



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

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak cerita rakyat, namun generasi muda Indonesia mulai melupakan dan tidak mengetahui cerita rakyat di Indonesia. Menurut Rostiyati (dalam Futubun, 2017) anak-anak yang merupakan generasi muda sekarang ini, sudah mulai melupakan cerita rakyat karena lebih tertarik terhadap cerita dari budaya luar Indonesia. Padahal cerita rakyat Indonesia memiliki banyak pesan moral yang dapat diambil oleh anak-anak. Menurut Yuniar (dalam Hasbi, 2021). Kemendikbudristek mengatakan bahwa perlunya untuk memberikan pembelajaran dengan memperkenalkan cerita rakyat kepada anak sejak dini agar anak dapat mengenal budaya Indonesia dengan cara yang menyenangkan. Dengan membaca cerita rakyat, anak-anak akan mendapatkan manfaat seperti lebih mencintai budaya Indonesia, imajinasi anak akan berkembang, dan dapat membangun karakter anak dengan pesan moralnya.

Salah satu cerita rakyat Indonesia yang berasal dari Bogor yaitu cerita rakyat Putri Kandita. Cerita rakyat Putri Kandita memiliki banyak versi cerita dengan judul yang berbeda, namun setiap judulnya memiliki cerita yang tidak jauh berbeda dan Putri Kandita adalah versi dari budaya Sunda yang berasal dari Bogor. Cerita rakyat ini juga berisikan pesan moral yang baik kepada generasi muda di Bogor dalam membantu membentuk karakternya dan cerita rakyat ini juga menggambarkan ciri khas dari budaya Bogor. Namun cerita rakyat Putri Kandita juga merupakan salah satu cerita rakyat Indonesia yang mulai tidak ketahu oleh generasi muda di Bogor. Bila hal tersebut terus dibiarkan, generasi muda yang ada di Bogor akan mulai tidak mengetahui cerita rakyat Bogor. Cerita rakyat yang merupakan yang menggambarkan ciri khas dari budaya Bogor akan mulai menghilang dengan seiringnya waktu. Generasi muda di Bogor akan lebih menyukai budaya luar dibandingkan dengan budaya Bogor. Karakter pada anak akan terus tercampur dengan budaya luar dan anak-anak nantinya tidak mengetahui

nilai moral yang berasal dari budaya Bogor. Cerita rakyat Putri Kandita yang memiliki pesan moral yang baik kepada anak-anak juga akan mulai menghilang dan tidak diketahui oleh anak-anak.

Berdasarkan masalah yang telah didapat, penulis berencana untuk merancang cerita interaktif bertema cerita rakyat Putri Kandita untuk anak-anak yang berusia 7-11 tahun di Bogor. Menurut Windayana (2014) media interaktif merupakan media pembelajaran yang baik untuk anak sejak dini. Interaksi yang ada dalam media interaktif dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan untuk anak dan dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam menggunakan media tersebut. Diharapkan setelah membaca cerita rakyat ini, anak-anak di Bogor sebagai generasi muda dapat lebih mencintai budaya Bogor dan dapat membangun karakternya dengan pesan moral yang ada di dalam cerita rakyat Putri Kandita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, terdapat rumusan masalah yang penulis dapatkan yaitu, “Bagaimana membuat perancangan cerita interaktif bertema cerita rakyat Putri Kandita untuk anak berusia 7-11 tahun di Bogor?”.

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dalam tugas akhir ini yaitu:

- 1) Demografis
 - a) Primer
Anak sekolah dasar yang berusia 7-11 tahun dengan kelas ekonomi SES B-A.
 - b) Sekunder
Orangtua dari target utama.
- 2) Geografis
 - a) Primer
Orang yang tinggal di daerah Bogor.
 - b) Sekunder
Warga negara Indonesia.

3) Psikografis

a) Primer

Anak yang tertarik dengan cerita rakyat, anak yang tertarik dengan budaya Bogor, anak yang tertarik dengan cerita bergambar dengan tema yang baru, dan anak sering menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya,

b) Sekunder

Orangtua yang khawatir dengan perkembangan cerita dari budaya luar yang lebih berkembang dibandingkan dengan cerita rakyat, orangtua yang menyukai cerita rakyat, dan orangtua yang ingin memberikan nilai moral kepada anaknya dengan memberikan cerita bergambar.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir adalah merancang cerita interaktif bertema cerita rakyat Putri Kandita untuk anak berusia 7-11 tahun di Bogor agar menumbuhkan ketertarikan anak dalam membaca cerita rakyat Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapatkan dari tugas akhir ini yaitu:

1) Manfaat Bagi Penulis

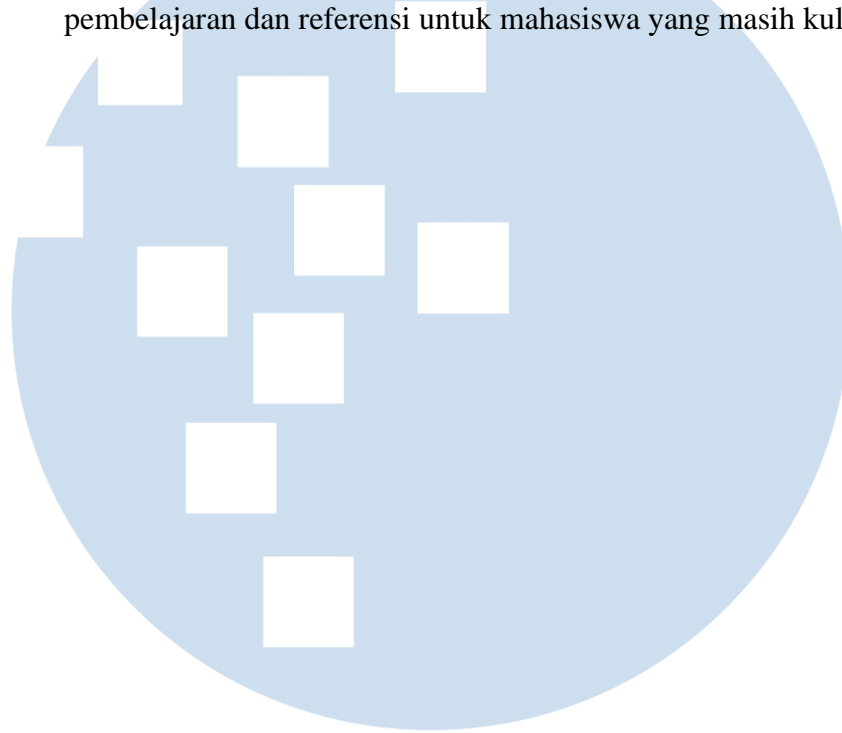
Dengan membuat tugas akhir ini, penulis mendapatkan ilmu baru dan bisa memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar sarjana desain.

2) Manfaat Bagi Masyarakat

Melalui tugas akhir ini, generasi muda di Bogor akan dapat lebih tertarik untuk membaca cerita rakyat. Anak-anak akan mendapatkan pesan moral yang ada di dalam ceritanya untuk membentuk karakternya dan dapat lebih mencintai budaya Bogor.

3) Manfaat Bagi Universitas

Universitas juga ikut dalam berkontribusi meningkatkan pendidikan yang ada di Indonesia. Perancangan yang dibuat juga dapat menjadi pembelajaran dan referensi untuk mahasiswa yang masih kuliah.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA