

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang :

Cerita rakyat adalah salah satu dari budaya Indonesia yang menambah keragaman budaya di negeri kita dan patut kita lestarikan. Setiap daerah di Indonesia pada umumnya mempunyai cerita rakyat yang berbeda-beda, namun intinya pasti selalu ada makna yang bisa dipetik pada setiap cerita tersebut yang berfungsi sebagai sarana menyampaikan nilai budaya. Cerita rakyat juga merupakan sarana yang cukup efektif dalam menyampaikan amanat yang ingin disampaikan dari generasi ke generasi selanjutnya. Hal ini dimungkinkan karena cara menyampaikan pesan berupa amanat tersebut dilakukan secara tidak langsung dan dengan cara diselipkan dengan cerita cerita yang mengasyikan, sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada penerima pesan. Selain itu juga menimbulkan pesan yang ditimbulkan menjadi berkesan di benak penerimanya, oleh karena itulah pada masa lalu tradisi bercerita sangat tumbuh dengan subur.

Tanpa disadari, banyak sekali manfaat berupa nilai etika yang bisa dipetik dari suatu cerita rakyat Indonesia, misalnya tentang kebaikan, tolong menolong, keberanian, keramahan, keteguhan hati, kehati-hatian, kesabaran, dan lain lain. Karena itulah mengapa cerita rakyat Indonesia mempunyai nilai dan peran yang penting untuk ditanamkan kepada setiap masyarakat di Indonesia sejak dini.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sungguh suatu kegiatan yang positif bila orang tua mengajarkan anak-anaknya sebagai pendengar cerita rakyat dengan baik, karena dengan dibiasakan mendengar cerita dengan baik maka niscaya kedepannya bisa menjadi penulis yang baik, mereka akan memerlukan latihan, daya khayal, asosiasi pikiran serta kemampuan untuk menggunakan hal yang ada di orang tuanya, dan hal-hal yang telah diketahui dan dialaminya.

Namun pada saat ini, keingintahuan masyarakat akan cerita rakyat Indonesia juga mulai turun, terbukti dengan pendapat Nani Husnaini yang merupakan dosen STAIN SAS Bangka Belitung, menyatakan mayoritas orang tua pada saat ini merasa tidak perlu membacakan cerita rakyat pada saat anaknya masih kecil.

Akibatnya bisa dirasakan, kebanyakan anak-anak bahkan yang sudah tumbuh remaja hingga akhirnya dewasa juga tidak mengetahui cerita rakyat asli negaranya sendiri, bahkan daerahnya sendiri. Permasalahan yang ada pada saat ini juga bagaimana cara yang harus dilakukan agar cerita rakyat itu tidak sekedar dianggap ada hanya sebagai benda mati, tapi dapat dikenang dan dianggap sesuatu yang berharga oleh masyarakat. Sehingga masyarakat dapat memahami pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam cerita rakyat tersebut. Oleh karena itu upaya penggalian, penganalisaan, pengungkapan kembali nilai nilai budaya yang ada pada setiap cerita rakyat dengan penyajian yang dikemas dengan baik sangat perlu dilakukan. (Sumber: Bangka.Tribunnews.com)

Salah satu kendalanya adalah jarang ada yang mengangkat konsep cerita rakyat asli Indonesia secara serius, walaupun ada kebanyakan yang ditayangkan bisa dibilang sedikit mengecewakan dalam bentuk penuturannya. seperti tayangan sinetron di salah satu stasiun televisi swasta yang memang mengangkat tema cerita rakyat asli Indonesia, bukan medianya yang salah, namun hanya karena dituturkan dengan cara yang salah, akibatnya secara tidak langsung berpengaruh ke masyarakat umum lainnya bahwa cerita rakyat Indonesia kurang menarik.

Jika disimpulkan menurut tulisan di atas, bahwa pengetahuan sebagian besar masyarakat, termasuk dari kalangan anak-anak hingga kalangan remaja akan budaya sendiri khususnya cerita rakyat Indonesia pada saat ini sangat kecil, namun tingkat keingintahuannya sangat tinggi dalam bidang teknologi. Hal ini tentu berkaitan dengan cerita rakyat Indonesia yang kebanyakan masih berupa tulisan di sebuah buku, karena sebagian besar remaja lebih tertarik ke hal hal yang berbau teknologi modern, maka minat membaca dari sebuah buku pun lama kelamaan berkurang. Maka dari itu diperlukan suatu media baru yang bisa mengenalkan serta menambah pengetahuan untuk kaum remaja (15-18 tahun) mengenai cerita rakyat asli Indonesia. Yaitu sebuah media yang difokuskan untuk membuat ulang suatu cerita rakyat Indonesia agar terlihat menarik dan tetap mengikuti perkembangan zaman di kalangan masyarakat umum. Cerita rakyat yang dijadikan sebagai karya tugas akhir setelah dipilih melalui kuesioner adalah

Putri Kandita, dengan perhitungan bahwa cerita rakyat yang berasal dari Jawa Barat yang jarang dikenal oleh masyarakat adalah Putri Kandita. dari berbagai macam versi yang ada yang diambil adalah versi daerah Jawa Barat.

Dalam buku *Kumpulan Cerita Rakyat Terpopuler* yang disusun oleh Lia Nuralia dan Iim Imadudin. Putri Kandita adalah cerita rakyat yang berasal dari daerah Jawa Barat, secara garis besar mengisahkan tentang seorang putri kerajaan Pakuan Pajajaran, tepatnya anak Prabu Siliwangi yang bernama Kandita dan parasnya sangat cantik. namun, karena parasnya yang sangat cantik itulah yang membuat iri selir-selir Prabu Siliwangi yang berada di istana. Salah satu selir yang iri dengan Kandita menemui seorang dukun yang sanggup untuk membuat Kandita menjadi buruk rupa, setelah itu Kandita dan juga Ibunya, sang permaisuri Kerajaan pun terkena penyakit aneh tiba-tiba. Mau tidak mau Prabu Siliwangi mengasingkan Kandita dan Istrinya karena tidak mau seluruh kerajaannya tertular penyakit tersebut. Esoknya dikarenakan penyakit ibunya yang lebih parah dari Kandita, ibunya pun meninggal dunia. hingga suatu saat Kandita sedang berjalan di hutan dia menemukan suatu sungai dan dia mandi di tempat tersebut sambil belajar ilmu kanuragan. Perlahan-lahan penyakitnya pun hilang lalu dia berjalan ke arah hilir sungai tersebut dan menemukan dirinya sampai di pinggir pantai, tepatnya pantai di laut selatan pulau Jawa. Dia memutuskan tinggal dan menetap disana, waktu demi waktu pun berlalu dan dia terkenal di seluruh kerajaan di pulau Jawa dengan sebutan wanita yang cantik dan sakti. dan konon dirinya masih hidup sampai sekarang dan menjadi penguasa laut di bagian selatan pulau Jawa, tepatnya dia dikenal sebagai Ratu Pantai Selatan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan data latar belakang diatas dan pengamatan, berikut adalah fenomena-fenomena yang terjadi :

- Kurangnya kesadaran para untuk menceritakan cerita rakyat dari generasi ke generasi sejak dini karena menganggap pemberian pengetahuan cerita rakyat itu tidak penting sehingga cerita rakyat tidak sampai ke generasi berikutnya.
- disebabkan cara penyajiannya yang terkesan biasa biasa saja, cerita rakyat yang berasal dari luar negeri cenderung dianggap lebih menarik dibandingkan dengan cerita rakyat yang berasal dari Indonesia oleh sebagian besar orang.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengenalkan cerita rakyat Indonesia dengan Judul Putri Kandita yang menarik dan disukai oleh remaja pada rentang umur 15 hingga 18 tahun?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang akan dibahas dan dijadikan referensi utama pencarian dan perancangan data yang diambil hanya mengambil cerita rakyat asli Indonesia, serta wilayahnya ada di sekitar Jawa Barat. Adapun tentunya cerita yang diambil adalah cerita rakyat yang mengandung pesan dan makna serta budi pekerti yang baik. Sesuai dengan tujuan awal penulis yang ingin mengenalkan cerita yang belum terlalu terpublikasi ke khayalak umum, maka penulis mengambil cerita rakyat Putri Kandita, tentunya dari berbagai versi yang beredar di berbagai daerah, penulis membatasi hanya mengambil cerita rakyat Putri Kandita versi daerah Jawa Barat sesuai yang tertulis di buku *Kumpulan Cerita Rakyat Terpopuler* yang disusun oleh Lia Nuralia dan Iim Imadudin.

