

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Maraknya industri hiburan maupun teknologi yang terdapat di dalam era globalisasi membuka pintu khasanah masyarakat di Indonesia untuk menerima budaya asing, baik itu yang berdampak negatif maupun positif. Hal ini berpengaruh pula pada tingkah laku dan moral bangsa. Menurut Sumaryadi dalam jurnalnya yang berjudul “Membangun Ketahanan Budaya Melalui Peduli Keluarga”, terdapat dampak baik dan buruk yang ditimbulkan. Hanya saja, arus budaya barat demikian kuatnya menghantam budaya lokal, sehingga sangat mungkin budaya lokal tergeser. Ada kekhawatiran di masa yang akan datang, generasi muda kita sudah jauh dari budaya sendiri. Maka sosialisasi penerapan nilai-nilai budaya adalah sesuatu yang urgens dan signifikan, terutama kepada mereka yang lebih terkena dampak globalisasi dan lebih akrab dengan teknologi, yaitu masyarakat dengan status sosial menengah ke atas.

Menurut Agus Dono Karmadi dalam jurnalnya yang berjudul “Budaya Lokal sebagai Warisan Budaya dan Upaya Pelestariannya”, terdapat berbagai macam bentuk budaya di Indonesia. Secara garis besar, jenis budaya dibagi menjadi dua yaitu budaya *tangible* dan *intangible*. Warisan budaya fisik (*tangible*) meliputi situs, tempat bersejarah, karya seni, arsip, dokumen, foto dan lain lain. Sedangkan warisan non fisik (*intangible*) merupakan nilai budaya yang meliputi tradisi, bahasa ibu, sejarah lisan, kreativitas (tari, lagu, drama) dan cerita rakyat maupun legenda.

Seperti yang dikatakan oleh Jakob Soemardjo dalam wawancara yang dilakukan dengan penulis pada tanggal 15 Maret 2014 di Kampus STSI Bandung, cerita rakyat merupakan sesuatu yang dahulu dipercaya benar-benar terjadi. Cerita tersebut dapat berupa mitos, legenda dan lain-lain. Cerita ini mengandung pegangan etik dan berkembang secara lisan dari generasi ke generasi. Rata-rata setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat masing-masing. Hal ini mendatangkan keuntungan tersendiri karena dapat meningkatkan popularitas daerah melalui cerita yang ada. 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. Begitu juga dengan legenda Danau Toba yang memberi ciri khas tersendiri bagi wilayah tersebut.

Cerita rakyat merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan ragam dan keunggulan budaya pada generasi muda. Untuk menciptakan buku cerita rakyat yang tepat untuk anak maka visualisasi yang dihadirkan harus sesuai. Menurut Primadi Tabrani dalam buku *Bahasa Rupa* (2005), anak-anak melakukan kegiatan menggambar untuk memperlancar proses kreasi dan kemampuan berfikir, ekspresif dan bercerita. Maka dari itu diperlukan visualisasi tertentu untuk menyampaikan pesan yang ada pada buku cerita rakyat kepada pembaca. Elemen-elemen dari visualisasi antara lain tipografi, pewarnaan, ilustrasi dan sebagainya.

Dalam hal ini, penulis memfokuskan karya pada ilustrasi buku. Menurut Amy E. Arntson dalam bukunya *Graphic Design Basics*, ilustrasi adalah area khusus dalam seni yang berkaitan dengan gambar, biasanya representatif maupun ekspresionis, yang bertujuan untuk membuat pernyataan visual. Ilustrasi adalah karya seni yang dibuat untuk reproduksi iklan, kebanyakan dalam media cetak, dalam bentuk animasi, *motion graphic*, atau media berbasis web.

Buku anak, tergantung kepada khalayak sasaran, seringkali membutuhkan banyak ilustrasi. Ilustrasi buku anak membutuhkan keahlian tertentu karena tidak seperti kebanyakan buku untuk dewasa, buku anak biasanya bergambar di banyak halamannya. Dalam buku untuk anak, gambar harus dapat menjelaskan cerita, dengan sedikit bergantung pada teks. Gambar diharuskan membangkitkan semangat, mengundang untuk membaca dan memajukan plot. Dalam ilustrasi, warna juga merupakan elemen penting yang memiliki berbagai pengaruh.

Seiring dengan berjalannya waktu, konsumen cerita rakyat yang mayoritas merupakan generasi muda tanah air membutuhkan angin segar dalam cerita yang beredar. Ide Penulis berkaitan dengan hal tersebut adalah untuk menggali lagi cerita dari segi sudut pandang penceritaan. Apabila kita melihat beberapa contoh dongeng dari luar Indonesia, sebut saja dongeng-dongeng Disney, misalnya, banyak cerita-cerita Disney dimana wanita menjadi peran utama dan penentu cerita, bukan hanya sebagai peran pembantu atau

pelengkap cerita saja. Cerita-cerita tersebut antara lain Mulan, Pocahontas, *Little Mermaid* dan sebagainya. Hal ini dapat diberlakukan juga dengan cerita rakyat nusantara.

Melalui pengamatan penulis pada buku kumpulan cerita rakyat karangan MB. Rahimsyah, Sumbi Sumbang Sari, Tim Erlangga for Kids, Ali Muakhir serta website terkait yaitu [www.warawiriwisata.com](http://www.warawiriwisata.com) dan [www.lokerseni.web.id](http://www.lokerseni.web.id), cerita rakyat yang paling populer di Indonesia antara lain adalah Bawang Merah Bawang Putih, Malin Kundang, Roro Jonggrang, Lutung Kasarung, Jaka Tarub, Legenda Danau Toba, Sangkuriang, Keong Mas dan Timun Mas (website diakses pada hari Senin, 03-03-2014 22:13). Penulis memilih untuk mengangkat cerita Lutung Kasarung, Roro Jonggrang dan Timun Mas dengan sudut pandang penceritaan tokoh wanita utama. Alasannya adalah karena sesungguhnya tokoh wanita utama pada cerita-cerita tersebut mengalami banyak kejadian-kejadian yang dapat diperdalam lagi untuk diceritakan dari sudut pandang berbeda dimana tokoh wanita menjadi tokoh yang paling berperan dalam menentukan jalannya cerita.

Seperti dikatakan oleh Citraningtyas (2013 : 2) bahwa sistem didik anak membuat anak percaya bahwa apa yang ada dalam buku adalah valid dan benar adanya. Citra ibu tiri dalam cerita *Snow White* dan *Cinderella* yang jahat akan membuat mereka percaya bahwa ibu tiri akan selalu jahat. Putri-putri yang cantik dan berkulit putih terang adalah pihak yang baik hati. Oleh karena itu, cerita anak nusantara akan lebih berakar dalam pikiran pembaca anak. Penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat lebih diingat oleh pembaca sampai mereka dewasa dibandingkan dengan cerita anak biasa. Potret perempuan menurut Citraningtyas (2013 : 4) dalam sastra anak nusantara mayoritas adalah sebagai sosok yang pasif bahkan bisa juga negatif. Dengan penceritaan dari sudut pandang yang berbeda, anak juga diharapkan untuk melihat sesuatu secara netral dari berbagai sudut pandang.

Dari tiga cerita yang terdapat dalam produk yang berupa serial buku cerita rakyat, penulis memilih cerita rakyat Lutung Kasarung sebagai cerita utama. Hal ini dikarenakan tokoh Purbasari dalam cerita tersebut merupakan tokoh yang paling aktif dan berperan dibanding dua tokoh lainnya yaitu Roro Jonggrang dan . Sebagai contoh, Purbasari yang diasingkan kemudian berusaha memenangkan sayembara untuk mendapatkan tahta kerajaan yang sempat diambil darinya. Perspektif Purbasari dalam bercerita akan paling memungkinkan untuk dikembangkan.

Cerita Lutung Kasarung sendiri merupakan cerita rakyat yang turun temurun diceritakan di Jawa Barat. Kisah ini bermula dari suatu kerajaan yang dipimpin oleh Prabu Tapa Agung yang ingin mewariskan tahta kerajaan pada putri bungsunya yang arif dan bijaksana. Kakak Purbasari, Purbarangrang, merasa iri sehingga ia mengerahkan seorang ahli sihir untuk memberikan penyakit kulit pada Purbasari sehingga akhirnya ia diasingkan ke hutan. Di hutan, ia bertemu dengan seekor lutung yang ternyata titisan Guruminda yang tampan, namun dikutuk menjadi lutung oleh Dewa. Suatu hari, lutung tersebut meminta sang putri untuk mandi di telaga ajaib, dan kemudian penyakit putri pun sembuh. Ia kembali ke istana bersama sahabatnya si lutung. Purbarangrang yang tidak suka melihat kedatangannya menantang Purbasari berbagai perlombaan untuk mendapatkan tahta kerajaan yang semuanya dimenangkan oleh Purbasari. Purbarangrang yang licik kemudian menantang Purbasari untuk adu ketampanan pasangan karena ia mengetahui pasangan Purbasari hanyalah seekor lutung. Pada saat itu juga, si lutung kemudian berubah kembali menjadi Guruminda yang tampan. Purbasari yang kemudian menjadi pemimpin kerajaan memaafkan kejahatan kakaknya dan hidup bahagia. Dari cerita ini, pembaca diharapkan untuk memetik berbagai pesan yang terkandung antara lain untuk tidak menilai makhluk lain dari rupanya.

Penggalian beberapa cerita rakyat Indonesia ini dapat dijadikan aksi pembaharuan cerita untuk mendatangkan warna baru bagi penikmat cerita rakyat sendiri, yaitu generasi muda Indonesia pada khususnya dan orang Indonesia pada umumnya. Dari pasar generasi muda yang ada, Penulis mengambil target anak usia pra-remaja berusia 10-12 tahun karena pada usia 10 tahun, anak mampu mempertimbangkan pandangannya sendiri dan pandangan orang lain secara bersamaan. Pada umur 10 – 12 tahun, anak pra remaja menyadari bahwa baik diri sendiri maupun orang lain dapat memandang satu sama lain secara timbal balik dan secara serentak sebagai subjek. (Desmita: 2010). Prof Primadi juga mengatakan dalam buku *Bahasa Rupa* (2005) bahwa pada umur 10 – 11 tahun perkembangan gambar anak selain hasil imajinasi juga merupakan catatan peristiwa. Dan untuk anak berusia 11 – 13 tahun komunikasi mulai fokus pada berbagai indera yang ada namun masih menggunakan bahasa rupa. Untuk itu, anak pra remaja dianggap cukup matang untuk menerima konten cerita rakyat dengan perbedaan gaya cerita ini.

Untuk menghadirkan pengalaman baru bagi penikmat cerita rakyat, Penulis membuat cara penceritaan sedemikian rupa sehingga buku cerita rakyat tersebut nantinya akan berbentuk buku harian dari tokoh wanita dalam cerita dengan sudut pandang penceritaan orang pertama. Cara ini sekali lagi merupakan suatu langkah pelestarian cerita untuk menghindari rasa jenuh pada pembaca sekaligus mengajak pembaca untuk menempatkan diri sebagai tokoh dalam cerita untuk lebih menyelami kisah yang ada. Bentuk buku harian yang dimaksud di sini adalah buku harian yang memuat elemen ilustrasi atau elemen visual lainnya yang menjelaskan dan berkaitan dengan kejadian yang diceritakan. Beberapa contoh buku cerita yang berbentuk buku harian adalah seri *Princess Diaries* karangan Meg Cabot dan seri *The Dumb Diary* oleh Jim Benton.

Keberlangsungan pelestarian cerita rakyat akan mengarah pada generasi muda yang akrab dengan budaya nusantara. Keadaan yang demikian menimbulkan rasa cinta terhadap negeri sendiri dalam generasi muda.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

- a. Generasi muda Indonesia yang cenderung menyukai budaya asing dan mulai melupakan budaya sendiri.
- b. Sikap dan perilaku generasi muda yang mulai berpedoman pada budaya luar dan perlahan melupakan budaya sendiri.
- c. Perlunya pelestarian cerita rakyat untuk mengajarkan nilai-nilai kebudayaan pada generasi muda Indonesia.
- d. Banyak cerita rakyat Indonesia yang masih dapat digali lebih jauh dari segi sudut pandang cerita.
- e. Banyak cerita rakyat nusantara dengan penempatan tokoh wanita yang pasif.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku cerita rakyat yang diceritakan dari sudut pandang orang pertama dengan bentuk cerita berupa buku harian untuk anak perempuan berusia 10 – 12 tahun?

### **1.3 Fokus Permasalahan**

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

- a. Objek rancangan merupakan buku cerita rakyat berjenis buku ilustrasi yang menceritakan cerita yang ada dari sudut pandang berbeda, dalam hal ini dari sudut pandang tokoh wanita.
- b. Buku berbentuk buku harian dari tokoh wanita tersebut, dimana sang tokoh menceritakan hal-hal yang terjadi dalam cerita dari pemikirannya sendiri.
- c. Buku berbentuk seri yang terdiri dari 3 cerita, yaitu Purba Sari, Roro Jonggrang dan Timun Mas.
- d. Buku yang akan Penulis buat secara lengkap adalah Purba Sari, dikarenakan tokoh Purba Sari mengalami paling banyak cerita yang bisa dikemukakan. Untuk dua cerita lainnya akan dibentuk sebagai *mock up*.
- e. Target utama objek ini adalah anak pra-remaja berusia 10 – 12 tahun.

### **1.4 Tujuan Penulisan**

Tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan buku cerita rakyat yang hadir dengan gaya penceritaan yang berbeda dimana pembaca akan turut dapat merasakan kejadian yang dialami tokoh utama sehingga nilai-nilai budaya yang ada akan tersalurkan dengan baik.

### **1.5 Cara Pengumpulan Data**

Penulis menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data untuk laporan tugas akhir ini. Berikut adalah cara-cara yang digunakan:

- a. Pengamatan/observasi dan pencatatan

Dalam pengumpulan data, Penulis melakukan pengamatan dan observasi mengenai hal-hal yang terkait dengan produk serupa yang ada di pasar.

- b. Wawancara

Dalam pengumpulan data, Penulis akan melakukan wawancara dengan pakar cerita rakyat untuk mengetahui lebih dalam mengenai hal-hal yang terkait dengan buku cerita rakyat dan pembuatan buku cerita rakyat sendiri.

c. Studi Pustaka

Dalam pengumpulan data ini Penulis melakukan studi pustaka dengan mencari buku yang memuat teori mengenai cerita rakyat, teori ilustrasi, teori warna, teori mengenai tipografi dan buku psikologi perkembangan anak untuk menguatkan alasan Penulis dalam merancang buku cerita rakyat ini.

### **1.6 Metode Analisis**

Metode analisis diperlukan untuk merangkum data penelitian yang ada menjadi lebih mudah untuk diinterpretasikan. Berikut adalah beberapa metode yang Penulis pilih dalam pengerjaan tugas akhir ini:

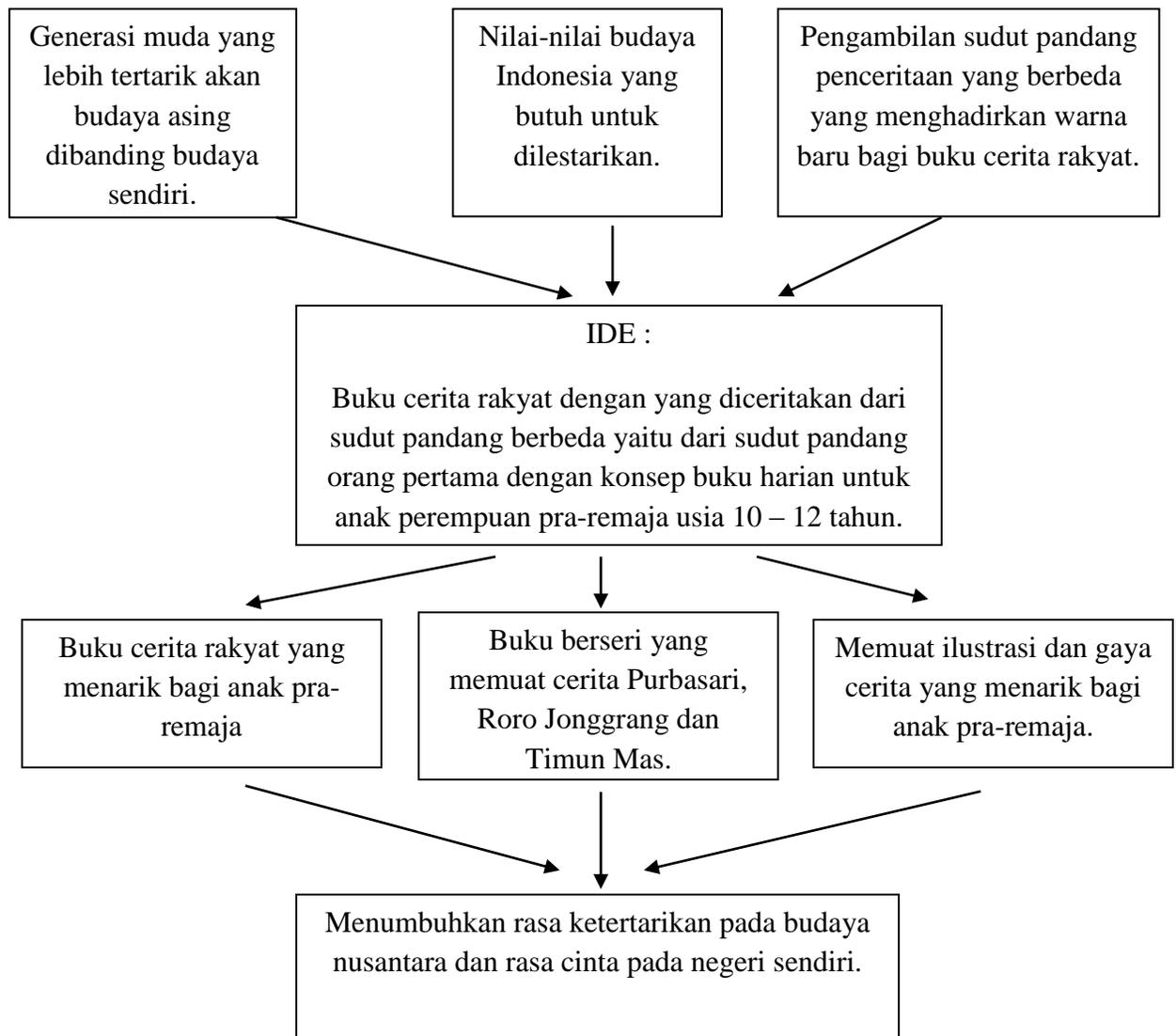
a. Wawancara

Dalam buku Metodologi Penelitian Seni karangan Tjetjep Rohendi Rohidi, wawancara diartikan sebagai suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan terjadi di masa lampau atau karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian.

a. Matriks Perbandingan

Sebuah matriks memuat kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep atau seperangkat informasi. Matriks juga sangat berguna untuk membuat perbandingan seperangkat data, misalnya, mengidentifikasi perbedaan dan persamaan dalam data penelitian. Matriks membantu mengidentifikasi bentuk penyajian dengan lebih seimbang, yang biasanya merupakan hambatan penganalisis dalam memberi perhatian terhadap data yang sebanding.

## 1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

sumber : dokumentasi pribadi

## 1.8 Pembabakan

### a. 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.

**b. Bab II Dasar Pemikiran,**

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang ilustrasi, buku cerita bergambar, genre dari buku cerita bergambar, cerita rakyat, pandangan wanita dan budaya, dongeng, warna, tipografi serta psikologi anak usia 10 - 12 tahun dan metode analisis.

**c. Bab III Data dan Analisis Masalah**

1. 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.

2. Analisis

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

**d. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan**

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

**e. Bab V Penutup**

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