

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang memiliki beraneka ragam budaya yang unik dan berbeda-beda setiap daerahnya. Keanekaragaman budaya Indonesia meliputi seni tari, musik, pakaian adat, bahasa dan aksara, dan juga cerita rakyat.

Cerita rakyat atau legenda adalah cerita yang dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Oleh karena itu, cerita rakyat sering kali dianggap sebagai "sejarah" kolektif (*folk history*). Cerita rakyat biasanya juga berkaitan dengan mitologi, contohnya Malin Kundang, Sangkuriang, dan juga Ande-Ande Lumut yang berkaitan dengan bersatunya kembali kerajaan Jenggala dan Kediri.

Ande-Ande Lumut adalah cerita rakyat yang berasal dari Jawa Timur. Cerita ini sebenarnya adalah cerita yang unik dan menarik. Dalam cerita ini kita dapat mengetahui bahwa pada jaman dulu tradisi perempuan melamar pria cukup populer. Sayangnya generasi muda sekarang tidak terlalu peduli akan cerita-cerita rakyat Indonesia karena terlalu banyak terpengaruh oleh cerita dongeng asing. Oleh karena itu, para generasi baru sekarang ini perlu mengetahui keberadaan cerita-cerita rakyat asli Indonesia yang tidak kalah menariknya. Selain itu, cerita ini juga mengajarkan nilai-nilai moral yang dapat dipelajari, contohnya seperti orang yang berperilaku baik akan berhasil, dan juga perempuan yang harus selalu menjaga kesucian dirinya.

Cerita Ande-Ande Lumut ini akan dibuat dalam bentuk *graphic novel* yang memiliki keunikan sendiri, berbeda dengan buku ilustrasi dongeng anak, dan juga berbeda dengan buku komik. Dibuat dalam bentuk *graphic novel* agar unik, lebih menarik, dan terlihat berbeda. *Graphic novel* biasanya tidak punya ukuran tertentu, kita bisa bebas menentukan ukuran buku dan juga bentuknya, dan halaman-halamannya pun tidak harus selalu selaras satu sama lain, sehingga lebih bebas mengekspresikan ide-ide di dalamnya, dan tidak membosankan.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merumuskan permasalahan antara lain sebagai berikut:

- Bagaimana cara menginformasikan kepada generasi muda sekarang tentang cerita rakyat Ande-Ande Lumut agar selalu diingat dan dikenang?
- Bagaimana merancang *graphic novel* Ande-Ande Lumut yang akan menarik generasi muda?

1.2.2 Ruang Lingkup

Sasaran utama dari perancangan adalah anak sekolah menengah akhir dan mahasiswa baru yang berada pada rentang usia 17-24 tahun dan berdomisili di kota-kota besar.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan ruang lingkup yang telah diuraikan, berikut ini dipaparkan garis besar tujuan yang ingin dicapai setelah masalah diteliti dan dipecahkan, antara lain:

- Memberikan informasi mengenai cerita rakyat Ande-Ande Lumut melalui media DKV yang dibuat secara menarik sehingga generasi muda saat ini lebih peduli dan tertarik pada cerita-cerita rakyat Indonesia
- Merancang sebuah *graphic novel* tentang cerita rakyat Ande-Ande Lumut dengan menggunakan gaya visual yang sesuai dengan selera remaja saat ini.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Berikut teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, yaitu:

- Studi Literatur

Mengumpulkan data mengenai teori yang relevan dengan topik mengenai cerita rakyat Ande-Ande Lumut yang diteliti serta data-data pendukung lainnya yang terkait dengan permasalahan yang berasal dari buku dan internet.

- Kuisisioner

Membuat kuesioner yang berisi 23 berbagai pertanyaan yang diperlukan untuk melengkapi informasi dan dibagikan kepada 100 orang responden. Bertujuan untuk mendapatkan data yang *valid* mengenai kepedulian generasi muda terhadap cerita-cerita rakyat Indonesia.

- Diskusi Kelompok

Mengadakan diskusi terbuka dengan mengumpulkan beberapa orang yang sesuai dengan *target audience* (17-24 tahun) dan langsung menanyakan berbagai pertanyaan-pertanyaan yang penting untuk melengkapi data.

- Wawancara

Membuat beberapa pertanyaan untuk ditanyakan kepada psikologis, dan juga melakukan wawancara tidak terstruktur dengan remaja.