yang dibuat akhir abad ke-15 atau awal abad ke-16. Suhamir, arsitek yang menaruh minat besar dalam sejarah Sunda menjuluki naskah Sanghyang Siksa Kanda Ng Karesian sebagai "Ensiklopedi Sunda". Naskah-naskah lainnya adalah Cariosan Prabu Siliwangi (abad ke-17 atau awal abad ke-18), Ratu Pakuan, Wawacan Sajarah Galuh, Babad Pakuan, Carita Waruga Guru, Babad Siliwangi dan lainnya.

Secara historis, orang Sunda tidak memainkan suatu peranan penting dalam urusan-urusan nasional. Beberapa peristiwa yang sangat penting telah terjadi di Jawa Barat namun biasanya peristiwa-peristiwa tersebut bukanlah kejadian yang memiliki karakteristik Sunda. Hanya sedikit orang Sunda yang menjadi pemimpin baik dalam hal konsepsi maupun implementasi dalam aktivitas-aktivitas nasional.

Provinsi Jawa Barat merupakan provinsi tempat berasalnya suku Sunda. Terhitung juga 65% penduduknya bersuku Sunda. Suku khas Jawa Barat lainnya adalah suku Badui yang cukup kuat memegang tradisi leluhur. Selain itu terdapat pula suku Jawa, Betawi, Minang, Batak, dan Tionghoa.

Banyak sekali peninggalan peninggalan berupa artefak-artefak kuno dan lain sebagainya, diantaranya prasasti-prasasti kuno, alat bercocok tanam, budaya-budaya adat sunda (tari, pakaian adat, dsb), serta pusaka atau senjata sunda yang diantaranya kujang yang sampai sekarang masih bisa kita lihat bentuknya pada logo Jawa Barat senjata ini sudah ada sejak abad ke-8 atau ke-9, senjata khas lainnya adalah keris Ki Rompong, Keris Ki Dongkol, Golok, dan Bedog.

Kujang adalah salah satu senjata khas dari daerah Jawa Barat, tepatnya di Pasundan (tatar Sunda). bentuk senjata ini cukup unik, dari segi desainnya tak ada yang menyamai senjata ini di

daerah manapun. Tidak adanya kata yang tepat untuk menyebutkan nama senjata ini ke dalam bahasa International, sehingga Kujang dianggap sama pengertiannya dengan "sickle" (= arit / sabit), tentu ini sangat menyimpang jauh karena dari segi wujudnya pun berbeda dengan arit atau sabit. Tidak sama juga dengan "scimitar" yang bentuknya cembung. Dan di Indonesia sendiri arit atau sabit sebetulnya disebut "chelurit" (celurit). Mungkin untuk merespon kendala bahasa tersebut, tugas dan kewajiban budayawan sunda, dan media cetak lokal di tatarsunda yang harus lebih intensif mempublikasikan senjata Kujang ini ke dunia International.

Memang akhir-akhir ini kerap kali kujang dapat kita temui pada sebuah pakaian atau logo komunitas tertentu, yang patut kita hargai karena mereka telah mengingatkan dan melestarikan pusaka Sunda kujang ini, namun disini penulis ingin memberikan wawasan sedini mungkin mengenai kujang itu sendiri sebagai cara untuk melestarikan pusaka Sunda, yang di tujukan kepada anak SD melalui media berupa alat tulis. Pada dasarnya Anak SD untuk seumurannya memang masih belum dapat menangkap atau menerima kajian mengenai kujang secara rinci, karena tentu saja ini bukanlah porsi yang tepat untuk pemahaman mereka, namun disini penulis merasa tergugah dan tertantang, untuk mencoba memberikan informasi dan wawasan mengenai kujang ini dengan cara sederhana dan di sukai oleh mereka (anak SD).

Dalam proses pembelajarannya, anak SD sangat senang apabila mereka belajar dengan cara bermain, menggambar, dan membaca buku yang banyak sekali gambar di dalamnya, serta suasana dan fasilitas yang mereka gunakan bisa di pakai untuk bermain dan lain sebagainya. Untuk itu penulis disini akan memberikan informasi, pengenalan dan wawasan mengenai kujang, melalui alat tulis yang selalu mereka pakai pada saat mereka bersekolah agar mereka dapat selalu melihat dan memperhatikan visual dari pusaka sunda kujang ini.

