

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat adalah cerita yang hidup dalam masyarakat pada zaman dahulu dan diwariskan turun temurun secara lisan. Cerita rakyat sudah menjadi ciri khas disetiap bangsa ataupun daerah yang mempunyai berbagai kultur budaya dan sejarah. Umumnya cerita rakyat menceritakan kejadian atau asal dari suatu tempat. Tokoh-tokoh yang ada pada cerita rakyat ini biasanya digambarkan dengan bentuk binatang, manusia ataupun dewa, namun semuanya disifatkan seperti layaknya manusia.

Cerita rakyat memiliki banyak fungsi-fungsi sosial yang unik dan menarik. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Siti Anafiah, (2015) mengatakan bahwa cerita rakyat memiliki manfaat yang baik bagi masyarakat terutama anak-anak seperti dapat mengembangkan daya imajinasi, meningkatkan keterampilan dalam berbahasa, membangun kecerdasan emosional dan membentuk rasa empati.

Cerita rakyat dianggap penting karena menurut Agus Bambang Hermanto selaku peneliti dari Balai Bahasa mengatakan bahwa cerita rakyat penting untuk diketahui karena merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang penuh nasihat-nasihat dan mendidik yang sangat bermanfaat untuk generasi muda terutama pada anak-anak.

Namun seiring perkembangan zaman, cerita rakyat perlahan terlupakan oleh masyarakat khususnya generasi muda atau anak-anak.

Menurut Fatabun (2017) “Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat” adalah judul dari sebuah berita disitus ayobandung.com mengatakan banyak sekali generasi muda sekarang yang cenderung melupakan cerita rakyat di era globalisasi yang terus menerus menampilkan atau menghadirkan kebudayaan modern. Semakin terdesaknya popularitas cerita rakyat oleh industri budaya dari luar negeri, maka akan semakin hilang identitas jati diri dan budaya Indonesia.

Cerita rakyat tidak hanya cerita yang disampaikan secara lisan atau melalui verbal dari generasi ke generasi berikutnya, akan tetapi sudah banyak didokumentasikan dan dipublikasikan melalui berbagai media. Seperti cerita rakyat Malin Kundang, cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih yang sudah didokumentasikan kedalam sebuah animasi dan juga sudah dibuat kedalam sebuah film layar lebar.

Namun masih banyak cerita rakyat yang belum dikenal dan didokumentasikan dengan baik sehingga akan besar kemungkinan untuk kehilangan sebagian kebudayaan Indonesia. Cerita rakyat tersebut tersimpan dan tersebar dengan cara lisan, tak terdokumentasikan sehingga dengan cara lisan, dari waktu ke waktu akan hilang oleh ingatan.

Selain melupakan cerita rakyat, generasi muda sekarang ini juga banyak yang melakukan sesuatu tanpa berfikir dahulu dampak kedepannya seperti apa. Hal ini dapat dilihat dari kasus sederhana yang baru-baru ini terjadi, didapat dari Purba (2020) menuliskan berita kasus tentang seorang siswi SMA yang melakukan prank kepada orang tuanya agar mendapat perhatian. Siswi tersebut berkata bahwa

dirinya dicuri dan bola matanya diambil, hal tersebut membuat orang tuanya cemas sehingga melaporkan pada polisi. Sampai sekarang kasus tersebut masih dalam penyelidikan pihak yang berwajib. Namun dari perbuatan tersebut, pihak Kapolsek menghimbau agar masyarakat tidak berbuat peristiwa yang serupa karena akan memiliki ancaman pidananya. Kemudian kasus yang lain adalah kasus siswa SMP yang berniat untuk bercanda pada temannya dengan cara menarik kursi ketika temannya sedang ingin duduk, namun hal tersebut mengakibatkan cedera tulang belakang pada temannya. Kasus seperti siswa SMP ini banyak dilakukan diluar sana seperti menjadi sebuah *trend*. Hal ini bisa dilihat atau ditemukan pada media sosial Instagram dan platform Youtube, video-video yang memperlihatkan salah satu hal yang sama dengan kasus tersebut ini banyak dilakukan, bahkan sampai diluar negri juga melakukannya.

Dari hasil observasi dan studi pustaka yang dilakukan, berhasil menemukan salah satu cerita rakyat Kalimantan Tengah yang belum banyak didokumentasikan kedalam buku maupun media yang lainnya, sehingga masyarakat tidak banyak mengenal cerita rakyat tersebut. Dari studi pustaka yang dilakukan dipergustakaan daerah Semarang, buku cerita rakyat yang menuliskan cerita ini hanya ada 1 buku saja. Bahkan pada buku kumpulan cerita rakyat Kalimantan Tengah juga tidak menuliskan cerita rakyat ini. Cerita Rakyat ini berjudul “Kutukan Raja Pulau Mintin”. Sedangkan pada observasi online, menemukan website dan juga jurnal yang menuliskan cerita rakyat ini namun minim ilustrasi dan lebih banyak tulisan. Oleh karena itu, generasi muda tidak tertarik untuk melihat atau membaca cerita rakyat ini.

Selain itu, cerita rakyat dari Kalimantan Tengah yang berjudul “Kutukan Raja Pulau Mintin” ini memiliki pesan moral yang relevan dengan kasus yang tidak memikirkan dahulu apa yang akan terjadi ketika ingin melakukan sesuatu, sehingga dengan penyampaian pesan melalui cerita rakyat ini, dapat tersampaikan dengan baik.

Kemudian alasan lain mengangkat cerita rakyat dari Kalimantan Tengah ini adalah untuk memperkenalkan budaya yang ada pada Kalimantan yang nantinya akan menjadi ibu kota. Meskipun yang menjadi ibu kota adalah Kalimantan Timur, namun nantinya pulau Kalimantan akan menjadi pulau yang semakin maju dan berkembang, tidak hanya di Kalimantan Timur saja. Sehingga dengan potensi-potensi atau budaya yang ada pada provinsi lain juga harus digali dan dipublikasikan pada masyarakat.

Jika dilihat dari kasus melupakan cerita rakyat dan juga kasus melakukan sesuatu tanpa berfikir dahulu, yang menjadi pelaku utama dalam tindakan tersebut adalah anak-anak yang duduk dibangku SMP, SMA Kuliah dan juga yang sudah bekerja, namun untuk mencegah kejadian tersebut semakin marak terjadi maka harus diberi pengetahuan pada anak-anak yang masih ada disekolah dasar. Karena anak-anak diusia sekolah dasar adalah masa dimana anak-anak mempelajari dari apa yang mereka lihat, dengar dan kerjakan. Anak-anak sekolah dasar dengan usia 7-12 tahun adalah usia yang dalam proses perkembangan kognitif. Perkembangan tersebut meliputi pemecahan masalah, penalaran, persepsi, ingatan, pikiran dan simbol-simbol. Sehingga pada umur 7-12 tahun dengan pengetahuan atau nilai-nilai

moral yang didapat dari cerita rakyat, maka dapat membentuk anak-anak memiliki pemahaman yang utuh dan komperhensif.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperlukan sebuah media komunikasi visual yang dapat memperkenalkan kembali cerita rakyat yang berasal dari Kalimantan Tengah berjudul “Kutukan Raja Pulau Mintin” dan dapat menyampaikan pesan moral dalam cerita rakyat tersebut dengan tepat untuk anak-anak 7-12 tahun.

Perancangan ini menjadi sangat penting karena agar salah satu kebudayaan Indonesia ini tidak semakin dilupakan dan bisa dikenalkan pada generasi muda yaitu pada anak-anak usia 7-12 tahun dengan pesan moral yang dapat membentuk karakter anak-anak menjadi lebih baik dalam setiap melakukan sebuah tindakan dan lebih memikirkan dampak yang ditimbulkan dari tindakan tersebut untuk kedepannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

- Bagaimana merancang media komunikasi visual yang dapat melestarikan dan memperkenalkan cerita rakyat Kalimantan Tengah “Kutukan Raja Pulau Mintin” pada anak-anak usia 7-12 tahun serta menanamkan pesan moral yang ada pada cerita rakyat yaitu dapat berfikir dahulu setiap ingin melakukan segala sesuatu?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat:**

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat media komunikasi visual yang menarik untuk mengangkat dan memperkenalkan kembali cerita rakyat yang sudah mulai tenggelam oleh perkembangan zaman, dan dapat memberikan kesan pada target bahwa cerita rakyat Indonesia juga mempunyai cerita yang bagus serta pesan moral yang baik untuk anak-anak, sehingga anak-anak bisa dapat menyukai cerita rakyat yang ada di Indonesia dibandingkan cerita yang ada diluar.

Selain itu, tujuan dari perancangan ini juga untuk upaya memberikan pengetahuan tentang masalah yang pada akhir-akhir ini kembali sering terjadi yaitu melakukan suatu tindakan tanpa memikirkan dampak yang akan terjadi kedepannya melalui pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin.

### **1.3.2 Manfaat**

Perancangan ini memiliki manfaat sebagai media komunikasi visual yang baik dalam upaya menjaga kelestarian budaya tiap daerah, khususnya pada daerah Kalimantan Tengah, dengan cara memperkenalkan kembali cerita rakyat Kutukan Raja Pulau Mintin, dan ada beberapa manfaat lain seperti:

#### **1. Masyarakat:**

- Dapat lebih mengenal dan mulai menyukai cerita rakyat yang ada di Indonesia, karena cerita Indonesia tidak kalah bagus dengan cerita-cerita yang ada diluar negri. Selain itu, dapat memberikan

edukasi pada anak-anak bahwa sebelum ingin melakukan sesuatu harus memikirkan dahulu dampak yang akan terjadi.

2. Institusi / Keilmuan:

- Menerapkan dan mengembangkan keilmuan Desain Komunikasi Visual melalui cerita rakyat.
- Bisa menjadikan perancangan ini menjadi acuan atau referensi bagi yang mengerjakan Tugas Akhir dengan memiliki tema yang sama.

3. Individu:

- Menemukan *problem solving* melalui keilmuan Desain Komunikasi Visual untuk membantu memperkenalkan cerita rakyat yang hampir terlupakan oleh masyarakat kedalam sebuah media komunikasi visual yang menarik untuk anak-anak.

### 1.4 Metode Perancangan

Berdasarkan riset data yang telah dikumpulkan, cerita rakyat semakin terlupakan seiring dengan berkembangnya teknologi dan perkembangan zaman. Dari banyaknya cerita rakyat yang ada di Indonesia, masih ada beberapa atau bahkan banyak yang belum didokumentasikan serta diperkenalkan pada masyarakat, salah satunya seperti cerita rakyat dari Kalimantan Tengah yang berjudul “Kutukan Raja Pulau Mintin”, sehingga jika tidak diperkenalkan kembali, cerita rakyat ini akan terlupakan.

Pada perancangan ini, melakukan pengumpulan data dengan beberapa cara. Pengumpulan data yang pertama yaitu wawancara. Narasumber dari wawancara ini adalah anak-anak karena mendapatkan data bahwa anak-anak memang sudah tidak tertarik lagi pada cerita rakyat Indonesia serta untuk mengetahui seberapa anak-anak mengetahui dan mengenal cerita rakyat yang ada di Indonesia. Anak-anak yang menjadi narasumber pada wawancara ini memiliki beberapa kriteria, diantaranya adalah memiliki usia 7-12 tahun, anak-anak yang tidak bermain *gadget* dan yang senang bermain *gadget*. Tujuannya agar mengetahui apakah faktor anak-anak melupakan cerita rakyat adalah pengaruh dari bermain *gadget* saja dan untuk mengetahui apakah anak-anak yang tidak bermain *gadget* juga melupakan atau tidak mengenal cerita rakyat Indonesia. Syarat narasumber dalam wawancara ini hanya beberapa hal saja karena wawancara ini merupakan *background* riset, sehingga tujuannya adalah untuk mencari tahu apakah benar anak-anak sekarang sudah melupakan cerita rakyat Indonesia.

Dari hasil wawancara pada 10 anak, mendapatkan sebanyak 6 anak yang menyukai cerita dari luar negeri dibandingkan cerita rakyat yang ada di Indonesia. Alasan anak-anak tidak menyukai cerita rakyat yang ada di Indonesia adalah ceritanya tidak seru, membosankan dan aneh.

Apakah kalian lebih menyukai cerita rakyat Indonesia dibandingkan cerita rakyat diluar negeri?	
6 orang	Lebih menyukai Cerita dari Luar Negeri
4 orang	Menyukai cerita rakyat Indonesia

Tabel 1.1 Hasil Wawancara

Kebanyakan anak-anak yang diwawancarai rata-rata hanya mengetahui 1 dari cerita rakyat yang ada di Indonesia seperti cerita Malin Kundang.

Seberapa banyak cerita rakyat Indonesia yang kalian ketahui?	
9 orang	1-2 Cerita Rakyat
0 orang	Lebih dari 2 Cerita Rakyat
1 orang	Tidak ada sama sekali

Tabel 1.2 Hasil Wawancara

Penggunaan wawancara ini dirasa efektif karena terlibat langsung pada pihak atau target yang ingin dicapai sehingga didapatkan data yang valid.

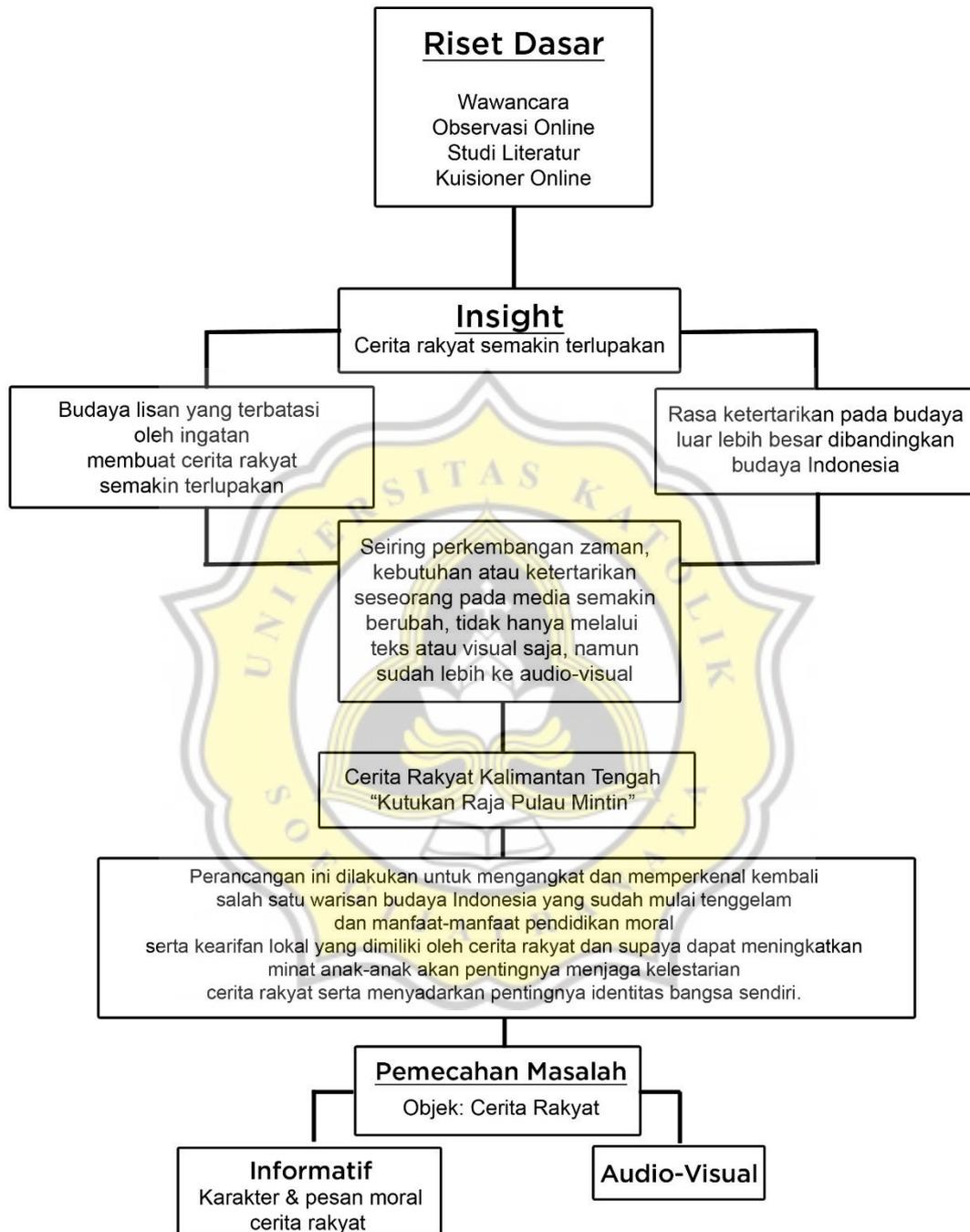
Pengumpulan data yang kedua yaitu dengan cara menyebarkan kuisioner *online*. Anak-anak yang menjadi responden pada kuisioner online ini memiliki beberapa kriteria, diantaranya adalah usia 7-12 tahun, anak-anak yang dekat dengan handphone dan pernah mengakses media sosial Instagram dan Youtube. Penggunaan pencarian data dengan cara menyebarkan kuisioner *online* ini dirasa efektif karena bisa mendapatkan data target lebih luas. Kuisioner online ini disebarkan pada anak-anak yang ada di Kalimantan, seperti Kalimantan Barat dan Kalimantan Tengah, serta di Pulau Jawa, Semarang, Jakarta, Klaten, Solo dan Salatiga. Kuisioner ini mendapat 26 responden dan tujuan dari penyebaran kuisioner ini adalah untuk mendapatkan data yang lebih luas dan mengetahui media yang dibutuhkan oleh target seperti apa dan karakteristik desain yang disukai oleh target.

Pengumpulan data yang ketiga adalah dengan cara observasi online. Observasi online dilakukan dengan mencari cerita rakyat asal Kalimantan Tengah tersebut dan menemukan *e-book* yang berjudul “Cerita Rakyat Daerah Kalimantan Tengah” yang diterbitkan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Pada buku ini, masih sangat minim dengan ilustrasi dan buku ini tidak diperjual belikan sehingga sulit untuk ditemukan ditoko buku dan dijangkau oleh anak-anak.

Studi literatur dilakukan dengan mencari jurnal atau buku dan juga artikel. Studi pustaka ini dilakukan dipergustakaan yang ada di Semarang dan diperputakaan Unika Soegijapranata dengan tujuan untuk mencari buku cerita yang menuliskan cerita rakyat tentang Kutukan Raja Pulau Mintin serta mencari buku atau teori-teori yang membahas tentang semua yang berhubungan dengan perancangan animasi cerita rakyat. Studi literatur dianggap efektif untuk dijadikan metode dalam pencarian data karena dapat menemukan serta memberikan teori-teori yang dibutuhkan berdasarkan buku-buku yang sudah ada sehingga dapat dijadikan data pendukung dalam perancangan ini.

Cara pengumpulan data yang terakhir adalah dengan mencari melalui internet dengan sumber yang terpercaya untuk mengetahui informasi-informasi yang terbaru mengenai cerita rakyat yang semakin terlupakan.

## 1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

## 1.6 Tinjauan Pustaka

Setelah melakukan pemahaman pada beberapa penelitian, ada beberapa keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan ini.

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Siswandari, R.I.P (2015) dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Transformasi Media Cerita Rakyat Indonesia Sebagai Pengenalan Warisan Budaya Nusantara”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menentukan media yang tepat untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Indonesia pada generasi muda. Pada akhir-akhir ini posisi cerita rakyat Indonesia semakin tergeser jika dibandingkan dengan cerita rakyat populer.

Pada penelitian ini memanfaatkan kemajuan teknologi yang sedang berkembang yaitu website untuk menjadi sebuah media yang digunakan sebagai memperkenalkan kembali cerita rakyat Indonesia sebagai warisan budaya nusantara agar tidak hilang dimakan zaman.

Penelitian kedua adalah penelitian dengan judul “Struktur dan Nilai-Nilai Pendidikan dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatra Barat” yang ditulis Isnanda, R (2015)

Penelitian ini memang membahas tentang nilai-nilai pendidikan yang terkandung pada cerita rakyat Kabupaten Tanah Datar di Sumatra Barat, namun ada membahas secara umum nilai-nilai positif yang ada pada setiap cerita rakyat. Oleh karena itu, cerita rakyat sangat dianggap berpengaruh dalam membentuk sebuah karakter generasi muda terutama anak-anak.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang membahas tentang nilai-nilai yang ada pada cerita rakyat menjadi sarana pendidikan karakter dalam membangun generasi yang literat, ditulis oleh Lizawati (2018)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan nilai-nilai yang terdapat pada cerita rakyat Tan Nunggal dan Bujang Nadi Dare Nandong di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat. Menurut Lizawati (2018) mengatakan melalui cerita rakyat pemerolehan informasi berdasarkan budaya lisan mampu menciptakan generasi yang literat. Kepekaan dan daya kritis di lingkungan sekitar lebih diutamakan sebagai jeabatan menuju generasi literat yaitu generasi yang mempunyai ketrampilan berfikir kritis terhadap segala informasi untuk mencegah reaksi yang bersifat emosional. Penelitian yang dilakukan oleh Lizawati ini bisa menjadikan sebagai acuan bagaimana sebuah cerita rakyat sangat penting dalam pembentukan sebuah pemikiran dan karakter.

Penelitian yang ketiga dengan judul “Film Animasi sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa pada Siswa Sekolah Dasar” yang dioleh Fathurohman, I. dkk (2014) dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Muria Kudus.

Film animasi adalah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa baru bagi para siswa. Pentingnya media animasi hadir untuk pembelajaran adalah alternatif untuk meningkatkan rangsangan, keaktifan serta keterampilan bagi siswa (Fathurohman,I., 2014)

Beberapa kajian diatas dapat dijadikan sebagai referensi yang berguna pada perancangan ini, sehingga dapat merancang media komunikasi yang cocok untuk melestarikan cerita rakyat dan juga dapat menanamkan nilai moral kepada anak-anak.

