

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki cerita rakyat yang beragam, salah satunya adalah legenda yang diturunkan dari generasi ke generasi secara lisan. Legenda dapat menjadi metode yang efektif untuk pembentukan karakter dan kemampuan sosial anak Sekolah Dasar melalui pesan moral yang ada di dalamnya (Chaeruddin, B. 2016). Salah satu di antaranya adalah legenda Situ Bagendit yang menekankan pesan moral pentingnya berbagi dan berempati terhadap sesama. Legenda ini berasal dari Garut yang mengajarkan akibat keserakahan yang dapat berujung menjadi sebuah bencana. Untuk membangun hubungan yang harmonis, pelajaran ini penting bagi anak Sekolah Dasar yang mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas (Kurniawan, dkk., 2024, h. 3599). Namun, anak seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep berbagi karena naluri mereka yang menginginkan banyak hal sebagai bentuk eksplorasi dunia sekitarnya (Sartika, R. E. A. 2024). Hal tersebut dapat meningkatkan risiko terbentuknya lingkungan pertemanan tidak sehat dan munculnya perilaku kekerasan akibat rendahnya empati anak. Dalam lingkungan Sekolah Dasar, masih ditemukan interaksi sosial yang tidak sehat seperti saling mengejek, mengucilkan, atau kurangnya kepedulian terhadap teman sebaya (Rahayu, dkk., 2025). Perilaku ini menunjukkan rendahnya kemampuan empati anak dalam memahami perasaan dan kondisi orang lain. Dalam menghadapi situasi tersebut, diperlukan media ajar yang mampu menanamkan nilai empati pada siswa sekaligus memudahkan mereka dalam memahami konsep tersebut melalui cerita legenda Situ Bagendit. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator dalam menanamkan nilai-nilai tersebut pada siswa melalui pemanfaatan cerita legenda,

Meski begitu, guru di Garut mengalami kesulitan dalam menemukan bahan ajar cerita sejarah daerah dan tidak mengetahui cara menyusun bahan ajar yang baik walaupun mereka mengharapkan adanya bahan ajar inovatif yang mampu

menarik minat siswa (Herliyaniwati, dkk., 2020, h. 213). Bahkan, legenda Situ Bagendit tercantum menjadi salah satu cerita yang dibutuhkan pengembangan media ajar oleh guru (h.214). Kurangnya ketersediaan bahan ajar ini dapat menyebabkan guru kesulitan dalam mengenalkan kearifan lokal kepada siswa. Sementara itu, perkembangan digitalisasi dan globalisasi telah mengubah cara anak-anak menikmati cerita, membuat mereka lebih terbiasa dengan konten *digital* yang interaktif (Nuryadin, M. A., dkk., 2024). Namun, penyajian cerita legenda Situ Bagendit yang beredar di masyarakat masih bersifat satu arah dan belum interaktif. Hal ini membuat media informasi kurang relevan untuk anak yang terbiasa dengan pengalaman *digital* yang interaktif.

Jika masalah tersebut dibiarkan, minat anak terhadap legenda Indonesia akan semakin berkurang, sehingga legenda Situ Bagendit sebagai warisan budaya juga berisiko dilupakan bahkan punah seiring berjalannya waktu. Punahnya cerita rakyat tidak hanya menghilangkan identitas bangsa, tetapi juga memutuskan penyampaian nilai-nilai moral dan kearifan lokal kepada masa mendatang (Sinaga, T. M. 2024). Oleh karena itu, diperlukan media informasi interaktif dalam mengenalkan legenda Situ Bagendit, agar cerita ini tetap relevan dan menarik bagi generasi muda.

Berdasarkan penelitian oleh Shavlik, dkk. (2020), menunjukkan bahwa anak-anak memiliki preferensi yang kuat terhadap pembelajaran melalui buku cerita. Potensi buku cerita sebagai media pembelajaran dapat dioptimalkan jika dikombinasikan dengan elemen *game* melalui interaktivitas dan gamifikasi. Interaktivitas dalam media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak serta merangsang rasa ingin tahu mereka (Pons & Jaen, 2020), sedangkan gamifikasi dapat memotivasi anak untuk terlibat dan menerima informasi di proses pembelajaran (Valentinna, dkk., 2024). Oleh karena itu, salah satu cara untuk mengatasi masalah yang telah dijabarkan adalah dengan merancang *game* yang mengangkat legenda Situ Bagendit sebagai upaya pelestarian warisan budaya Indonesia sekaligus menyampaikan pesan moral secara lebih menarik dan efektif kepada anak Sekolah Dasar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yaitu:

1. Minat anak yang rendah terhadap cerita legenda dan sulitnya menemukan bahan ajar cerita sejarah daerah.
2. Media informasi yang berbelit-belit dan hanya satu arah dapat membuat anak mudah jenuh.

Sehingga merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana Perancangan *2D Digital Game* legenda Situ Bagendit untuk anak Sekolah Dasar?

## 1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak 9-11 tahun dan berdomisili di Garut, dengan menggunakan metode *gamification storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain *game* legenda Situ Bagendit yang menonjolkan nilai moral dan budaya di legenda tersebut.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan dari rumusan masalah yang sudah dijabarkan, tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang *2d game digital* legenda Situ Bagendit untuk anak Sekolah Dasar.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Melalui tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan khazanah ilmu pengetahuan pada program studi Desain Komunikasi Visual, terutama bagi sesama mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara sebagai memberikan referensi atau sumber inspirasi dalam menyusun tugas akhir dengan topik yang sejenis. Selain itu, Penulis dapat menerapkan ilmu perancangan media interaktif yang telah diperoleh menjelang perkuliahan dari semester 1 hingga 6.

#### 1. Manfaat Praktis:

Melalui tugas akhir ini, diharapkan dapat meningkatkan minat generasi muda dalam memahami warisan budaya lokal serta melestarikan legenda Situ Bagendit melalui *game* yang dapat diakses oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda. Selain itu, diharapkan tugas akhir ini dapat berfungsi sebagai sarana edukasi nilai moral pada generasi muda mengenai pentingnya berbagi dan peduli terhadap sesama.