Melalui media alat tulis ini, diharapkan Kujang dapat dikenal oleh anak SD terutama masyarakat Sunda dan dapat menjadi kebanggaan para generasi muda Sunda di kota Bandung. Oleh sebab itu judul dari tugas akhir ini adalah "PERANCANGAN VISUAL BENTUK KUJANG PADA ALAT TULIS UNTUK ANAK SD SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN PUSAKA SUNDA".

II. KAJIAN LITERATUR

Metode perancangan yang penulis gunakan adalah dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, yang lebih mengutamakan kepada penggarapan desain itu sendiri yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang cukup jelas tentang objek yang diteliti.

Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini dapat ditetapkan dua metode, yaitu :

1. Penelitian Lapangan (Field research)

Penelitian lapangan merupakan data primer yang dilaksanakan secara langsung pada para pakar budaya Sunda mengenai Kujang yang menjadi objek penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan :

a. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab kepada pihak terkait yang berwenang sehingga dapat memberikan informasi mengenai masalah yang di bahas. Hal ini dilakukan pada pihak terkait yaitu : Kang Fakhri, Kang Galih, dan Kang Kiki, aktivis dan budayawan Sunda di Yayasan Lentera Nusantara.

b. Pengamatan dan observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dengan mengamati responden secara langsung mengenai masalah yang di teliti. Yaitu dengan mengunjungi SDN. Kota Baru Bandung.

c. Kuesioner

Teknik pengumpulan data dengan memberi pertanyaan kepada reponden yaitu anak SD, berupa pilihan ganda terkait dengan masalah yang di bahas.

2. Penelitian Kepustakaan (Library research)

Penelitian kepustakaan adalah tehnik pengumpulan data sekunder untuk memperoleh dasar teoritis yang digunakan sebagai landasan teori dan perbandingan dalam menganalisa dan mengevaluasi data dari penelitian langsung dengan cara mempelajari buku-buku, literature dan bacaan lainnya yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

Metode Analisa Data

Dalam menganalisis data, penulis akan menggunakan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats)

Analisis ini bertujuan untuk melihat kualifikasi kampanye yang di garap melalui studi lapangan yang telah dilakukan sebelumnya. Analisis ini bersifat subjektif karena didasarkan dari pengamatan penulis secara langsung. Analisis yang dilakukan meliputi kekuatan (Strength), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunities), dan ancaman (threats) yang perlu diantisipasi.

III. PEMBAHASAN

Identifikasi Data

Kujang, pada dasarnya adalah sebuah pusaka yang di wariskan oleh masyarakat Sunda dan ada sejak berabad-abad lalu dan hingga sekarang masih tetap eksis di kalangan masyarakat Sunda. Kujang memiliki struktur sistem sebagai simbol dan kerangka berfikir masyarakat Sunda. Kujang sebagai simbol "tritangtu" masyarakat Sunda, sebagai filosofi dasar cara berfikir masyarakat Sunda lama "kesatuan dualistik", sebagai simbol kultur masyarakat huma / "pola tiga" dalam sistem budaya primordial Indonesia.

Kujang diakui sebagai senjata tradisional masyarakat Jawa Barat (Sunda) dan kujang dikenal sebagai senjata yang memiliki nilai sakral serta mempunyai kekuatan magis. Beberapa peneliti menyatakan bahwa istilah Kujang berasal dari kata *Kudihyang* dengan akar kata *Kudi* dan *Hyang*. *Kudi* diambil dari bahasa Sunda Kuno yang artinya senjata yang mempunyai kekuatan gaib sakti, sebagai jimat, sebagai penolak bala, misalnya untuk menghalau musuh atau menghindari bahaya/penyakit. Senjata ini juga disimpan sebagai pusaka, yang digunakan untuk melindungi rumah dari bahaya dengan meletakkannya di dalam sebuah peti atau tempat tertentu di dalam rumah atau dengan meletakkannya di atas tempat tidur (Hazeu, 1904 : 405-406). Sedangkan *Hyang* dapat disejajarkan dengan pengertian Dewa dalam beberapa mitologi, namun bagi masyarakat Sunda, *Hyang* mempunyai arti dan kedudukan di atas Dewa, hal ini tercermin di dalam ajaran "Dasa Prebakti" yang tercermin dalam naskah *Sanghyang Siksa Kanda Ng Karesian* disebutkan "*Dewa bakti di Hyang*". Maka secara umum, kujang mempunyai pengertian sebagai pusaka yang mempunyai kekuatan tertentu yang berasal dari para dewa (*Hyang*), dan sebagai sebuah senjata, sejak dahulu hingga saat ini kujang menempati satu posisi yang sangat khusus di kalangan masyarakat Jawa Barat (Sunda). Sebagai lambang atau simbol dengan nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya, kujang dipakai sebagai salah satu estetika dalam beberapa

lambang organisasi serta pemerintahan. Disamping itu, kujang pun dipakai pula sebagai sebuah nama dari berbagai organisasi, kesatuan dan tentunya dipakai pula oleh Pemda Propinsi Jawa Barat.

