

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita legenda adalah kisah cerita dari tokoh seseorang yang berasal dari masyarakat masa lalu yang diceritakan secara turun temurun. Legenda adalah bagian dari kisah-kisah yang berkembang di masyarakat dan menjadi populer di dalamnya[1]. Media yang digunakan variatif karena adanya teknologi dan alur cerita dari ketiga judul tersebut tidak berubah sejak pertama kali muncul dari puluhan tahun lalu. Berbanding terbalik dengan cerita sejarah yang tidak terlalu terkenal, menggunakan media cerita yang terbatas, sehingga tingkat minat masyarakat untuk membaca sejarah tersebut sangat kurang hingga terlupakan karena tidak dilestarikan. Hanya sebagian kecil saja cerita rakyat yang diangkat atau diperdengarkan saat ini. Keberadaan cerita rakyat di era modern ini sudah jarang ditemui, terutama cerita rakyat dari daerah-daerah terpencil di Indonesia[2]. Berangkat dari permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengangkat cerita sejarah asal Kabupaten Tegal yang bernama Amangkurat I sebagai topik penelitian.

Amangkurat 1 terletak di Kabupaten Tegal, tepatnya pada desa Pesarean. Amangkurat 1 adalah makam dan juga petilasannya Raden Mas Sayidin, dia adalah raja Mataram ke 4 yang menggantikan ayahnya yaitu raja Mataram 3 yang bernama Sultan Agung. Tetapi sangat disayangkan warga Kabupaten Tegal tidak banyak yang mengetahui siapa Amangkurat 1 tersebut dan mengapa Amangkurat 1 dimakamkan di desa Pesarean. Tokoh Amangkurat 1 memiliki peranan penting bagi Kabupaten Tegal seperti bangunan peninggalan dan usaha Amangkurat 1 yang memiliki banyak manfaat bagi masyarakat Kabupaten Tegal.

Menurut Irkham Rizki sebagai juru kunci keturunan ke 11 dari Amangkurat 1 ada beberapa pengunjung-pengunjung dari beberapa sekolah seperti Madrasah dari lokal, dan ada beberapa juga dari luar kota seperti wilayah Pemalang. Selain kalangan pelajar, tidak jarang pula ibu-ibu pengajian dan peziarah wali turut menyemarakkan suasana, menciptakan keberagaman pengunjung yang memberikan nilai historis dan keagamaan bagi tempat tersebut. Setelah itu saya juga

mewawancari ketua Dinas Kebudayaan yang bernama Pembayun Sulistyorini, dari hasil wawancara tersebut, media disekolah dasar hanya menggunakan buku catatan atau buku bacaan yang mana pembelajaran di sekolah tersebut terasa monoton yang hanya membaca buku dan siswa sekolah dasar akan merasa malas untuk mempelajarinya sendiri, walaupun ada yang menerangkan juga siswa tetap merasa malas untuk mendengarkan dan mempelajari cerita sejarah tersebut. Dengan hal itu sekolah membutuhkan suatu media baru seperti buku cerita ilustrasi dengan bertujuan sebagai pembelajaran siswa sekolah dasar dengan bertujuan untuk meningkatkan minat siswa belajar sejarah. Dengan hal ini, untuk edukasi di sekolah dasar masih kurang sehingga dibutuhkan suatu media bagi siswa sekolah dasar agar dapat mengetahui informasi mengenai asal-usul makam Amangkurat 1, Oleh karena itu penulis akan membuat perancangan ini dengan hasil output buku ilustrasi berformat buku cetak sebagai media pengenalan.

Buku ilustrasi yaitu buku berisikan visualisasi pada tulisan yang dibuat oleh teknik menggambar, fotografi, lukisan, atau teknik lainnya dengan menekankan pada subjek dengan kalimat yang dimaksud[2]. Buku ilustrasi yaitu sebuah buku yang berisikan sebuah tulisan dan visual dari sebuah informasi yang akan disampaikan. Ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu. Ilustrasi merupakan tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu, ilustrasi pada buku anak menjadi kriteria yang penting[3]. Dengan ilustrasi, buku tersebut terlihat lebih menarik dan mudah diimajinasikan pada saat membaca buku tersebut. Sehingga buku tersebut dengan mudah dapat dimengerti. Buku ilustrasi dibuat dengan bertujuan untuk menyampaikan informasi teks dengan informasi yang memiliki gambar atau non teks[4]. Tanpa adanya ilustrasi, anak-anak akan menemui kebosanan saat membaca sebuah tulisan[3]. Buku ilustrasi memiliki cerita dan narasi yang lengkap dan terfokus, dengan ilustrasi yang mendukung dan memperkaya pemahaman anak terhadap alur cerita serta mampu membantu meningkatkan pemahaman kosa kata melalui teks yang terintegrasi dengan gambar dan juga memiliki visual menarik yang dapat mendukung imajinasi sang anak. Bahwa buku ilustrasi memiliki kesesuaian konteks yang meliputi seperti menggambarkan adegan penting yang terdapat dalam cerita, mewakili seluruh isi

cerita dalam bentuk yang utuh dan padat, strategi penyampaian pesan melalui gambar dalam buku berulang-ulang untuk memudahkan daya ingat anak, cerita disampaikan dan dipertegas melalui gambar[3]. Ilustrasi mempunyai peran sebagai media komunikasi untuk membangun imajinasi dari visualisasi cerita yang akan disampaikan oleh ilustrator kepada pembaca. Ilustrasi juga dapat memberi kesan dinamis dan *eyecatching* yang bisa memikat minat baca anak-anak.

