

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki kekayaan budaya yang beragam dan bermacam-macam. keragaman budaya ini tercermin dalam berbagai aspek kehidupan masyarakatnya, seperti sastra lisan berupa cerita rakyat yang telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi.

Setiap daerah di Indonesia memiliki berbagai karya sastra yang menggambarkan nilai kehidupan serta hubungan manusia dengan alam yang dikemas menjadi cerita yang menghibur. Cerita rakyat menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan sastra lisan yang ada pada zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun. Menurut Semi dalam (Gusnetti dkk, 2015:184) cerita rakyat merupakan suatu kekayaan milik rakyat yang kehadirannya mengandung nilai hubungan sosial dengan melibatkan sesama makhluk hidup. Cerita rakyat juga dapat menjadi sebuah sarana hiburan yang mengandung unsur humor dan petualangan yang menarik untuk dibaca. Tidak hanya menjadi sebuah hiburan, cerita rakyat juga menjadi suatu warisan budaya yang mengandung nilai-nilai moral, kearifan lokal, serta tradisi yang memperkaya identitas suatu daerah. Salah satu daerah yang memiliki berbagai macam cerita rakyat di Indonesia adalah provinsi Aceh.

Aceh merupakan salah satu provinsi yang berada di ujung utara Pulau Sumatera Indonesia yang sering disebut sebagai tempat persinggahan pedagang-pedagang Eropa, India, Cina, dan Arab. Hal tersebut menjadikannya sebagai daerah pertama masuknya budaya dan agama di Indonesia. Oleh karena itu, Aceh memiliki berbagai macam cerita rakyat dengan unsur kebudayaan khas yang menarik untuk dibaca. Salah satu nya adalah kisah Si Pet yang berasal dari Kabupaten Pidie berdasarkan buku Para Raja dan Revolusi karya Linda Christanty. Belum ada media yang mengangkat cerita ini secara visual. Si Pet bercerita tentang petualangan seorang anak pemberani dari Aceh dalam mengalahkan raksasa bersama ibu nya

dan membantu warga yang telah diusir oleh sang raksasa. Namun, cerita Si Pet belum banyak dikenal dan diketahui banyak orang.

Di tengah derasny arus modernisasi dan pengaruh budaya luar yang kuat, banyak generasi muda yang tidak mengetahui cerita rakyat daerahnya sendiri yang disebabkan oleh belum optimalnya budaya membaca. Berdasarkan data dari Badan Pusat dan Statistik yang dikutip dari Koran Pikiran Rakyat, indeks minat baca di Kota Bandung berada pada angka 55,25%. Kurangnya informasi terhadap cerita rakyat Si Pet dari Aceh menyebabkan permasalahan yang besar, yakni lemahnya eksistensi cerita rakyat lokal dalam media bacaan anak. Hal ini menjadi tantangan tersendiri dalam upaya pelestarian budaya lokal, terutama bagi anak-anak yang lebih akrab dengan karakter fiksi populer dari luar negeri. Situasi ini diperparah oleh kurangnya perhatian media terhadap sastra lokal, yang menyebabkan sastra lokal semakin tidak diminati di Indonesia. Kurangnya pengetahuan tentang sastra lokal dapat menyebabkan kurangnya apresiasi terhadap kekayaan budaya yang memiliki sejarah, kearifan lokal, dan prinsip moral yang penting untuk membangun identitas generasi muda. Akibatnya, warisan budaya dengan berbagai nilai moral dan kebudayaan ini berpotensi dilupakan dan lenyap seiring berjalannya waktu. Jika kondisi ini terus menerus terjadi, generasi muda dikhawatirkan tidak akan pernah mengenal akar budaya mereka sendiri dan melewatkan kisah-kisah tradisional yang berharga. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan relevan dengan teknik alih wahana untuk mengangkat kembali karya sastra lokal berupa kisah-kisah tradisional seperti cerita Si Pet sebagai sarana edukasi serta dapat diapresiasi oleh anak-anak masa kini, terutama dalam memenuhi pembelajaran anak di Indonesia.

Pemanfaatan teknik alih wahana penting dalam mengangkat kisah Si Pet dari Aceh karena dapat mengemas ulang cerita tersebut dalam bentuk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak. Dalam buku *Alih Wahana* karya Sapardi Djoko Damono, wahana diartikan sebagai kendaraan. Oleh karena itu, kegiatan alih wahana merupakan proses pengalihan suatu jenis 'kendaraan' ke jenis 'kendaraan' lainnya yang mencakup kegiatan penyaduran, penerjemahan, serta pemindahan. Alih wahana juga dapat berarti pengalihan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain atau pengubahan dari berbagai jenis ilmu pengetahuan menjadi sebuah

karya seni. Proses alih wahana dapat menjadi suatu strategi dalam mendukung berbagai macam gaya belajar anak, karena satu materi dapat diubah menjadi berbagai media sesuai dengan kebutuhan belajar mereka

Gaya belajar anak dibagi menjadi tiga, yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar ini dikenal sebagai VAK (Visual, Auditori, Kinesthetic) yang dirancang oleh Walter Burke Barbe dan dikembangkan oleh Neil Fleming. Gaya belajar visual menggunakan indra mata untuk mengakses citra visual seperti warna, gambar, bentuk, dan lainnya. Sedangkan gaya belajar auditori merupakan gaya belajar melalui cara menyimak, mendengar, presentasi, berbicara, mengemukakan pendapat, dan berargumentasi. Gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar dengan aktivitas fisik serta keterlibatan langsung dalam proses belajar.

Memahami gaya belajar anak penting dalam merancang media yang efektif untuk memperkenalkan cerita Si Pet dari Aceh. Cerita disesuaikan dengan gaya belajar anak melalui pendekatan visual agar lebih efektif dalam menyampaikan cerita. Media yang sesuai dalam pendekatan visual adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi adalah buku yang menggabungkan gambar ilustrasi dan teks dalam menyampaikan sebuah cerita dan informasi yang ingin disampaikan oleh penulis. Ilustrasi yang terdapat di dalam buku bertujuan untuk menjadi gambaran secara visual dalam menggambarkan cerita yang ada di dalam teks, selain menjadi gambaran cerita, ilustrasi juga dapat menarik perhatian pembaca serta memperjelas informasi-informasi lainnya (Budiani, 2016).

Buku ilustrasi dengan berbagai macam topik keberagaman budaya daerah di Indonesia sangatlah banyak, namun visualisasi yang diberikan kurang sesuai dengan isi cerita dan kurang menarik minat anak dalam membaca. Hal tersebut membuat pesan yang ingin diberikan oleh penulis tidak tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, dibutuhkan buku ilustrasi dengan visual yang sesuai dengan cerita serta menggunakan visual yang menarik dengan warna-warna yang cerah dan ilustrasi yang bagus sehingga dapat mendukung imajinasi anak serta memperkuat pemahaman cerita dengan narasi yang singkat dan mudah dipahami sehingga anak dapat menyerap nilai budaya dan pesan moral secara berkesan dan menyenangkan, hal ini menjadikan buku ilustrasi adalah media yang tepat untuk menceritakan kisah Si Pet dari Aceh.

Melalui buku ilustrasi Si Pet, diharapkan anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai positif dan moral seperti keberanian, sikap pantang menyerah, sikap membantu orang tua, sekaligus mengenal budaya Aceh lebih dekat.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian yaitu:

1. Kurang dikenalnya cerita rakyat bagi generasi muda.
2. Menurunnya minat membaca generasi muda terhadap cerita lokal.
3. Kurangnya media yang menarik secara visual untuk mengenalkan dongeng lokal sesuai dengan salah satu gaya belajar anak.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara merancang buku ilustrasi yang menarik untuk memperkenalkan dongeng Si Pet kepada anak-anak dengan berbagai elemen khas budaya Aceh yang memiliki visual yang kuat serta mudah dikenali tetapi tetap mempertahankan keaslian cerita?

