

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang berlimpah, salah satunya pada bidang sastra, dan salah satunya karya sastra yang cukup terkenal yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat Indonesia yang memiliki ciri khas yang unik dengan berbagai unsur kearifan lokal, mitos, dan legenda yang tersusun dengan indah di dalam sebuah kisah yang menarik. Namun, pada saat ini, cerita rakyat Indonesia mulai terpinggirkan, karena banyak anak-anak yang lebih memilih membaca cerita-cerita dari luar negeri, seperti dongeng-dongeng dari Eropa atau Amerika. Padahal, cerita rakyat Indonesia memiliki nilai-nilai edukatif yang penting untuk dipelajari oleh anak-anak Indonesia. Salah satunya yaitu cerita legenda Putri Kemarau merupakan salah satu cerita rakyat yang cukup terkenal di kalangan masyarakat Palembang, Sumatera Selatan.

Cerita ini patut diangkat karena cerita ini merupakan salah satu cerita yang ikonik dari Sumatera Selatan dan memiliki premis yang cukup sederhana dan mudah dipahami. Pada cerita tersebut terdapat pesan moral yang sangat baik dan positif untuk anak-anak, yaitu sosok putri dengan jiwa keberanian, tidak egois, dan rela berkorban demi kesejahteraan rakyatnya. Pada pesan moral “keberanian” dan “tidak egois” sangat baik untuk mulai diajarkan kepada anak sejak dini, karena sifat berani dan tidak egois tersebut masih saling berhubungan satu sama lain seperti yang dikatakan oleh Willis, Sofyan, S. (2009) mengenai timbulnya sifat egois pada anak diawali dengan rasa takut, anak yang bersikap dan perilaku egois biasanya memiliki rasa ketakutan, takut akan kedekatan dengan orang lain, merasa adanya penolakan, hingga merasa ditinggalkan pada sesuatu yang seharusnya tidak perlu dikhawatirkan. Rasa takut yang menyelimuti dirinya menyebabkan ia takut berhubungan dengan orang lain sehingga hanya peduli dengan dirinya dan keselamatan dirinya sendiri. Perilaku ini juga sedikit

banyaknya dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang sudah lumrah di kalangan anak-anak, sehingga mengurangi waktu mereka untuk bersosialisasi dengan sesama teman.

Slamet Suyanto (2005: 4) juga menjelaskan bahwa usia dini merupakan masa yang paling penting dimana anak-anak mengalami masa peka yang sangat tinggi yang berperan penting dalam hal pendidikan. Yaitu saat rentang usia masuk sekolah dasar dimana anak-anak sudah masuk ke dalam lingkungan bersosialisasi dengan orang lain, baik dengan teman sebayanya maupun guru yang lebih tua dari mereka. Namun untuk di luar Sumatera Selatan cerita ini masih jarang disorot sebagai salah satu legenda yang ikonik dari daerah asalnya seperti halnya Malin Kundang dari Sumatera barat, atau Sangkuriang dari Jawa barat Legenda Putri Kemarau masih belum banyak yang mengetahui tentang cerita ini, terbukti juga dengan minimnya pembahasan dan jaranginya ditemui buku cerita anak yang menceritakan legenda tersebut. Padahal cerita ini pun memiliki pesan moral yang sangat positif.

Latar belakang mengapa penulis mengambil topik ini karena ingin memperkenalkan cerita legenda Putri Kemarau sebagai media informasi yang dapat memberikan nilai-nilai positif dan edukatif kepada anak, dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk menambah wawasan mengenai kebudayaan Indonesia, dan pentingnya melestarikan warisan budaya Indonesia dalam bentuk buku cerita anak. Dalam proses perancangan media informasi mengenai legenda Putri Kemarau, akan diolah dan diadaptasi agar lebih sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak. Hal ini akan mempengaruhi pemilihan bahasa, presentasi gambar, dan penyampaian cerita itu sendiri. Selain memperkenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak secara menyenangkan dan edukatif, buku cerita anak juga dapat mempromosikan literasi dan mengajarkan nilai-nilai moral kepada anak-anak. Serta, perancangan ini juga berkontribusi dalam melestarikan warisan budaya Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Masyarakat Palembang sendiri yang mulai melupakan Legenda Putri Kemarau sehingga tidak ada yang menceritakannya ke generasi selanjutnya yaitu anak-anak.
- 2) Belum adanya buku cerita anak berbasis ilustrasi dengan menggunakan elemen-elemen khas Palembang yang dapat merepresentasikan mengenai Legenda Putri Kemarau kepada anak-anak.

Berdasarkan dari fenomena di atas, penulis mengajukan rumusan masalah :
Bagaimana perancangan buku ilustrasi cerita anak bertema Putri Kemarau?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan Buku Cerita Anak Dengan Tema Legenda Putri Kemarau dibatasi pada :

Demografis

1) Target Utama

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 7 - 10 tahun

Tingkat Ekonomi : SES B - A

Pekerjaan : Pelajar

2) Target Sekunder

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 25 - 30 tahun

Tingkat Ekonomi : SES B - A

Pekerjaan : Tidak Bekerja, Pegawai, Pegawai Negeri, Wiraswasta

Geografis

Provinsi : Sumatera Selatan

Kota : Palembang

Psikografis : Anak-anak tingkat sekolah dasar yang cenderung lebih fokus terhadap gadget dan mengabaikan buku cerita fisik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan buku cerita anak dengan tema Legenda Putri Kemarau adalah untuk memperkenalkan cerita dengan menggunakan narasi yang menarik dan imajinatif, buku ini dapat membuat anak-anak terlibat dalam cerita dan menjadi lebih tertarik untuk membaca. Cerita tersebut disusun secara berimbang antara dongeng dan nilai-nilai moral yang penting. Dengan demikian, anak-anak akan tidak hanya membaca cerita, namun juga akan mendapatkan pesan moral positif yang disampaikan melalui cerita tersebut. Kemudian, bertujuan sebagai media edukasi anak-anak tentang adanya keberagaman cerita rakyat di Indonesia, dan tidak hanya cerita yang didengar pada umumnya saja. Dalam cerita ini, anak-anak akan diajak untuk mengenal legenda "Putri Kemarau", yang merupakan bagian dari cerita legenda dari Palembang, dan mereka akan belajar tentang budaya lokal, serta kepercayaan dan nilai-nilai moral yang diyakini oleh masyarakat di daerah tersebut. Melalui cerita ini, anak-anak akan belajar menghargai warisan budaya mereka dan memiliki rasa kebanggaan terhadap keunikan budaya Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari pelaksanaan Tugas Akhir yang berdampak kepada, antara lain:

- 1) Bagi Penulis : Yaitu kesempatan bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman dalam perancangan tugas akhir berupa media informasi.
- 2) Bagi Orang Lain : Menjadi audiens yang dapat menikmati hasil karya ilustrasi baik sebagai hiburan maupun media pembelajaran.
- 3) Bagi Universitas : Menghasilkan Mahasiswa yang mampu bersaing di lingkungan industri, memahami kebutuhan para target audiens, dan dapat mengimplementasikan pemahaman tersebut secara langsung di dunia karir masing-masing.