

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah sebuah negara yang memiliki beragam macam budaya yang tentu telah diwariskan secara turun temurun. Cerita rakyat, yang merupakan bagian dari tradisi takbenda, diturunkan dari generasi ke generasi tanpa sumber yang pasti, sehingga seringkali ada perubahan di dalam cerita. Menurut UNESCO pada tahun 2003, cerita rakyat merupakan bagian dari warisan budaya lisan yang telah diakui, dikarenakan mencakup praktik, ekspresi, dan pengetahuan yang dimiliki oleh suatu kelompok atau masyarakat. Indonesia memiliki banyak cerita rakyat yang merupakan bagian dari warisan budaya lisan, namun generasi muda mulai melupakan dan kurang mengenal cerita-cerita tersebut.

Salah satu cerita rakyat Nusantara yang jarang dikenali yaitu cerita rakyat Rawa Pening. Cerita tersebut berasal dari Jawa Tengah, khususnya dari daerah Ambarawa, Kabupaten Semarang. Rawa Pening juga merupakan legenda sekaligus nama dari sebuah danau alami yang memiliki luas yang berkisar pada 2.670 hektar di wilayah tersebut. Danau tersebut juga memiliki peran penting dalam ekosistem dan kehidupan masyarakat sekitar sebagai sumber mata pencaharian, pariwisata, serta irigasi (Dinas Pariwisata Jawa Tengah, 2022). Cerita rakyat Rawa Pening mengisahkan tentang seorang anak bernama Baru Klinthing, yang mengalami ketidakadilan akibat diskriminasi sosial.

Legenda ini menceritakan Baru Klinthing, seorang anak dengan wujud fisik yang dipenuhi luka, yang ditolak keberadaannya oleh warga desa. Baru Klinthing yang kelaparan meminta makanan kepada penduduk, namun selain seorang janda tua, tidak ada warga desa yang bersedia untuk menerima dan menolongnya. Sebagai bentuk balas dendam atas ketidakadilan yang dirasakannya, Baru Klinthing pun mencabut lidi yang sebelumnya telah ditancapkan olehnya ke tanah, dan muncul mata air yang terus meluas hingga menenggelamkan desa

tersebut. Tempat yang tergenang air itu pun dikenal sebagai Rawa Pening (Sudarsono, 2019). Cerita ini mengandung banyak pesan moral yang relevan dengan kehidupan saat ini, seperti pentingnya berempati, tolong-menolong, serta dampak dari perilaku diskriminatif dan kesombongan. Menurut Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung (BPNB) pada tahun 2023, terdapat lebih dari 60% anak-anak dan remaja di Indonesia tidak mengetahui cerita rakyat dari daerah mereka sendiri. Hal ini dikarenakan adanya pergeseran budaya dan minimnya adaptasi cerita rakyat ke media yang memiliki basis visual dan digital.

Dalam Desain Komunikasi Visual, berbagai pendekatan dapat dilakukan agar daya tarik cerita rakyat bagi generasi muda meningkat, salah satu upaya pendekatan tersebut adalah *pop-up book* interaktif. Menurut Mardhatillah dan Trisdania (2018), proses pembelajaran yang menggunakan media *pop-up book* dapat menarik perhatian serta membangkitkan keinginan anak-anak untuk membaca. Menurut penelitian Gavrilov et al. (2019), penggunaan buku *pop-up* dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi anak hingga 70% dibandingkan dengan metode konvensional.

Apabila cerita rakyat tidak dilestarikan, warisan budaya akan berhenti pada satu generasi dan warisan budaya pun menghilang. Saran dari kemendikbudristek yaitu cerita rakyat sebaiknya dikenalkan sejak dini sehingga anak-anak dapat mengenal dan lebih menghargai budaya Indonesia (Yusniar, 2021). Oleh sebab itu, penulis akan merancang *pop-up book* interaktif cerita rakyat, dengan menggunakan cerita rakyat Rawa Pening yang berasal dari Jawa Tengah dengan penyampaian yang mudah dimengerti dan menarik agar cerita dan nilai moral dari cerita tersebut dapat dilestarikan dalam era modern saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijabarkan, permasalahan yang ditemukan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Minimnya media yang mengenalkan cerita rakyat Rawa Pening sehingga cerita tersebut mulai tidak dikenali di kalangan generasi muda.

2. Kurangnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat Rawa Pening dapat mengancam kelestarian salah satu warisan budaya Nusantara.

Oleh karena itu, rumusan masalah yang ditetapkan oleh penulis yaitu:

Bagaimana perancangan *pop-up book* interaktif mengenai cerita rakyat Rawa Pening dari Jawa tengah?

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir Perancangan *Pop-Up Book* Mengenai Cerita Rakyat Rawa Pening dari Jawa Tengah terdiri dari Batasan masalah sebagai berikut. Perancangan diperuntukkan kepada anak laki-laki dan perempuan, sedang bersekolah dasar, berusia 7-9 tahun, berada di kelas ekonomi SES B, dan berdomisili di Jawa Tengah dan sekitarnya. Metode yang digunakan adalah metode *book design*, sehingga penulis akan merancang *pop-up book* yang menceritakan Rawa Pening dengan ilustrasi yang sesuai dengan isi cerita rakyat tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Menurut rumusan masalah yang sudah ditentukan oleh penulis, tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat perancangan *Pop-Up Book* interaktif mengenai cerita rakyat Rawa Pening dari Jawa Tengah.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

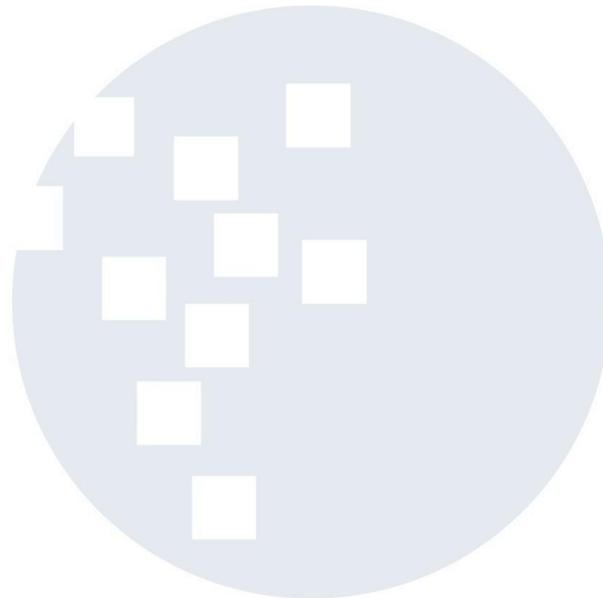
Manfaat dari perancangan tugas akhir terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan diharapkan agar dapat menjadi salah satu cara untuk mengenalkan dan menyalurkan nilai moral dari cerita rakyat Rawa Pening, terutama kepada generasi muda di Indonesia. Perancangan tugas akhir ini juga diharapkan agar mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara menggunakan perancangan ini sebagai referensi saat mengerjakan perancangan dengan topik yang identik di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan diharapkan agar dapat menjadi acuan serta tinjauan untuk mahasiswa yang melakukan pembuatan perancangan desain menurut pilar DKV, terutama dalam perancangan media informasi.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA