



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 mempunyai banyak provinsi. Setiap provinsi memiliki budaya yang beraneka ragam. Bahasa, pakaian adat, senjata daerah, rumah adat, makanan daerah, serta cerita rakyat merupakan contoh kebudayaan dari suatu daerah. Di setiap daerah pasti memiliki cerita rakyat masing-masing. Cerita rakyat tersebut dapat berupa dongeng, mitos, atau legenda. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita rakyat atau folklor adalah adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan; ilmu adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang tidak dibukukan. Ada dua jenis folklor, yaitu:

- a. Lisan: folklor yg diciptakan, disebarluaskan, dan diwariskan dl bentuk lisan (bahasa rakyat, teka-teki, puisi rakyat, cerita prosa rakyat, dan nyanyian rakyat).
- b. Bukan lisan: folklor yg diciptakan, disebarluaskan, dan diwariskan tidak dl bentuk lisan (arsitektur rakyat, kerajinan tangan rakyat, pakaian dan perhiasan tradisional, obat-obatan tradisional, makanan dan minuman tradisional, bunyi isyarat, dan musik tradisional).

Menurut *Oxford Dictionary*, *folklore* (cerita rakyat) *is the traditional beliefs, customs, and stories of a community, passed through the generations by word of mouth*. (Kepercayaan tradisional, adat istiadat, dan cerita dari masyarakat, melewati generasi dari mulut ke mulut).

Di Indonesia banyak sekali cerita rakyat yang terkenal di masyarakat hingga sekarang, seperti Bawang Merah Bawang Putih, Timun Mas, Tangkuban Perahu, Keong Emas, Malin Kundang, dan lain-lain. Cerita-cerita tersebut terkenal karena seringnya orang membuat buku cerita tersebut, selain itu banyak juga media yang membuat film tentang cerita rakyat tersebut. Seperti Bawang Merah Bawang Putih yang sering diceritakan di sekolah dan banyak jenis film yang dibuat dan ditayangkan di televisi.

Kota Bengkulu juga memiliki banyak cerita rakyat. Cerita rakyat tersebut antara lain, Anak Lumang, Putri Serindang Bulan, Keramat Riak, Legenda Batu Berambai, Kisah Ula N'Daung, Si Gulap Yang Sabar, Legenda Ular Kepala Tujuh, Asal Mula Danau Tes, Sinatung Natak, dan Putri Gading Cempaka. Cerita rakyat ini tidak terkenal seperti cerita rakyat daerah lainnya karena kurangnya masyarakat Bengkulu mengangkat cerita tersebut. Mereka tidak sejak dini memberitahu atau menceritakan kepada anak-anak Bengkulu.

Salah satu cerita rakyat yang penulis pilih adalah cerita tentang Putri gading Cempaka. Alasan penulis memilih cerita Putri Gading Cempaka dari sekian cerita rakyat Bengkulu, karena dalam cerita rakyat in terdapat cerita asal usul dari kota Bengkulu. Asalnya merupakan dari kerajaan Bangkahulu yang merupakan kerajaan Putri Gading Cempaka. Anak-anak pun bisa menjadi tahu asal kota tempat mereka tinggal dan tumbuh besar serta merupakan kekayaan budaya dari daerah mereka sendiri yang telah memudar. Seperti survey yang dilakukan penulis terhadap anak SD di Bengkulu, semua anak mengatakan tidak

mengetahui cerita Putri Gading Cempaka. Orang tua dan guru di sekolah tidak pernah menceritakan cerita rakyat tersebut.

Buku cerita Putri Gading Cempaka ini juga sudah tidak bisa ditemukan di toko-toko buku Bengkulu. Penulis telah melakukan survey di toko-toko Bengkulu tidak ada satu pun yang menjual buku cerita rakyat Putri Gading Cempaka. Penulis hanya menemukan satu buku di Perpustakaan Daerah Bengkulu. Bentuk fisik bukunya isinya juga hanya tulisan dan hanya sedikit bergambar.

Dari permasalahan yang ada, perlu adanya perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Bengkulu Putri gading Cempaka. Sehingga cerita rakyat dari Bengkulu ini dapat dikenal oleh masyarakat Bengkulu dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Sehingga anak-anak Bengkulu dapat mengenal kekayaan cerita rakyat dari daerahnya sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis menemukan masalah:

Bagaimana merancang buku ilustrasi cerita rakyat Bengkulu yang berjudul “Putri Gading Cempaka”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam batasan masalah, penulis membatasi dalam beberapa point:

1. Pembuatan desain dan ilustrasi buku cerita rakyat “Putri Gading Cempaka” yang berasal dari Bengkulu.
2. Target Audience:

Secara geografis: Bengkulu

Secara demografis:

- a. Usia: 7-9 tahun.

Menurut Ikatan Dokter Anak Indonesia bahwa dari umur 7-9 tahun anak sudah mengerti dasar-dasar membaca dan mengerti makna apa yang dibaca.

- b. Jenis kelamin: perempuan dan laki-laki.

- c. Pendidikan: SD

Secara Psikografis:

Anak sudah bisa membaca, mengerti bahasa orang tua, mulai lancar dalam percakapan dan memiliki daya imajinasi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual dalam perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Bengkulu Putri Gading Cempaka adalah memperkenalkan kepada masyarakat Bengkulu tentang cerita rakyat daerah Bengkulu yaitu “Putri Gading Cempaka” melalui buku ilustrasi sehingga budaya tersebut dapat terus dilestarikan.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi masyarakat

Memberikan pengenalan kepada masyarakat Bengkulu tentang visualisasi cerita rakyat Putri Gading Cempaka yang mulai dilupakan.

Anak-anak dan masyarakat Bengkulu pun menjadi tahu tentang cerita rakyat tersebut. Yang mana mengisahkan tentang asal-usul Kota

Bengkulu dan terus dilestarikan sebagai salah satu kekayaan budaya

Bengkulu.

2. Manfaat bagi sasaran penelitian dan perancangan

Meningkatkan nilai-nilai moral dan budaya terhadap anak-anak. Hal ini baik untuk perkembangan psikologi anak dan peningkatan pengetahuan anak tentang budaya daerahnya sendiri.

3. Manfaat bagi bidang Desain Grafis

Menjadi inspirasi bagi para desainer grafis di Indonesia untuk meningkatkan penghargaan dan pengenalan terhadap budaya bangsa. Sehingga semakin ke depan banyak para desainer yang mengangkat tema budaya bangsa sebagai karyanya.

4. Manfaat bagi perancang

Menambah wawasan dan pengalaman kepada penulis dalam merancang sebuah buku untuk anak-anak, serta memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan dua metode, yaitu primer dan sekunder. Metode ini menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam buku karangan Jonathan Sarwono dan Hary Lubis (2007), metode penelitian kualitatif ada beberapa cara, yang digunakan penulis adalah:

1. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengajukan sebagian besar pertanyaan kepada orang dengan tujuan tertentu. Wawancara dilakukan

terhadap dilakukan kepada anak-anak SD dengan tujuan mengetahui secara langsung pemikiran dari target audience apakah mereka sudah mengenal cerita rakyat Putri Gading Cempaka atau belum. Dilakukan juga wawancara kepada orang tua dan guru tentang pelestarian cerita rakyat Putri Gading Cempaka ini.

2. Observasi

Metode penelitian dengan memperhatikan lingkungan riset untuk digunakan sebagai pengetahuan untuk mempertimbangkan data yang dikumpulkan. Penulis melakukan observasi terhadap toko-toko buku di Bengkulu apakah menjual buku Putri Gading Cempaka. Serta melakukan observasi di perpustakaan daerah apakah memiliki buku Putri Gading Cempaka.

3. Studi pustaka

Penulis melakukan pengambilan data melalui buku dan internet sebagai landasan teori sebagai bahan dalam penulisan tugas akhir.

4. Kuisisioner

Menurut Bougie dan Sekaran dalam bukunya yang berjudul *Research Methods for Business*, kuisisioner merupakan pengumpulan data yang lebih sering digunakan karena lebih efisien dalam pengumpulan jumlah data. Bisa menggunakan dengan jalur pribadi, pengiriman kepada responden, serta penyebaran melalui internet. Penulis menyebarkan kuisisioner kepada anak-anak SD di Bengkulu untuk mengetahui jenis

perancangan yang dminati tentang ilustrasi cerita rakyat Putri Gading Cempaka.

1.7. Metode Perancangan

1. Identifikasi Masalah

Penulis menganalisa dan mengidentifikasi permasalahan dalam pelestarian cerita rakyat Bengkulu Putri Gading Cempaka. Kemudian analisa dilakukan dengan pengumpulan data tentang bagaimana cerita Putri Gading Cempaka dilestarikan di Bengkulu. Dari data-data yang diperoleh, penulis akan dapat menyimpulkan permasalahan yang ada dan seberapa penting masalah tersebut dibahas.

2. Konseptualisasi

a. Pemecahan Masalah

Setelah menemukan permasalahan yang akan dibahas, dalam tahap ini penulis harus bisa mencari solusi dari masalah yang ada. Bagaimana penulis memecahkan masalah dan dengan cara apa?

b. Proses Kreatif

1) *Mind-Mapping*

Berdasarkan permasalahan dan data yang telah dikumpulkan, data-data tersebut digunakan dalam proses *mind-mapping*, yaitu proses mengembangkan data-data hingga mendapat kata kunci yang sesuai.

2) Konsep Kreatif

Konsep kreatif ini dibuat berdasarkan kata-kata kunci dari *mind-mapping*. Konsep kreatif ini meliputi buku ilustrasi Putri Gading Cempaka yang sesuai dengan nilai-nilai yang ingin dicapai cerita rakyat ini.

3) *Brainstorming*

Setelah mendapatkan konsep kreatif penulis melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan cara menyampaikan konsep kreatif tersebut secara visual.

4) Sketsa Perancangan

Setelah melakukan *brainstorming*, penulis membuat sketsa perancangan untuk desain buku ilustrasi Putri Gading Cempaka. Sketsa dibuat sebanyak mungkin untuk mendapatkan alternatif-alternatif desain yang lebih baik.

5) Eksekusi

Setelah mendapatkan sketsa perancangan yang sesuai dan tepat, penulis membuat karya visual dalam media digital dengan menggunakan program-program yang dibutuhkan.

1.8. Skematika Perancangan

