

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki beragam suku bangsa dan kebudayaan yang kaya sekaligus kompleks. Keberagaman tersebut dimulai dari bahasa, pakaian dan rumah adat, tradisi, tari-tarian, seni rupa, dan lain sebagainya tersebar dari daerah ke daerah di Indonesia. Maluku, salah satu bagian dari wilayah bagian timur nusantara yang menyimpan banyak aspek dan potensi terkait dengan kekayaan kebudayaan di Indonesia, salah satunya adalah melalui cerita rakyat. Cerita rakyat adalah salah satu media kebudayaan bagi daerah Maluku untuk menyebarkan kebudayaan dan nilai-nilai kepada khayalak banyak. Cerita rakyat Maluku pada saat dahulu kala diceritakan secara lisan dan turun-temurun dari generasi ke generasi hingga sekarang dan seringkali dimanfaatkan oleh masyarakat Maluku untuk menyebarkan sebuah unsur kebudayaan yang dapat memberikan nilai-nilai moral dan informasi mengenai kehidupan masyarakat pada zaman itu. Cerita rakyat Maluku sangat beragam dan banyak seperti Nenek Luhu, Bulu Pamali, Legenda Terjadinya Air Putri, hingga yang paling dikenal oleh masyarakat Maluku yaitu Batu Badaong.

Sayangnya, saat ini ada masyarakat Indonesia terutama generasi muda bangsa yang belum mengetahui tentang cerita rakyat Maluku. Berdasarkan temuan dari Kepala Kantor Bahasa Maluku, Asrif, menyatakan bahwa anak-anak di Maluku masih belum banyak mengetahui cerita rakyat Maluku, padahal orang di Maluku besar dengan cerita rakyat (dalam Mona, 2019, par. 3). Hal ini diperkuat juga dengan pernyataan dari Guru Besar Universitas Airlangga Kacung Marijan, dikutip dari wawancaranya dengan Harian Nasional pada 21 Agustus 2016, yang menyatakan jika respon pemerintah dalam menjaga kekayaan budaya bangsa seperti cerita rakyat sangat minim, padahal pemerintah seharusnya memberi dukungan bagi generasi muda agar cerita rakyat tidak hilang. Menurut beliau, cerita rakyat perlu dikemas ke dalam sesuatu yang menarik karena cerita rakyat merupakan bagian dari tradisi lisan, ketika tradisi lisan itu meluntur seiring

dengan perkembangan zaman, maka cerita rakyat juga ikut meluntur (dalam Adji, 2016, par. 1-2).

Padahal cerita rakyat mempunyai peranan yang sangat penting terutama bagi para generasi muda khususnya anak-anak dan remaja. Menurut Comstok (1979), menjelang berakhirnya masa kanak-kanak, anak-anak mulai mengagumi tokoh-tokoh fiksi, anak-anak dapat memperoleh konsep diri dari tokoh idola mereka. Melalui hal tersebut, cerita-cerita rakyat sebagai media pembelajaran berguna dalam mengeksplorasi sumber pengetahuan, belajar berkomunikasi, bentuk identifikasi diri, pematangan mental emosional, peningkatan motivasi, pemenuhan harapan sosial, pengembangan intelektualitas dan pengembangan kepribadian anak (dalam Barathan, 2015, par. 17). Selain itu, terdapat beberapa penelitian yang dilakukan oleh Karyanto, Lutfhi, Anggraini, dan Chasanah (2008, p.45) yaitu penelitian mengenai pentingnya cerita rakyat untuk anak usia dini seperti penelitian pragmatik yang mengkaji sebuah cerita rakyat yang mengandung pesan moral dan dapat dikembangkan untuk kebutuhan anak-anak sekaligus sebagai bentuk pelestarian cerita rakyat dan budaya-budaya yang terkandung di dalamnya kepada generasi muda bangsa.

Karena itulah, masalah ini ingin diangkat dan dikemas ke dalam sebuah buku cerita ilustrasi bergambar kepada remaja dengan adaptasi dari cerita-cerita rakyat Maluku. Diharapkan melalui buku cerita ilustrasi dengan adaptasi dari cerita rakyat Maluku ini maka cerita rakyat Maluku dapat diperkenalkan kepada remaja agar dapat menambah pengetahuan mengenai kekayaan budaya Maluku sekaligus sebagai media pembelajaran dan pengembangan kepribadian moral yang baik bagi anak dan remaja di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi bergambar dengan adaptasi dari cerita rakyat Maluku agar kebudayaan cerita rakyat Maluku dapat diperkenalkan kepada remaja?

