

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Mastiah & Albar (2024), cerita rakyat berperan penting dalam mengidentifikasi identitas budaya dan sejarah suatu komunitas serta mengandung nilai-nilai moral yang dapat berpengaruh pada karakter generasi muda. Salah satunya dari Sumatera Selatan yaitu “Si Pahit Lidah” yang dikenal memiliki kemampuan mengutuk hanya dengan kata-kata. Menurut Azzahra dkk. (2025), cerita “Si Pahit Lidah” memiliki nilai penguatan karakter, seperti tidak boleh iri, tolong menolong, bekerja keras, dan pantang menyerah, juga mengajarkan tentang pentingnya bertanggung jawab, menjaga perkataan, tidak boleh sombong, dan pentingnya menghargai orang.

Sayangnya, tidak banyak anak yang tahu cerita “Si Pahit Lidah” karena merupakan karya sastra lisan yang banyak disampaikan dari mulut ke mulut (Sariasihi & Nilawijaya, 2024). Dari hasil observasi di salah satu toko buku besar Palembang, cerita “Si Pahit Lidah” yang ada, umumnya didominasi oleh buku yang minim ilustrasi dan punya teks padat, jumlahnya sangat sedikit, dan belum ada bentuk media lain seperti buku interaktif. Penyajian seperti ini bisa dibilang kurang sesuai dengan anak-anak umur 8-10 tahun, apa lagi mereka butuh visual untuk mengimajinasikan apa yang diceritakan. Hal ini sejalan dengan penelitian Aulia dkk. (2025) dimana banyak ditemukan anak cepat bosan saat membaca buku dengan teks minim dan kurang daya tarik visual sehingga anak kurang terlibat dalam aktivitas membacanya, akhirnya mereka kurang terbiasa bahkan enggan membaca. Ini dikarenakan anak lebih mengerti informasi lebih spesifik dengan gambar, jadi mereka akan lebih tertarik dengan buku yang visualnya kuat. Kondisi ini menunjukkan penyebaran media dan pelestarian cerita “Si Pahit Lidah” belum optimal secara efektif, yang dibuktikan dari hasil kuesioner bahwa

dari 104 anak umur 7-11 tahun sebanyak 79,8% tidak tahu ceritanya, meskipun cerita tersebut berasal dari provinsi yang sama tempat mereka tinggal.

Cerita ini mengandung banyak nilai kehidupan relevan untuk dijadikan bahan ajar dalam menumbuhkan kesadaran budaya lokal dan pembentukan karakter siswa sejak dini (Petrisia dkk., 2025). Menurut Fransiska dkk. (2023), penting untuk mengajarkan nilai-nilai tersebut agar anak terjauh dari sifat iri dengki dan permusuhan, juga membuat sang anak memiliki jiwa sosial yang besar. Anak-anak yang punya sifat seperti sering berkata kasar dapat memicu pertengkaran dengan teman lainnya (Tambunsaribu, 2023). Begitu juga dengan sifat lainnya seperti tidak punya rasa empati, sompong, dan iri. Hal ini bisa membuat hubungan antar teman tidak rukun. Sifat baik yang diajarkan dalam cerita “Si Pahit Lidah” dapat menuntun anak agar memiliki karakter yang baik dan sikap empati sedari kecil. Apabila cerita “Si Pahit Lidah” terus-menerus tidak diketahui anak, maka anak-anak tidak dapat mengetahui pentingnya menghindari perilaku sompong dan kasar. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan penulis terhadap anak7-11 tahun di Palembang, 51.9% mengaku beberapa temannya berkata kasar, 56,73% anak juga mengaku beberapa temannya punya sikap sompong, juga masih ada anak yang kurang empati dan punya sifat iri.

Menurut Nurrona dkk., (2025) buku yang menyajikan cerita dan ilustrasi dengan menggunakan warna yang beragam dapat membantu anak memahami konsep cerita dan mendukung kemampuan lisan dan berbahasa anak, meningkatkan imajinasi dan rasa ingin tahu, juga meningkatkan pemahaman terhadap isi cerita. Ini sejalan dengan penelitian Hadid dkk., (2023) bahwa buku bacaan dengan gambar dan warna yang menarik dapat membantu 70% kemampuan membaca dan pemahaman siswa sebesar 70%. Sedangkan menurut Sumantri dkk. (2023), buku bergambar yang dibuat interaktif dinilai lebih efektif karena pesan yang disertai dengan aksi dapat membantu pemahaman manusia sebesar 80%. Oleh karena itu, sebagai solusi penulis merancang buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”.

## 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Tingkat pengetahuan anak tentang cerita “Si Pahit Lidah” masih minim.
2. Terbatasnya media penyampaian cerita “Si Pahit Lidah” yang masih tradisional (teks/lisan) sehingga tidak banyak anak yang mengetahui cerita “Si Pahit Lidah”.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”?

## 1.3 Batasan Masalah

Objek perancangan media informasi ini akan melingkupi media buku dalam bentuk media cetak yang ditargetkan kepada anak Sekolah Dasar usia 8-10 tahun semua jenis kelamin, SES B-A, berdomisili di Kota Palembang. Secara psikografis, target audiens merupakan anak yang tidak mengetahui cerita isi “Si Pahit Lidah”, tertarik dengan cerita yang visualnya yang menarik secara warna dan bentuk, senang bereksplorasi melalui bacaan bergambar dan interaktif, tahap perkembangan belajar etika dan norma, juga berpikir logis sederhana, di mana mereka mulai memahami konsep moral dan hubungan sebab akibat. Media yang digunakan yaitu buku ilustrasi interaktif menggunakan metode *visual storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar media informasi yang berisi cerita, nilai moral, dan budaya yang di angkat dari cerita “Si Pahit Lidah”.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk merancang buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”. Dengan harapan dapat membentuk karakter dan sifat anak.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi manfaat untuk masyarakat, penulis, dan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara:

## 1. Manfaat Praktis

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran menanamkan nilai-nilai moral, budaya, dan karakter positif sejak dini kepada anak-anak. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak terhadap cerita rakyat agar mereka bisa menjaga dan melestarikan identitas bangsa sekaligus untuk memperkenalkan salah satu cerita rakyat asal Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”.

## 2. Manfaat Teoritis:

Perancangan ini diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dan memperluas pemahaman proses perancangan desain dan perancangan media informasi, khususnya membahas materi cerita rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”.

