

# **BAB 1**

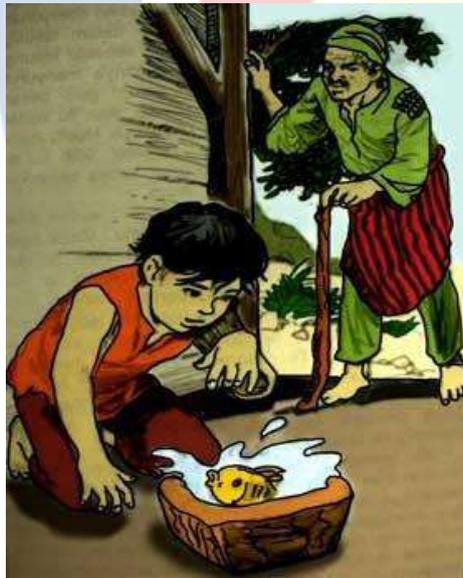
## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sebagai negara kepulauan berbudaya majemuk, dalam hal genetik, sosial, kultur, nilai, bahasa, agama, dan lainnya (Lahamendu dan Olivia Kusuma dewi, 2018), Indonesia tentunya sangat kaya akan budaya. Terdapat aneka ragam kebudayaan di Indonesia, baik dari skala daerah, nasional, bahkan budaya yang asimilasi dari zaman penjajahan (Denova, 2013) yang juga telah menjadi identitas asli bangsa Indonesia. Salah satu bentuk nyatanya di bidang sastra yang kita kenal adalah cerita rakyat atau biasa disebut juga folklor. Namun, perkembangan zaman telah mengubah pola pikir masyarakat, menyebabkan meningkatnya ketidakpedulian terhadap sastra lisan ini. Cerita rakyat semakin terpinggirkan dengan kehadiran berbagai macam hiburan visual dan lisan yang sekarang berkembang di masyarakat. Misalnya saja sinetron, yang alurnya dinilai lebih dekat dengan realitas sehingga lebih mudah didalami dengan antusias oleh masyarakat luas (Rozie, 2019). Jika terus berlanjut, hal ini tentu akan menjadi ancaman terhadap eksistensi sastra lisan tersebut, jika masyarakat memilih untuk melupakannya dari kehidupan mereka. Rozie (2019) akhirnya menyimpulkan bahwa cerita rakyat sebagai salah satu hiburan masyarakat semakin tenggelam. Pernyataan ini kembali didukung oleh hasil wawancara dalam sebuah jurnal oleh Denova (2013) yang menyatakan bahwa budaya asing lebih atraktif bagi murid sekolah dasar dibandingkan budaya lokal. Dari hasil penelitian, disimpulkan bahwa pelajar sekolah dasar kurang memiliki antusiasme dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terlebih terhadap materi pelajaran storytelling, dilihat dari kurangnya antusiasme dan hasil pembelajaran anak, juga kurangnya keterlibatan dan media pembelajaran oleh pendidik (Marvika, et al., 2023). Padahal, cerita rakyat bersumber dari masyarakat Indonesia sendiri, diwariskan secara turun-temurun dalam jangka waktu yang tidak singkat, dengan menyimpan pesan-pesan moral yang bermakna (Nurgiyantoro, 2010). Alur dan penokohan cerita rakyat memang fiksi, tapi

tidak begitu dengan nilai dan pesan moral yang terkandung di dalamnya. Penanaman karakter diupayakan melalui *storytelling* cerita rakyat, di mana pendidik dapat bercerita mengenai berbagai karakter pada cerita rakyat, memberikan gambaran antara hal yang dapat diteladani dan yang tidak (Moeslichatoen, Pratiwi et al., 2021).

Salah satu contoh cerita rakyat yang menerapkan nilai-nilai tersebut melalui alur dan penokohan yang cukup sederhana sehingga mudah dimengerti oleh penikmatnya adalah cerita rakyat La Moelu dari Sulawesi Tenggara. Namun sayangnya, menilik hasil penelitian Gusal pada tahun 2015, disimpulkan bahwa cerita rakyat yang ada pada masyarakat Sulawesi Tenggara juga sudah mulai dilupakan oleh masyarakatnya, menyebabkan cerita La Moelu turut memudar eksistensinya di antara cerita rakyat yang lain. Padahal kelahiran sastra tradisional cerita rakyat bukan hanya sebatas untuk tujuan hiburan, tapi keinginan menyampaikan nilai-nilai luhur kepada generasi selanjutnya dengan dipenuhi kesabaran (Anafiah, 2015).



Gambar 1. 2 Adegan Cerita Rakyat La Moelu

Sumber : medium.com

Rachman (1994) mengemukakan bahwa cerita rakyat sebagai bagian dari sastra lisan merupakan warisan budaya yang berisi nilai-nilai yang di masa kini pantas

untuk dikembangkan dan dimanfaatkan. Maka demi mempertahankan warisan kebudayaan ini, cerita rakyat La Moelu yang mengacu pada buku cerita anak karya Watiek Ideo dengan judul yang sama, diterapkan ke dalam produk permainan edukasi sebagai media pembelajaran yang diperuntukkan penikmat cerita rakyat yang mayoritasnya anak-anak, yang juga akan sekaligus mengintegrasikan unsur interaktif demi menarik antusiasme anak-anak.

Hal ini berdasarkan pada pernyataan dari Hakim & Haryudo (2014), yang mana pembelajaran interaktif (dengan penggunaan media visual, audio, audio visual, ataupun cetak) adalah keterlibatan alat bantu pada tahap pembelajaran demi memenuhi target, yang mana dalam hal ini adalah memahami dan mempertahankan eksistensi cerita rakyat di masyarakat, yang kemudian diwujudkan dengan cara membagikan testimoni terkait media pembelajaran positif untuk anak sesuai dengan kisaran usianya, seperti dalam bentuk permainan (Kusumo, 2018), lebih tepatnya permainan edukasi sebagai sebuah cara yang menghasilkan suasana bermain dan belajar yang menyenangkan (Permana & Djatmiko, 2021), mengingat permainan juga merupakan sesuatu yang dekat dengan anak sehari-hari dan manfaatnya berkaitan erat dengan proses tumbuh kembang anak (Santrock, 2012).

## **1.2 Pendekatan Metodologis**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking*. Metode kualitatif, untuk pengumpulan data akan berfokus pada pengembangan cerita rakyat La Moelu untuk memenuhi kebutuhan pasar dalam konteks media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan edukasi untuk anak-anak. Pendekatan *design thinking* digunakan sebagai tahapan perancangan produk permainan edukasi itu sendiri.

## **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, perancang mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut.

1. Semakin mudarnya eksistensi cerita rakyat di Masyarakat, termasuk oleh pewarisnya.
2. Jika eksistensi cerita rakyat memudar, hal yang sama akan terjadi pada nilai-nilai moral yang dikandungnya.
3. Kurangnya produk yang berhubungan dengan edukasi cerita rakyat, terlebih mainan edukasi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses penerapan unsur cerita rakyat La Moelu ke dalam produk media pembelajaran interaktif sehingga dapat membantu mengembalikan popularitas cerita rakyat La Moelu?
2. Elemen apa saja yang akan diterapkan ke dalam produk media pembelajaran interaktif?
3. Bagaimana media pembelajaran interaktif dengan penerapan cerita rakyat La Moelu bisa diterapkan kepada anak-anak?

#### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Pengumpulan data akan memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. Observasi yang pertamanya ditujukan untuk mengetahui dan memvalidasi batasan umur pengguna spesifik dengan menggunakan produk permainan puzzle bertema cerita rakyat yang sudah ada di pasaran, lalu observasi di RPTRA untuk validasi kebutuhan pasar yang berkaitan dengan kriteria perancangan permainan yang sesuai untuk anak. Observasi akan dilaksanakan kembali pada tahapan *evaluasi desain* pertama dan kedua untuk mengevaluasi prototipe produk.
2. Wawancara kepada penulis buku cerita rakyat, produsen mainan, juga pembimbing RPTRA. Penulis cerita rakyat yang dipilih merupakan Watiek Ideo selaku penulis buku cerita anak dengan mengangkat cerita rakyat La Moelu yang akan diterapkan dalam perancangan produk. Produsen mainan terpilih merupakan perwakilan dari perusahaan Omocho di Bogor yang telah berpengalaman dalam pembuatan permainan edukasi.

## **1.6 Tujuan Penelitian**

Beberapa tujuan dari penelitian dan perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Membagikan lingkup cerita rakyat La Moelu melalui penerapan cerita ke dalam perancangan produk.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang efektif untuk diimplementasikan di masyarakat, terlebih di kalangan anak-anak.
3. Mengambil langkah dalam mengembalikan popularitas cerita rakyat La Moelu dari Sulawesi Tenggara di Masyarakat.

## **1.7 Manfaat Penelitian**

Penelitian dan perancangan ini dapat menyebarkan kesadaran akan peran penting cerita rakyat di Masyarakat sebagai sebuah warisan bangsa yang harus dipertahankan. Perancangan produk media pembelajaran juga dapat berdampak positif pada cerita rakyat seperti La Moelu yang eksistensinya mulai terancam, dengan cara menambah wawasan pengetahuan masyarakat terkait cerita rakyat tersebut, terlebih generasi penerus bangsa, yaitu kalangan anak-anak. Penerapan cerita rakyat dapat menjadi bahan edukasi dan pengembangan kemampuan anak seperti dalam hal moral dan sastra yang juga dapat digunakan oleh anggota tenaga pendidik di instansi pendidikan sebagai cara pembelajaran yang lebih dinikmati oleh peserta didik. Penelitian dan perancangan ini juga diharapkan dapat menginspirasi mahasiswa/i seperti di Universitas Agung Podomoro yang tertarik untuk turut mengembangkan produk berlatar topik yang berkaitan dengan cerita rakyat dan media pembelajaran anak-anak.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

BAB I Pendahuluan

Bab ini memiliki pembahasan terkait latar belakang, pendekatan metodologis, identifikasi masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka kerja penelitian.

## BAB II Tinjauan Pustaka

Berisi teori-teori penunjang penelitian yang merupakan tolak ukur proses penelitian.

## BAB III Metodologi Penelitian

Berisi berbagai jenis tahapan pengumpulan data yang digunakan pada prosedur penelitian.

## BAB IV Data dan Analisis

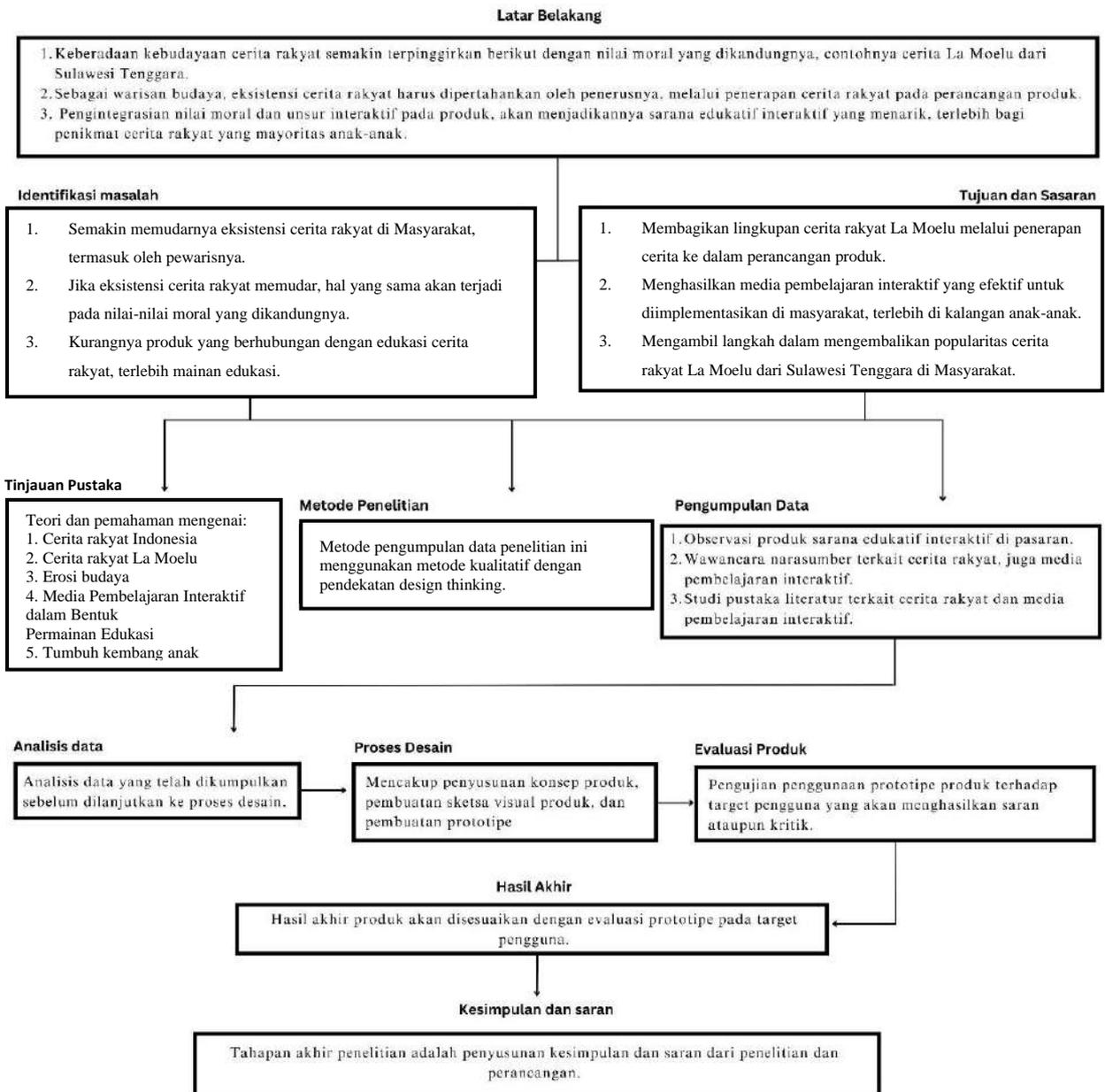
Berisi hasil pengumpulan data primer dan sekunder dari proses observasi, wawancara, dan focused group discussion untuk penelitian yang dilanjutkan dengan implementasi desain yang mencakup sketsa produk, desain visual, serta pembuatan prototipe. Prototipe yang dibuat kemudian akan mengalami tahap evaluasi untuk menerima kritik dan saran dari target penggunaanya.

## BAB V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan keseluruhan penelitian dan juga saran untuk evaluasi perancangan produk.

### **1.9 Kerangka Kerja Penelitian**

Berikut adalah kerangka kerja untuk prosedur penelitian.



Gambar 1. 3 Bagan Kerangka Kerja Penelitian

Sumber: Dokumen Pribadi