## **1.4 Ruang Lingkup**

1. Apa  
Perancangan buku ilustrasi dongeng Si Pet dari Aceh yang mengangkat nilai-nilai moral dengan budaya lokal melalui visual yang menarik.
2. Kenapa  
Untuk memperkenalkan cerita rakyat Aceh kepada generasi muda karena generasi muda saat ini lebih mengenal budaya luar akibat pengaruh derasnya globalisasi.
3. Siapa  
Anak-anak dengan usia 10-13 tahun.
4. Dimana  
Anak-anak di wilayah Kota Bandung, Jawa Barat.
5. Kapan  
Penelitian akan dilakukan pada bulan maret-april 2025.

## 6. Bagaimana

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan teknik alih wahana, mengkaji sumber dari suatu buku cerpen karya Linda Christanty berjudul Para Raja dan Revolusi, serta melakukan wawancara terhadap penulis.

### 1.5 Tujuan

- a. Mengenalkan kembali karya sastra lokal berupa cerita rakyat kepada generasi muda.
- b. Meningkatkan minat baca generasi muda terhadap cerita rakyat melalui visualisasi yang menarik.
- c. Membuat media yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar anak tentang cerita rakyat.

### 1.6 Metode Penelitian

Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan dan menganalisis unsur-unsur budaya, nilai moral, dan pesan yang terkandung dalam cerita Si Pet. Dalam penelitian kualitatif, peneliti mampu memahami dan merasakan pengalaman subjek dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini melibatkan peneliti secara langsung, sehingga memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks penelitian serta fenomena yang sedang diteliti. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik observasi, wawancara, dan studi literatur. Selain itu, digunakan teknik alih wahana dalam mengadaptasi cerita ke dalam bentuk visual. Berikut ini adalah penjelasan metodologi yang digunakan :

#### 1.6.1 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang digunakan ketika ingin melakukan studi awal untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, atau untuk menggali informasi lebih mendalam dari narasumber. Narasumber yang diwawancarai dalam perancangan buku ilustrasi Si Pet ini, yaitu penulis, ahli sastra, mahasiswa jurusan sastra indonesia, dan guru sekolah dasar yang mengajarkan sastra.

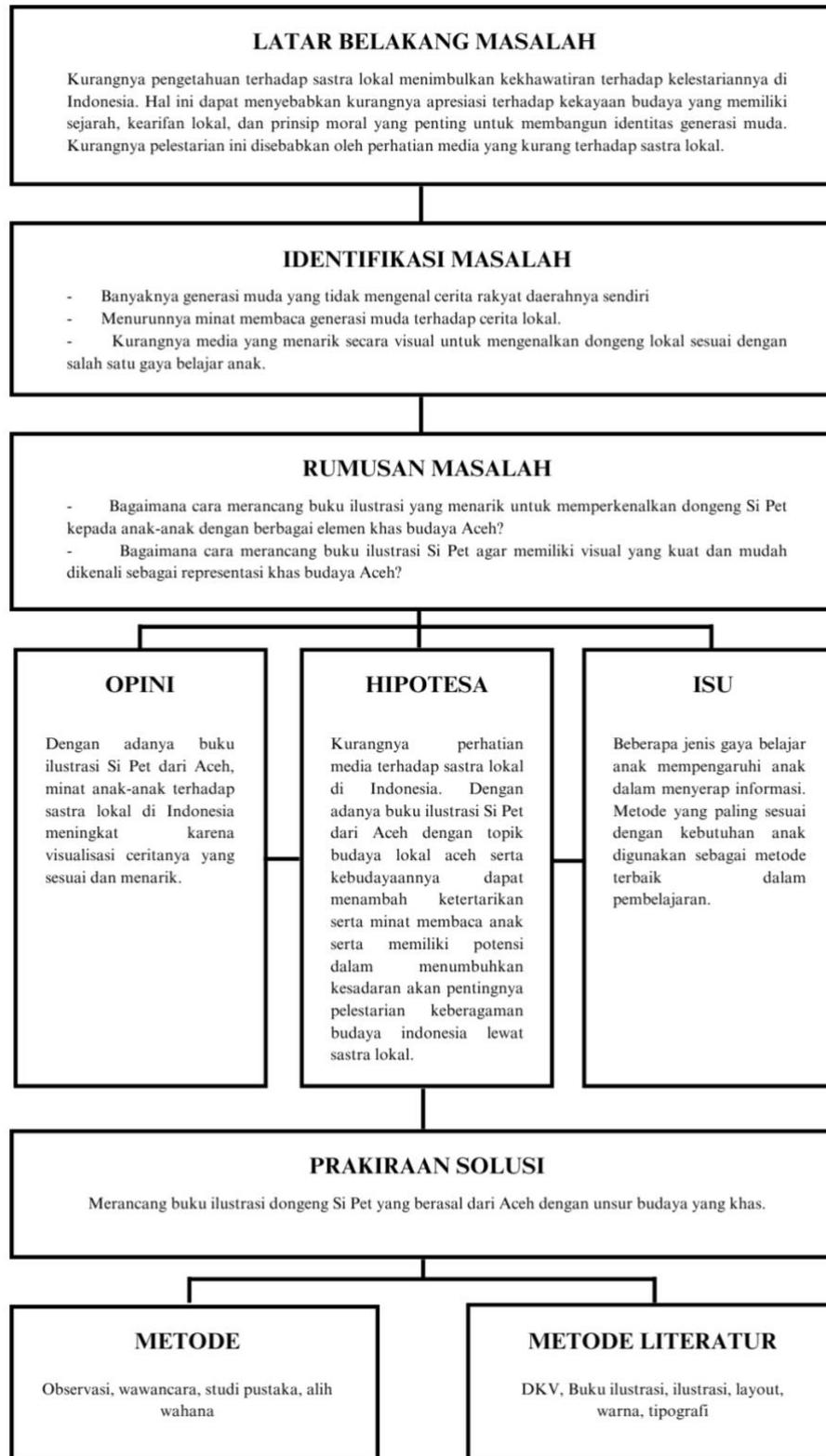
#### 1.6.2 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang memiliki karakteristik unik dibandingkan dengan metode lainnya. Teknik ini tidak hanya diterapkan pada manusia, tetapi juga pada objek-objek alam lainnya. Melalui observasi, peneliti dapat mempelajari perilaku serta makna di baliknya. (Sugiyono, 2018). Observasi yang dilakukan pada perancangan buku ilustrasi Si Pet, yaitu observasi ke Gramedia untuk melihat eksistensi buku sastra saat ini, observasi terhadap buku-buku cerita rakyat aceh, observasi terhadap media yang sudah mengangkat cerita Si Pet dari Aceh, dan observasi terhadap visual-visual buku ilustrasi.

### **1.6.3 Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memeriksa berbagai literatur, buku, dokumen, jurnal, dan sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan landasan teori, memperdalam pemahaman konsep, serta menemukan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. (Sugiyono, 2018). Studi pustaka yang dilakukan dalam perancangan buku ilustrasi Si Pet, yaitu pengumpulan data-data yang berkaitan dengan budaya aceh, seperti motif khas, ciri-ciri masyarakat aceh, rumah khas, dan lainnya.

## 1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber : Zhafira Nur Ahdiya, 2025

## **1.8 Pembabakan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang masalah tentang urgensi karya sastra lokal terhadap generasi muda saat ini, berisi tentang cerita dongeng Si Pet yang berasal dari Aceh dan media yang tepat untuk melestarikan cerita tersebut sesuai dengan gaya belajar anak. Selain itu, terdapat identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, metodologi, kerangka berpikir, serta pembabakan.

### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi pemaparan berbagai teori yang digunakan dalam mendukung jalannya proses penelitian untuk memecahkan masalah yang telah dipaparkan di bab 1. Adapun teori yang digunakan yaitu teori Desain Komunikasi Visual, Buku, Ilustrasi, Warna, Tipografi, dan Layout.

### **3. BAB III METODE PENELITIAN**

Berisi pemaparan data-data yang telah diperoleh dari metode wawancara, observasi, dan studi literatur, lalu di analisis sehingga dapat digunakan untuk merancang buku ilustrasi secara valid dan jelas.

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

Berisi susunan konsep serta perancangan dari kumpulan hasil analisis serta teori-teori yang telah dikumpulkan.

### **5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi kesimpulan dari seluruh isi laporan penelitian serta saran-saran yang membangun untuk mendukung penelitian selanjutnya.