Perancangan buku ilustrasi cerita sejarah ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita sejarah lokal kepada anak usia sekolah dasar (usia 8 sampai 12 tahun) dengan menggunakan gaya ilustrasi kartun yang akan didistribusikan melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, hal ini dikarenakan pada usia 8-12 tahun anak-anak lebih mudah menerima segala informasi yang ada serta sikap kritis yang selalu ingin tahu terhadap lingkungan sekitarnya[4]. diharapkan mampu meningkatkan minat dan ketertarikan baca pada anak. Selain melestarikan, cerita sejarah juga perlu diperkenalkan kepada anak-anak sejak dini guna untuk memberikan edukasi melalui pesan moral yang terkandung pada cerita sejarah tersebut. Dengan tujuan penelitian yaitu untuk menarik minat baca kepada anak usia 8 sampai 12 tahun. Gaya ilustrasi yang akan dipakai adalah gaya yang menggunakan warna cenderung lucu, ceria dan *eye catching*. Warna yang cerah, *eye catching* dan pastel lebih banyak diminati dan juga cocok bagi anak-anak usia 6-11 tahun[5]. yang akan menjadi lebih mudah untuk menarik minat pembaca pada target usianya.

Berdasarkan penjelasan diatas, perancangan buku ilustrasi guna untuk menumbuhkan rasa minat anak usia 8 hingga 12 tahun terhadap cerita sejarah. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan cerita sejarah lokal dalam bentuk buku ilustrasi. Pemilihan cerita sejarah asal Tegal bertujuan untuk memperkenalkan cerita sejarah lokal dengan target audiens yaitu di Pesarean, Kabupaten Tegal. Pemilihan anak-anak pada usia 8 sampai 12 tahun yaitu diharapkan perancangan tersebut dapat digunakan sebagai media pengenalan cerita sejarah lokal serta media pembelajaran melalui media buku cetak di lembaga pendidikan tersebut. Pada penelitian ini buku ilustrasi cetak dipilih diharapkan dapat menjadi media edukasi. Dengan menggunakan buku ilustrasi diharapkan mampu menjadi media untuk pengenalan cerita sejarah lokal yang efektif dan praktis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

- 1.2.1 Bagaimanakah merancang buku ilustrasi legenda Amangkurat I sebagai media pengenalan di Kabupaten Tegal?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu:

- 1.3.1 Merancang buku ilustrasi legenda Amangkurat I sebagai media pengenalan di daerah Kabupaten Tegal.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan-batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Perancangan buku ilustrasi legenda Amangkurat I.
- 1.4.2 Target usia perancangan buku ilustrasi legenda Amangkurat I yaitu pada anak usia 8 hingga 12 tahun sebagai media pengenalan cerita sejarah lokal.
- 1.4.3 Merancang media pendukung Stand Akrilik, Stiker, Poster, Buku Digital dan Feed Instagram untuk mengoptimalkan promosi media utama buku ilustrasi legenda Amangkurat I.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi antara lain:

1.5.1 Bagi keilmuan DKV

Perancangan buku ilustrasi Amangkurat I diharapkan dapat menambah wawasan serta mendorong kreatifitas peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat di bangku perkuliahan untuk membuat karya yang bermanfaat.

1.5.2 Bagi Masyarakat

Hasil dari perancangan buku ilustrasi Amangkurat I diharapkan dapat menjadi media pengenalan cerita sejarah lokal untuk anak-anak usia 8 sampai 12 tahun, sehingga target audiens dan masyarakat dapat memiliki pengetahuan terhadap cerita sejarah di lingkungan tempat tinggal mereka.

1.5.3 Bagi Institusi

Hasil dari perancangan ini dapat menambah literatur Pustaka pada Perpustakaan IT Telkom Purwokerto yang dapat digunakan sebagai sumber referensi peneliti lainnya, serta sebagai salah satu bentuk mewujudkan visi dan misi IT Telkom Purwokerto di bidang *Healthcare, Agro-Industry, Tourism, dan Small-Medium Enterprise*. Perancangan ini akan menambahkan literasi dibidang *Tourism* di Kabupaten Tegal dan sekitarnya dengan bertujuan untuk menambah pengetahuan tentang salah satu legenda di Kabupaten Tegal yang bernama Makam Amangkurat 1.