Untuk perancangan visual dan karakter, pencarian data dibatasi hanya mengambil visual kehidupan, kebiasaan dan budaya wilayah Sunda. Data yang diambil adalah perilaku individu serta kelompok, berbagai perkakas dan tampilan visual beberapa benda yang ada disekitar masyarakat sunda untuk melakukan

berbagai kegiatan dan aktivitas sehari-hari, serta berbagai pemandangan yang bisa ditemukan di sekitar tempat tinggal wilayah orang Sunda. Untuk lebih jelasnya dalam bentuk 5W 1H adalah sebagai berikut :

What :

Referensi cerita yang diambil berdasarkan cerita rakyat Putri Kandita yang terdapat di beberapa sumber buku.

Who :

Target Audience hanya berupa remaja awal hingga remaja akhir yang berusia sekitar 15 hingga 18 tahun.

When :

Referensi yang akan diambil berdasarkan di zaman dimana kerajaan Pajajaran berkuasa di Jawa Barat, sekitar tahun 1482-1521 Masehi (yang merupakan zaman kekuasaan Prabu Siliwangi, salah satu karakter pendukung yang merupakan Raja Pakuan Pajajaran dari cerita Putri Kandita).

Where :

Pengambilan referensi Visual bertempat di wilayah pulau Jawa bagian barat.

Why :

Tujuan perancangan dikhususkan untuk mengenalkan cerita rakyat asli Indonesia, tepatnya Putri Kandita.

How :

Membuat sebuah media baru yang sesuai dengan target audience, yaitu berupa media digital yang berbentuk Novel Visual.

1.4 Tujuan Perancangan

Untuk mengenalkan cerita rakyat Putri Kandita kepada khalayak sasaran dengan rentang usia 15 tahun hingga 18 tahun.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

Untuk cara pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian historis yang dilakukan dengan metode studi pustaka, metode observasi (pengamatan), metode kuesioner (angket), dan metode interviu (wawancara). Untuk lebih jelasnya bisa dijelaskan sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Dilakukan dengan cara mempelajari dari buku-buku tentang teori-teori ataupun artikel mengenai hal-hal yang berkaitan dengan bidang yang diteliti.

2. Observasi

Dilakukan dengan cara mengamati langsung wilayah yang berkaitan dengan bidang yang diteliti. Wilayah yang dijadikan terget observasi adalah wilayah pantai selatan di kabupaten Garut.

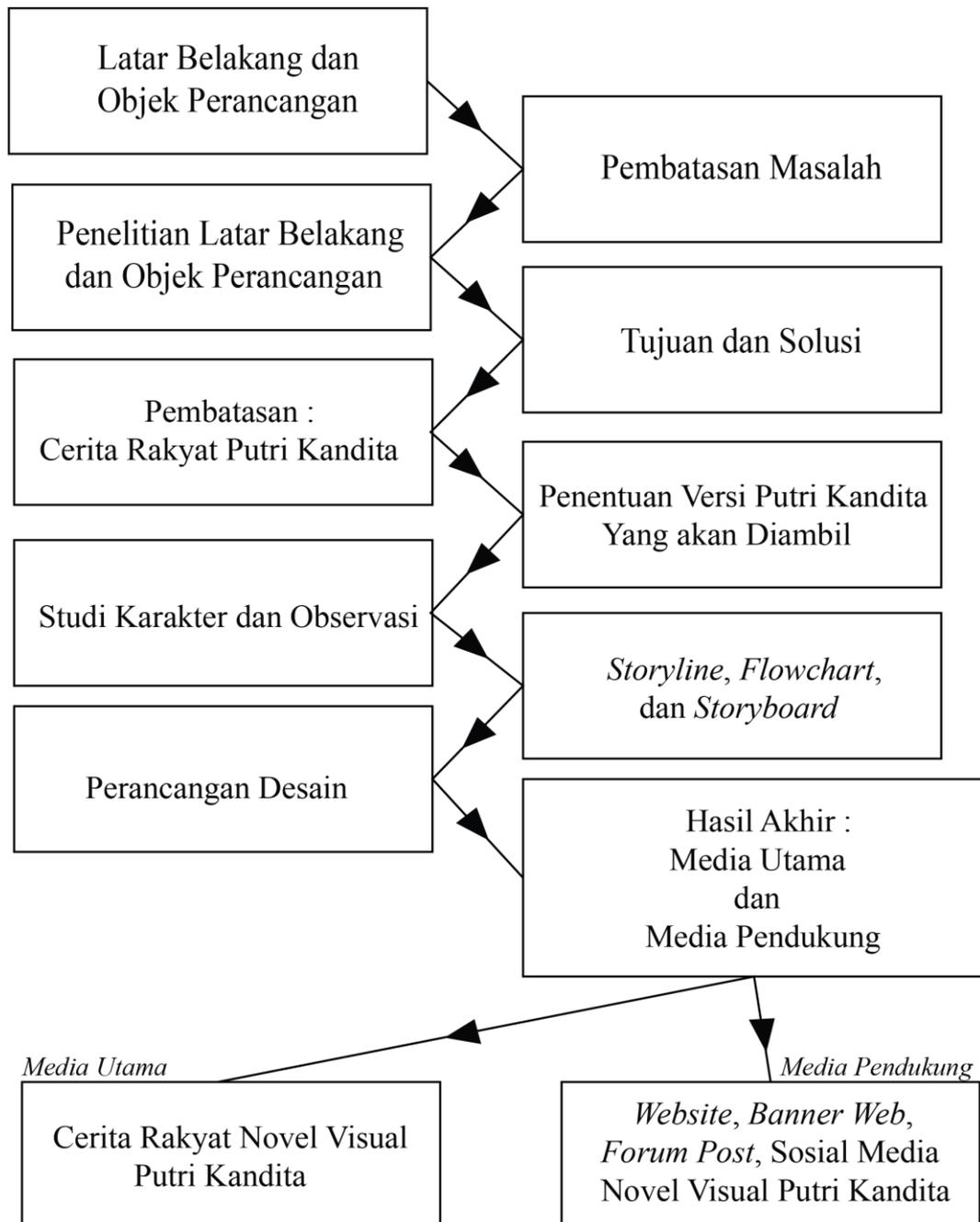
3. Kuesioner

Dilakukan dengan cara memberikan suatu daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan mengenai suatu masalah atau bidang yang akan diteliti menggunakan tipe angket langsung dengan jenis angket pilihan dan angket terbuka.

4. Wawancara

Dilakukan dengan prosedur wawancara bebas dan dengan sasaran wawancara perorangan. Target perorangan adalah penduduk di sekitar wilayah yang berhubungan dengan bidang yang diteliti.

1.6 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.7 Pembabakan

BAB 1 : Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB 2 : Dasar Pemikiran

Dalam bab ini dijelaskan berbagai landasan pemikiran dan teori pendukung dalam pembuatan hasil jadi tugas akhir diantaranya adalah teori mengenai media, multimedia, novel visual, desain karakter, DKV, warna, tipografi, cerita rakyat, alih wahana, dramaturgi, dan remaja.

BAB 3 : Data dan Analisis Masalah

Dalam bab ini dimuat berbagai data dan analisis mengenai referensi yang mendukung proses perancangan di tugas akhir, diantaranya adalah data mengenai cerita Putri Kandita, bedah naskah, adaptasi dari verbal ke novel visual, khalayak sasaran, proyek sejenis, observasi, kuesioner, dan wawancara. disertakan juga analisis masalah menggunakan metode analisis SWOT beserta hasil analisisnya.

BAB 4 : Konsep dan Hasil Perancangan

Dalam bab ini dimasukan konsep serta hasil perancangan, meliputi konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, serta konsep visual. untuk konsep visual terdiri dari studi karakter, latar, bentuk dan ornamen, huruf, *User Interface*, dan musik latar. serta dijabarkan pula proses perancangan seperti *storyline*, *storyboard*, *flowchart*, dan interaksi karakter didalam media novel visual. di akhir bab, ditampilkan hasil perancangan yang berdasar dari konsep visual.

BAB 5 : Kesimpulan dan Saran

Merupakan bab penutup, berisikan Kesimpulan dan Saran.