



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 negara kepulauan yang terdiri dari 13.487 pulau dengan jumlah penduduk sebanyak 230 juta jiwa (sensus 2010). Jumlah populasi yang besar dan luas membuat kebudayaan Indonesia beraneka ragam yang kemudian kebudayaan itu sendiri berkembang, salah satu perkembangan seni budaya Indonesia adalah cerita rakyat. Salah satu cerita daerah Banten adalah Legenda Gunung Pinang tentang asal mula terjadinya suatu tempat, yang mengajarkan bahwa kita harus berusaha keras, rajin, dan tekun, hormat kepada orangtua, dan bila sudah di atas kita tidak boleh melupakan orang yang mencintai kita seperti orangtua bagaimanapun buruknya mereka. Masih banyak lagi cerita daerah lainnya yang mengajarkan hal-hal baik untuk pendidikan dan perkembangan moral anak, selain itu terdapat pengenalan budaya di dalamnya.

Seiring perkembangan globalisasi, Pratiwi (2012) mengatakan anak-anak lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain dengan *gadget* mereka daripada membaca buku. Padahal menurut hasil wawancara penulis dengan psikolog anak Dinda Nocyandri, M.Psi, buku konvensional lebih cocok untuk anak umur 3-6 tahun untuk perkembangan sosial dan motorik anak. Selain itu cerita daerah juga tergantikan oleh cerita modern yang dikemas secara menarik dengan berbagai fantasi. Menurut penulis cerita modern juga mengajarkan moral-moral yang baik pada anak tetapi lebih menonjolkan sisi internasionalnya tentang negara empat musim sehingga mengakibatkan cerita daerah dilupakan oleh anak bangsa.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pihak sekolah Muryanti S.Pd dan Margaretha Marini S.Pd. yang merupakan guru wali kelas 1 SD dan TK Santa Maria ditemukan ada kendala berkaitan dengan moral anak, seperti rasa hormat dan sopan santun, padahal cerita daerah Indonesia mengajarkan anak untuk menyanyangi dan menghormati orangtua. Ditemukan juga fakta dari hasil wawancara penulis dengan guru-guru serta psikolog anak bahwa anak-anak usia 3-6 tahun hanya mengenal tokoh barat dan banyak yang tidak tahu cerita daerah.

Cerita daerah yang berbasis lokal penting untuk diusut kembali karena dapat membuat anak mengenal budaya mereka, sehingga fantasi tentang daerah asal tetap melekat pada diri anak bangsa. Sekarang ini hanya segelintir anak saja yang mengetahui cerita daerah dari masing-masing daerahnya, seperti yang dikatakan Dr. Z. Nurlailie (2013) seorang guru bahasa Indonesia di SMPN 3, bahwa anak-anak sekarang kurang berminat mengenal cerita rakyat dan lebih menyenangi cerita luar negeri, hal ini membuat beliau mengangkat cerita rakyat dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). (“Bangkitkan Minat Baca Cerita Rakyat, Antar Lely Juara Nasional”. 2013).

Pada era digital kini terdapat buku fisik dan *e-book*, tetapi secara *conventional e-book* lebih menarik karena mengajak pembacanya berinteraksi. Tapi dalam buku *conventional* yang dicetak melatih seseorang untuk menyukai membaca, oleh karena itu buku dicetak dalam bentuk lain yaitu *pop up* pada cerita anak (*pop up* dapat menggantikan text). Seperti yang dikatakan Napitulu (2012) bahwa minat baca anak-anak Indonesia masih tergolong rendah, kondisi saat ini

tercatat bahwa satu buku dibaca sekitar 80.000 orang jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia yang 240.000.000 orang.

Sekarang ini buku conventional untuk anak sangat beragam guna menarik itensi mereka dalam membaca. Salah satunya adalah pop up book. Pop up book merupakan buku conventional yang di setiap halamannya ada dimensi tiga dimensi secara otomatis membuat buku tersebut lebih terlihat nyata.

Pengangkatan cerita daerah dalam bentuk buku bergambar *pop up* dirasa bisa mendukung dalam media edukasi moral dan pelestarian budaya. Pendidikan moral dirasa penulis perlu ditanamkan sejak dini pada usia 3 hingga 6 tahun. Maka dari itu penulis merencanakan perancangan buku bergambar bergaya *pop up* untuk mengangkat cerita Legenda Gunung Pinang dari Banten.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah penulis paparkan di atas, dapat dirumuskan rumusan masalah adalah bagaimana perancangan tampilan visual buku gambar *pop up* cerita Legenda Gunung Pinang untuk anak usia 3 hingga 6 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Dalam batasan masalah ini penulis membatasi dalam beberapa poin,

1. Demografi : Anak-anak usia 3 hingga 6 tahun.
2. Psikografi : Anak-anak perkotaan yang pendidikan moralnya perlu dibina dan memiliki minim minat baca cerita daerah.
3. Geografis : Wilayah Jabodetabek.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan tugas akhir ini yaitu membuat rancangan buku gambar bergaya *pop up* cerita Legenda Gunung Pinang sesuai dengan target usia 3-6 tahun.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam perancangan buku gambar *pop up* cerita Legenda Gunung Pinang melalui beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1. Survey :
Kuisisioner, membagikan kuisisioner kepada anak – anak usia 3–6 tahun untuk mengetahui preferensi *graphic properties* yang digemari oleh anak–anak.
2. Studi Pustaka, mencari referensi tentang penelitian serupa dan psikologis anak.
3. Wawancara kepada guru wali kelas taman kanak-kanak dan sekolah dasar, juga psikolog anak

1.6. Metode Perancangan

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan metode kualitatif. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah

1. Riset Pendahuluan
Untuk mendapat keterangan dan data, penulis melakukan pencarian beberapa versi cerita Legenda Gunung Pinang, riset *existing design* dan studi pustaka yang berhubungan dengan topik penulis.

2. Usulan Konsep Desain

Penulis akan membuat konsep desain untuk cerita Legenda Gunung Pinang berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Selain itu konsep desain akan di rancang berdasarkan teori-teori desain.

3. Proses Eksekusi dan Evaluasi

Buku cerita akan diujikan terhadap anak – anak dengan target usia 4-12 tahun di beberapa lembaga pendidikan dengan dampingan staff pengajar maupun orangtua. Penulis akan mengevaluasi dan mengolah kembali desain buku gambar *pop up* dari hasil reaksi dan komentar anak – anak yang telah membaca buku cerita *pop up*, hingga tahap desain final.

UMMN

1.7. Skematika Penulisan

