

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan bagian dari tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun dan mencerminkan nilai-nilai sosial, budaya serta moral suatu masyarakat. Cerita rakyat juga sebagai ekspresi kolektif yang hadir dalam bentuk mitos, legenda maupun dongeng yang berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, namun juga sebagai sarana pendidikan dan pewarisan kearifan lokal (Lindayani et al., 2024).

Dalam konteks kebudayaan Indonesia, cerita rakyat memiliki posisi penting karena merepresentasikan keragaman etnik, bahasa dan sejarah yang menjadi identitas nasional. Salah satu bentuk cerita rakyat adalah legenda, yang biasanya berkaitan dengan asal-usul suatu tempat, tokoh atau peristiwa, sehingga memiliki kedekatan emosional dengan masyarakat pendukungnya.

Kedekatan emosional legenda hadir karena dianggap berakar pada peristiwa nyata dan ruang geografis tertentu, sehingga mudah membangun keterikatan budaya pada masyarakat. Jika dikenalkan sejak dini, legenda dapat memperkuat identitas serta menanamkan nilai moral pada generasi muda (Luardini, 2023).

Namun, minat generasi muda terhadap cerita rakyat Nusantara, khususnya legenda, mengalami penurunan yang cukup signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Data Badan Pusat Statistik yang dikutip CNBC Indonesia (2024) mencatat hanya 17,21 % anak Indonesia yang dibacakan buku cerita oleh orang tua/wali, dengan persentase sebesar 11,12 % yang dibacakan dongeng.

Fakta di lapangan yang ditemukan oleh peneliti juga menunjukkan bahwa guru sekolah dasar mulai jarang memperkenalkan cerita rakyat seperti legenda, sehingga murid semakin asing dengan tradisi lisan tersebut. Rendahnya minat anak terhadap cerita rakyat dipengaruhi oleh dominasi media hiburan digital yang menawarkan konten instan dan global.

Dominasi media digital seperti *game* dan *streaming* juga disebut menjadi penyebab konten tradisional seperti cerita rakyat perlahan kehilangan perhatian (Arifah et al., 2024). Sementara itu, legenda memiliki peran penting sebagai media pewarisan nilai moral, kearifan lokal dan identitas budaya. Kondisi ini menandakan adanya tantangan serius dalam menjaga eksistensi legenda Nusantara ditengah derasnya arus budaya populer global.

Meski demikian, sejumlah penelitian menunjukkan cerita rakyat masih relevan salah satunya sebagai media pendidikan. Melalui penelitian tersebut, cerita rakyat berperan sebagai media untuk membantu meningkatkan literasi (Sari, 2020). Melalui modifikasi cerita rakyat seperti asal-usul jaranan dapat menarik minat baca remaja hingga 95% responden menyatakan lebih tertarik setelah membaca versi modifikasi (Hibatulloh et al., 2023). Hal ini menunjukkan adanya potensi pengembangan media kreatif berbasis cerita rakyat untuk mendukung literasi dan pelestarian budaya.

Di sisi lain, media konvensional seperti buku atau dongeng lisan seringkali bersifat pasif dan kurang sesuai dengan pola interaksi generasi digital. Mainan konstruksi seperti LEGO dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, koordinasi spasial, kreativitas dan interaksi sosial. Dengan karakter modularnya,

LEGO memungkinkan fleksibilitas dalam merancang karakter, latar dan alur secara interaktif (Maknuni dan Rizayanti, 2025).

Berangkat dari celah tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan media visual berupa *minifigure* dan *mini diorama* berbasis *bricks* sebagai sarana alih wahana dongeng legenda Nusantara. Pemilihan mainan konstruksi berbasis *bricks* seperti LEGO sebagai media alih wahana legenda Nusantara didasarkan pada karakteristiknya sebagai media visual – edukatif yang bersifat konstruksi, modular dan partisipatif. LEGO memungkinkan proses visualisasi narasi dilakukan melalui perancangan bentuk 3 dimensi yang melibatkan unsur tokoh, latar dan alur cerita secara konkret.

Sistem modular yang dimiliki *minifigure* dan *bricks* memungkinkan fleksibilitas dalam merancang karakter, latar maupun alur cerita, sehingga mendorong keterlibatan *audiens* dalam proses mendongeng. Dalam teori *constructionism*, dijelaskan bahwa proses belajar menjadi lebih efektif ketika peserta didik secara aktif membangun objek nyata sebagai representasi ide dan pemikiran mereka (Bahrum & Samsudin, 2021). Melalui teori tersebut, aktivitas merancang *minifigure* dan *mini diorama* berbasis *bricks* memungkinkan *audiens* tidak hanya menerima cerita legenda secara pasif, tetapi turut merekonstruksi narasi melalui proses desain dan permainan, sehingga nilai moral dan budaya yang terkandung dalam legenda dapat dipahami secara kontekstual.

1.2. Perkembangan Ide Penciptaan

Ide penciptaan karya ini telah berkembang sejak semester 4 melalui mata kuliah Metodologi dan Pengantar Penciptaan Desain. Pada awalnya, peneliti merancang konsep seri *minifigure* bertemakan karakter dari jagad sinema Bumilangit, yang kala itu sedang naik daun setelah perilisan film Sri Asih pada tahun 2022.

Tujuan dari perancangan ide tersebut untuk meningkatkan kesadaran dan ketertarikan masyarakat pada budaya populer Indonesia seperti dunia pahlawan super Bumilangit melalui media *minifigure*. Minat ini berakar dari pengalaman peneliti juga yang sejak kecil terbiasa bermain menggunakan LEGO.

Selain mengikuti instruksi yang terdapat pada mainan tersebut, peneliti juga gemar melakukan eksperimen kreatif seperti merancang *custom minifigure* untuk menciptakan karakter baru dengan bahan yang ada. Dari pengalaman tersebut, peneliti menemukan kelebihan pada *minifigure* sebagai media unik dalam menciptakan desain karakter karena sifat modularnya yang dapat dirangkai sesuai imajinasi atau keinginan yang memainkannya.

Pada semester 6, melalui mata kuliah Studio Desain, ide awal ini berkembang dengan menggabungkan unsur *superhero* dengan menambahkan unsur tradisional seperti cerita rakyat Nusantara. Peneliti menciptakan karakter bernama 'Jawara' yang terinspirasi dari tokoh legenda dari Jawa Barat seperti Prabu Siliwangi, yang kemudian dikembangkan ke dalam bentuk pahlawan super kontemporer. Upaya ini memperlihatkan arah eksplorasi baru, yakni bagaimana mengawinkan identitas lokal dengan bahasa visual global melalui medium karakter populer.

Fokus karya tidak hanya berhenti pada *minifigure* seiring waktu berjalan, peneliti mengembangkan dan memperluas ide dengan menghadirkan *mini diorama* berbasis *bricks* disamping kehadiran *minifigure* pada ide karya ini. Kehadiran diorama diposisikan sebagai panggung visual yang akan memperkuat narasi dan pengalaman mendongeng saat bermain.

Pada tahap inilah peneliti mulai merumuskan gagasan utama tugas akhir, yaitu merepresentasikan dongeng legenda Nusantara melalui *minifigure* dan *mini diorama* sebagai strategi visual yang interaktif, edukatif sekaligus relevan bagi generasi muda di era globalisasi.

1.3. Masalah Penciptaan

- 1.3.1. Bagaimana pengembangan konsep dongeng legenda Nusantara dalam format *mini diorama* berbasis *bricks*?
- 1.3.2. Bagaimana perwujudan karakter visual *minifigure* dan *mini diorama* berbasis *bricks*?
- 1.3.3. Bagaimana pengolahan media dan teknik dalam perancangan *minifigure* dan *mini diorama*?

1.4. Tujuan Penciptaan

- 1.4.1. Mengembangkan konsep dongeng legenda Nusantara melalui format *mini diorama* berbasis *bricks*.
- 1.4.2. Mewujudkan karakter visual *minifigure* dan *mini diorama* berbasis *bricks*.

- 1.4.3. Mengolah media dan teknik dalam perancangan *minifigure* dan *mini diorama*.

1.5. Manfaat Penciptaan

1.5.1. Bagi Peneliti

1. Penelitian ini memberi kesempatan kepada peneliti untuk mengeksplorasi pendekatan desain dalam mengangkat cerita rakyat Nusantara melalui media *bricks* dan *minifigure*.
2. Memberikan pengalaman dalam merancang karya visual fungsional, edukatif sekaligus komunikatif secara visual.
3. Mendukung portofolio peneliti sebagai desainer yang mampu menggabungkan budaya lokal dengan pendekatan desain yang sesuai dengan tren global.

1.5.2. Bagi Pengguna (Masyarakat)

1. Menawarkan alternatif visualisasi cerita rakyat yang mempertahankan nilai budaya dengan pendekatan desain yang kontekstual dan komunikatif.
2. Menyediakan alternatif media edukasi budaya yang interaktif melalui visualisasi berbasis *minifigure* dan *bricks* sesuai tren global.
3. Membantu melestarikan dan meningkatkan kembali minat masyarakat terhadap budaya lokal seperti dongeng legenda Nusantara.

1.5.3. Bagi Ilmu Pendidikan Seni Rupa

1. Mendorong pemanfaatan cerita rakyat sebagai sumber bentuk dan narasi dalam proses pembelajaran Seni Rupa.

2. Menambah pendekatan baru dalam desain berbasis budaya lokal dengan media alternatif sesuai tren global seperti *minifigure* dan *bricks*.
3. Menjadi contoh rujukan studi kasus tentang bagaimana visual *storytelling* dapat digunakan dalam konteks pembelajaran seni berbasis proyek.

1.5.4. Bagi Peneliti Seni Rupa

1. Memperkaya eksplorasi media visual melalui integrasi cerita rakyat dengan sistem konstruksi LEGO *Bricks*, sehingga memperluas wawasan dalam praktik Seni Rupa kontemporer.
2. Memberikan pengalaman dalam mengaplikasikan teori alih wahana dari teks naratif (legenda) ke medium visual berupa *minifigure* dan diorama, yang dapat menjadi referensi metode penciptaan Seni Rupa.
3. Menjadi dokumentasi ilmiah yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan tema serupa pada media berbeda.

