

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan warisan budaya Indonesia yang diceritakan dari generasi ke generasi. Cerita rakyat juga merupakan warisan yang memiliki pengetahuan dan nilai nilai serta hiburan yang disampaikan dalam berbagai macam proyeksi antar generasi yang tersimpan dalam bentuk folklor menurut Danandjaya, 1994. Selayaknya warisan budaya, cerita rakyat juga harus dilestarikan dan harus di teruskan atau diceritakan dari generasi ke generasi.

Cerita rakyat juga tidak lepas dari cerita dongeng yang merupakan salah satu jenis cerita rakyat itu sendiri. Dongeng di Indonesia bisa diartikan dengan cerita yang tidak benar benar terjadi di kehidupan nyata namun, diceritakan dengan tujuan untuk memberikan pesan moral kepada para pendengarnya, dongeng yang pernah menjadi cerita terpopuler di Indonesia dengan bentuk cerita lisan, buku cerita, maupun animasi yaitu: Malin Kundang, Bawang Putih Bawang Merah, Lutung Kasarung, Jaka Tarub, Batu Menangis, dan Kancil. Cerita rakyat yang baik seharusnya memberikan ajaran kebaikan dan larangan kepada para pembaca.

Salah satu cerita dongeng yang ada di Indonesia yang terkenal adalah cerita Kancil. Cerita Kancil memiliki banyak versi salah satunya adalah Kancil dan Timun yang merupakan cerita fabel atau bisa disebutkan dengan cerita tentang hewan yang bisa berbicara, yang pada eranya digemari dan sering diceritakan sebagai cerita pengantar tidur dikarenakan memiliki pesan moral yang sangat berguna bagi anak anak dimasa itu. Pesan moral merupakan sebuah nilai yang terkandung didalam sebuah kisah atau kejadian mengenai baik buruknya sikap atau prilaku manusia dalam berhubungan terhadap orang lain menurut Notonegoro dan Hermansyah, dkk 2000 (dalam Imam Setyo Wibowo, dkk. 2018.) Kancil sendiri merupakan tokoh yang memiliki watak yang baik hati dan suka menolong namun juga memiliki akal yang cerdas dalam menipu dan mengelabui para musuh musuhnya di dalam hutan atau sering di sebut “the tricker”.

Kancil dan Timun yang merupakan sebuah cerita yang diceritakan ulang dari M.B Rahimsyah A.R yang menjadi terkenal, memiliki pesan moral layaknya cerita rakyat pada umumnya memiliki pesan moral di dalamnya. Namun, didalam cerita rakyat, pembaca memiliki kebebasan sendiri untuk mengambil hikmah atau pesan moral terhadap sebuah cerita yang ada. Di dalam cerita Kancil dan Timun, pesan moral yang ingin disampaikan M.B Rahimsyah A.R adalah “janganlah kita mencuri karena sepintar pintarnya kita melakukannya pasti akan ketahuan”. Akan tetapi, isi cerita Kancil dan Timun yang di anggap licik dalam mengelabui musuhnya untuk memenuhi keinginannya dianggap menyimpang dengan tujuan yang seharusnya disampaikan oleh sebuah cerita dongeng pada umumnya karena memberikan dampak negatif kepada para pembaca atau pendengarnya sehingga menyebabkan terciptanya pandangan yang negatif terhadap Kancil. Ditambah lagi dengan terciptanya lagu Kancil Anak Nakal ciptaan dari Tonny Koeswoyo di tahun 1962 dan dipopulerkan oleh grup musik koes Bersaudara menambah kesan buruk terhadap Kancil. Padahal mencari makan di hutan merupakan kegiatan yang wajar dilakukan oleh binatang terutama kancil dengan pola yang selalu sama. Hal ini menjadi perdebatan mengenai siapa yang sebenarnya menjadi pelaku antara kancil yang mencuri hasil kebun pak tani atau pak tani mencuri ruang habitat kancil.

Menurut Setyosari (2009) memiliki pendapat bahwa media pembelajaran yang menggunakan teknologi termasuk aplikasi ilmu pengetahuan yang berwujud media elektronik merupakan hal yang strategis dalam memperlancar dan mempermudah proses belajar (dalam Kusumajaya, Djoko & Sarbini. 2016). Oleh karena itu, didalam perancangan ini bertujuan untuk mengungkap serta menceritakan kembali dengan visual yang lebih modern dan dapat dikonsumsi secara ringan oleh anak anak di jaman sekarang tentang cerita Kancil dan Timun menjadi judul yang kurang tepat dalam menyampaikan cerita dikarenakan didalam cerita kancil merupakan hewan yang cerdas, baik hati, suka menolong, dan bijaksana. Dengan menggunakan pandangan dari tokoh Kancil secara terperinci sesuai karakteristik Kancil dan alasan mengapa Kancil melakukan Tindakan tersebut sehingga dapat memberikan penjelasan dan meluruskan kembali cerita dongeng kancil ke jalan yang benar, serta membersihkan nama dongeng Kancil terhadap pandangan negatif karena kancil tidak mencuri melainkan mencari makan

demikian keberlangsungan hidupnya karena hutan tempat dia hidup sudah tidak banyak tersedia makanan karena sudah dibakar oleh manusia demi memperluas lahan. dengan menggunakan media *motion graphic* video yang lebih modern kepada anak-anak yang kurang memahami tentang cerita Kancil agar orang yang mendengar cerita kancil menjadi orang yang lebih cerdas dan memiliki kebijaksanaan yang sama dengan karakter kancil.

1.2 Identifikasi Masalah

- 1.2.1 Pandangan yang buruk terhadap Kancil dikarenakan memberikan contoh yang kurang baik terhadap pembaca.
- 1.2.2 Dikarenakan cerita tersebut mengakibatkan kurang rasa menghargai terhadap hewan khas nusantara.
- 1.2.3 Sudut pandang cerita dongeng Kancil dan Timun yang sangat keliru dikarenakan dongeng tersebut adalah cerita fabel yang dilihat dari sudut pandang hewan bukan manusia.

1.3 Batasan Masalah

Dalam permasalahan yang diidentifikasi diatas, membuat perancang membatasi permasalahan agar perancangan dapat dilakukan lebih terfokus. Batasan yang dibuat yaitu:

- 1.3.1 Perancangan ini dibatasi oleh cerita dongeng fabel yaitu Kancil dan Timun.
- 1.3.2 Perancangan yang ditujukan untuk anak-anak 5-7 tahun,

1.4 Rumusan Masalah

Disimpulkan dari latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat diselesaikan adalah: Bagaimana cara memunculkan visual terkait dengan cara pandang dari Kancil sebagai tokoh utama, sehingga dapat merubah sudut negatif masyarakat terhadap cerita kancil ke pandangan yang lebih positif.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk memunculkan citra positif kepada Kancil dan pandangan tentang bagaimana sebuah cerita fabel (cerita tentang hewan) sebaiknya dilihat di masyarakat.

1.6 Manfaat Perancangan

- 1.6.1 Memberi sudut pandang yang lebih positif kepada target tentang kancil dan timun.
- 1.6.2 Mengungkapkan dan mengubah pandangan masyarakat yang menilai sifat negatif Kancil.

1.7 Metode Perancangan

1.7.1 User research

Target dalam perancangan ini adalah anak-anak yang berusia 5-7 tahun yang sudah dapat memahami cerita. Anak diusia 5-7 tahun yang mulai belajar membaca dan menulis dapat mengembangkan kreativitasnya dengan membaca atau mendengar cerita atau terutama cerita yang memiliki makna hidup yang dapat dipelajari.

1.7.2 Insight

Menurut Priyono (2006:9) Dongeng merupakan cerita khayalan yang tidak masuk akal sehat atau mengada-ada yang dapat ditarik hikmah didalamnya. (dalam Pupung Puspa Ardini. 2012.). Salah satunya adalah cerita Kancil Mencuri Timun yang di buat ulang oleh M.B Rahimsyah A.R dan diterbitkan oleh Lingkar Media dan cukup terkenal pada masanya.

Di Indonesia sendiri cerita Kancil dan Timun sudah mulai di tinggalkan dikarenakan tergesernya oleh cerita-cerita yang lebih menarik dalam segi visual maupun alur cerita bagi anak-anak sekarang.

Cerita Kancil dan Timun juga mengalami perdebatan dikarenakan sifat licik Kancil dalam mencuri timun untuk memenuhi keinginannya. Hal ini dinilai dapat memberikan pelajaran buruk bagi moral anak-anak yang mendengar atau membaca cerita sikancil itu sendiri.

1.7.3 Background Research

Perancang telah melakukan riset melalui observasi secara online dengan mengumpulkan data data dari beberapa penelitian tentang dongeng dan cerita Kancil dan sejarah Kancil itu sendiri. Dari banyaknya cerita Kancil perancang telah memilah beberapa cerita sehingga memutuskan untuk memilih cerita Kancil dan Timun yang akan dibuat ulang dengan pendekatan yang lebih modern dengan gaya visual yang cocok untuk digunakan di jaman sekarang. Riset ini bertujuan untuk mengetahui tentang seluk beluk cerita asli Kancil dan Timun dari sudut pandang dan karakteristik Kancil.

Berdasarkan riset observasi yang telah dilakukan perancang cerita fabel Kancil dan Timun memang sudah termakan usia dan sudah mulai ditinggalkan oleh jaman, dikarenakan banyak film animasi yang lebih menarik secara visual maupun cerita.

1.7.4 Initial Concept

Dari Background *research* dan *insight* perancang menemukan kesimpulan bahwa memang dari cerita rakyat sudah mulai ditinggalkan bahkan untuk cerita Kancil dan Timun menurut beberapa pandangan memberikan kesan buruk sehingga menjelekan kebudayaan dan binatang khas Indonesia itu sendiri. Sehingga perancang menemukan sebuah ide untuk mengungkap dan meredesign cerita Kancil dan Timun agar pandangan warga Indonesia berubah terhadap cerita rakyat tersebut.