

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara memiliki cerita rakyat sendirinya, yang terpenuhi dengan kearifan wilayah setempat. Menurut Sudikan (2017), cerita tersebut memiliki fungsi, seperti dalam mendukung pendidikan orang muda, meningkatkan perasaan solidaritas, memberi sanksi sosial agar bertindak baik, berperan sebagai medium kritik sosial, menyenangkan, mengubah pekerjaan yang membosankan menjadi permainan. Indonesia tidak terkecuali dengan ini, dimana cerita rakyat tersebar di seluruh daerah dengan keunikannya sendiri termasuk DKI Jakarta. Menurut Hidayatullah et al. (2020), cerita rakyat Betawi kebanyakan berlatar pada perlawanan pribumi Betawi antara penjajah, yakni Belanda. Salah satu cerita rakyat yang berasal dari budaya Betawi merupakan Si Pitung, yang menceritakan seorang pemuda yang memakai kemampuan bela diri silat dalam merampas kekayaan dari orang kaya untuk dikembalikan kembali kepada rakyat.

Sayangnya dari hasil pra riset yang sudah dilakukan oleh penulis, didapatkan bahwa saat ini siswa-siswi SD tidak tahu tentang keberadaan cerita rakyat Si Pitung, sehingga pengetahuannya masih terbatas. Hal ini dipengaruhi dengan berjalannya globalisasi, dimana aspek budaya tradisional mulai ditinggalkan dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Desfriyati dkk (2022) mengungkapkan bahwa melalui globalisasi, siswa SD memiliki kecenderungan untuk berperilaku seperti budaya Barat, dimana nilai karakter pada siswa menurun. Hal ini dapat terlihat dari perilaku kurang sopan santun, kurangnya kesadaran sosial, dan lain-lainnya.

Padahal cerita rakyat Si Pitung mengangkat mengenai moral berperilaku sopan santun serta kesadaran terhadap kondisi masyarakat sosial. Hal ini dapat dilihat dari interpretasi sosok Si Pitung yang menunjukkan sifat keberanian dalam membela kebenaran dari aksi ketidakadilan. Menurut riset yang dilakukan oleh

Hidayatullah dkk. (2022), cerita rakyat Si Pitung dapat disampaikan kepada siswa kelas 5-6, dimana siswa pada tingkat kelas tersebut terdapat pada tahap perkembangan moral anak yang baik. Selain relevansinya bagi siswa SD, cerita rakyat Si Pitung merupakan salah satu bagian esensial bagi kebudayaan Betawi. Etnis Betawi yang mayoritas beragama Islam menerapkan prinsip-prinsip keagamaan dalam kehidupan sehari-hari, dari penerapan tradisi yang diwujudkan pada praktik budaya hingga kehidupan masyarakat yang mengangkat nilai kekeluargaan, gotong royong, serta etika (Jannah dkk., 2025). Cerita rakyat Si Pitung dikenang oleh masyarakat Betawi, dimana ia dilestarikan dalam berbagai macam wujud, seperti seni budaya, cagar budaya, dll. Cerita rakyat Si Pitung ditetapkan sebagai salah satu Warisan Budaya Takbenda pada tahun 2024, dimana diharapkan dapat dijaga serta bermanfaat bagi masyarakat (Media Indonesia, 2024).

Kebanyakan dari media informasi *existing* cerita rakyat Si Pitung saat ini menyampaikan konten menggunakan tipe komunikasi *one-way communication*. Dari riset yang dilakukan oleh Alfaini (2021) didapatkan bahwa tipe komunikasi *one-way communication* kurang efektif digunakan pada siswa SD, dikarenakan penyampaian konten yang kaku sehingga konten tidak efektif untuk disimak keseluruhannya. Kurangnya efektivitas dalam penyampaian konten cerita rakyat dapat berpengaruh pada pemahaman anak SD cerita rakyat Si Pitung.

Maka dari itu, diperlukan suatu media yang dapat menyampaikan cerita rakyat Si Pitung dengan cara yang lebih efektif dan komunikatif kepada siswa SD. *Interactive storytelling* berbasis *digital* bukan hanya menyampaikan informasi, melainkan dapat menimbulkan pengalaman belajar yang menyenangkan serta komprehensif bagi anak-anak (Suharni dkk., 2025). Menurut Setyatmoko dkk. (2024), penyajian cerita dalam bentuk situs web interaktif dapat menjadi solusi yang tidak hanya memungkinkan anak-anak untuk melihat serta mendengar cerita, melainkan juga melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman digital yang menarik serta mudah dipahami. *Interactive storytelling* berbasis *website* dapat digunakan sebagai solusi dalam menyampaikan cerita rakyat Si Pitung dengan cara yang lebih informatif dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, masalah yang ditemukan oleh penulis sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa SD terhadap konten serta moral cerita rakyat Si Pitung yang masih terbatas
2. Siswa SD lebih tertarik untuk mendalami budaya dari luar dibanding budaya dalam negeri
3. Penyampaian media informasi *existing* cerita rakyat Si Pitung yang kurang efektif bagi siswa SD

Dari rangkuman yang sudah dipaparkan sebelumnya, penulis menetapkan pertanyaan penelitian bagi proses perancangan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *interactive storytelling* cerita rakyat Si Pitung bagi siswa SD?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah perancangan dituliskan sebagai berikut. Perancangan ini difokuskan kepada siswa-siswi SD kelas 5-6 berusia 10 – 12 tahun berdomisili di Jabodetabek, dengan menggunakan metode *interactive storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media interaktif yang menceritakan tentang alur dan moral cerita rakyat Si Pitung dengan cara yang partisipatif bagi siswa-siswi SD.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan *interactive storytelling* cerita rakyat Si Pitung bagi siswa SD.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat perancangan *interactive storytelling* cerita rakyat Si Pitung bagi Siswa SD terbagi menjadi dua, yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat penelitian ini berperan sebagai salah satu usaha dalam meningkatkan pemahaman siswa SD terhadap moral cerita rakyat Si Pitung, melalui media interaktif yang informatif dan partisipatif. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi ilmu memperkayakan pengetahuan Desain Komunikasi Visual untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media informasi interaktif lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi dosen atau peneliti lainnya yang melakukan perancangan terhadap pilar informasi DKV, lebih spesifiknya dalam perancangan media informasi interaktif. Media informasi interaktif yang dirancang dapat menjadi sumber pembelajaran cerita rakyat Si Pitung oleh pihak sekolah maupun orang tua terhadap siswa-siswi SD. Perancangan ini juga dapat berguna sebagai sumber acuan bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang media informasi interaktif topik seputar cerita rakyat Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai salah satu dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