1.5.5. Bagi Lembaga Pendidikan

1. *Mini diorama* berbasis *bricks* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif yang lebih menarik bagi siswa, khususnya dalam mengenalkan legenda Nusantara.
2. Memperkuat literasi visual dan imajinasi siswa melalui keterlibatan aktif dalam merakit dan mendongeng dengan media diorama.

3. Membantu menyediakan model pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) yang dapat dipadukan dengan kurikulum seni, budaya maupun bahasa.

1.6. Fokus Penciptaan (*State of Art*)

1.6.1. Aspek Konseptual

Pemilihan judul “Alih Wahana Dongeng Legenda Nusantara Dalam Rancangan *Mini Diorama* Berbasis *Bricks*” didasarkan pada fenomena menurunnya tingkat familiaritas dan minat generasi muda terhadap cerita rakyat, khususnya kategori legenda Nusantara. Dominasi media hiburan digital yang bersifat instan menjadi salah satu penyebab menurunnya minat baca siswa termasuk pada bahan bacaan seperti cerita rakyat (Arifah et al., 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media edukatif berbasis visual dengan memanfaatkan LEGO *Bricks* dan *minifigure* yang dirancang dalam bentuk *mini diorama* sebagai sarana mendongeng. Media ini diharapkan dapat memperkenalkan kembali legenda Nusantara kepada generasi muda melalui pendekatan yang interaktif, imajinatif sekaligus menyenangkan.

Mini diorama tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai sarana media edukasi yang mampu menanamkan nilai budaya lokal, memperkaya wawasan tentang kekayaan cerita rakyat Indonesia, serta memperkuat identitas kultural generasi mendatang.

1.6.2. Aspek Visual

Dalam perancangan *mini diorama* berbasis *bricks* maupun karakter visual pada *minifigure*, gaya ilustrasi yang dipakai oleh peneliti berupa gaya kartunis dengan menyederhanakan bentuk visual asli suatu objek, karakteristik dan atribut tradisional tanpa banyak menghilangkan makna atau mendistorsi simbol-simbol visual yang memiliki makna dari elemen visual lokal tersebut. Dari aspek warna, warna yang sering ada di atribut tradisional tetap ditekankan agar tidak kehilangan maknanya.

Gaya visual yang dipilih mempertimbangkan keterjangkauan makna bagi anak-anak usia 8-10 tahun. Karakteristik visual anak-anak sudah mengenal berbagai bentuk, warna, tekstur dan garis sejak dini serta memiliki kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan ide secara visual dalam konteks budaya dan sosial mereka (Bastari, 2022). Oleh karena itu, penggunaan gaya kartunis khas LEGO *minifigure* yang sederhana dan mudah dikenali dipadukan dengan elemen visual pendukung lokal seperti baju adat hingga aksesoris tradisional dalam *minifigure* dan *mini diorama*.

Intelligentia - Dignitas

1.6.3. Aspek Operasional

Tahap operasional dalam perancangan karya “Alih Wahana Dongeng Legenda Nusantara dalam Perancangan *Mini diorama* berbasis *Bricks*” mencakup tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir.

a. Tahap Persiapan

Peneliti menentukan tema penciptaan berdasarkan fenomena menurunnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat, khususnya legenda Nusantara, memilih media berupa LEGO *Bricks* dan *minifigure* yang bersifat modular dan presisi serta mendorong kreativitas anak-anak lewat permainan yang tidak terbatas pada satu bentuk saja (LEGO Group, 2025; Tseng, 2023).

b. Tahap Pelaksanaan

Diawali dengan pengumpulan data mengenai bentuk dan nilai cerita rakyat serta penentuan cerita rakyat melalui hasil observasi di lapangan (kuesioner), sehingga ditemukan responden lebih familiar terhadap legenda Malin Kundang, pembuatan sketsa ide, penyusunan desain karakter, serta perancangan *mini diorama* modular yang divisualisasikan dengan teknik ilustrasi *vector* bergaya kartunis khas LEGO menggunakan Adobe Illustrator.

Pada perancangan *mini diorama*, peneliti menggunakan *software Bricklink Studio 2.0* dan *Bricklink PartDesigner* untuk menyusun *prototype* dari *mini diorama* menggunakan *digital bricks* hingga *layouting* buku petunjuk dari *mini diorama* tersebut.

c. Tahap Akhir

Penyempurnaan (*finishing*) seluruh desain dengan memastikan proporsi, warna, serta detail visual telah sesuai standar sekaligus pengecekan kesalahan teknis seperti ketidaksesuaian ukuran atau tipografi.

Setelah itu, desain dicetak (*printed*) dan diwujudkan dalam bentuk *prototype minifigure mini diorama* yang siap untuk diuji coba dan divalidasi melalui *audiens* atau calon pengguna maupun narasumber ahli magang maupun narasumber ahli media.



Intelligentia - Dignitas