

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pulau Sumbawa terletak di propinsi Nusa Tenggara Barat. Pulau ini dibatasi oleh Selat Alas di sebelah barat memisahkan dengan Pulau Lombok, Selat Sape di sebelah timur memisahkan dengan Pulau Komodo, Samudera Hindia disebelah selatan, serta Laut Flores di sebelah utara. Secara administratif terdiri dari empat kabupaten yaitu: Sumbawa Barat, Sumbawa, Dompu, Bima, dan terdiri dari satu kota yaitu Bima.

Pulau ini memiliki luas 15,448 km², dan merupakan pulau terbesar di propinsi Nusa Tenggara Barat, serta salah satu dari dua pulau utama di propinsi tersebut. Titik tertingginya adalah gunung Tambora (2.824 m), yang merupakan gunung api aktif. Keunikan yang dimiliki Pulau Sumbawa yaitu Pulau Bungin yang termasuk dalam wilayah kecamatan Alas kabupaten Sumbawa. Pulau Bungin merupakan pulau terpadat di dunia yang memiliki kepadatan 15000 jiwa/km². (*Sumber: Wikipedia Indonesia: Pulau Sumbawa*).

Salah satu bentuk perwujudan budaya di Pulau Sumbawa adalah pada cerita atau dongeng rakyat. Cerita rakyat atau dongeng ini disampaikan secara turun temurun kepada masyarakat daerah maupun luar daerah. Sehingga dapat dikatakan cerita rakyat ini sebagai suatu bentuk warisan budaya. Banyaknya berbagai dongeng atau cerita rakyat yang merupakan warisan budaya di Pulau Sumbawa, salah satunya adalah La Golo. Banyak anak-anak di luar Indonesia tidak mengetahui tentang cerita La Golo, tetapi justru lebih mengenal cerita dalam buku-buku komik atau cergam yang berasal dari luar negeri.

La Golo adalah dongeng anak yang berasal dari kabupaten Dompu. Cerita ini mengisahkan tentang sepasang suami istri yang dianugrahi anak bernama La Golo. La Golo ialah anak yang nakal, manja, dan malas sehingga orang tuanya membuang ke hutan. Di hutanlah petualangan ini dimulai dari bertahan hidup, mendapat sahabat, mencari ilmu atau berguru, menghadapi bahaya, hingga

mengikuti lomba di kerajaan sampai menjadi orang yang berguna bagi keluarganya. (*Sumber: Cerita Nusantara: La Golo*).

Cerita rakyat dari Pulau Sumbawa ini agar dikenal oleh masyarakat Indonesia, diperlukan solusi yang tepat. Solusi dapat berupa pengenalan yang ditanamkan sejak dini kepada anak-anak melalui media komunikasi visual yang menarik. Dikemas kedalam bentuk buku cerita bergambar (cergam), yang merupakan salah satu bentuk bacaan yang disukai anak-anak dengan cergam maka cerita ini akan lebih mendidik dan tidak terkesan gambar hiburan seperti buku-buku komik yang lain.

Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak. Di samping itu, buku adalah sebuah media yang baik bagi anak-anak untuk belajar membaca. Buku cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Media gambar yang digunakan dalam pembelajaran akan diingat lebih lama karena bentuknya yang konkrit dan tidak bersifat abstrak melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

Ilustrasi dan gambar yang menarik menjadi salah satu nilai penting dalam penjualan buku cerita bergambar maupun komik. Perkembangan di Indonesia saat ini banyak diwarnai oleh cergam maupun komik asing yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Cerita bergambar maupun komik tidak lagi dilirik oleh pembaca dikarenakan, ide-ide orisinal dari mereka kurang dihargai. Kesempatan untuk mempublikasikan dan tradisi lokal yang digeser oleh luar negeri serta pemasaran yang luas, dikarenakan cergam impor lebih mudah dan hemat dalam memperoleh hak cipta atau penerbitan daripada cergam lokal. Di mana semuanya juga ditunjang oleh berbagai media pendukungnya mulai dari merchandise, industri pakaian, dan sebagainya yang membuat buku cerita bergambar atau komik impor beserta tokoh-tokohnya menjadi lebih populer dan dekat dengan para pembaca di Indonesia. Di samping itu permasalahan lain adalah

industri penerbitan baik cerita bergambar maupun komik serta buku-buku yang lain lebih mengutamakan orientasi pasar daripada perkembangan dalam negeri.

1.2. Batasan Masalah

Objek perancangan media yang akan dibahas adalah bagaimana merancang dan menciptakan sebuah buku sebagai dokumentasi dan memperkenalkan salah satu cerita rakyat dari Pulau Sumbawa agar menarik dan efektif untuk anak-anak.

Cerita rakyat yang akan diangkat sebagai objek perancangan adalah cerita La Golo dari Pulau Sumbawa yang menceritakan tentang edukasi dan di kemas untuk audience anak-anak.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah ilustrasi untuk buku cerita bergambar dongeng La Golo?
2. Bagaimana merancang media pendukung buku cerita bergambar dongeng La Golo?

1.4. Tujuan Perancangan

a. Tujuan umum:

- Menghasilkan sebuah buku cerita bergambar tentang cerita rakyat yang kreatif, edukatif, dan efektif.
- Membuat media yang efektif untuk mempromosikan buku cerita bergambar anak.

b. Tujuan Khusus:

- Menumbuhkan minat baca anak-anak melalui buku cerita bergambar.
- Menambah pengetahuan tentang cerita anak La Golo serta mempertahankan dan memelihara tradisi budaya terutama dongeng atau cerita nusantara di Sumbawa.

1.5. Manfaat Perancangan

- a. Bagi Penulis:
 - Dapat mengetahui dan memahami tata cara pembuatan buku cerita bergambar dengan baik dan benar melalui buku referensi yang ada.
- b. Bagi Lembaga:
 - Untuk dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi mahasiswa lain dalam merancang buku cerita bergambar di masa mendatang.
- c. Bagi Masyarakat:
 - Memberikan informasi tentang cerita atau dongeng anak-anak.
 - Memberikan hiburan dalam bentuk buku cerita bergambar.
 - Untuk melestarikan budaya melalui cerita atau dongeng anak.
- d. Bagi Dunia Desain:
 - Memberikan referensi buku cerita bergambar dengan gaya baru yang segar.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. (Sugiyono. 2010 : 224).

1.6.1. Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang memberikan langsung data kepada pengumpul data untuk kepentingan studi yang bersangkutan.

a. Metode Observasi

Metode yang menggunakan kemampuan manusia dalam mengamati sesuatu hal melalui panca indra, untuk mengamati peristiwa langsung dilapangan. (Naibaho, 1998: 39)

1.6.2. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data yang dibutuhkan.

a. Metode Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

b. Metode Kepustakaan

Meliputi metode konvensional yaitu metode kepustakaan yang merupakan suatu pengumpulan data yang ditempuh dengan menguraikan hasil-hasil penelitian, pengamatan lapangan dan informasi, serta menganalisa dengan kajian pustaka sebagai landasan teori dan membahasnya sebagai jawaban atas permasalahan yang dihadapi. (Soehardi, 2001 : 356). Metode ini dilakukan dengan cara mencari data literatur yang berhubungan dengan kasus. Selain itu juga termasuk pencarian secara online atau kajian internet.

1.7. Analisis Data

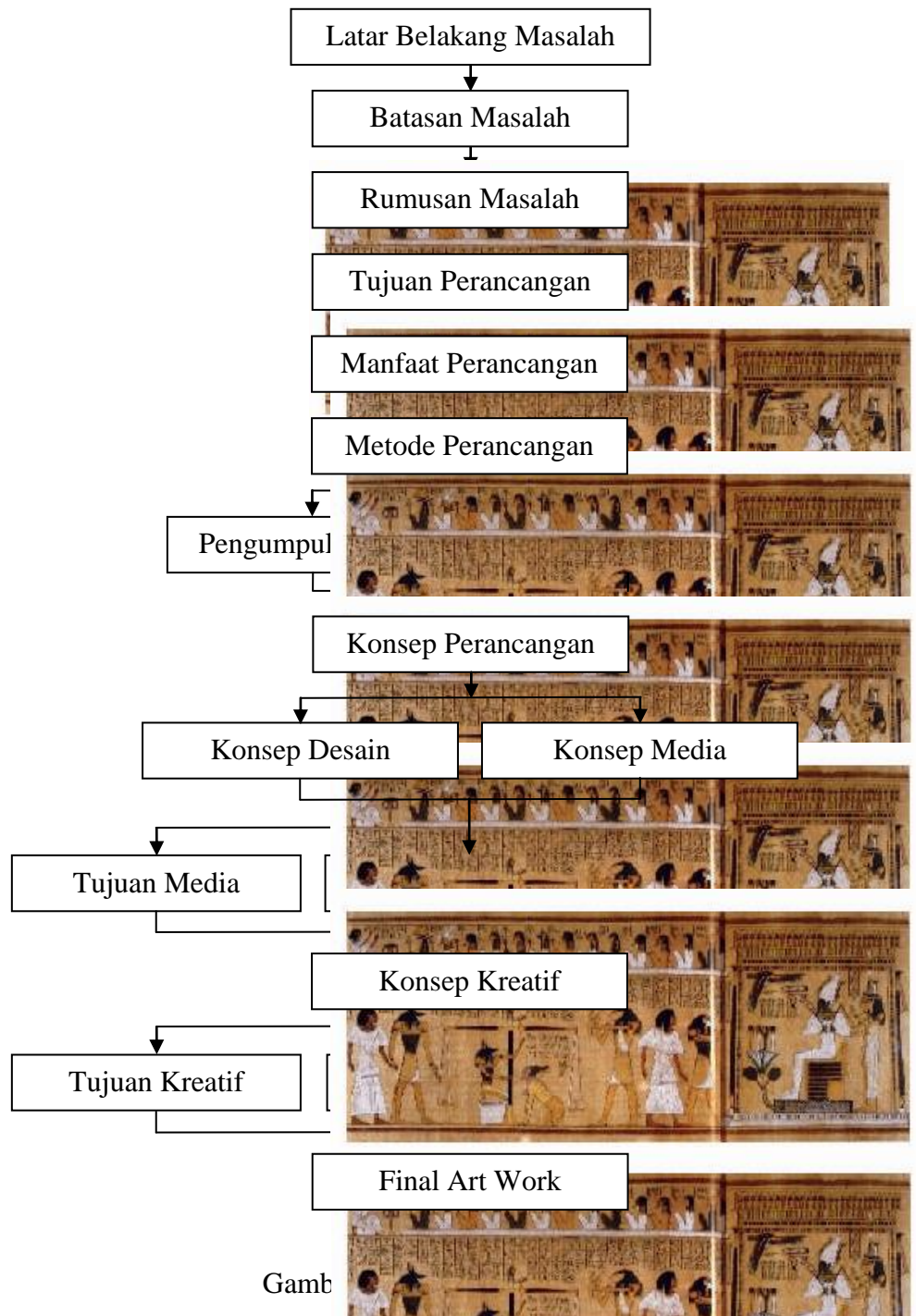
Proses analisis merupakan usaha untuk menemukan jawaban atas pertanyaan perihal rumusan-rumusan dan pelajaran-pelajaran atau hal-hal yang kita peroleh dalam proyek penelitian. Tujuan analisis di dalam suatu penelitian adalah menyempitkan dan membatasi penemuan-penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur dan tersusun serta lebih berarti.

Metode analisis data secara kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif lebih lanjut, mementingkan pada proses dibandingkan dengan hasil akhir. Urutan kegiatan dapat berubah-ubah tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan.¹ Perancangan buku cerita bergambar dongeng La Golo ini, data dapat berupa gejala-gejala yang dikategorikan atau dalam bentuk lainnya, seperti data-data yang diperoleh melalui beberapa kajian pustaka, observasi lapangan dan juga literatur elektronik seperti internet. Hal

¹ Sarwono, Kuliah M. Penelitian I, Tripod, 2005

ini yang diukur adalah cerita rakyat yang bersifat edukatif, informatif, menarik dapat dipahami oleh target market serta memiliki nilai-nilai moral yang bermakna dan memberi teladan yang baik bagi penerus bangsa.

1.8. Sistematika Perancangan



Gamb



1.9. Sistematika Penulisan

Penulis dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I

Berisi tentang permasalahan buku cerita bergambar yang akan dibahas, kemudian merumuskan masalahnya, mengungkapkan apa tujuan dan manfaat dari pembuatan karya yang telah dilakukan, sistematika perancangan dan sistematika penulisan.

BAB II

Sebuah Landasan teori, yang berisi pembahasan sekilas tentang definisi buku cerita bergambar, sejarah cerita bergambar, jenis-jenis buku cerita bergambar, pembahasan sekilas tentang figur-figur deformatif (dari berbagai pengarang buku cerita bergambar), pembahasan tentang teknik tracing dan penjelasan tentang strategi perancangan.

BAB III

Berisi tentang konsep perancangan sebagai hasil dari proses pengolahan data, sehingga nantinya diharapkan lahir konsep dan gagasan sebagai patokan akan adanya desain-desain yang baru. Strategi perancangan dan konsep kreatif desai yang akan dibuat.

BAB IV

Berisi tentang perancangan buku cerita bergambar, dalam bab ini penulis menguraikan tentang berbagai alternatif media yang akan dibuat, dari mulai elemen dasar visual sampai proses kreatif dan proses perancangan.

BAB V

Menjelaskan tentang kesimpulan dari unsur-unsur dalam proses perancangan. Sedangkan saran-saran merupakan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA