

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat awalnya diciptakan untuk mengabadikan kisah masa lalu yang mungkin saja terjadi dan berkembang menjadi sebuah legenda (Cahyari, 2022, h. 17). Cerita rakyat berfungsi sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai kehidupan (Gunesti, 2019, h. 3. Dikutip dari Gayatri, 2022, h. 2). Salah satu cerita legenda yang mencerminkan nilai tersebut adalah legenda Nyimas Ciwangi yang berasal dari Sukabumi. Legenda Nyimas Ciwangi mengisahkan perjuangan Nyimas dalam melawan raksasa perusak hutan di desa Gemah Ripah Loh Jinawi, Dimana Legenda ini mengajarkan pentingnya menjaga kelestarian alam serta bahaya yang ditimbulkan oleh kerusakan lingkungan.

Kelestarian alam ini memang sudah tertanam lama di masyarakat sunda, dimana masyarakat Sunda dikenal sebagai masyarakat yang cinta pegunungan dan hidup berdampingan dengan alam. Selain itu kearifan lokal ini diwujudkan melalui konsep *silih asih, silih asah, silih asuh* yang mengajarkan masyarakatnya untuk menyayangi, memahami, dan merawat lingkungan agar tetap lestari (Dimanz, 2025). Nilai ini juga perlu dijaga supaya anak-anak dapat menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Salah satu cara untuk menanamkan kembali nilai kearifan lokal tersebut adalah melalui cerita rakyat, karena cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tapi juga sebagai pembentukan karakter dan identitas budaya (Septiaji, 2025, h. 225). Namun saat ini peran cerita rakyat mulai memudar dan minat anak-anak untuk mempelajari kebudayaan lokal juga semakin menurun (Hanifa, 2021, h. 1; Gayatri, 2022, h. 2). jika tidak segera dilakukan maka legenda Nyimas Ciwangi bisa saja terlupakan, karena itu pendokumentasian cerita rakyat merupakan langkah penting agar budaya tidak menghilang (Noviadi, 2024, h. 122).

Dari hasil pra-riset yang dilakukan penulis, ditemukan bahwa cerita legenda Nyimas Ciwangi masih belum memiliki buku cerita sebagai pendokumentasian, berbeda dengan cerita rakyat populer lainnya yang sudah banyak diangkat di berbagai media. Padahal, sebuah ilustrasi berperan penting dalam menarik minat anak-anak dalam membaca buku, terutama jika memiliki ilustrasi dan warna yang mencolok (Rasyidi, 2023, h. 279). Sedangkan, buku tanpa ilustrasi dan gambar yang kurang menarik, anak-anak cenderung tidak akan tertarik untuk membacanya (Kurniawan Dwi, 2019, h. 9).

Oleh karena itu, penulis mengajukan Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Legenda Nyimas Ciwangi, karena buku cerita rakyat dapat menumbuhkan ketertarikan membaca, meningkatkan pemahamannya soal legenda Nyimas Ciwangi dan menjadi media edukasi yang mengenalkan pesan moral tentang pelestarian lingkungan ke anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut masalah yang ditemukan:

1. Kurangnya minat anak-anak terhadap cerita rakyat, termasuk legenda Nyimas Ciwangi membuat cerita ini kalah saing dan tidak dikenal oleh anak-anak didaerahnya
2. Belum ada media informasi berupa buku ilustrasi yang menceritakan tentang legenda Nyimas Ciwangi dengan visual dan narasi yang relevan dengan anak-anak.

Berdasarkan rangkuman diatas, maka berikut adalah pertanyaan yang dapat penulis ajukan untuk proses perancangan: Bagaimana perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai legenda Nyimas Ciwangi?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini difokuskan pada masyarakat khususny anak-anak yang berdomisili di Sukabumi, SES B-C, dengan rentan usia dari 7-10 tahun. Perancangan akan berfokus untuk memperkenalkan legenda Nyimas Ciwangi ke

anak-anak yang menempuh pendidikan di tingkat SD. Ruang lingkup perancangan ini akan dibatasi pada informasi legenda dalam mendesain buku ilustrasi interaktif.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan buku ilustrasi mengenai legenda nyimas ciwangi

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir dibagi menjadi 2 sub bagian:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam membahas strategi perancangan buku ilustrasi sebagai media pelestarian cerita rakyat.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam membahas perancangan buku ilustrasi yang menarik secara visual dan naratif untuk mengenalkan legenda Nyimas Ciwangi kepada anak-anak.

