

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam menjalankan kehidupan, tentu saja kita semua harus mempunyai aturan yang harus dilakukan, aturan-aturan yang ada tersebut dinamakan tata krama. Ada banyak macam-macam tatakrama tersebut, contohnya seperti tata krama makan, tatakrama berbicara, tatakrama bertamu, dan masih banyak yang lainnya. TataKrama adalah aturan berperilaku atau bersikap dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat dari tatakrama antara lain yaitu untuk menjadi lebih menghargai dan menghormati orang lain. Tatakrama terdiri dari kata “tata” dan “krama”. Tata berarti aturan, norma atau adat. Krama berarti sopan santun, perilaku santun, tingkah laku yang santun, Bahasa yang santun, dan tindakan yang santun. Jadi, tatakrama merupakan aturan kehidupan yang mengalir dalam hubungan antar manusia. Selain itu, tatakrama juga berkaitan erat dengan etika. Perilaku seseorang yang beretika artinya orang tersebut memiliki tatakrama.

Makan adalah suatu kegiatan mengkonsumsi makanan atau minuman yang biasanya untuk menyediakan sumber energi bagi makhluk hidup atau organisme heterotroph dan memungkinkan pertumbuhan, hewan dan heterotroph lainnya harus makan untuk bertahan hidup dan menyediakan sumber energy yang dibutuhkannya. Makan adalah cara untuk mendapatkan asupan gizi yang dibutuhkan oleh tubuh. Menurut situs KBBI Daring 2016 makan adalah “memasukkan makanan pokok kedalam

mulut serta mengunyah dan menelannya”. Aktivitas makan bisa dilakukan sendiri dan bersama-sama dalam lingkungan sosial masyarakat.

Terdapat nilai sosial dalam tatakrama yang sangat berperan untuk memudahkan manusia diterima dilingkungan masyarakat. Manusia membutuhkan tatakrama dalam hidup. Tatakrama menyangkut pergaulan dalam masyarakat, namun tatakrama tidak akan berlaku jika dilakukan oleh individu. Tatakrama dapat pula menjadi sebuah pedoman untuk mengatur sikap suatu masyarakat untuk melakukan sesuatu yang benar. Tatakrama ini merupakan suatu hal yang benar apabila dilakukan atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup tatakrama dalam kehidupan seperti tata krama berkenalan, tatakrama bertamu, tatakrama berbicara dan tatakrama makan. Tatakrama bertujuan mengatur cara berperilaku atau bersikap baik yang terlihat oleh orang lain. Seperti bagaimana cara makan dan cara bersikap dengan baik. Salah satu kebudayaan yang memiliki tatakrama makan di Indonesia adalah Budaya Sunda. Dimana tatakrama makan dalam Budaya Sunda menjelaskan tentang bagaimana cara makan yang dianggap baik dan sopan menurut Budaya Sunda.

Adapun pribahasa yang menjelaskan tentang larangan yang tidak baik dilakukan menurut Budaya Sunda yaitu pamali. Pamali dalam pengajaran adat kepada masyarakatnya (Sunda) bisa belajar dengan percaya kepada nasihat orang tua, guru atau ratu, mereka mengajar ke jalan yang baik untuk menghindari sesuatu yang mengakibatkan kecelakaan, atau akan menimbulkan dosa, durhaka, atau kutukan. Oleh karena itu, kalau orang sengaja berbuat kecelakaan, orang itu akan disebut kurang ajar melanggar nasihat orang tua, atau durhaka, terkutuk oleh orang yang menasehatinya

(Mustapa, 2010). Nurdin Qusyaeri dan Fauzan Azhari 68 Syntax Idea, Vol. 1, No. 4

Agustus 2019 Dalam pengajaran adat itu, yang berhak mengajarnya adalah orang yang lebih tua umurnya daripada yang diajari karena banyak pengalamannya. Ada hubungan saudara atau keluarga yang masih dekat. Karena itu, segala perbuatan harus sesuai dengan caranya. Terkadang ada juga yang pengajarannya itu diatur oleh perbuatan dirinya sendiri, perbuatan yang menjadi contoh kebaikan. Perbuatan tersebut akan diikuti oleh keturunannya yang lebih muda, yaitu jalan yang dipercaya dan dapat dijadikan contoh (Mustapa, 2010). Kadang-kadang memberi nasihat dengan jalan menceritakan para leluhur dan menakut-nakuti dengan sesuatu yang mungkin menakutkan, dibujuk dengan sesuatu yang menarik hati mungkin akan lebih melekat dalam hatinya dan bertambah kepercayaan.

Seperti pada salah satu tatakrama makan Budaya Sunda jangan makan sambil *cèplak*, itu juga merupakan sebuah tindakan yang pamali jika dilakukan. Konon kata sepuh zaman dahulu, jika kita makan sambil *cèplak* aka naga harimau yang menghampiri. Namun cerita itu belum terbukti benar atau tidak. Dan masih banyak lagi kata pamali yang dikatakan saat kita tidak menerapkan tatakrama makan yang benar pada Budaya Sunda seperti "*tong ngaremeuh*" atau makanan nya jangan sampai jatuh dari piring, karena kalau jatuh dari piring dosadan nasi/lauknya akan menangis.

Menurut Ibu Yulia, salah satu guru Bahasa Sunda di SDN Harapan 212, tatakrama makan khususnya pada Budaya Sunda sangat penting diterapkan pada kegiatan sehari-hari / aktifitas makan sehari-hari. Tapi saat ini banyak orang yang sudah tidak begitu peduli dengan hal itu. Seperti pada anak-anak Sekolah Dasar Harapan 212, mereka saat makan masih sambil bermain, makan dengan mengeluarkan suara / ceplak, makan sambil berbincang/ngobrol, makan sambil melakukan pekerjaan

yang lain, dan masih banyak yang lainnya. Dan seharusnya perilaku tersebut tidak boleh dilakukan dan harus diajarkan saat mulai usia muda. Padahal tata krama ini sudah Ibu Yulia ajarkan kepada semua murid.

Untuk memperkuat hal tersebut dilakukan juga kuesioner. Berdasarkan data kuesioner yang disebar kepada 30 orang responded dari 90% suku sunda dan 10% suku Jawa, ternyata semua sudah mengetahui apa itu tata krama makan dan mereka pun sadar bahwa tata krama makan itu penting dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Namun tidak semua orang sudah menerapkan tata krama makan yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Terutama tata krama makan pada Budaya Sunda. Kebanyakan orang yang belum menerapkan tata krama makan yaitu selalu memegang/membuka hp dan mengobrol saat makan bersama.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Pentingnya tata krama makan dalam Budaya Sunda pada ruang lingkup keluarga dan dalam lingkungan sosial, namun masyarakat umum belum banyak yang mengetahui tentang tata krama makan dalam Budaya Sunda.
- b. Sebagian masyarakat tidak terlalu paham mengenai tata krama makan dengan penjelasannya dalam sikap dan cara makan menurut Budaya Sunda.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang penulis uraikan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana cara merancang buku ilustrasi tatakrama makan dalam Budaya Sunda?

1.4. Lingkup Perancangan

Agar perancangan ini tidak menyimpang dari rumusan masalah diatas, maka perlu ada batasan masalah yang ditinjau, diantaranya adalah sebagai berikut: Mengingat kembali asal usul nama tempat kepada khalayak umum.

- a. Penelitian difokuskan pada lingkup Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar
b. Penelitian difokuskan pada subjek anak usia 7-8 tahun.

1.5. Manfaat Perancangan

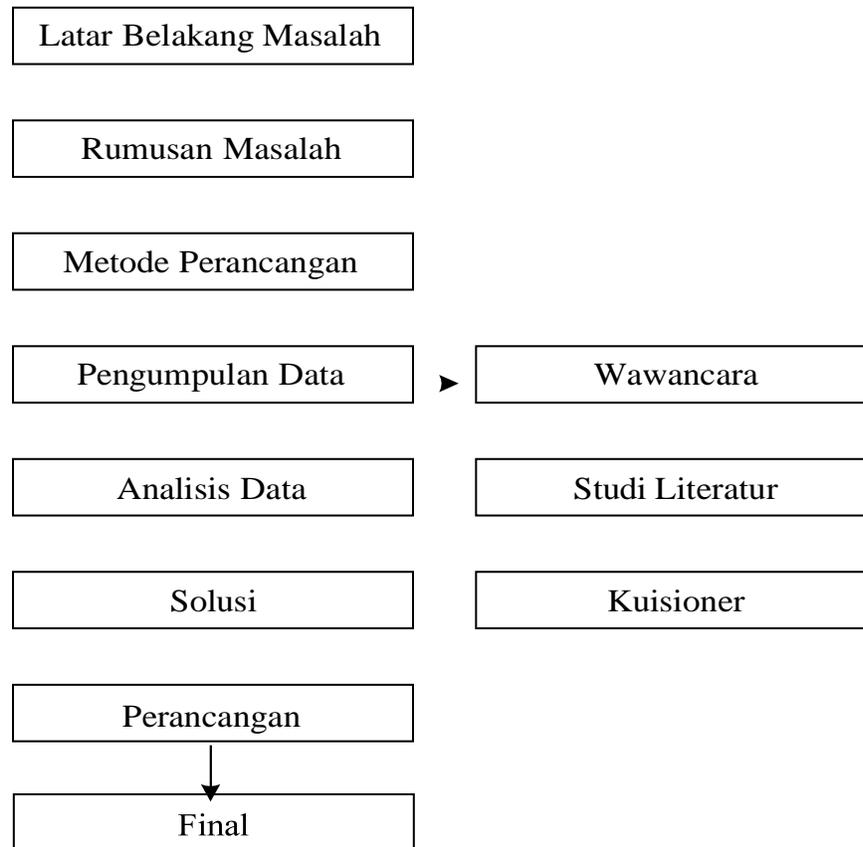
- a. Memberikan wawasan terhadap masyarakat mengenai pentingnya tatakrama makan dalam Budaya Sunda.
b. Menginformasikan bahwa pentingnya peran orang tua dan lingkungan terhadap tatakrama makan dalam Budaya Sunda.

1.6. Skema Perancangan

Rencana dasar yang digunakan untuk merancang atau mengembangkan suatu sistem, mencakup langkah-langkah, komponen, struktur, dan hubungan antara elemen-elemen yang terlibat dalam perancangan. Perancangan ini disusun mulai dari penulisan latar belakang masalah yang didalamnya berisi fenomena, isu dan opini mencari

rumusan masalah penelitian, menentukan metode penelitian yang digunakan dalam perancangan, mengumpulkan data dari studi literatur, wawancara dan kuesioner, menganalisis data yang telah diperoleh, menentukan solusi dari permasalahan yang telah didapatkan, membuat perancangan media yang telah ditetapkan, lalu hasil akhir/final. Tujuannya adalah memberikan panduan yang jelas dan terstruktur kepada

para perancang agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. berikut bentuk skema perancangan:



1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, Metode perancangan ini dilakukan dengan menggunakan dua tahap. Tahapan-tahapan tersebut diantara sebagai berikut:

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode kuantitatif.

- a) Data Primer

Data primer dilakukan dengan melakukan observasi lapangan seperti wawancara dan mengajukan kuesioner terhadap target dan objek penulis.

b) Data Sekunder

Selain melakukan observasi lapangan, dilakukan pula studi literatur seperti mencari referensi dari beberapa jurnal sebagai penunjang data-data penelitian tersebut.

1.7.2. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan ini dimulai dengan mengumpulkan data terkait permasalahan yang sedang diteliti mulai dari fenomena, isu dan opini. Setelah itu dilakukan pencarian referensi, buku dan jurnal sebagai pengumpulan data awal. Kemudian melakukan observasi lapangan berupa wawancara dan kuesioner sebagai pengumpulan data selanjutnya. Setelah semua data terkumpul, menentukan solusi serta media yang bisa dirancang untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi tersebut.

1.8. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini memberikan informasi terkait permasalahan yang diteliti mulai dari latar belakang yang mencakup fenomena, isu dan opini. Selanjutnya terdapat rumusan masalah, identifikasi masalah, pernyataan penelitian, lingkup perancangan, manfaat perancangan, skema perancangan, metode perancangan serta sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab kedua ini berisi teori-teori mulai dari teori utama hingga pendukung yang menjadi landasan atau dasar pemikiran dalam penelitian serta perancangan terhadap masalah yang sedang diteliti.

BAB III: ANALISIS DATA

Bab yang ketiga ini menguraikan hasil analisis data secara terperinci mulai dari target audience, analisis masalah, serta pemecahan masalah yang didasari oleh observasi, wawancara, serta studi literatur.

BAB IV: PERANCANGAN

Dalam bab ini berisi mengenai konsep dari perancangan sebagai solusi atas permasalahan yang sedang diteliti.

BAB V: PENUTUP

Bab yang terakhir ini berisi tentang kesimpulan terhadap permasalahan yang sedang diteliti serta perancangan solusinya.