

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan, dengan kekayaan sumber daya alam yang berlimpah, Banyaknya pulau-pulau di Indonesia menghadirkan keberagaman etnik, ras, bahasa, agama, suku, dan budaya. Selain kekayaan alam yang berlimpah Indonesia juga memiliki budaya yang unik dan menarik. Menurut Posumah et al., (2021) budaya merupakan salah satu identitas suatu bangsa yang menjadikan bangsa tersebut mempunyai nilai-nilai yang wajib dipertahankan dan dilestarikan.

Memasuki revolusi industri 4.0 perkembangan teknologi menjadi semakin pesat, saat ini teknologi memiliki peranan yang sangat penting di dalam setiap bidang kehidupan mulai dari kesehatan, bisnis, politik, pendidikan, tradisi dan budaya. Salah satu bidang yang sangat berdampak atas perkembangan teknologi yaitu tradisi dan budaya. Di Indonesia terdapat banyak tradisi dan budaya salah satunya adalah tradisi mendongeng. Mendongeng merupakan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun dan berperan penting bagi kehidupan masyarakat yang perlahan mulai ditinggalkan karena terdampak dari perkembangan teknologi. Menurut Primadata & Biroli (2020) perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat masyarakat cenderung meninggalkan tradisi lisan terutama mendongeng. Perlu adanya perkembangan teknologi di dalam

penyampaian cerita rakyat, sehingga nantinya cerita rakyat dapat bertahan di era perkembangan teknologi saat ini.

Bali sendiri merupakan salah satu daerah yang di kenal memiliki beraneka ragam tradisi dan budaya. Di bali mendongeng di kenal dengan istilah *mesatua*. Mendongeng (*mesatua*) merupakan salah satu hiburan yang di jadikan media pembelajaran untuk membentuk karakter etika dan moral. Menurut Suwija et al., (2019) cerita rakyat atau *satua* bali merupakan warisan tradisi lisan yang sangat berpengaruh dalam kehidupan karena mengusung tema nilai luhur, pendidikan, etika dan moral. Mendongeng cerita rakyat sering di gunakan sebagai media dalam memberikan pendidikan untuk membentuk karakter kepada anak-anak. Menurut Lika et al., (2021) cerita rakyat memiliki peran penting dalam membentuk karakter individu pada anak. Saat ini tradisi mendongeng (*mesatua*) yang dulu digunakan sebagai sebuah cara untuk memberikan pendidikan karakter perlahan mulai dilupakan. Dan perlahan di gantikan oleh media – media elektronik seperti televisi dan gadget dan konten di dalamnya sangat jarang memperkenalkan budaya sendiri.

Pendidikan karakter di Indonesia, saat ini mulai mengalami penurunan. Menurut Hermuttaqien dan Mutatik (2018), kurangnya kesadaran akan pentingnya pemberian pendidikan karakter sejak usia dini menjadi salah satu penyebab menurunnya nilai moral pada anak. Pendidikan moral yang diberikan sejak dini ditujukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seorang anak. Dengan mendengarkan cerita (dongeng), anak-anak akan membayangkan tokoh, tempat, dan peristiwa kejadian yang ada pada cerita. Hal ini akan meningkatkan imajinasi dan rasa ingin tahu seorang anak akan berkembang. banyak cerita yang di wariskan

turun - temurun hingga saat ini. Segala bentuk peninggalan baik itu nyata maupun tidak nyata pasti memiliki cerita tersendiri di kalangan masyarakat. Di Bali terdapat banyak cerita rakyat, hal ini yang membuat orang tua dahulu sering mendongeng (*mesatua*) untuk anak-anak mereka karena di setiap cerita rakyat memiliki pesan moralnya tersendiri sehingga itu dapat membantu membentuk karakter pada anak-anak.

Cerita rakyat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu fabel, legenda, mite, sage, epos, dan cerita jenaka. Berdasarkan data dari kementerian pendidikan dan kebudayaan tahun (2021), provinsi Bali memiliki 16 cerita rakyat yang terdiri dari 13 dongeng dan 3 mite. Cerita i cita maprekara merupakan salah satu cerita rakyat yang ada di Bali. Cerita rakyat i cita maprekara mengisahkan seorang laki-laki yang hidup sebatangkara yang mudah percaya dengan orang lain, dan suka menolong. Cerita rakyat i cita maprekara banyak memiliki nilai positif serta pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari namun sangat disayangkan cerita rakyat seperti ini mulai tersingkirkan dengan adanya perubahan kebiasaan masyarakat akibat adanya pengaruh teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada masyarakat umum dengan rentang usia 10 hingga 25 tahun dengan cara menyebarkan angket secara online, yaitu melalui Google Form. Berdasarkan hasil dari angket yang telah disebarkan didapatkan sebanyak 60 responden memperoleh persentase sebesar 94% masyarakat yang jarang mendengar, membaca, dan dongengkan hingga menaritahu tentang cerita rakyat. Persentase sebesar 90% tidak mengetahui tentang cerita rakyat Bali i cita maprekara. Persentase sebesar 95% tertarik dengan pengemasan cerita rakyat ke dalam animasi 2 dimensi.

