

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Riau adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di bagian tengah pulau Sumatera. Riau merupakan kota multietnis, berbagai suku bangsa seperti Melayu, Jawa, Batak, Sunda, Nias, dan Tionghoa bermukim di Riau. Riau memiliki berbagai macam kebudayaan yang beranekaragam sehingga dapat dikatakan mempunyai keunggulan dibandingkan dengan kota lain. Contohnya seperti seni musik, pakaian adat, tari, bahasa, dan cerita rakyat.

Cerita rakyat atau legenda merupakan cerita prosa rakyat yang sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi. Oleh karena itu, legenda sering kali dianggap sebagai "sejarah" kolektif (*folk history*). Walaupun demikian, karena tidak tertulis, maka kisah tersebut telah mengalami distorsi sehingga sering kali jauh berbeda dengan kisah aslinya. Oleh karena itu, jika legenda hendak dipergunakan sebagai bahan untuk merekonstruksi sejarah, maka legenda harus dibersihkan terlebih dahulu bagian-bagiannya dari yang mengandung sifat-sifat *folklore*. Cerita rakyat biasanya juga berkaitan dengan mitologi, contohnya Sangkuriang, Malin Kundang, dan juga Ikan Patin yang berkaitan dengan mendidik anak, budi pekerti luhur, dan pantang melanggar janji.

Legenda ikan patin merupakan cerita rakyat yang berasal dari Riau. Cerita rakyat ikan patin ini termasuk ke dalam cerita teladan yang mengandung nilai-nilai moral. Nilai-nilai tersebut diantaranya kewajiban mendidik anak, budi pekerti luhur, dan pantangan melanggar janji. Cerita rakyat ikan patin ini memberi tahukan kita bahwa dalam kehidupan orang-orang melayu sangat dilarang sifat suka mengingkari janji. Sayangnya pada zaman sekarang ini cerita-cerita rakyat Indonesia tidak terlalu dipedulikan oleh anak-anak generasi muda karena terpengaruhi oleh cerita-cerita asing. Maka perlu diketahui oleh anak-anak muda sekarang bahwa banyak cerita-cerita lokal yang tidak kalah menariknya dengan cerita dari luar.

Bila dikaitkan dengan permasalahan yang ada, maka penulis bermaksud untuk merancang sebuah media video animasi supaya anak-anak lebih tertarik untuk mengetahui sebuah cerita rakyat dan melalui video animasi anak lebih mudah untuk mengerti pesan dan makna yang disampaikan dari cerita tersebut. Sehingga anak-anak lebih mengapresiasi cerita-cerita rakyat lokal dan ikut serta melestarikannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan data yang telah diuraikan pada latar belakang masalah di atas, berikut akan diuraikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara memperkenalkan cerita rakyat ikan patin kepada anak SD 6-12 Tahun agar cerita tersebut dapat diwariskan turun temurun ?
- b. Bagaimana merancang media yang dapat menampilkan video animasi cerita rakyat yang dikemas secara menarik dan mendidik kepada target *audience* ?

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, ruang lingkup permasalahan akan dibatasi pada penyampaian media video animasi yang menarik, agar masyarakat bisa melestarikan cerita rakyat ikan patin yang sebenarnya. Perancangan ditujukan untuk masyarakat Indonesia yang berusia 6-12 tahun.

1.3 Tujuan

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang di atas, maka tujuan perancangan yaitu sebagai berikut :

- a. Memperkenalkan cerita rakyat ikan patin melalui media video animasi cerita yang bersifat mendidik sehingga anak-anak generasi muda lebih tertarik dengannya.
- b. Merancang video animasi cerita rakyat ikan patin dengan menggunakan visual yang sesuai dengan selera generasi muda sekarang ini.

1.4 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Adapun dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa sumber dan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Wawancara

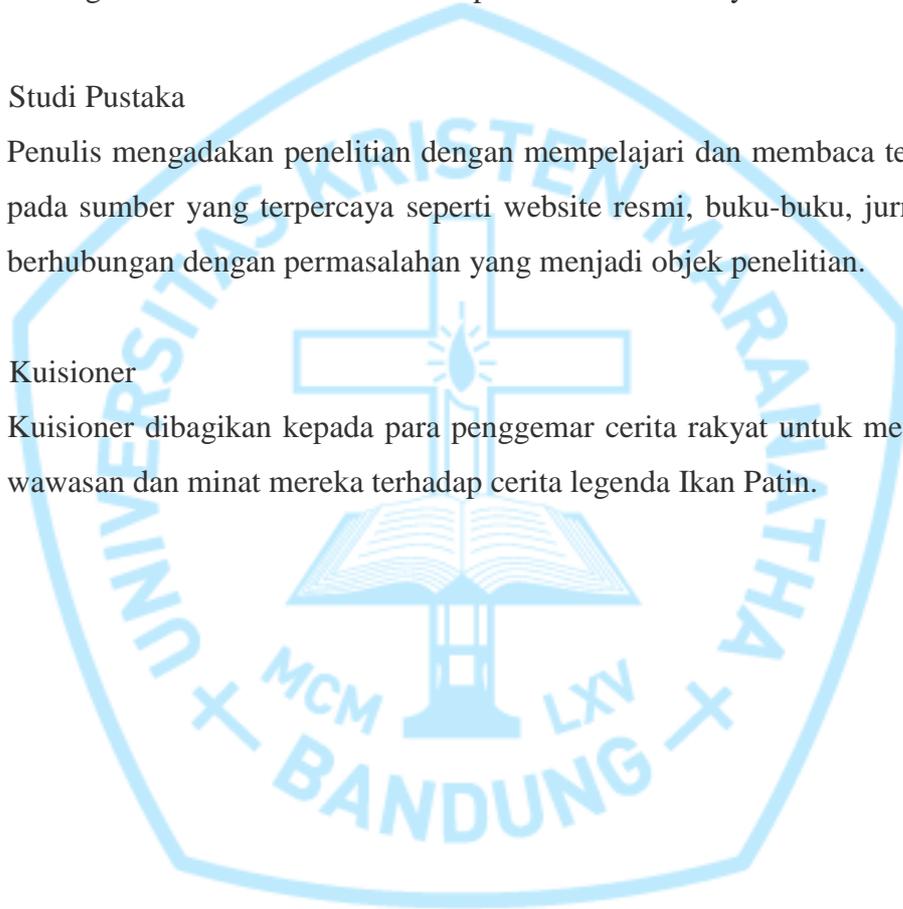
Untuk mendapatkan data spesifik dan mendalam, maka dari itu penulis akan melakukan wawancara kepada pakar psikologi untuk mengenali lebih dalam tentang karakteristik anak-anak dan pakar seni dan budaya.

b. Studi Pustaka

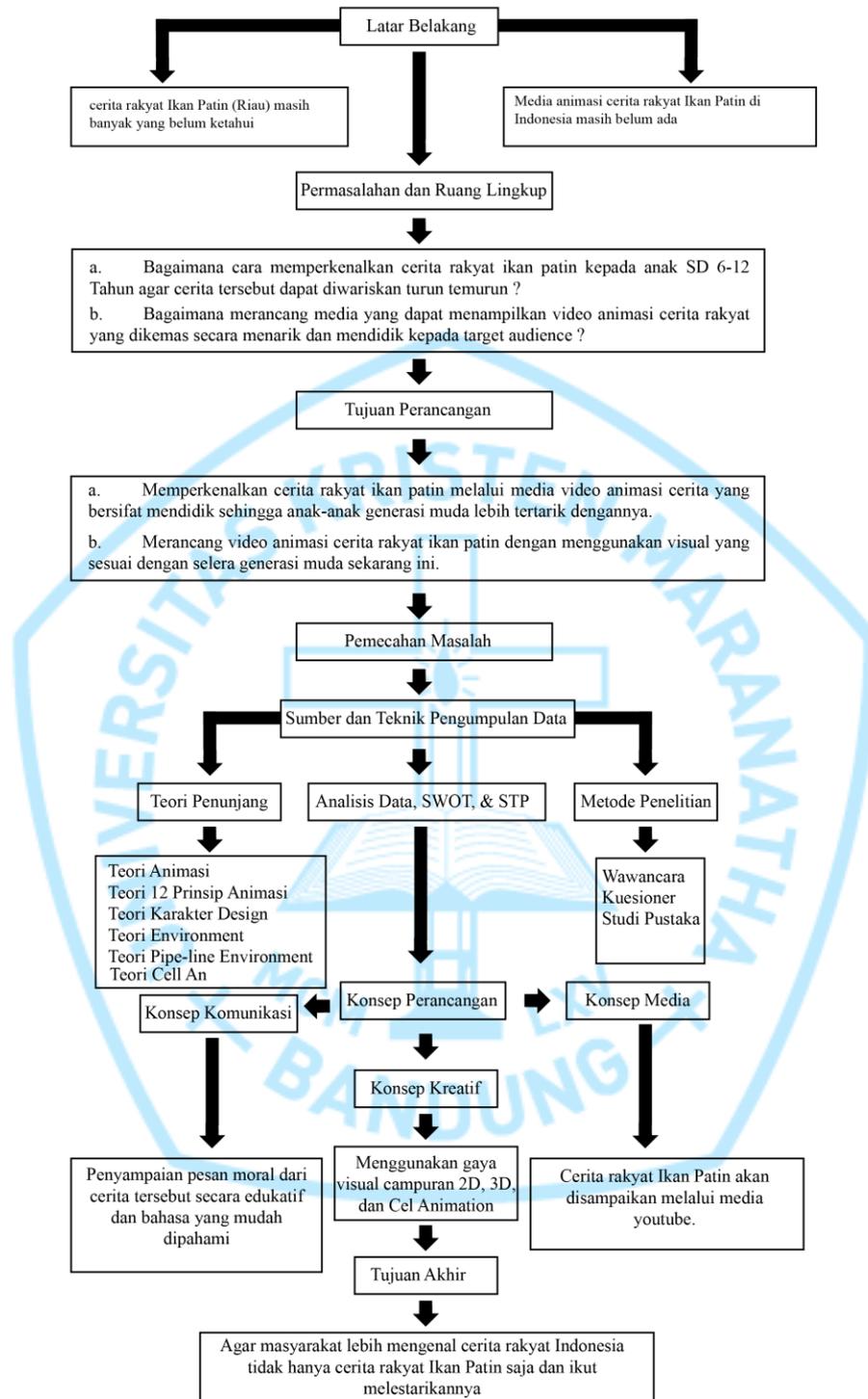
Penulis mengadakan penelitian dengan mempelajari dan membaca teori-teori pada sumber yang terpercaya seperti website resmi, buku-buku, jurnal yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi objek penelitian.

c. Kuisisioner

Kuisisioner dibagikan kepada para penggemar cerita rakyat untuk mengetahui wawasan dan minat mereka terhadap cerita legenda Ikan Patin.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1

Skema Perancangan

Sumber : Data Penulis