

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah pulau yang tidak hanya dipisahkan oleh laut, tetapi juga dihubungkan oleh benang merah tradisi lisan yang tak ternilai harganya. Di setiap sudut desa dan kota, terdapat harta karun berupa cerita rakyat mulai dari legenda tentang asal usul suatu tempat, dongeng yang kaya akan makna kehidupan, hingga mitos kepahlawanan. Kisah-kisah ini merupakan cerminan identitas, nilai-nilai, dan filosofi hidup masyarakat Indonesia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Di masa lalu, cerita rakyat merupakan alat utama untuk mengajarkan karakter, di mana anak-anak belajar tentang kejujuran, keberanian, dan konsekuensi dari setiap tindakan melalui tokoh-tokoh ikonik yang hidup dalam imajinasi kolektif. Seiring waktu, dunia menyaksikan perubahan besar tentang bagaimana manusia mengonsumsi informasi. Dengan hadirnya era digital, perhatian kaum muda teralih dari lisan ke jagat maya.

Kita menyaksikan sendiri bagaimana anak-anak di masa saat ini tidak begitu tertarik untuk mendengarkan kisah-kisah yang menjadi imajinasi kolektif langsung dari mulut penuturnya. Anak-anak mulai lebih menyukai tutur lisan di jagat maya yang mereka serap melalui ponsel pintar (*smartphone*). Anak-anak tertarik pada layar ponsel pintar yang menawarkan konten visual global yang cepat, berwarna-warni, dan dinamis. Pahlawan super dari negara lain dan tokoh kartun modern kini jauh lebih mudah diakses lebih terkenal daripada pahlawan dari legenda lokal mereka sendiri.

Bersamaan dengan itu, memasuki abad 5.0 ini, kita mesti menyadari bahwa anak-anak muda-generasi Z dan Alpha- memiliki kekhasan tersendiri dalam proses menyerap informasi yang memungkinkan perkembangan emosi, intelek, dan etika mereka. Generasi muda saat ini tumbuh besar dengan paparan narasi pop-kultur global yang dikemas dengan visual digital yang memukau, sehingga cerita rakyat seringkali dianggap sebagai konsumsi masa lalu yang kuno, kaku, dan membosankan. Fenomena kurangnya minat baca pun semakin diperparah dengan banyaknya buku cerita rakyat yang masih menggunakan pendekatan visual konvensional, sehingga gagal memikat mata pembaca modern yang terbiasa dengan standar estetika tinggi.

Kesenjangan ini menciptakan sebuah ancaman nyata hilangnya warisan budaya. Jika cerita rakyat tidak segera dilestarikan ke dalam bentuk yang relevan, maka nilai-nilai luhur di dalamnya akan terkikis dan terlupakan. Di sinilah perancangan buku ilustrasi memegang peranan krusial. Ilustrasi

bukan sekadar pemanis halaman, melainkan jembatan yang mampu menghidupkan kembali imajinasi yang mati. Visual yang kuat dapat melampaui batasan teks, membantu pembaca yang memiliki kebiasaan *skimming* untuk tetap menangkap isi cerita melalui bahasa gambar yang komunikatif.

Buku ilustrasi cerita rakyat memadukan kekuatan visual dan narasi yang sederhana sehingga mampu menarik perhatian anak sejak pertama kali melihatnya. Ilustrasi yang penuh warna, ekspresi tokoh yang menarik, serta latar budaya yang khas mendorong anak untuk mengamati setiap halaman dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Berbeda dengan gadget yang menyajikan gambar bergerak secara instan, buku ilustrasi memberikan ruang bagi anak untuk membangun imajinasinya sendiri, menafsirkan cerita, dan menciptakan gambaran di dalam pikirannya. Proses ini sangat penting dalam merangsang perkembangan kreativitas dan kemampuan berpikir anak. Selain itu, cerita rakyat mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Melalui tokoh-tokoh yang digambarkan dalam ilustrasi, anak dapat belajar tentang kejujuran, kerja sama, keberanian, rasa hormat kepada orang tua, serta kecintaan terhadap lingkungan dan budaya lokal. Nilai-nilai tersebut disampaikan secara alami melalui alur cerita, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak dibandingkan informasi yang diperoleh dari konten digital yang sering kali berorientasi pada hiburan semata.

Melalui penulisan karya akhir di bawah judul *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Pulau Siput Awololong* penulis berupaya untuk mengemas kembali kekayaan tradisi lisan ini ke dalam media cetak. Dengan memadukan riset budaya yang mendalam dan pendekatan desain modern, buku ini dirancang untuk menjadi medium edukasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki daya pikat visual. Harapannya, perancangan ini mampu memicu kembali kebanggaan generasi muda terhadap akar budayanya, sekaligus memastikan bahwa cerita rakyat kita tetap hidup dan relevan di masa depan.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka indentifikasi masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- 1) Pentingnya mengetahui tentang cerita rakyat pulau awololong untuk menegnal budaya.
- 2) Hilangnya tradisi lisan dari pada genrasi sekarang dari orang tua kepada generasi muda. Dan Kurangnya minat baca pada generasi muda.
- 3) Bagaimana merancang buku ilustrasi yang menarik bagi anak-anak dan remaja .

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita ilustrasi yang menceritakan asal mula pulau Awololong secara menarik, penuh warna, mudah dipahami bagi generasi muda.

1.4. Batasan Masalah

Agar perancangan dapat dilakukan secara lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang ingin dicapai, maka penulis menetapkan beberapa Batasan masalah.

1. Cerita rakyat yang diangkat, difokuskan pada anak-anak generasi sekarang terkhususnya pada anak usia Sekolah Dasar agar tetap mengingat cerita rakyat dari daerahnya sendiri mengingat cerita ini hanya disampaikan secara lisan.
2. Kurangnya pengetahuan generasi muda tentang cerita rakyat pulau awololong, karena generasi muda sekarang lebih berfokus pada media sosial.
3. Lewat perancangan buku ilustrasi ini penulis ingin menyampaikan tradisi lisan agar mampu menarik minat baca generasi muda sekarang dengan ilustrasi yang menggambarkan karakter, dan latar tempat merujuk pada kekhasan budaya lokal Lembata seperti penggunaan motif kain tenun atau arsitektur tradisional yang telah distilisasi untuk kepentingan estetika buku.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang buku ilustrasi tentang asal usul pulau siput di Lembata, selain sebagai media informasi buku ini juga bisa menjadi aset bagi masyarakat lembata agar cerita rakyat ini terus di jaga dan dilestarikan.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Perancangan ini memberikan kontribusi teoritis mengenai proses transformasi narasi dari tradisi lisan yang bersifat abstrak dan dinamis menjadi bentuk visual (ilustrasi) yang statis namun komunikatif, tanpa menghilangkan esensi nilai budaya aslinya.

1.6.2 Manfaat Praktis

- Menyediakan buku cerita yang tidak hanya informatif tetapi juga menghibur secara visual, sehingga menumbuhkan minat baca sejak dini.
- Menghasilkan produk fisik yang dapat disimpan dan diwariskan, sehingga cerita rakyat Pulau Siput Awololong tidak hilang meskipun tradisi bercerita lisan di rumah-rumah mulai berkurang.
- Menjadi instrumen praktis bagi guru atau orang tua dalam memperkenalkan sejarah lokal dan kearifan lokal dengan cara yang interaktif dan tidak membosankan.
- Buku ini dapat berfungsi sebagai cenderamata atau media informasi yang memperkenalkan keunikan fenomena alam dan legenda Pulau Siput Awololong kepada wisatawan.

1.7 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam perancangan ini difokuskan pada pengembangan media buku visual yang mengangkat tentang bagaimana awal mula kehidupan masyarakat Lemabata kuno. Penelitian difokuskan pada alur cerita yang lengkap mulai dari kehidupan masyarakat setempat yang ada dalam cerita secara runtut dan ilustrasi yang menarik sebagai pendukungnya.

Output utama dari perancangan buku cerita ilustrasi ini adalah sebagai media informasi kepada masyarakat di Lembata, dan juga sebagai penghubung antara cerita yang disampaikan secara turun temurun, menjadi suatu cerita yang tetap dengan menampilkan visual yang enak dilihat, alur cerita yang lengkap dan terurut sehingga mempermudah anak-anak dan juga remaja dalam membaca. Komponen desain yang dirancang dalam perancangan ini meliputi konsep desain buku, ilustrasi, perancangan tata letak halaman (*layout*), pemilihan tipografi, penentuan palet warna, serta penggunaan elemen visual seperti menampilkan budaya daerah (sarung adat) dan juga desain buku yang menarik sehingga mampu menarik minat baca anak usia dini.

Dengan demikian, komponen dalam perancangan ini merupakan hasil desain yang dibuat oleh penulis, mulai dari konsep visual, pengolahan elemen desain, hingga pembuatan prototipe buku visual sebagai luaran utama dari perancangan.