

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki beraneka ragam budaya dan seni. Salah satu berupa bentuk legenda yang diangkat dari cerita rakyat sebagai kekayaan budaya bangsa warisan para pendahulu yang di dalamnya terkandung suri teladan, nilai pendidikan, nilai moral, nilai etika, dan masih banyak lagi hal-hal positif yang amat penting ditanamkan ke dalam jiwa anak semenjak usia dini. Cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Cerita dan tokoh-tokoh yang ada cukup menarik, unik namun sangat disayangkan anak-anak pada jaman sekarang kurang begitu mengenal mengenai cerita rakyat (Ristina, 2011).

Cerita dan tokoh-tokoh yang dimiliki cerita rakyat cukup menarik, unik dan hebat, sangat disayangkan anak-anak pada jaman sekarang ini kurang begitu mengenal atau bahkan tidak tahu menahu mengenai isi-isi jalannya cerita tersebut. Hal ini disebabkan kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia sendiri untuk tetap mempertahankan keberadaanya. Masyarakat tidak melestarikan karya tersebut dengan cara menurunkanya secara turun menurun, tentunya dengan pengemasan baru yang disesuaikan dengan perkembangan jaman. Mungkin ada beberapa komikus yang mencoba memperbaharui cerita, namun pembaharuan ini nampaknya kurang dapat diterima oleh masyarakat modern, khususnya anak-anak dan remaja,

kesan yang ada tetaplah sama, kuno dan tingkat cerita tergolong rumit (kurangnya penyederhanaan), contoh: karangan Oerip dan R.A Kosasih. Buku yang diterbitkan tidak dikemas dengan gambar-gambar yang menarik dan modern, tampak kuno (baik segi visual maupun bahasa) dan nilai *historical* masih kental. Hal inilah yang mendorong anak-anak menjadi suka dan lebih tertarik pada cerita-cerita luar negeri seperti negara-negara barat dan Jepang, yang dikemas sesuai *trend* masa kini. Sesuatu yang kuno dan membosankan hanya akan dipandang sebelah mata. Mereka tidak peduli dengan cerita-cerita rakyat yang sebenarnya tidak kalah menarik dan unik dengan cerita-cerita luar negeri (Walujo, 2000).

Menyikapi permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mencoba mengkombinasikan unsur budaya dan teknologi dalam sebuah aplikasi yang didalamnya berisi cerita rakyat yang bisa digunakan untuk membantu memperkenalkan budaya Indonesia khususnya cerita rakyat kepada anak-anak dengan penelitian yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah”.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah “Bagaimana membuat aplikasi yang memiliki unsur pengetahuan, menarik, mudah dipahami oleh anak-anak yang mampu memberikan informasi tentang cerita-cerita rakyat di provinsi Jawa Tengah?”.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam penyusunan penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah, yaitu:

1. Aplikasi yang akan dirancang merupakan aplikasi yang bersifat pengetahuan atau informasi yang berisi tentang cerita-cerita rakyat yang ada di Provinsi Jawa Tengah.
2. Pada pengenalan cerita rakyat ini tidak membahas fabel atau cerita tentang binatang.
3. Cerita rakyat dari provinsi Jawa Tengah yang di ambil yaitu :
 - a. Sragen : Joko Budug
 - b. Boyolali : Legenda Endang Nawangsih
 - c. Kudus : Asal Usul Kota Kudus
 - d. Pati : Rara Mendud
 - e. Semarang : Rawa Pening
 - f. Jepara : Asal Usul Huruf Jawa
 - g. Tegal : Asal Usul Kota Tegal
 - h. Banyumas : Asal Usul Kota Baturaden
 - i. Kebumen : Gunung Wurung
4. Permainan (kuis) akan dibuat sebuah *game Matching Pictures*, susun kata dan soal pilihan (tebak kata).
5. Isi dari aplikasi pengenalan cerita rakyat yaitu :
 - a. Pengertian Cerita Rakyat

- b. Kumpulan Cerita Rakyat di Provinsi Jawa Tengah
 - c. Permainan (Kuis)
6. Aplikasi dibuat menggunakan *Software Construct 2* yang kemudian di publikasikan ke *HTML5 website* yang bersifat *online*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi menggunakan *Construct 2* yang di publikasikan ke dalam *HTML5 website* yang dapat membantu memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu aplikasi ini dapat membantu pengguna memahami, mengenali dan mengingat kembali akan cerita-cerita lama yang mulai terelakkan di jaman *modern*.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Teori - teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.