



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

Perkembangan teknologi dan informasi pada zaman modern ini membuka peluang yang lebih besar bagi kita untuk mendapatkan informasi yang lebih luas, salah satunya buku bacaan. Karena perkembangan zaman yang semakin modern pula, buku bacaan yang tersedia dan ditawarkan di dalam negeri semakin bervariasi dan menarik. Tidak dapat kita pungkiri akhir-akhir ini buku bacaan anak di dalam negeri telah dikuasai oleh buku bacaan terjemahan yang berasal dari luar negeri. Kualitas dan bervariasinya cara penyajian buku terjemahan membuat anak-anak cenderung lebih tertarik dan memilih buku bacaan dari luar negeri. Sementara untuk bacaan dalam negeri, anak-anak kekurangan bacaan lokal bermutu, dan walaupun ada, maka sebagian besar buku cerita lokal memiliki kualitas ilustrasi dan penyajian jauh dari yang diharapkan.

Gramedia Pustaka sendiri, sebuah penerbitan buku ternama di Indonesia, banyak terdapat buku ilustrasi dari luar negeri yang dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia, seperti buku terbitan Disney, BBC, HIT Entertainment, Warner Bros, Enyd Blyton. Pada tahun 2005, jumlah seluruh buku ilustrasi yang diterbitkan oleh Gramedia berjumlah 493 buku. Jumlah buku ilustrasi luar negeri yang telah dialih bahasakan ke dalam bahasa Indonesia berjumlah 461 buku, sedangkan jumlah buku ilustrasi lokal yang diterbitkan hanya berjumlah 32 buku.

Jika dihitung maka perbandingan buku luar negeri dan lokal adalah 14 : 1 (Handoko, 2008:1).

Memang buku bacaan anak yang berasal dari luar negeri mempunyai manfaat untuk membuka wawasan anak lebih luas, namun di sisi lain timbul kekhawatiran mengenai dampak cerita terhadap perkembangan diri anak. Karena sebuah cerita mempunyai pengaruh terhadap perkembangan emosi, bahasa dan kognitif anak (Sari, 2008:1). Hal ini terkait dengan latar belakang budaya yang muncul dalam karya buku terjemahan yang berbeda dengan budaya bangsa kita. Apabila buku terjemahan tersebut berasal dari luar negeri barat maka tentunya nilai-nilai kebudayaannya akan berbeda dengan budaya timur kita.

Sastra anak adalah karya sastra yang secara khusus dapat dipahami oleh anak-anak dan berisi tentang dunia yang akrab dengan anak-anak. Sastra anak juga berfungsi sebagai media pendidikan dan hiburan, membentuk kepribadian anak, serta menuntun kecerdasan emosi anak. Pendidikan dalam sastra anak memuat amanat tentang moral, pembentukan kepribadian anak, mengembangkan imajinasi dan kreativitas serta memberi pengetahuan keterampilan praktis bagi anak. Fungsi hiburan dalam sastra anak dapat membuat anak merasa bahagia atau senang membaca, senang dan gembira mendengarkan cerita ketika dibacakan atau dideklamasikan, dan mendapat kenikmatan atau kepuasan batin sehingga menuntun kecerdasan emosinya. (Puryanto, 2008:2)

Buku lokal untuk anak yang beredar saat ini lebih banyak buku-buku tentang cerita rakyat, tetapi buku yang khusus menyampaikan nilai moral sangat

jarang sekali ditemukan. Salah satu karya sastra untuk anak yang sarat akan nilai-nilai moral yang sesuai dengan budaya ketimuran karena merupakan karya lokal adalah Keluarga Cemara. Buku yang ditulis oleh Arswendo Atmowiloto ini pernah diangkat menjadi sebuah sinetron di salah satu stasiun televisi pada tahun 1996 hingga tamat pada tahun 2005. Masyarakat menilai baik buku dan sinetronnya memiliki plot cerita yang menarik dan yang paling penting adalah sarat akan nilai moral yang sangat baik bagi perkembangan kepribadian anak. Buku Keluarga Cemara ini termasuk ke dalam kategori middle grade, dimana buku diperuntukkan untuk anak yang memasuki usia emas dalam membaca. Arswendo Atmowiloto sebagai wakil dari pengarang bacaan anak lokal “membungkus” ajaran-ajaran tentang nilai moral dan budaya ketimuran dalam karyanya. Dalam menyampaikan ajarannya, Arswendo tidak menimbulkan kesan menggurui. Beliau menuntun dan memberi tahu anak-anak pada apa yang dianggap baik tapi tidak mengecam anak-anak. Nasihat-nasihat Arswendo berada pada tempat sewajarnya dan tidak mengganggu kenyamanan membaca. Rangkaian peristiwa dalam cerita-cerita karangan Arswendo dapat menyentuh hati anak-anak untuk ikut berbuat kebaikan. Selain itu, Arswendo memilih jalan yang aman dengan menampilkan tokoh-tokoh yang baik budi dalam Keluarga Cemara. Namun, kesuksesan cerita Keluarga Cemara sudah sejak lama terjadi, sekarang nama Keluarga Cemara belum dikenal oleh anak-anak.

Dengan melihat permasalahan di atas, penulis mengangkat tema dari buku Keluarga Cemara karangan Arswendo Atmowiloto tersebut untuk dibahas lebih lanjut.

1.2. Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang buku ilustrasi cerita ‘Keluarga Cemara’ untuk anak usia 9-11 tahun sesuai dengan ilustrasi yang mereka senangi?

1.3. Batasan Masalah

Dalam proyek tugas akhir ini, topik yang akan diangkat adalah membuat buku ilustrasi anak dari cerita Keluarga Cemara. Target dari buku ilustrasi anak ini adalah:

- **Demografis**
 - Anak-anak berusia 9-11 tahun
 - Hidup dalam keluarga dengan kelas ekonomi menengah dan menengah ke atas karena menurut Hanlie Muliani, M. Psi, seorang psikolog anak nilai kesederhanaan yang terkandung dari cerita Keluarga Cemara baiknya ditunjukkan untuk kalangan yang jauh dari kesederhanaan itu sendiri
- **Geografis**
 - Berdomisili di kota-kota besar seperti Kota Jakarta dan sekitarnya.
- **Psikografis**
 - Memiliki rasa ingin tahu dan ingin belajar
 - Gemar membentuk kelompok dengan teman sebaya sehingga seringkali menentang orang tua karena pengaruh kelompok lebih besar.
 - Mulai berkurang fantasinya sehingga mulai gemar dengan cerita yang realistis

- Sudah mengenal ukuran baik, buruk secara batin meskipun masih terbatas

1.4. Maksud dan Tujuan Tugas Akhir

Maksud dari proyek tugas akhir ini adalah mengangkat kembali buku anak lokal yang berkualitas dari segi cerita, sarat akan nilai moral yang dibutuhkan anak dalam perkembangan kepribadiannya, sehingga bacaan anak tidak melulu berasal dari luar negeri yang belum tentu memiliki nilai budaya yang sesuai. Tujuan dari proyek tugas akhir ini adalah mengetahui bagaimana merancang buku ilustrasi cerita ‘Keluarga Cemara’ untuk anak usia 9-11 tahun sesuai dengan ilustrasi yang mereka senangi.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

- **Manfaat bagi keilmuan/ empirik**

Karya Tugas Akhir ini dapat berguna bagi ilmu Desain Komunikasi Visual karena dalam tulisan ini dijelaskan mengenai bagaimana merancang buku ilustrasi sehingga memiliki tampilan yang menarik dan dapat memancing *audience* untuk membaca buku tersebut, untuk lebih lanjut, karya tulis ini dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran tentang cara untuk merancang buku ilustrasi yang baik.

- **Manfaat bagi masyarakat umum**

Manfaat yang didapat dari tulisan ini adalah masyarakat dapat menikmati cerita Keluarga Cemara yang disajikan dalam sebuah buku yang telah diberikan ilustrasi dan desain yang menarik dan sesuai kegemaran target pembaca.

- **Manfaat bagi penulis**

Melalui proyek tugas akhir ini menambah pengetahuan dan pengalaman penulis dalam merancang buku ilustrasi yang menarik dan sesuai kegemaran target. Selain itu proyek tugas akhir ini juga mengantarkan penulis untuk meraih gelar Sarjana Seni strata 1.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam tugas akhir ini adalah metode penelitian kualitatif, yang berupa observasi ke toko-toko buku untuk melihat perilaku baca dan buku kegemaran anak, pengumpulan data literatur yang berupa teori-teori yang mendukung pembuatan buku ilustrasi anak. Pengumpulan data literatur akan bersumber dari buku, jurnal, koran dan media internet. Wawancara dengan psikolog anak untuk mengetahui lebih jauh pendapatnya tentang cerita 'Keluarga Cemara', nilai yang terkandung di dalamnya sehingga dapat menentukan target secara tepat. Metode kuisioner atau angket juga digunakan untuk mengetahui langsung kesukaan warna dan ilustrasi targ