

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai negara dengan wilayah dan keanekaragaman yang luas, Indonesia mempunyai beragam folklor yang diwariskan secara turun-temurun, salah satunya adalah cerita rakyat. Meskipun cerita rakyat tersebar di berbagai daerah, tidak segalanya terdokumentasi dengan baik, padahal cerita rakyat merupakan warisan budaya tradisi lisan yang seharusnya terus dilestarikan karena di dalamnya terdapat kearifan lokal, ajaran kebijaksanaan, dan nilai moral yang dapat disalurkan untuk membangun karakter (Rukayah, 2018). Hanya sebagian cerita, seperti Timun Mas, Jaka Tarub, atau Malin Kundang yang berhasil diperkenalkan dengan baik kepada masyarakat, sedangkan cerita rakyat daerah lain yang tidak terhitung jumlahnya belum dikembangkan dengan maksimal dan perlahan dilupakan oleh masyarakat lokalnya sendiri (Suhariyoko, informasi pribadi, 2023). Termasuk beragam cerita rakyat dari Kota Lubuklinggau, sebuah kota transit antara provinsi Sumatera Selatan, Bengkulu, dan Lampung yang kaya akan cerita rakyat karena menjadi perlintasan bertemunya berbagai aspek sosial, ekonomi, dan budaya (Pemerintah Kota Lubuklinggau, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara kepada berbagai pihak mulai dari pemerintahan, budayawan, hingga pendidikan di Kota Lubuklinggau, semuanya sependapat bahwa saat ini seluruh cerita rakyat Lubuklinggau belum sepenuhnya dikenal oleh warga lokal dan sebagian besar masyarakat hanya mengetahui cerita dasarnya saja. Cerita rakyat Lubuklinggau tidak diperkenalkan dalam dunia pendidikan di sana. Melalui hasil survei penulis, diketahui bahwa sebanyak 72% anak SD dan SMP Kota Lubuklinggau sama sekali tidak pernah mendengar berbagai cerita rakyat daerahnya sendiri. Menurut Luthfi Ishak selaku Kepala Dinas Budaya dan Pariwisata periode 2015—2019, hal tersebut dikarenakan upaya pelestarian dan ketersediaan media yang mendokumentasikan cerita rakyat

Lubuklinggau masih sangat minim, bahkan untuk kisah Bujang Kurap yang merupakan salah satu cerita rakyat paling khas di Kota Lubuklinggau.

Media informasi cerita Bujang Kurap yang telah ada selama ini dianggap belum berhasil dan kurang efektif, seperti media buku hikayat yang penyajian visualnya kurang sesuai sebagai media pembelajaran anak-anak karena hanya berupa teks dan media video animasi yang penyajian konten ceritanya kurang lengkap karena hanya memuat satu dari sekian banyak cerita tentang tokoh Bujang Kurap. Upaya penyebaran cerita Bujang Kurap yang kurang maksimal dalam media dan pendidikan, ditambah lagi hanya tersisa orang-orang tertentu yang mengetahui ceritanya dan masing-masing mempunyai versi cerita yang berbeda mengakibatkan adanya celah besar yang semakin menyulitkan warga Lubuklinggau untuk mengenal cerita rakyatnya sendiri. Padahal, cerita Bujang Kurap kaya akan nilai-nilai luhur yang bisa membantu mengajarkan budi pekerti, karena masing-masing cerita dalam petualangannya mengandung pesan moral yang bermanfaat, seperti rendah hati, kesungguhan, membantu orang lain, dan jangan menilai orang lain dari penampilan luarnya saja.

Pada masa kini penanaman karakter sangat penting bagi generasi muda yang pengetahuan etikanya sudah mulai menurun (Kristanto, 2014). Pemahaman anak-anak terhadap suatu nilai tidak dapat dipaksakan, melainkan harus disalurkan melalui media cerita rakyat yang efektif untuk membangun karakter dan budi pekerti (Abidin, 2013). Penyebaran cerita rakyat secara lisan saja tidak cukup untuk melestarikan kearifan lokal, karena budaya harus selalu beradaptasi seiring dengan perubahan yang terjadi pada masyarakat (Rosana, 2017). Maka dari itu, cerita Bujang Kurap perlu diinformasikan kembali dengan komunikasi visual baru yang lebih sesuai untuk generasi muda. Media informasi ini diharapkan dapat menceritakan kisah perjalanan Bujang Kurap dan menerjemahkan nilai-nilai moral di balik ceritanya sebagai media pendidikan karakter bagi generasi muda Kota Lubuklinggau.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, rangkuman masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- 1) Minimnya ketersediaan media yang mendokumentasikan cerita rakyat Bujang Kurap, sehingga mengakibatkan ketidaktahuan warga lokal Kota Lubuklinggau terhadap cerita rakyat daerahnya sendiri.
- 2) Dibutuhkannya sebuah media komunikasi visual yang dapat menginformasikan dan menggambarkan kearifan lokal berupa nilai-nilai moral bermanfaat dari cerita rakyat Bujang Kurap sebagai suatu warisan budaya dan sarana pengembangan karakter, terutama bagi generasi muda Kota Lubuklinggau.

Maka, penulis menentukan bahwa rumusan masalahnya adalah bagaimana perancangan media informasi cerita rakyat Bujang Kurap?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis menetapkan target perancangannya adalah anak-anak SD dan SMP Kota Lubuklinggau melalui pendidikan karakter di sekolah. Adapun batasan-batasan masalah yang ada dalam perancangan media informasi tersebut, antara lain:

- 1) Demografis
 - a) Usia: 7–14 tahun
Pendidikan karakter seharusnya diterapkan sejak usia dini. Rentang usia ini berpatokan dari pendidikan dasar dan menengah. Menurut Jean Piaget dalam Marinda (2020), anak-anak usia 7–12 tahun sudah mulai berpikir secara logis dan konkret, bisa memahami peristiwa dari sudut pandang orang lain, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan mulai bisa membedakan nilai baik dan buruk. Sedangkan remaja awal usia 12–14 tahun telah dapat mempertimbangkan kemungkinan, memecahkan masalah, menghasilkan teori, dan bisa melakukan *self reflection*.
 - b) *Gender*: Laki-laki dan perempuan

c) Pendidikan: SD dan SMP

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mencanangkan penguatan pendidikan karakter (PPK) sebagai suatu Gerakan Nasional sejak tahun 2010 yang secara khusus ditujukan untuk tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama.

d) Kelas ekonomi: C-B

Abednego (2019) mengemukakan bahwa masyarakat dengan kelas ekonomi menengah ke bawah sering mengabaikan pendidikan anak karena dianggap sebagai hal yang membebankan, sehingga anak-anak di kalangan tersebut kurang mendapatkan pendidikan moral yang penting sebagai pembentukan karakter.

2) Geografis

Kota : Lubuklinggau
Provinsi : Sumatera Selatan

3) Psikografis

Media informasi ini ditargetkan untuk sekolah dan instansi pendidikan lainnya agar disalurkan kembali sebagai bahan ajar kepada anak-anak yang memiliki sifat cuek, tidak peduli terhadap budaya daerah, serta individu yang masih mencari jati dirinya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah merancang media informasi mengenai cerita rakyat Bujang Kurap.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Penulisan dan perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat, sebagai berikut:

1) **Bagi Penulis**

Melalui pembuatan tugas akhir ini, penulis dapat meningkatkan pengetahuan mengenai cerita rakyat kampung halamannya sendiri dan

berdedikasi untuk menghadirkan solusi media visual sebagai bentuk pelestarian kebudayaan Kota Lubuklinggau. Penulis turut senang jika bisa membantu menyelesaikan permasalahan nyata yang ada dengan menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan sembari meningkatkan kemampuan desain menjadi lebih baik lagi.

2) Bagi Orang Lain

Orang lain yang melihat tugas akhir ini diharapkan dapat mengetahui isi cerita serta mendapatkan nilai-nilai moral kehidupan yang bermanfaat dari cerita rakyat Bujang Kurap.

3) Bagi Universitas

Universitas dapat menerima manfaat dengan menjadikan tugas akhir ini sebagai acuan bagi mahasiswa lainnya yang ingin melakukan perancangan media informasi terutama dengan topik yang serupa di masa mendatang.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA