

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang diwariskan dalam kehidupan masyarakat secara turun temurun. Pada masa lampau, cerita rakyat menjadi salah satu media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan pelajar dalam proses pembelajaran agar mencapai tujuan belajar (Santya, 2007).

Cerita rakyat disampaikan secara lisan karena pada zaman dahulu tulisan belum diciptakan. Pewarisan cerita rakyat dilakukan sebagai tradisi yang dilakukan dari generasi ke generasi (Kristanto, 2014). Budiman (1999, p.13) menyatakan bahwa jika setidaknya ada 2 generasi yang memahami suatu cerita rakyat, maka cerita tersebut pasti ada di dalam suatu generasi. Tradisi tersebut biasanya diwariskan ke generasi selanjutnya di dalam suatu kelompok. Masyarakat pada masa lampau menggunakan cerita rakyat untuk menanamkan nilai-nilai luhur kepada generasi selanjutnya. Nilai-nilai luhur yang terdapat pada cerita rakyat umumnya adalah tanggung jawab, kejujuran, disiplin, gotong-royong, dan lainnya.

Indonesia adalah negara yang kaya akan budaya. Budaya dan tradisi dalam masyarakat umumnya berupa upacara, kesenian, dan sastra (Kristanto, 2014). Seiring dengan berkembangnya jaman, asimilasi budaya tidak bisa dihindari sehingga pergeseran budaya pun terus berlangsung. Sebagai dampaknya, budaya otentik Indonesia semakin pudar dan kurang diminati. Masyarakat tidak memiliki banyak pengetahuan mengenai sastra Indonesia dan justru lebih berwawasan mengenai sastra luar negeri. Masalah ini juga terjadi di dunia perfilman. Film-film asing yang mengandung nilai-nilai luar jauh lebih digemari dibandingkan dengan film Indonesia dengan cerita dan budaya lokal. Pengaruh nilai-nilai tersebut mulai menggeser nilai-nilai budaya yang telah ada. Tentunya, menikmati budaya luar bukanlah hal yang buruk, tetapi minimnya representasi budaya sendiri dibanding budaya luar dalam berbagai media merupakan hal yang cukup memprihatinkan. Di tengah cepatnya peleburan budaya dan semakin terhubungannya dunia, bangsa

Indonesia seharusnya bisa tetap mempertahankan nilai-nilai yang selama ini dipegang teguh.

Pendidikan karakter sebaiknya dilakukan sejak dini. Penanaman nilai-nilai yang baik pada anak-anak akan membangun karakter generasi muda yang sesuai dengan budaya Indonesia. Cerita rakyat merupakan media yang baik untuk pendidikan karakter karena selain mengandung pesan moral, juga mengajarkan mengenai budaya dan sejarah Indonesia (Kristanto, 2014). Penyampaian cerita rakyat sebaiknya dilakukan dengan efektif agar bisa diterima dan dimengerti oleh anak-anak, tetapi juga menarik bagi orang dewasa.

Berdasarkan buku “Cerita Rakyat Nusantara 3” oleh Tim EFK (2020), cerita Asal Mula Reog Ponorogo adalah cerita rakyat Jawa Timur yang mengkisahkan tentang seorang putri dari Kerajaan Kediri bernama Putri Dewi Sanggalangit. Putri itu terkenal akan kecantikan wajahnya dan wataknya yang lemah lembut serta baik hati. Oleh karena itu, banyak pangeran dan raja yang ingin menjadikannya istri. Namun dari sekian banyak pangeran dan raja yang ingin meminangnya, tidak ada satupun yang ia terima. Raja dan ratu menjadi sangat khawatir dan menanyakan hal itu kepadanya. Mereka ingin putrinya untuk menerima salah satu lamaran dari para pangeran dan raja. Dewi Sanggalangit mengatakan bahwa ia memiliki beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh calon suaminya. Ia ingin calon suaminya untuk menghadirkan pertunjukan yang menarik, seperti tarian yang diiringi dengan musik tetabuhan dan gamelan. Dalam pertunjukan itu juga harus ada seratus empat puluh ekor kuda kembar yang akan menjadi iringan pengantin. Selain itu ia juga ingin calon suaminya untuk menghadirkan binatang berkepala dua. Raja merasa syarat-syarat yang diajukannya sangat berat, tetapi ia tetap mengadakan sayembara bagi siapa pun yang ingin meminang putrinya.

Melihat syarat-syarat yang diajukan dalam sayembara itu, banyak calon yang menyerah dan mengundurkan diri. Akhirnya hanya tersisa dua orang raja yang ingin menyanggupi semua syarat tersebut. Kedua raja itu adalah Raja Kelana Swandana dari Kerajaan Bandarangin dan Raja Singabarong dari Kerajaan Lodaya. Raja Kelana Swandana adalah pemimpin yang bijaksana, sehingga rakyatnya menyangginya dan hidup dengan makmur. Para penduduk membantu sang Raja untuk memenuhi persyaratan dari Dewi Sanggalangit. Mendengar persiapan Raja

Kelana Swandana yang hampir selesai membuat Raja Singabarong gusar. Ia mengutus patihnya, Patih Iderkala, untuk mempersiapkan pasukan untuk menyerang Kerajaan Bandarangin. Ia ingin mengambil hasil kerja keras Raja Kelana Swandana. Raja Singabarong berperilaku jahat, bertubuh tinggi besar, dan kepalanya menyerupai harimau. Kepalanya yang berbulu lebat seringkali gatal karena dipenuhi kutu. Ia memelihara seekor burung merak yang rajin mematuki kutu-kutunya.

Raja Kelana Swandana yang akhirnya mengetahui rencana Raja Singabarong menjadi geram dan memutuskan untuk menyerang Kerajaan Lodya. Saat penyerangan terjadi, Raja Singabarong sedang berada di taman belakang istana dengan burung merak yang mematuki kepalanya. Ia terkejut melihat kehadiran Raja Kelana Swandana di istananya. Raja Singabarong segera menyerang, tetapi ia kalah oleh kekuatan sakti Raja Kelana Swandana. Burung merak yang ada di atas kepalanya menyatu dengan kepala Raja Singabarong. Raja Kelana Swandana kemudian memutuskan untuk menyerahkan Raja Singabarong untuk memenuhi salah satu syarat Dewi Sanggalangit.

Raja Kelana Swandana mendatangi Kerajaan Kediri beserta pasukannya membawa seratus empat puluh ekor kuda kembar diiringi kesenian tarian beserta tetabuhan dan gamelan yang diberi nama “reog”. Selain itu sang raja menghadirkan hewan berkepala dua yang menari-nari. Dewi Sanggalangit akhirnya menerima lamaran Raja Kelana Swandana dan menjadi permaisurinya. Dewi Sanggalangit dibawa ke Kerajaan Bandarangin di daerah Wengker, nama lain dari Ponorogo, sehingga sejak itu kesenian yang dihadirkan Raja Kelana Swandana dinamakan Reog Ponorogo.

Cerita rakyat awalnya hanya disampaikan secara lisan, tetapi seiring dengan berkembangnya jaman sekarang sudah banyak cara dalam menyampaikannya. Anak-anak cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah bosan, khususnya sekarang di mana *entertainment* digital yang secara dominan berupa visual dan audio sangat mudah diakses dan digemari oleh anak-anak. Cara konvensional dalam bercerita seperti lisan dan tulisan sudah mulai sulit untuk menumbuhkan minat anak-anak. Animasi merupakan media yang efektif dalam mengadaptasi cerita rakyat karena memberikan informasi dengan cara yang

menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani, Yetri, & Putra (2018) menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber materi dan yang tampilannya tidak menarik akan membuat peserta didik bosan untuk belajar. Animasi yang menarik secara visual, alur cerita, dan dengan audio sebagai pendukung akan lebih mudah untuk diterima anak-anak. Informasi yang ingin disampaikan juga akan lebih mudah diresapi dan diingat karena berupa visual.

Rancangan animasi yang akan dikerjakan ini mengambil tema cerita rakyat Asal Usul Reog Ponorogo. Bidang yang diambil adalah animasi karena dunia animasi di Indonesia memiliki perkembangan dan potensi yang cukup besar sehingga merupakan media yang cukup efektif untuk menyampaikan cerita. Contohnya adalah hasil penelitian Putra (2013, p.24) yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran sejarah, meningkatkan minat para siswa terhadap pelajaran tersebut dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi mereka dalam belajar, dan hasil penelitian N. Imamah (2012, p.36) yang menyatakan bahwa video animasi merupakan suatu media alternatif yang dapat digunakan sebagai guru dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa tentang sistem kehidupan tumbuhan di dalam kehidupan sehari-hari.

1.1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Kurangnya minat masyarakat, khususnya kalangan muda, akan cerita rakyat Indonesia. Cerita yang diwariskan secara lisan turun-temurun mulai ditinggalkan dengan adanya cerita-cerita asing yang dianggap lebih menarik.
- 2) Kurangnya pengetahuan masyarakat akan sejarah dan budaya bangsa Indonesia. Ketidaktertarikan terhadap budaya bangsa sendiri mengakibatkan minimnya pengetahuan yang dimiliki.
- 3) Nilai-nilai budaya yang mulai pudar. Banyaknya nilai dan pandangan asing mengakibatkan nilai-nilai dan yang melekat dengan bangsa Indonesia tergeser.

1.1.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas pada penulisan ini adalah perancangan animasi 2D sebagai adaptasi dari cerita rakyat Asal Usul Reog Ponorogo sebagai upaya pelestarian budaya sastra Indonesia. Melalui video animasi ini masyarakat bisa menumbuhkan ketertarikan dan mendapat wawasan mengenai cerita rakyat Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dibahas pada penulisan ini adalah bagaimana merancang animasi 2D Asal Usul Reog Ponorogo adaptasi cerita rakyat sebagai upaya pelestarian budaya sastra Indonesia bagi siswa sekolah dasar usia 6-12 tahun.

1.3 Tujuan dan Target Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan animasi 2D Asal Usul Reog Ponorogo yang memberi wawasan kepada siswa sekolah dasar dan sebagai upaya dalam melestarikan budaya sastra Indonesia. Target hasil perancangan ini adalah media utama yang berupa: animasi 2D berdurasi 4-5 menit; media pendukung yang berupa: *merchandise* gantungan kunci, poster, dan video *teaser* berdurasi 30-45 detik.

1.4 Manfaat Perancangan

1.4.1 Manfaat Teoritis

Perancangan video animasi ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan dan mempelajari tentang animasi, serta sebagai video yang edukatif dan menghibur.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas

- 1) Dapat memperkenalkan Ma Chung sebagai instansi pendidikan yang peduli akan pelestarian budaya Indonesia.

2) Dapat menarik calon mahasiswa baru untuk mempelajari bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) lebih dalam.

b. Bagi Mahasiswa

1) Mahasiswa dapat mengetahui dan memahami proses pembuatan animasi yang mengangkat budaya Indonesia.

2) Dapat menarik mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) terhadap penjurusan bidang animasi.

c. Bagi Masyarakat

Sebagai video animasi yang edukatif dan menghibur mengenai salah satu cerita rakyat Indonesia yaitu Asal Usul Reog Ponorogo.