

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Folklor adalah bagian dari kebudayaan. Folklor dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Inggris, yaitu *folklore* yang merupakan gabungan dari dua kata dasar yaitu *folk* dan *lore*. *Folk* yang berarti sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, dan budaya dengan tujuan dapat dibedakan dari kelompok lainnya. Ciri-ciri pengenal tersebut antara lain dapat berupa warna kulit, bentuk rambut yang sama, mempunyai mata pencaharian yang sama, bahasa yang sama, taraf pendidikan yang sama, dan agama atau kepercayaan yang sama. Namun, yang lebih penting adalah bahwa mereka telah memiliki suatu tradisi, yakni suatu kebiasaan yang telah mereka warisi turun temurun, sedikitnya dua generasi, yang dapat mereka akui sebagai milik bersama mereka. Di samping itu, mereka sadar akan identitas kelompok mereka sendiri (Dundes dalam Danandjaja, 2002). Sedangkan *lore* berarti suatu tradisi dari kebiasaan *folk*, yang sebagian kebudayaannya diwariskan turun temurun baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat. (Danandjaja, 2002) Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa folklor adalah bagian dari kebudayaan yang disebarkan dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan (mulut ke mulut) maupun yang disertai contoh.

Menurut Harold Brunvand dalam Danandjaja (2002), folklor dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok besar, yaitu: (1) folklor lisan, (2) folklor sebagian lisan, dan (3) folklor bukan lisan. Folklor lisan meliputi puisi rakyat, pertanyaan tradisional, bahasa rakyat, ungkapan tradisional dan cerita prosa rakyat. Folklor yang sering diteliti adalah cerita prosa rakyat. Cerita rakyat merupakan salah

satu kategori dalam folklor yang menjadi bagian dari kekayaan budaya dan sejarah setiap negara. Selain memberikan cerita dengan latar belakang yang familiar, cerita rakyat juga menyelipkan pesan moral yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Bascom, cerita prosa rakyat dibagi menjadi 3 golongan, yakni mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*) (Danandjaja, 2002).

Dalam menceritakan kembali folklor, *storytelling* dan visualisasi mengambil peran penting dalam penyampaian cerita. *Storytelling* atau mendongeng adalah proses menyampaikan pesan atau cerita secara naratif, berdasarkan urutan peristiwa (Crawford, 2013). Banyak manfaat yang dapat kita peroleh dari kegiatan mendongeng, diantaranya: (1) Materi pelajaran akan lebih mudah dipahami, (2) Bisa mengembangkan imajinasi, dan (3) dapat menyisipkan nilai moral pada cerita. Dengan adanya visualisasi, *storytelling* akan terasa lebih menyenangkan, karena bukan hanya memfokuskan diri kepada kata-kata atau tulisan, audiens juga dapat melihat visual cerita tersebut. Tujuan menggabungkan kata dengan ilustrasi gambar adalah diperkuatnya esensi pengungkapan cerita tersebut dengan menyeimbangkan dengan baik antar penggunaan teks dan gambar. Visualisasi dalam *storytelling* adalah penyampaian cerita yang dilakukan melalui media gambar atau grafis, baik bergerak maupun diam (Caputo, 2003). Penyampaian pesan melalui media komunikasi visual dianggap lebih efektif, karena audiens tidak hanya menggunakan indera pendengarannya dalam menerima dan mengidentifikasi pesan, namun indera penglihatannya juga digunakan disini. Alhasil, persepsi dan pemahaman audiens terhadap pesan menjadi lebih terarah dan mudah dipahami.

Saat visual dan teks digabungkan dan memenuhi satu sama lain, hubungan visual dan teks itu dianggap saling melengkapi atau komplementer. Pada hubungan komplementer ini, visual akan berelasi dengan teks (Martinec, 2005). Maksudnya

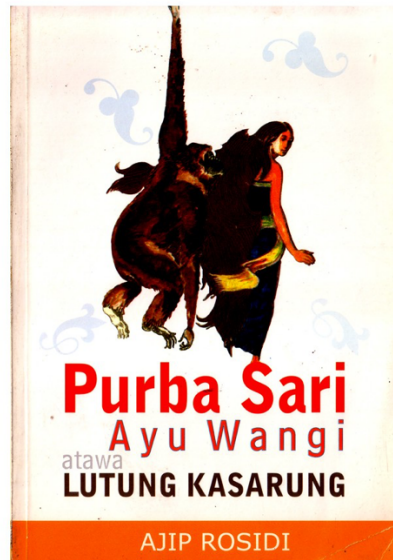
disini adalah visual yang berkaitan dengan sebagian maupun keseluruhan teks memiliki kemampuan menarik perhatian orang, dan teks dapat memberikan penjelasan tentang visual yang ditunjukkan sehingga visual dan teks saling mendukung keberadaan satu sama lain. Menurut John Heskett (2002), bentuk media dua dimensi sebagai sarana komunikasi atau penyampaian pesan memainkan peran yang sangat luas dalam kehidupan modern, informasi-informasi ini dapat disajikan dalam berbagai bentuk dan media dalam rentang yang sangat besar. Sampai ke titik dimana masyarakat dapat melihat citra visual dimanapun mereka berada. Pengaruh media tersebar luas untuk menginformasi, mengarahkan serta mempengaruhi. Pada intinya, memadukan penulisan cerita naratif dan ilustrasi yang selaras dengan teks akan membuat pemahaman cerita lebih baik. Sehingga teks dan visual saling menguatkan agar pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dimengerti dengan menerima persepsi visual yang sama.

Seiring perkembangan zaman dan derasny arus budaya modern, banyak nilai-nilai budaya di Indonesia yang kehilangan identitasnya, karya sastra Indonesia seakan terintimidasi dan terpendam oleh cerita-cerita yang berasal dari luar Indonesia yang banyak ditemukan di berbagai media sedangkan sastra Indonesia lebih sering didengar saat masih duduk di bangku sekolah dasar. Mulai dari buku cerita, komik, dan film animasi. Cerita dongeng dari luar disajikan dengan imajinasi yang tidak terbatas dan visualisasi yang menarik. Ambil contoh, *Little Red Riding Hood*, *Hansel and Gretel*, dan *Rapunzel* merupakan dongeng-dongeng yang sangat populer di luar negeri termasuk di Indonesia, bahkan sudah diadaptasi ke berbagai media di luar buku-buku cerita.



Gambar 1.1 Karya *Narrative Shadowboxes* oleh Daria Aksenova  
Sumber: [dariaaksenova.com](http://dariaaksenova.com)

Salah satu contoh visualisasi cerita folklor ke media lain ada pada karya *Narrative Shadowboxes* milik seniman kontemporer Daria Aksenova. Folklor dan cerita rakyat sangat menarik bagi banyak orang. Karya visual ini digambar menggunakan tinta dan setiap elemen yang ada pada karya ini dikerjakan serta dipotong satu-satu menggunakan pisau bedah kecil yang membutuhkan presisi dan konsentrasi yang tinggi sehingga menampilkan ilusi dan kedalaman yang diinginkan (“Statement & Press – Daria Aksenova”, n.d.). Daria Aksenova menceritakan kembali folklor dan mitos dengan memvisualisasikan cerita ke dalam *narrative shadowboxes*nya. Cerita diungkapkan menggunakan ilustrasi dan disambungkan dalam bentuk dan makna. Penyajiannya dengan menggunakan kemampuan dalam membuat ilustrasi, komposisi, efektifitas dan kepekaan terhadap penggunaan warna serta pengetahuan prinsip dan elemen desain. Dari contoh karya visualisasi *narrative shadowboxes* milik Daria Aksenova ini bisa disimpulkan bahwa, ilustrasi dan teks berperan saling melengkapi karena ketika audiens ingin mengetahui lebih lanjut tentang konten dari karya, audiens harus membaca lagi tentang folklor yang diilustrasikan.



