

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap negara memiliki budaya yang berbeda-beda, salah satu jenis kebudayaannya adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan sebuah cerita yang beredar di sebuah masyarakat secara lisan dan turun-temurun (Rukmini, 2009). Seiring berjalannya waktu, cerita rakyat banyak diadaptasi menjadi produk hiburan. Salah satu contohnya film *Mulan*, *Mulan* merupakan cerita rakyat yang berasal dari Tiongkok kuno, dengan judul “Balada *Mulan*”. Cerita ini diadaptasi menjadi film kartun pada tahun 1998 dan dijadikan *live action* pada tahun 2020 oleh perusahaan hiburan Disney (Rizal, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap Dhanu Wibowo selaku Kelompok Pemerhati Budaya dan Museum Indonesia, produk hiburan berbasis cerita rakyat sangat laku dan diminati oleh para remaja Indonesia. Namun, produk hiburan di Indonesia mayoritas berasal dari luar negeri. Sehingga dilihat dari segi jumlah, produk hiburan yang diadaptasi dari cerita rakyat Indonesia masih belum bersaing dan tergantikan oleh cerita dari luar negeri.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan cerita rakyat Indonesia masih sulit untuk dijangkau. Berdasarkan kuesioner, penulis mendapatkan data bahwa mayoritas remaja dengan kisaran usia 17-23 tahun menganggap bahwa cerita

rakyat lokal masih kurang dikonsumsi karena belum banyak dikembangkan dan diekspos. Hal tersebut membuat kebanyakan remaja lebih banyak mengonsumsi produk hiburan berbasis cerita rakyat dari luar negeri.

Ada banyak cerita rakyat di Indonesia yang belum diangkat menjadi produk hiburan, hingga masyarakat masih sulit untuk menjangkaunya. Salah satunya adalah Si Dayang Rindu, Si Dayang Rindu merupakan cerita rakyat lisan yang berasal dari masyarakat Sumatera Selatan. Si Dayang Rindu memiliki banyak versi dan tersebar di empat provinsi yaitu Sumatera Selatan, Bengkulu, Jambi, dan Lampung. Si Dayang Rindu dipercaya masyarakat Sumatera Selatan sebagai kisah nyata yang pernah terjadi di sekitar Muara Enim. Beberapa peninggalan menjadi bukti bahwa cerita Si Dayang Rindu tersebar di berbagai daerah Sumatera Selatan, seperti Goa Putri di Baturaja, Batu Putri Dayang Rindu, hingga varietas Padi Dayang Rindu (Susanto, 2014).

Pemilihan cerita ini berdasarkan nilai yang terkandung di dalamnya, Cerita ini mengajarkan nilai moral untuk tidak menggunakan kekerasan dalam menyelesaikan masalah, tentu hal ini masih memiliki relevansi dengan kehidupan remaja, dimana remaja masih menyelesaikan sebuah masalah dengan kekerasan. Salah satu contoh kasusnya terjadi di Bandar Lampung dimana puluhan pelajar terlibat tawuran antar sekolah, hal ini disebabkan oleh seorang pelajar yang mengganggu perjalanan seorang pelajar yang berasal dari lain sekolah (Jaya, 2020).

Berdasarkan masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa remaja berusia 17-23 tahun di Indonesia memiliki minat yang tinggi terhadap produk hiburan berbasis cerita rakyat. Namun, mayoritas produk hiburan yang dikonsumsi remaja cenderung berasal dari luar negeri, sehingga cerita rakyat lokal mulai tergantikan. Sedangkan cerita rakyat sendiri merupakan sebuah cerminan budaya luhur Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media informasi mengenai cerita rakyat Si Dayang Rindu agar memiliki bentuk konkret, dan dapat diperkenalkan kepada remaja umur 17-23 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dijelaskan pada latar belakang, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang media informasi untuk memperkenalkan cerita rakyat Si Dayang Rindu kepada Remaja berusia 17-23 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih fokus pada target yang akan dituju. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lingkup penelitian dalam segmentasi
 - a. Demografis
 - Gender : Laki-laki dan perempuan
 - Pekerjaan : Pelajar

SES : A-C

Usia : 17-23 tahun

b. Geografis : Palembang, Jambi, Bengkulu, Lampung

c. Batasan Perancangan

Penulis mengadaptasi cerita rakyat Si Dayang Rindu dengan mengambil jalan cerita utama yaitu, perebutan seorang putri cantik jelita, yang mengakibatkan sebuah peperangan.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang media informasi untuk memperkenalkan cerita rakyat Si Dayang Rindu kepada Remaja berusia 17-23 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

Penulis mendapatkan pengalaman dalam menuangkan cerita lisan ke dalam sebuah bentuk visual, menjadi intelektual properti untuk penulis, dan sebagai syarat bagi penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain.

2. Manfaat bagi Masyarakat

Memperkenalkan masyarakat sebuah cerita daerah yang memiliki wujud, melestarikan cerita rakyat Indonesia, dan sebagai usaha untuk bersaing dengan produk hiburan luar negeri.

3. Manfaat bagi Universitas

Tugas Akhir ini berguna untuk menjadi sebuah referensi dan pengetahuan di Universitas Multimedia Nusantara, Universitas dapat melihat kemampuan mahasiswa, serta dapat menjadi bukti bahwa sebuah desain dapat menyelesaikan sebuah masalah.