

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seperti yang di kemukakan oleh Dra. Sally S. Adiwardhana, “Pada hakekatnya, para orangtua mempunyai harapan agar anak-anak mereka tumbuh dan berkembang menjadi anak yang baik, tahu membedakan yang baik dan mana yang tidak baik, tidak mudah terjerumus dalam perbuatan-perbuatan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.”. Namun dalam kenyataannya tidak sedikit anak-anak yang terjerumus dalam perbuatan yang tidak baik seperti yang sering diberitakan yaitu anak-anak yang ikut dalam geng bermotor, tawuran, bermain-main gulat sampai terluka, dan melompat dari lantai atas karena meniru adegan *superhero* dari mancanegara.

Untuk permasalahan yang terakhir disebutkan, anak-anak memang cenderung mengikuti apa yang diidolakannya. Mereka mengidentifikasikan diri dengan tokoh idolanya. Seringkali hal ini terjadi secara tidak disadari dan tanpa suatu tekanan apapun. Anak mengambil tingkahlaku dari model dan menjadikannya tingkahlaku tersebut kedalam dirinya. Sayangnya, mereka melihat sosok tersebut hanya kulitnya saja, mereka tidak melihat pesan-pesan moral yang disampaikan oleh sosok *superhero* idolanya tetapi mereka hanya mencontoh aksi-aksinya yang memang mengandung unsur kekerasan yang dilakukan *superhero* itu, sehingga hal-hal yang merugikan orang lain pun sering terjadi. Apabila hal ini tetap dibiarkan tidak menutup kemungkinan semakin banyak anak-anak berbuat yang merugikan sehingga memakan lebih banyak korban.

Apa yang dilakukan anak-anak tersebut bukanlah suatu kesengajaan, tetapi lebih karena kurangnya bimbingan dan pengaruh lingkungan termasuk pengaruh dari mancanegara. Pengaruh budaya mancanegara tidak hanya memberi hal positif namun juga mengandung hal-hal negatif, seperti komik-komik yang banyak beredar di Indonesia. Komik-komik buatan mancanegara tidak sedikit yang tidak mengandung unsur edukasi, ada beberapa komik yang muncul di peredaran yang mengandung unsur kekerasan tanpa pesan moral yang mampu mempengaruhi pembaca khususnya anak-anak. Selain tidak memberi edukasi budaya

luar juga secara perlahan menggeser budaya Indonesia yang membuat anak-anak tidak mendapat informasi tentangnya.

Oleh karena itu penulis yang mengenyam pendidikan Desain Komunikasi Visual ingin mengkomunikasikan kesalahpahaman tersebut kepada anak-anak dengan memberi edukasi melalui cerita rakyat. Selain untuk memberi pesan-pesan moral yang suatu saat nanti berguna untuk bersosialisasi dalam masyarakat, cerita rakyat merupakan bentuk mencintai budaya sendiri yaitu budaya Indonesia. Cerita rakyat memiliki pesan moral dan edukasi yang baik untuk anak yang secara budaya lebih mudah diperkenalkan kepada anak-anak Indonesia. Tema cerita rakyat yang diambil adalah cerita rakyat “Si Pitung”. Dalam cerita rakyat ini Pitung mempunyai sifat empati yang begitu besar kepada rakyat di lingkungannya, dimana sifat empati merupakan unsur utama dalam perkembangan moral seseorang. Selain itu Pitung adalah tokoh heroik, dimana tokoh heroik merupakan salah satu cara untuk mempengaruhi anak-anak agar menyukainya dan bertingkah laku seperti, karena anak memang cenderung mengikuti perilaku tokoh ataupun model.

Salah satu cara mengenalkan cerita rakyat Indonesia adalah dengan media buku. Buku adalah media pengajaran yang dirasa biasa namun paling banyak digunakan dan diperlukan. Selain praktis, buku juga dapat membangun interaksi bersama. Sayangnya, sebagian besar buku cerita rakyat kurang diminati anak-anak karena kurang menarik secara visual. Pokok permasalahannya adalah bagaimana membuat buku tersebut menarik dan diminati. Melalui *book design* buku tersebut dapat dibuat semenarik mungkin secara konsep dan visual agar dapat diterima oleh masyarakat.

Diharapkan setelah pembuatan buku cerita rakyat ini, anak-anak dapat melihat sosok *superhero* tidak dari aksi-aksi kekerasannya saja namun lebih kepada pesan-pesan moral yang disampaikan juga diharapkan anak-anak lebih mencintai budayanya sendiri.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Dari latar belakang permasalahan yang ada, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memberi pesan-pesan moral kepada anak-anak ?

2. Bagaimana membuat anak mencintai budaya Indonesia ?
3. Bagaimana mengenalkan buku cerita rakyat dan nilai-nilainya pada anak-anak dengan tampilan yang menarik?

1.3 Tujuan perancangan

Adapun tujuan perancangan yang ingin dicapai adalah :

- Menanamkan moral baik pada anak
- Menanamkan sifat cinta budaya Indonesia
- Mengenalkan cerita rakyat dan nilai-nilainya sebagai budaya asli Indonesia
- Membuat buku cerita rakyat Indonesia yang menarik bagi anak-anak

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan beberapa sumber dan teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan beberapa data. Sumber data teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

- Studi Kepustakaan

Adalah suatu proses bentuk survei terhadap data yang sudah ada, dimana proses pengumpulan data dengan cara membaca dan mengutip dari beberapa sumber buku, koran, majalah dan artikel yang berkaitan dengan tema.

- Pengamatan atau Observasi

Observasi yang kami lakukan sifatnya berperan pasif artinya dalam kondisi wajar (tidak pura-pura) untuk melakukan pencatatan, dengan cara mengamati produk-produk yang berhubungan dengan tema.

- Wawancara

Teknik wawancara yang penulis gunakan yaitu wawancara tidak terstruktur (wawancara mendalam) yang dilakukan dengan pertanyaan-pertanyaan yang “open ended” dilakukan tidak secara formal terstruktur tetapi mengarah pada kedalaman informasi.

- Kuesioner

Dipakai untuk validitas pernyataan.

1.5 Skema Perancangan