

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Permasalahan

Seiring derasnya arus budaya modern yang mengikis nilai-nilai budaya lokal, cerita-cerita yang berasal dari luar Indonesia yang tertuang dalam berbagai media seakan-akan menjajah kembali bangsa Indonesia. Mulai dari film cerita animasi, buku dan komik yang mengintimidasi dan mengancam budaya bangsa. Banyaknya film kartun Jepang dan Barat yang beredar membuat menurunnya minat baca anak.

Cerita Dongeng dari luar negeri menawarkan imajinasi yang tidak terbatas serta didukung dengan visualisasi yang sangat indah. Sebut saja Cinderella, Snow White, Sleeping Beauty merupakan sebagian dongeng yang sangat populer di luar negeri termasuk di Indonesia. Sungguh ironis apabila anak-anak Indonesia sebagai Generasi Penerus Bangsa lebih tertarik pada dongeng yang berasal dari luar Indonesia. Bukan hanya dongeng, komik dan berbagai cerita yang berasal dari luar Indonesia lainnya juga turut mengambil alih perhatian anak dari cerita rakyat yang dikenal kuno dan biasa saja.

Dengan pengolahan desain buku dan tutur cerita, cerita rakyat yang belakangan ini terpuruk diharapkan dapat bangkit kembali. Dengan mendesain kembali buku cerita rakyat akan menarik minat anak untuk mengetahui isi dari buku tersebut. Dengan menggunakan aspek-aspek Desain Komunikasi Visual yang tepat, buku cerita tersebut dapat menarik minat target market yang dituju. Selain faktor-faktor yang telah disebutkan, tutur cerita merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam pembuatan sebuah buku. Bahasa yang digunakan berbeda-beda pada setiap tingkatan usia.

Selain memperkaya anak dengan warisan budaya bangsa, buku yang dibuat juga harus dapat menunjang perkembangan anak. Dengan teknik pop up, anak menjadi lebih kreatif dan mempunyai daya imajinasi ruang yang baik. Dimensi yang

disebabkan pop up, membuat anak dapat lebih mengerti apa isi, makna dan pesan yang ingin disampaikan.

1.2 Rumusan Perancangan

1.2.1 Bagaimana membuat cerita Lutung Kasarung menjadi menarik?

1.2.2 Bagaimana membangun karakter tokoh-tokoh di dalam cerita Lutung Kasarung?

1.2.3 Bagaimana Teknik Pop Up dapat membantu terciptanya buku cerita Lutung Kasarung yang baik?

1.3 Tujuan Perancangan

1.3.1 Membuat Lutung Kasarung yang menarik

1.3.2 Membangun karakter tokoh – tokoh di dalam cerita Lutung Kasarung

1.3.3 Teknik Pop Up dapat membantu terciptanya buku cerita Lutung Kasarung yang baik

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan data

Data yang digunakan dalam makalah ini berupa data primer dan sekunder. Data primer berupa hasil wawancara dengan beberapa lembaga masyarakat sunda , sedangkan data sekunder berupa data pustaka atau literatur yaitu data-data yang diperoleh dari buku dan internet. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu dengan: Studi Pustaka (Studi literature buku, data dari internet), Wawancara dengan lembaga dan tokoh yang bergelut dalam bidang kebudayaan Sunda.

1.5 Skema Perancangan

