



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 memiliki ragam suku, bahasa dan budaya. Keberagaman suku yang terdapat di Indonesia membuat negara ini sangat terkenal dengan budaya-budaya yang menarik. Tidak dapat dipungkiri, budaya Indonesia sangat kaya dan patut dilestarikan. Dirjen Pengembangan Destinasi Pariwisata Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Achyaruddin mengatakan bahwa dari 2.107 budaya yang dicatatkan, UNESCO telah mengakui 12 kebudayaan Indonesia (<http://sains.kompas.com> diakses pada 6 Maret 2017), salah satunya adalah wayang. Karena keindahannya, pada tahun 2004 Dirjen UNESCO, Koitchiro Matsuura mengatakan bahwa wayang merupakan warisan dunia yang perlu dilestarikan oleh seluruh bangsa di dunia, khususnya bangsa Indonesia (Nurgiyantoro, 2011).

Selain di Jawa dan Bali, wayang juga berkembang di Lombok, Madura, Sumatera, dan Kalimantan dan wayang yang masuk ke wilayah tersebut beradaptasi dengan kebudayaan di wilayah tersebut. Di Indonesia sendiri, terdapat banyak jenis wayang seperti wayang golek, wayang kulit, wayang beber, calonarang, wayang gedog, wayang purwa dan lain sebagainya. Wayang kulit purwa adalah salah satu jenis wayang yang paling terkenal karena sudah dikenal secara umum oleh masyarakat khususnya di pulau Jawa. Cerita yang sering diangkat dalam wayang kulit purwa adalah Ramayana dan Mahabharata yang

masuk ke Indonesia di zaman Kerajaan Mataram Hindu. Namun sangat disayangkan, berdasarkan harian Kompas, 21 Agustus 2013, Ketua Umum Persatuan Dalang di Indonesia Eko Tjipto mengatakan bahwa 75 dari 100 jenis wayang di Indonesia punah karena tidak adanya regenerasi (diakses pada 1 April 2017).

Dari latar belakang yang ada, penulis melakukan riset kecil dengan melakukan wawancara pada target yang berpotensi menjadi figur regenerasi yaitu anak-anak SD. Setelah melakukan wawancara terhadap 5 anak SD kelas 4-6 di Tangerang, penulis menyimpulkan bahwa anak SD belum mengenal wayang dengan baik. Salah satu alasannya adalah karena mereka tidak diajarkan mengenai wayang di sekolah. Mereka hanya merasa tidak asing dengan judul cerita tetapi tidak mengetahui alur dari cerita tersebut. Buku yang harusnya bisa menjadi referensi anak-anak ini untuk mengenal cerita tersebut pun bahkan bisa dibilang hampir tidak ada karena buku yang mengupas tentang cerita Ramayana di publik hanya sebatas komik tahun 1970 yang dibuat oleh R.A. Kosasih. Komik ini dinilai terlalu tebal dan kurang menarik bagi anak-anak zaman sekarang.

Tulisan yang terlalu banyak serta ilustrasi yang kurang mendukung membuat anak-anak bosan dan malas membaca karena anak-anak zaman sekarang memiliki kecenderungan untuk lebih cepat dan mudah menyerap informasi bila disertai dengan ilustrasi yang mendukung. Dengan adanya ilustrasi yang mendukung, anak-anak akan lebih tertarik untuk membaca dan dapat membantu mereka memiliki gambaran besar mengenai cerita maupun informasi yang disampaikan. Penulis melihat bahwa ilustrasi dapat digunakan sebagai salah satu

media untuk menarik serta mengajak anak-anak mengenal wayang melalui cerita Ramayana. Buku ilustrasi yang akan dirancang akan ditujukan untuk membantu anak SD, yang sebagian besar mengetahui tokohnya tetapi tidak mengerti alur ceritanya, mengerti secara jelas cerita Ramayana dengan lebih mudah serta secara tidak langsung melestarikan wayang tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi cerita Ramayana bagi anak usia 8-10 tahun?

1.3. Batasan Masalah

1.3.1. Cerita

Ramayana termasuk salah satu cerita yang memiliki alur panjang serta penjelasan detail mengenai setiap karakter yang ada dalam cerita tersebut. Dikarenakan alurnya yang sangat panjang, penulis mengambil garis besar cerita Ramayana tersebut, yaitu mulai dari pengenalan singkat para tokoh, penculikan Sinta hingga penyelamatannya.

1.3.2. Target

Demografis: Laki-laki dan perempuan, usia 8-10 tahun

Geografis: Tangerang

Psikografis: Anak-anak yang tertarik dengan budaya maupun kesenian Indonesia, serta gemar membaca.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai adalah merancang buku ilustrasi cerita Ramayana bagi anak usia 8-10 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1.5.1. Bagi Penulis

Perancangan tugas akhir ini memberi suatu pelajaran bagi penulis mengenai budaya di Indonesia yaitu wayang. Penulis juga memperoleh pengalaman dalam proses perancangan buku ilustrasi.

1.5.2. Bagi Masyarakat

Perancangan tugas akhir ini memberikan manfaat kepada masyarakat khususnya anak 8-10 tahun mengenai cerita wayang Ramayana.

1.5.3. Bagi Universitas

Perancangan tugas akhir ini dapat digunakan sebagai referensi mahasiswa angkatan selanjutnya dalam penyusunan tugas akhir, khususnya yang ingin merancang buku ilustrasi.

U
M
N