Dalam pencarian data untuk mengidentifikasi objek yang diteliti, penulis telah melakukan wawancara seputar objek tersebut kepada suatu perkumpulan pecinta budaya tanah air khususnya Sunda yang bernama Lentera Zaman.

Lentera Zaman adalah suatu perkumpulan atau sering disebut sebagai suatu yayasan pemersatu budaya yang ada di Indonesia yang bertujuan sebagai pendidikan, pemberdayaan, dan pelestarian seni budaya.

Dalam proses pencarian data, penulis melakukan wawancara kepada beberapa aktivis yang berada pada yayasan Lentera Zaman diantaranya kepada Kang Fakhri, dan Kang Galih.

Kang Fakhri salah satu penggerak komunitas pecinta budaya sunda kujang yang berada di yayasan Lentera Zaman, memaparkan bahwa kujang itu terdapat beberapa arti yang diantaranya, adalah sebuah simbol kedewasaan bagi masyarakat sunda yang dimana kepanjangan dari kujang itu sendiri adalah kukuh kana jangji yang dapat di artikan dalam bahasa indonesia adalah teguh atau tepat kepada janji, sehingga apabila seseorang telah mencapai kedewasaan dan memegang sebuah kujang, maka dia harus siap dan teguh pendirian untuk membela tanah airnya namun, bukan berarti siap untuk berperang, melainkan siap dan taat untuk menjalani setiap norma-norma dan hukum yang telah di pegang dan mempunyai mental yang kuat untuk menjalaninya. Arti selanjutnya mengenai kujang adalah ku-jangjang yang berarti sayap, dan apabila kujang di temukan dengan pasangannya, makan seolah-olah akan menjadi simbol dari sebuah sayap yang apabila seseorang telah mempunyai keduanya maka dia telah mencapai tingkat kesempurnaan dalam kehidupan dengan menjalankan norma-norma dan aturan-aturan tersebut. Selain itu kang Fakhri menambahkan bahwa sebetulnya hubungan kujang dan keris kepada bendera merah putih Indonesia itu sangat erat, dia menjelaskan bahwa sebenarnya kujang itu di simbolkan untuk warna merah pada bendera Indonesia karena bentuk kujang sangat mirip dengan liukan api yang membara dan penuh semangat, sedangkan keris itu sendiri di simbolkan untuk warna putih pada bendera Indonesia karena bentuk keris sangat elastis dan dinamis, menyerupai liukan air yang murni dan suci. Kujang juga berasal dari kata Ujang, yang berarti manusa atau manusia. Manusia yang sakti sebagaimana Prabu Siliwangi. Pantas ageman (agama) Kujang

menjadi icon Prabu Siliwangi, sebagai Raja yang tidak terkalahkan. Maka dari itu tatkala para orang tua masyarakat Sunda, memanggil anak mereka dengan sebutan "Ujang".

Sementara itu menurut kang Galih menambahkan, bahwa kujang itu adalah sebuah simbol sama halnya dengan burung garuda yang menjadi simbol kenegaraan Indonesia, beliau pun memaparkan bahwa kujang adalah simbol sebuah kepercayaan atau ketatannagaraan yaitu Sunda, lalu dia meneruskan, bahwa sebetulnya estetika pengertian kujang lebih dari itu, dia menjelaskan bahwa kujang sama halnya dengan syahadat, yang bila kita sadari, apalah arti syahadat apabila kita tidak mengetahui maksud dan tujuannya, begitu juga dengan kujang, tidak akan berguna suatu kujang apabila seseorang yang memilikinya, tapi tidak mengetahui maksudnya, jadi menurut kang Galih, terjadi banyak pencampur adukan antara budaya, sejarah, dan agama, serta realitas, sehingga banyak sekali perdebatan mengenai kujang, kujang itu apa, dan fungsinya sebagai apa, yang pasti bukan sebuah senjata, karena bentuknya yang unik dan tidak ergonomis apabila ia gunakan sebagai senjata untuk berperang.

Sedangkan untuk saat ini mengenai pengaplikasian visual bentuk kujang kepada sebuah logo band, komunitas, dan sebagainya, adalah sangat menyimpang dari estetikanya. Namun untuk pelestarian, pengenalan, peremajaan, mengingatkan, dan mengenalkannya, adalah suatu kewajiban dan keharusan masyarakat Sunda dalam kata lain, para narasumber setuju dan membiarkan hal ini terjadi karena suatu nilai positif untuk pengenalan kujang itu sendiri. Dengan demikian untuk hal ini memang terdapat dua persepsi yang berbeda. Antara benar dan salah, tergantung cara penyampaiannya. Sedangkan untuk target anak SD sendiri, para narasumber Kemudian memaparkan bahwa sampai sekarang masih jarang dan sejauh ini belum pernah ada yang melestarikan kujang kepada anak-anak, khususnya masyarakat Sunda di kota Bandung ini, untuk itu penulis hendak merancang kampanye pelestarian kujang ini kepada anak SD sebagai target audience nya.

Adapun sebagai awal dari penggarapan kampanye ini, penulis merujuk pada satu sekolah dasar yang ada di kota Bandung. Bertempat di Jalan Kotabaru, yang bernama SDN Kotabaru.

Analisis Data

Dalam menganalisis data, penulis akan menggunakan metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats)

Analisis ini bertujuan untuk melihat kualifikasi kampanye yang di garap melalui studi lapangan

yang telah dilakukan sebelumnya. Analisis ini bersifat subjektif karena didasarkan dari pengamatan penulis secara langsung. Analisis yang dilakukan meliputi kekuatan (Strength), kelemahan (Weakness), peluang (Opportunities), dan ancaman (threats) yang perlu diantisipasi.

a. *Strength* (Kekuatan)

1. Salah satu warisan suku sunda.
2. Bentuk yang unik.
3. Budaya yang harus di lestarikan.
4. Kebanggaan masyarakat sunda.
5. Terdapat pada logo jawa barat.

b. *Weakness* (Kelemahan)

1. Kurangnya promosi untuk mengenalkan pusaka sunda ini.
2. Terlupakan karena perkembangan zaman dan teknologi.

c. *Opportunity* (Peluang)

1. Belum ada kampanye pengenalan kujang kepada anak SD.
2. Memberikan informasi sedini mungkin.
3. Banyaknya media yang bisa digunakan dalam penggarapan kampanye.
4. Kota Bandung merupakan kota yang di dalamnya terdapat banyak masyarakat sunda.

d. *Threath* (Ancaman)

1. Tidak mudah untuk menyampaikan pesan kepada anak SD

Beberapa kendala dalam penyusunan karya akhir ini adalah diantaranya, apakah kampanye mengenai kujang sudah pernah ada sebelumnya dengan target audience orang dewasa, karyawan, remaja dan anak2. Ternyata terdapat beberapa bukti bahwa sesungguhnya untuk orang dewasa dan karyawan, mereka sangat mengenal sekali dengan kujang karena secara tidak langsung visual kujang sendiri di tunjukan di dalam logo jawa barat, serta bentuk visual lain, dan ini adalah salah satu pelestarian juga. Sementara untuk target remaja sendiri apakah sudah pernah di lestarikan atau belum, dan apakah menyimpang atau tidak, ternyata setelah penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber , mereka menyatakan bahwa pelestarian kujang seperti itu yang diantaranya memasukan visual bentuk kujang pada komunitas musik dsb, adalah salah satu penyimpangan karena sangat tidak sinkron dengan estetikanya, namun untuk sekedar pengenalan, peremajaan, dan pelestarian, itu adalah suatu nilai positif dan sangat disetujui oleh para narasumber. Itu semua tergantung dengan cara penyampaiannya. Kemudian untuk target anak SD sendiri sampai sekarang masih jarang dan sejauh ini belum pernah ada yang melestarikan kujang kepada anak-anak,

khususnya masyarakat Sunda menurut para narasumber.

Konsep Media

Tujuan Media

Dalam perancangan kampanye pelestarian kujang ini, penulis menargetkan beberapa media khusus yang sangat kental dengan anak SD yang menjadi sasaran kampanye, yaitu alat tulis, dan merchandise yang berupa gantungan kunci, dan pin. Berikut tujuan dari penggunaan media yang telah di sampaikan di atas, antara lain :

- **Alat tulis**

Dalam kampanye pelestarian kujang ini, peranan alat tulis sebagai media bertujuan untuk menjadi pendamping atau pelengkap saat penulis memberikan pembelajaran mengenai kujang dengan cara belajar menggambar bentuk kujang.

- **Merchandise**

Gantungan kunci, dan pin akan di bagikan pada saat program berlangsung dan pada saat sesi tanya jawab, serta kuesioner.

Konsep Kreatif

Tujuan Kreatif

Tujuan dari kampanye ini adalah untuk menginformasikan dan melerstarikan salah satu budaya, peninggalan masyarakat Sunda dengan sedini mungkin kepada generasi muda. Karena pentingnya suatu budaya dan peninggalan untuk di informasikan dan di pelajari kembali khususnya kepada daerah yang bersangkutan, dan di lakukan dengan sedini mungkin melalui cara penyampaian yang menarik dan baru.

Program Kreatif

Rencana tindak lanjut dari perancangan kampanye ini adalah akan di adakannya sebuah program kreatif berupa pengenalan pusaka kujang dengan cara pengajaran ke sekolah dasar yaitu SDN Kotabaru, lalu memberikan media kampanye yang berupa alat tulis yang telah di rancang sebelumnya, agar para anak SD bisa setiap hari melihat dan bahkan membaca ulasan mengenai kujang itu sendiri pada alat tulis yang mereka terima.

Eksekusi Desain Masing Masing Media

Eksekusi desain menyangkut perancangan itu sendiri meliputi proses awal dari perancangan kampanye ini yaitu pembuatan sketsa kasar pada kertas, pembuatan logo dari program kampanye ini, dan hal-hal lain yang terkait dalam perancangan ini agar terkesan selaras dan seragam serta menarik perhatian para target audience.

Konsep Visual

Logo

Pada perancangan kampanye ini akan di gunakan suatu logo sebagai identitas dari program kampanye ini yang berupa ilustrasi penyederhanaan seorang anak yang sedang mengelus kujurang itu sendiri sebagai objek yang diteliti lalu tangannya terangkat dan seolah-olah memberi tanda untuk ikut dengan nya lalu di beri tagline “Ujang Sayang Kujurang”. Maksudnya adalah bahwa dalam logo tersebut ada sebuah ikon yang bernama Ujang yang sayang dengan warisan leluhurnya, suku Sunda. Lalu ia mengajak kepada untuk anak-anak lain untuk ikut mengenal, mempelajari dan menyayangi Kujurang itu sendiri.

Ilustrasi

Pada setiap media yang digunakan, penulis menggunakan ilustrasi berupa animasi seorang anak dengan lengannya yang seolah-olah mengajak. Dan selanjutnya ada ilustrasi visual dari kujurang itu sendiri dan elemen lain untuk layout dan background, agar mencapai keselarasan pada hasil karya, dan agar dapat menarik perhatian target audience yaitu anak SD.

Teks

Dalam perancangan karya ini terdapat teks pada logo kampanye yang berbunyi “Ujang Sayang Kujurang” sebagai tagline atau biasa di sebut dengan slogan yang di tujukan kepada target audience yaitu anak SD, agar mereka dapat tergugah untuk mengenal dan mempelajari informasi yang di sampaikan. Untuk teks yang lainnya adalah berupa ulasan sederhana mengenai kujurang itu sendiri sebagai media pembelajaran.

Konsep Warna

Pada setiap rancangan suatu karya pasti sangat sarat dengan warna, baik warna primer maupun warna sekunder. Warnapun di pilih sebagai tema agar menjadi satu kesatuan sebuah karya.

Untuk pemilihan warna-warna yang akan digunakan, direncanakan akan didominasi oleh biru, dan kuning, serta untuk warna-warna dasar seperti hitam dan putih untuk menyeimbang dan warna-warna pendukung lain yaitu warna merah, hijau, dan oranye. Alasan pemilihan warna biru karena warna tersebut memiliki kesan cerah, air yang sehat dan warna yang sering dilihat oleh target audience sebuah awan. Sedangkan warna kuning memiliki kesan bersemangat, ceria, dan hangat. Sehingga dengan pemilihan warna tersebut diharapkan sesuai dengan keadaan target audience dan membuat mereka sangat senang

serta penuh keinginan untuk memahami maksud dari kampanye ini.

Berikut gambar dari beberapa warna yang dipakai :

R 240 G 74 B 94	R 221 G 226 B 33	R 186 G 173 B 158
R 230 G 33 B 41	R 0 G 155 B 76	R 172 G 153 B 146
R 240 G 133 B 25	R 0 G 170 B 232	R 94 G 88 B 114
R 255 G 240 B 0	R 0 G 162 B 233	R 254 G 254 B 254
R 254 G 241 B 22	R 47 G 49 B 139	

(Gambar Konsep Warna)

Tema dan Layout

Untuk tema dan layout yang di gunakan adalah berupa liukan dari Gagang, atau pegangan kujurang itu sendiri serta untuk background akan diberi gambar kujurang secara sederhana dengan teknik pengulangan sebagai ornament pada beckground di setiap media.

Font / Typhografi

Pemilihan jenis huruf (font) yang akan digunakan dalam perancangan kampanye ini akan disesuaikan dengan kebutuhan untuk mendukung pencitraan dan maksud yang diinginkan. Jenis huruf yang akan digunakan mengarah kepada kejantaraan dan kekanak-kanakan agar dapat mudah diterima oleh anak SD sebagai target audience.

Maka jenis huruf atau font yang digunakan adalah sebagai berikut;

Rumpelstilskin
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Homework Smart
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

(Gambar Jenis Font)

Visual Rancangan

Setelah melakukan sketsa dan hal terkait lainnya, maka dapat di perkirakan gambar visual dari perancangan kampanye ini adalah sebagai berikut:

- Alat tulis
- Pensil



(Gambar Aplikasi Pada Pensil)

- Penggaris



(Gambar Aplikasi Pada Penggaris)

- Sampul buku gambar



(Gambar Aplikasi Pada Sampul Buku Gambar)

- Penyerut



(Gambar Aplikasi Pada Penyerut)

- Penghapus



(Gambar Aplikasi Pada Penghapus)

- Tempat pensil



(Gambar Aplikasi Pada Tempat Pensil)

- Merchandise
- Pin



(Gambar Aplikasi Pada Pin)

- Gantungan kunci



(Gambar Aplikasi Pada Gantungan Kunci)

IV. PENUTUP

Kesimpulan

Pemilihan topik/tema dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual 2013 ini, adalah penulis mengangkat tema kebudayaan yang terdapat dalam masyarakat Sunda. Keadaan ini

dipicu karena perkembangan zaman dan dan teknologi yang begitu pesat sehingga kebudayaan masyarakat Sunda mulai tersisihkan. Tema yang dipilih adalah pelestarian salah satu peninggalan suku Sunda. Tema tersebut dipilih karena dewasa ini banyak sekali anak-anak khususnya di Bandung yang mulai melupakan salah satu peninggalan dari suku Sunda. Hal itu dapat dibuktikan dengan melakukan riset, serta meninjau kelakuan, bahasa yang digunakan serta lifestyle yang terlalu moderen. Tema yang dipilih ini diwujudkan dalam bentuk kampanye.

Kampanye pelestarian peninggalan suku Sunda ini memiliki tujuan untuk memberikan arahan dan pengenalan serta peremajaan pada objek yang diteliti sehingga para anak dapat mengetahui dan mengenal salah satu peninggalan nenek moyang mereka, agar tidak menyalahgunakan dan salah persepsi mengenai objek yang di teliti.

Pada dasarnya suku Sunda memiliki keunikan dan kekhasan budaya. Nilai-nilai dan norma yang diterapkan masyarakat Sunda dalam menjalani kehidupan sehari-hari, keteguhan memegang tradisi, toleransi antar sesama, kesadaran menjaga hutan sebagai sumber kehidupan, dan artefak-artefak serta peninggalan kuno yang patut di banggakan. Ada banyak sekali peninggalan-peninggalan dan warisan sunda yang di pegang teguh dan terus menerus mengalami pelestarian, dan peremajaan. Salah satu peninggalan dari suku Sunda adalah kujang. Kujang adalah sebuah pusaka atau senjata yang digunakan sebagai tanda kedewasaan bagi masyarakat Sunda.

Dalam peranannya, Kujang mulai tersisihkan dan terlupakan fungsi dan kegunaannya karena perkembangan jaman yang sudah maju dan serba teknologi ini.

Untuk itu demi melestarikan salah satu peninggalan masyarakat Sunda ini, maka penulis merancang sebuah kampanye yang ditujukan kepada anak SD khususnya masyarakat Bandung, sebagai tempat yang mayoritas masyarakat Sunda, agar mereka mengenal warisan nenek moyang mereka.

Setelah melakukan riset dan pencarian informasi mengenai Kujang, ternyata mayoritas anak SD di Bandung sudah mengenal pusaka Sunda ini, namun demikian mereka tidak mengetahui asal-usul dan arti sebenarnya dari Kujang ini, maka dari itu penulis merancang kampanye pelestarian ini pada Stationary Set, atau alat tulis, yang diantaranya pensil, penghapus, penggaris, pengserut, tempat pensil, dan buku gambar, serta merchandise yang berupa pin, dan gantungan kunci. Dengan demikian anak

SD dapat selalu melihat dan mempelajari ulasan mengenai pusaka Sunda ini.

Konsep keseluruhan kampanye ini adalah untuk memberikan informasi sedini mungkin mengenai kebudayaan Sunda kepada anak SD agar dapat diserap tanpa adanya penyalahgunaan dan kesalahan persepsi. Karena semakin mereka mencapai kedewasaan, semakin banyak pula penyangkalan dan penyimpangan fungsi dan arti dari pusaka Sunda ini.

Saran

Dalam Tugas Akhir ini, penulis ingin menyarankan agar di kemudian hari kelak, penulis dapat menerapkan konsep-konsep yang berhubungan dengan topik pemilihan desain untuk diterapkan ke dalam media visual dengan baik. Maksudnya jangan sampai terjadi kesalahpahaman masyarakat yang dituju akibat visualisasi media yang kurang jelas sehingga target yang dituju tidak memahami apa maksud pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Untuk Universitas Bina Sarana Informatika khususnya Fakultas Seni Rupa dan Desain, jurusan Desain Komunikasi Visual, diharapkan dapat memberikan sarana dan faktor pendukung lainnya untuk mendukung keberhasilan Tugas Akhir yang akan dibuat. Dukungan kepada mahasiswa/i juga sangat diharapkan untuk mendukung Tugas Akhir para mahasiswa/i.

Melalui Kampanye pelestarian pusaka Sunda ini diharapkan masyarakat yang dituju dapat memahami maksud dan isi pesan yang ditampilkan dalam kampanye ini. Masyarakat diharapkan dapat mengerti dampak yang dapat terjadi akibat pengawasan orang tua (kurang rasa kepedulian orang tua) kepada anaknya. Jangan sampai anak yang masih dalam tahap perkembangan, menjadi terganggu akibat tindakan negatif, sehingga berpengaruh bagi masa depannya nanti.

Penulis menyarankan agar dalam penelitian Tugas Akhir selanjutnya, mahasiswa/i dapat menentukan tema yang tepat untuk diangkat menjadi topik yang diwujudkan dalam visual yang menarik. Disarankan pula untuk melakukan penelitian yang mendalam untuk memahami dan mengerti persoalan yang diangkat menjadi topik Tugas Akhir.

Sachari, Agus.2008. Metodologi penelitian Budaya Rupa (Desain. Arsitektur. Seni Rupa. Dan Kriya). Bandung: Penerbit Erlangga

Suryadi.2008. Kujang, Bedog, Dantopeng, Dan Esai-Esai Lainnya Mengenai Kebudayaan Sunda. Bandung: Penerbit Pusat Studi Sunda

Suraydi.2012. Aspek Visual Budaya Sunda Dan Esai Esai Lainnya Mengenai Kebudayaan Sunda. Bandung: Penerbit Pusat Studi Sunda

Trilaksono, Hendro.2013. Jelajah 34 Provinsi Adat- Budaya Nusantara. Bandung: Penerbit Pustaka Edukasia

Sumber Lain

<http://ncep-ismember.blogspot.com/2012/04/palsafah-kujang.html>

<http://sunda.andyonline.net/2011/07/kujang-antara-falsafah-dan-mitologi.html>

www.antikorupsi.org

www.keajaibandunia.net

www.sabda.org

www.websejarah.com

DAFTAR PUSTAKA

Kusrianto, Adi.2012. Pengantar Desain Komunikasi Vsual. Yogyakarta: Penerbit Andi

Memahami perkembangan anak,seri belajar mandiri. Penerbit indeks

