



### **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

Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang secara turun-temurun dan disampaikan secara lisan. Menurut Dundes (seperti dikutip Endraswara, 2009) cerita rakyat memiliki fungsi umum salah satunya adalah memberikan sanksi agar orang berbuat baik (hlm. 127). Masyarakat Indonesia kurang tertarik terhadap cerita rakyat, padahal cerita rakyat memiliki fungsi yang positif. Pada ANTARANEWS.COM Damiri Mahmud, salah satu sastrawan Sumatera Utara mengatakan bahwa di Indonesia cerita rakyat sudah tidak populer lagi, terutama di kalangan generasi muda yang tinggal di daerah kota (antaranews.com 2008, 1 Maret 2016 pukul 20:33). Jika hal ini dibiarkan terus menerus maka cerita rakyat akan terlupakan, padahal cerita rakyat adalah kebudayaan yang perlu kita jaga eksistensinya. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Anies Baswedan pada BERITASATU.COM berpendapat bahwa kita harus melestarikan cerita rakyat (beritasatu.com 2015, 4 Maret 2016 pukul 12:28). Selain itu Shobibah Rohmah Nahrawi selaku Penasehat Dharma Wanita Persatuan Kemenpora pada REPUBLIKA.CO.ID berpendapat bahwa kekayaan budaya perlu dilestarikan oleh generasi penerus sebagai jati diri bangsa (republika.co.id 2016, 4 Maret 2016 pukul 21:24).

Calon Arang adalah salah satu cerita rakyat asal Bali dan juga Jawa Timur. Calon Arang menceritakan kisah seorang janda bernama Calon Arang yang

memiliki kemampuan sihir hebat dan terkenal jahat. Calon Arang memiliki anak perempuan bernama Ratna Manggali. Walaupun cantik, tidak ada yang berani mendekati Ratna Manggali karena takut dengan ibunya. Hal itu membuat Calon Arang marah dan akhirnya megutuk penduduk desa dengan memberikan penyakit. Pada akhirnya Calon Arang dikalahkan oleh Empu Baradah. Setelah Calon Arang dikalahkan (dibunuh), Empu Baradah menghidupkan Calon Arang untuk diberikan kesempatan bertobat, setelah bertobat Calon Arang dibunuh kembali dan mati tanpa meninggalkan dosa. Cerita Calon Arang mengandung nilai yang baik, yaitu kebaikan akan mengalahkan kejahatan. Selain itu juga terdapat nilai lain, yaitu pengampunan terhadap orang yang telah berbuat jahat. Namun sangat disayangkan Cerita Calon Arang ternyata adalah salah satu cerita rakyat yang mulai dilupakan. Seperti yang diungkapkan oleh Renitasari Adrian, Program Director Bakti Budaya Djarum Foundation pada BERITASATU.COM bahwa Calon Arang adalah kisah yang jarang didengar oleh masyarakat (beritasatu.com 2015, 1 Maret 2016 pukul 18:30). Data ini diperkuat dengan hasil dari observasi awal penulis bahwa masyarakat ternyata banyak yang tidak mengetahui tentang cerita rakyat Calon Arang. Menurut ahli sastra dan dosen bahasa Indonesia di Universitas Multimedia Nusantara, Bapak Stephanus Erman Bala berpendapat bahwa cerita Calon Arang perlu diceritakan kembali karena nilai yang terkandung di dalamnya masih relevan dan dapat digunakan untuk kehidupan moderen ini. Maka dari itu perlu adanya penceritaan kembali untuk mempertahankan eksistensi dari cerita Calon Arang sebagai salah satu budaya Indonesia. Dalam cerita Calon Arang terdapat konten cerita yang tidak cocok untuk disajikan kepada anak-anak.

Hasil dari wawancara pada Bapak Stephanus Erman Bala pada tanggal 25 maret 2016 pukul 13:00 di Universitas Multimedia Nusantara, beliau mengatakan bahwa cerita Calon Arang ini mengandung konten yang kurang cocok untuk anak usia dibawah 12 tahun, sebaiknya cerita ini disajikan untuk remaja karena remaja sudah dapat berimajinasi dan menganggap konten tersebut sebagai sesuatu yang menarik .

