

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki berbagai warisan budaya yang beragam, salah satunya adalah warisan budaya takbenda. Menurut konvensi UNESCO 2003 dalam Pasal 2 (2022), warisan budaya takbenda merupakan suatu masyarakat, kelompok, atau individu yang mengakui warisan budaya mereka seperti praktik, representasi, ekspresi, ilmu, keahlian, objek, artifak dan ruang budaya yang diasosiasikan dengannya. Salah satu contoh dari warisan budaya tak benda adalah dalam bidang tradisi dan ekspresi lisan yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat secara harfiah berdasarkan tempo.com (2023), adalah cerita yang muncul dimulai dari suatu kelompok manusia yang memiliki ciri kebudayaan yang sama. Cerita rakyat juga termasuk dalam folklor secara lisan. Cerita rakyat pada umumnya disebarakan secara lisan, melalui mulut ke mulut. Para orang yang menyampaikan cerita hanya mengandalkan berlandaskan sebatas ingatan, jika ada bagian cerita yang terlupa akan ada yang menambahkan beberapa bagian untuk melengkapi ceritanya. Akibatnya, cerita rakyat memiliki karakteristik tidak memiliki sumber asli (Putri, 2022).

Menurut pernyataan Rostiyanti dalam Nindita (2017), Generasi muda saat ini lebih menyukai budaya luar daripada budaya Indonesia seperti cerita rakyat. Ia menilai generasi muda sekarang lebih mengetahui hal apapun yang ada di internet atau *game* dibandingkan cerita rakyat di daerahnya masing-masing. Hal ini juga diperkuat oleh pernyataan Guslinda (2017) bahwa, cerita yang berasal budaya asing lebih dikenal oleh anak Indonesia dibandingkan dengan cerita rakyat Indonesia. Hal ini disebabkan oleh cerita budaya asing sungguh lebih banyak ditampilkan melalui televisi dibandingkan cerita rakyat Indonesia. Jika ini terus terjadi, lama kelamaan cerita rakyat Indonesia akan tersingkirkan oleh popularitasnya cerita budaya asing pada anak-anak.

Faktanya, berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada 121 anak usia 9-12 tahun di salah satu sekolah dasar di provinsi Banten, sebanyak 94,2% atau 114 anak menyukai cerita rakyat Indonesia dan sebanyak 59.5% atau 72 anak lebih menyukai cerita dari dalam negeri dibandingkan dari luar negeri. Hal ini membuktikan bahwa anak generasi sekarang masih peduli dan menyukai kebudayaan Indonesia terutama cerita rakyat. Namun, sebanyak 84% atau 104 anak yang tidak pernah mendengar cerita rakyat Cikaputrian. Cerita rakyat Cikaputrian merupakan cerita rakyat dari provinsi Banten yang mengisahkan seorang putri dari anak raja yang memiliki wajah sangat cantik, namun ia memiliki sifat yang tidak mulia. Sang putri akan membentak dan marah-marah jika keinginannya tidak dikabulkan, ia juga orang yang pemalas dan sombong. Nilai pesan moral yang terkandung dari cerita ini adalah tidak menghormati orang lain dan bersifat sombong akan membawa malapetaka bagi diri sendiri. Berdasarkan wawancara dengan ibu Ida sebagai guru wali kelas 6, cerita rakyat baik untuk diperkenalkan kepada anak-anak, salah satunya cerita rakyat Cikaputrian yang mengajarkan moral akhlak pada anak.

Dari penjabaran di atas data yang diperoleh, diperlukan sebuah perancangan buku *pop-up* pada anak usia 9 -12 tahun mengenai asal usul Cikaputrian yang bertujuan untuk mengenalkan cerita rakyat, mempelajari pesan moral didalamnya, dan mengenal budaya Indonesia yang terkandung. Buku *pop-up* dipilih karena menurut naikpangkat.com (2022), buku *pop-up* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan dapat mendorong minat anak untuk membaca serta memiliki kelebihan dalam menyajikan visual cerita yang lebih menarik, seperti dari sisi penggambaran yang terlihat berdimensi, dapat bergerak saat halaman dibuka atau digeser, dapat berubah bentuk, tampilan gambar memiliki tekstur asli lalu beberapa ada yang dapat mengeluarkan bunyi. Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion*, 5 dari 10 anak menggunakan media buku untuk membaca buku cerita bergambar dan dalam aspek yang disukai anak pada sebuah cerita, 6 dari 10 anak mementingkan dari aspek visual, seperti ilustrasi dan penyajian visualnya. Pembelajaran melalui media interaktif melibatkan anak untuk ikut berpartisipasi dalam pembelajaran sesuai tempo masing-masing ditambah dengan gambar dan animasi yang membuat

siswa tidak bosan (Sibuea, 2018). Dan cerita merupakan sebuah sarana untuk menyampaikan informasi pesan melalui sekumpulan tatanan yang baik agar pesan mudah dipahami dan tersampaikan kepada target audiens (Rosyiana, 2020).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku *pop-up* mengenai asal usul cerita rakyat Cikaputrian untuk usia 9 – 12 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan Batasan masalah pada tugas akhir Perancangan Buku *Pop-up* mengenai Asal Usul Cerita Rakyat Cikaputrian untuk Usia 9 – 12 Tahun:

1. Demografis

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 9 – 12 Tahun (kelas 4-6 SD)

Usia anak sekitar ini meminati hal yang realistis. Anak sudah memulai berpikir hal yang masuk akal dan anak sudah mampu untuk menghubungkan sebab dan akibat dari suatu peristiwa (appletreebsd.com, 2017).

Dalam Pedoman Perjenjangan Buku dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), jenjang usia pembaca termasuk diantara Pembaca Awal jenjang B3 (perkiraan 8-10 tahun) dan Pembaca Semenjana jenjang C (perkiraan 10-13 tahun). Karakteristik pada jenjang B3 anak dapat membaca kalimat yang sederhana dan pada jenjang C anak sudah paham berbagai macam teks dengan tingkatan medium. Namun, perkiraan usia ini tidak dapat selalu digunakan karena anak-anak memiliki kemampuan membaca rendah atau tinggi di usia yang sama.

- c. SES : A-B

Menurut Sunarto (dalam Riadi, 2019) SES B termasuk golongan orang tingkatan yang biasa, kebutuhan kehidupan yang terpenuhi dan

tidak berlebihan, sedangkan SES A termasuk golongan orang tingkatan ternama yang segala kebutuhan kehidupannya terpenuhi.

d. Pendidikan : SD

2. Geografis

Banten

3. Psikografis

- a. Anak yang memiliki ketertarikan dengan cerita bergambar.
- b. Anak yang tertarik dengan cerita rakyat.
- c. Anak yang tertarik dengan budaya Indonesia.
- d. Anak yang memiliki serta sering mengakses internet dan *handphone*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir adalah untuk merancang buku *pop-up* mengenai asal usul cerita rakyat Cikaputrian untuk usia 9 – 12 tahun untuk memperkenalkan anak pada cerita rakyat dan mengedukasi pesan moral yang ada dalamnya.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat perancangan tugas akhir sebagai berikut:

1) Bagi penulis

Memahami topik rancangan yang diangkat dan mampu merancang buku *pop-up* mengenai cerita rakyat Cikaputrian pada anak dengan ilmu yang sudah dipelajari selama menjalankan perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

2) Bagi orang lain

Mengetahui dan mengenal cerita rakyat Cikaputrian serta dapat dijadikan media pembelajaran secara luas.

3) Bagi universitas

Memberikan referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan informasi media informasi interaktif cerita rakyat Cikaputrian.