

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu dongeng binatang yang terkenal di Indonesia adalah dongeng Kancil, merupakan dongeng yang menceritakan tentang bagaimana ia menggunakan kecerdasannya untuk menyelesaikan berbagai masalah dan kesulitan-kesulitannya. Kancil memiliki beraneka macam jenis cerita yang berbeda - beda. Misalnya si Kancil dan Buaya, si kancil berlomba lari dengan siput, dan si kancil menghadapi harimau. Edwar Djamaris membagi cerita/dongeng kancil ke dalam empat golongan sebagai berikut. Pertama, motif mengadili perkara, persengketaan di antara binatang lain; Kedua, berlaku sebagai penipu yang licik dan jahat; Ketiga, berlaku sebagai binatang yang sombong sehingga kalah bertanding dengan binatang yang lebih kecil dan lemah; dan keempat, dengan kecerdikannya kancil menjadi penguasa seluruh binatang dan menyebut dirinya Syah Alam di Rimba (E. Djamaris, 1993: 41).

Setiap cerita yang diceritakan oleh Kancil memiliki sisi positif yang dapat dipetik dan diajarkan kepada anak-anak. Namun cerita Kancil kurang dipandang baik oleh kacamata manusia. Menurut Ismail Marahaimin, guru besar Fakultas Ilmu Budaya UI, dalam makalahnya yang berjudul Pembekalan pada Bengkel Penulis Cerita Anak, mengaitkan antara kepopuleran cerita si Kancil di Indonesia. "*Kancil adalah sosok binatang yang licik. Mungkinkah dongeng tersebut juga berkontribusi terhadap bangsa Indonesia saat ini?*". (Yeni Mulati. 2011 Dalam Artikel Mengkritisi Dongeng Si Kancil Mencuri Ketimun). Dari wawancara yang dilakuka terhadap beberapa orang tua mengatakan bahwa dalam dongeng tersebut, Kancil merupakan tokoh yang cerdas namun licik, sehingga mereka jarang menceritakannya kepada anak.

Hingga saat ini, dongeng Si kancil ini menghadapi tantangan untuk tetap tumbuh dan berkembang di masyarakat, serta beberapa tantangan untuk berinovasi terutama dalam cara penyajian untuk bersaing dengan cerita-cerita fiksi dari luar negeri. Selain itu tantangan tersebut juga datang dari derasnya arus informasi yang membuat persaingan cerita rakyat yang ada di Indonesia dengan

cerita luar negeri menjadi begitu ketat, hal ini tanpa disadari sedikit demi sedikit telah membuat anak-anak lupa akan tokoh-tokoh cerita dari budaya yang dekat dengan mereka.

Dari fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat kini, penulis melihat bahwa sangatlah perlu untuk melihat dan menemukan berbagai nilai positif dari dongeng Kancil yang ada pada salah satu versi ceritanya. Kemudian mengangkatnya ke dalam media yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini. Menurut Sapardi Djoko Damono Guru Besar Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, dongeng atau cerita rakyat mesti berubah mengikuti perkembangan zaman. Sebab, cerita sastra yang tidak diubah akan ditinggalkan atau terkubur. Menurutnya, tradisi adalah sebuah proses, dan cara mempertahankan tradisi sastra adalah dengan mengembangkan kreativitas. (Rezki Alvionitasari. 2013 Dalam Artikel Sapardi: Sastra Mengikuti Perkembangan Zaman).

Dalam menerjemahkan konsep kreatif, menurut Davis dalam *Framing Education as Art ; The Octopus Has a Good Day* , Anak-anak adalah pembelajar visual, dari waktu lahir anak mampu menemukan makna dalam objek-objek visual yang ada di sekeliling atau sekitar mereka. Pada saat awal anak-anak mereka secara tidak langsung melatih dan mengembangkan kesimpulan ukuran dan mengenal bentuk. Jauh sebelum bisa baca anak sudah bisa mengasimilasi bentuk visual dengan mudah, disitulah pada saat anak-anak usia dini harus disajikan edukasi yang bisa merangsang motorik halusya semakin terasa. (Bernadus Dicky Octanico. 2014 Dalam Artikel Mengenalkan Anak Usia Dini Dengan Visual Cerita Bergambar). Maka dari itu bentuk narasi visual sangat cocok dalam menyampaikan sebuah gagasan dari sebuah cerita kepada anak usia dini. Dan dengan fenomena semakin banyaknya pengguna *smartphone* di kalangan masyarakat, bentuk narasi visual yang dipadukan dengan fitur interaktif akan saling mendukung cerita.

“*Hakim Yang Cerdik*” merupakan salah satu cerita Kancil karangan Gamal Komandoko pada buku “*Kancil Mencuri Ketimun: 19 Dongeng Kancil Pilihan Untuk Anak Cerdik*”. Cerita ini mengisahkan bagaimana Kancil menyelesaikan perkara antara dua binatang, yaitu Banteng dan Buaya. Penulis ingin

mengadaptasi cerita ini dengan harapan dapat tersampainya nilai-nilai positif kepada anak-anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hingga saat ini, dongeng Kancil menghadapi tantangan untuk tumbuh dan berkembang di masyarakat.
2. Perlunya menemukan berbagai nilai positif dari dongeng Kancil yang ada pada salah satu versi ceritanya dan mengangkatnya ke dalam media yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi saat ini.
3. Penyampaian gagasan cerita dalam bentuk narasi visual interaktif sangat cocok untuk diterapkan pada anak usia dini.

1.3 Rumusan Masalah

1. Apa makna dan nilai-nilai positif yang terdapat pada cerita "*Hakim Yang Cerdik*" sehingga layak untuk diadaptasi?
2. Bagaimana bentuk narasi visual interaktif yang sesuai dengan media yang akan digunakan dan juga dapat diterima oleh anak usia 3-5 tahun ?

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan proyek Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan makna nilai-nilai positif dari cerita "*Hakim Yang Cerdik*" yang diadaptasi.
2. Membuat desain narasi visual interaktif sesuai dengan media yang akan digunakan dan juga dapat diterima oleh anak usia 3-5.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat yang bisa didapat dari perancangan ini yaitu:

1. Manfaat untuk bidang akademis

Diharapkan hasil perancangan ini dapat membantu para desainer sebagai salah satu alternatif dalam penyajian dongeng dan sebagai referensi untuk penelitian.

Sehingga para desainer tidak saja ikut melestarikan dongeng Indonesia tetapi juga memperluas wawasannya tentang negaranya sendiri.

2. Manfaat bagi penulis

Perancangan ini akan menambah pengetahuan penulis tentang dongeng Indonesia, serta belajar menyampaikannya dalam bentuk yang menarik, khususnya dalam bentuk narasi visual interaktif. Sehingga dapat menjadi bekal penulis di dunia kerja nanti.

1.6 Ruang Lingkup

Agar pembahasan pada penulisan Tugas Akhir ini dapat dilakukan secara terarah dan tercapai tujuannya, maka ruang lingkup yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Apa

Merancang multimedia interaktif yang mengadaptasi cerita cerita "*Hakim Yang Cerdik*" sebagai media revitalisasi dongeng Indonesia dengan khalayak sasaran anak usia 3-5 tahun dengan status sosial kalangan menengah ke atas.

2. Bagaimana

Perancangan berupa narasi cerita sebagai dan desain visual seperti karakter, *background*, *icon*, menu sebagai bentuk narasi visualnya yang sesuai dengan karakteristik khalayak sasaran.

3. Siapa

Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah anak dengan usia 3-5 tahun dengan data demografis dan psikografis yang akan dijelaskan pada bab tiga. Penetapan khalayak sasaran usia 3-5 tahun karena dongeng harus dilakukan kepada anak sejak usia dini dan berdasarkan BNSP (Badan Nasional Standar Pendidikan) pada usia tersebut anak telah memahami dongeng sederhana.

4. Dimana

Tempat dilaksanakannya proyek Tugas Akhir ini adalah kabupaten Bandung Selatan.

5. Kapan

Pengumpulan data proyek Tugas Akhir ini dilaksanakan pada September 2014 sampai dengan Desember 2014. Sementara proses perancangan dan pelaksanaan

proyek multimedia interaktif dilaksanakan mulai dari bulan Januari 2015 dan diharapkan selesai pada bulan Mei 2015.

1.7 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan ini, penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan kesimpulan dari masalah yang terjadi. Penelitian yang dilakukan yaitu dengan mengangkat salah satu cerita Kancil dari buku cerita, kemudian mengumpulkan data dengan mewawancarai beberapa orang tua, observasi terhadap perilaku anak, budayawan, pakar cerita anak dan studi literatur.

1.7.1 Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan dalam perancangan ini yaitu, mempelajari asal-usul cerita kancil, jenis-jenisnya hingga strukturnya dan studi tentang sastra anak dari sumber tertulis seperti buku, jurnal maupun artikel. Sehingga penulis mengetahui jenis cerita kancil apa yang akan diadaptasi dan bagaimana kaitannya dengan sastra anak dan memudahkan penulis dalam melakukan analisis nanti.

1.7.2 Observasi

Observasi pada gilirannya menghasilkan data, dalam bentuk perilaku, baik disadari maupun kebetulan, yaitu masalah-masalah yang berada di balik perilaku yang disadari tersebut. Observasi yang dilakukan yaitu mengamati perilaku anak saat didongengkan dan mengamati bentuk-bentuk narasi cerita anak baik dalam bentuk buku bergambar maupun dalam bentuk digital.

1.7.3 Wawancara

Secara garis besar wawancara melibatkan dua komponen, yaitu peneliti itu sendiri dan pihak-pihak yang diwawancarai sebagai informan. Adapun narasumber yang akan diwawancarai yaitu seorang budayawan, konsultan cerita anak, pembuat narasi cerita anak multimedia dan beberapa orang tua yang memiliki anak usia 3-5 tahun.

1.7.3 Analisis

Dalam mendapatkan makna dan nilai-nilai dari cerita "*Hakim yang Cerdik*", penulis menggunakan teori strukturalis Alan Dundes dengan membagi cerita

menjadi empat bagian dan masing-masing bagian terdapat peristiwa untuk diambil nilainya. Nilai-nilai ini yang nantinya akan membentuk satu tema besar dan akan diterapkan pada cerita yang baru. Setelah mendapatkan nilai-nilai dari cerita, penulis kemudian menganalisis unsur intrinsik cerita. Analisis unsur intrinsik ini untuk mengetahui bagaimana penokohan, alur, latar dan sudut pandang dalam cerita "*Hakim yang Cerdik*". Kemudian penulis menganalisis nilai intrinsik dan ekstrinsik cerita dalam kaitannya dengan perkembangan anak-anak untuk mengetahui sejauh mana cerita memberi pengaruh terhadap perkembangan anak.

1.7.4 Sistematika Perancangan

Dalam pengembangan multimedia interaktif, tahapan pengembangannya terdiri dari enam tahap, yaitu *concept, design, material collecting, testing* dan *distributing* (Munir, 2013: 104). Dalam perancangan ini, penulis akan membagi menjadi tiga tahapan antara lain sebagai berikut :

1. Praproduksi

Dalam tahap ini penulis mengolah hasil analisis untuk menjadi sebuah *Concept Document*, yang berisi deskripsi singkat proyek yang mencakup informasi penting seperti premis, media dan *platform* yang dimaksudkan, *genre* dan lainnya. Kemudian *Design Document* ini akan menjadi acuan dalam proses produksi.

2. Produksi

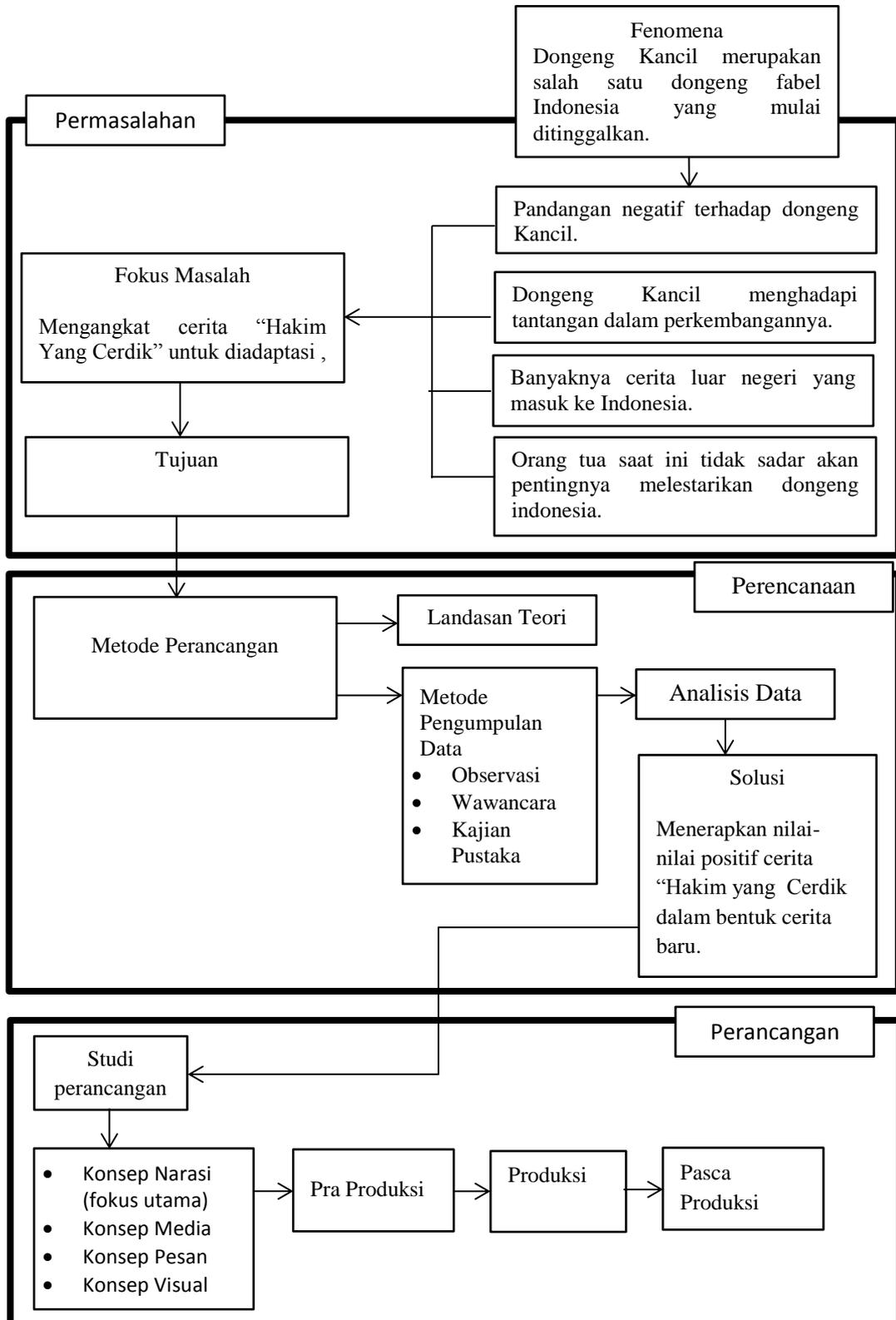
Tahap ini merupakan tahap implementasi pra produksi. Eksekusi karakter, *background* dan *button* ke dalam bentuk digital, dan rekaman suara dilakukan pada tahap ini.

3. Paska Produksi

Adalah tahap penyelesaian produksi multimedia menjadi hasil akhir. Setelah aplikasi beta diuji dan direvisi, itu memasuki tahap pengemasan. Produk akhir diupload ke *GooglePlay* atau dipublikasikan di internet sebagai sebuah konten *web*.

1.8 Kerangka Perancangan

Berikut adalah skema kerangka perancangan penulis :



Skema 1.1 Skema Kerangka Perancangan
Sumber : Dokumentasi Penulis

1.9 Pembabakan

Dalam menyusun laporan penelitian, sistematika penulisan dibagi atas lima bagian yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Berisikan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, kerangka perancangan, dan pembabakan mengenai dongeng Kancil yang menyempit ke perilaku orang tua dan anak.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Berisikan teori-teori yang relevan sebagai landasan dalam melaksanakan perancangan multimedia interaktif untuk orang tua dan anak di kabupaten Bandung Selatan.

3. Bab III Data dan Analisis

Berisikan data hasil dari pengumpulan data melalui wawancara pada orang tua dan anak secara acak, wawancara kepada budayawan, konsultan cerita anak dan pembuat narasi multimedia interaktif anak dan studi literatur dari buku, artikel, opini, dan tesis. Lalu analisis data untuk menghasilkan konsep perancangan

4. Bab VI Konsep dan Hasil Perancangan

Berisikan konsep multimedia interaktif tentang dongeng Kancil Sebagai Penengah, konsep kreatif yang menarik target *audience*, konsep media yang dipakai, konsep narasi dan visual yang sesuai dengan target *audience*, dan hasil perancangan sketsa hingga penerapan ke media visual.

5. Bab V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan multimedia interaktif sekaligus media informasi bagi masyarakat kabupaten Bandung Selatan mengenai dongeng Kancil Sebagai Penengah dalam rangka revitalisasi dongeng *fabel* Indonesia.