



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

Carita Kuda Kosong merupakan sebuah cerita asli Cianjur yang mengandung nilai moral sekaligus nilai sejarah yang kental. Cerita ini berisi serangkaian peristiwa yang menunjukkan usaha Dalem (kepala daerah) Cianjur dalam menyejahterakan rakyat. Dengan mengetahui kisah ini, masyarakat akan semakin menghargai jasa para pendahulu dan pemimpin mereka. Di sisi lain, cerita ini dapat menjadi sebuah bahan pertimbangan bagi pemimpin di jaman sekarang untuk bertindak bijaksana.

Sangat disayangkan bahwa sampai saat ini, baru satu buku yang terdaftar secara resmi dan berisi kisah ini. Buku tersebut merupakan satu-satunya buku yang mengangkat cerita rakyat asli Cianjur dan telah mendapatkan penghargaan Samsudi 2012 dari Ketua Dewan Pembina Yayasan Rancage, Ajip Rosidi. Buku inilah satu-satunya media penyebaran *Carita Kuda Kosong* yang telah terdaftar dan dijual ke pasaran. Meskipun buku ini diperuntukkan bagi anak-anak, konten utama buku ini adalah teks. Belum ada buku yang menyediakan gambar sebagai sarana utama dalam menyampaikan kisah ini.

Buku cerita bergambar memang diperuntukkan anak-anak. Kelebihan pemakaian buku cerita bergambar adalah konten visual yang ditampilkan dan dapat dinikmati oleh pembaca. Setiap wujud visual yang disajikan dalam buku

tentunya dapat dilihat oleh pembaca. Hal ini akan membantu setiap pembaca untuk dapat mengerti lebih jelas akan gambaran dan kondisi dalam cerita.

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Dalam usia 5-8 tahun, anak-anak dengan mudah menangkap hal-hal yang diberikan padanya (Hastuti, 2012, hlm. 11). Hal ini termasuk nilai-nilai positif yang disalurkan oleh orang-orang atau media di luar dirinya. Penyediaan buku cerita yang baik bagi anak-anak dalam rentang usia tersebut akan membantu mereka untuk tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik. Apalagi jika pesan dalam buku tersebut berhasil disampaikan dengan baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah terurai, maka penulis mengangkat tema “Perancangan Buku Cerita Rakyat Bergambar Carita Kuda Kosong Untuk Anak”, agar generasi muda mengenal kekayaan daerahnya, khususnya cerita rakyat. Pada akhirnya, diharapkan setiap anak-anak bahkan orang dewasa menghargai cerita rakyat dan menganut nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya sehingga budaya dan moral bangsa terjaga.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara menampilkan *Carita Kuda Kosong* sekaligus menyisipkan nilai positif dan budaya lokal secara menarik?

1.3. Batasan Masalah

1. Pembuatan buku ilustrasi yang mengangkat cerita rakyat Cianjur, Jawa Barat berjudul *Carita Kuda Kosong* dengan sasaran anak-anak usia lima sampai delapan tahun.

2. Penggunaan gaya desain dan gaya ilustrasi dalam format yang disukai sesuai survey melalui kuisioner dalam cakupan target usia sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

1.4. Tujuan tugas Akhir/Skripsi

1. Merancang sebuah bentuk buku cerita anak-anak yang sarat akan nilai moral dengan tetap memperhatikan prinsip-prinsip estetis yang sesuai dengan selera anak-anak dalam usia yang telah ditentukan.
2. Mewujudkan visualisasi dari *Carita Kuda Kosong* sehingga anak-anak dapat mengerti salah satu bentuk kebudayaan di Indonesia.

1.5. Manfaat Tugas Akhir/Skripsi

1. Manfaat bagi masyarakat

Memberikan visualisasi dan pengenalan masyarakat terhadap cerita rakyat yang mulai hilang. Dengan demikian, cerita rakyat Cianjur ini tidak hilang begitu saja dan kemudian dapat lebih dihargai dan dijaga.

2. Manfaat bagi sasaran penelitian dan perancangan

Memberikan pengetahuan bagi anak-anak mengenai cerita rakyat yang sarat akan nilai moral dan budaya. Hal ini menjadi sebuah hal yang positif dalam hal perkembangan psikologi berkaitan dengan nilai-nilai baik dan jahat yang berkembang dalam masyarakat.

3. Manfaat bagi bidang Desain Grafis

Memberikan penyegaran terhadap para desainer bahwa penghargaan dan pengenalan terhadap budaya bangsa, dapat dimulai oleh desainer grafis.

Selanjutnya hal ini diharapkan dapat diteruskan sehingga desain grafis dapat menjadi penyedia sarana pelestari budaya bangsa.

4. Manfaat bagi perancang

Memberikan wawasan dalam hal selera anak-anak dan mengetahui cara berkomunikasi sambil menanamkan nilai-nilai moral ke dalam benak mereka secara efektif.

