



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sumatera merupakan pulau yang memiliki banyak kota besar. Di setiap kota menyimpan latar budaya yang beragam, diantaranya yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat ini merupakan bentuk warisan budaya yang secara turun-temurun terus dilestarikan oleh masyarakat lokal. Seperti Bawang Merah Bawang Putih dan Malin Kundang, Pak Lebai Malang, Legenda Danau Maninjau, Asal Usul Minangkabau yang berasal dari Sumatera Barat. Asal Mula Danau Toba yang berasal dari Sumatera Utara. Legenda Putri Berias, Legenda Ikan Patin, Legenda Pulau Kemaro yang berasal dari Sumatera Selatan.

Namun, tidak semua cerita rakyat tersebar dan diketahui oleh masyarakat luas. Contohnya cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro yang berasal dari Sumatera Selatan tepatnya kota Palembang. Cerita rakyat ini cukup terkenal hingga Pemerintah membuat sebuah tempat wisata Pulau Kemaro agar budaya ini tidak punah. Tetapi, hal ini tidak terlalu berdampak bagi masyarakat kota Palembang khususnya anak usia 7-9 tahun. Hal ini diperkuat dari hasil survey yang telah dilakukan oleh penulis terhadap 26 orang dengan menggunakan teknik *sampling incidental* terhadap anak-anak usia 7 - 9 tahun di kota Palembang. Berdasarkan hasil survey, 25 orang diantaranya tidak mengetahui cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro dan satu diantaranya hanya pernah mendengar.

Cerita Legenda Pulau Kemaro sendiri mengandung nilai-nilai budaya, pendidikan, pesan moral yang bermanfaat dan berguna dalam kehidupan sehari-

hari. Untuk menanamkan nilai budaya ini harus dimulai dari usia dini agar anak mengenal dan akan mencintai budaya yang ada disekitar mereka. Penanaman nilai budaya yang terkandung di dalam cerita ini adalah bertoleransi terhadap perbedaan ras, suku, dan agama. Serta diajarkan juga tentang sopan santun yang harus dilakukan kepada orang tua. Menurut Smith & Elliot dalam buku *Child Psychology and Development* (2011, hlm. 9-10), pada usia tersebut, orang tua harus mencari tahu hal yang dapat memotivasi anak-anak. Dan pada usia ini anak akan mulai merasakan emosi, perubahan fisik, perilaku anak, dan proses belajar seperti belajar membaca kalimat, mengerjakan hitungan matematika sederhana. Dalam proses ini peran orang tua sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Keterampilan kognitif yang diperlukan saat membaca keras berbeda dengan saat membaca dalam hati. Saat membaca keras membutuhkan tingkat konsentrasi dan cara penerimaan informasi. Sehingga orang tua akan menjadi panutan dalam aktivitas membaca dan mengenalkan buku sebagai sumber belajar yang menyenangkan. Hal ini juga dapat memberi gambaran visual pada anak terhadap apa yang akan mereka lihat, dengar dan baca. Anak dapat berimajinasi tentang orang, tempat, dan waktu. Dan dapat memotivasi rasa ingin tahu anak.

Cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro memiliki kekurangan yang seharusnya tidak disampaikan kepada anak-anak. Pada bagian akhir cerita terdapat akhir yang tragis yakni tokoh atau karakter utama tewas tenggelam di sungai musi. Pada bagian cerita ini akan dilakukan perubahan sehingga cerita tidak berakhir tragis dan menimbulkan kesan negatif terhadap ceritanya. Sehingga anak-anak akan tetap menikmati dan mencerna cerita sesuai kebutuhan anak. Hal

ini dikarenakan untuk menghindari anak agar tidak terpengaruh dan mencontoh perbuatan yang buruk.

Berdasarkan dari permasalahan dan beberapa data yang sudah didapatkan, maka penulis tertarik untuk mengangkat topik ini dengan memilih media komunikasi visual sebagai bentuk revitalisasi terhadap cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro dengan akhir cerita yang dihilangkan atau diganti dengan adegan yang sesuai dengan kebutuhan anak pada usia mereka. Media yang akan dipilih oleh penulis adalah buku ilustrasi. Dengan buku ini diharapkan anak dapat memahami isi cerita serta dapat membantu anak dalam proses belajar membaca sebuah kalimat. Bentuk buku cerita bergambar yang menarik, interaktif dan sebagai sarana media belajar membaca untuk anak. Pemilihan judul cerita Legenda Pulau Kemaro diharapkan dapat mengangkat kembali identitas daerah Palembang dan dapat memperkenalkannya kepada generasi muda, khususnya anak-anak yang berusia 7-9 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Beraskan uraian di atas, maka permasalahan-permasalahan yang akan dihadapi dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku ilustrasi tentang cerita rakyat “Legenda Pulau Kemaro”?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan Tugas Akhir ini dilakukan beberapa pembatasan masalah. Adapun batas-batas yang diberikan adalah:

- Geografis :

- Primer: Kota Palembang.
- Sekunder: Wilayah cakupan nasional.
- Demografis :
 - Primer: Terdiri atas anak laki-laki dan perempuan berusia 7 - 9 tahun.
 - Sekunder: Orang tua berusia 30 – 45 tahun.
- Behaviour :
 - Senang membaca buku
 - Menyukai buku dengan konten budaya
- Psikografis :
 - Primer: Untuk anak-anak yang suka membaca buku cerita bergambar, sedang belajar membaca, memiliki rasa ingin tahu yang besar.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai antara lain:

Bagaimana membuat buku ilustrasi tentang cerita rakyat “Legenda Pulau Kemaro” yang menarik, dapat memberikan edukasi dan sebagai media dalam melestarikan budaya cerita rakyat Legenda Pulau Kemaro.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

- Manfaat untuk target dan masyarakat umum:
 Dengan bentuk visual yang menarik dan interaktif buku ilustrasi ini diharapkan dapat mengembalikan budaya yang hampir punah menjadi kembali dikenal dan dicintai oleh masyarakat Palembang.

- Manfaat bagi penulis:

Melalui tugas ini, penulis mendapatkan pengalaman dalam merancang sebuah buku ilustrasi yang menarik, serta menambah pengetahuan selain sebagai jalan untuk meraih gelah Sarjana Seni.

- Manfaat bagi Universitas

Melalui tugas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa yang membacanya, juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang akan menjalankan Tugas Akhir.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA