

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Banyumas merupakan daerah di Jawa Tengah, yang terbentang dari Gunung Slamet hingga ke Sungai serayu. Terdapat banyak sekali kebudayaan di Banyumas seperti adat, sejarah daerah, lagu, tarian, hingga makanan khas daerah. Berfokus kepada daerah Baturraden yang merupakan daerah wisata di Banyumas yang juga memiliki cerita sejarah terbentuknya daerah tersebut. Sejarah Baturraden yang ada merupakan cerita babad yang memiliki beberapa versi. Babad ditulis berdasarkan kejadian atau keadaan pada masa cerita tersebut ditulis dan berhubungan dengan cerita sejarah atau bukti sejarah [1]. Babad Baturraden sendiri memiliki beberapa versi cerita. Berdasar data dari berkas lokawisata Baturraden diperoleh versi babad yang beragam yaitu versi Kadipaten Kutaliman, Syekh Maulana Maghribi, J.W. Van Depperen dan juga terdapat bukti Babad Kamandaka yaitu relief dan patung di lokawisata Baturraden.

Cerita Babad Baturraden secara resmi diajarkan dan diceritakan melalui mata pelajaran muatan lokal di Banyumas, yaitu Budaya Banyumasan. Mata pelajaran ini mengajarkan berbagai materi terkait budaya dan adat di Banyumas, tidak terkecuali cerita sejarah dari Banyumas itu sendiri. Bagi penulis hal ini dapat diangkat menjadi sebuah karya untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang berjalan di Banyumas. Berdasar observasi yang dilakukan, pembelajaran mata pelajaran budaya Banyumas masih belum efektif, karena media pembelajaran yang tersedia saat ini hanya menyajikan teks dan ilustrasi sederhana. Media pembelajaran yang tersedia menyajikan teks cerita dengan ilustrasi seadanya, sehingga diperlukan usaha lebih terkait dengan kreatifitas guru untuk memantik imajinasi siswa saat kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini belum ada media

visual pendukung pembelajaran yang digunakan sebagai alat peraga kreatif dan interaktif mengenai Babad Baturraden.

Dalam buku terbitan terbaru yang digunakan saat ini cerita bahkan disajikan secara sepotong-sepotong sesuai dengan tema yang ingin disampaikan oleh buku. Maka dari itu cerita daerah perlu diceritakan kembali atau disajikan ulang dengan media yang lebih efektif.

Dalam perancangan ini, cerita yang dipilih adalah versi Kadipaten Kutaliman. Cerita ini menceritakan seorang abdi “gamel” yang bertugas merawat kuda lalu saling jatuh cinta dengan putri adipati. Karena sistem kasta saat itu, mereka lalu keluar dari Istana Kutaliman dan berkelana hingga ke daerah Baturraden. Dalam versi cerita ini juga tercantum latar tempat daerah Kutaliman dan Baturraden, sehingga ada bukti lokasi yang masih ada hingga saat ini. Cerita cinta gamel dan putri adipati ini terkesan sebuah cerita dongeng putri raja, dengan latar cerita yang berada di kaki gunung Slamet, menjadi lebih spesifik bercerita daerah Baturraden. Sedangkan cerita versi Syekh Maulana Maghribi kurang spesifik menceritakan tentang daerah Baturraden, namun lebih bercerita tentang perjalanan Syekh Maulana Maghribi yang mencari pencerahan dan condong ke cerita keagamaan.

Demikian banyak cerita sejarah dan budaya yang ada, cukup sulit diceritakan jika hanya menggunakan lisan. Sebuah media ilustrasi yang mewakili cerita, dapat menyampaikan pesan cerita secara lebih baik pada audiens. Lawrence Zeegen dalam bukunya menulis tentang ilustrasi yang baik akan bekerja seperti sebuah narasi cerita yang efektif, ilustrasi dapat melibatkan audiens secara penuh untuk mencapai pesan yang ingin disampaikan [2]. Konten visual yang menyenangkan cenderung mudah diingat dan disukai oleh audiens, juga dengan efektif menyampaikan pesan yang ingin disajikan.

Pelajar sekolah dasar cenderung tertarik pada media bergambar, warna-warni, juga dengan bentuk yang unik. Penggunaan media yang menarik juga dapat mempermudah pemahaman pesan bagi audiens [3]. Media perancangan ini

dirancang sesuai dengan acuan ajar cerita Budaya Banyumas yaitu Babad Baturraden, dengan visual yang menarik sehingga dapat mengantarkan cerita lokal daerah dengan baik kepada audiens. Buku *pop up* yang dibuat akan berguna sebagai media interaktif bagi siswa sekolah dasar sebagai pendukung pembelajaran.

Dalam perancangan ini buku *pop up* menjadi pilihan media yang dapat menyajikan cerita dengan baik. Visual dan bentuk yang kuat, dapat mengikat audiens ke dalam pesan yang sedang diangkat, dan menghidupkan pesan itu dalam pikiran audiens. Berkaitan dengan target market yang dituju yaitu pelajar sekolah dasar, buku *pop up* akan membantu dalam kegiatan pembelajaran yaitu memudahkan target market untuk mengimajinasikan tokoh cerita yang berada pada latar tempat dan waktu terkait, dan dapat memudahkan untuk mengingat dan memahami cerita. Maka dari itu buku *pop up* adalah solusi yang cukup efektif. Ann Montanaro mendefinisikan bahwa buku pop-up merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur tiga dimensi [4]. Objek berdimensi dapat memberi kejutan pada setiap halaman. Setiap objek yang kita jadikan timbul dan dapat disentuh atau digerakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana merancang buku *pop up* cerita lokal Babad Baturraden: Kadipaten Kutaliman?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Merancang buku *pop up* cerita lokal “Babad Baturraden: Kadipaten Kutaliman” untuk mendukung pembelajaran sekolah dasar.

1.4 Batasan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah, batasan penelitian dibuat dengan tujuan menjaga fokus perancangan, maka batasan masalah yang digunakan yaitu:

1.4.1 Perancangan buku *pop up* cerita Babad Baturraden: Kadipaten Kutaliman untuk pembelajaran siswa sekolah dasar.

1.4.2 Merancang media pendukung buku *pop up* cerita Babad Baturraden: Kadipaten Kutaliman yaitu publikasi melalui konten media sosial, poster cetak, flyer, merchandise berupa totebag, dan stiker.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi dampak bagi sasaran penelitian. Penelitian ini harus memberi manfaat dan menjadi bentuk usaha pelestarian dan pemasaran budaya Banyumas. Selain berdampak bagi sasaran penelitian, penelitian ini juga bermanfaat untuk akademisi, diantaranya :

1.5.1 Untuk Keilmuan DKV

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi perancangan serupa berikutnya. Perancangan ini juga menjadi sebuah penerapan keilmuan DKV untuk pelestarian budaya lokal.

1.5.2 Untuk Institusi

Penelitian ini diharapkan menjadi pengembangan ilmu pengetahuan berbasis teknologi informasi dalam bidang *tourism* yaitu membantu pelestarian cerita legenda dan juga menjadi pendukung visi dan misi Institusi sebagai penjemputan teknologi bagi humanisme.

1.5.3 Untuk Masyarakat

Penelitian ini diharapkan menjadi media penunjang pembelajaran bagi target market dan juga media edukasi bagi masyarakat luas. Media ini juga dapat menjadi arsip daerah Banyumas.