

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, ilmu dan teknologi semakin berkembang secara pesat. Globalisasi membuat masyarakat sangat mudah mencari pengetahuan dan berita mengenai dunia. Hal ini juga berlaku dengan Indonesia. Globalisasi merupakan hal yang baik karena dengan globalisasi kita dapat mengetahui perkembangan jaman dan teknologi. Kita juga dapat dengan mudah mengetahui banyak hal yang terjadi di seluruh dunia. Namun, salah satu dampak buruk pengaruh globalisasi adalah krisis identitas dan pergeseran kebudayaan.

Indonesia yang memiliki banyak ragam budaya mengalami krisis nasionalisme dan kecintaan terhadap budaya. Banyak remaja dan bahkan orangtua lebih memilih untuk berlibur ke luar negeri daripada melihat kebudayaan dan peninggalan-peninggalan yang ada di dalam negeri. Salah satu peninggalan penting Indonesia adalah Keraton Yogyakarta. Meskipun banyak orang Indonesia mengetahui keberadaan Keraton Yogyakarta, tapi sedikit yang mengetahui tentang sejarah dan perkembangannya. Padahal Kraton Yogyakarta adalah salah satu peninggalan Kerajaan Jawa yang hingga kini masih bertahan bersama dengan Kesultannya, yang masih aktif mengajarkan budaya-budaya tradisional Jawa seperti gamelan, tari jawa, dan gending jawa. Tak hanya itu, sejarah dan cerita rakyat (folklor) mengenai Keraton Yogyakarta merupakan tali penyambung sejarah dan jejak peristiwa kerajaan-kerajaan di tanah Jawa.

Folklor, atau dapat diartikan sebagai cerita rakyat yaitu cerita yang berhubungan dengan kejadian, dongeng maupun legenda yang diturunkan secara turun temurun dan bersifat kolektif dan disebarkan baik secara lisan maupun dengan menggunakan alat bantu seperti tarian, gambar dan lagu. Keraton Yogyakarta sebagai warisan Kerajaan Jawa yang masih tersisa dan hidup beserta dengan

kebudayaannya mewariskan pula cerita folklor dalam bentuk babad yang hingga kini masih disimpan di dalam perpustakaan Keraton Yogyakarta, sehingga babad yang ada itu dapat pula dikaitkan dengan keberadaan dongeng mite tentang kepercayaan terhadap nenek moyang dan atau dewa dewi.

Karena itu komunikasi dan penyampaian informasi mengenai sejarah dan dongeng mite yang menyangkut Keraton Yogyakarta yang tepat diperlukan untuk menarik minat generasi muda dalam mempelajari kebudayaan dan sejarah kerajaan ini, dikemas dengan bentuk buku cerita bergambar interaktif.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1. Bagaimana menarik minat anak usia dini dan remaja pada sejarah dan cerita rakyat (folklor) Kraton Yogyakarta?
2. Bagaimana sejarah dapat disampaikan secara efektif dan menarik melalui cerita bergambar?

Ruang lingkup penyajian dari topik ini adalah menyajikan dongeng dan cerita rakyat yang beredar di masyarakat Yogyakarta mengenai Keraton Yogyakarta yang diasimilasikan dengan sejarah dan fakta yang didapatkan melalui wawancara dan literatur yang didapatkan di Keraton Yogyakarta sehingga membentuk dongeng yang baru dengan batas tiga seri buku.

Area yang diambil adalah Yogyakarta. Waktu penelitian dimulai dari bulan Juli 2014 sampai dengan September 2014.

Segmentasi target adalah anak usia 8 – 12 tahun dengan ketertarikan pada buku bergambar dan game yang didampingi oleh orangtua. Sejarah dan kisah yang diambil adalah seputar Kraton Yogyakarta.

