

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Terdapat kekhawatiran akan menurunnya minat masyarakat Indonesia terhadap cerita rakyat nusantara. Kinanti (2024, h.1) dan Bahiyah (2024, h.1-2) menulis bahwa minat masyarakat Indonesia terhadap cerita rakyat nusantara menurun dalam beberapa tahun terakhir dan diduga karena populeritas cerita-cerita budaya asing. Bahiyah (2024, h.2) menambahkan bahwa favoritisme ini terjadi karena karakter dan cerita nusantara tidak dikemas secara modern dibanding media budaya luar, dalam kata lain karakterisasi dan alur cerita rakyat atau dongeng Indonesia tidak cocok pada ekspektasi masyarakat modern nusantara.

Penurunan minat cerita rakyat Indonesia bisa diatribusi dengan ekspektasi masyarakat modern yang berubah. Waktu berubah dan cerita pun berubah. Adaptasi dongeng terbukti efektif karena permutasinya bergantung akan keinginan manusia secara ideologi dan sejarah. Masyarakat modern pun memiliki pengertian dongeng yang fleksibel dan luas. Perubahan alur dongeng bukanlah hal baru, contohnya film *Frozen* (2013) yang menceritakan ulang "*The Snow Queen*" dan menonjolkan pengalaman dari sudut pandang kedua tokoh utamanya, memberikan peluang mengembangkan empati dan kecerdasan emosional. (Chang & Luh, 2022, h.108. Bacchilega, 1997, h.5. Bettelheim, 1976, h.4).

Pengembangan mental tersebut sangatlah penting, terutama karena anak muda zaman sekarang memiliki rasa empati yang 40% lebih rendah dari generasi sebelumnya (Kurniasih, 2023, h.1). Penelitian oleh Watts & Pattnaik (2022, h.2) menemukan bahwa masa pandemi merupakan faktor turunnya kemampuan sosio-emosional anak zaman sekarang. Bahwa anak yang tumbuh pada masa pandemi cenderung menunjukkan tindakan yang buruk terutama terhadap orang tua seperti lebih cepat tantrum dan kurangnya rasa hormat.

Oleh karena itu, kisah Malin Kundang yang diadaptasi dapat menjadi solusi masalah penurunan minat cerita rakyat Indonesia serta membantu perkembangan watak anak. Malin Kundang merupakan cerita rakyat Indonesia klasik yang mengedukasi moral menghormati orang tua pada anak-anak. Selain itu kisah ini juga mendorong kemandirian anak, watak pantang menyerah untuk mencapai mimpi, memahami budaya dan identitas mereka sebagai warga Indonesia (Pratiwi, 2024, h.1. Ramadhan et al., 2022, h.651).

Akan tetapi kisah Malin Kundang pada umumnya disederhanakan bahwa Malin merupakan anak yang durhaka dan perspektif si Malin tidak dieksplorasi. Mengadaptasi kisah Malin Kundang yang menunjukkan pengalaman si Malin dapat membantu anak Indonesia untuk mengembangkan kecerdasan emosional mereka, terutama karena cerita fiksi pun ditemukan efektif dalam membantu perkembangan empati kognitif dan afektif (Bal & Veltkamp, 2013, h.10-11. Stansfield & Bunce, 2014, h.10).

Meskipun media digital adalah adaptasi yang lebih modern, penelitian Huang, et al. (2024, h.2000) menemukan bahwa hiburan digital memperlambat perkembangan kemampuan sosio-emosional anak. Penelitian oleh Monica, et al. (2013, h.4), menemukan bahwa anak lebih tertarik buku interaktif yang dominan ilustrasi. Salah satu jenis buku interaktif adalah buku *pop-up*, sejenis buku yang dapat melatih imajinasi & visualisasi anak (Minsker, 2019, h.1). Colidiyah (2018, h.102) pun menemukan bahwa anak-anak lebih tertarik, penasaran dan mudah ingat isi konten buku *pop-up*. Observasi lapangan yang dilakukan penulis menemukan bahwa kebanyakan buku cerita rakyat Indonesia tidak bersifat interaktif.

Oleh karena itu, perancangan akan mengadaptasi kisah Malin Kundang media buku *pop-up*. Adaptasi akan fokus pada hubungan antara Malin dan ibunya dan pengalaman Malin sebagai lelaki Minang. Hal ini bertujuan untuk memperkaya perkembangan kognitif anak dan menambah minat pada cerita rakyat Nusantara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Turunnya minat masyarakat Indonesia terhadap cerita rakyat nusantara.
2. Kisah Malin Kundang yang kurang relevan pada masyarakat modern Indonesia.
3. Kurangnya buku interaktif yang menceritakan cerita rakyat nusantara.

Oleh karena itu rumusan masalah penulis adalah; Bagaimana cara membuat perancangan buku *pop-up* adaptasi kisah Malin Kundang untuk anak SD?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini meliputi beberapa aspek. Media yang dirancang adalah buku *pop-up* yang menceritakan kisah Malin Kundang yang diadaptasi untuk masyarakat modern seperti menunjukkan sudut pandang Malin Kundang dan sang ibunda. Buku ini pun akan memuat pengetahuan edukatif budaya Minangkabau, seperti pakaian dan makanan, untuk menambah nilai pendidikan serta melestarikan budaya Indonesia. Target sasaran perancangan ini adalah anak-anak berusia 7-9 tahun dari semua jenis kelamin, pendidikan minimal SD, SES B, dan berdomisili di Jabodetabek. Budaya yang akan diangkat adalah budaya Minangkabau seperti pakaian, makanan dan keseharian orang Minang.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Cerita rakyat Malin Kundang merupakan bagian kebudayaan Indonesia yang memiliki moral cerita yang penting untuk pembentukan watak anak. Namun, minat masyarakat Indonesia terhadap cerita rakyat nusantara pada beberapa tahun terakhir menurun. Penelitian menunjukkan bahwa adaptasi dongeng merupakan hal yang efektif untuk masyarakat modern dan buku interaktif, seperti buku *pop-up* merupakan media yang memiliki banyak keuntungan untuk perkembangan anak. Oleh karena itu, tujuan tugas akhir ini adalah untuk mencari tahu bagaimana membuat perancangan buku *pop-up* adaptasi kisah Malin Kundang untuk anak SD.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya pelestarian cerita rakyat Indonesia, yang berasal dari budaya Minangkabau, Malin Kundang.

2. Manfaat Praktis:

Bagi penulis, memahami dan merancang buku *pop-up* mengenai cerita rakyat Malin Kundang akan menambah pengetahuan budaya Indonesia dan mampu beradaptasi untuk membuat desain yang efektif untuk target, serta sebagai syarat kelulusan universitas. Bagi target yang merupakan anak berumur sekitar 7-9 tahun, menambah minat cerita rakyat, melatih kecerdasan emosional dan mengenal budaya Minangkabau serta pesan moral kisah Malin Kundang. Bagi universitas, memberikan referensi bagi mahasiswa yang membutuhkan referensi media informasi interaktif cerita rakyat dan laporan Tugas Akhir.