Gambar 1.2 Buku Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung  
Sumber: [www.tokopedia.com](http://www.tokopedia.com)

Folklor yang akan diteliti merupakan cerita rakyat Lutung Kasarung yang berasal dari Jawa Barat. Konten cerita sendiri akan menggunakan penafsiran kembali dari novel dengan judul Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung karya Ajip Rosidi yang bisa dibilang terkenal di kalangan masyarakat pemerhati karya sastra Indonesia. Secara garis besar, Lutung Kasarung menceritakan tentang seekor lutung ajaib yang membantu putri Purba Sari Ayu Wangi saat kakaknya mencoba mengganggu dan merebut tahta kerajaan dari Purba Sari.

Daya tarik yang terdapat dalam cerita rakyat sebetulnya tidak kalah menarik jika dibandingkan dengan cerita-cerita dari luar, karena selain bertujuan untuk menghibur, cerita rakyat juga menjadi sarana edukasi yang mengandung nilai-nilai kehidupan, moral dan emosional. Namun sekarang kebudayaan seolah-olah hilang dimakan perkembangan zaman. Kini cerita rakyat semakin ditinggalkan oleh generasi muda, karena dianggap ketinggalan zaman dan lebih tertarik dengan cerita-cerita dan tokoh buatan luar karena desain dan media yang lebih inovatif.

Dengan pengolahan visualisasi novel cerita rakyat Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung diluar media buku, cerita rakyat yang belakangan ini tertinggal jauh dengan dongeng luar diharapkan dapat bangkit kembali dan dapat meningkatkan minat orang pada cerita rakyat Indonesia. Adapun tujuan memvisualisasikan novel cerita rakyat Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung adalah sebagai bentuk apresiasi dan perluasan karya sastra Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung ke media visual serta menarik antusias dan minat orang untuk mengetahui lebih lanjut tentang cerita rakyat. Sehingga generasi muda tidak malas untuk mempelajari dan melestarikan kebudayaan dan kisah-kisah sastra yang memiliki nilai-nilai khas milik bangsa Indonesia sendiri sebagai pusaka yang berharga.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, dihasilkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan visualisasi novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung ke media lain.
2. Kurangnya media visualisasi yang menceritakan tentang cerita rakyat Indonesia.
3. Karena rentan terhadap pengaruh budaya asing, cerita rakyat mulai ditinggal generasi muda.

### **1.3. Batasan Masalah**

Konten untuk perancangan visualisasi cerita rakyat Lutung Kasarung adalah novel Purba Sari Ayu Wangi atawa Lutung Kasarung. Perancangan berfokus kepada perjalanan Purbasari dari saat kakaknya ingin merebut tahta kerajaannya, dengan

mengambil bagian-bagian cerita yang mewakili novel menjadi sebuah alur cerita. Konten akan divisualisasi menjadi *layered art* dengan menggunakan prinsip dan teori desain.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan diatas, maka tujuan dari perancangan adalah:

1. Merancang ilustrasi yang dapat mengkomunikasikan dan menarik antusias serta minat orang mengetahui lebih lanjut novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung.
2. Bentuk apresiasi dan perluasan karya sastra novel Purba Sari Ayu Wangi Atawa Lutung Kasarung ke media visual

#### **1.5. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Desain Komunikasi Visual

Diharapkan dapat menjadi sumber referensi, inspirasi dan bahan pembelajaran dalam memvisualisasikan cerita rakyat ke media lain dengan penerapan prinsip-prinsip desain yang ada.

2. Bagi Universitas

Dapat bermanfaat sebagai referensi dan pembelajaran untuk menambah pengetahuan dalam menghadirkan visualisasi sebuah karya sastra.

3. Bagi Masyarakat

Dapat dijadikan sebagai media pengetahuan dan sarana untuk memvisualisasikan kebudayaan dan latar Jawa Barat yang ada pada novel Purba Sari Atawa Lutung Kasarung ke dalam bentuk visual.