

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Indonesia memiliki multikultural, multibahasa, dan multietnis dengan campuran budaya yang kompleks. Hal ini menjadikan Indonesia memiliki beberapa warisan budaya tidak berwujud, seperti teater wayang, keris, batik, pecak silat, angklung, gamelan, dan lainnya. Selain itu juga terdapat cerita rakyat yang termasuk tradisi lisan oleh sekelompok tertentu mencakup tradisi yang umum atau pun subkultur untuk budaya. Di Indonesia, jumlah cerita rakyat tumbuh dan berkembang dengan sangat banyak di tengah – tengah kehidupan masyarakat Indonesia. Dari pencarian di laman artikel Solopos.com, Direktorat Jenderal (Ditjen) Kebudayaan Kemendikbud mencatat terdapat setidaknya ada 945 cerita rakyat di Indonesia dan dapat bertambah melihat dari kondisi Indonesia yang memiliki keberagaman suku bangsa, bahasa dan tradisi yang ada pada masyarakat Indonesia.

Cerita rakyat memiliki fungsi sebagai alat pendidikan, pelipur lara, protes sosial, dan lainnya. Cerita rakyat dalam pendidikan dapat mencakup semua bagian pengetahuan seni, tradisi, etika dan nilai tingkah laku (Danandjaja, dalam Endraswara, 2009 :125). Menurut Suwardi Endraswara (2013 : 9) cerita rakyat dapat menyediakan bahan yang luar biasa untuk antropologi yang dapat disebut sebagai sebuah ilmu yang mempelajari sikap dan perilaku manusia. Cerita rakyat memiliki jangkauan yang luas karena setiap folklor memiliki bentuk, isi dan pesan yang berbeda. Terutama di Indonesia yang mana di setiap kepulauan atau daerah memiliki cerita rakyat yang unik.

Salah satu provinsi yang ada di Indonesia, yaitu Sumatera Utara memiliki beberapa cerita rakyat, salah satunya adalah Danau Toba yang memiliki fungsi sebagai pendidikan yang dapat dijadikan sebagai materi pendidikan nilai – nilai tradisional dan kearifan lokal, seperti ketaatan kepada orang tua, menjaga ucapan, belajar menjadi pemaaf dan menjaga amanah. Pada implementasinya, cerita rakyat Danau Toba dapat masuk ke dalam pelajaran kearifan lokal dan pendidikan

karakter. Namun remaja saat ini, terutama yang berasal dari tepi Toba mulai tidak menghargai dan malu mengakui adanya cerita rakyat Danau Toba dikarenakan tidak sesuai dengan jaman *modern* sekarang.

Selama ini cerita rakyat hanya disebar melalui lisan dan di dokumentasikan dalam bentuk tulisan sehingga membuat remaja saat ini menganggap cerita rakyat membosankan dan tidak sesuai dengan dunia remaja. Menurut Suwardi Endraswara (2013 : 5), cerita rakyat atau cara bercerita mengalami perubahan seiring dengan perkembangannya jaman karena tergeser oleh budaya membaca dan budaya membaca yang belum sempurna ini telah tergantikan dengan budaya visual yang menjadi sebuah tantangan baru untuk cerita rakyat dan pencerita tersebut karena saat ini cerita rakyat mulai sulit ditemukan dan terlihat membosankan karena hanya dalam bentuk lisan dan tulisan. Terutama di dunia remaja yang mana dunia yang paling tidak tersentuh oleh peneliti folklor karena penggolongan folklor remaja memang belum banyak dilakukan dan jarang diformat untuk remaja (Suwardi Endraswara, 2013 : 68). Akibat dari hal itu maka folklor dalam dunia remaja kurang berkembang dan membuat remaja saat ini tidak mengetahui cerita rakyat yang ada. Hal ini harus disadari saat ini juga karena jika keadaan tersebut terus berlanjut maka keberadaan cerita rakyat akan mulai memudar. Ketika budaya membaca yang belum sempurna digantikan dengan budaya visual, maka muncul sebuah fenomena dimana remaja saat ini lebih menyukai karya – karya digital di *gadget* dalam bentuk komik, cerita bergambar, cerita pendek, dan lain halnya yang kebanyakan berasal dari negara Amerika Serikat dan Jepang (Imam Maulana, 2015 : 2). Hal ini membuat tantangan untuk cerita rakyat bertambah karena saat ini belum ada aplikasi cerita rakyat dalam bentuk ilustrasi digital.

Maka dari pemaparan permasalahan tersebut, target pada penelitian ini adalah remaja yang berusia sekitar 13 hingga 18 tahun yang tergolong ke dalam masa transisi. Penelitian ini menggunakan cerita rakyat Danau Toba yang saat ini tidak dihargai oleh remaja saat ini, terutama yang berasal dari tepi Toba. Selain itu cerita rakyat Danau Toba juga dapat berfungsi sebagai materi atau bahan pendidikan dalam hal nilai moral dan tingkah laku untuk remaja.

Dalam menjabarkan permasalahan dalam penelitian ini, maka dibutuhkan media perancangan *prototype* aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau

Toba untuk remaja karena melihat perkembangan jaman saat ini tidak cukup jika media untuk memperkenalkan cerita rakyat hanya secara lisan dan juga menggunakan buku ilustrasi yang dicetak. Adanya hasil perancangan ini dibuat dengan harapan cerita rakyat menjadi mudah dicari sehingga dapat membuat remaja tertarik untuk mengetahui dan mulai menghargai cerita rakyat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Seiring perkembangan jaman, cerita rakyat mulai sulit ditemukan dan terlihat membosankan karena penyebarannya hanya melalui lisan dan tulisan saja.
2. Folklor dalam dunia remaja kurang berkembang sehingga membuat remaja saat ini tidak mengetahui cerita rakyat yang ada.
3. Cerita rakyat Danau Toba sudah tidak banyak dikenal oleh remaja saat ini
4. Diperlukan media aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat untuk remaja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka rumusan masalahnya adalah Bagaimana merancang aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba untuk remaja?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan ruang lingkup yang berkaitan dengan program studi Desain Komunikasi Visual yang berkonsentrasi di *Designpreneur*, perancangan Tugas Akhir ini berfokus pada beberapa aspek yaitu :

- Apa (*What*) : Penelitian dan perancangan ini akan berfokus pada aplikasi *mobile* yang akan dioperasikan melalui *smartphone* sebagai media yang menarik untuk cerita rakyat Danau Toba dengan membuat buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba.

- Siapa (*Who*) : Perancangan aplikasi *mobile* sebagai media buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba yang menargetkan remaja pada usia 13 hingga 18 tahun.
- Dimana (*Where*) : Penulisan, penelitian, dan perancangan dilakukan di Bandung dengan mengambil data di Sumatera Utara.
- Kapan (*When*) : Penelitian mulai dilakukan pada bulan Maret 2023 hingga Agustus 2023.
- Kenapa (*Why*) : Memberikan perancangan media digital cerita rakyat Danau Toba yang menarik untuk membantu remaja mengetahui dan tertarik dengan cerita rakyat agar cerita rakyat dapat dilestarikan.
- Bagaimana (*How*) : Melakukan perancangan desain aplikasi *mobile* dan membuat ilustrasi cerita rakyat Danau Toba dengan output berupa *prototype* desain tampilan aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba yang dapat menarik perhatian remaja dan membuat remaja dapat mengetahui cerita rakyat.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan utama penelitian ini adalah menghasilkan rancangan aplikasi buku digital ilustrasi cerita rakyat Danau Toba untuk remaja. Dengan adanya aplikasi tersebut maka diharapkan dapat membuat remaja tertarik untuk mengetahui dan mulai menghargai cerita rakyat.

1.6 Cara Pengumpulan dan Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menampilkan data – data yang diperoleh dengan sebenarnya tanpa ada manipulasi. Menurut Mukhtar (2013 :10) pengertian penelitian kualitatif deskriptif adalah suatu metode untuk menemukan teori atau pengetahuan terhadap penelitian suatu waktu tertentu yang digunakan oleh peneliti. Sehingga untuk menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dilakukan pengumpulan dan analisis data sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data berguna untuk membantu penelitian dalam merancang aplikasi buku ilustrasi digital cerita rakyat Danau Toba untuk remaja. Beberapa metodenya adalah Observasi, Wawancara, Kuesioner, dan Studi Pustaka.

a. Metode Observasi

Dalam bidang penelitian ini, alat penelitian utama adalah observasi yang berarti mengamati dengan melihatnya secara teliti kemudian diolah menjadi sebuah persepsi dan dirangkai menjadi informasi (Soewardikoen, 2021 : 48). Metode observasi menjadi hal utama karena melalui data inilah nantinya akan muncul pertanyaan – pertanyaan kritis. Pada metode observasi akan dilakukan pengamatan pada beberapa aplikasi yang sejenis agar dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses perancangan aplikasi yang akan dibuat.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan metode yang memiliki suatu tujuan dan lebih dari sekedar melakukan percakapan biasa. Pewawancara dapat mengarahkan topik pembicaraan yang diinginkan sekaligus berdiskusi dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Hal ini dapat dijadikan sebagai suatu cara untuk memberikan pengetahuan narasumber ke pewawancara (Daymon dan Hollway, 2002 dalam Soewardikoen, 2021 : 54). Alasan menggunakan metode wawancara adalah agar mendapatkan informasi dan pemahaman dari *storyteller*, ahli UI/UX, dan juga remaja yang sesuai dengan target. Dengan metode ini, peneliti dapat mengeksplorasi informasi dari subjek secara lebih mendalam.

c. Metode Kuesioner

Kuesioner merupakan metode dalam memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis mengenai sesuatu hal yang harus diisi oleh banyak orang atau biasa

disebut responden. Kelebihan dalam metode ini adalah daftar pertanyaan dapat tersebar luas dalam waktu singkat dan semua data bersifat tertulis sehingga data yang terkumpul dapat di cek kembali ketika melakukan analisis atau interpretasi (Soewardikoen, 2021 : 60). Dalam metode ini dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan di *google forms* lalu disebarakan kepada target audiens dari objek penelitian yaitu generasi muda di umur 13 tahun hingga 18 tahun.

d. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepastakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian, Mestika Zed (2003). Riset – riset yang dikaji berkaitan dengan perancangan aplikasi cerita rakyat Indonesia yang dibutuhkan seperti artikel, buku – buku dan jurnal.

1.6.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data bukan cuma sekedar menguraikan hasil pengumpulan data. Namun metode analisis adalah menghubungkan antara rumusan masalah dan kerangka teori dengan data yang diperoleh. Pada prinsipnya, metode analisis data berguna untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk itu data yang diperoleh dibedah dengan teori relevan yang sudah dikerangkakan. (Soewadikoen, 2021:81). Dari hasil analisis data ini diharapkan mendapatkan solusi dan jawaban pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya.

a. Analisis Data Wawancara

Menurut Soewardikoen (2021 : 100), dengan memilih kalimat – kalimat kunci dari hasil teks wawancara dan kemudian menggabungkannya menjadi sebuah pernyataan yang relevan dengan tujuan penelitian dan rumusan permasalahan merupakan cara dalam membuat rangkuman pada analisis data wawancara. Penelitian ini

akan melakukan wawancara kepada beberapa narasumber untuk dibandingkan dan mendapatkan kesimpulan atas rumusan masalah yang telah dipaparkan.

b. Analisis Data Kuesioner

Dari hasil analisis data kuesioner yang merupakan data kuantitatif, dapat diketahui mana unsur yang signifikan tinggi dan mana unsur yang lemah melalui pertanyaan yang ditanyakan kepada target responden (Soewardikoen, 2021 : 106). Melalui penafsiran pada hasil perhitungan data kuesioner yang signifikan dari suatu variabel maka dapat diperbandingkan menjadi suatu sebab – akibat jika menghubungkan dengan gejala yang terjadi.

c. Analisis Matriks Perbandingan

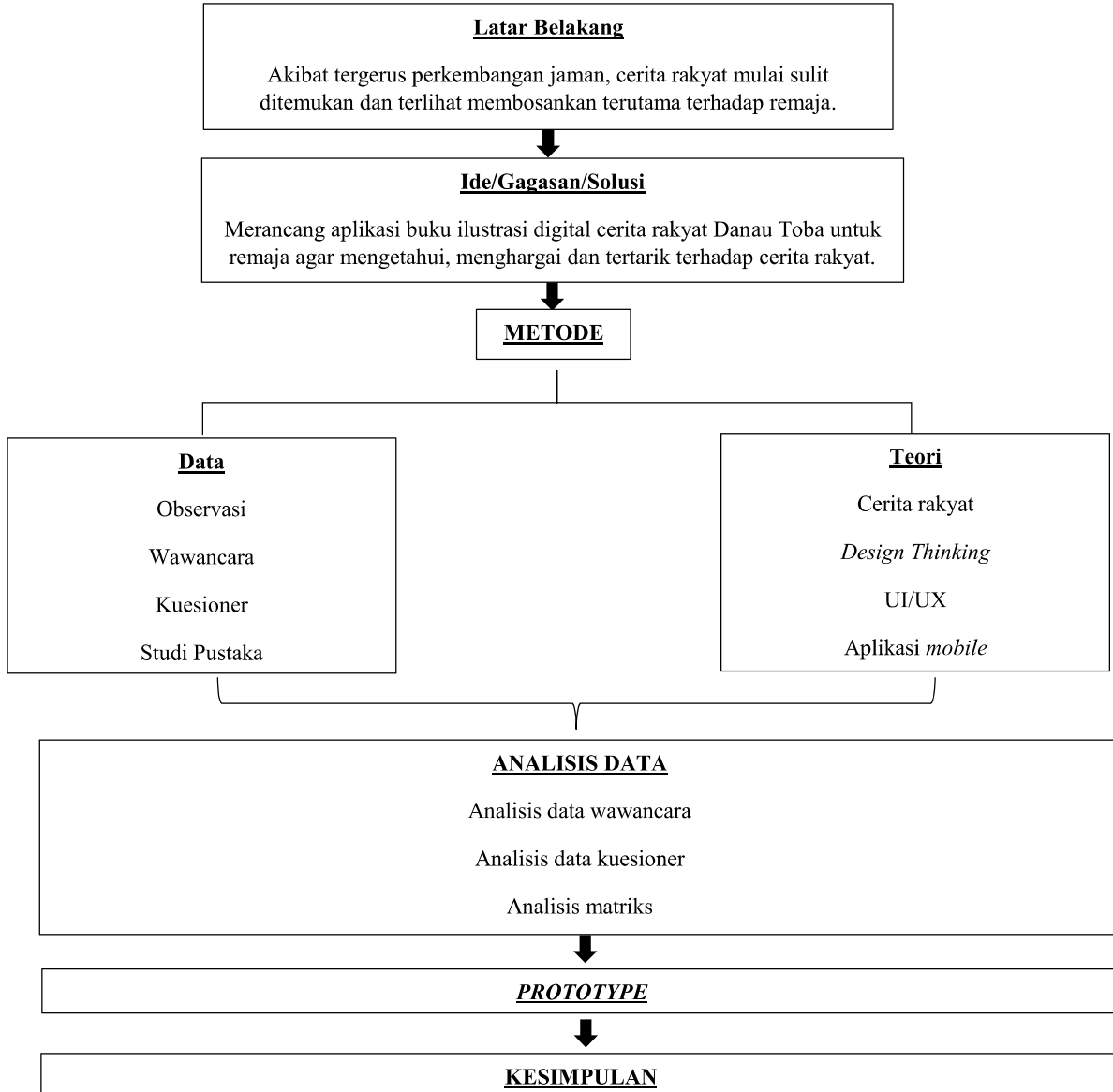
Analisis matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda dan berguna untuk membandingkan seperangkat data serta menarik kesimpulan. Matriks membantu identifikasi informasi menjadi lebih seimbang karena dengan menyejajarkan informasi baik berupa gambar atau tulisan (Soewardikoen, 2021 : 111). Metode ini dapat mengumpulkan data untuk dijadikan standar dalam pembuatan aplikasi yang baik dengan membandingkan UI/UX, ilustrasi, *layout*, tipografi, dan lainnya. Hal ini nantinya akan menjadi sebuah solusi untuk penelitian ini.

d. Analisis Visual

Analisis visual berguna untuk menganalisis suatu karya untuk mengenalnya lebih dalam seperti halnya mengenal seseorang agar menjadi lebih mudah jika memiliki perencanaan dan tahapan untuk diikuti yang menjadikan analisis ini menjadi bersifat objektif (Soewardikoen, 2021 : 89). Metode ini digunakan untuk bahan

refrensi penulis dalam hal ilustrasi dan fitur untuk aplikasi cerita rakyat Indonesia yang akan dibuat.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
Source (dokumen pribadi)

1.8 Pembabakan

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bagian bab 1 ini menjelaskan tentang latar belakang penulisan laporan yang merupakan penjelasan cerita rakyat Indonesia dan juga menjelaskan permasalahan yang ada seperti cerita rakyat yang mulai terlupakan seiring perkembangannya zaman.

2. BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bagian bab 2 ini berisi teori – teori yang dapat membantu memecahkan masalah yang dijelaskan pada bab 1. Teori – teori yang ada antara lain *Design Thinking*, Teori UI/UX, Teori cerita rakyat, Teori psikolog tentang perilaku anak.

3. BAB 3 DATA DAN ANALISIS

Pada bagian bab 3 ini berisi hasil data dan analisis yang telah dikumpulkan untuk membantu menyelesaikan masalah yang sudah dijelaskan pada bab 1.

4. BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bagian bab 4 ini menjelaskan tentang konsep dan hasil perancangan yang akan dibuat setelah mengumpulkan data dan hasil analisis.

5. BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian bab 5 ini berisi mengenai kesimpulan serta saran yang telah yang di dapatkan dari seluruh bab yang berdasarkan penulisan dan perancangan dari laporan penelitian ini.