

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Cerita Rakyat merupakan cerita yang berkembang di masyarakat dan tergolong ke dalam cerita fiksi yang berasal dari daerah tertentu serta memiliki ciri khas berdasarkan asal cerita (Mahmud, 2021). Cerita ini lahir dalam masyarakat tradisional baik yang sudah mengenal tulisan maupun belum dan disebarakan secara lisan dari satu generasi ke generasi selanjutnya (Hutomo, 1991).

Selain sebagai cerita yang memiliki ciri khas suatu daerah, cerita rakyat cenderung memiliki pesan moral dan amanat (Lazuardi, 2014). Maka dari itu, cerita rakyat tidak hanya cerita biasa melainkan memiliki berbagai fungsi, salah satunya adalah untuk pendidikan (Andalas, 2017).

Indonesia memiliki begitu banyak cerita rakyat, diantaranya adalah Sangkuriang, Timun Mas dan Tangkuban Perahu. Cerita rakyat tersebut, dibuat ke dalam bentuk buku anak yang didukung dengan ilustrasi untuk memvisualkan teks bacaan. Melalui ilustrasi, maka pembaca dapat lebih mudah memahami makna dari teks (Rohidi, 1984). Hal tersebut berguna untuk anak karena anak membutuhkan bahasa nonverbal berbentuk gambar, bahasa tubuh atau ekspresi untuk memahami suatu hal. Selain itu, Ilustrasi tidak hanya berperan sebagai pendamping teks tetapi untuk memikat anak-anak agar tertarik membaca buku (Mulyadi, 2020).

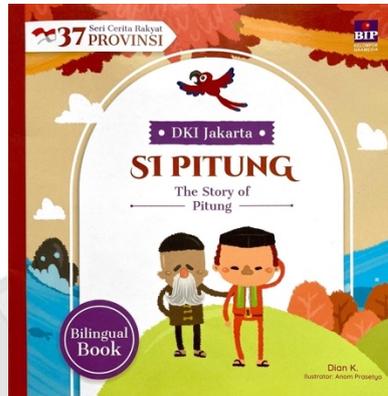
Namun, kini anak-anak tidak tertarik untuk membaca buku konvensional dan lebih gemar bermain games. Hal ini dikarenakan, mereka lebih menyukai aktivitas yang

memiliki sebuah interaksi. Maka dari itu cerita yang memiliki unsur interaktif dapat menjadi salah satu media yang dapat menarik perhatian anak untuk mulai membaca (Livia, 2023). Buku cerita interaktif juga dianggap cocok untuk anak karena guru dapat menyampaikan materi dengan konsep bermain, menyenangkan dan menarik minat baca anak Fitriana (2015). Anak-anak juga belajar lebih banyak saat bahan bacaan melibatkan mereka di dalamnya, dibandingkan berperan hanya sebagai pendengar (Ewers & Bronswon, 1999 ; Haden, Reese& Fivush, 1996).

Buku cerita interaktif terdiri dari beberapa bagian seperti cerita, gambar dan permainan. Kata permainan yang dimaksud adalah adanya interaksi antara pembaca dengan desainnya (Reid-Walsh, 2017). Buku interaktif mengajak pembaca untuk ikut berpartisipasi ke dalamnya. Buku interaktif dapat berbentuk *peek a boo*, *pull tab*, dan campuran (Dwicahya Wibowo, 2017).

Namun sayangnya, tidak banyak buku interaktif dengan tema cerita rakyat Indonesia yang beredar di masyarakat. Buku-buku interaktif di pasaran lebih banyak mengangkat tema cerita rakyat dari luar negeri. Seperti contohnya, penerbit Bhuana Ilmu Populer telah menerbitkan buku interaktif untuk anak dengan cerita “Hansel dan Gretel”, “Pinokio”, “Cinderella”, “Si Tudung Merah” dan “Aladin”. Buku-buku tersebut tidak hanya memiliki ilustrasi yang baik namun juga terdapat beberapa bagian yang dapat digerakkan sehingga menambah nilai dari buku tersebut. Maka dari itu, penulis tertarik untuk membuat buku interaktif dari salah satu buku cerita rakyat Indonesia berjudul "Si Pitung".

"Si Pitung" adalah sebuah buku bergambar yang dikarang oleh Dian K., khusus untuk anak-anak. Cerita ini diambil dari budaya Betawi di Jakarta. Buku ini memiliki total 35 halaman dan dilapisi *soft cover*.



**Gambar 1.1.1. Buku "Si Pitung"**  
(Sumber: Buku Si Pitung karya Dian K.)

Selain itu, buku ini memiliki ilustrasi yang digambar oleh Anam Prasetyo untuk mendukung teks. Visualisasi cerita, digambar menggunakan *art style Naive* dengan penyederhanaan bentuk secara keseluruhan baik dalam karakter maupun latar belakangnya. Warna pada ilustrasi didominasi oleh warna cerah.

Visualisasi dalam buku "Si Pitung" telah diwujudkan dengan baik, namun, untuk mengubahnya menjadi buku interaktif, perlu dilakukan penyesuaian agar ilustrasi tidak hanya mendukung teks, tetapi juga elemen interaktif. Penyesuaian ilustrasi dilakukan dengan membuat gambar yang berkaitan dengan elemen interaktif.

Misalnya, jika suatu adegan dalam buku ingin dilengkapi dengan *pull tab*, ilustrasi harus dirancang sedemikian rupa sehingga mendukung elemen interaktif tersebut.

Dengan demikian, gambar-gambar akan disesuaikan agar elemen interaktif dan ilustrasi menjadi satu kesatuan yang harmonis.

Penulis memilih buku "Si Pitung" sebagai tugas akhir karena beberapa hal. Pertama, cerita "Si Pitung" tidak kalah uniknya dengan cerita rakyat lain yang sudah terkenal seperti "Sangkuriang" dan "Timun Mas". Namun, sayangnya cerita "Si Pitung" yang berlatar belakang budaya Betawi belum begitu dikenal secara luas. Kedua, memiliki pesan moral dan alur cerita yang menarik untuk dibuatkan elemen interaktifnya.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Sedikitnya buku anak interaktif dengan cerita tema rakyat Indonesia di pasaran.
2. Perlu adanya penyesuaian visualisasi untuk mendukung interaktif.
3. Kurangnya minat anak dalam aktivitas yang tidak memiliki unsur interaktif di dalamnya.

### **1.3. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang buku interaktif "Si Pitung" untuk anak-anak?
2. Bagaimana merancang ilustrasi yang dapat mendukung interaktif serta menyampaikan cerita dengan baik?

### **1.4. Tujuan Perancangan**

1. Merancang sebuah alternatif buku cerita rakyat "Si pitung" yang ditulis oleh Dian K. agar dapat menarik perhatian anak dan menimbulkan keinginan untuk membaca.
2. Merancang buku interaktif yang dapat berfungsi sebagai edukasi anak yang efektif dan menarik.

3. Merancang ilustrasi yang dapat mendukung interaktif pada buku.

### **1.5. Manfaat Perancangan**

1. Bagi Pembaca : Memperkenalkan salah satu cerita rakyat Indonesia serta membuat anak-anak lebih tertarik untuk membaca buku.
2. Bagi lingkungan akademis : berharap dapat dijadikan sebagai inspirasi dan referensi bagi mahasiswa/i di kemudian hari.

