

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Akses internet yang mudah didapatkan pada masa kini memberi kebebasan untuk setiap orang mendapat informasi secara instan termasuk hiburan. Imbasnya anak-anak bahkan pada usia pra sekolah formal bisa dengan mudah menerima asupan hiburan dari berbagai rentang usia baik itu dari dalam bahkan luar negeri melalui berbagai *platform online*. Hal ini merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi dan informasi yang secara langsung membawa ke fenomena globalisasi [1]. Globalisasi sendiri memberikan berbagai manfaat untuk kemajuan pembangunan bangsa seperti kemudahan akses informasi dan komunikasi tanpa batas. Sayangnya disamping manfaat, globalisasi juga memiliki dampak negatif yaitu salah satunya adalah mudah masuknya informasi serta budaya dari luar tanpa filter yang kemudian menjadi salah satu faktor yang menggeser eksistensi budaya lokal khususnya cerita rakyat oleh hiburan yang lebih variatif dan mudah didapatkan aksesnya [2].

Berbagai macam judul cerita seperti *Snow White*, *Cinderella* dan *Rapunzel* merupakan dongeng asal luar negeri yang digemari anak-anak di seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia. Dengan visualisasi dan media yang semakin variatif karena adanya teknologi membuat ketiga judul dongeng diatas masih disukai anak-anak terlepas dari alur ceritanya tidak berubah sejak pertama kali muncul puluhan tahun lalu. Berbanding terbalik dengan cerita rakyat asal Indonesia yang media ceritanya terbatas, serta jenis atau judul cerita rakyat yang diperbarui adalah judul-judul terkenal contohnya seperti Legenda Sangkuriang dan Legenda Maling Kundang. Padahal masih banyak sekali judul cerita rakyat di masing-masing daerah yang bisa diperkenalkan kepada masyarakat. Berangkat dari hal tersebut penulis tertarik untuk mengangkat budaya lokal cerita rakyat asal Kabupaten Banyumas sebagai topik penelitian dengan hasil output buku ilustrasi berformat digital atau yang lebih dikenal dengan sebutan *e-book (electronic book)*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ilustrasi mengandung

makna “sebuah gambar yang menjelaskan isi dari suatu buku atau menjelaskan sebuah tulisan sehingga membantu pembaca dalam memainkan imajinasinya untuk mengartikan tulisan lewat sebuah gambar”[3]. Ilustrasi berperan sebagai media komunikasi untuk membangun visualisasi cerita yang ingin disampaikan ilustrator kepada pembaca, selain itu ilustrasi mampu memberi nyawa terhadap jalannya cerita yang nantinya akan disajikan. Secara tampilan, ilustrasi juga memberi kesan dinamis dan *eyecatching* yang memikat minat anak-anak.

Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat ini bertujuan sebagai upaya memperkenalkan budaya lokal kepada anak usia pra sekolah (usia tiga sampai enam tahun) dan dikemas dengan gaya ilustrasi modern yang diharapkan mampu menstimulasi minat dan ketertarikan anak-anak terhadap kegiatan membaca dan cerita rakyat itu sendiri. Selain melestarikan budaya, cerita rakyat perlu diperkenalkan kepada anak sejak dini guna memberi edukasi melalui pesan moral yang terkandung dalam cerita karena sesungguhnya penting untuk memperkenalkan anak-anak pada budaya lokal dan hiburan sesuai usia mereka agar keterampilan bahasa, komunikasi, kognitif serta keterampilan sosial-emosional berkembang optimal sebagaimana mestinya [4].

Pembuatan buku ilustrasi diawali dengan menentukan judul cerita apa yang akan diangkat. Dalam penelitian ini cerita yang akan diangkat adalah cerita rakyat “Curug Cipendok” yang merupakan salah satu wisata di daerah Cilongok. Hal ini bertujuan agar anak memiliki pengetahuan mengenai cerita rakyat dimana tempat mereka tumbuh karena lingkup penelitian adalah wilayah Cilongok. Selanjutnya menentukan gaya ilustrasi apa yang akan dipakai. Selaras dengan tujuan penelitian yaitu untuk menarik minat baca anak terutama usia pra sekolah formal tiga sampai enam tahun, gaya ilustrasi yang akan dipakai adalah ‘ilustrasi kartun’. Gaya ini cenderung lucu, ceria dan *colorfull* yang akan lebih mudah menarik minat pembaca pada target usia yang sudah disebutkan [5].

