

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beranekaragam karya sastra di Indonesia salah satunya legenda. Legenda merupakan warisan dalam melestarikan ciri khas budaya secara turun-temurun yang terdapat dikalangan masyarakat, biasanya legenda terjadi di suatu kawasan atau wilayah pada masa silam. Diantaranya legenda Batak Karo yang terletak di Sumatera Utara. Suku Batak Karo tidak terlepas dari sejarah yang dimiliki oleh masing-masing daerah.

Cerita rakyat diungkapkan melalui media lisan dan tulisan yang berkaitan dengan asal-usul terjadinya peristiwa seperti Danau Lau Kawar, Istana Maimun, dan Danau Toba. Setiap legenda kaya akan nilai luhur yang bersifat tradisional serta mempunyai banyak variasi cerita karena prosesnya pada umumnya dari tuturan.

Bascom dalam Danandjaja (2002:50) mengatakan bahwa salah satu bagian dari cerita rakyat atau cerita prosa adalah legenda (*legend*). Berdasarkan jenis cerita rakyat legenda termasuk didalamnya. Legenda biasanya dikaitkan dengan watak, alur dan latar yang biasanya benar-benar nyata. Kendati demikian, legenda begitu besar maknanya bagi masyarakat tertentu.

Pancur Kuta adalah legenda yang berasal dari Desa Talun Kenas di Kabupaten Deli Serdang. Pancur Kuta pemandian yang memiliki pancuran dengan keindahan tersendiri oleh masyarakat Talun Kenas. Dalam legenda Pancur Kuta menceritakan tentang pancuran yang dipercaya oleh penduduk sekitar sebagai pelindung desa dari petaka.

Legenda dapat digolongkan seperti yang dikemukakan oleh Brunvand dalam Danandjaja (2002:67) yaitu legenda keagamaan, legenda perseorangan, legenda alam dan legenda setempat. Namun peneliti memilih salah satu yaitu: legenda setempat, dimana mengandung cerita yang berhubungan dengan terjadinya suatu tempat.

Saat ini, cerita rakyat seperti legenda sudah mulai terkikis dan dihiraukan begitu saja. Hal ini disebabkan semakin menurun kepedulian masyarakat terhadap cerita rakyat dan legenda juga dianggap sudah kuno. Perkembangan zaman yang pesat dan kecanggihan teknologi mempunyai magnet tersendiri sehingga menurunnya daya tarik serta minat masyarakat khususnya kalangan anak untuk mengetahui cerita rakyat.

Kehebatan teknologi mendekam budaya yang seharusnya terus dikembangkan. Banyak legenda yang ceritanya tidak tereksplore dalam masyarakat luas, melainkan hanya pada penduduk sekitar saja. Salah satu faktor yaitu minimnya kebiasaan orang tua dalam memperkenalkan legenda kepada anaknya sehingga legenda kurang dikenal dan diminati oleh masyarakat maupun anak-anak.

Ada beberapa hubungan yang berdampak pada ketertarikan masyarakat terhadap *folklore* yang ada diberbagai daerah khususnya kalangan anak. Kenyataan ini, membuat peneliti mengkaji tentang Revitalisasi Legenda Pancur Kuta melalui Perancangan Komik Digital. Melalui komik digital legenda dapat dikembangkan dengan kreativitas dan inovasi baru sehingga masyarakat lebih terpikat khususnya kalangan anak-anak. Dengan begitu, tidak hanya penduduk sekitar saja bisa menikmati dan mengetahui berbagai informasi tentang Pancur Kuta, namun masyarakat luas dapat mengakses legenda tersebut melalui gawai.

Komik digital adalah komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu dengan demikian dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik dikemukakan oleh Lamb dan Johnson (2009). Salah satu penggunaan komik digital yaitu menjadi alternatif utama sarana penceritaan serta mengangkat cerita rakyat. Legenda yang dikemas oleh komik digital dapat menyatukan cerita, meningkatkan fantasi pembaca serta membudidayaakan pelestarian cerita rakyat khususnya legenda.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a) Minimnya kebiasaan orang tua dalam memperkenalkan legenda kepada anaknya sehingga legenda kurang dikenal dan diminati oleh masyarakat maupun anak-anak.
- b) Menurunnya minat baca masyarakat terhadap legenda khususnya kalangan anak pada kemajuan teknologi yang semakin pesat.

1. 3 Batasan Masalah

Berdasarkan konteks latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada revitalisasi legenda melalui perancangan komik digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah, identifikasi masalah yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana merevitalisasi legenda Pancur Kuta melalui perancangan komik digital yang mampu menjadi media, agar dapat menarik para pembaca untuk melestarikan legenda.

1. 5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti merumuskan tujuan penelitian antara lain untuk merevitalisasi hasil legenda Pancur Kuta melalui perancangan komik digital.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat teoretis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil riset ini dapat meningkatkan cerita legenda serta melestarikan legenda Pancur Kuta dengan menggunakan sarana digital yang dikemas dengan bentuk karakter yang dapat dibuat sedemikian rupa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Penelaah

Manfaat bagi penelaah dapat meningkatkan wawasan, pengetahuan, serta pengalaman.

b) Bagi Pembaca

Manfaat bagi pembaca dapat mengetahui cerita legenda Pancur Kuta sehingga dapat menerapkan pesan moral yang terdapat dari cerita tersebut, serta menambah wawasan pembaca.