

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat adalah salah satu dari kebudayaan lokal yang mulai dilupakan keberadaannya oleh sebagian besar masyarakat Indonesia terutama yang berusia muda. Menurut Brunvard dalam James Danandjaja, (1984 : 50), cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari *folklor (folklore)* yang didefinisikan sebagai kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun menurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat, sedangkan cerita rakyat dapat dibagi lagi menjadi tiga yaitu : mitos, legenda, dan dongeng. Mitos ditokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa yang diyakini dan disucikan oleh si pencerita. Legenda ditokohi oleh manusia yang kadang memiliki sifat luar biasa, seringkali dibantu makhluk gaib dan dianggap benar pernah terjadi. Sedangkan dongeng adalah cerita rakyat yang diyakini tak pernah terjadi, tidak terikat waktu maupun tempat.

Di Indonesia, banyak sekali cerita-cerita rakyat dari berbagai provinsi. Beberapa contoh cerita rakyat yang terkenal seperti Legenda Danau Toba, Bawang Merah dan Bawang Putih, Keong Mas dan masih banyak cerita rakyat lainnya yang memang layak untuk anak-anak.

Namun seiring perkembangan teknologi dan arus globalisasi saat ini, cerita rakyat semakin di lupakan. Dimana cerita-cerita rakyat Indonesia digantikan oleh cerita-cerita fantasi dari budaya luar. Begitu mudahnya budaya-budaya asing masuk dan berbaur dengan budaya lokal. Sehingga cerita rakyat seakan-akan terlupakan. Menurut Kemendikbud, (2015) cerita rakyat kurang diminati oleh masyarakat. Banyaknya jenis cerita dari luar negeri membuat masyarakat, khususnya anak-anak beralih untuk meminati jenis cerita tersebut. Padahal banyak cerita rakyat yang mengandung ajaran budi pekerti atau pesan yang mendidik. Cerita rakyat tentunya memiliki kesan sejarah dan budaya yang kental sehingga melalui cerita rakyat masyarakat khususnya anak-anak dapat mencintai dan mengenal budaya bangsa Indonesia. Salah satu cerita rakyat yang menarik dan patut di kenalkan kepada anak-anak yaitu cerita rakyat asal usul burung

cenderawasih karena di dalamnya terdapat pendidikan moral sehingga anak-anak bisa mengembangkan sifat-sifat positifnya yang dapat di jadikan panutan di kehidupan sosialnya.

Menurut Sapardi Djoko Damono Guru Besar Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, (Alvionitasari. 2013) dongeng atau cerita rakyat mesti berubah mengikuti perkembangan zaman. Sebab, cerita sastra yang tidak diubah akan ditinggalkan atau terkubur. Menurutnya, tradisi adalah sebuah proses, dan cara mempertahankan tradisi sastra adalah dengan mengembangkan kreativitas. Bukan menjaganya tetap pada cerita awal diciptakannya, yang tidak berubah-ubah itu akan mati, artinya masuk museum dan selesai.

Munir, (2013:6) “lembaga riset dan penerbitan *computer* yaitu *computer technology research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50 % dari yang dilihat dan didengar, dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus”. Dari penelitian tersebut terlihat bahwa media visual narasi memiliki peran penting membantu anak-anak dalam memahami apa yang mereka lihat dan pelajari. Terlebih lagi, anak-anak memiliki gaya pengamatan visual yang lebih dominan karena dari waktu lahir mereka mampu menemukan makna objek-objek visual di sekeliling mereka. Maka dari itu, visual narasi sangat cocok dalam menyampaikan sebuah pesan moral yang terkandung dalam cerita rakyat asal usul burung Cenderawasih dengan pemanfaatan media yang lebih menarik perhatian anak yang di sesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini.

Dengan mengadaptasi cerita rakyat asal usul burung cenderawasih, maka dari itu penulis menyadari perlunya dirancang aplikasi *interactive storybook* yang menekankan pada ilustrasi visual untuk anak-anak agar proses penyampaian suatu cerita menjadi terhibur. Melalui cerita rakyat tersebut, diharapkan anak-anak dapat mengenal salah satu budaya yang ada di Indonesia, khususnya Papua dan sekaligus memperkenalkan burung Cenderawasih sebagai salah satu identitas provinsi Papua.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah untuk perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perlunya perancangan ilustrasi visual pada *interactive storybook* asal usul burung cenderawasih pada anak-anak.
2. Penyampaian cerita dengan visual narasi sangat cocok untuk anak usia dini.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka rumusan masalah untuk perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Apa makna dan nilai-nilai positif yang terkandung dalam cerita rakyat asal usul burung cenderawasih ?.
2. Bagaimana perancangan visual narasi interaktif dalam media aplikasi *interactive storybook* yang sesuai untuk anak usia 6-8 tahun ?.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam cerita rakyat asal usul burung cenderawasih.
2. Untuk merancang visual narasi dalam media aplikasi *interactive storybook* yang sesuai untuk anak usia 6-8 tahun.

1.5 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

Secara Umum :

1. Perancangan ini dapat digunakan sebagai media hiburan dan juga sebagai media edukasi mengenai budaya lokal yang ada di Papua kepada anak-anak.
2. Melalui cerita rakyat asal usul burung cenderawasih diharapkan perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan juga wawasan kepada anak-anak.

Secara Khusus :

1. Untuk menambah dan memperluas budaya lokal melalui cerita rakyat di Indonesia khususnya di bidang animasi.

1.6 Ruang Lingkup

Merancang visual pada *interactive storybook* dengan mengadaptasi cerita rakyat asal usul burung cenderawasih dengan target sasaran anak-anak usia 6-8 tahun, Diah Ayungningsih, (2014:20) “anak-anak pada usia tersebut sudah mulai menjalin persahabatan. Rasa percaya diri, merasa diri berarti, dan rasa memiliki, menjadi penting karena anak mulai berinteraksi dengan orang-orang di luar keluarganya. Perkembangan sensorik dan motorik pada anak-anak usia tersebut juga sudah lebih berkembang“. Dalam usia tersebut anak-anak dapat melakukan gerakan menangkap, menendang, dan melempar. Hal ini memungkinkan anak-anak dapat membaca *interactive storybook* sendiri melalui tablet. Walaupun untuk anak usia 6 tahun masih perlu didampingi oleh orang tua karena pada usia tersebut anak-anak belum lancar membaca. Perancangan ini berupa narasi cerita interaktif yang menampilkan gerakan-gerakan sederhana terhadap visualnya, yang meliputi karakter dan *background* yang disesuaikan dengan target sasarannya.

1.7 Metode Perancangan

Sebelum melakukan perancangan, peneliti melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang mendukung perancangan. Metode perancangan yang dilakukan antara lain:

1.7.1 Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, penulis melakukan penelitian dengan mengangkat cerita rakyat asal usul burung cenderawasih dari salah satu buku cerita anak. Penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan juga studi literatur.

a) Observasi

Melakukan observasi mengenai buku-buku cerita anak umumnya. Dengan mengamati teks di dalamnya, font, serta ilustrasi yang terdapat dalam buku cerita anak.

b) Wawancara

Setelah melakukan observasi, penulis juga melakukan wawancara ke beberapa narasumber. Wawancara penulis lakukan kepada beberapa narasumber yang ahli di bidangnya.

c) Studi Literatur

Selanjutnya, penulis melakukan perbandingan perancangan-perancangan sejenis yang sebelumnya berkaitan dengan cerita rakyat asal usul burung cenderawasih.

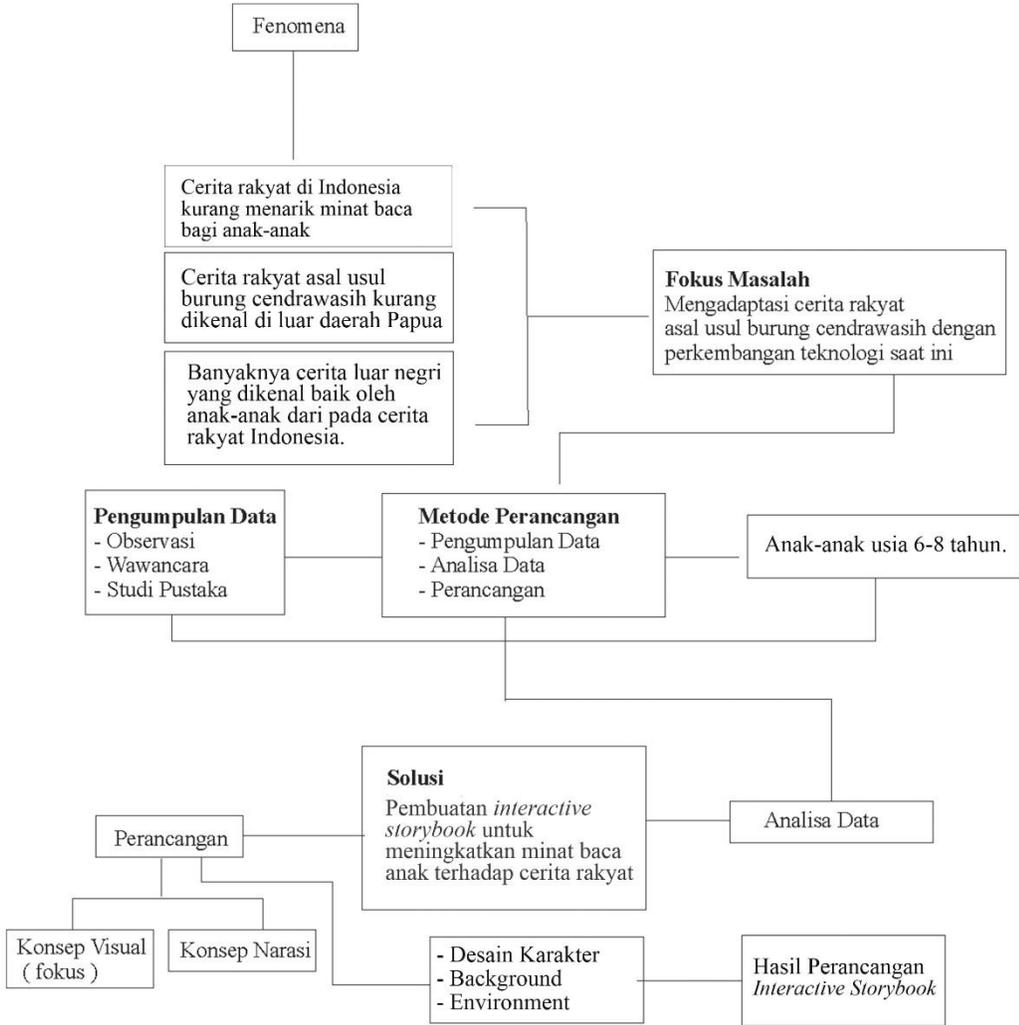
1.7.2 Analisis Data

Penulis melakukan analisis strukturalis dengan menggunakan teori Alan Dundes dalam James Danandjaja, (1984 : 95), dengan membagi cerita menjadi beberapa bagian yang disebut motifemes. Penulis akan membagi cerita berdasarkan motifemes lalu mengidentifikasi motif-motif yang ada berdasarkan peristiwa-peristiwa yang ada untuk di ambil nilai-nilai yang ada. Selanjutnya penulis juga menganalisis unsur intristik cerita. Hal ini, untuk mengetahui tentang tokoh dan penokohan, latar, dan alur. Kemudian menganalisis pada nilai intristik dan ekstristik untuk nilai-nilai yang berguna bagi perkembangan anak.

1.7.3 Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis menjadi 3 tahapan produksi. Pra Produksi yaitu menentukan ide dan juga narasi yang akan diadaptasi. Lalu produksi yaitu proses pembuatan karakter, animasi, background, environment & asset, serta melakukan rekaman suara. Selanjutnya adalah tahap paska produksi yaitu tahap akhir, dengan melakukan *editing* dan *compositing* dengan hasil akhir berupa aplikasi *interactive storybook*.

1.8 Kerangka Perancangan



Skema 1.1 Skema Kerangka Perancangan
Sumber : Dokumentasi Penulis

1.9 Pembabakan

BAB 1 Pendahuluan

Penjelasan mengenai permasalahan cerita rakyat yang terjadi di kalangan anak-anak terkait dengan cerita rakyat asal usul burung cenderawasih. Termasuk juga penjelasan tentang ruang lingkup, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan juga sistematika penulisan.

BAB II Dasar Pemikiran

Berisi tentang landasan teori mengenai teori-teori yang berkaitan dalam pembuatan perancangan.

BAB III Data Dan Analisis Masalah

Berisikan tentang analisis data yang digunakan untuk menentukan konsep perancangan, dan juga data-data dari hasil wawancara, observasi dan juga studi literatur.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan tentang konsep perancangan, proses perancangan dan juga hasil perancangan dari hasil data-data yang diperoleh sebelumnya.

BAB V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran mengenai seluruh isi perancangan.