

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, buku telah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia, baik dalam bentuk komik, novel, maupun majalah. Akan tetapi, sungguh disayangkan hal ini tidak diimbangi dengan banyaknya jenis buku-buku yang mengandung muatan moral yang berguna bagi perkembangan mental masyarakat Indonesia—khususnya bagi generasi remaja yang merupakan cikal bakal penerus bangsa ini.

Pengaruh globalisasi dan kemudahan masuknya kebudayaan asing dalam negara ini menyebabkan mental anak menjadi lebih cepat matang dari yang seharusnya. Tidak jarang dijumpai anak-anak yang sudah “dewasa sebelum waktunya”, dari cara berpakaian hingga pola berpikir. Hal ini tentunya tidak terlepas dari pengaruh buku yang mereka baca.

The Little Prince, atau dalam edisi aslinya yang berbahasa Prancis berjudul *le Petit Prince*, adalah kisah klasik yang memiliki pesona tak lekang oleh waktu dan daya tarik melampaui batas usia dan kebangsaan, sehingga menjadikannya buku berbahasa Prancis yang paling banyak diterjemahkan. The Little Prince telah diterjemahkan ke 180 bahasa dan terjual lebih dari 80 ribu kopi, yang menjadikannya salah satu buku terlaris sepanjang masa.

Hal ini tidak lepas dari “kekuatan” The Little Prince sendiri, yang walau dikategorikan sebagai cerita anak-anak, kisah ini mengandung pengamatan yang amat dalam dan idealis mengenai kehidupan dan sifat manusia. Yang menjadikan The Little Prince tidak hanya sekedar menghibur, tapi juga membuat pembacanya merenung dan menelaah kembali kehidupannya.

Inti dari kisah ini tergambar dalam perkataan yang diucapkan oleh rubah kepada pangeran kecil:

Inilah rahasiaku, sangat sederhana: Kau hanya bisa melihat jelas dengan hatimu. Hal yang penting tak terlihat oleh mata. (Exupéry, 2003 : 85)

Kisah *The Little Prince* memberikan berbagai pelajaran bermanfaat bagi kehidupan, tanpa bersifat memerintah atau menggurui. Hal yang hanya sedikit dijumpai di novel-novel saat ini yang lebih banyak mengangkat tema percintaan dan alam gaib, khususnya yang ditulis oleh pengarang asli Indonesia.

Namun, walau sudah mencetak prestasi yang menakjubkan serta sering kali diadaptasi ke berbagai media, mulai dari layar kaca hingga musikal. Kenyataannya kisah ini belum banyak dikenal oleh masyarakat Indonesia, terutama pada generasi remaja. Berdasarkan dari kuesioner yang penulis lakukan, diketahui bahwa hanya sedikit remaja Indonesia yang telah membaca kisah *The Little Prince* ini.

Maka di sinilah Desain Komunikasi Visual berperan. Kemampuan Desain Komunikasi Visual dalam menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami dinilai dapat menarik minat masyarakat Indonesia, khususnya anak remaja, untuk membaca novel kisah menakjubkan ini. Dalam penerapannya, agar dapat menjangkau setiap lapisan masyarakat pada umumnya, penulis melakukan beberapa penyesuaian dalam novel *The Little Prince* ini dengan kebudayaan Indonesia, tanpa merusak garis besar cerita yang ada.

Berdasarkan penjelasan di atas, *The Little Prince* dipilih sebagai topik Tugas Akhir. *The Little Prince* telah terbukti memiliki kekuatan tersendiri yang dapat “menyihir” pembacanya di seluruh dunia, sehingga kisah ini dinilai mampu melakukan hal yang sama bagi masyarakat Indonesia. Dalam hal ini, Desain Komunikasi Visual berperan agar dapat mengenalkan *The Little Prince* kepada masyarakat Indonesia secara luas dan menyampaikan kisah ini dengan lebih menarik sehingga mampu membuat masyarakat Indonesia semakin menikmati buku ini.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Adapun permasalahan yang terdapat dalam Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana masyarakat Indonesia dapat tertarik membaca kisah Aku dan Pangeran Kecil-Terinspirasi dari kisah The Little Prince oleh Antoine de Saint-Exupery, ini?
2. Bagaimana kisah Aku dan Pangeran Kecil dapat mudah dinikmati masyarakat Indonesia?
3. Bagaimana Desain Komunikasi Visual dapat memperkenalkan kisah Aku dan Pangeran Kecil kepada masyarakat Indonesia, terutama kepada remaja?
4. Bagaimana mengaplikasikan Desain Komunikasi Visual dalam kisah Aku dan Pangeran Kecil?

Sedangkan ruang lingkup yang hendak dikerjakan penulis adalah novel ilustrasi dengan target audiens remaja tahap awal pada khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Aku dan Pangeran Kecil-Terinspirasi dari kisah The Little Prince oleh Antoine de Saint-Exupery, dapat menarik minat masyarakat Indonesia dengan kisah aslinya yang luar biasa dan gaya bahasanya yang sederhana serta mudah dimengerti.
2. Kisah Aku dan Pangeran Kecil dapat mudah dinikmati oleh masyarakat Indonesia melalui penyesuaian dalam bentuk saduran dengan kebudayaan Indonesia.
3. Desain Komunikasi Visual memperkenalkan kisah Aku dan Pangeran Kecil kepada masyarakat Indonesia melalui desain yang menarik dan promosi ke berbagai media.

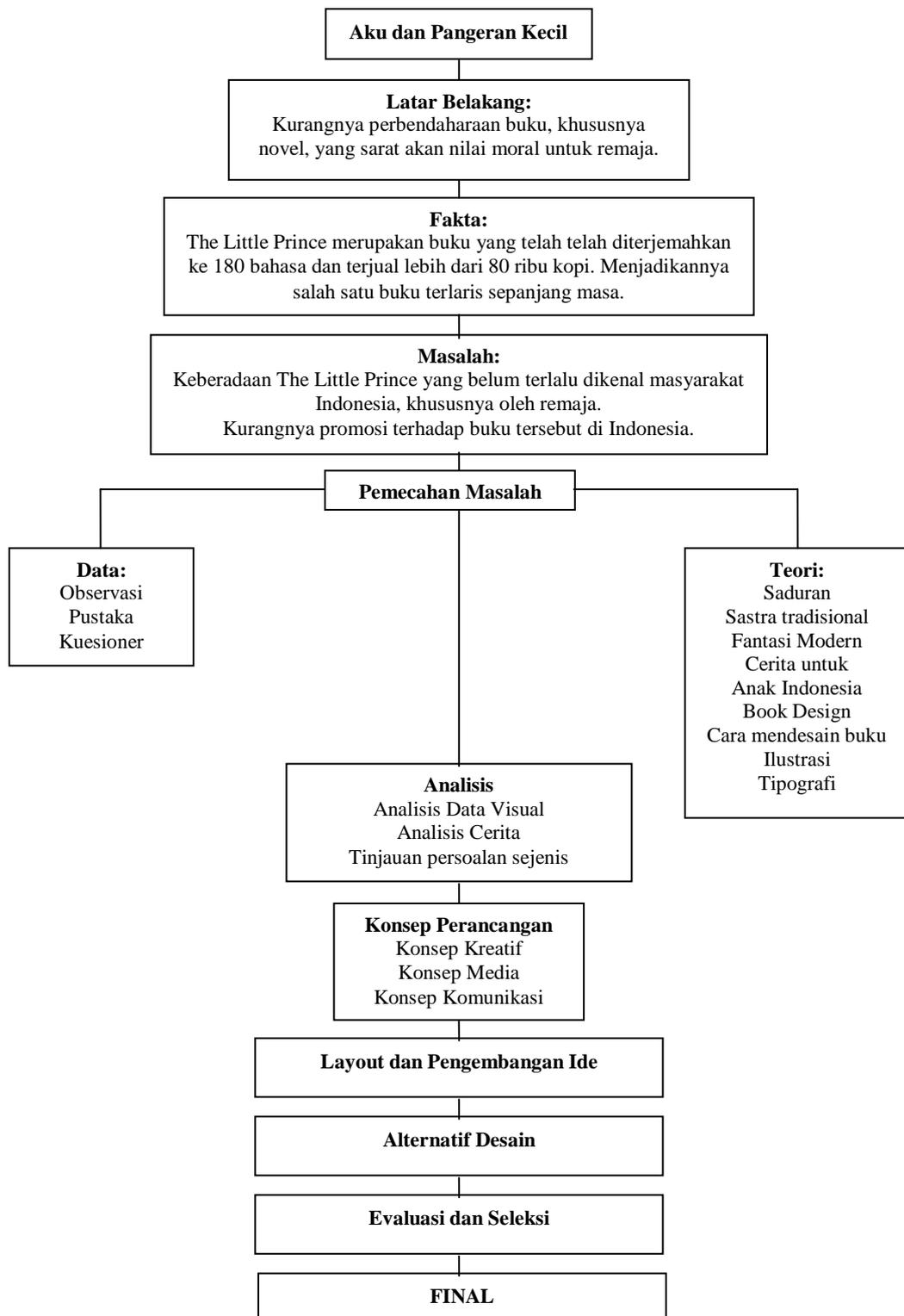
4. Desain Komunikasi Visual diaplikasikan dalam kisah Aku dan Pangeran Kecil melalui penggunaan ilustrasi, desain sampul serta *layout*, hingga promosi dan sebagainya.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi : mengumpulkan data dengan mengunjungi toko buku
2. Metode Studi Pustaka : mengumpulkan data dengan informasi dari buku dan internet.
3. Metode Kuesioner : mengumpulkan data dengan menyebarkan angket untuk validitas pernyataan.

1.5 Skema Perancangan



Tabel 1.1 : Skema Perancangan

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut merupakan inti sari dari pembahasan:

Bab 1 Pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah, permasalahan dan ruang lingkup, tujuan perancangan, sumber dan teknik pengumpulan data, skema perancangan, sistematika penyajian.

Bab 2 Landasan Teori membahas mengenai Saduran, Sastra tradisional Indonesia, Fantasi Modern, dan Sastra untuk Anak Indonesia, serta teori Book Design, Harmoni dalam Mendesain Buku, Ilustrasi, dan Tipografi.

Bab 3 Data dan Analisis Masalah menjabarkan tentang data visual yang dikumpulkan, kisah The Little Prince, hasil survey, analisis cerita yang telah disadur, serta tokoh-tokoh dan setting yang digunakan. Meninjau persoalan sejenis, menganalisa target market dan SWOT.

Bab 4 Pemecahan Masalah merancang konsep kreatif, konsep media, konsep promosi, dan hasil karya.

Bab 5 Penutup memberikan kesimpulan dari keseluruhan proses yang telah selesai diaudit, juga saran-saran.