



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

Indonesia memiliki keanekaragaman seni dan budaya pada setiap daerahnya. Salah satu warisan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan adalah cerita rakyat tentang Garuda Wisnu Kencana. Anoe-grajekti dkk. (2020) berpendapat bahwa cerita rakyat merupakan tradisi yang disampaikan secara lisan. Oleh karena itu, cerita asli dari Garuda Wisnu Kencana hanya diketahui oleh sekelompok masyarakat. Selain itu, informasi lengkap seputar cerita asli Garuda Wisnu Kencana hanya terdapat pada kitab Mahabharata bagian Adi Parwa dan Candi Kidal.

Legenda ini bercerita tentang seorang resi yang arif serta bijaksana yang bernama Rsi Kasyapa. Ia memiliki dua orang istri yaitu Kadru dan Winata. Kadru dikaruniai Naga dan Winata dikaruniai dengan seekor burung Garuda. Kadru merasa iri dan dengki pada Winata bahkan selalu memiliki niat buruk padanya. Kadru menantang Winata untuk menebak warna kuda Ucaihswara. Ia melakukan hal licik sehingga Winata pun kalah dan harus menjadi budaknya. Akhirnya Garuda pun berhasil menyelamatkan ibunya dengan menjadikan dirinya sebagai tunggangan Dewa Wisnu (dikutip dari histori.id, nd).

Cerita asli dari Garuda Wisnu Kencana hanya terdapat pada ingatan sekelompok masyarakat. Hal ini dikarenakan legenda Garuda Wisnu Kencana disampaikan secara turun temurun di provinsi Bali. Berdasarkan hasil riset, terdapat buku ilustrasi, video, serta *website* yang mengangkat tentang Garuda Wisnu Kencana. Namun, buku ilustrasi tentang Garuda Wisnu Kencana belum memiliki penerbit resmi. Buku ilustrasi yang telah ada visualisasi serta penggunaan bahanya tidak sesuai dengan anak-anak. Media informasi yang mengangkat tentang cerita Garuda Wisnu Kencana masih terbatas dan berasal dari luar negeri.

Masyarakat yang berada diluar kelompok tersebut tidak dapat mengetahui secara cerita dari Garuda Wisnu Kencana. Keterbatasan media informasi dapat

menyebabkan kurangnya pengetahuan masyarakat akan cerita dari kisah Garuda Wisnu Kencana. Berdasarkan penelitian Santoso, Sunarya dan Arieshanti (2013), cerita rakyat di Indonesia kurang populer. Selain itu, cerita Garuda Wisnu Kencana yang tidak konsisten dapat menimbulkan kebingungan di lingkup masyarakat. Hal ini dapat menimbulkan persepsi yang berbeda-beda akan kisah Garuda Wisnu Kencana.

Oleh sebab itu, diperlukan buku ilustrasi tentang cerita asli Garuda Wisnu Kencana sebagai media untuk melestarikan kebudayaan Indonesia. Menurut Parmini (2015), kecerdasan emosional anak dapat ditingkatkan dengan membaca cerita rakyat. Hal ini dilakukan untuk agar generasi muda mengetahui cerita asli Garuda Wisnu Kencana serta menghilangkan kesalahan persepsi di masyarakat. Selain itu, generasi muda dapat menerapkan nilai-nilai kearifan lokal pada cerita Garuda Wisnu Kencana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa kisah Garuda Wisnu Kencana memiliki masalah keterbatasan informasi seputar cerita aslinya. Kisah Garuda Wisnu Kencana disampaikan secara turun-temurun sehingga hanya diketahui oleh sekelompok masyarakat. Selain itu, buku yang menyajikan informasi tentang Garuda Wisnu Kencana masih terbatas. Dalam menyelesaikan masalah tersebut dapat dirumuskan masalahnya pada pernyataan sebagai berikut : Bagaimana perancangan buku ilustrasi legenda Garuda Wisnu Kencana sebagai buku pengetahuan dasar bagi anak-anak sekolah dasar ?

1.3 Batasan Masalah

1.3.1 Demografis

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.
- Usia : 6-12 tahun (berdasarkan BPS, 2015).
- Pendidikan : min. SD.
- Pekerjaan : Pelajar.

- Penghasilan : Belum berpenghasilan.
- Kelas Ekonomi : SES A – SES B.
- Status Pernikahan : Belum menikah.
- Agama : Universal.
- Suku : Universal.
- Bahasa yang digunakan : Bahasa Indonesia.

1.3.2 Geografis

- Kota : Denspasar, Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Medan.
- Provinsi : Bali, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Timur, Sumatera Utara.

1.3.3 Psikografis

- Sikap/ *Attitude* : Acuh tak acuh.
- Gaya Hidup : Suka mencoba hal-hal baru, menyukai cerita rakyat.

1.3.4 Geodemografis

- Tipe Hunian : Rumah/ perumahan, kompleks, *apartment*.

1.3.5 Behavior

- Tingkat Pengguna : *Light users, Heavy users*.
- Tipe Loyalitas : *First timers, Regular, Loyal users*.
- Tipe Kesiapan Mengadopsi : *Early adopters, Early majority*.
- Tahap Pengambilan Keputusan : *Need recognition, Information search, Purchase decision*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Perancangan buku ilustrasi yang bertujuan sebagai buku pengetahuan dasar tentang legenda Garuda Wisnu Kencana untuk anak-anak sekolah dasar agar dapat mengetahui salah satu cerita rakyat Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

- Untuk Penulis

Penulis mendapatkan pengalaman dalam merancang sebuah buku ilustrasi yang bertujuan untuk mengenalkan legenda Garuda Wisnu Kencana kepada generasi muda di Indonesia.

- Untuk Orang Lain

Generasi muda Indonesia mengetahui cerita asli dari legenda Garuda Wisnu Kencana serta memahami nilai-nilai kearifan lokal yang terkandung didalamnya.

- Untuk Universitas

Tugas akhir ini dapat menjadi media pembelajaran bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

