

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat diartikan sebagai kisah yang sudah diwariskan secara turun-temurun antar generasi secara lisan. Umumnya, cerita rakyat memiliki beberapa versi, sehingga banyak ditemukan variasi jalan cerita (Hutomo dalam Muzaki, 2021). Sebagai bentuk narasi kolektif, cerita rakyat memuat nilai-nilai, norma, dan konstruksi gender dalam masyarakat yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan pola pikir remaja (Hasanah, 2022). , Sebagian besar masyarakat Betawi umumnya hanya familiar dengan cerita-cerita rakyat yang sudah populer seperti Si Pitung. Padahal, terdapat beberapa cerita rakyat betawi yang menarik untuk diceritakan kembali, salah satunya adalah cerita Mirah Singa Betina Marunda. Cerita ini mengisahkan seorang jawara perempuan yang tidak segan untuk melindungi kampungnya dari ancaman kejahatan (Hafsyah, 2023). Keberanian sosok Mirah memiliki potensi besar untuk memotivasi remaja awal dan dapat menjadi pedoman untuk para remaja awal (Hilmi & Fauzi, 2024).

Namun, kisah-kisah heroik yang mengangkat tokoh perempuan, seperti Mirah Singa Betina Marunda, sering kali terpinggirkan dan kurang mendapatkan perhatian. Hal ini diperkuat hasil penelitian yang telah dilakukan (Charlesa & Tjandra, 2023), didapat data bahwa 81% dari 100 warga Jakarta tidak mengetahui cerita Mirah Singa Betina Marunda. Kemudian diperkuat lagi dengan hasil, *preliminary* yang telah dilakukan oleh penulis, remaja di daerah Jakarta sebagian besar tidak mengetahui cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda. Observasi juga dilakukan terhadap media informasi *existing* Cerita Rakyat Mirah Singa Betina Marunda, yang menunjukan bahwa media informasi digital tentang cerita rakyat ini masih sangat minim. Media yang ada cenderung mengadopsi pola komunikasi satu arah. Menurut (Utami, 2021) remaja saat ini lebih memilih untuk menggunakan teknologi *new media* seperti *handphone* dan teknologi digital lainnya dikarenakan media tersebut memudahkan mereka untuk saling berinteraksi dan lebih fleksibel.

Apabila minimnya media digital yang disesuaikan untuk remaja awal terus diabaikan, maka generasi muda akan kesulitan dalam mengakses informasi mengenai cerita Mirah Singa Betina Marunda, sehingga cerita ini berpotensi besar terlupakan dan kehilangan relevansinya di Masyarakat, khususnya remaja awal.

Maka dari itu, dibutuhkan sebuah upaya untuk memberikan pemahaman mengenai cerita Mirah Singa Betina Marunda kepada remaja awal yang lebih efektif. Upaya ini dapat dilakukan dengan merancang sebuah media interaktif seperti *motion comic*, karena selain digemari oleh remaja muda, interaksi dua arah dalam media interaktif mendorong partisipasi aktif, sehingga pengguna dapat lebih mudah untuk mencerna informasi secara lebih mendalam (Pratiwi et al, 2023). Selain itu, minat remaja Indonesia terhadap komik sangat tinggi, dengan dominasi preferensi komik digital dibandingkan komik cetak (Riyan, 2023). Penggabungan antara gaya komunikasi komik yang ringan dengan elemen interaktif dalam *interactive comic* menjadi kelebihan daripada komik konvensional dan dapat memperdalam pengalaman membaca dan memperluas potensi penyampaian pesan (Irenanda & Soewito, 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat permasalahan yang ditemukan sebagai berikut:

1. Preferensi remaja awal yang lebih menyukai cerita luar negeri dibandingkan cerita betawi membuat cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda kurang dikenal.
2. Ketidakpopuleran cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda membuat cerita tersebut terpinggirkan oleh narasi dan sejarah.
3. Minimnya media interaktif yang mengangkat dan memperkenalkan cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat permasalahan yang ditemukan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *interactive comic* cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda bagi remaja awal?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ditujukan kepada remaja awal usia 10-13 tahun, kelas ekonomi SES A-B, berdomisili di Jakarta, dengan menggunakan media informasi interaktif berupa *interactive comic*. Ruang lingkup akan difokuskan pada penyusunan komik interaktif yang menceritakan kisah Mirah Singa Betina Marunda, dengan difokuskan kepada penggambaran aksi heroik Mirah sebagai representasi jawara perempuan yang dapat memotivasi remaja awal.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, dapat disimpulkan tujuan dari penulisan adalah untuk membuat perancangan *interactive comic* mengenai cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda bagi remaja awal.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir dibagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat memperkenalkan sekaligus menyalurkan nilai moral dalam cerita rakyat Mirah Singa Betina Marunda kepada kelompok remaja awal di daerah Jakarta. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media interaktif lainnya dan dapat menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dan menambah wawasan dalam melakukan perancangan desain, dapat menjadi referensi bagi mahasiswa mengenai pilar informasi DKV terutama dalam perancangan media informasi, serta dapat menjadi arsip terkait Tugas Akhir di Universitas Multimedia Nusantara.