

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat adalah warisan budaya yang wajib dijaga untuk memelihara keanekaragaman budaya Indonesia. Cerita rakyat merupakan kisah, cerita, legenda yang ada di masyarakat dan diturunkan dari generasi ke generasi. Adapun manfaat cerita rakyat yaitu mengandung norma-norma yang dapat mempengaruhi perkembangan moral anak, melatih kecerdasan anak secara *virtual*, emosional, kognitif, pengetahuan, dan spiritual [1]. Cerita rakyat diwariskan dari satu generasi ke generasi agar dapat mewakili identitas budaya dan kepribadian bangsa Indonesia [2]. Cerita rakyat biasanya diceritakan langsung oleh orang tua kepada anak sebagai hiburan yang tepat bagi anak. Bercerita juga dapat menjadi cara untuk semakin mempererat rasa cinta, kasih, dan sayang antara orang tua dan anak.

Menceritakan cerita rakyat mulai jarang dilakukan oleh orang tua, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan teknologi dan kesibukan orang tua. Orang tua lebih memilih memberikan anaknya gadget daripada bercerita langsung. Padahal dari hal kecil itu dapat menyebabkan masalah interpersonal yang meliputi pengabaian hubungan sosial dalam dunia nyata, tanggung jawab pekerjaan atau sekolah, dan kesehatan fisik [3]. *Gadget* pada anak usia dini (4-6 tahun) mempunyai dampak negatif terhadap anak, hal ini terjadi karena tidak adanya komunikasi dua arah [4]. Masalah ini biasa dikenal secara umum sebagai kecanduan gadget. Untuk menghindari efek kecanduan gadget semakin parah, maka dibutuhkan peningkatan interaksi langsung antara orang tua dan anak. Peningkatan interaksi dapat dilakukan dengan cara membangun kembali minat baca pada anak. Langkah awal yang dapat dilakukan orang tua adalah membiasakan membaca buku cerita sebelum tidur. Buku cerita rakyat dapat menjadi salah satu pilihan bacaan yang berkualitas dan bermanfaat [5]. Buku

cerita rakyat dapat menjadi pilihan bacaan bermanfaat karena cerita rakyat merupakan warisan budaya yang wajib dilestarikan dan mengandung pesan moral dan nilai positif yang baik anak. Cerita rakyat juga dapat melatih kecerdasan visual, menambah pengetahuan dan spiritual anak. Orang tua dapat memilih cerita rakyat yang beredar di daerah tempat tinggal, sehingga anak dapat mengenali kebudayaan.

Cerita rakyat yang terdapat di suatu daerah biasanya memiliki banyak versi, contohnya cerita rakyat yang berasal dari kabupaten Banyumas. Penyebab banyaknya versi cerita rakyat karena tradisi lisan yang telah melewati banyak generasi. Di kabupaten Banyumas terdapat cerita rakyat mengenai asal-usul nama Banyumas. Cerita rakyat asal-usul nama Banyumas terdapat 3 versi. Di antaranya adalah Banyumas berasal dari air dan emas, Banyumas berasal dari peristiwa kayu mas, dan Banyumas berasal dari peristiwa berhentinya pendiri Banyumas di suatu sungai saat perjalanan[6]. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi Bapak Mispan, cerita rakyat asal usul nama banyumas yang paling valid adalah Banyumas berasal dari air dan emas.

Di kabupaten Banyumas, buku cerita rakyat asal-usul nama Banyumas belum tersedia. Hanya terdapat buku cerita rakyat Banyumas berjudul Amanat Adipati Arya Wira Saba dengan cetakan pertama pada tahun 1990. Buku dengan empat puluh delapan halaman tersebut berisi tentang perjalanan pendiri Banyumas. Buku tersebut dirasa kurang ramah anak karena kurangnya ilustrasi sebagai gambaran suatu cerita. Anak usia 3-8 tahun cocok dengan tipe buku bergambar, yang berkisar 32 halaman dengan ilustrasi berwarna dan menarik disetiap lembar. Baiknya, setiap paragraf berupa 1-3 kalimat di sudut halaman, mengandalkan visual yang dominan dengan teks dan ilustrasi yang saling berkaitan [7].

Maka dari itu dibutuhkan perancangan ilustrasi asal-usul nama Banyumas melalui media buku cerita rakyat yang dapat menarik minat baca anak. Perancangan ilustrasi asal-usul nama Banyumas melalui media buku cerita rakyat dapat dibuat kuat dan berkarakter. Ilustrasi dirancang sesuai dengan alur cerita rakyat asal-usul nama Banyumas. Meminimalisir narasi dalam perancangan yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi dan daya imajinasi anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Bagaimanakah cara merancang ilustrasi sesuai cerita asal-usul nama Banyumas untuk menarik minat anak?
- 1.2.2 Bagaimanakah penerapan ilustrasi asal-usul nama Banyumas untuk media buku cerita?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui cara merancang ilustrasi sesuai cerita asal-usul nama Banyumas yang dapat meninggalkan kesan kuat sehingga anak mudah mengingat.
- 1.3.2 Untuk mengetahui cara menerapkan ilustrasi asal-usul nama Banyumas melalui media buku cerita yang dapat memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas supaya lebih fokus dan terperinci maka batasan masalah yang digunakan dalam penelitian yaitu:

- 1.4.1 Perancangan mengambil dasar cerita rakyat asal-usul nama Banyumas versi dinas.
- 1.4.2 Mengkonsep hingga merancang ilustrasi asal usul nama Banyumas.
- 1.4.3 Menerapkan ilustrasi asal-usul nama Banyumas melalui media buku cerita.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan untuk manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi keilmuan

1.5.1.1 Menambah wawasan tentang jenis-jenis ilustrasi.

1.5.1.2 Membuka peluang bagi penelitian lain untuk terus melakukan penelitian lanjutan..

1.5.2 Manfaat bagi masyarakat.

1.5.2.1 Menambah pengetahuan masyarakat akan ilustrasi asal usul nama Banyumas.

1.5.2.2 Menjadi langkah pelestarian kebudayaan Banyumas, melalui buku sebagai arsip kebudayaan.

1.5.3 Manfaat bagi Institut

1.5.3.1 Sebagai sumber referensi ilmu baru terhadap mata kuliah ilustrasi.

1.5.3.2 Memberikan inspirasi terhadap mahasiswa agar dimasa depan mahasiswa dapat melakukan perkembangan dan pemanfaatan dari ilustrasi yang telah dijabarkan diperancangan ini.