

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Hampir semua orang di dunia ini pasti mengenal buah bernama apel. Ada ribuan varietas apel di Bumi. Buah ini tidak hanya menyehatkan, namun begitu spesial, sampai–sampai muncul di berbagai kisah, mulai dari Alkitab, legenda, dongeng sampai sejarah. Apel muncul sebagai buah terlarang dalam kitab Kejadian, buah beracun dalam dongeng Putri Salju, terlibat dalam legenda tentang Perang Troya dan legenda Hercules, sampai memberikan pencerahan dalam perjalanan karir Isaac Newton.

Dari beberapa kisah tersebut, dapat dilihat bahwa apel bukan hanya buah yang bermanfaat bagi kesehatan. Buah yang satu ini memiliki pesona tersendiri sebagai buah ajaib, misterius, atau bahkan pembawa petaka. Dalam tiap kisah, buah apel memiliki peran yang berbeda, dan bersifat simbolik.

Bila berbagai kisah tersebut dikumpulkan dan diangkat menjadi suatu karya seni tentu, akan menarik. Ilmu DKV bisa membantu mewujudkan hal tersebut, dengan merancang sebuah buku yang berisi kumpulan kisah dongeng, mitos, legenda, dan fakta sejarah, yang melibatkan peran apel di dalamnya. Buku ini akan menjadi sebuah *anthology* yang dilengkapi ilustrasi, namun bukan buku dongeng anak-anak.

Topik ini dipilih karena penulis merasa tertarik dengan banyaknya kisah yang melibatkan apel di dalamnya. Di Indonesia, kisah-kisah tersebut belum pernah disajikan dalam satu buku, karena jenis dan latar belakangnya berbeda-beda, dari fiksi sampai nonfiksi. Sedangkan masing-masing ceritanya sebagian besar pasti sudah cukup dikenal di Indonesia. Bila hal ini dapat diwujudkan, diharapkan para pembaca akan mendapat sudut pandang yang baru mengenai kisah-kisah tersebut, dan memperoleh pengetahuan yang baru tentang apel, dan filosofi atau sejarah yang ada di baliknya.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### **1.2.1 Permasalahan**

Bagaimana merancang sebuah *anthology* yang berisi kisah dongeng, mitos, legenda, dan fakta sejarah yang melibatkan peran buah apel di dalamnya, menjadi sebuah buku yang menarik dari segi penampilan maupun isi, dan bermanfaat bagi para pembacanya?

### **1.2.2 Ruang Lingkup**

Sasaran buku ini adalah kalangan dewasa (17 tahun ke atas), dilengkapi dengan ilustrasi, dan didesain dengan apik, sehingga dapat menjadi koleksi. Menggunakan bahasa Indonesia, untuk pasar nasional.

### 1.3 Tujuan Perancangan

Untuk merancang sebuah *anthology* yang berisi kisah dongeng, mitos, legenda, dan fakta sejarah yang melibatkan peran buah apel di dalamnya, menjadi sebuah buku yang menarik dari segi penampilan maupun isi, dan bermanfaat bagi para pembacanya.

### 1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data berupa studi literatur:

1. buku-buku yang memuat kisah-kisah seputar apel
2. buku-buku teori desain

Sumber data digital:

1. situs-situs internet
2. *software* ensiklopedia
3. ensiklopedia *online*

## 1.5 Skema Perancangan

Bagan 1.1

