

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sauri & Purlilaiceu (2019, hlm.32) menjelaskan bahwa cerita rakyat adalah suatu cerita yang berasal dari suatu kelompok masyarakat yang berkembang dalam masyarakat tersebut secara turun-temurun dan disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi. Salah satu cerita rakyat di Kabupaten Pandeglang adalah cerita Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari yang mana cerita ini berhubungan dengan asal usul suatu tempat, nama tempat dan bentuk topografi, yaitu bentuk permukaan suatu daerah yang berbukit bukit, berjurang dan sebagainya di Provinsi Banten seperti Kabupaten Pandeglang itu sendiri, Kecamatan Cadasari, Kecamatan Kramatwatu dan juga Karang Bolong (*Cerita Rakyat Banten: Asal-Usul Nama Kota Pandeglang - Indonesia Kaya*, 2025).

Sayangnya, kisah ini termasuk dari beberapa kisah masyarakat Pandeglang yang sudah terancam punah. Hal ini bisa dikarenakan kurangnya minat dan pemahaman tentang budaya oleh masyarakat, terutama generasi muda setempat. Gusnawaty et al. (2019, hlm 3) juga menjelaskan rendahnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat sebagai warisan kebudayaan dan sastra lisan. Begitupun dengan apa yang terjadi pada Provinsi Banten, Hartanto et al. (2022, hlm 15) menyebutkan bahwa generasi muda yang berada di Provinsi Banten saat ini banyak yang tidak mengetahui cerita rakyat daerahnya masing-masing.

Penurunan minat terhadap cerita rakyat ini bisa terjadi akibat dari terbatasnya media dan format cerita yang menarik, minimnya dokumentasi dan perluasan cerita rakyat dalam format digital, hingga kurang optimalnya integrasi cerita-cerita rakyat ke dalam kurikulum pendidikan formal (Sarmadan et al., 2025, hlm 121). Aprilianto et al. (2025, hlm 415) juga menjelaskan bahwa adanya kekhawatiran kehilangan warisan budaya ini jika tidak ada upaya yang strategis untuk memperkenalkannya kembali melalui cara yang menarik dan relevan dengan

generasi muda Indonesia. Jika masalah penurunan minat ini terus berlanjut, maka generasi muda Indonesia akan dapat melupakan cerita rakyat Indonesia dan akan lebih mengenal cerita luar negeri sehingga berkemungkinan melupakan cerita rakyat Indonesia itu sendiri. (Putra et al., 2023).

Penggunaan media konvensional yang bersifat pasif, seperti buku teks dan ceramah satu arah, kurang efektif dalam meningkatkan minat belajar generasi muda terhadap budaya lokal. Berdasarkan observasi penulis, media-media pembelajaran seperti buku “Koleksi Cerita Rakyat - BANTEN ‘Pangeran Pandeglang & Putri Cadasari’” yang ditulis oleh Maulana Syamsuri dan buku “Cerita Rakyat Pandeglang” karya Sopyan Sauri merupakan media konvensional yang kurang *engaging* terhadap generasi muda Indonesia. Maka dari itu perlu adanya upaya kreatif sehingga generasi muda tertarik dengan cerita rakyat (Arjon et al., 2023, hlm 75).

Salah satu upaya kreatif dalam memperkenalkan budaya adalah penggunaan media interaktif. Media interaktif yang dirancang dengan baik mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar generasi muda (Rosinta et al., 2023), dan telah terbukti mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan (Amalia et al., 2024, hlm 46). Oleh karena itu, transformasi media pembelajaran menjadi lebih interaktif merupakan langkah penting dalam pelestarian budaya, karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai budaya melalui pengalaman belajar yang lebih imersif. Berdasarkan pemaparan di atas, maka diperlukan perancangan media edukasi interaktif mengenai cerita rakyat Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari yang diharapkan agar anak-anak dapat lebih menyukai cerita rakyat melalui metode edukasi yang interaktif sambil bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, didapatlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat, termasuk legenda Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari, menyebabkan warisan budaya ini semakin terancam punah.
2. Media pembelajaran konvensional yang bersifat pasif kurang menarik bagi generasi muda, sehingga diperlukan pendekatan interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman terhadap budaya lokal.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *boardgame* dengan mengangkat legenda Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari sebagai sarana edukasi budaya Banten.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan *boardgame* ini ditujukan kepada anak-anak berusia 13–15 tahun, SES AB, berdomisili di Banten, yang sedang dalam masa Sekolah Menengah Pertama, menggunakan metode permainan meja interaktif. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain *boardgame* yang memberikan pengalaman imersif serta pengetahuan dan pemahaman mengenai legenda Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk merancang *boardgame* dengan mengangkat legenda Pangeran Pandeglang dan Putri Cadasari sebagai sarana edukasi budaya Banten.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya membahas materi perancangan *boardgame* berbasis cerita rakyat sebagai sarana edukasi budaya. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi studi-studi berikutnya terkait integrasi budaya lokal dalam *boardgame* untuk pembelajaran.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya membahas materi perancangan *boardgame* berbasis cerita rakyat sebagai sarana edukasi budaya. Perancangan *boardgame* ini memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak. Bagi peneliti, proyek ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media edukatif berbasis budaya yang lebih interaktif dan menarik bagi generasi muda. Bagi universitas, penelitian ini dapat memperkaya kajian di bidang desain komunikasi visual serta mendorong inovasi dalam metode pembelajaran budaya. Sementara itu, bagi masyarakat umum, media ini dapat berperan sebagai sarana pelestarian budaya lokal yang dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya mempertahankan warisan budaya, terutama di kalangan generasi muda.

