



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan terbesar dengan kekayaan budaya terbanyak di dunia. Selain kekayaan budaya, Indonesia juga memiliki ragam cerita rakyat nusantara yang terkenal oleh seluruh lapisan masyarakat. Dikutip oleh R.Fatubun di situs *badanbahasa.kemdikbud.go.id* (diakses 15 Maret 2016) dari buku *Webster's Encyclopedic Unabridged Dictionary of the English Language*, cerita rakyat atau yang biasa disebut *folktale/folkstory* adalah sebuah cerita yang berasal dari sebuah masyarakat, berbentuk cerita lisan yang diceritakan dari mulut ke mulut, salah satunya adalah cerita legenda.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) cerita legenda adalah cerita rakyat pada zaman dahulu yang ada hubungannya dengan peristiwa sejarah. Beberapa cerita legenda yang populer seperti dikutip dari *www.lokerseni.web.id* (diakses pada 13 Maret 2013) adalah Legenda Danau Toba dari Sumatera Utara, Sangkuriang dari Jawa Barat dan Malin Kundang dari Sumatera Barat. Di provinsi Banten, dikutip *www.anakcemerlang.com*, ada delapan cerita rakyat Banten yang cukup terkenal yaitu: Asal Mula Karang Bolong, Legenda Batu Kuwung, Legenda Gunung Pinang, Legenda Prasasti Munjul, Legenda Tanjung Lesung, Masjid Terate Udik, Pangeran Pande Gelang dan Putri Cadasari, dan Sultan Maulana Hasanuddin.

Hasil wawancara penulis dengan Bapak Rochendi selaku Kepala Seksi Kesenian Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Provinsi Banten pada 10 Maret 2016, menyatakan bahwa Banten juga memiliki cerita legenda yang menceritakan asal usul sebuah tempat wisata di Kecamatan Padarincang, Ciomas, yang dikenal dengan Legenda Batu Kuwung. Cerita ini sendiri pernah dimasukkan ke dalam buku *63 Legenda, Cerita, Mitos, Fabel Nusantara* yang ditulis oleh Nunik Utami dan Rangga Diyarto yang diterbitkan tahun 2013 oleh redaksi Anak Kita, serta Buku *108 Cerita Rakyat Terbaik Asli Nusantara* karya Marina Asril Reza yang diterbitkan oleh Visimedia Pustaka di tahun 2010 lalu.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan 20 anak di Kecamatan Padarincang, Banten, mereka hanya sekedar tahu dan pernah mendengar tentang tempat wisata Batu Kuwung, namun mereka tidak mengetahui cerita legenda yang dimiliki oleh tempat wisata tersebut. Setelah mewawancarai Bapak Pulung Rahmat selaku Kepala Desa Batu Kuwung pada 16 Maret 2016, beliau juga menyatakan hal yang serupa dimana cerita Legenda Batu Kuwung ini memiliki nilai sejarah mengenai tempat wisata dan dari cerita ini kita dapat mengambil hikmah dan pesan moral yang mengajarkan kita untuk dapat mengintrospeksi diri atas kesalahan yang kita perbuat.

Berdasarkan fenomena yang terjadi diatas, cerita Legenda Batu Kuwung ini akan diceritakan kembali guna memperkenalkan cerita Legenda Batu Kuwung khususnya bagi anak-anak di Banten karena mereka perlu mengetahui cerita Legenda Batu Kuwung.

Menurut Abdul Latif (2014), buku cerita bergambar dapat membantu memperkenalkan tokoh yang ada didalam cerita serta secara tidak langsung mengajarkan anak tentang warna dan detail lokasi dari cerita tersebut (hlm. 38). Oleh karena itu, penulis memilih buku ilustrasi dan Legenda Batu Kuwung sebagai obyek perancangan dengan judul “*Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Legenda Batu Kuwung*” untuk menceritakan dan memperkenalkan kembali cerita rakyat dari Banten tersebut kepada anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana merancang buku ilustrasi cerita Legenda Batu Kuwung untuk anak usia 6-12 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, penulis menetapkan batasan masalah dalam perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Demografis:

- a. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia: 6-12 tahun.
- c. Pekerjaan: Pelajar
- d. S.E.S: A-B.

2. Geografis: mereka yang berdomisili di kota-kota besar, khususnya Serang dan Tangerang.

3. Psikografis: suka membaca buku, tertarik dengan budaya dan cerita lokal.
4. Ruang lingkup pembahasan: cerita Legenda Batu Kuwung.
5. Perancangan: terdiri dari ilustrasi dan teks.
6. Bahan konten atau isian: cerita yang terdapat didalamnya merupakan cerita yang disusun kembali berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber yang tahu dan paham tentang cerita Legenda Batu Kuwung.
7. Konten dalam buku: terdiri dari 1 *cover*, 1 *inside cover*, 24 halaman *full colour* dan bergambar yang menceritakan cerita Legenda Batu Kuwung dengan dua karakter utama dan tampilan visual gambar untuk anak-anak yang menggambarkan situasi budaya dan *environment* khas Banten, 1 halaman berisi pesan moral cerita serta 1 halaman berisi profil ilustrator.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang buku ilustrasi cerita Legenda Batu Kuwung untuk anak usia 6-12 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini akan memberikan manfaat bagi:

1. Bagi penulis, perancangan buku ilustrasi ini bermanfaat sebagai media yang memperkenalkan kembali penulis kepada cerita rakyat lokal nusantara serta pesan moral yang terkandung dalam cerita tersebut.

Selain itu, buku ini juga menjadi wadah untuk menuangkan berbagai ide kreatif, aspirasi, *soft skill* dan *hard skill* yang penulis peroleh selama masa perkuliahan sebagai mahasiswi fakultas seni dan desain.

2. Bagi masyarakat, khususnya anak-anak, buku ini diharapkan dapat menjadi sebuah media yang memperkenalkan mereka kepada budaya lokal yang sudah mulai terlupakan serta meningkatkan minat baca dan pengetahuan akan cerita rakyat nusantara.
3. Bagi universitas, perancangan buku ini diharapkan dapat menambah referensi akademis bagi mahasiswa yang juga ingin membuat buku cerita rakyat dan dapat menciptakan citra yang baik bagi UMN sebagai universitas yang peduli dan sadar akan pentingnya pelestarian warisan budaya nusantara.

1.6. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Primer

Metode primer yang penulis lakukan meliputi wawancara dan observasi.

- a. Metode observasi, yang dilakukan dengan cara mendatangi lokasi Legenda Batu Kuwung di Kecamatan Padarincang untuk meneliti dan mendapatkan informasi mengenai cerita Legenda Batu Kuwung lengkap dengan mengobservasi lingkungan di desa Batu Kuwung dan Banten.
- b. Metode wawancara, yaitu secara langsung mewawancarai Kepala Desa Batu Kuwung dan anak-anak di desa Batu Kuwung. Wawancara yang

dilakukan berupa pertanyaan yang terstruktur serta beberapa pertanyaan singkat dengan jawaban yang bersifat terbuka.

2. Metode Sekunder

Metode sekunder yang dilakukan adalah melalui studi literatur, baik dari buku, artikel ataupun situs-situs di internet yang memiliki konten yang berkaitan dengan perancangan. Sumber-sumber buku yang penulis gunakan berupa buku fisik (cetak) dan buku digital (PDF).

1.7. Metode Perancangan

Berikut adalah metode perancangan yang penulis lakukan dalam membuat rancangan, yaitu:

1. Identifikasi Awal

- a. Untuk menyampaikan cerita dan karakter dengan mudah dan menyenangkan kepada anak, dibutuhkan visualisasi dan desain buku ilustrasi yang sesuai untuk anak-anak usia 6-12 tahun.
- b. Penyampaian cerita legenda yang baik untuk anak-anak usia 6-12 tahun

2. *Mindmapping*

Seperti yang dikutip oleh www.kajianpustaka.com (diakses 17 Maret 2016)

Tony Buzan (2008) menjelaskan bahwa *Mindmapping* adalah cara untuk mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah dan menangkap berbagai pikiran yang didapat dalam berbagai sudut. Dalam kegiatan berpikir ini, *mindmapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif.

Mindmapping atau yang sering disebut dengan peta konsep adalah alat berpikir dengan sistem organisasional yang merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (hlm. 4).

Pada tahap ini, penulis akan menentukan sebuah tema utama perancangan buku, lalu dari tema tersebut akan dipecah menjadi turunan-turunan tema yang berkaitan dengan tema utama hingga menemukan kata kunci dari turunan-turunan tersebut.

3. Konsep Kreatif

Setelah melakukan *mindmapping* dan menemukan kata kunci, pada tahap ini penulis mulai menentukan konsep kreatif guna mendukung visualisasi buku ilustrasi yang akan dirancang.

4. *Brainstorming*

Pada tahap ini, penulis akan melakukan diskusi serta konsultasi dari hasil *mindmapping* dan konsep kreatif dengan beberapa orang yang ahli dalam bidangnya (misalnya seorang dosen yang ahli dalam membuat ilustrasi) untuk mendapatkan sumbangan ide dan saran yang dapat membantu mengoptimalkan perancangan.

5. Sketsa Awal

Sketsa awal karakter akan dilakukan pada tahap ini untuk menentukan desain karakter (misalnya bagaimana bentuk wajah karakter, pakaian apa yang ia

kenakan, warna kulit, dan sebagainya) lengkap beserta *background*, dan layout yang dipakai.

6. Visualisasi

Pada tahap ini sketsa awal akan digambar ulang ke dalam media yang sudah ditentukan.

7. Hasil Akhir

Hasil akhir berupa buku ilustrasi cerita legenda yang dibuat dengan prinsip-prinsip desain serta teori percetakan buku.



UMN

1.8. Skematika Perancangan

