

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat yang mengandung nilai pendidikan karakter. Cerita rakyat merupakan salah satu sejarah dan menjadi salah satu kekayaan budaya pada setiap daerah di Indonesia, sehingga anak-anak dapat mengenal sejarah serta kekayaan budaya melalui cerita rakyat (Hasanah, Hidayat dan Pranana, 2022:2). Di Bali memiliki cerita rakyat atau yang dikenal dengan “Satua Bali” yang mengambil alur cerita dan penokohan sesuai dengan budaya bali, yang mengandung pesan moral, etika dan lain-lain. Dalam dunia pendidikan, penerapan “Satua Bali” dalam pembelajaran dapat melestarikan kebudayaan lokal, menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa, dan sangat berkaitan dengan materi yang ada di kurikulum. Disamping itu, dengan “Satua Bali”, maka dapat melatih kemampuan membaca dan kemampuan menyimak siswa (Margunayasa, 2021:7).

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi (IPTEK) membawa dampak yang besar. Kemajuan teknologi informasi memungkinkan untuk mengakses luas terhadap pengetahuan dan informasi melalui internet. Di sisi lain, juga rentan terhadap konten yang tidak pantas. Tanda yang sedang berlangsung adalah anak kurang tertarik membaca buku karena penggunaan *gadget* dan media sosial yang berlebihan. Penelitian Fahmy dkk (2021) dalam jurnal “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa menurunnya minat membaca disebabkan oleh perubahan kebiasaan membaca di masa pandemi Covid-19. Penggunaan telepon pintar meningkat seiring dengan keadaan pandemi saat ini. Pengajaran dilakukan melalui jaringan, yang artinya siswa SD harus menggunakan telepon pintar dalam setiap kegiatan belajar mereka. Faktanya, penggunaan telepon pintar untuk pembelajaran dianggap tidak efektif (Fauzi dan Sastra Khusuma, 2020) (Adnan, 2020) (Pei dan Wu,

2019). Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengendalian terhadap penggunaan ponsel pintar oleh siswa sekolah dasar. Orang tua biasanya merasa lelah saat harus menemani anak belajar menggunakan *gadget*. Terutama bagi para orang tua yang bekerja setiap hari. Artinya pengendaliannya belum dilakukan secara maksimal. Yang terjadi adalah anak akan mengalami kesulitan dalam fokus belajar. *Gadget* dengan banyak akses akan mempermudah siswa untuk beralih dari membaca ke permainan atau aktivitas lain (Syahyudin, 2020). Oleh karena itu, siswa hampir tidak memiliki berbagai pilihan materi bacaan untuk dibaca.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk menarik minat membaca pada anak, salah satunya melalui buku bergambar. Penggunaan media pembelajaran berupa media cerita bergambar, efektif meningkatkan kemampuan membaca siswa. Pembelajaran dengan media cerita bergambar dapat merangsang motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pokok bahasan yang dianggap sulit untuk dimengerti, merangsang aktivitas diskusi, membangun pemahaman dan memperpanjang daya ingat. Tampilnya lambang-lambang visual untuk memperjelas lambang verbal memungkinkan para siswa lebih mudah memahami makna pesan yang dibicarakan dalam proses pengajaran. Hal ini disebabkan visualisasi mencoba menggambarkan hakikat suatu pesan dalam bentuk yang menyerupai keadaan yang sebenarnya (Fahyuni dan Bandonno, 2015).

Berkaitan dengan hal itu, maka pada tugas akhir ini menggarap ilustrasi cerita rakyat I Belog untuk buku bacaan anak yang dirancang dengan menyusun ilustrasi gambar yang bercerita. Cerita I Belog menawarkan pendekatan yang lebih dekat dengan dunia anak-anak dibandingkan cerita rakyat Bali lainnya. Banyak cerita rakyat Bali, seperti Calon Arang atau Jayaprana, menampilkan tokoh-tokoh mitologis atau pahlawan dengan latar cerita yang kompleks dan berskala besar. Meskipun cerita-cerita tersebut kaya akan pesan moral, sering kali karakter dan konflik yang mereka hadapi terasa jauh dari kehidupan anak-anak. Sebaliknya, I Belog menampilkan karakter yang lebih sederhana dan humoris, yang mencerminkan sikap lugu anak-anak dalam menghadapi berbagai situasi.

Anak-anak bisa lebih mudah terhubung dengan sosok I Belog karena dia tidak digambarkan sebagai tokoh besar atau heroik, melainkan seorang anak dengan kesederhanaannya. Ini memberikan ruang bagi anak-anak untuk mengidentifikasi diri mereka dengan karakter ini, sehingga membuat mereka lebih tertarik untuk membaca dan belajar dari cerita tersebut.

Buku cerita ini menggabungkan gambar ilustrasi dan teks verbal agar anak mudah memahami alur cerita, tokoh, dan isi cerita. Gambar diberi warna agar tampilan gambar ilustrasi terlihat lebih menarik. Tampilan tokohnya menggabungkan antara realis dan kartun.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat pada usulan tugas akhir ini adalah

1. Bagaimana wujud perancangan ilustrasi buku cerita I Belog yang dapat menarik dan meningkatkan minat literasi anak
2. Bagaimana wujud perancangan media pendukung promosi buku cerita I Belog

1.3 Batasan Masalah

Judul tugas akhir ini “Perancangan Ilustrasi Buku Cerita I Belog Untuk Media Literasi Anak”. Agar tidak terjadi pemahaman yang keliru, maka perlu berikan batasan terhadap judul.

1. Perancangan ini akan mengenalkan cerita I Belog kepada anak-anak, fokus pertama untuk perancangan ini yaitu melakukan pembuatan buku cerita dengan ilustrasi bergambar pada cerita rakyat I Belog guna menarik minat anak-anak untuk membaca.
2. Selain melakukan perancangan buku cerita dengan ilustrasi bergambar pada cerita rakyat I Belog, fokus kedua dengan merancang media promosi berupa Poster, Stiker, *Totebag*, *T-shirt*, Gantungan Kunci, *Standee* dan *Short* video animasi 2D.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan perancangan adalah

1. Untuk menghasilkan visualisasi rancangan ilustrasi buku cerita I Belog yang dapat menarik dan meningkatkan minat literasi anak
2. Untuk menghasilkan visualisasi perancangan media pendukung promosi buku cerita I Belog

1.5 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Bagi Masyarakat:

Dari rancangan ilustrasi buku cerita diharapkan dapat memudahkan pembaca memahami alur cerita dan isi dari cerita I Belog, serta mengenalkan nilai-nilai moral berbasis budaya lokal kepada masyarakat luas.

2. Manfaat Bagi Lembaga:

Hasil dari ilustrasi buku cerita ini, diharapkan mampu menambah wawasan bagi para civitas akademika, khususnya dalam hal pengetahuan tentang pembuatan ilustrasi buku cerita “I Belog”, dan diharapkan juga, proposal ini mampu menjadi pedoman bagi orang lain untuk membuat proposal tentang ilustrasi buku cerita.

3. Manfaat Bagi Mahasiswa:

Mahasiswa mendapat wawasan dan ilmu pengetahuan untuk membuat ilustrasi buku cerita “I Belog” untuk anak-anak.

1.6 Sasaran/Target Perancangan

Dalam perancangan ilustrasi buku cerita “I Belog” untuk media literasi anak membutuhkan target yang dijadikan fokus utama agar lebih tepat dalam menyampaikan pesan. Ilustrasi buku cerita “I Belog” menyasar target anak-anak PAUD, siswa/siswi yang duduk di bangku Sekolah Dasar (kelas 1,2,3,4,5,6) hingga Sekolah Menengah Pertama serta masyarakat umum, baik yang ada di Bali maupun di luar Bali.