

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Survey Program for International Student Assessment pada tahun 2020, tercatat bahwa Indonesia merupakan negara yang menempati posisi ke-62 dari 70 negara sebagai negara yang masyarakatnya memiliki tingkat literasi yang dari seluruh dunia. Demikian pula dengan hasil penelitian milik Survei Literasi Minat Baca UNESCO pada tahun 2019, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, yaitu hanya 0,001% (hanya 1 banding 1000 orang Indonesia saja yang rajin membaca). Sehingga, Indonesia menempatkan posisi terendah kedua tingkat literasi di seluruh dunia, terutama tingkatan literasi dan minat baca yang rendah pada anak-anak. Sehingga, dari kedua hasil penelitian tersebut memunculkan kekhawatiran akan kualitas literasi di Indonesia akibat rendahnya tingkat literasi dan minat baca. Hal tersebut sangat mampu berdampak di masa depan jika sudah adanya tingkat minat baca dan literasi yang rendah sejak dini.

Penulis akan merancang media visual berupa buku ilustrasi anak yang ditargetkan pada usia 3 sampai 5 tahun dengan mengangkat cerita rakyat si Kancil. Berdasarkan penelitian Belajar Membaca Bagi Anak Usia Dini: Stimulasi Menumbuhkan Minat Baca Anak oleh Yuliyatun Tajuddin, masa pertama lima tahun pertama pada anak adalah masa yang menjadi fondasi dalam beragam perkembangan baik secara fisik, psikis maupun mental. Pada penelitian tersebut dikatakan bahwa usia 3 sampai 5 tahun adalah usia dimana anak-anak mulai mengenal huruf alphabet dan menggabungkan suku kata dan mulai dapat membaca. Menurut penelitian Fabel Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Anak yang dilakukan oleh Universitas Bina Bangsa Getsempena tahun 2021, cerita fabel mampu

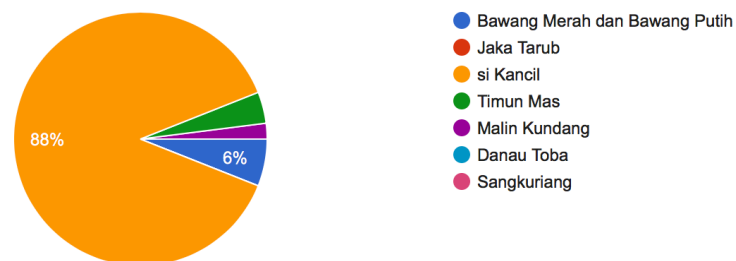
menarik perhatian anak-anak karena hewan dapat berbicara hingga berpikir layaknya manusia dalam cerita yang berbeda dengan fakta nya di dunia nyata. Selain itu, dikatakan juga bahwa cerita fabel mampu meningkatkan fantasi serta kreativitas anak-anak.

Alasan penulis memilih cerita si Kancil adalah karena merupakan cerita rakyat fabel yang paling dikenal dan *familiar* di Indonesia. Menurut studi dari *European University Viadrina* tahun 2022, terdapat efek *Mere-exposure* dalam diri seseorang, mekanisme yang dimana seseorang memiliki kecenderungan untuk memilih hal yang familiar bagi dirinya karena mudah untuk memahami dan ada di dalam zona nyaman seseorang tersebut. Sehingga, orang-orang akan cenderung memilih sesuatu yang telah mereka kenal dan merasa familiar. Penulis juga akan menargetkan audiens di Daerah Istimewa Yogyakarta pada perancangan media visual buku ilustrasi anak ini. Hal ini disebabkan karena banyak ditemukan gambar kancil di relief Candi Borobudur. Selain itu, Cerita si Kancil juga disebut menjadi perwakilan kepribadian masyarakat Jawa, khususnya masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta karena di Indonesia, buku si kancil pertama kali diterbitkan di Yogyakarta dengan menggunakan aksara Jawa yang kemudian diturunkan cerita nya dari nenek moyang hingga ke generasi masa kini.

Cerita rakyat mana yang paling kalian sering dengar?

[Copy](#)

100 responses



Gambar 1.1 Hasil Kuesioner cerita rakyat

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar ke 100 responden di Daerah Istimewa Yogyakarta, persentase cerita si Kancil mendominasi diantara pilihan cerita rakyat lainnya, yaitu sebanyak 88% (88 orang).

Perancangan media visual ini akan berbentuk buku ilustrasi anak. Buku ilustrasi yang dirancang memuat tulisan narasi (verbal) dan gambar (visual). Bahasa yang akan digunakan dalam narasi pun akan menggunakan bahasa yang sederhana. Menurut jurnal Pengembangan Interaktif Activity Book Untuk Menstimulasi Karakter Dan Literasi Kritis Anak Usia Dini oleh Dira Karsini tahun 2023, buku anak memerlukan *activity book* karena mampu melatih sensorik perkembangan otak karena berfungsi untuk menyelesaikan hal yang rumit kedepannya, melatih berinteraksi secara sosial dan mampu meningkatkan pertumbuhan ingatan, persepsi serta pengolahan informasi. Sehingga, penulis akan menggunakan *activity book* pada media visual buku ilustrasi contohnya yaitu permainan *maze, find the differences* dan juga *quiz*. Gaya visual ilustrasi pada media visual buku ilustrasi menggunakan jagged brush stroke yang bersifat sederhana dan warna visual *colorful*.



Gambar 1.1.1 Pertanyaan Mengenai Permasalahan Buku si Kancil di kota Yogyakarta

Kemudian berdasarkan dari 100 responden pada google form yang telah disebar, mayoritas responden di Daerah Istimewa Yogyakarta, sebesar 90% (90 orang) jarang menemukan buku ilustrasi si Kancil di toko buku di kota Yogyakarta dan hanya sebanyak 10% (10 orang) yang sering menemukan buku si Kancil di kota Yogyakarta. Selanjutnya, sebanyak 94% (94 orang) menganggap bahwa setiap buku ilustrasi yang ditemukan ilustrasinya kurang menarik dan 8% (8 orang) menganggap bahwa bahasanya susah untuk dimengerti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah disebutkan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang media visual yang sesuai dan bermanfaat bagi pemberian nilai moral anak.

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan perancangan tetap terfokus, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

- a. Secara Geografis, ditargetkan pada anak-anak (target primer) dan orang tua (target sekunder) di Daerah Istimewa Yogyakarta
- b. Secara Demografis, ditargetkan pada anak-anak usia 3 sampai 5 tahun berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, dan orang tua usia 30 sampai 45 tahun
- c. Secara Psikografis, ditargetkan pada orang tua yang memiliki anak dan ingin memberi edukasi moral sejak dini pada anak

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan diatas adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui cara menghasilkan media visual berbentuk buku ilustrasi “Kancil si Primadona; Ajaran Budi Pekerti” untuk anak usia 3 sampai 5 tahun
- 2) Untuk menanamkan nilai moral pada anak-anak melalui media visual buku ilustrasi yang dikemas dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah untuk dimengerti dan menggunakan visual yang menarik.
- 3) Untuk meningkatkan minat baca anak di Daerah Istimewa Yogyakarta melalui media visual buku ilustrasi

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis, mampu memberikan pengalaman baru dan mengasah kemampuan penulis dalam menganalisis, melakukan *brainstorming* yang bersifat *out of the box* serta mengilustrasi dan melakukan penerapan pengetahuan yang didapatkan selama melakukan studi.

2. Bagi Orang Lain, mampu menghasilkan karya yang dapat dinikmati oleh orang lain sekaligus menanamkan nilai moral melalui tampilan visual yang berbentuk buku ilustrasi.

3. Bagi Universitas, mampu memberikan bahan referensi dan memberikan ide output TA kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.