

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang di suatu daerah dan dianggap sebagai karya khas daerah tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Cerita Rakyat berarti karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka) dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan ([http://kbbi.web.id/cerita,\\_yang](http://kbbi.web.id/cerita,_yang) diakses pada tanggal 17 februari 2016). Menurut Dharmojo pada buku “Sastra Lisan Ekagi”, cerita rakyat adalah sastra tradisional karena merupakan hasil karya yang dilahirkan dari sekumpulan masyarakat yang masih berpegang kuat pada nilai-nilai kebudayaan yang bersifat tradisional (Dharmojo, 1998:21).

Cerita rakyat menurut James Danandjaya terbagi menjadi tiga golongan besar, yang pertama adalah Mitos (mite), adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan suci. Mite ditokohkan oleh dewa atau makhluk setengah dewa. contohnya adalah cerita Nyi Roro Kidul dan Jaka Tarub. Kedua adalah Legenda, cerita rakyat yang mempunyai ciri yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia. Contohnya adalah legenda Danau Toba dan Sri Tanjung. Ketiga adalah Dongeng, yaitu prosa rakyat yang dianggap benar-benar oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terkait waktu maupun tempat contohnya adalah Ande-Ande Lumut dan Joko Kendil (Danandjaya, 1986:59). Selain itu, ada cerita Fabel yaitu cerita yang menggambarkan watak dan budi manusia yang pelakunya diperankan oleh binatang yang berisi pendidikan moral dan budi pekerti (<http://kbbi.web.id/fabel>, yang diakses pada tanggal 17 februari 2016). Contohnya cerita Si Kancil dan Kura-Kura dan Kelinci.

Di Indonesia kaya akan cerita rakyatnya, setiap daerah mempunyai tradisi dan ciri khas mereka masing-masing yang berimbas pada cerita rakyat yang berkembang di

daerah tersebut. Ini yang menyebabkan setiap cerita rakyat menjadi budaya khas masyarakat tersebut yang berbeda dari daerah satu dan yang lain. Oleh karena itu, cerita rakyat dapat dikatakan sebagai salah satu warisan budaya, penting bagi masyarakat untuk mengetahuinya. Akan lebih baik jika sejak dini sudah belajar dan mengetahui cerita rakyat.

Ada beberapa hal yang bisa dipelajari dari cerita rakyat, salah satunya pendidikan moral dan ajaran budi pekerti bagi pembacanya. Hal tersebut akan bermanfaat dipelajari oleh anak, dikarenakan dalam masa perkembangan anak ada masalah-masalah yang mereka alami. Terkadang masalah yang mereka alami mirip dengan cerita rakyat yang ada di Indonesia. Contoh seperti masalah anak yang sering membangkan kepada orang tua, bisa dikaitkan dengan cerita rakyat Malin Kundang yang durhaka terhadap ibunya. Sehingga dengan membaca cerita rakyat yang mirip dengan permasalahan pada anak, anak bisa mengambil pelajaran dari cerita tersebut.

Dalam mengenalkan cerita rakyat kepada anak diperlukan media yang cocok dengan anak. Kurangnya media untuk mempopulerkan cerita rakyat menjadi kendala kenapa banyak generasi muda sekarang terutama anak-anak tidak tahu tentang cerita rakyat negeri sendiri. Seiring berkembangnya jaman, anak-anak jaman sekarang lebih banyak menikmati cerita yang dipengaruhi budaya barat seperti saat dilakukan observasi di TK Sandhy Putra, kebanyakan anak menyukai cerita "*princess*", yaitu tentang putri-putri dari Disney. Sudah ada beberapa cerita rakyat yang dipopulerkan salah satunya dengan media tv *series*, beberapa cerita rakyat yang dijadikan tv *series* contohnya Bawang Merah Bawang Putih, Lutung Kasarung, dan Keong Mas yang diangkat menjadi sinetron. tapi sinetron tersebut ditujukan untuk remaja dan dewasa bukan untuk anak-anak. Ada buku cerita rakyat cerita rakyat yang beredar dipasaran namun jumlahnya pun masih sedikit. Seperti contohnya, buku "cerita asli nusantara" karya Faza, dan buku " dan "cerita rakyat nusantara 34 provinsi" karya Dini Ayu.

Pada era *digital* seperti saat ini, tidak hanya orang dewasa yang menggunakan media digital. Anak-anak pun sudah mulai menggunakan dan memanfaatkan media digital.

Dalam jurnal “*Young Children in the Digital Age*” oleh YaeBin Kim *University of Nevada Cooperative Extension*, mengatakan ada beberapa masalah yang dapat ditimbulkan oleh media digital kepada anak. Beberapa diantaranya adalah kesehatan mata anak, perkembangan otak anak dan perkembangan sosial anak. (<https://www.unce.unr.edu>, yang diakses pada tanggal 26 April 2016 ). Maka dari itu penulis memilih buku sebagai media pengenalan cerita rakyat Indonesia. Membaca buku lebih nyaman dibandingkan membaca dilayar komputer karena dapat merusak mata. Buku juga lebih murah, nyaman dan gampang dibaca dibandingkan media informasi lain (Usman Ks, 2009:50). Selain itu, ada beberapa manfaat lain dari membaca buku yaitu, untuk menambah perbendaharaan kosakata, meremajakan otak, dan mempertajam memori. ( <http://www.readersdigest.co.id>, yang diakses pada tanggal 27 februari 2016 )

Jenis buku yang digunakan adalah buku ilustrasi. Dipilihnya buku ilustrasi dikarenakan beberapa manfaat yang bisa didapat dari buku ilustrasi. Menurut Stewing, ada beberapa manfaat yang dapat didapat dari buku bergambar, yaitu : (1) membantu masukan bahasa kepada anak-anak, (2) memberikan masukan visual bagi anak-anak, dan (3) menstimulasi kemampuan visual dan verbal anak-anak. Dengan demikian melalui buku bergambar, anak dapat memberikan komentar atau reaksi terhadap gambar, misalnya orang ,benda dan tempat (*setting*) : warna yang ditampilkan oleh ilustrasi/gambar serta karakter dan perubahan objek termasuk perkembangan cerita dari awal hingga akhir (Stewing, 1980:118).

Oleh karena itu, dengan perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Indonesia ini, diharapkan dapat membantu anak-anak mendapatkan manfaat pendidikan moral dari cerita, sekaligus mengenal lebih baik tentang cerita rakyat Indonesia.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah-masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Cerita Rakyat Indonesia kurang dikenal oleh anak-anak.
2. Kurangnya media untuk mengenalkan cerita rakyat Indonesia untuk anak-anak.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah, didapatkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimana merancang buku ilustrasi cerita rakyat untuk mengajarkan pendidikan moral sekaligus memperkenalkan cerita rakyat Indonesia kepada anak-anak?

### **1.3 Fokus**

Pada tugas akhir ini penulis melakukan perancangan buku ilustrasi Cerita Rakyat Indonesia, dikarenakan kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap cerita rakyat Indonesia. Target pembaca buku ini adalah anak-anak TK dan anak sekolah dasar. Waktu pelaksanaan tugas akhir adalah pada bulan Februari 2016 sampai Juni 2016. Perancangan dilakukan dengan melakukan pencarian data melalui studi pustaka, wawancara terhadap sumber terkait dan observasi kepada target pembaca. Lokasi pencarian data adalah di Bandung.

### **1.4 Tujuan perancangan**

Adapun tujuan diadakannya perancangan tugas akhir ini adalah :

Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat untuk mengajarkan pendidikan moral sekaligus memperkenalkan cerita rakyat Indonesia kepada anak-anak.

### **1.5 Metodologi Pengumpulan Data**

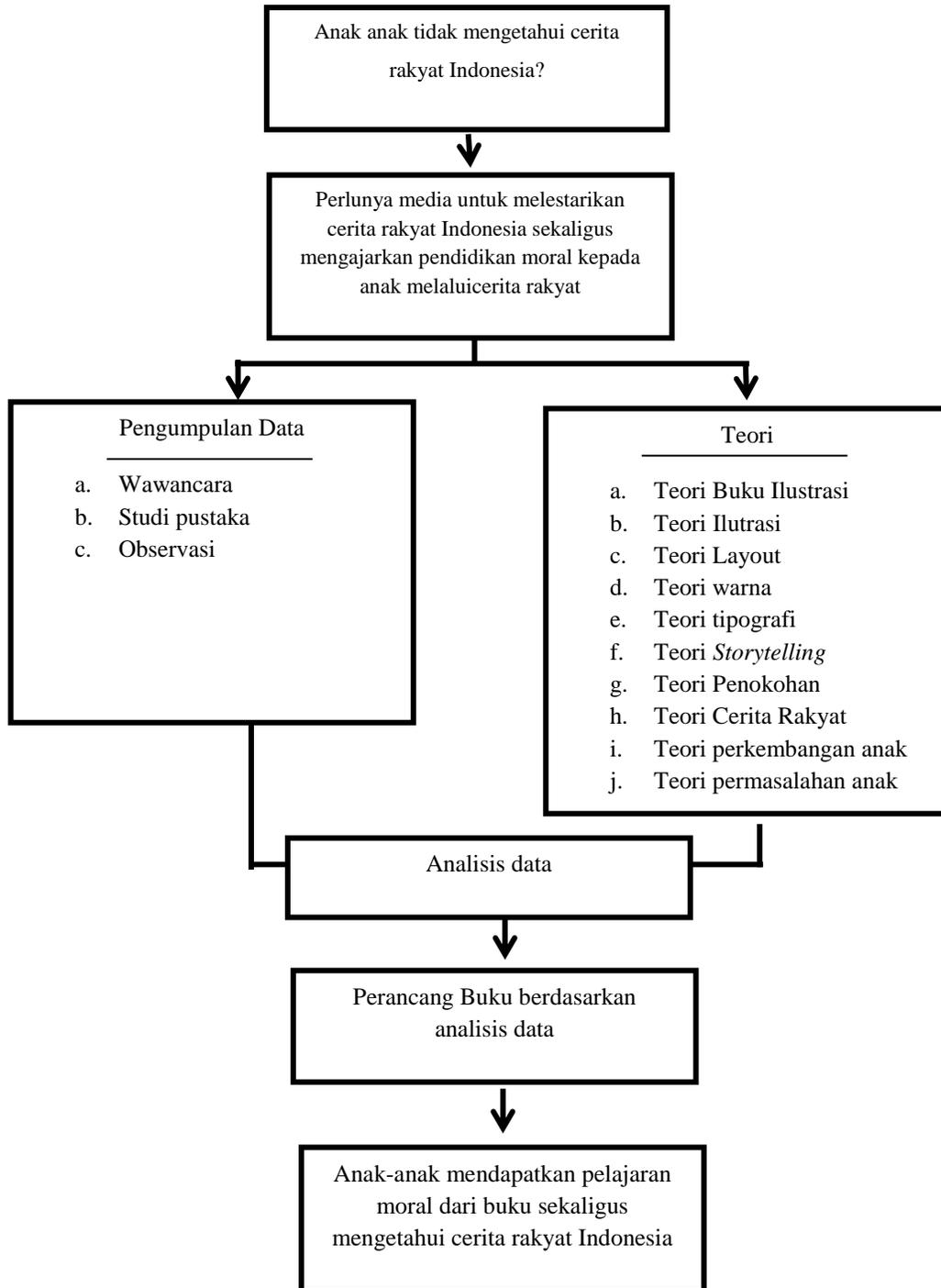
Dalam pengumpulan data untuk perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Indonesia, penulis menggunakan beberapa metodologi sebagai berikut,

- a. Metode Wawancara, adalah teknik yang paling sosiologis dari semua teknik-teknik penelitian sosial, ini karena bentuknya yang berasal dari interaksi verbal antara peneliti dan responden (Black, 2001: 305). Penulis melakukan wawancara kepada Psikolog spesialis anak untuk mengetahui permasalahan

apa yang biasa anak hadapi, dan wawancara kepada Guru mengenai tingkah laku mereka sehari-hari, serta beberapa narasumber lain yang sesuai dengan kebutuhan dalam perancangan tugas akhir ini.

- b. Metode Studi Pustaka, adalah proses peneliti membaca buku agar referensi yang dimilikinya semakin luas dan untuk mengisi *frame of mind*. Dengan studi pustaka juga dapat memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya di dalam kontek (Soewardikoen, 2013: 6). Penulis menggunakan beberapa buku dan sebagai panduan teori dan referensi desain dalam perancangan tugas akhir.
- c. Metode Observasi, adalah bagian dalam pengumpulan data, observasi berarti mengumpulkan data dan melihat langsung dari lapangan (Semiawan, 2010: 112). Penulis melakukan observasi di lokasi dimana anak-anak sering beraktifitas seperti contohnya sekolah dasar dan taman kanak-kanak.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## **1.7 Pembabakan**

### **a. BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab satu dijelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, fokus, metode pengumpulan data, kerangka penyusunan, dan pembabakan dari tugas akhir ini.

### **b. BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Pada Bab dua menjelaskan tentang teori-teori yang sesuai dan relevan dengan permasalahan sebagai landasan penulis dalam merancang buku ilustrasi. Beberapa teori yang akan digunakan oleh penulis adalah teori ilustrasi, *layout*, warna, tipografi, dan lain-lain.

### **c. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Pada Bab tiga menjelaskan tentang data-data yang telah didapat dari observasi, wawancara, studi pustaka, dan kuisisioner serta hasil analisis dari data-data tersebut.

### **d. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Pada bab empat menjelaskan hasil perancangan buku ilustrasi cerita rakyat sebagai jawaban permasalahan yang dihadapi berdasarkan landasan teori pada Bab dua dan hasil analisis dari Bab tiga.

### **e. BAB V PENUTUP**

Pada Bab lima menjelaskan tentang kesimpulan akhir dari perancangan dan analisis data, serta menjelaskan saran-saran yang berkaitan dengan tugas akhir ini.