



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 memiliki keanekaragaman budaya dari seluruh nusantara. Salah satunya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat adalah tradisi lisan yang secara turun temurun diwariskan dalam kehidupan masyarakat. Menurut Galda (2014, hal. 181) Cerita rakyat adalah cerita yang diceritakan secara turun-temurun dari mulut ke mulut. Dengan demikian cerita rakyat tidak memiliki penulis yang dikenal. Sebagian dari cerita rakyat yang dikatakan masyarakat terkadang berubah-ubah dan sering berbeda.

Diwariskan secara turun-temurun baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*memonic device*). Namun cerita rakyat yang sudah ada kebanyakan adalah cerita rakyat yang sudah terkenal di kalangan anak-anak seperti Sangkuriang, Malin Kundang, Bawang Merah Bawang Putih dan lainnya. Cerita rakyat dari Aceh seperti Putri Pukes merupakan cerita rakyat di Indonesia yang masih belum dikenal oleh anak-anak. Cerita ini memiliki nilai dan pesan moral yang baik dan mendidik bagi anak-anak di usia sekolah dasar.

Menurut pakar pendidikan, identitas budaya merupakan salah satu masalah utama dalam bidang pendidikan dan kebudayaan. (badanbahasa.kemdikbud.go.id, 2009, diakses pada 18 September 2016, 18:05) Arus globalisasi mulai mengikis

budaya bangsa, khususnya budaya lokal. Fenomena anak usia sekolah yang senang akan budaya asing menjadikan cerita rakyat semakin lama tergantikan peranannya. Sehingga banyak anak-anak yang tidak mengetahui cerita rakyat yang ada di Indonesia. (Asep Muhyidin, M.Pd). Ketidaktahuan anak-anak tentang cerita rakyat ini menjadi salah satu faktor Indonesia mengalami kekurangan akan budaya atau bisa disebut sebagai krisis identitas. Karena di dalam kebudayaan bangsa Indonesia terdapat nilai-nilai kearifan tersendiri yang seharusnya bisa menjadi penyeimbang dan penyaring budaya global. Bacaan yang mengandung nilai-nilai kultural akan melekat dalam karakter anak-anak sampai nanti mereka dewasa.

Kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat semakin berkurang karena lebih menyukai cerita dari luar Indonesia. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengenalan karakter tokoh-tokoh Indonesia untuk dikenal baik oleh anak-anak dan sudah sangat jarang orang tua meluangkan waktunya untuk menceritakan cerita rakyat kepada anak-anak mereka.

Berbeda dengan buku bacaan anak-anak yang beredar di pasaran, secara kemasan dan penyajiannya mampu menghipnotis khalayak terutama anak-anak walau dengan daya jual yang sangat tinggi. Penggunaan unsur dan gaya visual anak dengan berbagai karakter, warna sampai dengan finishing bentuk berupa buku biasa hingga bentuk buku yang lebih inovatif dengan teknik Pop Up, memiliki ruang tersendiri bagi penggemar buku bacaan, terutama anak-anak. Buku pop up adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi (3D).

Buku ilustrasi anak dengan cara interaktif mampu menghadirkan sebuah dimensi yang berbeda ketika buku tersebut dibuka. Hal ini membuat cerita pada buku menjadi lebih unik dan lebih hidup karena adanya nilai tambah dengan adanya teknik yang membuat ilustrasi menjadi bergerak atau berdimensi. Buku ini juga terinspirasi dari buku cerita anak dengan mengusung kekuatan karakter yang unik, maka tidak salah jika cerita rakyat Aceh ini mengadopsi kesuksesan buku-buku cerita sebelumnya dengan tema pop-up.

Menurut Nancy Rhonda (2012, hal. 14) Hingga saat ini penggunaan gaya *pop up* dapat ditemui dalam berbagai media. Buku yang dikemas dengan teknik ini memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik melalui tampilan gambar yang terlihat lebih memiliki dimensi, baik gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka, atau bagian yang digeser hingga bagian yang dapat berubah bentuk. Buku ini memberikan kejutan dalam setiap halamannya yang dapat mengundang ketakjuban bagi pembacanya ketika membuka dari halaman yang satu ke halaman selanjutnya.

Dengan adanya potensi tersebut, harapan dari buku ini nantinya mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang nilai budaya dan nilai moral yang ada pada cerita rakyat tersebut. Buku ini menjadi media untuk mempopulerkan dan menghidupkan kembali cerita rakyat dari Aceh kepada anak-anak dan masyarakat, memberi pembiasaan diri untuk membaca dan memberikan pengenalan akan cerita-cerita rakyat yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah yang diangkat pada tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi untuk anak-anak tentang cerita rakyat Aceh dengan cara yang menarik dan mudah untuk di mengerti oleh anak usia 6-12 tahun?
2. Bagaimana penyajian ilustrasi interaktif dan gaya cerita yang mampu menarik minat anak terhadap cerita rakyat Aceh?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka batasan masalahnya lebih difokuskan pada:

- 1) Target primer pada perancangan buku ilustrasi interaktif tentang cerita rakyat Aceh ini adalah anak usia 6-12 tahun dan orang tua yang memiliki anak usia 6-12 tahun.
- 2) Perwujudan ilustrasi interaktif dalam sebuah buku cerita anak sebagai sarana media pembantu dalam meningkatkan minat anak dalam membaca dan menumbuhkan rasa cinta akan cerita dan kebudayaan dari Indonesia.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan umum dari perancangan buku ilustrasi interaktif ini adalah untuk memberikan media dan cara yang berbeda dalam membaca sebuah buku cerita.

Buku cerita yang disajikan berbeda dengan buku cerita biasa karena anak-anak

dapat berinteraksi langsung dengan media interaktif yang ada sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.

Tujuan khusus dari perancangan buku ilustrasi interaktif ini untuk menumbuhkan pengetahuan anak terhadap cerita rakyat dari Nusantara yang memiliki nilai dan pesan moral yang baik, serta menumbuhkan kecintaan terhadap cerita Nusantara yang selama ini tersingkirkan oleh kehadiran cerita dari luar Indonesia. Tujuan ini juga didukung untuk mengetahui bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi untuk anak yang bersifat interaktif, agar mampu menjadi daya tarik melalui penyajian yang lebih menarik dengan tambahan teknik *Pop-Up* dan gaya bercerita yang mudah dipahami oleh anak-anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari tugas akhir ini antara lain sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dan pengalaman mengenai proses pembuatan buku dengan cara interaktif yang nantinya akan bias digunakan di masa mendatang.
2. Dapat membuktikan sejauh mana kemampuan penulis di perkuliahan dengan praktek secara nyata.
3. Sebagai persyaratan dalam mencapai gelar sarjana sekaligus telah menyelesaikan pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.6 Metodologi Pengambilan Data

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menggunakan metode untuk mengumpulkan data-data. Metode yang dilakukan mencakup pengumpulan data primer dan sekunder. Metode kualitatif yang berupa wawancara sebagai data

primer yang digunakan dalam perancangan buku cerita ilustrasi. Sebagai data sekunder, penulis menggunakan metode studi pustaka dan internet untuk mendapatkan data secara detail dalam perancangan buku.

W. Gulo (2000, hal. 19) menyatakan bentuk penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dimana data yang dikumpulkan adalah data yang berupa catatan, kalimat, atau gambar seperti mengambil dari jurnal atau buku baik secara cetak maupun online. Data ini didapatkan untuk mendukung teori-teori yang ada dalam merancang sebuah buku.

1.5.1 Wawancara

W. Gulo (2000, hal. 119) menyatakan bahwa wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi tersebut berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam bentuk verbal. Pada tahap ini dilakukan wawancara untuk mendapatkan fakta dan data melalui interaksi secara langsung dengan narasumber yang berkaitan dengan topik bahasan yaitu pendongeng anak Rico Toselly untuk mengetahui bagaimana membuat cerita anak dengan bahasa yang baik dan benar, Editor M. Irwan Rouf mengenai proses buku dari naskah, editing hingga penerbitan buku, Pendiri Kelompok Pecinta Bacaan Anak Murti Bunanta untuk mengetahui cerita, bahasa dan ilustrasi seperti apa yang cocok untuk anak-anak dan sejarawan Aceh Tarmizi Hamid mengenai sejarah sastra Aceh terkait cerita rakyat Putri Pukes serta pengaruh sastra sebelum dan sesudah tsunami.

1.5.2 Studi Pustaka

Menurut Prof. Dr. Patrisius Istiartio Djiwandono (2015, hal. 27) studi pustaka adalah pencarian sumber-sumber atau opini tentang suatu hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Penulis menggunakan metode ini dengan mendapatkan data melalui buku, jurnal, dan media lainnya yang berhubungan dengan buku cerita anak, buku ilustrasi, dan buku interaktif yang berhubungan dengan tema Tugas Akhir, baik dalam bentuk *e-book* atau cetak.

1.5.3 Existing Studies

Prof. Dr. Patrisius Istiartio Djiwandono (2015, hal. 30) menyatakan bahwa studi eksiting adalah studi yang mengulangi topik yang sama tapi dengan konteks variabel yang berbeda dan selangkah lebih maju dari studi-studi yang ada sebelumnya. Penulis menggunakan referensi buku-buku cerita anak yang sudah dipasarkan di toko-toko buku besar yaitu Gramedia dan Kinokuniya. Hasil ini digunakan untuk acuan dan referensi proses perancangan karya, seperti pemilihan teknis, ukuran & bentuk, bahan dan *finishing*.

1.6 Metode Perancangan

Dalam melakukan penelitian, data diperlukan untuk memecahkan suatu masalah dengan berpikir secara sistematis, serta mendapatkan hasil yang maksimal. Sesuai dengan tujuan perancangan yang akan dilakukan, oleh karena itu penulis melakukan beberapa metode perancangan data sebagai berikut:

1.6.1 Identifikasi Masalah

Penulis melakukan identifikasi masalah mengenai kurangnya minat anak terhadap cerita rakyat karena cerita dari luar Indonesia sehingga mengakibatkan krisis identitas budaya di kalangan anak-anak.

1.6.2 Menentukan Tujuan

Penulis menentukan tujuan dari perancangan Tugas Akhir yang berupa perancangan buku ilustrasi interaktif tentang cerita rakyat Aceh “Banta Seudang dan Putri Pukes” untuk anak usia 6-12 tahun.

1.6.3 Definisi

Definisi berisikan tentang penjelasan dengan menggunakan data teori-teori dasar tentang buku, cerita rakyat, dan desain buku ilustrasi secara interaktif agar tidak terjadi kesalahan informasi dari tujuan utama melalui data primer dan sekunder.

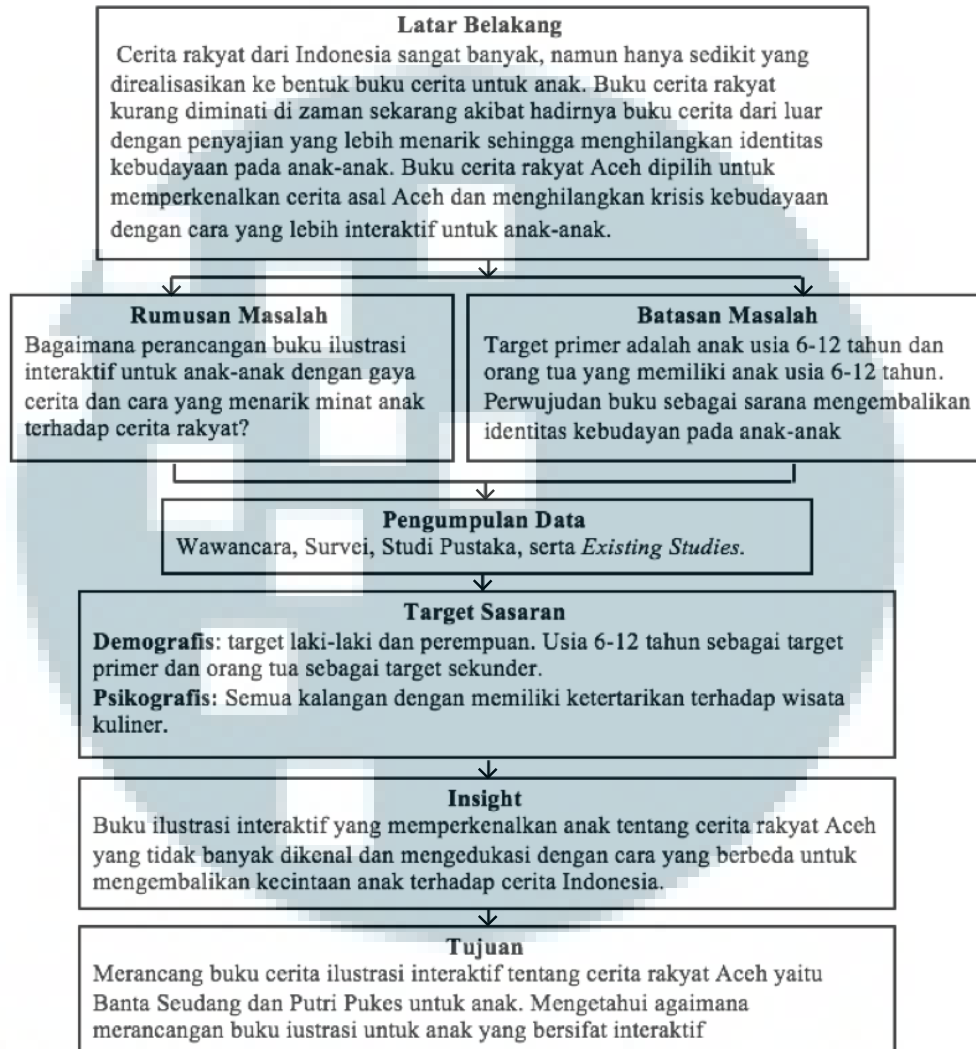
1.6.4 Perancangan Desain

Berbagai macam elemen dan komponen desain dalam merancang sebuah buku harus menarik dan informatif. Perancangan ilustrasi dan cerita akan dilakukan melalui hasil riset yang didapatkan dari responden apakah secara manual, digital, atau gabungan dari keduanya.

1.6.5 Implementasi

Perancangan buku cerita ilustrasi diwujudkan dalam bentuk final berupa buku secara cetak dan fisik.

1.7 Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan