

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Endraswara (2013:1-2) menyebutkan *folklore* merupakan kata majemuk yang terdiri dari kata dasar *folk* dan *lore*. *Folk* berarti kumpulan masyarakat yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, dan budaya yang menjadikan pembeda dengan masyarakat lainnya. Mereka memiliki tradisi yang diwarisi secara turun-menurun sebagai milik bersama sehingga mereka memiliki kesadaran akan identitas kelompok mereka sendiri. *Lore* disebut kebiasaan dari *folk* yang artinya sebagian dari kebudayaan diwariskan melalui lisan atau contoh lain disertai dengan gerakan isyarat maupun alat pembantu pengingat. Maka arti dari *folklore* adalah kebudayaan pada suatu masyarakat yang tersebar dan diwariskan secara turun menurun secara tradisional baik melalui lisan maupun contoh lainnya (Endraswara, 2013:1-2)

Cerita rakyat adalah salah satu bentuk *folklore* yang diwariskan secara turun menurun melalui lisan maupun tulisan. Cerita rakyat merupakan pewarisan yang kisahnya berupa imajinasi dan khayalan manusia dalam kehidupan sehari-hari mereka (Restiandari,2017:13). Cerita rakyat menjadi salah satu budaya yang menyimpan nilai-nilai kedaerahan sehingga penting untuk keberagaman budaya di Indonesia. Terdapat tiga jenis cerita rakyat secara umum yang diteliti oleh William R Bascom dalam Putra et al (2021:217) diantaranya mitos, legenda, dan dongeng. Pada zaman dahulu, cerita rakyat diceritakan melalui lisan yang kemudian menyebar melalui *word of mouth* (mulut ke mulut). Penyebaran cerita rakyat dengan *word of mouth* ini biasanya melalui para orang tua kepada anaknya. Cerita rakyat mengalami perkembangan menjadi tulisan bahkan ada buku cerita rakyat bergambar seiring berjalannya waktu.

Beberapa daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat sesuai dengan kepribadian masing-masing bangsa daerah tersebut. Setiap cerita rakyat memiliki nilai moral yang dijadikan sebagai cerminan masyarakat setempat

karena hal tersebut dianggap luhur. Melalui pesan moral yang dimiliki oleh cerita rakyat, anak-anak bisa mengambil nilai-nilai di dalamnya. Kemudian, nilai-nilai tersebut bisa mereka terapkan dalam kehidupan. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai kehidupan anak sangatlah penting untuk perkembangan sang anak. Selain pesan moral yang terdapat di dalam cerita rakyat, membaca cerita rakyat juga bisa dijadikan sebagai media belajar anak untuk meningkatkan keterampilan bersastra. Anak-anak yang berusia enam hingga sebelas tahun berada pada tahap usia sekolah. Pada usia ini, mereka mulai mempelajari tentang membaca, menulis, dan berhitung. Dunia mereka pada rentang usia tersebut masih penuh dengan hiburan dan permainan. Pemilihan bacaan untuk anak-anak harus diperhatikan karena dapat menjadi proses perkembangan kecerdasan anak. Pemilihan bacaan yang tepat ditandai dengan anak-anak menyukai dan menikmati bacaan tersebut sehingga perkembangan mereka akan lebih maju.

Pemilihan bacaan dan penanaman nilai moral pada kehidupan anak sudah pasti menjadi peran dari orang tua. Mengenalkan cerita rakyat adalah salah satu cara yang dapat digunakan untuk hal tersebut. Orang tua bisa dengan menceritakan dan memberi tahu nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut, menyediakan bacaan cerita rakyat anak melalui berbagai media seperti buku atau media digital. Ginarsa et al. (2022:2) menyebutkan bahwa sangat disayangkan orang tua saat ini jarang mengenalkan cerita rakyat kepada anaknya karena alasan sibuk bekerja. Sebagian dari mereka juga hanya mengandalkan pembelajaran dari sekolah anak mereka.

Anak-anak yang berusia enam hingga sebelas tahun masa kini disebut sebagai gen alfa. Mc Crindle mengatakan bahwa generasi alfa sangat erat dengan teknologi dan internet serta sulit untuk pisah dari gadget. Perkembangan teknologi yang pesat membuat anak-anak bisa menggunakan *gadget* dengan sangat lihai. Mereka mudah dalam mengakses aplikasi-aplikasi yang mereka inginkan. Mereka bisa bermain dan belajar melalui *gadget* yang digunakannya. Menurut prediksi Mc Crindle, gen alfa memiliki sikap individualis, menyukai hal praktis, kurang memiliki daya kreasi, serta kurang paham mengenai pentingnya sebuah proses (Sterbenz dalam Fadlurrohimi et

al., 2020:178). Dampak dari perkembangan teknologi menyebabkan informasi dari dalam maupun luar negeri menjadi lebih mudah untuk diakses dan disebar luaskan. Salah satu informasi tersebut yaitu cerita-cerita dari luar negeri yang dengan mudahnya masuk dan diakses berupa film, animasi, komik, dan sebagainya. Cerita yang berasal dari luar negeri ini sangat menarik perhatian khalayak terutama anak-anak sehingga cerita rakyat mulai menghilang dan membuat mereka jarang mencari tahu atau bahkan kurang tertarik dengan cerita rakyat yang ada di Indonesia (Ginarsa et al., 2022:2).

Media yang menyediakan cerita rakyat saat ini ada banyak namun masih banyak juga yang tampilannya tidak menarik dibanding cerita-cerita rakyat dari luar negeri (Ginarsa et al., 2022:2). Mengikuti generasi alfa yang sangat erat dengan teknologi, aplikasi cerita rakyat bisa menjadi pendekatan yang baik. Membaca melalui aplikasi pun praktis karena bisa dibawa kemana-mana dengan mudah. Aplikasi yang interaktif dapat membuat anak lebih tertarik serta dapat meningkatkan daya kreasi anak. Namun, aplikasi cerita rakyat/dongeng yang sudah ada pada umumnya masih kurang menarik dan belum berbentuk interaktif.

Dari permasalahan yang telah disampaikan diatas, solusi yang dapat diajukan adalah pembuatan *prototype* aplikasi interaktif dengan cerita-cerita rakyat Indonesia yang disajikan dengan ilustrasi. Pendekatan visual ilustrasi dijadikan sebagai cara agar cerita dapat mudah diterima dan menarik bagi target audiens. Ilustrasi merupakan karya yang menjelaskan sebuah cerita dengan wujud visual (Santoso & Aditia, 2020:4). Perancangan ini cocok untuk mengembalikan eksistensi cerita rakyat itu sendiri pada anak-anak karena di dalam cerita rakyat juga terdapat nilai-nilai moral yang dapat ditanamkan pada kehidupan mereka serta dijadikan sebagai pembentukan karakter anak terutama pada generasi alfa.

Dilansir dari laman cerita rakyat nusantara cerita rakyat Indonesia memiliki jumlah 366 cerita. dari ratusan cerita rakyat yang ada tersebut, perancangan ini akan memilih Malin Kundang untuk ditampilkan pada *prototype*. Malin Kundang adalah cerita rakyat asal Sumatera Barat,

menceritakan seorang anak bernama Malin Kundang yang tidak berbakti pada ibunya. Alasan cerita Malin Kundang dipilih menjadi contoh tampilan pada *prototype* aplikasi ini karena menjadi salah satu cerita rakyat terpopuler dari seluruh daerah Indonesia yang dilansir pada laman *super*. Selain populer, cerita Malin Kundang memiliki banyak nilai moral yang dapat diambil dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses yang dilakukan dalam pengembangan platform aplikasi yaitu dengan menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* merupakan salah satu metode yang memusatkan pada manusia untuk mendapatkan solusi dengan melalui lima tahap, diantaranya *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode ini diperlukan karena membantu dalam proses perancangan dengan mengamati empati pada pengguna (Razi et al., 2018:79). Penelitian ini mengambil topik “Perancangan *Prototype* Aplikasi Cerita Rakyat untuk Anak (Studi Kasus: Malin Kundang)” sebagai solusi untuk meningkatkan wawasan pada anak dan upaya pelestarian cerita rakyat di Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, dapat diidentifikasi bahwa permasalahannya yaitu:

1. Orang tua yang jarang menceritakan atau memperkenalkan cerita rakyat pada anaknya sehingga pesan moral dalam cerita rakyat tidak tersampaikan dengan baik.
2. Anak-anak saat ini tidak tertarik pada cerita rakyat karena cerita dari luar negeri lebih menarik perhatian mereka.
3. Media penyedia cerita rakyat masih banyak yang disajikan tidak menarik.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, dapat dirumuskan masalahnya “bagaimana merancang aplikasi cerita rakyat interaktif yang menarik untuk anak-anak?”

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup laporan perancangan ini fokus kepada pembuatan ilustrasi cerita rakyat pada media aplikasi untuk meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap cerita rakyat Indonesia. Seluruh proses dari pengumpulan data, proses perancangan hingga hasil perancangan dilakukan dari bulan September 2022 hingga Juli 2023 di wilayah Bandung dan sebagian di wilayah Jember untuk pengumpulan datanya. Target utama dari perancangan ini adalah anak-anak yang berusia enam hingga sebelas tahun yang tinggal di Indonesia dengan kelas ekonomi menengah hingga menengah ke atas. Karena keterbatasan waktu maka pada perancangan ini hanya memilih satu cerita yaitu Malin Kundang untuk dijadikan sebagai contoh *prototype* aplikasi. Diharapkan dari perancangan ini dapat menciptakan sebuah hasil karya yang dapat dijadikan sebagai media edukasi anak-anak melalui cerita rakyat.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini yaitu menghasilkan rancangan *prototype* aplikasi cerita rakyat interaktif yang menarik untuk anak-anak.

1.6 Cara Pengumpulan dan Analisis Data

1.6.1 Observasi

Observasi berarti melihat dan memperhatikan kegiatan atau fenomena secara langsung. Hal-hal yang dilihat dan diperhatikan berupa hubungan tingkah laku dan sikap dalam fenomena tersebut (Soewardikoen, 2019). Dalam proses perancangan ini akan dilakukan observasi dengan mengamati tingkah laku anak-anak di umur enam hingga sebelas tahun seperti kegiatan apa saja yang dilakukan saat waktu luang sepulang sekolah selama di rumah.

1.6.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu metode menggali suatu pandangan atau konsep secara mendalam pada individu yang menjadi narasumber. Metode wawancara dilakukan dengan bertatap muka untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara lisan (Soewardikoen, 2019:53). Dalam proses perancangan ini akan dilakukan wawancara

bersama ahli psikolog anak, ahli UI/UX serta ahli ilustrasi dan cerita anak. Anak-anak berusia enam hingga sebelas tahun yang merupakan calon pengguna juga akan diwawancara untuk mengetahui pengetahuan dan ketertarikan mereka pada cerita rakyat.

1.6.3 Kuesioner

Kuisisioner merupakan metode pengumpulan data pada banyak orang dalam waktu singkat. Data berupa pertanyaan-pertanyaan dan diisi oleh para responden sesuai dengan tujuan penelitian yang diambil (Soewardikoen, 2019:59). Dalam proses perancangan ini akan dilakukan penyebaran kuisisioner melalui *google forms* yang ditujukan pada orang tua yang memiliki anak berusia enam hingga sebelas tahun.

1.6.4 Studi Pustaka

Menurut Soewardikoen (2019:17-21), studi pustaka adalah kegiatan mengumpulkan data dengan membaca buku dan jurnal lalu dicatat dan disusun menjadi sebuah laporan. Studi pustaka dapat memperkuat perspektif dan referensi yang didapat menjadi lebih luas, serta memudahkan dalam menuliskannya dalam laporan. Pustaka dilakukan dengan mencari teori-teori terkait “Perancangan *Prototype* Aplikasi Cerita Rakyat untuk Anak (Studi Kasus: Malin Kundang)” melalui jurnal, artikel, laman *web*, dan buku. Teori-teori tersebut diantaranya mengenai cerita rakyat, psikologi anak, media interaktif, aplikasi, serta teori-teori pendukung lainnya.

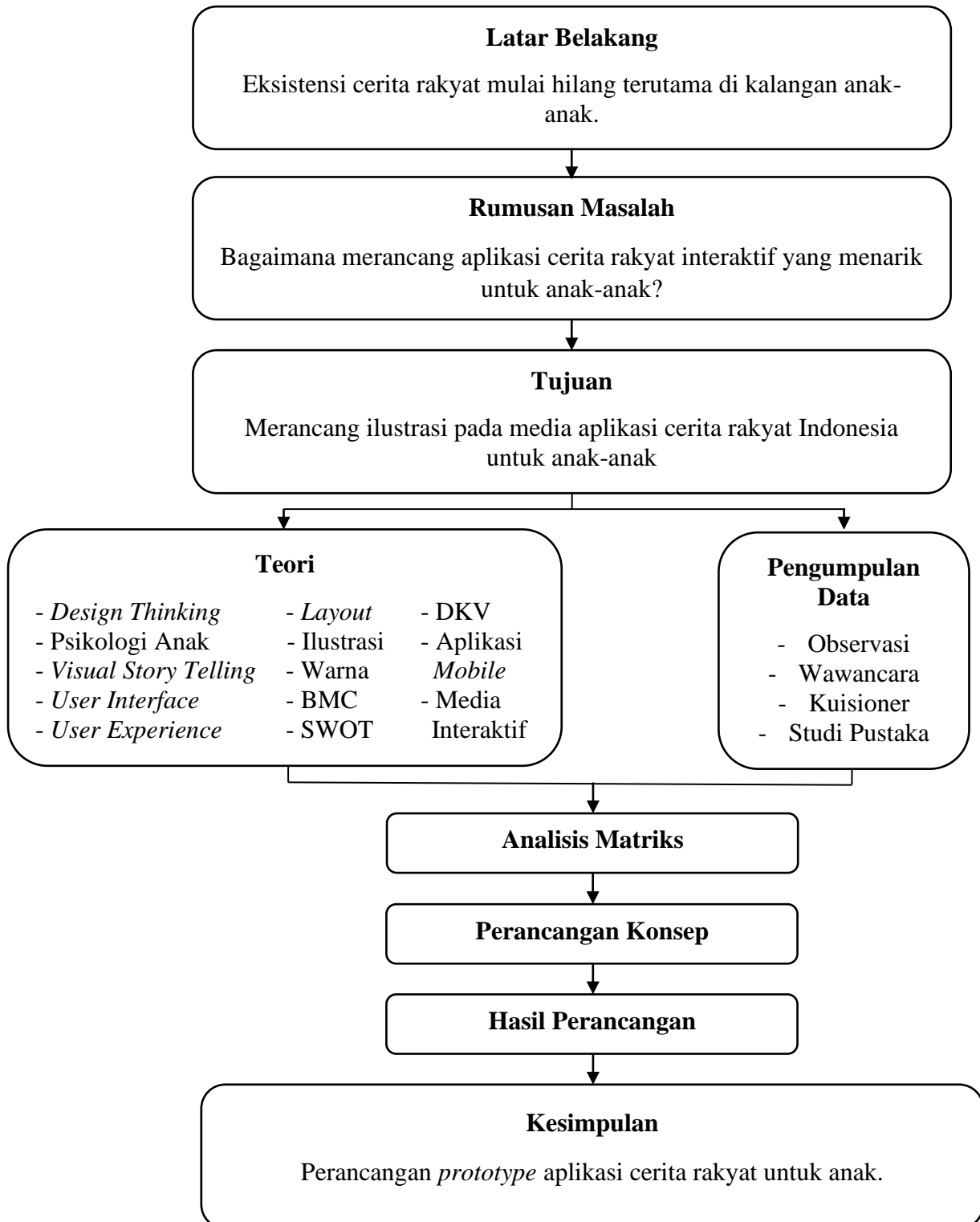
1.6.5 Metode Analisis Matriks

Matriks berupa kolom dan baris yang berguna untuk membandingkan data dan menarik kesimpulan. Metode ini sering digunakan karena dapat memaparkan informasi dengan skala besar dalam bentuk ruang padat serta pengelolaan informasi dan analisis dalam matriks tersusun dengan rapi (Soewardikoen, 2019:111). Dalam proses perancangan ini akan membandingkan antara aplikasi-aplikasi dan buku-buku cerita dongeng dan sejenis untuk anak.

1.6.6 Metode *Design Thinking*

Metode *design thinking* merupakan salah satu metode yang diawali oleh proses empati dengan memusatkan pada manusia terhadap inovasi untuk mendapatkan solusi dari kebutuhan konsumen (Razi et al., 2018:80). Metode ini diperlukan karena membantu dalam proses perancangan dengan mengamati empati pada pengguna.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.8 Pembabakan

Laporan ini terdiri dari lima bab, yaitu diantaranya:

1. BAB I Pendahuluan

Menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian/perancangan, cara pengumpulan dan analisis data, kerangka penelitian, dan pembabakan dalam perancangan aplikasi dan konten cerita rakyat untuk anak.

2. BAB II Landasan Teori

Berisikan teori-teori yang mendukung dalam pemecahan masalah yaitu diantaranya teori aplikasi, aplikasi *mobile*, DKV, *design thinking*, UI, UX, psikologi anak, teori layout, warna, tipografi, *story telling*, ilustrasi, media interaktif, BMC, dan SWOT dalam perancangan aplikasi dan konten cerita rakyat untuk anak.

3. BAB III Data dan Analisis

Berisikan data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuisisioner, studi pustaka, metode analisis visual dan metode analisis matriks serta penarikan kesimpulan dari masing-masing data dalam perancangan aplikasi dan konten cerita rakyat untuk anak.

4. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan *prototype* aplikasi cerita rakyat untuk anak secara mendetail mulai dari *big idea*, konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, konsep bisnis, hingga hasil perancangan.

5. BAB V Penutup

Merumuskan kesimpulan dari seluruh laporan dan saran dalam perancangan *prototype* aplikasi cerita rakyat untuk anak.