

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan beraneka ragam budaya dan tradisi, memiliki ciri khas tersendiri pada tiap daerahnya, tetapi tetap sesuai dengan semboyan negara yaitu *Bhinneka Tunggal Ika*, yang artinya berbeda-beda namun tetap satu jua. Masyarakat Indonesia tak terlepas dari kebudayaannya, istilah kebudayaan *culture* berasal dari Bahasa Latin yakni *cultura* dari kata dasar *colere* yang berarti berkembang tumbuh. Sedangkan secara harfiah kebudayaan berasal dari Bahasa Sanskerta yaitu *buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang merupakan hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Kebudayaan merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan aspek kehidupan manusia yang dimiliki bersama. Contohnya seperti kepercayaan, tarian, rumah adat, pakaian, senjata dan pola hidup. Kebudayaan memiliki dasar kata yaitu budaya yang berarti pikiran, akal budi, hasil. Menurut ilmu Antropologi yang disampaikan oleh Koentjaraningrat (1994), Kebudayaan adalah seluruh kemampuan manusia yang didasarkan pada pemikirannya, tercermin pada perilaku dan pada benda-benda hasil karya mereka, yang diperoleh dengan cara belajar. Dengan itu berarti kebudayaan adalah hasil dari ciptaan manusia.

Keyakinan atau kepercayaan rakyat seringkali terintegrasi dengan kebudayaan. Membahas mengenai kepercayaan rakyat sangatlah luas meliputi berbagai aspek yang dapat bersifat gaib yang jauh dari jangkauan masyarakat itu sendiri. Kepercayaan rakyat, atau sering kali disebut takhyul, adalah kepercayaan yang bagi orang Barat dianggap tidak berdasarkan logika sehingga tidak bisa dipertanggungjawabkan atau hanyalah khayalan belaka. Ahli folklor modern menggunakan kata istilah kepercayaan rakyat dari pada takhyul. Pada zaman sekarang kepercayaan rakyat dianggap tidak modern dan bodoh atau dipandang rendah dan sudah tidak dianggap penting lagi. Sikap ini menurut para ahli folklor tidak dapat dibenarkan, dalam kenyataannya dapat dikatakan bahwa tidak ada orang yang bagaimanapun modernnya, dapat bebas dari takhyul, baik dalam hal

kepercayaan maupun dalam hal kelakuannya dikatakan Brunvand, folklorist amerika (Danandjaja,1991:154)

Di Indonesia, masyarakat sudah sering mendengar cerita mengenai alam gaib atau kepercayaan masyarakat terhadap para dewa, kekuatan sakti, roh maupun makhluk-makhluk gaib dan alam gaib. Ini berkaitan dengan ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan yang disebut Mitologi (sumber : kbbi.web.id). Di setiap daerah mempunyai cerita ataupun kepercayaan bahwa mitologi tersebut ada dan memiliki ciri khas tersendiri, salah satunya Panglima Burung, dalam masyarakat Dayak, Panglima Burung disebut-sebut sebagai makhluk yang sakti, agung, kesatria dan berwibawa. Selain itu, panglima burung juga sosok yang tenang, penyabar dan tidak suka membuat keonaran, walaupun sosok yang diagungkan, Panglima Burung tidak tinggal di istana atau bangunan mewah, ia diyakini hanya bersembunyi dan bertapa di gunung dan menyatu dengan alam sekitar.

Inilah yang membuat mitologi di Nusantara memiliki nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dan menjadikan setiap daerah di Indonesia menjadi khas akan berbagai cerita mitologinya yang mempunyai makna tersendiri, yang bisa kita jadikan contoh yang baik dalam kehidupan kita, Namun sangat disayangkan bahwa banyak dari makhluk mitologis yang kurang terkenal yang memiliki beragam kisah menarik yang dapat dijadikan pelajaran tetapi kurang dipublikasikan. Kebanyakan data tertulis, dan media online yang lebih menyajikan konotasi negatif seperti hanya menampilkan sisi buruk atau membuat cerita menyeramkan dan menakutkan kepada pembaca. Sehingga keberadaan makhluk mitologis ada kecenderungan dari pihak tertentu untuk melupakan atau menghapuskannya. Berbeda halnya di kalangan anak-anak, makhluk-makhluk mitologis dari luar negeri sering kali ditampilkan sebagai sebuah hiburan dalam bentuk film animasi dan buku ilustrasi, makhluk- makhluk mitologis tersebut dikemas dengan menarik sehingga anak-anak di Indonesia cenderung lebih menyukai dan mengetahui makhluk mitologi dari luar negeri dari pada makhluk mitologi Nusantara.

Agar menjadikan mitologi di Nusantara tetap terjaga sebagai warisan budaya dan pelestarian budaya Nusantara agar tidak dilupakan dan hanya bagian dari

sejarah yang tidak dikenal oleh generasi selanjutnya dan juga lebih mempopulerkannya, lebih baik bila anak di usia dini sudah belajar dan mengetahui tentang mitologi. Karena pada usia dini adalah fase anak sedang dalam rasa ingin tahu yang tinggi dan imajinasi yang berkembang. Dalam perancangan tugas akhir ini penulis memilih media buku ilustrasi, karena buku ilustrasi dapat memberikan pengalaman yang lebih nyata ketimbang melihat media digital yang setidaknya berdampak pada perkembangan mata anak dan perkembangan sosial anak selain itu buku ilustrasi juga menarik perhatian dan meningkatkan minat untuk membaca dan belajar, dan yang terpenting menanamkan cinta buku pada anak.

Dengan perancangan buku ilustrasi makhluk mitologis, penulis berharap dapat menambah pengetahuan dan memberi edukasi kepada anak usia dini tentang nilai-nilai kebudayaan khususnya kearifan lokal pada mitologi Nusantara.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

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

1. Makhluk mitologi Nusantara mengandung nilai budaya dan kearifan lokal yang tidak disadari oleh masyarakat umum.
2. Perlunya melestarikan warisan budaya nusantara terutama mitologi yang ada di Nusantara.
3. Cerita makhluk mitologi Nusantara kurang dikenal oleh anak-anak.
4. Kurangnya media untuk memperkenalkan cerita tentang makhluk mitologi Nusantara untuk anak-anak.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dari Identifikasi masalah, maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu bagaimana merancang buku ilustrasi untuk memberikan edukasi tentang makhluk mitologi Nusantara kepada anak-anak ?

### **1.3 Ruang Lingkup**

Pada tugas akhir ini penulis melakukan perancangan materi yang disajikan dalam bentuk buku ilustrasi, ditujukan kepada anak-anak usia 7–11 tahun, pencarian data dilakukan melalui studi pustaka, wawancara terhadap sumber yang terkait, observasi terhadap target pembaca serta kuesioner guna mengetahui seberapa besar pembaca tahu tentang makhluk mitologis Nusantara . Waktu pengerjaan dimulai dari bulan Januari 2017 sampai dengan bulan Juli 2017.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Bertujuan untuk menambah pengetahuan dan memberikan edukasi bahwa makhluk mitologi Nusantara sarat akan makna juga memiliki nilai budaya serta kearifan lokal. Disamping itu diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan menambah bacaan tentang budaya Nusantara.

### **1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

#### **1.5.1 Pengumpulan Data**

a. Observasi

Observasi merupakan tindakan yang mengamati kejadian disekitar. Observasi yang dilakukan yaitu dengan mendapatkan data berdasarkan narasumber. (Rohidi, 2011:28). Dalam pengumpulan data ini penulis akan melakukan pengamatan terhadap tingkat ketertarikan anak pada buku, jenis buku yang paling laku di pasaran, keikutsertaan orang tua terhadap pemilihan bahan bacaan untuk anak.

b. Studi Pustaka

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 meletakkanya di dalam kontek (Soewardikoen, 2013:6). Penulis menggunakan beberapa buku sebagai panduan teori mengenai buku, teori ilustrasi, teori *layout*, teori warna, teori perkembangan anak, teori *storytelling* dan juga referensi desain dalam perancangan tugas akhir ini.

c. Wawancara

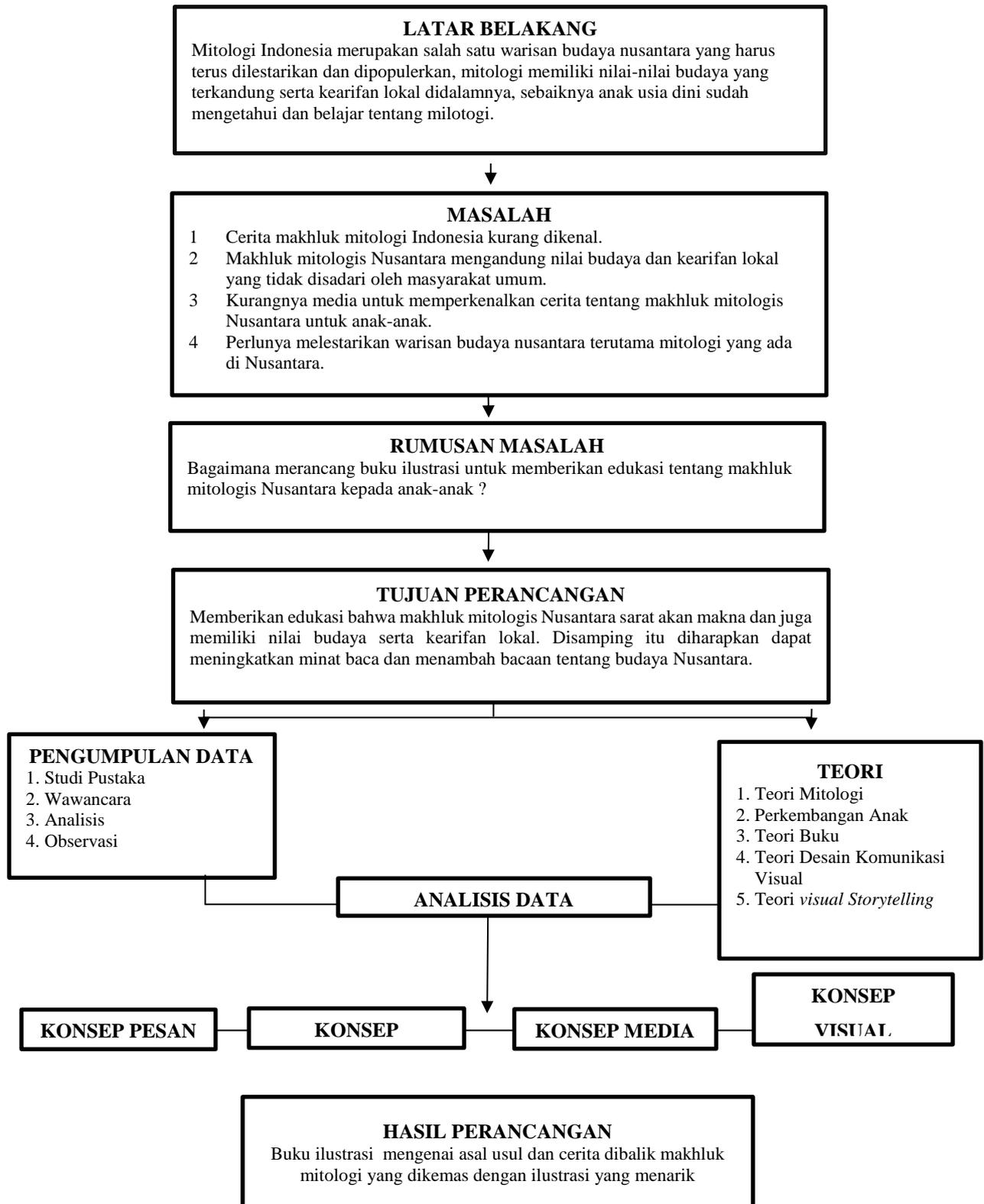
Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir ditempat kejadian itu. (Rohidi, 2011:208). Penulis akan melakukan wawancara dengan pemerhati budaya, psikolog, dinas kebudayaan dan ahli buku anak.

### **1.5.2 Metode Analisis**

a. Analisis Matriks Perbandingan

Menurut (Soewardikoen, 2013:50) analisis matriks adalah membandingkan objek visual dengan teori. Matriks tersebut terdiri dari kolom dan baris. Di kolom pojok kiri baris terdapat teori untuk menganalisa, sedangkan dalam baris terdiri dari data *visual* dan penjabaran analisa. Penulis akan melakukan perbandingan dengan buku ilustrasi anak yang ada Indonesia dan dari luar negeri.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1. 1 Kerangka Perancangan  
Sumber: Data pribadi

## **1.7 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan berisikan penjelasan mengenai latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan dan pembabakan.

### **BAB II DASAR PEMIKIRAN**

Dasar Pemikiran menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang. Beberapa teori yang digunakan penulis yaitu teori ilustrasi, teori *layout*, teori warna, dan lain-lain.

### **BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH**

Memaparkan data-data hasil yang didapat dari kuesioner, studi pustaka serta wawancara, dan analisis. Sehingga menghasilkan strategi perancangan.

### **BAB IV KONSEP dan HASIL PERANCANGAN**

Menjelaskan tentang langkah-langkah dan konsep perancangan yang terdiri dari referensi konsep kreatif, konsep pesan, konsep media, konsep visual yang digunakan kemudian hasil dari perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran – saran yang berkaitan mengenai ide atau solusi.