Berdasarkan penjelasan di atas menjadi penting dilakukan perancangan buku ilustrasi guna menumbuhkan minat anak usia pra sekolah formal khususnya di PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) Mawar Bersemi Cilongok terhadap cerita rakyat. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya lokal dalam bentuk

cerita rakyat ditengah kuatnya arus globalisasi yang membuat eksistensi budaya dalam negeri tergeser oleh hiburan dari luar negeri lebih mudah didapatkan. Pemilihan cerita rakyat asal Banyumas bertujuan untuk memperkenalkan budaya lokal dimana target audiens tumbuh yaitu di Cilongok, Banyumas. Pemilihan anak-anak usia pra sekolah formal khususnya di PAUD Mawar Bersemi Cilongok yaitu diharapkan perancangan karya dapat digunakan sebagai media pengenalan budaya serta media belajar membaca melalui media alternatif *e-book* di Lembaga Pendidikan tersebut. Pada penelitian ini media *e-book* dipilih selain untuk menyeimbangi perkembangan era digital juga diharapkan dapat menjadi media edukasi alternatif [6]. Terlebih situasi pandemi Covid-19 yang masih berlangsung memaksa masyarakat untuk menerapkan *physical distancing* dan membuat kegiatan belajar mengajar harus dilakukan secara daring. Selain penyebarannya lebih efisien, *e-book* diharapkan mampu menjadi media baru pengenalan budaya lokal yang efektif dan praktis karena dapat diakses dimana dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

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

- 1.2.1 Bagaimanakah perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok sebagai media pengenalan lokalitas Banyumas?
- 1.2.2 Bagaimanakah perancangan media pendukung untuk mengoptimalkan promosi media utama *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu:

- 1.3.1 Merancang ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok untuk anak-anak usia pra sekolah formal khususnya di PAUD Mawar Bersemi Cilongok sebagai upaya pengenalan budaya lokal Banyumas dan belajar membaca melalui media *e-book*,
- 1.3.2 Merancang media pendukung untuk mengoptimalkan promosi media utama *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan-batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Perancangan desain *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok akan menggunakan ilustrasi kartun,
- 1.4.2 Target usia perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok yaitu anak usia pra sekolah atau 3 – 6 tahun khususnya siswa PAUD Mawar Bersemi Cilongok sebagai media pengenalan budaya lokal cerita rakyat dan belajar membaca,
- 1.4.3 Perancangan *e-book* ilustrasi cerita rakyat Curug Cipendok berfokus untuk menumbuhkan pengetahuan anak mengenai budaya lokal berupa cerita rakyat di lingkungannya tumbuh yaitu Cilongok, Banyumas.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi antara lain:

- 1.5.1 Bagi Keilmuan DKV
Perancangan *e-book* ilustrasi Curug Cipendok ini diharapkan dapat mendorong kreatifitas peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang didapat di bangku perkuliahan untuk membuat karya yang inovatif dan bermanfaat.
- 1.5.2 Bagi Masyarakat
Hasil karya *e-book* ilustrasi Curug Cipendok diharapkan dapat menjadi media pengenalan budaya lokal kepada anak-anak usia pra sekolah formal khususnya di PAUD Mawar Bersemi Cilongok sehingga target audiens dan masyarakat dapat memiliki pengetahuan terhadap cerita rakyat di lingkungan tempat mereka tinggal.
- 1.5.3 Bagi Institusi
Perancangan *e-book* ilustrasi Curug Cipendok ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menambah wawasan keilmuan civitas akamedik dan menjadi sarana referensi tambahan mengenai permasalahan terkait.