

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan yang memiliki berbagai macam suku, agama, budaya, bahasa dan memiliki banyak cerita legenda yang berasal dari berbagai pulau. Legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi di sebuah daerah. Oleh karena itu, menurut S. Marwan, pengertian ciri dan macam legenda, (2012) berdasarkan teori dari Danandaja (2002) legenda yang berada di tengah masyarakat sering kali dianggap sebagai "sejarah" terbentuknya suatu tempat atau berisikan pesan-pesan moral, budi pekerti dan peduli terhadap lingkungan agar tetap lestari.

Legenda Situ Bagendit merupakan salah satu cerita legenda masyarakat dari Jawa Barat, Legenda ini berisi pesan bahwa “ Sifat kikir, pelit dan tamak adalah sifat buruk yang akan membawa musibah, oleh karena itu berbagilah terhadap sesama”. Hal ini lah yang perlu di ajarkan kepada anak-anak, karena di zaman yang semakin maju ini terkadang orang tua lupa untuk mengajarkan kepada anak, yang memiliki hidup yang berkecukupan untuk saling berbagi kepada sesama. Pendidikan karakter sendiri penting untuk membentuk karakter anak di usia dini. Salah satunya adalah kepedulian sosial. Sikap yang diperlukan untuk membantu sesama yang membutuhkan. Cerita rakyat ini yang mengajarkan perlunya kepedulian terhadap sesama. Perkembangan moral berkaitan dengan aturan dan konvensi tentang apa yang seharusnya di lakukan oleh manusia dalam interaksi dengan orang lain. Menurut teori Piaget (1932) Pada umur 4-7 tahun tahap pertama perkembangan moral anak (Santrock J. W., 1995, p. 225). Usia ini anak-anak akan mengembangkan kemampuan untuk berfikir konkret, artinya anak-anak akan melakukan hal-hal yang mereka lihat secara visual (Santrock W. J., 1995). Orang tua juga memiliki peran penting untuk menjelaskan pesan yang terdapat dalam sebuah buku cerita, orang tua dapat membacakan buku cerita bergambar ketika menjelang waktu tidur pada malam hari sehingga, anak-anak tidak hanya melihat gambar yang terdapat pada buku sekaligus dapat tersampainya pesan moral dari buku cerita bergambar.

Pada zaman dahulu cerita legenda biasanya dibawakan melalui tembang, pagelaran seni pertunjukan, atau seorang dalang pendongeng yang menyampaikan secara verbal dihadapan para *audience*-nya. Tetapi, seiring berkembangnya teknologi, media yang digunakan untuk menyalurkan cerita legenda yang ada pada masyarakat umumnya berupa buku. Sebuah buku cerita dengan cerita dan gambar yang baik akan membantu membentuk karakter moral pada anak (Burns, 2004). Pada umumnya, buku cerita legenda berisikan ilustrasi gambar yang membuat buku tersebut menarik dan dengan desain yang bagus sehingga, anak-anak tertarik untuk membaca buku cerita legenda dan tidak lagi merasa jenuh atau bosan dan cerita yang di sajikan pun menjadi jelas dan tepat dalam bentuk gambar. Cerita bergambar sendiri telah menjadi sesuatu yang masih digemari masyarakat hingga saat ini. Sebuah buku cerita dengan cerita dan gambar yang baik akan membantu membentuk karakter moral pada anak

Pada umumnya untuk memvisualisasikan cerita menggunakan teknik manual (*hand drawing*), fotografi dan digital (dengan sarana komputer grafis), atau dengan penggabungan dari semua teknik diatas. *DI (Digital Imaging)* merupakan proses pengeditan pada gambar yang dilakukan untuk memanipulasi gambar dengan tujuan untuk membuat gambar menjadi lebih indah. Penggabungan antara fotografi dan *DI (Digital Imaging)* memberikan alternatif menarik lainnya bagi anak-anak dalam membaca buku cerita legenda. Tidak hanya melalui gambar ilustrasi, tetapi menggunakan manusia dengan karakter tersendiri sebagai pemeran dalam cerita legenda dan menjadikan cerita legenda lebih jelas dalam bentuk fotografi dan *DI (Digital Imaging)*.

