

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara Kepulauan dengan berbagai macam kebudayaan dengan latar belakang yang beragam. Akan tetapi sangat disayangkan bahwa kebudayaan negara lain malah lebih banyak disukai masyarakat luas dan tidak heran sebagian kebudayaan asing tersebut menjadi gaya hidup anak muda di Indonesia. Tentunya hal ini menyebabkan lunturnya kecintaan terhadap budaya Indonesia.

Yang lebih ironis lagi, banyak peminat dan pengamat budaya dalam negeri yang ingin mempelajari lebih dalam mengenai budaya Indonesia tetapi harus belajar ke negara lain. Hal ini sungguh sangat disayangkan dan seharusnya mereka tidak perlu belajar ke negara lain untuk mempelajari budaya negaranya sendiri. Menyadari akan hal ini akan sangat baik untuk meneruskan budaya Indonesia kepada anak-anak penerus bangsa. Memulainya dengan cerita rakyat, anak-anak akan belajar sedikit demi sedikit mengenai kebudayaan Indonesia.

“Buku adalah jendela ilmu” itu adalah salah satu slogan pendidikan. Banyak hal positif yang bisa diambil dengan membaca. Maka buku merupakan salah satu media yang pas untuk menyampaikan informasi. Tapi, sangat disayangkan bahwa saat ini sulit untuk memilih bacaan yang baik untuk anak. Selain itu banyaknya game-game bermunculan dan banyaknya tayangan televisi yang menarik mudah membuat perhatian anak-anak teralih. Maka dirasa penting untuk membuat buku cerita yang dapat menarik minat baca anak.

Bidang ilmu DKV sangat diperlukan dalam menciptakan sebuah buku yang menarik dan mengandung banyak informasi. Tanpa sentuhan desain yang baik, maka buku tersebut kurang diminati. Dengan pernyataan tersebut, penulis ingin membuat sebuah buku cerita rakyat yang menarik dan tentunya dapat mengangkat kembali kebudayaan Indonesia yang sudah luntur.

Tentunya buku tersebut juga diharapkan dapat menarik minat baca anak. Salah satu cara yang ditempuh untuk membuat buku tersebut menarik adalah dengan membuatnya sebagai buku cerita pop-up.

Salah satu tujuan bercerita atau mendongeng adalah menanamkan nilai moral dan etika yang baik pada anak. Diharapkan anak dapat mengambil teladan yang baik dari cerita yang ia dengarkan. Dikarenakan begitu banyaknya cerita rakyat di Indonesia, maka perlu dipilah cerita rakyat yang mengandung nilai seni, sejarah, dan moral yang baik untuk anak.

Pulau Jawa merupakan salah satu pulau besar dari banyaknya pulau di Indonesia dan memiliki jumlah penduduk terpadat. Salah satu kebudayaan yang berakar kuat di pulau ini adalah kebudayaan Jawa. Di pulau Jawa khususnya di Jawa Timur, dikenal cerita rakyat yang diangkat dari sejarah kerajaan kuno yang pernah berdiri di daerah tersebut. Akan tetapi, cerita tersebut adalah karya fiksi yang penokohnya diambil dari raja dan ratu dari kerajaan tersebut. Cerita ini sangat populer di kalangan masyarakat dan memiliki berbagai macam versi dengan tokoh yang sama namun dengan cerita yang berbeda. Begitu populernya hingga cerita ini mendarah daging di kalangan masyarakat Jawa.

Cerita Panji ialah cerita yang berasal dari Jawa. Menceritakan tentang kepahlawanan dan cinta yang berpusat pada dua orang tokoh utama, yaitu Panji Inu Kertapati dan Putri Candra Kirana. Cerita ini memiliki banyak versi, dan telah menyebar di beberapa tempat di Nusantara (Jawa, Bali, Kalimantan) dan juga di Negara-negara di Asia Tenggara (Malaysia, Thailand, Kamboja, Myanmar, Filipina).

“Andhe Andhe Lumut” adalah salah satu variasi dari cerita Panji. Cerita ini mengisahkan tentang Pangeran Panji yang mencari Putri Candra Kirana. Putri Candra Kirana menghilang dari istana untuk melindungi dirinya saat terjadi peperangan di Kerajaan Jenggala. Demi menemukan Putri Candra Kirana, Pangeran Panji rela menyamar menjadi penduduk desa dan menjadi anak angkat seorang janda tua bernama Mbok Randa.

Seiring dengan berjalannya waktu, cerita ini sering diceritakan dari mulut ke mulut, kemudian menjadi karya sastra, dan akhirnya menjadi seni pertunjukan

tradisional yang dikenal hingga saat ini. Cerita dengan tema seperti ini disebut Daur atau Siklus Panji, dan hasil karya sastranya dikenal dengan Sastra Panji.

Cerita dengan tema Panji menjadi menarik untuk diceritakan kepada anak-anak karena dengan cerita ini anak-anak mendapatkan pendidikan moral, pengetahuan sejarah, serta asal usul kesenian tradisional di Jawa.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk melestarikan kebudayaan Indonesia adalah dengan meneruskannya kepada anak penerus bangsa. Dengan menanamkan rasa cinta pada kebudayaan negeri sendiri pada anak-anak, setidaknya dapat menghindari punahnya kebudayaan yang ada. Buku merupakan salah satu media yang baik untuk menyampaikan informasi. Kendalanya adalah memilih cerita yang baik dan menyajikannya untuk menumbuhkan minat membaca pada anak. Oleh sebab itu, diperlukan cerita dengan media yang tepat untuk menumbuhkan minat membaca dan memberi teladan yang baik pada anak. Berdasarkan fenomena yang terjadi, yang menjadi pokok permasalahan adalah:

- Bagaimana cara menyajikan buku cerita rakyat “Andhe Andhe Lumut” Pop-Up untuk anak-anak berumur 8-15 tahun
- Bagaimana membuat buku cerita rakyat “Andhe Andhe Lumut” Pop-Up agar menarik dan disukai anak-anak sehingga mereka tertarik untuk mempelajari kebudayaan Indonesia disukai.

Hal yang dikerjakan adalah menciptakan buku cerita rakyat “Andhe Andhe Lumut” Pop-Up untuk anak berumur 8-15 tahun dan promosi buku. Buku ini digunakan untuk jangka panjang dan dapat menjadi koleksi menarik untuk anak-anak.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan adalah jawaban untuk masalah teridentifikasi, yaitu:

- Membuat buku cerita rakyat “Andhe Andhe Lumut” Pop-Up yang sesuai dengan pemahaman anak berumur 8-15 tahun

- Menciptakan visual dan Pop-Up yang menarik hingga dapat disukai oleh anak-anak sehingga mereka tertarik untuk mempelajari kebudayaan Indonesia

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1.4.1 Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah:

1.4.1.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diambil dari sumber data yang secara langsung dilakukan oleh penulis atau yang menjadi wakil penulis.

Penulis melakukan wawancara terhadap penerbit dan psikolog anak.

1.4.1.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil tidak dari sumber langsung, yaitu data yang diambil dari literatur, karya sastra, artikel, dan data internet yang telah dilakukan peneliti lain. Penulis banyak menggunakan media internet dan buku literatur.

1.4.2 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah:

1.4.2.1 Wawancara

Wawancara bersifat fleksibel. Penulis mewawancarai narasumber untuk menghasilkan data nyata melalui jawaban atas pertanyaan yang ditanyakan. Selain itu, penulis juga dapat mengetahui pendapat narasumber sebagai masukan untuk menentukan langkah selanjutnya.

1.4.2.2 Studi Pustaka

Penulis melakukan teknik studi pustaka dengan menggunakan buku sebagai referensi dan melalui media internet untuk melengkapi data yang dibutuhkan dan fakta yang ada.

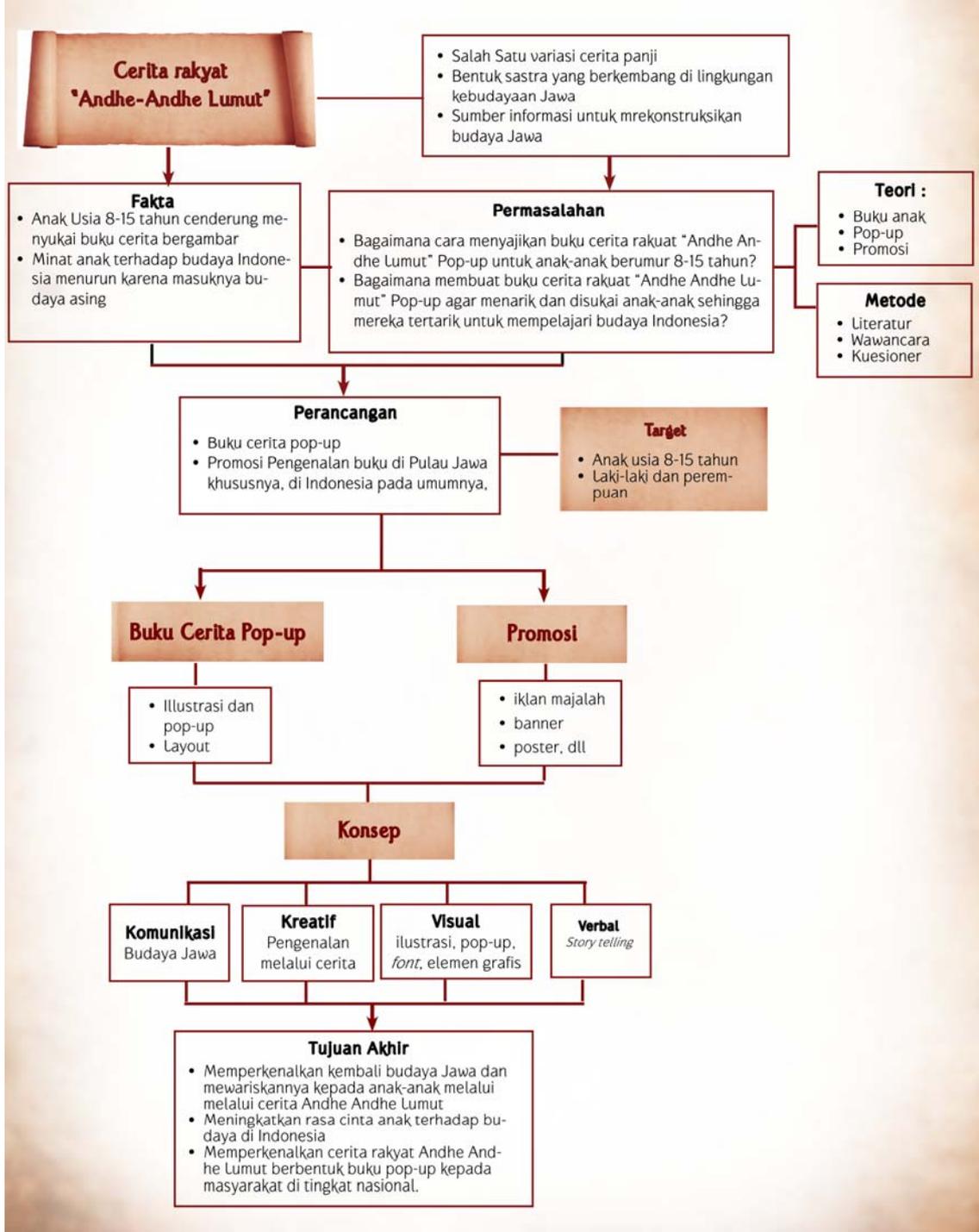
1.4.2.3 Kuisisioner

Penulis menggunakan teknik kuisisioner dengan membagikan kepada anak-anak Sekolah Dasar dengan usia 8 tahun ke atas.

1.5 Skema Perancangan

SKEMA

แนวคิด (diagram)



Gambar 1.1