

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan Legenda salah satu di antaranya adalah legenda Batak Karo yang terdapat di Sumatera Utara, legenda dari masyarakat Batak Karo yang umumnya bermukim di Kabupaten Karo. Legenda Batak Karo ini sangat banyak jumlahnya, baik yang diungkapkan dalam bentuk lisan maupun yang telah diungkapkan dalam bentuk tulisan. Secara umum Legenda ini masih diungkapkan dalam bahasa Batak Karo. Hal ini mengingat bahwa secara geografis bahasa Batak Karo masih dipergunakan sebagai sarana komunikasi oleh suku Batak Karo yang tinggal di daerah asal maupun perantauan.

Menurut Danandjaja, (1998:66) Legenda seringkali dipandang sebagai “sejarah” kolektif (folk history) walaupun sejarah itu tidak tertulis telah mengalami distorsi, sehingga seringkali dapat jauh berbeda dengan kisah aslinya. Oleh karenanya, jika kita hendak mempergunakan legenda sebagai bahan untuk merekonstruksikan sejarah suatu folk, kita harus membersihkan dahulu bagian-bagiannya yang mengandung sifat-sifat ffolklor, misalnya bersifat pralogis atau yang merupakan rumus-rumus tradisi lisan seperti yang dikemukakan oleh Lord Regland (1963:150)”. Legenda memiliki kandungan nilai-nilai luhur yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Mengingat begitu besar makna legenda bagi masyarakat pendukungnya, maka perlu diadakan suatu kajian mengenai legenda-legenda yang masih dikenal dan hidup pada masyarakat tertentu.

Danau lau kavar adalah danau yang berada di kaki gunung sinabung di desa kutagugung kecamatan naman teran, sekitar 30 km dari kota medan.. Danau ini menampilkan keindahan yang dapat memanjakan mata dan juga memiliki cerita tersembunyi dibalik terjadinya danau Lau Kavar. Namun, dikarenakan erupsi gunung sinabung. Pengujung danau lau kavar semakin menurun sehingga cerita dan keindahan danau lau kavar sudah kurang diketahui oleh masyarakat.

Legenda dapat digolongkan seperti yang dikemukakan oleh brunvand dalam danandjaja (2002:67) yaitu legenda keagamaan, legenda perseorangan, legenda alam dan

legenda setempat. Dan peneliti memilih salah satu yaitu: legenda setempat, dimana mengandung cerita yang berhubungan dengan terjadinya suatu tempat seperti gunung, bukit, danau dan sebagainya.

Hal itu disebabkan untuk mencari kebenaran faktanya sangatlah sulit dan cerita itu banyak dibumbui oleh hal yang tidak masuk akal atau tidak rasional. Salah satunya dalam cerita legenda danau lau kavar yang menceritakan seorang nenek yang mengutuk desa kavar menjadi danau lau kavar yang saat ini masih ada.

Saat ini, menceritakan legenda sudah tidak lagi dibudayakan. Anak-anak menjadi tidak berminat dengan legenda. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi yang semakin canggih dengan menawarkan sumbu hiburan alternatif yang menarik minat masyarakat khususnya anak-anak. Kecanggihan teknologi telah melunturkan budaya lokal. Maka dari itu, kalangan anak-anak saat ini telah kehilangan minat untuk mengetahui berbagai macam folklor khususnya Legenda. Hal tersebut berdampak pada kecintaan masyarakat khususnya anak-anak terhadap folklor yang ada diberbagai daerah.

Perlu diketahui ternyata bentuk cerita tentang asal mula Danau Lau Kavar juga belum banyak diketahui oleh masyarakat. Sehingga peneliti menganggap hal tersebut sangat penting dalam menambah wawasan masyarakat. masyarakat terdahulu menceritakan legenda kepada anak sebagai tradisi.

Melihat kenyataan ini, peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian terhadap Revitalisasi Legenda Danau Lau Kavar Melalui video Animasi. melalui Video animasi masyarakat terutama anak-anak menjadi lebih tertarik untuk mengetahui legenda danau lau kavar terkhusus pada masyarakat yang bermukim di daerah danau lau kavar. Berdasarkan hasil wawancara peneliti, terdapat beberapa masyarakat yang tidak sepenuhnya mengetahui cerita legenda danau lau kavar. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul tersebut.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang diuraikan tersebut, maka yang menjadi identifikasi penelitian ini adalah

1. Kemajuan teknologi yang semakin canggih dengan menawarkan sumber hiburan alternatif yang menarik minat masyarakat khususnya anak-anak

2. Minimnya kebiasaan masyarakat dalam memperkenalkan legenda kepada anaknya.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka peneliti membatasi pokok permasalahan pada “Revitalisasi Legenda Danau Lau Kavar melalui Video Animasi”

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah antara lain:

1. Bagaimana legenda danau lau kavar?
2. Bagaimana revitalisasi legenda danau lau kavar dalam bentuk video animasi?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui legenda danau lau kavar
2. Untuk mengetahui hasil revitalisasi legenda danau lau kavar dalam video animasi.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan ialah untuk menumbuhkan keinginan masyarakat khususnya anak-anak dalam melestarikan cerita rakyat dan meningkatkan cerita danau lau kavar dengan menggunakan media animasi yang dirancang dengan tokoh-tokoh karakter yang dapat dibuat sedemikian rupa sehingga mempunyai sifat dan tingkah laku seperti manusia.