

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin pesatnya perkembangan industri hiburan seperti film, games, acara tv swasta, hingga berbagai *event* dan teknologi di era globalisasi ini, membuat semakin mudahnya budaya luar masuk ke Indonesia. Baik yang berdampak positif maupun negatif. Hal ini berpengaruh pada tingkah laku dan moral bangsa. Dalam beberapa hal, efek tersebut akan berdampak baik, seperti dalam menyikapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun dalam hal lain tentunya akan berdampak negatif, yaitu tergesernya budaya bangsa Indonesia.

Untuk menyikapi efek negatif terurai diatas tersebut, yaitu tergesernya budaya bangsa Indonesia, maka berbagai instansi-pun ikut berperan dalam pengambilan langkah untuk melestarikan kebudayaan nasional seperti Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dan Dinas Pendidikan. Dinas Pendidikan merupakan salah satu instansi yang memiliki peran penting dalam hal memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai kebudayaan nasional sejak dini.

Ada berbagai macam bentuk kebudayaan yang terdapat di Indonesia, mulai dari pakaian khas setiap daerah, tari-tarian tradisional, lagu daerah hingga cerita rakyat nusantara. Cerita rakyat merupakan media yang tepat untuk menyampaikan ragam dan keunggulan budaya melalui tulisan dan visualisasi. Cerita rakyat bukan hanya sekedar cerita biasa atau dongeng saja, karena dalam isi cerita tersebut terkandung nilai – nilai moral yang berguna dalam pembinaan dan pembentukan perilaku dalam kehidupan sehari - hari. Cerita rakyat adalah cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang hidup dan berkembang secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Di setiap daerah di Indonesia banyak terdapat cerita rakyat yang salah satunya berwujud legenda. Hal ini mendatangkan keuntungan tersendiri karena dapat menjadi daya tarik pariwisata bagi daerah tersebut. Malin Kundang, contohnya. Sampai sekarang, para turis yang mengunjungi daerah Sumatera Barat masih menganggap batu jelmaan Malin Kundang sebagai salah satu

hiburan rekreasi yang unik. Semakin kuat sebuah cerita rakyat dan legenda akan suatu daerah maka semakin berkesan pula tempat tersebut. Cerita rakyat memiliki pesan dan nilai moral budaya yang dapat dijadikan sebagai aturan dan pembentukan perilaku atau watak masyarakat didaerahnya masing-masing.

Seiring berjalannya waktu, semakin banyak pula cerita-cerita dari luar yang masuk ke Indonesia. Dengan berbagai macam media yang dikemas secara menarik, contohnya berupa buku cerita atau komik, yang menyebabkan masyarakat terutama anak-anak pada saat ini lebih menyukai cerita luar yang berasal dari Jepang dan Amerika dari pada cerita rakyat Nusantara. Mereka lebih tahu cerita tentang Naruto dan One Piece dari pada cerita tentang Sangkuriang dan Ciung Wanara. Hal ini bisa terjadi karena selain ceritanya yang dikemas dengan menarik, juga karena tampilan visualisasi buku cerita luar tersebut lebih menarik dari pada tampilan visualisasi pada buku cerita rakyat Nusantara. Bila hal ini dibiarkan, anak-anak akan berpedoman pada budaya asing yang belum tentu sesuai dengan budaya setempat.

Masalah tersebut menarik perhatian penulis untuk merancang buku ilustrasi cerita rakyat dengan visualisasi yang lebih menarik. Dalam menciptakan buku cerita rakyat yang memadai, visualisasi yang dihadirkan dalam buku tersebut harus sesuai dengan target konsumennya. Elemen-elemen dari visualisasi antara lain tipografi, pewarnaan, ilustrasi dan sebagainya.

Buku ilustrasi cerita rakyat ini nantinya akan menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran tentang pengenalan nilai-nilai kebudayaan khususnya cerita rakyat pada instansi pendidikan berbasis kebudayaan. Hal ini dilakukan karena pada Kenyataannya banyak instansi pendidikan yang memang membutuhkan buku cerita rakyat yang menarik bagi anak didiknya agar dapat menumbuhkan minat baca mereka untuk mempelajari cerita rakyat nusantara. Cara ini diambil sebagai salah satu langkah pelestarian budaya nusantara agar tidak menjadi bagian dari sebuah sejarah yang tidak dikenal oleh generasi mendatang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- a) Kebudayaan cerita rakyat Nusantara yang mulai tergeser oleh cerita-cerita dari luar;
- b) Perlunya pelestarian dan pengenalan kembali cerita rakyat untuk mengajarkan nilai-nilai kebudayaan pada generasi muda Indonesia;
- c) Tidak tersedianya buku cerita berilustrasi yang menarik dan mengandung nilai-nilai edukasi budaya Indonesia sebagai media pembelajaran yang disediakan pihak sekolah untuk peserta didik kelas 4 - 6 SD tentang cerita rakyat;

1.2.2 Rumusan masalah

Bagaimana merancang buku cerita rakyat berilustrasi yang menarik dan mengandung nilai-nilai edukasi sehingga dapat meningkatkan minat baca, pengetahuan dan keterampilan bagi anak - anak?

1.3 Fokus permasalahan

Ruang lingkup penyusunan tugas akhir dengan topik buku cerita rakyat ini adalah sebagai berikut :

- a. Objek rancangan merupakan buku cerita berilustrasi edukatif Legenda Gunung Tangkuban Perahu;
- b. Target utama buku ini adalah anak kelas 4–6 SD;
- c. Cerita yang diangkat versi Ajip Rosidi
- d. Lokasi penelitian dilakukan di Bandung, Jawa Barat.

1.4 Tujuan Perancangan

Menghasilkan buku cerita rakyat berilustrasi yang menarik dan mengandung nilai-nilai edukasi sehingga dapat meningkatkan minat baca, pengetahuan dan keterampilan bagi anak-anak.

1.5 Cara Pengumpulan Data

- Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan suatu proses penelaahan atau pengkajian terhadap berbagai literatur atau sumber kepustakaan yang diarahkan untuk menemukan pegangan atau landasan teoritik yang kuat serta memiliki tingkat kebenaran yang tinggi (Satibi, 2011:55).

Dalam pengumpulan data ini penulis akan melakukan studi pustaka dengan mencari buku teori, literatur dan buku pendukung lainnya untuk menguatkan alasan penulis dalam merancang buku cerita rakyat berilustrasi ini.

- Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi dimasa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir ditempat kejadian itu (Rohidi, 2011:208).

Dalam pengumpulan data, penulis akan melakukan wawancara dengan dinas kebudayaan dan pariwisata jawa barat untuk mengetahui lebih dalam mengenai cerita rakyat sangkuriang serta definisi buku cerita bergambar dan buku anak.

- Pengamatan/observasi dan Pencatatan

Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam terperinci dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Rohidi, 2011:208).

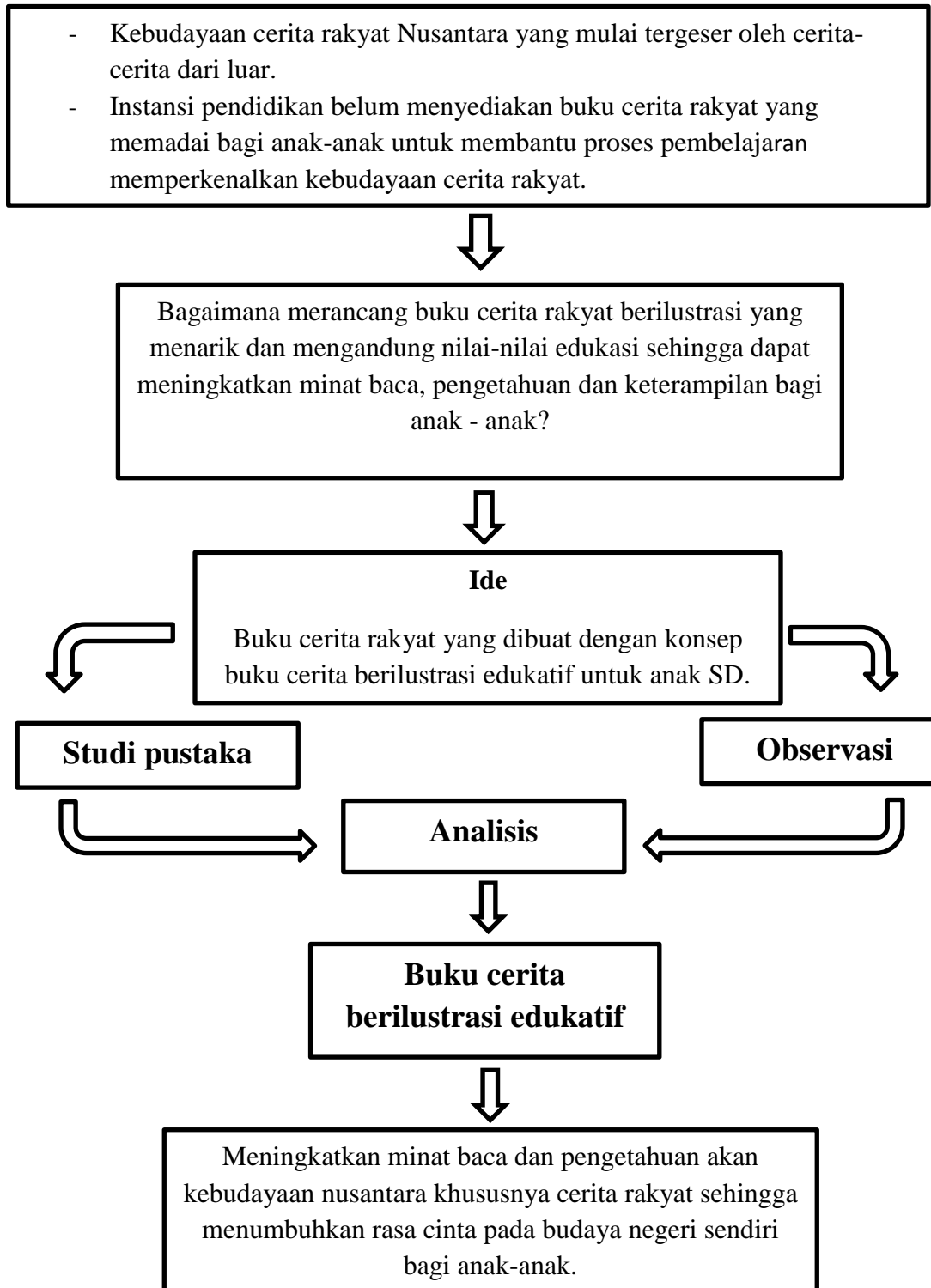
Dalam pengumpulan data, penulis melakukan pengamatan dan observasi kepada anak kelas 4-6 SD untuk mengetahui karakter anak tersebut dan jenis buku cerita bergambar yang mereka sukai.

1.6 Cara Analisis

Analisis data matriks adalah perangkat untuk mengambil data dan mengaturnya sehingga menunjukkan hubungan antar variabel sehingga membuat data lebih mudah dipahami dan dianalisis (Evans, Lindsey 2007:220)

Dalam pembuatan tugas akhir ini, peneliti akan melakukan matriks perbandingan antar produk yang sudah ada dan disediakan oleh pihak sekolah, mulai dari penggambaran ilustrasi, warna dan tipografi yang dipakai baik dalam sampul maupun isi buku, narasi yang diberikan hingga konten yang terdapat didalam buku.

1.7. Kerangka perancangan



Tabel 1.1 Kerangka penelitian
Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.7 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang penjelasan permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus permasalahan, tujuan perancangan buku cerita rakyat, pengumpulan data, metode analisis, skema perancangan dan pembabakan.

2 Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang ilustrasi, buku cerita bergambar, genre dari buku cerita bergambar, buku cerita rakyat, Storytelling, warna, tipografi, dan metode analisis.

3 Bab III Data dan Analisis Masalah

- Data

Menjelaskan berbagai data yang berkaitan dengan objek perancangan. Seperti lembaga yang bekerjasama, proyek yang sejenis, tentang kebudayaan terkait, acuan gaya gambar dan acuan gaya bercerita.

- Analisis

Berisi pengolahan data yang berkaitan dengan objek perancangan. Dilakukan dengan analisis yang sesuai dengan tujuan perancangan, untuk menghasilkan strategi perancangan.

4 Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual yang dipergunakan dalam perancangan. Perancangan mulai dari sketsa, *Storyline*, *storyboard*, hingga penerapan visualisasi pada media.

5 Bab V Penutup

Saran dan kesimpulan yang diberikan oleh pembimbing dan penguji untuk perancangan yang sedang dibuat ini.