



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

Masyarakat Indonesia lekat dengan cerita rakyat. Salah satu cerita rakyat yang populer di Indonesia adalah legenda. Cerita rakyat atau legenda merupakan cerita pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita rakyat dapat digunakan sebagai sarana edukasi bagi anak-anak karena pada umumnya memiliki nilai moral yang dapat diajarkan kepada anak-anak.

Seiring dengan berjalannya waktu, cerita rakyat semakin tergesur dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Di era globalisasi ini, anak-anak lebih mengenal cerita dari luar negeri dibandingkan dengan cerita dalam negeri. Sebut saja beberapa cerita atau komik *superhero* dan *fairy tale* yang dihadirkan secara menarik dalam berbagai media komunikasi visual yang modern. Hal ini menyebabkan anak-anak Indonesia semakin tidak mengenal cerita rakyat Indonesia. Padahal seharusnya cerita rakyat perlu dilestarikan karena mengandung unsur kebudayaan dan disertai nilai moral yang tinggi.

Selain itu, perkembangan teknologi juga membuat berkurangnya minat baca masyarakat Indonesia khususnya di kalangan anak-anak karena segala informasi disajikan secara praktis melalui media visual seperti televisi dan

internet. Oleh karena itu, masalah ini perlu diteliti. Cerita rakyat perlu disajikan dalam bentuk buku dengan visualisasi ilustrasi yang bercerita sehingga dapat bersaing dengan cerita-cerita lain dari luar negeri serta meningkatkan kembali minat baca anak-anak. Cerita rakyat merupakan salah satu media hiburan yang efektif dalam menyampaikan hal-hal yang baik dan buruk karena penggambaran suatu keadaan disampaikan dalam bentuk perumpamaan dengan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

Cerita akan lebih menarik dengan adanya perpaduan gambar dan teks sebagai penjelas gambar. Ilustrasi gambar dapat menjelaskan keadaan yang ada dalam cerita sehingga cerita menjadi lebih mudah dikomunikasikan. Penggambaran *setting* cerita baik dari pakaian, lingkungan, dan sebagainya disesuaikan dengan kebudayaan di Indonesia.

Oleh karena itu, penulis akan membuat sebuah buku cerita bergambar yang berjudul *Semangka Emas* yang diharapkan dapat menanamkan nilai moral kepada anak-anak karena cerita ini dapat mengajarkan anak-anak untuk tidak iri hati terhadap orang lain. Nilai-nilai moral ini sangat baik untuk ditanamkan pada anak-anak sejak masih kecil khususnya yang berusia 6-7 tahun karena pada usia ini, anak-anak cenderung mudah iri hati terhadap sesama serta alur cerita rakyat ini tidak terlalu kompleks sehingga mudah mengerti oleh anak-anak.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang buku ilustrasi cerita rakyat untuk menyampaikan pesan moral untuk tidak saling iri dengan sesama dan dapat meningkatkan minat baca anak-anak?

1.3. Batasan Masalah

1. Perancangan ini difokuskan pada ilustrasi yang dapat mengkomunikasikan cerita secara maksimal.
2. Penggunaan tata bahasa yang sederhana dalam penyusunan naskah cerita.
3. Target *audience* primer untuk buku cerita bergambar ini adalah anak laki-laki dan perempuan, pelajar SD, usia 6-7 tahun, mengingat unsur instrinsik cerita rakyat *Semangka Emas* terdapat dua tokoh utama yang baru bisa dimengerti oleh anak-anak mulai usia 6 tahun.

Target *audience* sekunder-nya adalah orang tua yang mendampingi anak-anak dalam membaca serta yang memutuskan bacaan mana yang baik untuk anak-anaknya.

4. Perancangan buku cerita bergambar ini dibatasi isi buku paling banyak sejumlah 20 halaman.
5. Penggunaan bahasa yang disampaikan harus sederhana agar dapat dengan mudah dimengeti oleh anak usia 6-7 tahun.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

1. Memperkenalkan cerita rakyat dengan visualisasi perpaduan gambar dan tulisan kepada masyarakat Indonesia khususnya anak-anak.
2. Menanamkan nilai moral untuk tidak saling iri terhadap sesama kepada anak-anak usia dini.
3. Menyajikan gambar ilustrasi yang dapat bercerita dan disertai tulisan untuk memvisualisasikan cerita agar minat baca anak-anak dapat ditingkatkan.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Masyarakat Indonesia khususnya anak-anak mengetahui cerita rakyat melalui visualisasi perpaduan gambar dan tulisan.
2. Meningkatkan nilai moral untuk tidak saling iri terhadap sesama kepada anak-anak usia dini.
3. Meningkatkan minat baca anak-anak melalui perpaduan visualisasi gambar ilustrasi yang dapat bercerita dan disertai tulisan.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat bahasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian. Membahas mengenai kondisi saat ini akan perkembangan teknologi yang membuat berkurangnya minat baca masyarakat Indonesia khususnya di kalangan anak-anak.