Berdasarkan permasalahan yang di paparkan di atas, maka diperlukan adanya

kolaborasi antara kearifan lokal dan teknologi modern sehingga kearifan lokal seperti cerita rakyat tidak mudah di tinggalkan di era perkembangan teknologi seperti sekarang. Salah satu penggunaan teknologi yang dapat di manfaatkan sebagai sarana media informasi untuk menyampaikan cerita rakyat bali agar lebih menarik dan tidak monoton dengan cara mengemasnya ke dalam sebuah film. Film tidak hanya memberikan hiburan tetapi dapat juga di jadikan media untuk penyampaian informasi sehingga makna dan pesan-pesan yang terkandung di dalam film mudah di pahami oleh masyarakat yang menyaksikan. film animasi 2 dimensi merupakan media yang sering di manfaatkan karena dapat di nikmai oleh semua kalangan. Menurut Setiawan (2018) film animasi memiliki audio dan visual yang menarik sehingga mudah di terima oleh anak-anak. Di harapkan pesan dan makna yang terkandung di dalam film animasi akan mampu menjadi media tambahan dalam proses belajar-mengajar khususnya etika dan budi pekerti. Menurut Setiawan (2019) Film animasi memiliki keunggulan diantaranya memiliki ruang publikasi serta distribusi yang luas, sehingga bisa di publikasikan di media social yang saat ini berkembang di masyarakat.

Adapun beberapa penelitian yang menggunakan film animasi sebagai sebuah solusi sebagai penyelesaian suatu masalah. Beberapa penelitian tersebut di antaranya di lakukan oleh Setiawan (2019) melalui penelitian tentang "Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi" Film animasi merupakan sebuah seni yang di gunakan di berbagai bidang baik itu bisnis pendidikan dan hiburan. Film animasi juga mampu memvisualisasikan hal-hal yang telah hilang. Dengan pemanfaatan film animasi dapat menampilkan konten audio visual secara bersamaan

sehingga nilai nilai yang terdapat di dalam cerita mudah di pahami oleh penonton. Animasi 2 dimensi mampu menjangkau media populer saat ini sehingga cerita rakyat tidak mudah hilang oleh perkembangan teknologi saat ini. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Saputri et al., (2020) Melalui penelitian yang berjudul “Adaptasi Cerita Pahlawan Riwayat Hidup Mr. I Gusti Ketut Pudja Dalam Bentuk Film Animasi 2 D”. Dimana penelitian pengembangan film animasi 2 dimensi yang menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dan menghasilkan sebuah film animasi 2 dimensi dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan kondisi di atas, maka upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan film animasi 2 dimensi tentang “cerita rakyat Bali i Cita Maprekara”. Penyajian dari cerita rakyat Bali ”i Cita Maprekara” akan di kemas dalam bentuk film animasi 2 dimensi. Sehingga dengan pengembangan ini dapat memberikan alternatif bagi orang tua dalam memberikan pendidikan karakter kepada anak melalui nilai dan pesan moral yang terkandung di dalam cerita. Dengan adanya pengembangan film animasi 2 dimensi ini di harapkan dapat menambah minat masyarakat terhadap cerita rakyat serta membuat cerita rakyat dapat tetap bertahan dan berkembang di tengah perkembangan teknologi. Maka dari itu berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **”Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali I Cita Maprekara”**.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Tradisi mendongeng yang dulunya biasa dilakukan oleh para orang tua untuk memberikan pendidikan moral kepada anak sekarang mulai memudar akibat tergerus dengan perkembangan teknologi yang ada.
2. Media informasi yang digunakan untuk penyampaian cerita rakyat masih sangat terbatas dan terkesan kurang menarik di mana masih belum adanya penyertaan penggunaan teknologi seperti penggunaan animasi penyampaian cerita rakyat.

1.3 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang dapat ditentukan berdasarkan identifikasi masalah diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil pengembangan film animasi 2 dimensi cerita rakyat bali i cita maprekara?
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap film animasi 2 dimensi cerita rakyat bali i cita maprekara?

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini dengan di kembangkannya film animasi 2 dimensi “ cerita rakyat bali i cita maprekara” adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan film animasi 2 dimensi cerita rakyat bali i cita maprekara.
2. Untuk mendeskripsikan respon masyarakat yang telah menonton film animasi 2 dimensi cerita rakyat bali i cita maprekara.

1.5 BATASAN PENELITIAN

Permasalahan dalam pengembangan film animasi 2 dimensi cerita rakyat bali i cita maprekara di batasi oleh beberapa hal berikut:

1. Film ini hanya menggambarkan cerita berdasarkan synopsis dan storyboard yang telah di buat, menggunakan bahasa indonesia.
2. Cerita rakyat bali tentang i cita maprekara ini berbatas pada buku yang berjudul kumpulan satua bali (dongeng rakyat bali).

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Pengembangan animasi 2 dimensi cerita rakyat bali i cita maprekara di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian yang akan di laksanakan di harapkan dapat di jadikan landasan teoritis terhadap pemecahan terhadap pemecahan suatu permasalahan yang terjadi pada masyarakat dengan di kembangkan film animasi 2 dimensi yang mengadaptasi cerita rakyat di harapkan memberikan konsep yang baru sebagai upaya melestarikan cerita rakyat dan dapat menjadi bahan referensi atau acuan penelitian mengenai pengembangan film animasi 2 dimensi.

2. Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Masyarakat

Pengembangan film animasi 2 dimensi cerita rakyat bali i cita maprekara mempunyai manfaat sebagai media yang lebih menarik untuk menyampaikan makna yang terkandung di dalam cerita seperti nilai moral yang nantinya di

tunjukan kepada penonton dapat di gunakan sebagai pedoman hidup dan juga hiburan.

2. Manfaat Bagi Penelitian

Pengembangan film animasi 2 dimensi “cerita rakyat bali i cita maprekara” memiliki manfaat sebagai sebuah media untuk menerapkan pengetahuan yang didapatkan oleh peneliti selama mengikuti kegiatan perkuliahan, serta menambah pengetahuan peneliti mengenai manfaat cerita rakyat bagi kehidupan.

