

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyumas merupakan salah satu kabupaten yang terletak di wilayah Provinsi Jawa Tengah. Letak Kabupaten Banyumas yang strategis menjadikan Kabupaten Banyumas memiliki beragam potensi. Potensi yang dimiliki Kabupaten Banyumas antara lain adalah objek wisata dan kebudayaannya. Bentuk keragaman budaya yang berada di Kabupaten Banyumas salah satunya dapat dilihat dari banyaknya cerita rakyat yang beredar.

Cerita rakyat menjadi bentuk ekspresi budaya masyarakat yang diungkapkan melalui bahasa secara lisan. Cerita rakyat merupakan salah satu sastra yang berkembang secara lisan, adapun sastra lisan tersebut meliputi ekspresi, literasi warga serta kebudayaan, yang disebarkan dari mulut ke mulut dan diwariskan secara turun temurun [1]. Kabupaten Banyumas memiliki beberapa cerita rakyat seperti, cerita Ragasemangsang, Babad Sokaraja, Babad Baturraden, cerita Raden Kamandaka, dan lain sebagainya.

Penelitian ini mengangkat cerita *Raden Kamandaka* yang berasal dari Desa Tamansari, Kecamatan Karanglewas, Kabupaten Banyumas. Dahulu Desa Tamansari merupakan kerajaan yang bernama Pasir Luhur, hal tersebut dipercaya oleh masyarakat melalui cerita rakyat dan bukti situs sejarah yang ada di Desa Tamansari. Pasir Luhur merupakan kerajaan dimana *Raden Kamandaka* berkuasa sebagai raja ke tujuh. Cerita *Raden Kamandaka* merupakan bagian dari teks Babad Pasir Luhur yang mengacu pada persatuan Sunda dan Jawa, daerah Banyumas secara kultural merupakan perbatasan budaya Jawa dengan Sunda [2].

Cerita *Raden Kamandaka* penting untuk diketahui masyarakat dikarenakan dalam cerita tersebut memuat bagaimana sejarah persatuan Sunda dengan Jawa, yang jarang diketahui oleh masyarakat. Selain itu nama *Raden Kamandaka* juga cukup ikonik di kalangan masyarakat Banyumas sehingga menarik untuk dijadikan objek dalam penelitian ini. Saat ini Pemerintahan Desa Tamansari masih

berupaya mengenalkan cerita *Raden Kamandaka* kepada masyarakat. Kurangnya kesadaran dan minat masyarakat untuk mempelajari cerita rakyat daerah menjadikan keberadaan cerita rakyat daerah semakin dilupakan. Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, saat ini cerita *Raden Kamandaka* hanya diketahui oleh masyarakat dari kalangan orang tua saja sehingga cerita tersebut kurang dikenal oleh generasi muda khususnya anak-anak. Jika hal tersebut dibiarkan maka seiring berjalannya waktu cerita *Raden Kamandaka* akan semakin dilupakan.

Persoalan mendasar pada penelitian ini adalah bagaimana kebudayaan cerita rakyat Kabupaten Banyumas menjadi tetap dikenal dan dilestarikan pada era modern seperti saat ini. Saat ini cerita *Raden Kamandaka* hanya dapat ditemui di buku sejarah dan cerita lisan saja. Berdasarkan persoalan tersebut maka perlu media lain yang lebih menarik sebagai media pelestarian cerita rakyat Kabupaten Banyumas. Buku ilustrasi menjadi salah satu media yang relevan untuk mengatasi persoalan tersebut. Media buku dipilih karena buku merupakan media yang dapat dijangkau banyak kalangan. Bentuk buku yang konkrit saat dipegang juga memberi pengalaman sensorimotorik pada target audiens. Buku yang disertai dengan ilustrasi juga dapat menarik perhatian pembaca dan memberi pemahaman serta referensi verbal dan visual target audiens

Ilustrasi merupakan gambar yang berperan sebagai alat bantu dalam suatu buku atau teks sehingga menjadi lebih jelas bermanfaat dan menarik [3]. Buku ilustrasi menarik bagi anak-anak karena tampilannya sangat digemari. Ilustrasi dalam buku juga berfungsi sebagai pendukung dalam cerita sehingga pesan yang akan disampaikan dalam buku tersebut mudah dipahami. Berdasarkan pengertian tersebut dapat diartikan bahwa ilustrasi berperan penting untuk menjelaskan cerita, tulisan, atau informasi lainnya ke dalam bentuk visual agar lebih mudah dipahami.

Dengan adanya buku ilustrasi *Raden Kamandaka* diharapkan dapat menjadi media untuk mengenalkan dan meningkatkan kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat Kabupaten Banyumas. Hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk

melestarikan eksistensi cerita rakyat Raden Kamandaka di tengah pengaruh kemajuan zaman.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Raden Kamandaka sebagai media pelestarian cerita rakyat Banyumas?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang buku ilustrasi cerita rakyat Raden Kamandaka sebagai media pelestarian cerita rakyat Banyumas.

1.4. Batasan Perancangan

Media perancangan dibatasi pada media utama buku ilustrasi dan media pendukung yaitu *x banner*, poster, *totebag*, gantungan kunci, dan pembatas buku. Alur cerita dari buku ini dibatasi pada perjalanan *Raden Kamandaka* saat menjadi rakyat biasa hingga menjadi raja di Pasir Luhur. Target audiens dari buku ini dibatasi pada anak usia 10-13 tahun.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1.5.1. Terhadap Keilmuan DKV

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang keilmuan DKV.

1.5.2. Terhadap Institusi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mewujudkan visi misi institusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi pada bidang *tourism* yaitu kebudayaan daerah, serta menjadi penjembaran teknologi untuk humanisme.

1.5.3. Terhadap Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesadaran kepada masyarakat agar tetap melestarikan cerita rakyat Kabupaten Banyumas di era kemajuan zaman.