



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

Menurut Riris Purbasari selaku Kepala Kelompok Kerja Dokumentasi serta Pengkaji Cagar Budaya, candi merupakan bangunan bersejarah yang menjadi bentuk identitas dari masyarakat Indonesia dan menjadi salah satu objek wisata yang digemari banyak orang, khususnya karena bentuk reliefnya yang unik dan bervariasi. Relief pada candi di Indonesia mengandung kisah Tantri yang salah satunya merupakan kisah Panchatantra yang berperan penting dalam perkembangan dunia literasi sebagai induk dari kisah anak-anak zaman sekarang. Sayangnya, masyarakat umum tidak mengetahui bahwa relief tersebut mengandung kisah-kisah dengan nilai moral dan sejarah, padahal yang ingin dikenalkan kepada masyarakat adalah kisah dari reliefnya.

Prof. Dr. Timbul Haryono M. Sc. selaku dosen sejarah UGM, mengatakan bahwa kisah relief pada candi akan hilang seiring waktu karena tidak banyak yang mengenal dan meneruskannya. Hal tersebut terjadi karena masyarakat heterogen tidak lagi menganggap kisah relief itu penting. Padahal beberapa kisah relief candi bersifat netral dan nilainya masih relevan dengan kondisi masyarakat luas serta dapat dijadikan sebagai media edukasi, khususnya kisah Panchatantra. Klokke (1993, hlm. 152), menyatakan bahwa kisah pada Panchatantra, yang didominasi dengan cerita fabel, lebih menekankan pada tema yang umum dan mendunia. Selain itu, Salisbury (2004, hlm. 68) menjelaskan bahwa penggunaan karakter

hewan dalam kisah ini bersifat lebih netral karena tidak menunjukkan *gender*, ras, umur, dan kelas sosial secara gamblang.

Haryono mengemukakan bahwa cerita fabel pada Panchatantra lebih sesuai diberikan kepada anak-anak, karena kebanyakan kisah anak didominasi dengan subyek antropomorfisme yang sesuai dengan dunia dan imajinasi anak. Purbasari juga menyatakan bahwa target yang paling sesuai untuk memperkenalkan kisah relief candi mengenai Panchatantra merupakan anak-anak sebagai generasi penerus, selain karena kisahnya yang bertema fabel, kisah ini layak dikenalkan untuk menjadi sebuah inspirasi moral.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis memutuskan untuk meneliti dan merancang buku ilustrasi mengenai kisah Panchatantra yang terdapat pada relief candi di Indonesia. Buku dipilih sebagai media karena menurut Wahyu Kristanto selaku Koordinator Publikasi dan Pemanfaatan, buku merupakan media yang paling banyak digunakan sebagai referensi karena bersifat lebih aktual serta berfungsi dalam menyampaikan informasi dan merupakan media terbanyak yang disebarkan ke masyarakat. Pernyataan tersebut didukung oleh Haslam (2006), bahwa buku merupakan media yang terdiri dari kumpulan halaman cetak yang mampu menyimpan, menguraikan, serta meneruskan pengetahuan secara tertulis dalam jangka waktu yang lama (hlm. 8). Ilustrasi digunakan atas dasar pernyataan Mendoza (2017) bahwa ilustrasi memiliki peran dalam membantu seorang anak dalam memvisualisasikan suatu cerita. Melalui ilustrasi juga, dapat terbentuk keterhubungan psikologis antara sang anak dan bacaan, sehingga dapat memicu ketertarikan anak untuk lebih mendalami bacaan pada buku tersebut (Bringing

books to life: how illustrations help tell a story and engage children. Diambil dari https://www.heraldextra.com/news/community/education/bringing-booksto-life-how-illustrations-help-tell-a-story/article_c6d1cc31-64b6-57dca3c1-d94d0a84f0aa.html).

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah adalah bagaimana merancang buku mengenai kisah Panchatantra yang terdapat pada relief candi di Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

1.3.1 Demografis

- Usia: 7-11 tahun.

Usia ini dipilih atas dasar pernyataan Retno Kristy selaku *in-chief* editor Elex Media Komputindo, bahwa anak-anak berumur 7-11 sudah mengenal bacaan dan bisa membaca sendiri tanpa bimbingan orang tua. Pernyataan tersebut didukung oleh Hurlock (1980), yang menyatakan bahwa umur tersebut tergolong sebagai masa akhir kanak-kanak, merupakan masa dimana anak sudah menjalani dunia sekolah dan sudah mempelajari baca-tulis. Anak-anak pada masa ini juga mengalami peningkatan pesat dalam pengertian karena adanya perkembangan intelegensi dan kesempatan belajar, sehingga mereka sudah bisa menerima, memahami, dan mengartikan informasi dari tulisan yang cukup banyak. Pada umur tersebut, anak juga cenderung memiliki minat kepada hal-hal yang bersifat hiburan, yang salah satunya merupakan membaca.

- Tingkat ekonomi menengah ke atas.

Menurut pernyataan Hurlock (1980, hlm. 161), dinyatakan bahwa anak-anak dari keluarga sosial ekonomi menengah ke atas memiliki minat baca lebih tinggi daripada anak-anak dari keluarga sosial menengah ke bawah. Pernyataan tersebut didukung oleh Kasali (2007) bahwa masyarakat menengah ke atas cenderung memiliki kesadaran untuk memenuhi kebutuhan yang dapat meningkatkan kualitas hidup mereka, seperti pendidikan atau ilmu pengetahuan. Berbeda dengan masyarakat menengah ke bawah yang kurang memberi perhatian pada pendidikan.

1.3.2 Psikografis

Anak yang gemar membaca buku serta memiliki ketertarikan terhadap budaya Indonesia.

1.3.3 Konten

Berisikan kumpulan kisah fabel Panchatantra pada relief candi di Indonesia yang telah diidentifikasi oleh Badan Pelestarian Cagar Budaya, yaitu kisah fabel Panchatantra pada relief di Candi Sojiwan sebagai bentuk representasi dari candi lainnya. Konten didapatkan dari buku terbitan Badan Pelestarian Peninggalan Purbakala Jawa Tengah yang direkomendasikan dan juga ditulis oleh Riris Purbasari selaku Kepala Kelompok Kerja Dokumentasi serta Pengkaji Cagar Budaya yang berjudul “Kebijaksanaan dari Sojiwan”. Konten juga akan berisikan informasi lain yang dapat mendukung konten utama dengan penjabaran keseluruhan konten sebagai berikut:

- Pengenalan mengenai Panchatantra berupa sejarah singkat serta keistimewaannya.
- Informasi singkat mengenai candi yang dikenal memuat kisah-kisah yang telah diidentifikasi tersebut berupa lokasi candi, sejarah pembuatannya, serta salah satu keunikannya yang paling menonjol.
- Salah satu kebudayaan atau adat istiadat dari daerah di sekitar candi.
- Kisah Panchatantra sebagai konten utama.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir yang penulis buat adalah untuk merancang buku ilustrasi mengenai kumpulan kisah-kisah Panchatantra yang terdapat pada relief candi di Indonesia sebagai upaya pengenalan kisah tersebut kepada anak-anak.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat perancangan tugas akhir ini terbagi sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

Perancangan tugas akhir ini dapat meningkatkan kemampuan penulis dalam merancang media yang bertujuan untuk mengomunikasikan dan menginformasikan salah satu peninggalan bersejarah yang merupakan bagian dari masyarakat di Indonesia, yaitu kisah Panchatantra pada relief candi di Indonesia, dengan menerapkan pengetahuan yang telah penulis peroleh selama masa perkuliahan. Selain itu, penulis juga belajar mengenai pembuatan jenis buku ilustrasi yang sesuai untuk anak-anak.

1.5.2 Bagi Masyarakat

Melalui perancangan tugas akhir ini, masyarakat, khususnya anak-anak berusia 7-11 tahun, bisa lebih mengenali kisah Panchatantra pada relief candi Indonesia yang mengandung nilai budaya Indonesia, sehingga dapat meningkatkan empati anak-anak untuk lebih menghargai dan ikut melestarikan keberadaannya. Selain itu, perancangan buku ini juga dapat dijadikan sebagai media edukasi dan inspirasi kepada anak-anak.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Perancangan tugas akhir ini dapat menjadi sumber referensi dan dokumentasi bagi Universitas Multimedia Nusantara, khususnya mahasiswa Fakultas Seni dan Desain yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai topik yang bersangkutan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA