



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

Negara Indonesia adalah negara yang kaya budaya, dengan belasan ribu pulau dan ribuan suku yang berbeda. Sebagai masyarakat yang masih sarat dengan nilai kekeluargaan dan kebudayaan, tentunya setiap kita diharapkan untuk menjaga nilai-nilai tersebut agar tidak hilang begitu saja. Namun nyatanya tidak, generasi muda sekarang, terutama anak-anak seperti mulai kehilangan jati diri budaya mereka seperti yang diberitakan di harian Kompas, 14 September 2013 tentang bagaimana orang-orang Batak mulai dituding tidak lagi merasa bangga akan budaya mereka sendiri. Anak-anak ini memang masih melakukan tradisi-tradisi Batak, tetapi ada yang mengaku bahwa tidak memahami makna tradisi yang mereka lakukan. Artikel tersebut menyebutkan bagaimana anak-anak Sekolah Dasar yang sedang berlatih tarian Tor Tor Cawan menyatakan bahwa mereka hanya sebatas menghafal gerakan-gerakan tarian tersebut tanpa mengetahui maksudnya. Tidak hanya itu, hasil dari survei pada anak-anak Batak Toba di Jakarta juga memperkuat pendapat tersebut, dimana hasil menunjukkan masih cukup banyak anak yang tidak mengetahui cerita daerah mereka.

Cerita rakyat sendiri merupakan salah satu bentuk warisan budaya Indonesia. Sebagai orang dewasa, tentunya istilah cerita rakyat sudah tidak asing di telinga kita, sebut saja Sangkuriang, Malin Kundang, dan Si Kancil. Nama-nama tersebut sudah sangat akrab kita kenal, tetapi seiring dengan

berkembangnya zaman dan teknologi, cerita-cerita lokal kita mulai hilang diantara cerita-cerita dari luar negeri baik dari Barat maupun Timur yang dominan di media seperti televisi, menurut Sejarawan Agus Sunyoto. Sekarang kita bisa dengan mudah menemukan seorang anak yang lebih hafal jalan cerita “*The Little Mermaid*” lengkap dengan deskripsi visual Ariel si tokoh utama daripada apa itu Joko Kendil.

Hal ini tentunya bukan hanya akibat kurangnya peran orang tua dalam memperkenalkan cerita-cerita tersebut. Kurangnya media seperti film dan buku cerita yang mendukung juga menjadi faktor yang cukup penting. Melalui observasi, penulis menemukan toko-toko buku seperti Gramedia lebih banyak menyediakan rak-rak untuk buku-buku dari luar ketimbang buku-buku ilustrasi lokal. Tetapi tentunya itu wajar, karena hanya dengan membandingkan kualitas buku lokal dan buku luar, tidak mengherankan apabila anak-anak cenderung lebih memilih buku Cinderella dengan halaman yang berwarna-warni, dan terkadang dilengkapi dengan halaman interaktif ketimbang Timun Mas yang biasanya hanya berupa puluhan paragraf yang minim ilustrasi. Kualitas gambar dan penyusunannya juga biasanya sudah terpisah jauh. Memang sudah ada beberapa cerita seperti Bawang Merah & Bawang Putih dan Legenda Pohon Beringin yang diproduksi dalam bentuk yang menarik, tetapi cerita-cerita tersebut hanyalah segelintir dibandingkan dengan ratusan cerita rakyat yang kurang dikenal lainnya, selain harganya yang cenderung melangit.

Oleh karenanya penulis merasa diperlukan adanya buku cerita bergambar yang menarik dan interaktif baik secara tulisan maupun desain untuk dapat

bersaing dengan buku-buku cerita non-lokal yang ada di pasaran. Pemilihan judul cerita Asal Mula Danau Toba juga dipilih berangkat dari berbagai pertimbangan dan diharapkan dapat menjadi topik yang menarik untuk disampaikan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana mengemas cerita Asal Mula Danau Toba dalam bentuk yang menarik bagi anak-anak, baik dari segi bahasa maupun segi ilustrasi?

1.3. Batasan Masalah

Bagaimana menyusun cerita rakyat Asal Mula Danau Toba ke dalam bentuk sebuah buku ilustrasi yang menarik anak-anak usia Sekolah Dasar (6 sampai 9 tahun) yang berada di kota-kota besar.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai antara lain:

- Dapat menarik minat anak-anak, khususnya usia 6 sampai 9 tahun, untuk lebih tertarik dengan cerita rakyat, sekaligus pada kebudayaan mereka.
- Menampilkan buku cerita rakyat yang tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat mendidik anak-anak lewat pesan-pesan moral yang diberikan.

- Dapat membantu meningkatkan perhatian masyarakat akan perlunya cerita rakyat ditampilkan dalam bentuk yang lebih menarik.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat untuk target dan masyarakat umum:

Buku ilustrasi ini nantinya tidak hanya berupa hiburan yang baik secara visual, tetapi juga dapat membantu meningkatkan minat anak akan cerita rakyat selain memberikan pengetahuan tambahan mengenai kebudayaan Indonesia, dalam hal ini kebudayaan Sumatera Utara.

Manfaat untuk penulis:

Melalui tugas ini, penulis dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk merancang sebuah buku ilustrasi yang menarik, selain sebagai jalan untuk meraih gelar Sarjana Seni.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Proses penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif, yaitu proses analisa yang didasarkan pada respon dan reaksi lewat survei dan observasi.

- **Studi Dokumentasi**

Pengumpulan data yang paling pertama dilakukan adalah penggalian informasi yang berkaitan dengan kerangka dan visual buku ini nantinya, mulai dari penggunaan gaya bahasa hingga kenampakan buku secara umum lewat observasi ke toko-toko buku seperti Gramedia dan Toko Gunung Agung dan pencarian literatur baik media cetak maupun digital.

Sebagai tambahan, penulis juga melakukan penelitian dan perbandingan antara versi-versi cerita Asal Mula Danau Toba yang sudah diterbitkan di pasaran, sekaligus studi tentang kebudayaan Batak Toba.

- **Survei**

Selain melalui studi dokumentasi, penulis juga melakukan pengumpulan data melalui survei ke anak-anak keturunan Batak Toba pada usia antara 6 sampai 9 tahun yang tinggal di Jakarta.

1.7. Metode Perancangan

Perencanaan proses pembuatan desain buku cerita Asal Mula Danau Toba adalah sebagai berikut:

- **Tahap perencanaan awal**

Yaitu tahap paling awal dimana penulis mulai menelaah latar belakang masalah beserta batasan-batasannya, juga fakta-fakta pendukung beserta sasaran kemudian melakukan proses pengumpulan data seperti yang sudah ditetapkan, yaitu melalui survei dan studi dokumentasi.

- **Tahap konseptualisasi**

Tahap kedua dimana penulis akan mulai merencanakan desain berdasarkan hasil yang sudah didapat; dalam arti menyusun sebuah bentuk konkret dari ide abstrak yang didapat sebelumnya. Pada tahap ini juga termasuk perencanaan elemen-elemen buku, mulai dari gaya gambar yang akan digunakan, kenampakan karakter dan dunianya, juga penyusunan cerita.

- **Tahap visualisasi**

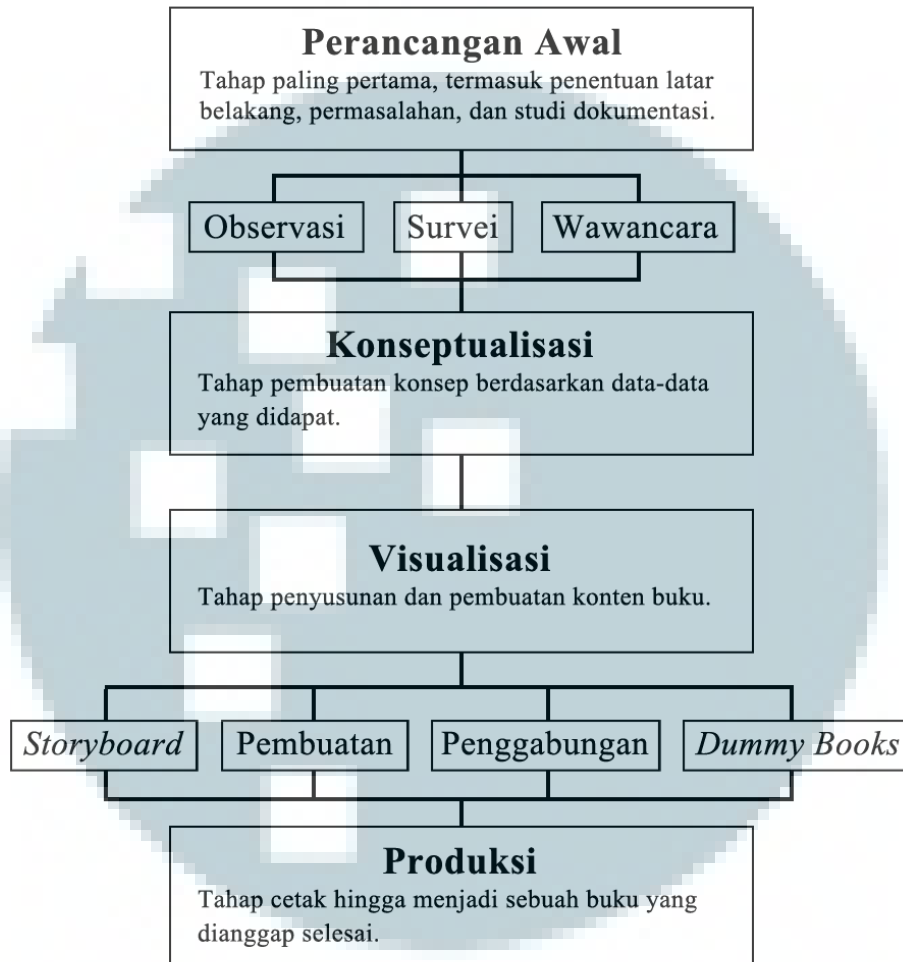
Tahap tengah dimana penulis mulai bekerja menyusun buku berdasarkan konsep. Pada penyusunan buku ilustrasi, akan terbagi lagi menjadi 4 tahap:

- Tahap *storyboard*, dimana penulis akan mulai merancang isi buku, mulai dari alur adegan hingga kenampakannya.
- Tahap pembentukan, dimana penulis akan mulai membuat isi halaman-halaman buku ilustrasi sesuai konsep dan *storyboard* yang sudah ditentukan.
- Tahap penggabungan antara kalimat dan gambar, yaitu saat dimana narasi atau dialog mulai digabungkan ke dalam ilustrasi dengan menggunakan format yang sesuai.
- Tahap *dummy books*, dimana penulis akan membuat buku peraga berdasarkan apa yang sudah dikerjakan di atas untuk melihat bagaimana perkiran hasil buku nantinya.

- **Tahap produksi**

Merupakan tahap terakhir, termasuk di dalamnya tahap percetakan untuk menghasilkan buku ilustrasi yang dinyatakan selesai.

1.8. Skematika Perancangan



Bagan 1.1 Skematika Perancangan