

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Semi (Gusnetti, 2015), cerita rakyat memiliki nilai sosial yang berperan dalam membangun hubungan antarindividu dalam masyarakat. Cerita rakyat juga merupakan warisan budaya tak benda, khususnya sastra lisan, yang diwariskan secara verbal dari generasi ke generasi (Batubara & Nurizzati, 2020). Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita rakyat menjadi sarana penyampaian nilai kehidupan. Namun, seiring perkembangan zaman dan modernisasi, cerita rakyat mulai ditinggalkan dan semakin jarang dikenal oleh generasi muda. Terjadi pergeseran budaya di mana generasi muda lebih tertarik pada budaya asing yang dinilai lebih populer, sementara budaya lokal mulai tersingkirkan (Theodora, 2025). Mengutip antaranews.com, Damiri Mahmud menyatakan bahwa cerita rakyat pernah mengalami masa kejayaan dan mempengaruhi pola pikir masyarakat, namun kini kehilangan pamornya di tengah arus modernisasi.

Fenomena tersebut mencerminkan dampak globalisasi dan modernisasi yang tidak hanya mengubah preferensi budaya, tetapi juga pola konsumsi media generasi muda (Sumitri, 2023). Perkembangan ini berpotensi memberikan dampak negatif terhadap mental dan moral generasi muda, serta menjadi salah satu faktor tertinggalnya budaya lokal, termasuk cerita rakyat (Hildigardis, 2019). Masuknya budaya asing dan perubahan pola konsumsi media menyebabkan cerita rakyat dianggap kuno dan tidak lagi relevan. Ketertarikan generasi muda terhadap budaya asing tidak semata-mata disebabkan oleh nilai budayanya, melainkan oleh cara pengemasannya yang menarik, visual, dan sesuai perkembangan zaman (Aliffianda & Yusanto, 2021). Contohnya seperti film animasi *Moana* (2016) dan *Raya and The Last Dragon* (2021) yang mengadaptasi cerita tradisional melalui pendekatan visual dan *storytelling* yang imajinatif sehingga mudah diterima oleh anak-anak (Rachmawati, 2023). Sehingga dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat terhadap

cerita rakyat lokal bukan terletak pada ceritanya, melainkan pada kurangnya media yang mampu mengemasnya secara menarik dan relevan.

Jika kondisi ini terus berlangsung, cerita rakyat berisiko semakin terlupakan dan tidak dapat diwariskan secara optimal kepada generasi berikutnya. Salah satu cerita rakyat yang kurang dikenal oleh masyarakat luas adalah Legenda Pesut Mahakam dari Kalimantan Timur. Dilansir melalui website Indonesia Kaya, legenda ini tidak hanya memiliki nilai budaya, tetapi juga mengandung pesan moral yang mengajarkan sopan santun, tidak serakah, serta tidak mudah percaya kepada orang asing melebihi keluarga sendiri. Gusnawaty (2019) menyatakan bahwa generasi muda, khususnya anak-anak, semakin kurang tertarik pada cerita rakyat sebagai warisan budaya dan sastra lisan, yang berpotensi mengancam eksistensinya. Minimnya dokumentasi serta kurangnya media yang menarik menjadi faktor utama mengapa cerita ini tidak banyak diketahui oleh generasi muda (Nugraha dll, 2023). Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan oleh penulis, kondisi ini berpotensi menurunkan pemahaman dan kesadaran generasi muda terhadap cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Oleh karena itu, upaya pelestarian cerita rakyat tidak hanya berfokus pada penyampaian pesan moral, tetapi juga pada peningkatan kesadaran anak-anak terhadap cerita rakyat sebagai bagian dari identitas budaya yang perlu dikenali sejak dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya perancangan media informasi yang lebih menarik dan interaktif agar Legenda Pesut Mahakam dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas, khususnya anak-anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah buku ilustrasi interaktif. Menurut Djogo, Kartaatmaja, dan Setiawan (2020), buku ilustrasi memvisualisasikan isi tulisan melalui teknik gambar, lukis, hingga fotografi, sementara Wahyuningtyas dan Arianto (2020) menyatakan bahwa buku interaktif mampu menciptakan hubungan dinamis antara buku dan pembaca. Kombinasi keduanya menjadikan buku ilustrasi interaktif sebagai media yang efektif karena dapat membantu anak-anak mengingat materi melalui pengalaman belajar yang lebih menarik. Penelitian Dwyer (1978) (Hakim, 2018) menunjukkan bahwa daya ingat manusia meningkat secara signifikan ketika

pembelajaran melibatkan elemen visual dan aktivitas. Oleh karena itu, media dengan visual dan interaktivitas yang kuat dinilai efektif dalam menarik minat generasi muda untuk mengenal Legenda Pesut Mahakam, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi agar nilai-nilai budaya dapat tetap lestari dan diwariskan kepada generasi berikutnya.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Masih rendahnya tingkat pemahaman dan kesadaran generasi muda, khususnya anak-anak, terhadap cerita rakyat “Legenda Pesut Mahakam” serta moral yang terkandung dalam cerita.
2. Kurangnya media informasi yang bisa menarik minat generasi muda terutama anak-anak, untuk mengetahui tentang cerita rakyat “Legenda Pesut Mahakam”.

Oleh karena itu, pertanyaan penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai “Legenda Pesut Mahakam”?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak jenjang sekolah dasar dengan usia 7-12 tahun berjenis kelamin baik laki-laki maupun perempuan di Kalimantan Timur, melalui buku ilustrasi interaktif. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada penyusunan buku ilustrasi interaktif yang menceritakan kisah Legenda Pesut Mahakam dengan menekankan moral cerita mengenai pentingnya tidak berlarut dalam kesedihan serta rasa percaya pada keluarga.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai Legenda Pesut Mahakam bagi anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini dibagi menjadi dua, manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat membantu menghidupkan kembali dan menanamkan nilai moral dari cerita rakyat Legenda Pesut Mahakam kepada anak-anak Sekolah Dasar di Kalimantan Timur. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi akademik bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin melakukan penelitian dengan topik serupa di masa depan.

1. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat bagi sarana media informasi dan dokumentasi bagi khalayak umum mengenai cerita rakyat “Legenda Pesut Mahakam”, sehingga banyak orang lebih mengetahui mengenai cerita daerah ini. Selain itu pula, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau inspirasi bagi mahasiswa yang tertarik dalam penelitian serupa yang akan mendatang. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi arsip bagi Universitas Multimedia Nusantara serta dapat berkontribusi langsung untuk kedepannya.