1.3 Tujuan Perancangan

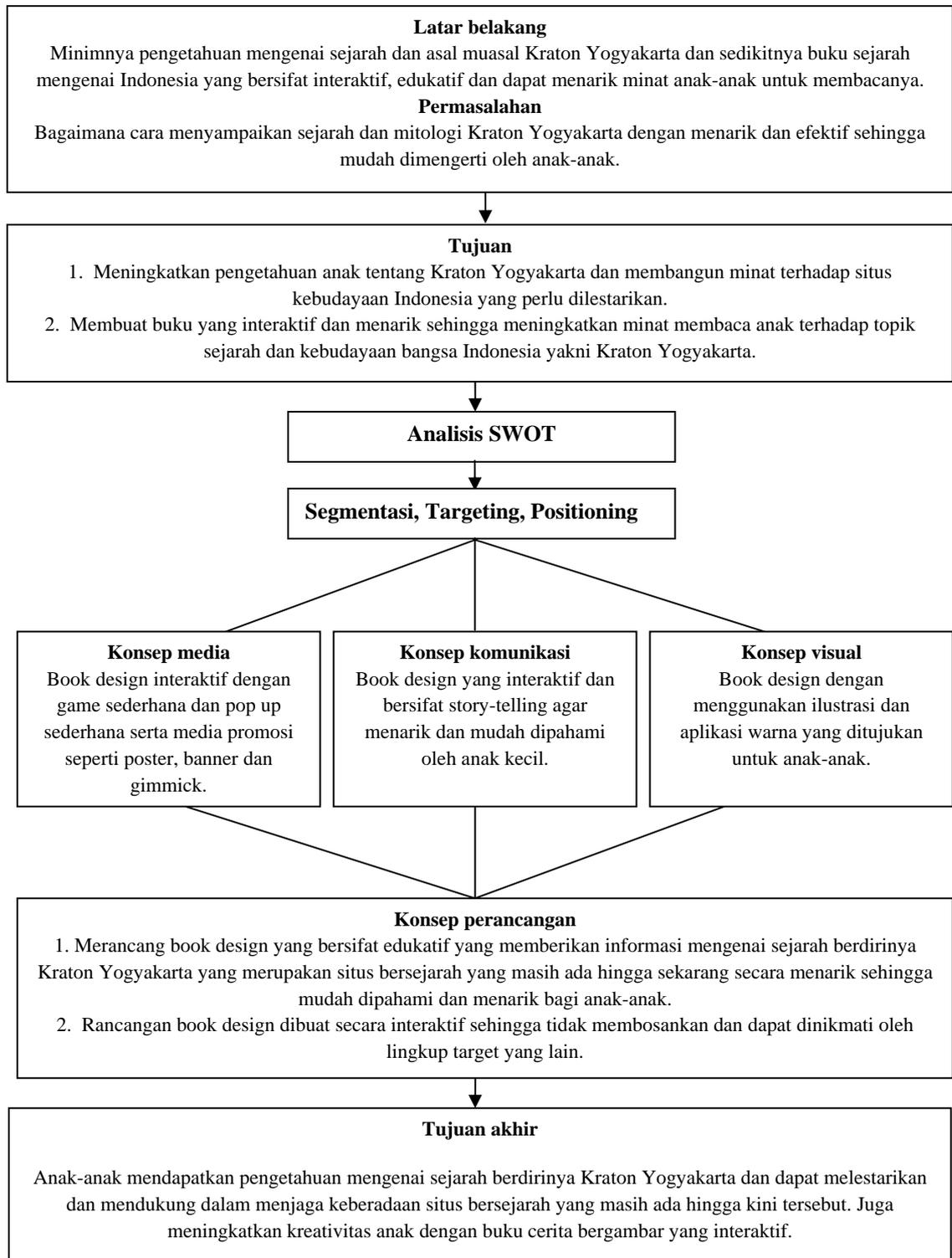
1. Media visual yang menarik dan interaktif digunakan untuk menarik minat target. Ilustrasi digunakan dalam media ini dengan pertimbangan bahwa visual ini

2. Membuat cerita fakta sejarah dengan dibumbui oleh cerita dongeng fantasi dan cerita rakyat supaya lebih menarik dan lebih mudah dicerna oleh anak dan orangtua sehingga lebih mudah dimengerti dan diingat.

1.4 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan secara kualitatif dengan wawancara kepada pihak Kraton Yogyakarta dan observasi berupa dokumentasi keadaan sekitar Kraton Yogyakarta, kuisioner terhadap target yakni anak-anak SD yang ada di Bandung dan Yogyakarta, serta sumber data literatur yang sesuai dengan tema karya tulis ini.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan