



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 tidak terpisahkan dari mitos-mitos dan legenda hidup yang telah tertanam dalam diri masyarakat. Setiap daerah memiliki berbagai macam adat, tradisi dan kepercayaan yang berubah menjadi cerita rakyat seperti cerita Sangkuriang, Malin Kundang, Roro Jonggrang, dan lain-lain. Kisah tersebut menjadi ciri khas suatu daerah dan menjadi sebuah cerita rakyat yang dikenang hingga sekarang. Banten khususnya Banten Lama memiliki berbagai macam peninggalan budaya dalam bentuk benda, sejarah tertulis maupun mitos dan legenda yang berkembang dimasyarakat. Salah satu legenda atau mitos yang ada di Banten Lama adalah kisah tentang pangeran Aryadillah.

Makam pangeran Aryadillah terletak di komplek keraton Banten Lama dan satu lagi berada di daerah Palembang. Makam yang berada di daerah Banten Lama setiap harinya sering dikunjungi oleh orang-orang dari daerah Banten maupun dari luar daerah Banten untuk berziarah. Berdasarkan wawancara penulis dengan bapak Abdurahman selaku juru kunci di makam pangeran Aryadillah pada tanggal 2 Maret 2018. Pangeran Aryadillah adalah anak dari Sultan Maulana Hasanuddin dengan istri dari bangsa Jin. Pangeran Aryadillah memiliki andil besar dalam perkembangan Banten pada awal Kesultanan. Cerita tersebut bapak Abdurahman dapatkan dari orang tua beliau dan ada sedikit cerita yang ia mulai lupa secara mendetail. Berdasarkan wawancara penulis dengan bapak Swedhi Hanata, S.S., M.A selaku arkeolog dan sejarawan di Balai Pelestarian Cagar

Budaya Banten pada tanggal 5 Maret 2018. Makam ataupun cerita tentang pangeran Aryadillah tidak masuk dalam arsip mereka. Namun secara logika pada saat itu mungkin, cerita tersebut ditutupi untuk kebutuhan politik kerajaan ataupun kejaran dari musuh dan pada akhirnya menjadi cerita rakyat yang berkembang di masyarakat. Menurut beliau cerita pangeran Aryadillah saat ini akan sulit untuk diterima karena bertolak belakang dengan logika dan yang ditakutkan adalah cerita tersebut akan di tinggalkan. Apalagi cerita tersebut berupa cerita lisan yang rentan untuk dilupakan dan berdasarkan wawancara pada tanggal 8 Maret 2018 dengan bapak KH. Fathul Adzim Chatib selaku keturunan ke 11 dari Kesultanan Banten. Menurut beliau pangeran Aryadillah tidak masuk dalam silsilah Kesultanan Banten.

Untuk melestarikan cerita mitos dari pangeran Aryadillah tersebut, diperlukan adanya sebuah media komunikasi visual seperti buku ilustrasi guna menunjang pelestarian cerita karena pemegang cerita atau mitos ini sudah tidak muda lagi. Salah satu cara sederhana untuk melestarikan cerita ini yaitu dengan menanamkan kepada generasi muda agar tidak melupakan cerita tersebut. Menurut Harvey (2013) sebuah cerita memiliki suatu tujuan penyampaian antara masa lalu dan masa kini yang bersifat baik yang mengandung pesan-pesan mulia dan nilai-nilai luhur yang menumbuhkan masyarakat dalam kehidupan (hlm. 1). Hal tersebut diungkapkan oleh Dr. Ayu sutarto, Ma. pada seminar nasional dongeng yang diadakan oleh YIM (Yayasan Indonesia Membaca) jika tidak ada dokumentasi dan tidak ada generasi muda yang melanjutkan, dalam beberapa tahun kedepan masyarakat Indonesia akan kehilangan cerita-cerita tentang

legenda atau mitos yang berada disuatu daerah yang memiliki cerita rakyat (<http://www.kla.id/anak-indonesia-sudah-tidak-mengenal-dongeng/> diakses pada tanggal 3 Maret 2018). Maka dari itu penulis membuat perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Pangeran Banten (Pangeran Aryadillah).

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menginformasikan sejarah pangeran Banten (pangeran Aryadillah) melalui buku ilustrasi?.
2. Bagaimana perancangan buku ilustrasi sejarah pangeran Banten (pangeran Aryadillah)?.

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir in Akan dibatasi oleh segmentasi dan *targeting*.

1. Segmentasi target:

a. Demografis:

anak-anak umur 7-9 tahun, untuk semua kalangan, laki-laki ataupun perempuan, untuk semua etnis penduduk.

b. Psikografis:

Untuk anak-anak umur 7-9 tahun, yang ingin mengetahui sejarah Banten dari sisi cerita legenda dan generasi penerus untuk melestarikan cerita, untuk semua kelas sosial.

c. Geografis:

Provinsi Banten.

2. *Targeting*:

Untuk anak-anak umur 7-9 tahun, yang ingin mengetahui sejarah Banten dari sisi cerita legenda dan generasi penerus untuk melestarikan cerita, untuk semua kelas sosial.

1.4. **Tujuan Tugas Akhir**

Merancang buku ilustrasi tentang sejarah pangeran Banten (Pangeran Aryadillah).

1.5. **Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari tugas akhir ini adalah:

1. Manfaat bagi penulis:

Manfaat bagi penulis adalah bertambahnya wawasan baru mengenai cara merancang buku ilustrasi dan sekilas tentang sejarah Banten dari sisi cerita legenda.

2. Manfaat bagi orang lain:

Manfaat yang dapat diambil oleh pembaca adalah menambah pengetahuan sejarah pangeran Aryadillah dalam sudut pandang cerita rakyat, melestarikan cerita tersebut, dan mendapatkan nilai-nilai kebaikan seperti sikap pantang menyerah dan perjuangan.

The logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMN) is a large, light blue circle containing a stylized white graphic of a person with arms raised, composed of several rectangular blocks.

3. Manfaat untuk Universitas:

Manfaat bagi Universitas adalah sebagai acuan dan sumber secara akademis melalui buku teks berilustrasi untuk mahasiswa fakultas seni dan desain di Universitas Multimedia Nusantara.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA