

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, termasuk soal tradisi masyarakat daerah. Salah satu kebudayaan yang identik di Indonesia ialah kebudayaan Minangkabau. Suku Minangkabau merupakan etnis yang memegang adat dan budaya dalam hidup mereka sehari-hari. Suku Minangkabau memiliki peraturan terhadap setiap kegiatan yang dilakukan oleh Masyarakat suku Minangkabau, baik dari adat istiadat, makanan, aturan berbicara, kehidupan sehari-hari dan lain sebagainya.

Budaya merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan masyarakat yang mencerminkan identitas, nilai, serta kearifan lokal suatu daerah. Salah satu bentuk budaya yang kaya akan nilai historis dan filosofis adalah Randai, sebuah seni pertunjukan khas Minangkabau yang menggabungkan unsur teater, tari, musik, dan bela diri silat. Randai bukan sekadar hiburan, tetapi juga media edukasi, penyampaian nilai-nilai sosial, dan sarana memperkuat solidaritas dalam komunitas.

Randai telah menjadi permainan anak nagari suku Minangkabau dan telah berkembang sekian lama di tengah-tengah Masyarakat. Secara sederhana orang mengatakan bahwa randai berasal dari kata berandai-andai (bermain/bergurau). Menurut cerita-cerita orang tua pada mulanya randai muncul untuk menghilangkan kejenuhan orang-orang yang sedang berlatih

silat. Dulunya randai hanya menjadi tontonan para pemuda yang ikut berlatih silat setelah selesai mengaji di surau, kemudian menyebar ke anggota kaum, lalu menjadi tontonan rakyat banyak.

Permainan randai dibawakan oleh banyak orang. Mereka bermain membuat lingkaran. Sambil melangkah kecil-kecil secara perlahan mereka membuat gerakan pencak dengan Langkah maju, mundur, kedalam memperkecil lingkaran atau memukul lagi. Adakalanya mereka menyepak, menerjang atau memukul dengan tangannya. Sesudah itu mereka berjalan sambil bernyanyi. Semua gerakan pencak dituntun aba-aba oleh salah seorang diantaranya. Mula-mula seorang menyanyikan seabait pantun atau sepotong kisah. Pada setiap kalimat terakhir mengulangi secara beramai-ramai. Habis menyanyikan sepotong kisah atau beberapa buah pantun mereka kembali melakukan gerakan pencak. Selesai menyanyikan adegan cerita mereka lalu duduk meronggoh dalam lingkaran yang dibuatnya untuk beristirahat. Randai merupakan suatu bentuk hiburan yang sangat ditunggu-tunggu dan berfungsi sebagai media informasi bagi Masyarakat Minangkabau.

Seiring dengan perkembangan zaman dan arus globalisasi, eksistensi Randai mulai mengalami penurunan minat, terutama di kalangan generasi muda. Modernisasi dan perubahan gaya hidup turut mempengaruhi cara masyarakat dalam mengapresiasi seni tradisional. Kurangnya regenerasi pelaku Randai serta minimnya eksposur di media juga menjadi tantangan tersendiri dalam upaya pelestariannya. Selain itu, kurangnya integrasi Randai dalam dunia pendidikan dan industri kreatif turut menjadi faktor yang menyebabkan berkurangnya daya tarik seni ini di era modern.

Tidak hanya itu perkembangan teknologi digital yang pesat juga telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam kebiasaan membaca anak-anak. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Common Sense Media, "anak-anak dan remaja saat ini menghabiskan rata-rata lebih dari tujuh jam sehari di depan layar, yang secara signifikan mengurangi waktu mereka untuk membaca" (Common Sense Media, 2021). Hal ini berdampak pada penurunan kebiasaan membaca yang sebelumnya menjadi aktivitas penting dalam pengembangan kognitif anak.

Penurunan minat baca di kalangan anak-anak menjadi fenomena yang semakin nyata. Anak-anak saat ini cenderung menghabiskan lebih banyak waktu untuk mengakses konten digital dibandingkan membaca buku. Hal ini berdampak pada kemampuan literasi mereka, baik dalam memahami teks tertulis maupun dalam mengembangkan imajinasi dan keterampilan berpikir kritis. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Maryanne Wolf, seorang pakar literasi dari University of California, "Paparan berlebihan terhadap teknologi digital dapat mengurangi kemampuan anak dalam membaca mendalam dan memahami teks secara kritis" (Wolf, 2018).

Penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat membawa dampak buruk bagi perkembangan anak. Dari segi kognitif, anak-anak yang terlalu banyak terpapar gadget cenderung mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi, yang berpengaruh terhadap daya pemahaman mereka. Dari sisi emosional, kecanduan gadget dapat membuat anak lebih mudah mengalami stres atau kecemasan, terutama ketika akses terhadap perangkat digital dibatasi.

Namun, di tengah menurunnya minat baca, anak-anak masih menunjukkan ketertarikan terhadap ilustrasi yang menarik. Gambar yang penuh warna dan ekspresif dapat meningkatkan daya tarik sebuah buku dan membantu anak memahami isi cerita dengan lebih baik. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gernsbacher (2015), "ilustrasi yang menarik dalam buku anak dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam membaca serta membantu dalam memahami konteks cerita." Ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi juga sebagai elemen utama yang dapat memotivasi anak untuk membaca. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara teks yang menarik dan visual yang mendukung dapat menjadi solusi untuk mengatasi penurunan minat baca akibat perkembangan teknologi.

Meskipun teknologi memberikan berbagai manfaat dalam pendidikan dan pembelajaran, penting bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat untuk mencari solusi guna menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan kebiasaan membaca yang sehat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menciptakan media baca yang menarik, interaktif, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang memikat agar minat baca anak-anak tetap terjaga di tengah kemajuan teknologi.

Buku cerita bergambar adalah sebuah buku yang berisi kumpulan informasi dan cerita dengan menggunakan ilustrasi sebagai penjelas dari isi yang disampaikan diharapkan dapat menarik simpati anak-anak dalam membaca. Oleh karena itu penulis merancang buku cerita bergambar yang berjudul Biru sebagai pengenalan permainan anak nagari Minangkabau, yang

diharapkan dapat menjadi media edukasi dan informasi untuk mengenalkan budaya tentang randai sebagai permainan anak nagari Minangkabau.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, penting untuk menemukan solusi yang dapat menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan kebiasaan membaca yang sehat.
2. Berkurangnya eksistensi permainan anak tradisional dikarenakan perkembangan teknologi.
3. Dengan menurunnya kebiasaan membaca, terutama terhadap buku-buku cerita rakyat dan sastra budaya, anak-anak semakin jarang mengenal sejarah, tradisi, dan nilai-nilai budaya mereka sendiri
4. Buku konvensional sering kali dianggap kurang menarik dibandingkan dengan media digital yang menawarkan elemen visual yang lebih dinamis.
5. Kurangnya kebiasaan membaca dapat mempengaruhi kemampuan literasi anak, termasuk pemahaman membaca, imajinasi, serta keterampilan berpikir kritis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Menemukan solusi yang dapat menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan kebiasaan membaca yang sehat.
2. Perancangan media informasi dan edukasi yang efektif berupa buku cerita bergambar.
3. Kurang nya pengetahuan anak-anak mengenai budaya mereka sendiri terutama pada.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam perancangan ini sebagai perancangan buku ilustrasi randai sebagai pengenalan permainan anak nagari Minangkabau. Fokus rumusan masalah adalah “Bagaimana merancang sebuah buku cerita bergambar randai sebagai pengenalan permainan anak nagari Minangkabau yang efektif ?”.

E. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum

Menciptakan buku cerita bergambar randai sebagai pengenalan permainan anak nagari Minangkabau sebagai media informasi dan edukasi bagi anak-anak.

2. Tujuan Khusus

Merancang sebuah buku cerita bergambar mengenai permainan anak nagari randai yang dapat mempermudah pengenalan dan pemahaman budaya pada anak-anak..

F. Manfaat Perancangan

1. Penulis

- a. Mendapatkan pengalaman secara nyata dalam memecahkan persoalan karya ilmiah yang di hadapi sehingga dapat berguna untuk bekal dalam menentukan langkah di masa depan.
- b. Sebagai bentuk penerapan ilmu yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual dilain waktu.
- c. Meningkatkan kreatifitas dan pengembangan ide dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.

2. Bagi Masyarakat

- a. Memperkenalkan randai melalui buku ilustrasi kepada Masyarakat Minangkabau sendiri maupun luar Minangkabau, sehingga nilai-nilai kesenian dan budaya khas Minangkabau dapat diketahui oleh masyarakat.
- b. Menambahkan ketertarikan masyarakat umum dalam mencari dan mempelajari seni dan budaya Minangkabau.
- c. Agar dapat membantu anak-anak dalam mengenal budaya dan permainan anak nagari Minangkabau.

3. Bagi Universitas

- a. Hasil karya yang di rancang dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk di jadikan acuan sebagai civitas akademik.
- b. Agar dapat bermanfaat bagi civitas akademika Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang dan seluruh perguruan tinggi.