

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan bagian dari berbagai budaya di Indonesia yang terkenal tidak hanya karena mengandung nilai-nilai moral yang baik tetapi juga karena mempunyai nilai kearifan lokal tersendiri. Sarana ini dapat diperkenalkan sejak dini. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Parmini (2015: 455-459) tentang peran cerita rakyat Bali dalam pendidikan karakter, diketahui bahwa siswa SD kelas III yang telah disuguhkan cerita rakyat Bali *I Lacur*, Bulan Kuning, dan *Ni Tuung Kuning* sebanyak tiga sampai lima kali dinyatakan terjadi perubahan sikap ke arah yang lebih baik. Yang paling intensif diamati adalah perubahan sikap anak-anak yang nakal. Penelitian tersebut menunjukkan cerita rakyat dapat memberikan nilai kearifan lokal dan pengaruh positif terhadap anak-anak.

Salah satu cerita rakyat yang dapat dijadikan media penanaman moral adalah cerita rakyat Si Pahit Lidah dari Palembang. Cerita ini jarang dipublikasikan, apalagi sebagai pendidikan dalam perkembangan karakter anak. Akibatnya cerita rakyat Si Pahit Lidah kurang dikenal oleh masyarakat. Padahal, dalam penelitian yang dilakukan oleh Margareta (2014: 55-56) tentang nilai-nilai pendidikan karakter dalam sastra cerita rakyat Sumatera Selatan yang berjudul Si Pahit Lidah, terdapat delapan nilai-nilai pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang dikutip berdasarkan kurikulum Pendidikan Nasional di dalam cerita tersebut.

Saat ini, cerita rakyat mendapatkan kesulitan untuk tetap berkembang di dalam masyarakat karena kurangnya media yang mempromosikannya, kurang menariknya kemasan dalam media yang didukung teknologi dan juga banyaknya masyarakat yang lebih memilih cerita-cerita fiksi dari luar negeri, seperti yang dikemukakan oleh Kemendikbud (2015). Tantangan lain yang muncul, seiring perkembangan teknologi adalah daya tarik yang ditawarkan oleh televisi atau permainan yang lebih modern oleh *gadget*.

Di jaman *modern* ini, kebanyakan anak-anak telah menggunakan *gadget* di kehidupan sehari-harinya. Ahli telekomunikasi dari *Uswitch.com*, (Ernest Doku, 2014) mengatakan sekitar dua juta anak di bawah delapan tahun telah memiliki *tablet*. Satu dari tiga anak bahkan mulai menggunakan *smartphone* ketika berumur tiga tahun. Satu dari sepuluh anak menikmati *gadget* dalam usia yang lebih muda, yakni dua tahun.

Berdasarkan beberapa masalah diatas, untuk membuat anak-anak menjadi tertarik terhadap cerita rakyat dapat dilakukan dengan mentransformasikan cerita rakyat kedalam bentuk media yang saat ini sedang populer, yaitu aplikasi yang interaktif dan bersifat edukasi. Dengan aplikasi yang interaktif, diharapkan anak-anak bisa menjadi lebih tertarik untuk belajar tentang cerita rakyat sambil bermain dan dapat membantu proses belajar tentang moral-moral yang baik kepada anak-anak.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi permasalahan utama dalam topik ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara merancang strategi komunikasi yang efektif untuk menanam pendidikan karakter kepada anak-anak melalui cerita rakyat Si Pahit Lidah dari Palembang?
- 2) Bagaimana merancang media yang efektif untuk mengajarkan anak-anak tentang pendidikan karakter melalui cerita rakyat Si Pahit Lidah dari Palembang?

Adapun ruang lingkup permasalahan dibatasi pada:

- 1) Anak-anak usia 6-8 tahun
- 2) Domisili anak-anak adalah pada kota-kota besar di Indonesia.
- 3) Mengambil cerita Si Pahit Lidah versi buku 34 Seri Cerita Rakyat Provinsi, Si Pahit Lidah dari Sumatera Selatan, yang ditulis oleh Dian K. dan diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer (Kelompok Gramedia) pada tahun 2017 karena buku ini dianggap presentatif dan kalimatnya mudah dimengerti.

- 4) Mengambil pesan moral berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Margareta Andriani yang berjudul Pendidikan Berkarakter melalui Pembelajaran Sastra tentang cerita rakyat Si Pahit Lidah dari Sumatera Selatan.
- 5) Memperlihatkan nilai-nilai moral, yaitu nilai religius, nilai mandiri, nilai peduli lingkungan, nilai peduli sosial, nilai demokratis, nilai kerja keras, nilai rasa ingin tahu, dan nilai kejujuran pada cerita rakyat Si Pahit Lidah yang bisa dipakai untuk pendidikan karakter kepada anak-anak.

1.3 Tujuan Perancangan

- 1) Memperlihatkan nilai-nilai moral cerita rakyat Si Pahit Lidah dari Palembang.
- 2) Merancang media interaktif yang ditargetkan kepada anak-anak, sehingga membuat mereka tertarik untuk mempelajari tentang nilai-nilai moral yang dapat membentuk karakter mereka.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1) Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada wali kelas di salah satu SD di Bandung sebagai salah satu *sample*, dan orang tua dari anak-anak SD kelas 4-6 untuk mengetahui apakah anak-anak SD ada diajarkan tentang cerita rakyat dan bagaimana cara yang efektif supaya anak-anak SD tertarik untuk membaca cerita rakyat.

2) Kuesioner

Penulis menyebarkan kuesioner kepada *target audience* di perkotaan besar Indonesia dan beberapa SD di Bandung, baik melalui internet ataupun secara langsung untuk mendapatkan data mengenai pengetahuan mereka tentang cerita rakyat, kegiatan yang mereka lakukan di waktu senggang saat di rumah dan seberapa sering mereka menggunakan *gadget*.

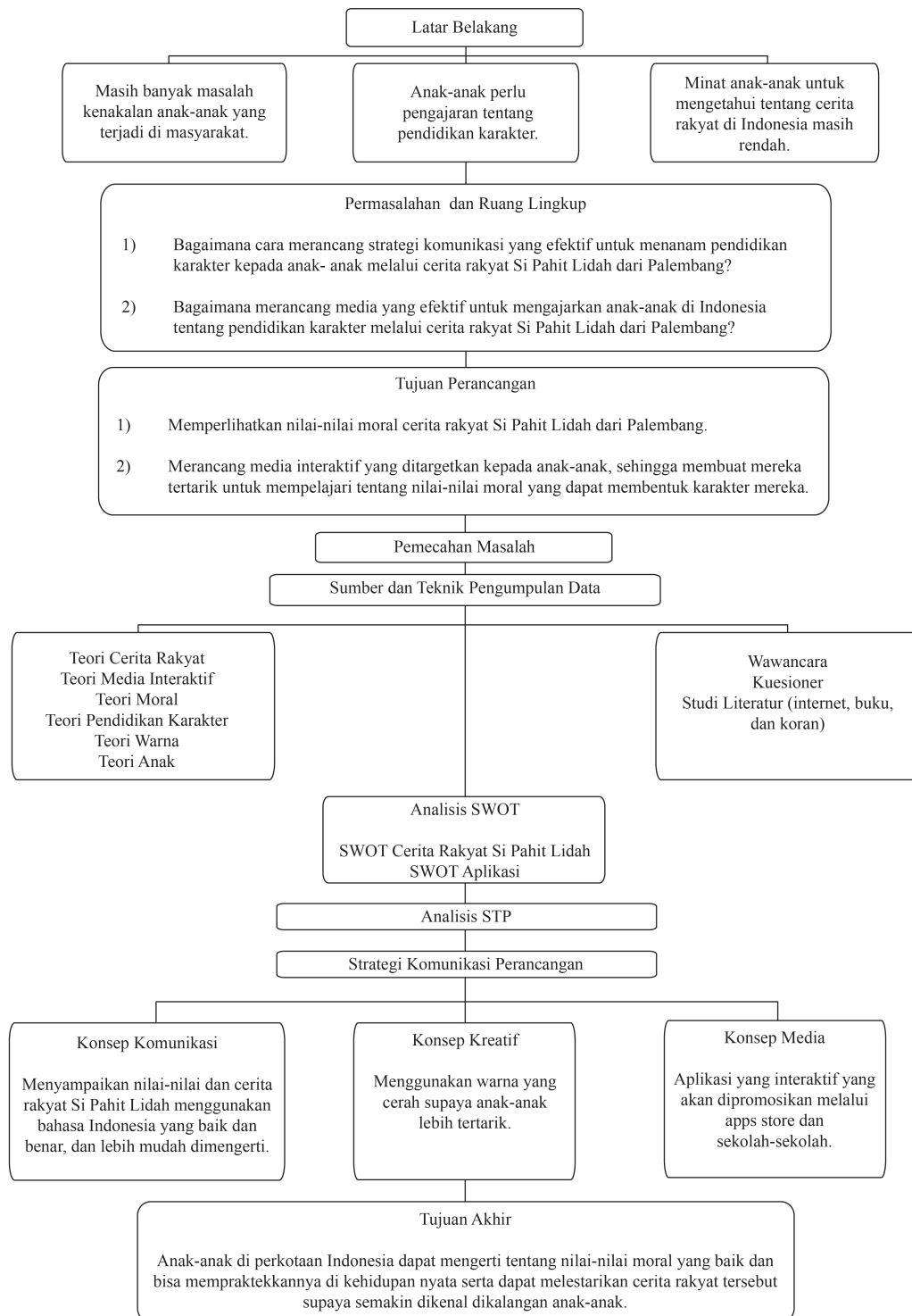
3) Studi Pustaka

Penulis mencari berbagai sumber studi pustaka dari berbagai macam sumber, baik dalam bentuk elektronik maupun media cetak untuk mendapatkan data-data yang

mendukung Tugas Akhir, seperti fenomena yang terjadi, penelitian sejenis, teori-teori yang akan digunakan, dan tinjauan karya sejenis.



1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan
(Sumber : Penulis, 2018)