

# **Bab I**

## **Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Negara Indonesia merupakan sebuah negara kesatuan yang sangat kaya akan kebudayaan. Banyaknya kepulauan yang membentuk wilayah teritorial dan juga beragam-ragam suku dan ras yang menetap di wilayah Indonesia mendukung sebutan Indonesia sebagai negara kepulauan dan multikultural. Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemenkomarves) pada Desember 2019 mencatat terdapat 17.491 pulau yang tervalidasi dan terverifikasi secara nasional. Sedangkan berdasarkan hasil rapat Kemendagri pada tahun 2020 yang ditinjau dari hasil rekapitulasi 2018 menyatakan terdapat 16.671 pulau yang sudah terdaftar di PBB (Fabiola, 2020). Selain itu pada data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010 mencatat ada sekitar 1.331 kelompok suku di Indonesia. Kategori kelompok suku ini merupakan kode untuk nama suku, nama lain suku tersebut, dan juga nama-nama subsuku tersebut (Gischa, 2020).

Kebudayaan yang ada di Indonesia ikut berperan penting dalam aktivitas dan perilaku masyarakat di kehidupan bernegara yaitu dalam pembentukan nilai karakter moral bangsa Indonesia. Hal tersebut terjadi karena budaya-budaya yang ada di Indonesia mengandung nilai-nilai moral yang dijunjung tinggi oleh nenek moyang serta orang-orang terdahulu secara turun temurun. Yunus (2013) menyatakan bahwa pembangunan karakter bangsa merupakan hal yang sangat penting karena berhubungan dengan proses membina, memperbaiki, dan mewarisi warga negara tentang konsep, perilaku, dan nilai-nilai luhur budaya Indonesia. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa kebudayaan Indonesia merupakan sarana pembangunan karakter bangsa Indonesia karena nilai-nilai yang dimiliki mencerminkan karakter bangsa Indonesia yang sudah turun-temurun diwariskan oleh nenek moyang untuk mendidik karakter generasi ke generasi.

Menurut Suarta (2018,p.2), salah satu manifestasi kebudayaan yang dapat dijadikan sebagai landasan konstruktif dalam pembentukan manusia berkarakter

adalah kesenian kesusastaan tradisional. Masih dengan Suarta, seni sastra tradisional lahir dan berkembang didasari oleh adanya motivasi, kreasi dan ide pencipta dalam mentransformasikan nilai-nilai dan norma-norma etika, moral, dan religi kepada para generasi penerus maupun peserta didik. Selain itu Suarta (2018,p.2) juga menyatakan bahwa kesenian kesusastaan tradisional dapat digunakan sebagai media pencerahaan nilai-nilai kehidupan manusia yang biasanya dijadikan sebagai pedoman, baik dalam bertutur kata maupun bersikap sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Endraswara (2013,p.17) menyatakan bahwa salah satu bagian dari berfolklor yang dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan adalah cerita rakyat. Dalam membangun karakter kebangsaan, nilai-nilai tersebut baiknya telah diajarkan kepada tiap individu sejak mereka masih belia atau sejak kanak-anak. Dan salah satu seni sastra yang sangat berkaitan dengan target tersebut yaitu seni sastra cerita rakyat atau dongeng.

Cerita rakyat merupakan sastra yang populer di kalangan anak-anak. Cerita rakyat menurut Endraswara (2013,p.3) memiliki 4 fungsi yaitu; (1) sebagai pemuasan atau pemenuhan impian masyarakat; (2) mengukuhkan pranata-pranata dan lembaga-lembaga kebudayaan yang ada; (3) Sebagai sumber pendidikan; (4) sebagai pengendali apa yang dilarang dan yang harus dilakukan. Dari keempat fungsi ini yang ingin penulis gali lebih dalam yaitu tentang fungsi ke-3, cerita rakyat sebagai sumber pendidikan. Cerita rakyat dinilai cara yang paling efektif dalam menyampaikan pesan dan nilai-nilai moral leluhur kepada anak sejak belia karena secara psikologis anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap segala hal di sekitarnya. Ada banyak sekali cerita rakyat di Indonesia. Tiap-tiap cerita rakyat memiliki nilai-nilai dan pesan moral yang bermacam-macam bergantung dari alur cerita yang disampaikan pula. Penyampaian dalam cerita rakyat biasanya sudah dikemas sedemikian rupa agar dapat dipahami oleh anak-anak. Salah satunya yaitu cerita rakyat Batu Menangis.

Cerita rakyat Batu Menangis merupakan salah satu cerita rakyat Indonesia yang berasal dari Kalimantan Barat. Cerita rakyat Batu Menangis menceritakan tentang seorang ibu yang tinggal di sebuah desa terpencil bersama anak perempuannya. Mereka hidup sederhana dengan bertani, menanam dan merawat

tanaman. Anak perempuan dari ibu tersebut merupakan seorang gadis yang sudah beranjak dewasa dan dinilai sebagai gadis paling cantik di desa itu. Awalnya ia tidak menyadarinya, tetapi orang-orang di desa tersebut suka memujinya sebagai orang yang cantik sehingga ia senang dan seringkali memandangi wajahnya sendiri di cermin sambil memuji diri sendiri. Karena parasnya yang cantik semua orang mulai mengagumi gadis tersebut. Banyak dari pemuda desa yang berniat untuk segera melamarnya. Tetapi kecantikan gadis tersebut membuatnya lupa diri hingga ia tidak mau melakukan pekerjaan sehari-harinya bersama ibunya. Ia mulai menjadi anak perempuan yang pemalas dan semua keinginan harus segera dituruti. Sikapnya dari hari ke hari semakin berubah menjadi lebih buruk. Walaupun begitu, ibunya yang baik hati dan sabar tetap menyayangi anaknya dengan sepenuh hati. Ibunya selalu berusaha untuk menasehati anak perempuannya dengan lembut dan sabar, tetapi pada akhirnya anaknya terus membantah dengan kasar. Ibunya pun sangat sedih dan hanya bisa berdoa kepada Tuhan dan tetap menasehati tanpa lelah agar anaknya sadar akan perbuatannya. Suatu hari mereka berdua hendak pergi ke pasar. Sebelum berangkat anaknya berpesan kepada ibunya agar ibunya tak mengakui dirinya sebagai ibu dari anak perempuan itu. Ibunya sangat sedih mendengarnya dan hanya bisa diam sambil menangis. Saat berjalan di pasar, anak perempuan tersebut tidak memperbolehkan ibunya untuk jalan dekat-dekat dengannya melainkan jauh di belakangnya. Orang-orang sekitar pasar mulai memperhatikan mereka dan berbisik karena mempertanyakan apakah dua orang itu adalah ibu dan anak karena penampilan yang begitu berbeda. Tiba-tiba dengan lantang anak perempuan itu berkata bahwa ibu tua yang bersamanya bukanlah ibunya melainkan pembantunya. Ibunya sangat sedih dan terluka mendengar hal itu. Saat pulang ke rumah ibunya mengurung diri dan berdoa kepada Tuhan untuk menghukum anaknya agar ia sadar akan hal-hal yang sudah diperbuat. Seketika anaknya yang sedang ada di belakang rumah berubah menjadi batu. Batu tersebut menangis menyesali hal-hal yang diperbuatnya tetapi ia sudah terlanjur menjadi batu (Kristianto, 2010:p-108-120).

Dari kisah Batu Menangis ini kita bisa mengambil pelajaran yang sangat penting yaitu sebagai anak tidak boleh durhaka terhadap orang tua. Pesan moral

yang terkandung dalam cerita Batu Menangis jelas sangat relevan dengan kejadian kehidupan sehari-hari. Dalam budaya Indonesia sendiri hal tentang menghormati orang tua sudah menjadi hukum lisan. Tetapi pada kenyataannya saat ini sikap menghormati dan sopan santun terhadap orang tua sudah luntur. Bukan hanya melawan tetapi juga membunuh yang berarti masuk ke dalam pelanggaran HAM. Contoh konkretnya yaitu sebuah kejadian di Sumut dimana seorang anak memukul kepala ibunya hingga meninggal lantaran tidak ada nasi di rumah dan menimbulkan percecokan (Arfah, 2020). Hal tersebut merupakan salah satu bukti penurunan moral generasi saat ini.

Era globalisasi merupakan era dimana masyarakat sangat mudah untuk mengakses apapun serta terciptanya barang-barang yang memanjakan dan membuat kecanduan bagi para penggunanya. Selain itu tayangan pada televisi yang kelihatannya pantas untuk ditampilkan kepada anak-anak tetapi setelah ditelusuri lebih dalam ternyata terdapat unsur-unsur lain yang tidak pantas seperti kekerasan dan pornografi. Hikmat (2016:p-26) menyatakan bahwa pada tahun 2015 Komisi Penyiaran Indonesia (KPID) Jawa Barat menerima 372 pengaduan yang 127 pengaduan atau 35% diantaranya merupakan pengaduan terhadap tindak kekerasan yang ditayangkan di televisi. Hal tersebut menyebabkan KPID Jawa Barat menjatuhkan sanksi kepada televisi, yaitu berjumlah 49 keputusan sanksi yang sumbernya dari tayangan berita, film, dan juga sinetron. Vygotsky (cit. Morrison, 2012) menyatakan bahwa perkembangan mental, bahasa, dan sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial anak. Masih dengan Vygotsky, tayangan pada televisi sebagai lingkungan sosial memiliki keterkaitan kuat terhadap terbentuknya perilaku sosial anak. Coyne & Archer (2005, cit. Lan, dkk., 2010) menyatakan bahwa terdapat dampak jangka pendek dan jangka panjang dari tayangan pada televisi. Jangka pendeknya yaitu perilaku sosial anak terutama dalam berinteraksi dengan orang lain selalu menggunakan agresi (kekerasan). Anak-anak tidak bisa mengontrol diri untuk meniru tayangan kekerasan yang dilihat dari televisi. Jangka panjangnya adalah jika dampak jangka pendek itu sudah menjadi kebiasaan maka hal ini akan mendukung anak untuk berani melakukan tindakan kriminal saat dewasa.

Dari fenomena-fenomena yang terjadi di Indonesia ini maka pada Tugas Akhir penulis ingin mengangkat cerita rakyat Batu Menagis yang nantinya akan dikemas sedemikian rupa menjadi sebuah buku cerita ilustrasi digital dan game interaktif. Tujuan dibuatnya buku ini diharapkan menarik bagi generasi-generasi muda saat ini sebagai hiburan mereka sekaligus memperkenalkan kembali tentang cerita-cerita rakyat asli dari Indonesia serta menanamkan pesan-pesan moral dan nilai leluhur kepada anak-anak generasi baru. Penulis mengangkat cerita rakyat Legenda Batu Menangis karena kisah tersebut belum banyak diketahui serta belum terdapat model atau media jenis baru yang digunakan untuk menceritakan kisah dengan cara yang lebih menarik untuk generasi saat ini. Padahal dari kisah Legenda Batu Menangis terdapat nilai-nilai moral dasar seperti nilai menghormati, taat kepada orang tua, tidak durhaka, tidak malas, dan banyak lagi. Nilai-nilai moral tersebut sangat relevan untuk ditanamkan dan diajarkan kepada generasi anak-anak usia 4 hingga 6 tahun, khususnya yang berada di Kota Malang, sebagai dasar dan penguatan karakter bangsa. Selain itu dibandingkan dengan cerita rakyat lain yang berasal dari Jawa Timur, baik dari segi alur cerita dan pesan moral, kisah Legenda Batu Menangis lebih berkaitan dengan kehidupan sehari-hari target audien.

Pembuatan buku cerita ilustrasi dengan menggunakan media digital serta game-game interaktif sangat relevan dengan perkembangan teknologi ke era digital 4.0 saat ini. Perkembangan media elektronik yang semakin banyak dan memanjakan generasi muda dengan konten-konten tontonan seperti film dan game membuat ketertarikan generasi baru lebih condong kepada hal-hal yang berbau teknologi daripada konvensional. Dikutip dari *New York Times* (2015, cit. Fajrina, 2015), 70 persen orang tua mengizinkan anak mereka yang berusia 6 bulan hingga 4 tahun bermain perangkat *mobile* ketika sedang melakukan pekerjaan rumah, 65 persen diantaranya juga melakukan hal tersebut saat sedang menenangkan anak mereka di tempat umum. Selain itu berdasarkan penelitian Hilda Kabali (Fajrinah, 2015), orang tua menyatakan anak-anak berusia 1 tahun cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi.

Sayangnya konten-konten yang dikemas dalam bentuk digital seringkali berasal dari cerita dari luar negeri dan dibuat lebih menarik. Maka dari itu untuk

meningkatkan minat dan kecintaan generasi baru terhadap cerita rakyat harus ada perubahan yang dilakukan dalam penyampaian dan beberapa aspek lainnya (Veronica, dkk., 2015). Dengan pembuatan buku cerita digital legenda Batu Menangis dan game interaktif diharapkan generasi muda, khususnya usia 4 hingga 6 tahun, akan lebih antusias terhadap cerita rakyat Indonesia serta dapat membantu dalam penanaman moral dan karakter bangsa.

### **1.1.1 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang yang tertulis maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang dapat dijadikan bahan penelitian sebagai berikut;

- a) Penurunan moral dan karakter bangsa pada generasi muda. Penurunan ini terjadi karena budaya Indonesia yang mulai luntur di era globalisasi saat ini.
- b) Pengaruh globalisasi. Era globalisasi yang memberi banyak perubahan atau pergeseran budaya di Indonesia.
- c) Tontonan-tontonan dan permainan anak yang kurang mendidik. Hal-hal yang kurang sesuai untuk diketahui dan diperlihatkan kepada anak-anak.
- d) Berkurangnya minat generasi muda terhadap kebudayaan Indonesia sehingga dapat menyebabkan penurunan rasa cinta tanah air atau nasionalisme.
- e) Belum digunakannya media-media baru yang relevan dengan perkembangan zaman sebagai media edukasi generasi muda terkait penanaman dan penguatan moral dan karakter bangsa pada cerita rakyat Legenda Batu Menangis.

### **1.1.2 Batasan Masalah**

Perancangan buku cerita digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif dengan berbasis Android yang diharapkan dapat membantu anak-anak usia 4-6 tahun dalam membangun karakter dan moral bangsa Indonesia serta melestarikan budaya Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang konsep dan visualisasi buku digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif berbasis Android yang mampu membantu dalam membangun karakter dan moral serta melestarikan budaya Indonesia bagi anak-anak usia 4-6 tahun?

## 1.3 Tujuan dan Target Perancangan

Tujuannya yaitu mendapatkan konsep rancangan buku ilustrasi dengan target sebagai berikut:

- a. Buku cerita digital Legenda Batu Menangis dan game interaktif.
- b. Berbentuk aplikasi yang di dalamnya terdapat dua fitur yaitu buku cerita dan permainan interaktif. Untuk buku cerita terdiri dari maksimal 30 halaman. Sebanyak 80 % isi buku terdiri dari gambar dan 20 % persen teks cerita. Disediakan *audio* pembaca teks narasi dan juga dialog. Selain itu pada fitur permainan interaktif sederhana seperti *puzzle*, mengenal objek dan angka , dan berhitung.
- c. Media pendukungnya yaitu *merchandise (sticker, coloring book, tumbler)* dan juga media promosi yaitu berupa *filter* Instagram.

## 1.4 Manfaat Perancangan

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Bagi Mahasiswa
  - 1) Sebagai sumbangan pengetahuan dan inovasi dalam pengembangan proses pembelajaran ilustrasi.
  - 2) Sebagai referensi dan bahan kajian mahasiswa dalam pengerjaan tugas mata kuliah prodi DKV Ma Chung maupun perguruan tinggi serta lembaga pendidikan lainnya.
- b. Bagi Masyarakat
  - 1) Sebagai referensi dan bahan kajian untuk mengembangkan kebudayaan Indonesia ke dalam bentuk baru yang menyesuaikan dengan perubahan zaman.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Universitas
  - 1) Memperkenalkan Universitas Ma Chung sebagai instansi pendidikan yang mendukung sarana pendidikan moral budaya dan pelestarian budaya.
  - 2) Sebagai daya tarik bagi calon mahasiswa baru tentang ilustrasi.
- b. Bagi Mahasiswa
  - 1) Sebagai penambah wawasan dan pengalaman dalam bidang ilustrasi
- c. Bagi Masyarakat
  - 1) Untuk melestarikan kembali budaya cerita rakyat asli Indonesia.
  - 2) Sebagai tontonan yang mendidik moral dan membangun karakter masyarakat baru.