

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 . Latar Belakang

Cerita Rakyat adalah bagian dari kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki setiap bangsa. Jika digali dengan sungguh-sungguh, negeri kita Indonesia berlimpah ruah cerita rakyat yang sangat menarik. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut. Dahulu, cerita rakyat diwariskan secara turun-menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dalam masyarakat tertentu.

Mengenal cerita rakyat adalah bagian dari mengenal sejarah dan budaya suatu bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang terjadinya berbagai hal, seperti terjadinya alam semesta. Adapun tokoh-tokoh dalam cerita rakyat biasanya ditampilkan dalam berbagai wujud, baik berupa binatang, manusia maupun dewa, yang kesemuanya disifatkan seperti manusia. Sama seperti bahasa Indonesia, cerita-cerita rakyat itu juga merupakan salah satu identitas bangsa, karena pada umumnya cerita-cerita rakyat diangkat dari budaya luhur bangsa Indonesia. Selain itu, katanya, keberagaman suku dan bahasa di Indonesia juga turut memperkaya cerita rakyat yang ada.

Media permainan untuk anak – anak di Indonesia sudah mengalami banyak peningkatan dibandingkan dengan zaman terdahulu. Banyak sekali permainan yang tersedia bagi anak dengan format, cara, dan bentuknya yang bermacam- macam,

fungsinya pun bermacam-macam seperti untuk hiburan, bermain, kepuasan dan meningkatkan kreatifitas, pembelajaran (bahasa, matematika, dan ilmu – ilmu yang sederhana untuk anak - anak) dan lain-lain. Namun pada kenyataannya sangat disayangkan karena dari sekian permainan yang tersedia sangat jarang bahkan hampir tidak bisa ditemukan permainan yang berfungsi untuk mewariskan kebudayaan, cerita rakyat dan sejarah – sejarah Indonesia untuk anak, cara mengemas dan penggarapan acapkali menjadi permasalahan sehingga permainan – permainan ini tidak dapat menyaingi permainan dari luar. Saat ini permainan yang masuk ke Indonesia kebanyakan sudah dipengaruhi oleh teknologi dan budaya – budaya asing , seperti game konsol, game komputer, kebanyakan dari permainan ini dibuat dan dibawa oleh budaya luar.

Masa anak-anak adalah saat yang tepat untuk mulai mengajarkan dan menanamkan kebudayaan warisan Indonesia karena masa anak-anak adalah waktu untuk belajar, menjelajah, bertanya, bermain, berkreasi, dan juga meniru. Usia yang cocok untuk berkelompok serta belajar peran serta keterampilan sosial. Kita juga harus ingat negara Indonesia adalah negara kepulauan dengan berbagai kemajemukan suku bangsa dan kebudayaan, sejak dini anak – anak diharapkan dapat memahami serta menghargai kebudayaan yang dimiliki tiap daerah di Indonesia.

Pelestarian warisan kebudayaan berupa permainan cerita rakyat yang berasal dari daerah manapun merupakan salah satu wujud sikap cinta terhadap Negara Indonesia. Tujuan akhir dari pelestarian cerita rakyat Indonesia ini adalah dalam perancangan boardgame, memang permainan yang canggih dengan berbagai teknologi adalah bagian dari perkembangan zaman. Tapi disini penulis merasa

bahwa boardgame memiliki manfaat dan nilai lebih dalam melestarikan cerita rakyat Indonesia. Boardgame adalah media yang menarik ,umumnya mengangkat sebuah tema yang spesifik sebuah permainan yang menuntut adanya interaksi yang cukup sering antar pemain secara nyata, tidak seperti konsol game dan komputer yang hanya memberikan interaksi secara maya. Cukup praktis dan mempunyai nilai – nilai positif dalam bermain dengan manfaat pengajaran tentang moral – moral yang tidak secara langsung didapatkan oleh anak –anak.

1.2 . Permasalahan dan Ruang Lingkup

Anak -anak zaman sekarang sudah banyak yang hanya mengetahui judul cerita rakyat karena terkenal tetapi tidak mengetahui isi dari ceritanya, Ratusan cerita rakyat yang didongengkan secara turun temurun semakin dilupakan karena tergeser oleh film dan dongeng dari Barat yang diakses melalui televisi. "Padahal cerita-certia rakyat yang merupakan salah satu bentuk kearifan lokal penuh dengan nasihat-nasihat dan mendidik yang sangat bermanfaat untuk generasi muda kita," kata peneliti Balai Bahasa Medan (BBM) Agus Bambang Hermanto. cerita rakyat bagi bangsa Indonesia sudah menjadi kekayaan budaya sejak dahulu, selama ini kekayaan itu terpendam dalam komunitas terbatas dalam ingatan orang tua atau para tukang cerita dalam lingkungan mereka sendiri. Di zaman sekarang terjadi fenomena putusnya pengetahuan akan cerita rakyat, fenomena yang belum diketahui kapan dan dimana putusnya tradisi ini dan ini banyak terjadi dengan masuknya banyak budaya asing, serta teknologi dari luar yang mengikis kebudayaan sendiri

Dalam pasal 31 Konvensi Hak – Hak anak (1990) disebutkan: “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan – kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni". Melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik,kecerdasan dan sosial emosional.Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat.

Bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang, akan terjadi ketimpangan.Memang anak –anak diajarkan tentang kebudayaan cerita rakyat, salah satu warisan Indonesia ,namun hal ini dirasa kurang dan diajarkan dalam buku teks dengan sedikit gambar dan dengan penuturan yang monoton dan tidak ada interaksi antar sesama yang dibutuhkan oleh anak - anak . Sehingga anak merasa tidak berminat untuk mengetahuinya, mempelajarinya apalagi untuk merasa bangga terhadap kebudayaan cerita rakyat sendiri. Warisan budaya dan cerita yang sarat akan pesan moral, edukasi, mulai terkikis oleh perkembangan zaman dan tersingkirkan oleh budaya – budaya asing.

Batasan – batasan masalah cerita rakyat ini mengambil cerita Timun Mas, Si Kancil dan Buaya, Si Pitung, dan Jaka Tarub diangkat menjadi tema boardgame dikarenakan sudah dipromosi dalam bentuk buku cerita sebelumnya, sudah terkenal namun masih banyak anak – anak yang tidak tahu isi ceritanya, memiliki makna positif dan pesan moral yang baik, diantaranya mengajarkan kegigihan dalam melewati rintangan, mengajarkan bahwa orang jahat pasti celaka, memperlihatkan sifat sabar, usaha dan kerja keras, kecerdikan, keberanian, empat cerita ini juga mencakup imajinasi dan fantasi yang cocok untuk anak –anak.

Dari permasalahan dan ruang lingkup yang telah dijelaskan di atas, muncul kesimpulan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana memperkenalkan Cerita Rakyat Indonesia terhadap anak – anak ?
2. Bagaimana merancang Boardgame bertema C erita Rakyat Indonesia yang menarik serta memiliki atau memperkenalkan nilai –nilai arif dari budaya Indonesia ?
3. Bagaimana mengemas Cerita Rakyat Indonesia dalam Boardgame agar menarik sehingga banyak diminati oleh orang –orang untuk dibeli dan dimainkan ?

1.3 . Tujuan dan Manfaat Perancangan

Adapun tujuan perancangan Karya Tugas Akhir untuk mencapai solusi permasalahan minat anak akan kebudayaan di Indonesia. Turut serta dalam upaya sebagai anak bangsa untuk menjaga kelestarian cerita rakyat sebagai salah satu warisan budaya Indonesia , dengan perangkat-perangkat desain komunikasi dan visual yang baik. Memberi solusi yang baik bagi stigma dan pola pikir anak – anak terhadap kecintaan dan minatnya terhadap cerita rakyat warisan budaya milik sendiri, yang disebabkan oleh masalah struktural, kultural, dan lingkungan sosialnya. memperkenalkan kebudayaan Indonesia dan cerita – cerita warisan Indonesia lewat permainan yang baik dan efektif , memiliki nilai fungsi selain menjadikannya mainan yang lebih interaktif juga menyenangkan tetapi memiliki banyak nilai manfaat sebagai pembelajaran moral yang bersifat terselubung dan persuasif dengan mengajak anak anak belajar secara aktif. Secara khusus

memberikan rasa mencintai terhadap kebudayaan sendiri, mendapatkan banyak hal – hal positif dari permainan yang akan dibuat nanti, mengurangi ketidaktahuan dan ketidakpedulian anak – anak terhadap kebudayaannya sendiri dan menjaga kelestarian budaya dan cerita Indonesia pada usia anak - anak.

Perancangan Karya Tugas Akhir memiliki manfaat sebagai media komunikasi visual yang baik dan efektif dalam upaya menjaga kelestarian cerita rakyat budaya tiap daerah, membantu metode pembelajaran lewat belajar sambil bermain yang mengajak anak untuk ikut berperan aktif dan memiliki minat untuk bangga akan warisan budaya sendiri. Menjadi solusi bagi permasalahan akan kurangnya wawasan dan kepedulian anak – anak terhadap cerita rakyat sendiri. Berperan sebagai pengganti metode bermain dengan video game atau komputer yang padahal tidak semua permainan teknologi itu mendidik . Bagi lingkungan akademis, membantu upaya mengingatkan orang tua akan pasal 31 Konvensi Hak – Hak anak (1990) disebutkan: “hak anak untuk beristirahat dan bersantai, bermain dan turut serta dalam kegiatan – kegiatan rekreasi yang sesuai dengan usia anak yang bersangkutan dan untuk turut serta secara bebas dalam kehidupan budaya dan seni”.

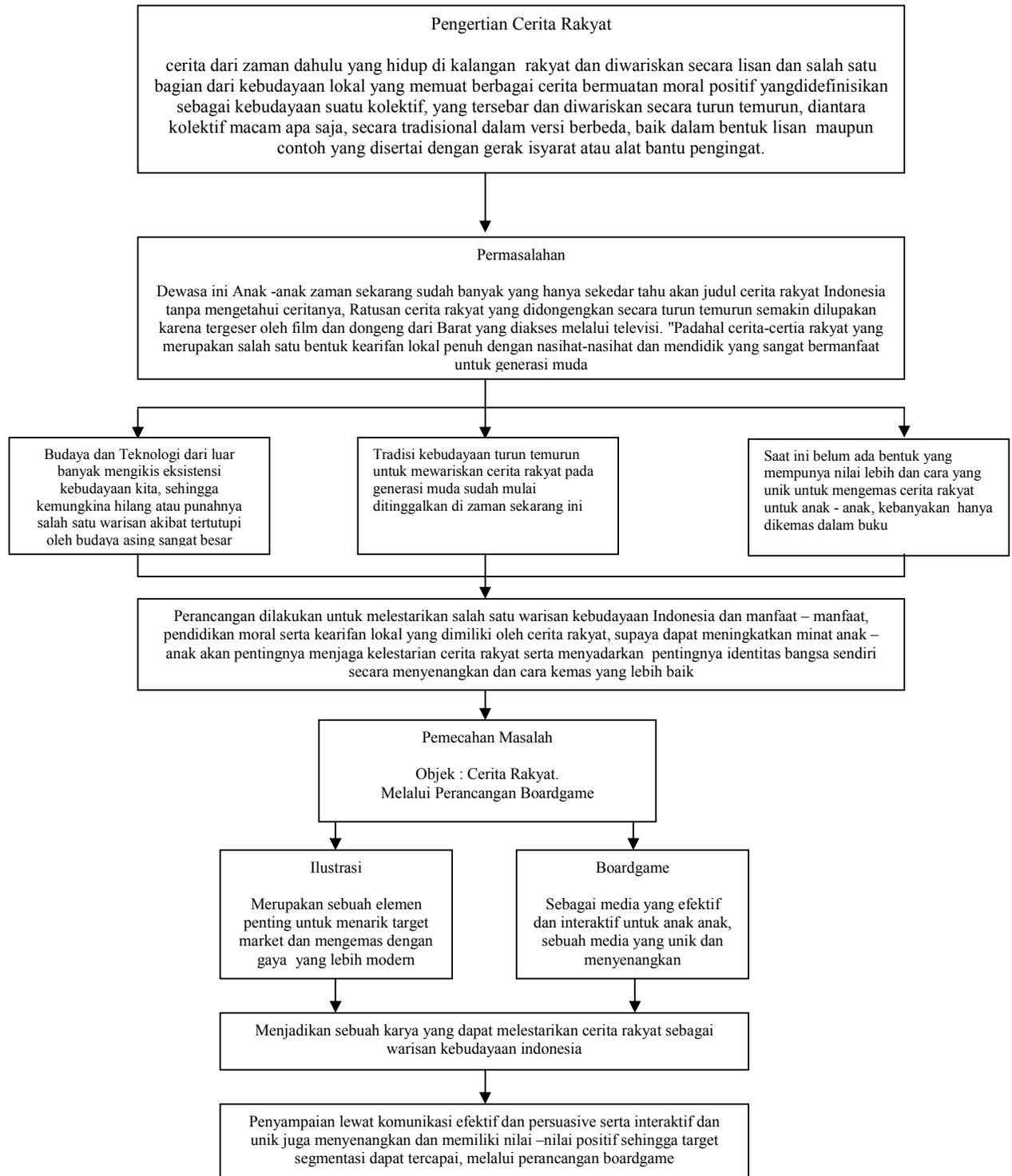
1.4 . Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Data – data yang diperoleh guna menciptakan rancangan – rancangan dan penyusunan laporan ini diperoleh dari sumber – sumber yang meliputi;

1. Observasi, Mengumpulkan data – data dan informasi yang diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap hal hal yang memiliki hubungan dengan tema pelestarian budaya dan manfaatnya.

2. Wawancara, secara langsung terhadap pakar boardgames dan pakar psikologi anak dan target market di lapangan.
3. Pengunduhan data- data terkait melalui nirkabel Internet.
4. Perolehan data melalui forum, di dalam hal ini diperoleh dari komunitas Boardgamegeek, komunitas pemain boardgame
5. Kuesioner terhadap target market yaitu anak – anak usia 9 – 11 tahun

1.5 . Skema Perancangan



Gambar 1.1 , Skema Perancangan.