Legenda rakyat yang diangkat oleh penulis adalah buku cerita rakyat bergambar dengan menggunakan media fotografi dan *DI (Digital Imaging)* dengan judul “Legenda Situ Bagendit” dari Jawa Barat. Legenda rakyat ini di pilih karena pada zaman sekarang, banyak anak-anak yang tidak tahu mengenai legenda danau Situ Bagendit yang berada di Jawa Barat, selain itu karakter Situ Bagendit yang terdapat dalam cerita ini dapat mengajarkan, mengenai pentingnya mengajarkan rasa berbagi terhadap sesama kepada anak-anak, yang sudah mulai di lupakan oleh masyarakat. Buku cerita bergambar dengan menggunakan fotografi dan *DI (Digital Imaging)* merupakan sebuah alternatif lain bagi buku

ilustrasi yang sudah ada. Karakter fisik pemeran dalam cerita legenda situ bagendit dapat dibuat dengan teknik *booblehead*. *Bobblehead* merupakan teknik *DI(Digital Imaging)* dengan memanipulasi foto seseorang dengan kepala yang besar dan bagian tubuh tertentu yang diperbesar/ diperkecil sehingga, dapat memberikan kesan yang lucu atau unik.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang buku cerita legenda Situ Bagendit sebagai salah satu sarana untuk pendidikan moral pada anak usia 4-7 tahun ?

1.3 Tujuan Perancangan

- Membuat ilustrasi cerita legenda “Situ Bagendit” dengan menggunakan media yang berbeda untuk mengetahui asal mula dari “Danau Situ Bagendit” di Jawa Barat dan sebagai sarana menyampaikan pesan moral kepada anak usia 4-7 tahun.

1.4 Batasan Masalah

- Perancangan visual ini dibuat dalam bentuk buku dongeng untuk anak-anak
- Penggunaan bahasa yang disampaikan di olah sedemikian rupa agar dapat di pahami dengan mudah oleh anak usia 4-7 tahun
- Cerita legenda diambil dari cerita legenda asal Jawa Barat yang berjudul “ Situ Bagendit”.
- Target *Audience* :
 - Demografis
 - Masyarakat Indonesia
 - Umur : 4 -7 tahun
 - SES : C - A
 - Geografis
 - Masyarakat Indonesia
 - Psikografis

- Anak yang baru menyukai buku cerita bergambar
- Anak yang menyukai gambar ilustrasi
- Anak yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi
- o Behavior
- Anak-anak yang ceria, mudah bersosialisasi

1.5 Manfaat perancangan

1.5.1 Bagi Peneliti

- Manfaat bagi peneliti adalah menambah wawasan bagi peneliti
- Mengimplementasikan ilmu yang di dapatkan
- Memberikan alternatif media lain dengan mnggunakan foto dan DI (*Digital Imaging*)

1.5.2 Bagi *target audience*

- Dapat memberikan visualisasi yang berbeda
- Memberikan wawasan mengenai terbentuknya danau “Situ Bagendit”

1.5.3 Bagi Akademik

- Memperoleh tambahan media pendukung edukasi yang efektif
- Menambah wawasan tentang pembuatan buku cerita anak-anak
- Melalui Tugas akhir ini, mahasiswa dapat menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang didapatkan selama kuliah.

1.6 Definisi Oprasional

- Buku Cerita Bergambar
Cerita bergambar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah buku yang mempunyai gambar kartun yang berisikan kisah atau yang berkisahkan kisah atau cerita dimuat secara bersambung.
- Legenda Situ Bagendit

Legenda Situ Bagendit merupakan cerita legenda dari Jawa Barat. Danau Situ Bagendit diambil dari nama seorang janda kaya yang tamak dan kikir. Karena ketamakannya, Situ Bagendit kehilangan semua kekayaannya.

- Pendidikan Karakter Anak

Menurut Lickona pengertian pendidikan karakter adalah suatu usaha yang disengaja untuk membantu seseorang sehingga ia dapat memahami, memperhatikan, dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1.7.1.1. Data Primer

- Interview atau wawancara

Wawancara merupakan cara mengumpulkan data dengan mendapatkan data berupa informasi. Wawancara di lakukan langsung kepada penulis buku ilustrasi legenda “Situ Bagendit”.

1.7.1.2. Data Sekunder

- Metode kepustakaan

Dalam kepustakaan penulis memerlukan beberapa buku sebagai bahan referensi. Mempelajari bahan referensi berhubungan dengan masalah penelitian. Tahap ini penting karena dijadikan dasar penyusunan teoritis.

1.7.2. Metode Analisis Data

1.7.2.1. 5W1H

Dalam perancangan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berdasarkan 5W1H:

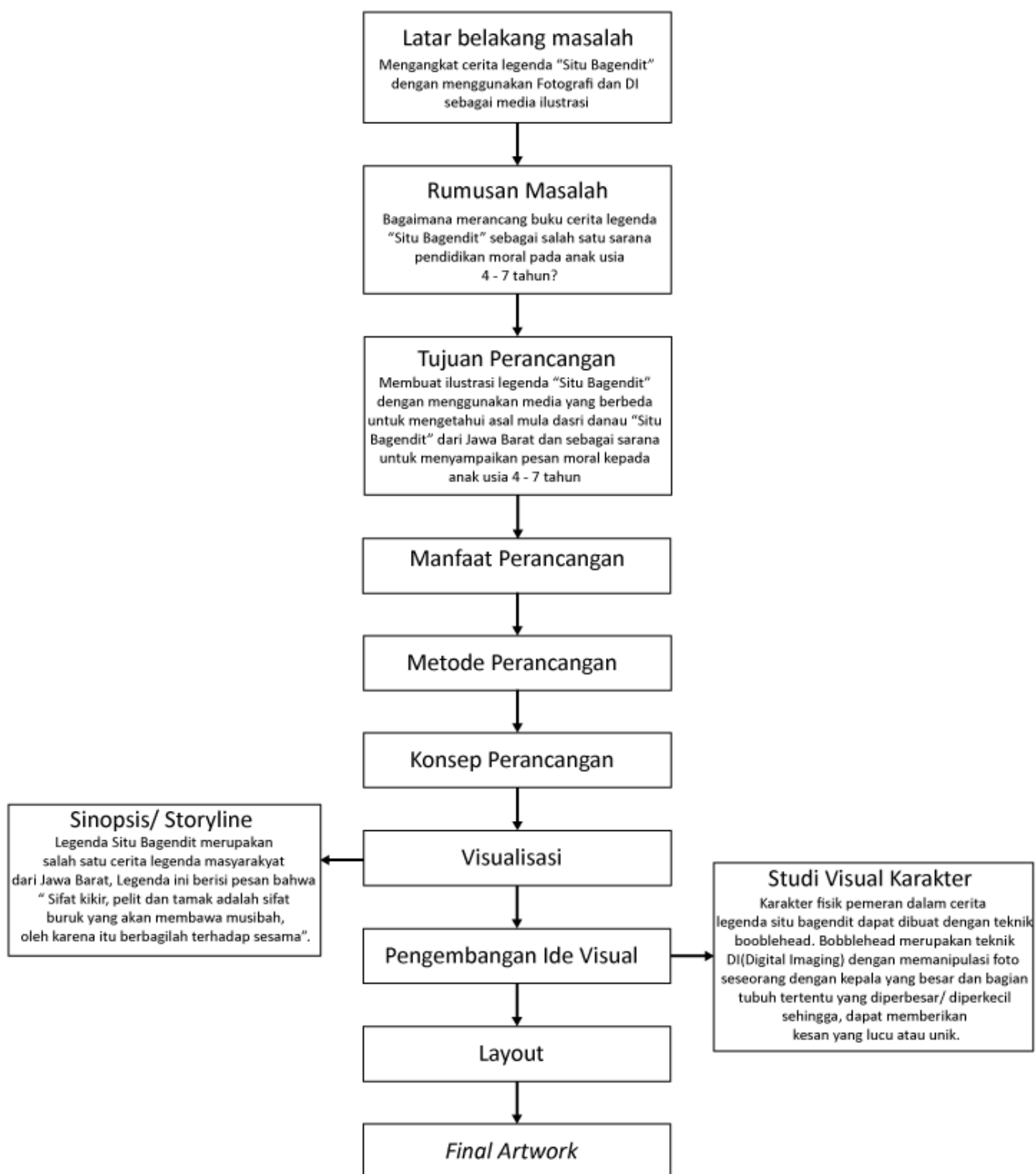
1. Apa daya tarik dari buku ilustrasi dengan media fotografi dan *Digital Imaging* ?
2. Siapa target audiens buku ilustrasi dengan media fotografi dan *Digital Imaging* ?
3. Mengapa media buku ilustrasi dengan media fotografi dan *Digital Imaging*
4. dianggap efektif untuk memperkenalkan cerita legenda “Situ Bagendit?”

5. Kapan buku ini di *launching*?
6. Dimana buku ini akan di terbitkan?
7. Bagaimana minat anak-anak terhadap buku ilustrasi dengan media fotografi dan *Digital Imaging* ?

1.8 Konsep Perancangan

Perancangan karya buku ilustrasi dengan media fotografi dan *DI (Digital Imaging)* ini direalisasikan dalam bentuk buku. Buku ini akan dibuat dengan dengan perpaduan teknik fotografi dan *DI (Digital Imaging)*, bentuk karakter fisik dari karakter “Situ Bagendit” akan dibuat dengan teknik *Bobblehead*. *Bobblehead* merupakan teknik *DI(Digital Imaging)* dengan memanipulasi foto seseorang dengan kepala yang besar dan bagian tubuh tertentu yang diperbesar/ diperkecil sehingga, dapat memberikan kesan yang lucu atau unik pada pemeran karakter dari “Situ Bagendit” agar terlihat lebih menarik dan berbeda bagi *target audience*.

1.9 Sistematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika perancangan