



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Hang Kafrawi (Yunanda, 2021), saat ini jati diri sebagai masyarakat Melayu Riau semakin mulai memudar. Hal tersebut juga disetujui dengan Akademisi Universitas Lancang Kuning mengatakan bahwa generasi muda saat ini juga mulai kehilangan ajaran budaya, yang padahal sudah disediakan. Salah satunya adalah cerita rakyatnya yang menceritakan asal-usul Kota Pekanbaru dengan memiliki nilai moral kebudayaan (Kisah Putri, 2019) dan yang dari hasil wawancara bersama sastrawan melayu Riau, menunjukkan kalau jati diri Budaya Melayu yang didapatkan dari cerita Asal Usul Kota Pekanbaru berdasarkan dari tabayyun Melayu yang mengajarkan melakukan musyawarah untuk mencapai perdamaian daripada melakukan kekerasan.

Cerita Asal Usul Kota Pekanbaru saat ini dikenal sebagai cerita kisah Putri Kaca Mayang hingga dicetak ke komik dari G. Wu (Balai Pustaka, 2016) dan juga dibuatnya tempat peninggalan makam Putri Kaca Mayang yang terletak di Koto Gasib, Kabupaten Siak. Dalam buku dari B.M. Syamsuddin (1993), yang menceritakan Cerita Asal Usul Kota Pekanbaru ini memiliki pesan dari pemimpin yaitu “Haram bersiram darah di bumi Senapelan”, yang mengartikan bahwa pada saat itu, rakyat dan pemerintah di sekitar daerah memiliki budaya untuk lebih memilih untuk melakukan musyawarah yang seharusnya berlaku hingga saat ini. Namun, dari hasil wawancara bersama Adhli sebagai guru sekolah Budaya Melayu Riau mengatakan kalau murid di sekolah sebenarnya sudah diajarkan dalam modul digital, namun mereka terlihat kurang tertarik dan lebih memilih untuk hanya mengenal judul cerita. Dalam survei yang telah dibuat, 80% yang berasal dari Pekanbaru itu tidak mengetahui cerita dari Putri Kaca Mayang dengan alasan sebagian besar mereka kurang tertarik dengan buku cerita yang ada. Marijan (2014), mengatakan Cerita Rakyat Indonesia harusnya dikembangkan atau dimodifikasi

agar lebih menarik, dan Yoserizal (Fazar, 2017) juga mengatakan minimnya penerbitan media mengenai sejarah dan kebudayaan tentang Riau.

Cerita Rakyat, termasuk Asal Usul Kota Pekanbaru merupakan karya sastra (Ramadania, 2017), yang harus dilestarikan sebagai orang yang tinggal di Pekanbaru. Sebab, cerita rakyat merupakan harta yang bernilai budaya yang harus dijaga dan dilestarikan dan merupakan kearifan lokal yang memiliki pesan moral. Apalagi ini merupakan cerita yang dipercaya merupakan Asal-Usul Pekanbaru, ditambah menurut Adhli dari wawancara yang telah dilakukan, cerita ini harus diadaptasikan mengikuti perkembangan jaman agar dapat menarik perhatian anak-anak dan dapat mengetahui asal-usul dan kebudayaan di Pekanbaru. Menurut Dahlan, jika aset budaya Melayu Riau tidak dilestarikan, akan besar kemungkinan musnahnya jati diri rakyat Melayu Riau.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diketahui bahwa pentingnya pelestarian aset budaya cerita rakyat dan diharapkan dengan cara mengembangkannya sesuai dengan minat generasi muda. Untuk itu, penulis mengajukan perancangan media interaktif cerita rakyat Asal Usul Kota Pekanbaru. Sehingga cerita tersebut dapat terlestarikan kembali dengan adanya minat sesuai dengan perkembangan zaman.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media narasi interaktif cerita Asal Usul Kota Pekanbaru?

1.3. Batasan Masalah

1.3.1. Demografis

Merupakan masyarakat berusia 12 – 17 tahun (Masa remaja awal menurut Depkes RI 2009) dengan tingkat ekonominya SES A-B yang statusnya pelajar SMP / SMA. Berdasarkan tertulis dari Sabekti (2019), remaja memiliki sikap aktualisasi dalam ego memiliki perasaan senang dalam segala apa yang dia miliki dan mempunyai rasa kesadaran sosial karena adanya rasa empati, kasih sayang dan ingin membantu orang lain. Sesuai dengan pesan cerita Asal Usul Kota Pekanbaru, kebaikan orang dalam

membantu tanpa harus memikirkan imbalan kekayaan dari orang. Serta remaja yang mudah terpengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

1.3.2. Geografis

Lingkup cerita Asal Usul Kota Pekanbaru ini terdapat pada Kota Pekanbaru karena cerita berikut terdapat budaya lokalnya (Dahlan, 2004) dan merupakan cerita yang dipercaya asal-usul dari Pekanbaru. Untuk itu media interaktif ditujukan kepada masyarakat Kota Pekanbaru, Riau.

1.3.3. Psikografis

Ditujukan kepada pelajar generasi muda Kota Pekanbaru yang tidak mengetahui budaya Melayu, termasuk jati diri dari masyarakat Melayu Riau. Serta pelajar yang merasa jenuh dengan pelajaran Budaya Melayu yang berupa tulisan teori.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas ini adalah untuk merancang media interaktif cerita Asal Usul Kota Pekanbaru dalam upaya pelestarian sastra Pekanbaru.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga sebagai berikut :

1.5.1. Bagi Penulis

Penulis mendapatkan wawasan tentang cara merancang media interaktif mengenai cerita rakyat kepada anak melalui metode.

1.5.2. Bagi Anak Didik

Sebagai subjek penelitian, diharapkan anak juga mendapatkan wawasan mengenai cerita rakyat baik dalam segi pesan moral, kebudayaan dan nilai lainnya yang terkandung dalam cerita tersebut.

1.5.3. Bagi Universitas

Untuk pihak universitas dapat mempertimbangkan menggunakan media sebagai pembelajaran kepada target sasaran.