

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan nilai-nilai budaya, salah satu budaya yang sering dijumpai adalah cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan budaya yang berasal dari masyarakat yang menjadi suatu ciri khas bangsa dan mengandung kultur dan sejarah masing-masing bangsa. Cerita rakyat sendiri memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai warisan budaya Indonesia yang dapat membentuk karakter dan kehidupan masyarakat dengan ajaran moral dan etika masyarakat, cerita rakyat juga merupakan identitas daerah, dalam arti cerita rakyat terutama legenda menceritakan mengenai asal usul suatu tempat pada suatu daerah (Paembonan, 2023). Namun seiring dengan perkembangan jaman, muncul alternatif topik hiburan yang lebih menyenangkan yang membuat cerita rakyat mulai ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia. Cerita rakyat umumnya diturunkan kepada generasi ke generasi secara lisan (Batubara & Nurizzati, 2020, h.2-3), sehingga terdapat beberapa cerita rakyat yang tidak terdokumentasi dengan baik. Salah satu cerita rakyat yang tidak banyak dikenal oleh masyarakat adalah cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel yang menceritakan mengenai legenda asal usul Telaga Ngebel di Ponorogo.

Berdasarkan survei yang dilakukan kepada sekelompok kecil warga Ponorogo yang berdomisili di daerah Ngebel dan sekitarnya, 77,8% dari responden tahu mengenal cerita rakyat Telaga Ngebel dan sebanyak 71% dari responden sudah berupaya menceritakan cerita Legenda Telaga Ngebel kepada generasi muda. Sedangkan berdasarkan survei yang dilakukan kepada sekelompok keluarga yang berdomisili di Jakarta dan memiliki anak berusia 6-12 tahun, 100% dari responden menjawab tidak mengetahui cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel. Berdasarkan data tersebut, dibutuhkan suatu upaya untuk mengenalkan cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel kepada masyarakat Indonesia lainnya. Karena jika dibiarkan begitu

saja, budaya ini akan terancam punah karena tidak ada generasi yang melanjutkan penyebarannya baik secara lisan maupun tertulis.

Cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel sangat minim media penyebarannya. Ditemukan beberapa media penyebaran untuk cerita rakyat ini, salah satunya adalah buku dengan ilustrasi oleh H. S. Prodjo Manggoloputro yang berjudul “Riwayat Telaga Ngebel Ponorogo”. Buku tersebut merupakan buku cetakan tahun 1995 oleh Golden Terayon Press yang menceritakan salah satu versi dari legenda asal usul Telaga Ngebel dalam bentuk teks yang didampingi dengan beberapa ilustrasi setiap bab. Namun, buku tersebut sudah sulit untuk didapatkan secara mandiri sehingga mengurangi salah satu media penyebaran yang dapat dijangkau oleh masyarakat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku tersebut saat ini belum dapat menjadi media penyebaran cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel yang sukses menceritakan cerita tersebut kepada masyarakat Indonesia.

Minimnya media penyebaran cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel mengakibatkan tidak banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui cerita tersebut. Maka, dibutuhkan suatu upaya untuk mengenalkan kembali cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel kepada masyarakat Indonesia terutama pada generasi muda agar cerita tersebut tidak punah. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh Kraus dan Hutton (2017), ditemukan bahwa eksposur membaca dengan buku dapat membawakan dampak positif yaitu pengaktifan kegunaan otak terkait pemrosesan visual, bahasa, fungsi eksekutif dan kognitif yang dapat membantu pemahaman dan pembelajaran anak, sedangkan eksposur terhadap layar digital dapat mengurangi konektivitas fungsional otak terhadap pengenalan visual kata, bahasa, dan kognitif yang dapat memungkinkan terjadinya pelambatan pemahaman dan penggunaan kata serta kesulitan akademik pada anak (h.10-11). Data tersebut menjadi pendukung dalam pertimbangan perancangan karya yang mendorong penulis untuk mengajukan perancangan buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel agar dapat mengenalkan kembali cerita rakyat tersebut dan merancang suatu media yang dapat meningkatkan minat baca generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, penulis dapat menyimpulkan masalah yang ditemukan:

1. Tidak banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel.
2. Kurangnya media penyebaran cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel.

Berdasarkan simpulan di atas, pertanyaan yang dapat penulis ajukan adalah bagaimana Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Cerita Rakyat Legenda Telaga Ngebel?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan media ini ditujukan kepada anak-anak dengan rentang usia 9—12 tahun, dengan SES A—B, berdomisili di Jakarta yang memiliki ketertarikan terhadap budaya Indonesia terutama cerita rakyat. Perancangan akan dilakukan menggunakan metode *design thinking* dengan fokus objek perancangan yaitu buku ilustrasi interaksi mengenai cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas, tujuan penulis dalam pengerjaan tugas akhir adalah untuk merancang media ilustrasi interaktif cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir dalam perancangan ini terbagi menjadi 2 yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut merupakan penjabaran dari kedua manfaat:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai upaya penyebaran cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel kepada generasi muda dan meningkatkan minat generasi muda dalam membaca sejak usia dini. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara atau peneliti lainnya ketika akan melakukan penelitian dengan topik yang serupa dan relevan nantinya.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan agar dapat menjadi sumber referensi bagi mahasiswa/i dan peneliti lainnya dalam perancangan pilar informasi DKV, terutama pada perancangan buku ilustrasi interaktif dengan topik cerita rakyat maupun topik lainnya yang relevan. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi bagian dari arsip dokumen terkait tugas akhir bagi Universitas Multimedia Nusantara.