Untuk meningkatkan minat remaja terhadap cerita rakyat berjudul Calon Arang, dibutuhkan sebuah media yang menarik dan efektif untuk menceritakan cerita rakyat tersebut. Menurut peneliti *South California University*, James F. Thraser yang ditulis pada VOAINONESIA.COM bahwa visual ternyata lebih efektif dari pada teks (voainonesia.com 2012, 6 Maret 2016 pukul 14:45). Berdasarkan observasi awal penulis, salah satu kegiatan remaja dalam mengisi waktu adalah dengan membaca buku. Salah satu buku yang memiliki konten visual adalah buku ilustrasi. Maka dari itu penulis membuat buku ilustrasi yang menceritakan cerita rakyat Calon Arang untuk remaja usia 12 – 17 tahun.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dalam pembahasan tugas akhir ini terdapat masalah yang terjadi, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat perancangan buku cerita ilustrasi Calon Arang untuk remaja usia 12-17 tahun?

### **1.3. Batasan Masalah**

Masalah yang diutamakan dalam tugas akhir ini adalah membantu mempertahankan eksistensi cerita rakyat Calon Arang dengan cara membuat buku cerita ilustrasi. Buku ini dibuat untuk masyarakat yang tinggal di daerah perkotaan dengan golongan ekonomi menengah dan menengah keatas berusia 12-17 tahun, namun untuk usia diatas 17 tahun tetap boleh membaca buku tersebut.

### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir adalah membuat buku cerita ilustrasi Calon Arang untuk remaja usia 12-17 tahun

#### **1.4.1. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari tugas akhir ini adalah untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.

### **1.5. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data dalam merancang buku ilustrasi cerita Calon Arang, menggunakan 2 metode pengumpulan data, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hal ini dilakukan penulis untuk mendapatkan data yang tepat. Sugiyono (2012) metode pengumpulan data kuantitatif adalah metode pengumpulan data menggunakan data angka statis, dan metode pengumpulan data kualitatif adalah metode pengumpulan data dari analisis yang bersifat induktif (hlm. 14).

### **1.5.1. Metode pengumpulan data primer**

#### 1. Kuesioner

Menyebarkan kuesioner untuk mencari tahu minat masyarakat usia 12-17 tahun terhadap cerita rakyat Indonesia, khususnya Calon Arang.

#### 2. Wawancara

Melakukan wawancara untuk memperkuat data yang dapat mendukung dalam perancangan buku ilustrasi cerita Calon Arang.

#### 3. Observasi

Melakukan observasi lapangan untuk memastikan data yang telah diperoleh penulis sudah benar. Selain itu juga mencari data yang dapat mendukung dalam perancangan buku ilustrasi cerita Calon Arang.

### **1.5.2. Metode pengumpulan data sekunder**

#### Studi Literatur

Studi literatur adalah metode mengumpulkan data dengan menggunakan dokumen. Dokumen dapat berbentuk dokumen fisik atau dokumen elektronik. Teknik mengumpulkan data ini digunakan penulis untuk melengkapi data yang dibutuhkan dalam membuat buku ilustrasi cerita Calon Arang.

## 1.6. Metode Perancangan

Penulis melakukan perancangan desain dengan 4 tahap. Karjaluoto (2013) mengatakan bahwa ada 4 tahap dalam melakukan desain, yaitu *discovery*, *planning*, *creative*, *application* (hlm. 62). 4 tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. *Discovery*

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam perancangan. Selain itu juga melakukan observasi dan survei agar terbiasa dan paham terhadap objek yang diteliti.

### 2. *Planning*

Tahap kedua adalah perencanaan. Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap permasalahan, lalu membuat strategi dan rencana yang dapat dilakukan untuk menghadapi permasalahan tersebut.

### 3. *Creative*

Pada tahap ini dilakukan eksplorasi terhadap konsep – konsep dan desain yang menjadi kemungkinan akan menjadi desain akhir yang digunakan. Melihat keseluruhan pilihan tersebut, sehingga kemudian menjadi sebuah konsep yang jelas.

### 4. *Application*

Tahap terakhir, mengimplementasikan konsep desain menjadi sebuah desain. Pada tahap ini, dilakukan semua pilihan konsep yang memungkinkan dan membuang konsep yang kurang sesuai.

## 1.7. Skematika Perancangan

