BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan salah satu budaya Indonesia yang selain sebagai hiburan bacaan, juga nyatanya dipelajari dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, untuk mengajarkan nilai moral, literasi dan majas (Kumalasari & Latifah, 2022, h.83). Batu Manangih merupakan cerita rakyat yang berasal dari Sumatra Barat. Mengkisahkan hubungan ibu bersama anaknya yang cantik namun durhaka. Sikapnya itu membuat anaknya terkena musibah dan menjelma menjadi batu (DAPOBAS Kemdikbud, 2019). Kisah dibaliknya mampu mengedukasi nilai sopan santun, budaya, serta menampilkan metafora seperti rasa penyesalan yang digambarkan dalam objek batu sebagai benda mati yang mengeluarkan air mata (Dwinanto, 2009, h.1–8). Berdasarkan silabus yang dirancang oleh Kemdikbud diketahui bahwa materi majas yang dipelajari untuk anak Sekolah Dasar kelas 4–6 terdiri dari majas metafora, personifikasi, dan hiperbola (Verawaty & Zulqarnain, 2021, h.32) yang mana media buku memang dijadikan sebagai media pendukung kurikulum pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar (Ramadanu et al., 2023, h.2).

Cerita rakyat ini penting diketahui pada anak-anak sekolah dasar sebagai bentuk ajaran nilai norma. Hal ini dikarenakan pada usia 9—12 tahun merupakan tahapan yang penting dalam diskusi pemahaman moral karena peserta didik sudah mulai memahami mana yang baik dan buruk (Hasanah, 2020, h.54–55). Penelitian terdahulu juga menemukan perilaku anak SD di DKI Jakarta kurang santun ke orang tua (Annisa & Pramudiani, 2022, h.1412) dibanding orang daerah Sumatra Barat yang menjunjung tinggi tata krama berbahasa dalam kesehariannya (Fikri & Hanafi, 2023, h.68). Cerita legenda di provinsi Sumatra Barat sering menggunakan fenomena alam seperti batu yang sering ditemui di lingkungan sekitar seperti latar cerita Batu Manangih sendiri (Helmi et al., 2023, h.14265). Hal ini menegaskan bahwa masyarakat Sumatra Barat terutama orang tua atau guru masih mewariskan

cerita rakyat terhadap anak–anak melalui fenomena alam tersebut, membuat penyebaran cerita terkait sudah kuat di provinsi tersebut (Fikri, 2015, h.239). Sebagai langkah untuk mendukung proses pembelajaran, diperlukan pendekatan yang dapat meningkatkan ketertarikan serta mampu menstimulasi proses imajinatif siswa. Hal ini dicapai dengan menerapkan media yang mampu direspon oleh kemampuan psikomotorik siswa agar proses belajar yang tidak hanya sekedar mengingat melainkan interaktif (Hendratno et al., 2022, h.25).

Berdasarkan nilai moral dan majas yang dimiliki pada cerita, kisah Batu Manangih masih jarang menjadi bagian pembahasan cerita rakyat di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi, media informasi Batu Manangih yang ditemukan terakhir berupa manuskrip buku teks yang dicetak tahun 2009. Buku tersebut berjudul "Batu Menangis: Kumpulan cerita rakyat Indonesia" dengan Djoko Dwinanto sebagai penulisnya. Pendekatan alur ceritanya yang ramah dan tidak mengandung unsur negatif pada fisik menjadi hal relevan dalam pembelajaran karena sastra yang layak untuk anak Sekolah Dasar wajib menghindari unsur kekerasan, atau nuansa vulgar (Dewi et al., 2022, h.73).

Hal ini mengakibatkan cerita rakyat Batu Manangih identitasnya sudah jarang didengar oleh anak SD di Jakarta (Aditama & Lesmana, 2020, h.244). Data pre–kuesioner juga menunjukkan bahwa mayoritas anak SD di Jakarta tidak mengenal cerita Batu Manangih. Minimnya media informasi ini membuat perolehan pengetahuan cerita rakyat tersebut menjadi sulit untuk dikenalkan oleh pengajar ke siswa sekolah dasar, khususnya melalui media interaktif yang pembelajarannya aplikatif. Berdasarkan pemaparan tersebut diperlukan pendekatan baru berupa buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Batu Manangih dari Sumatra Barat. Hal ini ditujukan untuk memperkenalkan nilai moral serta majas yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang sebelumnya, didapati masalah utama yang sebagai berikut:

1. Cerita rakyat Batu Manangih memiliki manfaat pembelajaran majas metafora dan moral di dalamnya. Sehingga dapat diimplementasikan

sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar DKI Jakarta.

2. Media informasi cerita rakyat Batu Manangih yang mampu memberikan stimulasi proses berpikir anak secara aplikatif masih minim, sehingga sulit dipahami anak Sekolah Dasar DKI Jakarta.

Dari kedua masalah utama tersebut penulis merumuskan masalah yaitu:

Bagaimana perancangan buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Batu Manangih?

1.3 Batasan Masalah

Langkah selanjutnya disusun batasan masalah agar alur perancangan tetap fokus yang sebagai berikut. Perancangan ini menggunakan metode perancangan *design thinking* dan ditujukan kepada anak sekolah dasar laki-laki & perempuan dengan rentang umur 9—12 tahun, kelas 4—6, SES B—A, berdomisili di DKI Jakarta, yang gemar dalam membaca buku cerita. Ruang lingkup perancangan berada di sebatas buku ilustrasi interaktif yang memperkenalkan cerita rakyat Batu Manangih sebagai media pendukung pembelajaran majas dan moral dengan ilustrasi dan interaktif menarik sesuai alur cerita yang tersedia.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Batu Manangih.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir mengandung manfaat teoretis dan praktis yang terdiri dari sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

   Manfaat perancangan ini berguna untuk memanfaatkan cerita rakyat Batu Manangih sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak Sekolah Dasar yang berdomisili di DKI Jakarta melalui buku cerita interaktif. Aspek yang dipelajari meliputi majas metafora, moral, dan budaya. Perancangan ini juga diharapkan menjadi ilmu pengetahuan bagi Desain Komunikasi Visual

sebagai referensi untuk penelitian baru yang ingin membahas topik serupa dengan pengembangan buku ilustrasi interaktif dengan jenis lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini juga diharap dapat digunakan sebagai referensi untuk dosen atau peneliti lain sesuai dengan pilar informasi DKV terutama dalam perancangan media informasi. Kemudian perancangan ini juga bermanfaat sebagai referensi bagi para mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang memiliki ketertarikan untuk melakukan buku ilustrasi interaktif dengan topik cerita rakyat Indonesia, serta dapat digunakan sebagai dokumen arsip universitas untuk bagian Tugas Akhir.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA