

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki salah satu warisan budaya sastra yaitu cerita rakyat. Cerita rakyat merupakan cerita yang diciptakan, kemudian berkembang di masyarakat tanpa diketahui nama penciptanya. Indonesia memiliki kurang lebih 366 cerita rakyat yang berasal dari 33 provinsi. Dr. Hawe Setiawan, seorang budayawan Sunda di Universitas Pasundan Bandung, mengatakan bahwa kelebihan dari cerita rakyat adalah memiliki pesan moral yang mendidik bagi anak-anak dan ilmu mutakhir pada zaman tersebut. Cerita rakyat memiliki berbagai jenis yaitu cerita jenaka, cerita pelipur lara, fabel, sage, mite, hikayat, epos, dan legenda.

Legenda merupakan jenis cerita rakyat yang menceritakan asal mula suatu tempat. Berdasarkan data statistik Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat tahun 2012, terdapat 120 cerita rakyat Jawa Barat. Beberapa diantaranya termasuk dalam legenda, yaitu Sangkuriang, Asal Usul Cianjur, Karang Nini, Asal Usul Kota Bandung, Riwayat Nama Cirebon, Situ Bagendit, Riwayat Nama Desa Watubelah, Asal Usul Nama Girilawungan, dan Telaga Warna.

Dalam kenyataannya, cerita rakyat Sunda kurang dikenal oleh anak-anak Indonesia khususnya Kota Bandung. Menurut hasil wawancara dengan Prof. Dr. H. Primadi Tabrani, cerita rakyat Sunda dianggap sebagai tradisi kuno. Anak-anak lebih memilih untuk membaca komik Jepang serta buku terjemahan Walt Disney dan Hans Christian Andersen. Padahal cerita-cerita tersebut juga termasuk cerita lama di negaranya. Negara seperti Amerika dan Jepang dapat menampilkan cerita rakyat mereka dengan media modern yang menarik untuk anak-anak.

Berdasarkan salah satu guru di SDN Sukasari I, Dedi Supriadi, S.Pd., penyebab dari menurunnya minat cerita rakyat Sunda adalah dari masyarakat Indonesia sendiri. Masyarakat Indonesia lebih terpengaruh dengan budaya luar seperti Korea. Oleh

karena itu, mereka menjadi enggan untuk mengenalkan cerita rakyat lokal kepada anak-anak.

Menurut Isnaeni Agustin, M.Pd., guru kelas 4 SDN Padjajaran Bandung, berdasarkan segi *design* dan penyampaian, cerita rakyat Sunda menurut anak-anak SD kelas 4-6 masih kurang interaktif dan visual yang membosankan. Minat anak-anak untuk membaca cerita rakyat masih kurang, karena terlalu banyaknya teks dalam buku membuat anak cepat bosan. Sedangkan pada buku terjemahan mancanegara, memiliki teks yang sedikit serta warna dan gambar lebih menarik. Perbedaan ini membuat anak-anak menganggap cerita rakyat Sunda merupakan suatu budaya yang kuno dan mereka lebih tertarik dengan budaya luar.

Dalam prakteknya, penyampaian cerita rakyat Sunda, tidak lepas dari bidang Desain Komunikasi Visual, salah satunya adalah media *game*. *Game* merupakan salah satu media hiburan yang digemari oleh anak-anak. Anak-anak tidak terfokus untuk mengetahui cerita dengan membaca, tetapi dengan melakukan simulasi yang menyenangkan dan elemen *visual graphic* yang menarik.

Penulis mengambil cerita rakyat Sunda dari Bogor yang berjudul Telaga Warna. Alasan memilih cerita ini karena Telaga Warna merupakan salah satu cerita rakyat Sunda yang menarik dan sudah dipublikasikan, tetapi berdasarkan survei kepada 200 anak-anak SD, mereka kurang mengenal cerita rakyat Telaga Warna.

Hal ini membuat penulis ingin membuat perancangan visual *board game* cerita rakyat Telaga Warna untuk anak-anak SD di Kota Bandung. Perancangan visual tersebut berupa *board game*, dimana berdasarkan survei, anak-anak menyukai bermain game dan melalui *board game*, mereka dapat melakukan simulasi sederhana yang seru. Cerita disampaikan secara tidak langsung, karena bertujuan untuk menarik perhatian minat anak dengan sistem *gameplay* yang menarik. Setelah tertarik dengan permainannya, anak-anak akan secara mulai tertarik dengan isi ceritanya yang disampaikan melalui *trivia*. *Board game* ini juga dibuat untuk mengenalkan cerita

rakyat Sunda lebih dalam lagi serta mengubah pola pikir anak bahwa cerita rakyat Sunda itu kuno.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1. Apa yang membuat anak-anak SD kurang mengenal cerita rakyat Sunda?
2. Mengapa anak-anak SD lebih memilih cerita mancanegara daripada cerita rakyat dalam negeri?
3. Bagaimana membuat cerita rakyat Sunda Telaga Warna lebih interaktif dan tidak terkesan kuno melalui desain komunikasi visual berupa *board game* kepada anak-anak?

Ruang lingkup perancangan ini adalah cerita rakyat Sunda yang tergolong kelompok legenda, anak-anak kelas 4-6 SD yang berkisar umur 9-12 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan, serta SD negeri dan SD swasta kota Bandung.

1.3 Tujuan Perancangan

1. Mengetahui penyebab anak-anak SD kurang mengenal cerita rakyat Sunda.
2. Mengetahui alasan anak-anak SD lebih memilih cerita mancanegara daripada cerita rakyat dalam negeri.
3. Membuat anak-anak SD tertarik dan mengenal cerita rakyat Sunda Telaga Warna melalui perancangan visual *board game* dengan bertujuan cerita rakyat Sunda bukan sebagai budaya kuno.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara menyebarkan kuesioner, studi pustaka, dan wawancara.

1. Membagikan kuesioner kepada anak-anak kelas 4-6 SD, antara lain :
 - SD Swasta : SD St. Angela Bandung
 - SD Negeri : SDN Sukasari I Bandung
 - : SDN Padjajaran Bandung
 - : SDN Cipto Padjajaran Bandung

2. Melakukan wawancara dengan guru SD, antara lain :
SD Negeri : SDN Sukasari I Bandung
: SDN Padjajaran Bandung
3. Melakukan wawancara dengan budayawan Sunda dari Universitas Pasundan bernama Dr. Hawe Setiawan.
4. Melakukan wawancara dengan pakar budaya Prof. Dr. H. Primadi Tabrani.
5. Melakukan wawancara dengan Ketua Seksi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, Dra. Etti RS, M.Hum.
6. Melakukan studi pustaka buku "*Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*" karya Dr.H.Syamsu Yusuf LN., M.Pd. terbitan PT Remaja Rosdakarya Bandung, September 2000.
7. Melakukan studi pustaka buku "*Dasar- dasar Fisika Universitas, Edisi Kedua*" karya Marcelo Alonso dan Edward J.Finn. Disunting oleh Dra. Lea Prasetyo dan Ir. Kusnul Hadi terbitan Erlangga tahun 1992.
8. Melakukan studi pustaka buku "*Exploring Illustration*" karya Michael Fleishman, terbitan Thomson Delmar Learning tahun 2004.
9. Melakukan studi pustaka buku "*Fundamentals of Game Design*" karya Ernest Adam dan Andrew Rollings, terbitan New Jersey: Pearson Education, Inc. Tahun 2007

1.5 Skema Perancangan

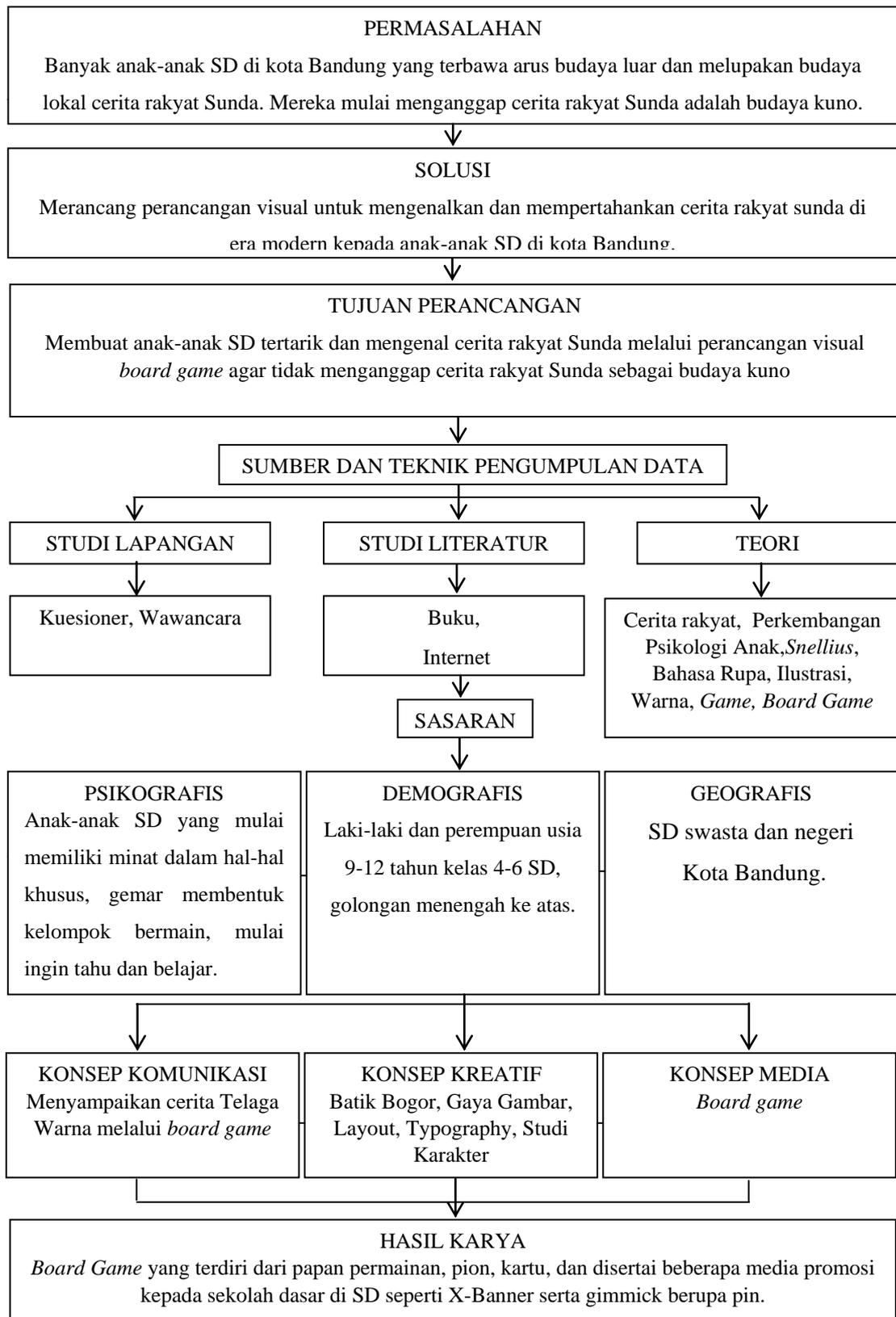


Diagram 1.1 Skema Perancangan