1.3. Batasan Perancangan

- *Target audience* dari perancangan buku ilustrasi dari adaptasi cerita rakyat Maluku ini adalah remaja berusia 10-14 tahun
- Objek pembahasan hanya akan dibuat untuk 3 cerita rakyat Maluku, yaitu Batu Badaong, Si Rusa dan Si Kulomang, dan Bulu Pamali

1.4. Tujuan Perancangan

Untuk memperkenalkan kebudayaan daerah Maluku melalui buku ilustrasi bergambar dengan adaptasi dari cerita rakyat Maluku untuk remaja.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi Masyarakat

- Menambah wacana dan pengetahuan mengenai kebudayaan daerah Maluku berupa cerita rakyat dari Maluku.

1.5.2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

- Memberi pengetahuan mengenai buku ilustrasi kepada mahasiswa.
- Menambah referensi dan sarana pendukung media lain seperti komik, animasi, dan lain-lain.

1.5.3. Bagi *Target Audience*

- Menambah pengetahuan mengenai kebudayaan Maluku.
- Memperkenalkan cerita rakyat Batu Badaong, Si Rusa dan Si Kulomang, dan Bulu Pamali dari daerah Maluku kepada remaja.
- Memberikan pesan moral mengenai kehidupan remaja yang saat ini dialami oleh banyak anak muda di Indonesia.

1.5.4. Bagi Dunia Ilustrasi dan Bacaan di Indonesia

- Menambah kepustakaan buku ilustrasi di Indonesia.

1.6. Definisi Operasional

1.6.1. Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan, gambar, atau tempelan.

1.6.2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

1.6.3. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah budaya yang terdapat di tiap-tiap daerah Indonesia berupa tradisi lisan yang memuat cerita-cerita yang berkembang di dalam masyarakat dan disebarakan secara lisan dari mulut ke mulut serta dari masyarakat ke masyarakat.

1.6.4. Maluku

Maluku adalah sebuah provinsi yang meliputi bagian selatan Kepulauan Maluku, Indonesia.

1.6.5. Remaja

Remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak-anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Di dalam perancangan ini, membutuhkan cukup banyak referensi dan data. Data-data yang diperlukan antara lain adalah referensi bentuk-bentuk karakter ilustrasi yang sesuai dengan remaja dan data-data mengenai cerita rakyat Batu Badaong, Si Rusa dan Si Kulomang, dan Bulu Pamali yang akan digunakan untuk

membuat dan menyampaikan cerita pada buku ilustrasi tersebut. Metode yang akan digunakan dalam mengumpulkan data antara lain :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data yang masih berkaitan dengan sebuah topik bahasan. Dalam metode ini, data-data dan referensi akan dikumpulkan dan diperoleh dari observasi kepastakaan dan internet.

b. Observasi

Metode ini dapat dilakukan dengan mengamati contoh buku ilustrasi bergambar, sehingga perancangan ini akan dapat dirancang dengan lebih baik.

1.7.2. Metode Analisis

Dalam metode analisis, perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Data-data dapat berupa data dan referensi yang berhubungan dengan data yang diperoleh dari berbagai kajian kepastakaan dan literatur dalam dunia digital seperti internet. Tujuannya adalah untuk penanaman konsep agar dapat dipahami secara lebih mendalam.

1.7.3. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan ini terbatas hanya kepada *target audience* yang berusia remaja. Aspek-aspek yang mendasari hal ini diantaranya :

Aspek Demografis

- Usia : 10-14 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : Sekolah Menengah Pertama
- Tingkat Ekonomi : Menengah hingga menengah keatas
- Agama : Semua agama

Aspek Geografis

Secara geografis, sasaran dari perancangan ini adalah *target audience* yang berada di seluruh wilayah Indonesia.

Aspek Psikologis

Secara psikologis, *target audience* dari perancangan ini adalah remaja yang tidak mengetahui cerita-cerita rakyat dari wilayah bagian timur Indonesia, yaitu Maluku.

Aspek Behaviouristis

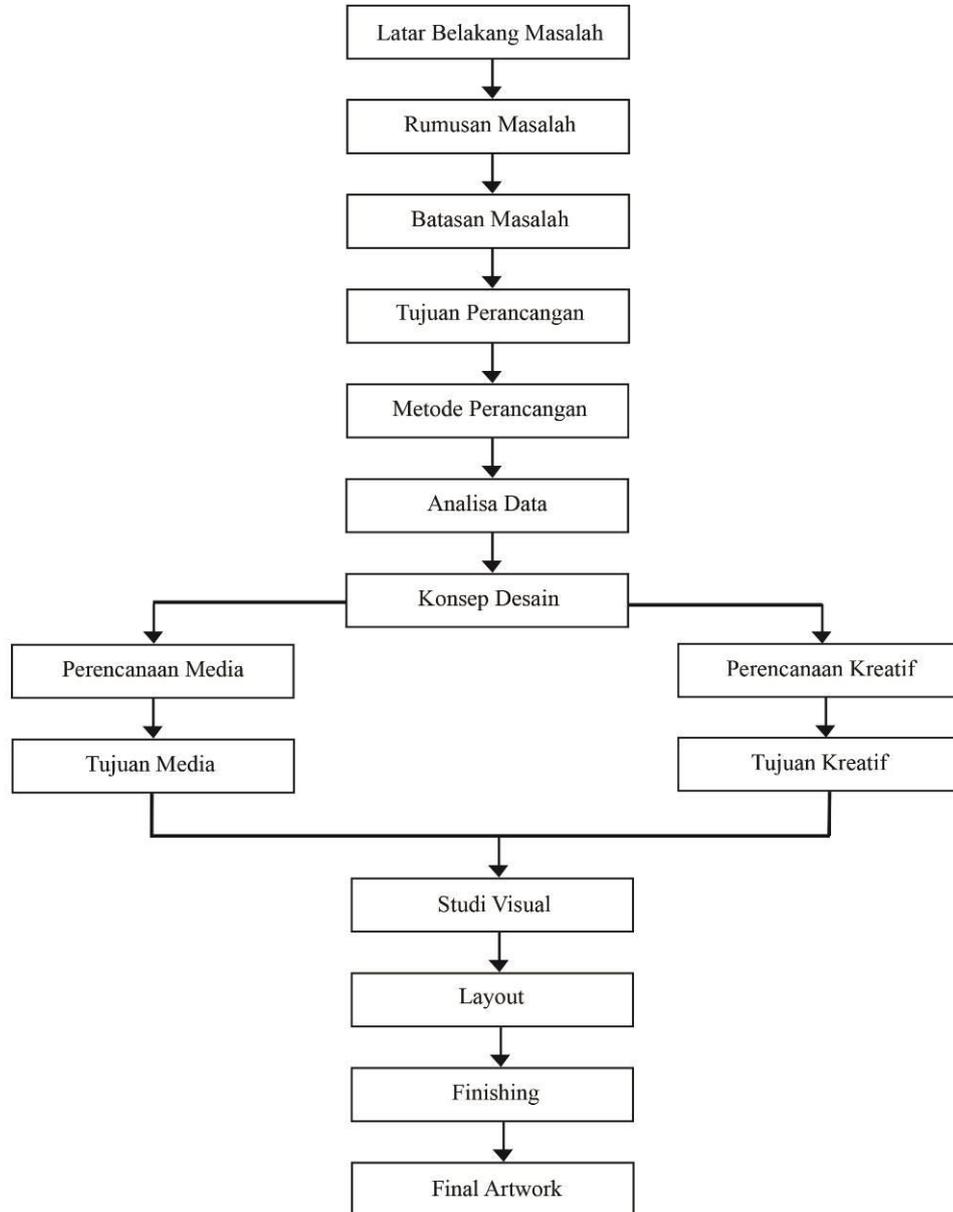
Secara behaviouristis, *target audience* dari perancangan ini adalah remaja yang suka membaca buku ilustrasi.

1.7.4. Konsep Perancangan

Buku ilustrasi bergambar ini dirancang dengan tujuan sebagai pengenalan mengenai cerita rakyat Maluku yang berjudul Batu Badaong, Si Rusa dan Si Kulomang, dan Bulu Pamali kepada remaja. Dalam perancangan ini, cerita rakyat Batu Badaong yang akan diilustrasikan dan diceritakan di dalam buku ilustrasi akan dibuat sesuai dengan suasana masa kini mengenai permasalahan remaja. Tujuan dibuat cerita dengan adaptasi dari cerita rakyat Batu Badaong, Si Rusa dan Si Kulomang, dan Bulu Pamali adalah agar remaja lebih terhubung dengan cerita dan mendapatkan pesan moral dengan lebih efektif.

Cerita akan diilustrasikan dengan gambar yang dibuat ke dalam teknik digital seperti bentuk vektor dan *digital drawing*. Ilustrasi tersebut akan dilengkapi dengan tulisan sebagai penjelasan terkait dengan ilustrasi yang digambarkan per halaman.

1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Tabel sistematika