

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan bagian dari budaya Indonesia yang berisikan cerita legenda dari suatu daerah atau kelompok masyarakat. Cerita rakyat diberikan turun temurun secara lisan, di mana setiap cerita pada setiap provinsi memiliki nilai sejarah dan moral tersendiri. Biasanya orangtua menceritakan atau mendongengkan cerita tersebut kepada anak-anak sebagai hiburan sekaligus bahan pembelajaran yang ingin diajarkan kepada anak-anak.

Setiap legenda memiliki pesan moral tersendiri untuk membangun karakter anak-anak menjadi lebih baik. Orang yang bercerita pada dasarnya ingin menyampaikan pesan atau amanat yang bermanfaat bagi watak dan kepribadian para pendengarnya. Pesan atau nasihat dapat lebih mudah diterima jika dijalin dalam cerita yang mengasyikkan, sehingga tanpa terasa para pendengarnya dapat menyerap ajaran-ajaran yang terkandung dalam cerita itu sesuai dengan taraf dan tingkat kedewasaan jiwanya masing-masing (Prasetya, 2010). Oleh karena itu, cerita rakyat sangat baik dalam membantu perkembangan karakter anak-anak, sekaligus memberi wawasan atas sejarah ataupun legenda yang terjadi di Indonesia, tanpa adanya paksaan dalam mengajarkan mereka, tetapi membuatnya menyenangkan.

Cara penyampaian cerita rakyat pun sudah berubah dalam bentuk tulisan yang dapat ditemui di toko buku, yang sebagian besar tertulis dalam bahasa

Indonesia dan bahasa Inggris. Berdasarkan hasil observasi, banyak dari penyajian bacaan anak mengenai cerita rakyat ini sudah menggunakan buku bergambar. Gambar atau ilustrasi pada buku anak digunakan sebagai pendamping isi buku untuk menghibur dan membantu anak-anak dalam memahami isinya. Psikiater Mulyadi (2020) mengatakan bahwa dengan adanya gambar ilustrasi yang berwarna-warni dalam tulisan, maka anak-anak tidak hanya melihat deretan huruf saja yang dapat membuatnya lebih terpicat dan senang, sehingga motivasi anak untuk membaca akan lebih meningkat. Selain itu, anak-anak memang membutuhkan bahasa non verbal, seperti gambar, suara, ekspresi, bahasa tubuh dan sebagainya, bukan verbal saja. Dengan demikian, buku bergambar sangat dibutuhkan anak-anak untuk membantunya dalam mengerti isi cerita dan mengeksplorasi visual imajinasi mereka.

Salah satu buku bacaan cerita rakyat yang disajikan, yaitu buku seri Dongeng Nusantara yang ditulis oleh Lilis Hu, seperti “Legenda Telaga Bidadari” dari Kalimantan Selatan, “Timun Mas” dari Jawa Tengah, “Malin Kundang” dari Sumatra Barat, dan masih banyak lagi dari provinsi lainnya. Buku ditulis dan dicetak menjadi 34 buku, sehingga audiens dapat memilih dan membaca dengan mudah secara terpisah. Berbeda dari kebanyakan buku yang beredar, buku cerita bergambar ini menggunakan ilustrasi 3 dimensional pada karakter maupun latar belakang. Penulis mengambil buku ini untuk digunakan sebagai bahan dalam tugas akhir ini.

Buku cerita rakyat yang disajikan dengan ilustrasi saja juga dapat membuat anak-anak merasa bosan. Hal ini dikarenakan mereka hanya menggunakan satu

indra, yaitu penglihatan untuk membaca tulisan dan melihat gambar yang rata pada kertas seiring berjalannya cerita, sehingga kurang mengikutsertakan mereka selaku pembaca. Salah satu alternatif buku yang sesuai dengan anak-anak adalah buku interaktif. Psikiater Mulyadi (2020) mengatakan bahwa anak-anak akan lebih gembira dan menikmati proses membaca karena buku interaktif memiliki lebih banyak variasi, seperti adanya gambar atau sesuatu yang bisa digerakkan, sehingga keterlibatan indra anak lebih banyak dan bukan sekedar melihat saja. Dengan demikian, buku interaktif dapat menjadi salah satu cara untuk menjaga budaya mendongeng cerita rakyat.

Buku interaktif terdapat elemen tambahan yang dapat memberikan hiburan lebih bagi anak, seperti adanya gambar timbul (*pop-up*), buka tutup (*lift the flap*), lubang di halaman, pemutar musik, dan lain-lain (Trim, 2017). Elemen tambahan tersebut dapat membuat anak-anak menjadi penasaran dan ingin tahu apa yang ada dalam buku itu yang mungkin dapat memberi mereka kegembiraan dan kejutan. Selain itu, dengan buku interaktif anak-anak dapat menggunakan indra lainnya, seperti peraba dan mungkin pendengaran, sehingga mereka dapat bergerak dan merasa diajak untuk melakukan sesuatu yang dapat memancing pemikiran mereka pula.

Buku interaktif ini akan ditujukan kepada anak-anak berusia 6-9 tahun. Hal ini dikarenakan tingkatan usia dan kemampuan bahasa anak sangat mempengaruhi dalam penyajian buku anak. Tingkatan usia 6-7 tahun dikategorikan untuk menggunakan buku pembaca mula dengan penyajian konten (bahasa) memiliki satu paragraf pendek dan cerita utuh, sementara

tingkatan usia 8-9 tahun untuk menggunakan buku bab atau pembaca tingkat peralihan yang berisi satu cerita atau materi utuh yang terbagi atas bab-bab. (Trim, 2018). Usia yang telah dipaparkan merupakan waktu anak-anak menduduki sekolah dasar, di mana mereka mendapat materi kurikulum dari sekolah yang disesuaikan dengan tingkatannya. Dalam usianya, anak-anak juga sudah dapat mengerti banyak kosa kata hingga membaca alur cerita yang. Oleh karena itu, anak-anak sudah bisa mencoba membaca jenis buku lainnya, seperti buku interaktif dan tidak hanya membaca cerita bergambar saja.

Dengan mengetahui pentingnya gambar ilustrasi dan fungsinya elemen tambahan sebagai penghibur dan interaktif dalam sebuah buku anak-anak, maka penulis akan merancang buku interaktif sebagai alternatif lain buku anak-anak mengenai cerita rakyat yang ditulis oleh Lilis Hu untuk karya tugas akhir.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, identifikasi masalah dalam perancangan, sebagai berikut:

- 1) Merancang buku interaktif mengenai cerita rakyat yang menarik dengan gaya ilustrasi yang relevan dengan isi cerita dan sesuai dengan target audiens.
- 2) Menggunakan peran ilustrasi sebagai elemen tambahan interaktif untuk menghibur dan memperjelas informasi untuk membantu anak-anak dalam proses membacanya.

- 3) Kurangnya buku cerita rakyat di Indonesia yang memilih tampilan visual ilustrasi yang bersifat interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang diberikan perihal desain sebagai fokus masalah yang ada dalam buku, yaitu:

- 1) Bagaimana mengaplikasikan ilmu desain komunikasi visual dalam proses penggambaran ilustrasi untuk cerita rakyat?
- 2) Bagaimana ilustrasi yang dijadikan interaktif dapat memikat audiens untuk membaca cerita rakyat?
- 3) Bagaimana ilustrasi digunakan dalam pembuatan media interaktif yang disajikan dalam buku?

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Merancang sebuah alternatif pada buku dongeng nusantara yang ditulis oleh Lilis Hu agar dapat mengambil perhatian dan menumbuhkan minat anak-anak dalam membaca dengan menggunakan elemen-elemen visual.
- 2) Merancang sebuah visual media edukasi yang efektif dan interaktif untuk anak-anak berusia 6-9 tahun.

- 3) Membuat sebuah alternatif desain yang lebih sesuai dengan anak-anak, terutama pada ilustrasi agar memberi kesan baik terhadap anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Penulis berharap dengan adanya buku interaktif ini, anak-anak dapat lebih tertarik untuk membaca cerita rakyat sebagaimana merupakan salah satu budaya sendiri.
- 2) Penulis menjadi lebih paham dalam pengalikasian prinsip desain dalam perancangan ini dan adanya eksplorasi pada ilustrasi dan media.

