BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Generasi muda adalah tolak ukur suatu bangsa menjadi bangsa yang luhur. Apabila generasi muda itu tangguh dan memiliki mental bersaing tanpa melupakan akar kehidupannya, maka akan tecipta Indonesia yang lebih baik di kemudian hari, begitu pula sebaliknya.

Menurut M. Sihab dijelaskan dalam laman yang berjudul Krisis Moral Generasi Muda (2009) "Generasi muda sekarang mulai mengalami krisis jati diri dan moral. Jiwa patriotismenya pudar, kepribadian ketimuran mulai berkurang. Betapa tidak, krisis moral ini terjadi, karena selain sudah menjadi hal biasa, juga bisa mengakibatkan krisis identitas bangsa yang dikarenakan pola pikir masyarakat yang kian berkembang tanpa adanya batasan yang menyadarkan mereka, sehingga kegagalan dalam pembangunan identitas pada generasi muda, akan berdampak besar bagi kegagalan dalam pembangunan bangsa di segala aspek."

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa bangsa Indonesia sedang mengalami krisis identitas bangsa sebagai bangsa yang seharusnya memiliki budaya ketimuran.

Dalam masyarakat sekarang, sulit untuk menemukan fenomena kemasyarakatan yang mencerminkan nilai-nilai sebagai bangsa yang memiliki nilai ketimuran. Nilai-nilai ketimuran sebagai bangsa yang kental akan nilai sopan santun. Kesemua nilai-nilai tersebut hanya dapat ditemukan dalam tulisan dan jarang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Krisis identitas ini jauh lebih membahayakan bagi bangsa Indonesia dibandingkan krisis ekonomi yang menimpa Indonesia sekarang ini. Karena tanpa adanya perbaikan, suatu saat nanti bangsa ini akan hilang.

Sebagai suatu bangsa, tidak hanya dikenal karena namanya saja, tapi juga ciri khas dan identitas bangsanya. Tanpa itu semua tidaklah memiliki perbedaan dengan bangsa lain yang ada di dunia.

Untuk menciptakan generasi muda yang tangguh dan memiliki mental bersaing, harus melalui proses yang panjang, yaitu dengan mendidik generasi muda usia kanak-kanak dengan suatu pembelajaran kehidupan. Salah satunya dengan menceritakan kisah-kisah kepahlawanan, cerita – cerita rakyat atau dongeng yang didalamnya memberikan pembelajaran tentang kehidupan.

Menurut peneliti Balai Bahasa Medan (BBM), Agus Bambang Heryanto, mengatakan, “cerita-certia rakyat merupakan salah satu bentuk kearifan lokal penuh dengan nasihat-nasihat dan mendidik yang sangat bermanfaat untuk generasi muda, cerita rakyat bagi bangsa Indonesia sudah menjadi kekayaan budaya sejak dahulu dan selama ini kekayaan itu terpendam dalam komunitas terbatas, seperti dalam ingatan orang tua atau para tukang cerita dalam lingkungan mereka sendiri.”

Sama seperti bahasa Indonesia, cerita-cerita rakyat itu juga merupakan salah satu identitas bangsa, karena pada umumnya cerita-cerita rakyat diangkat dari budaya luhur bangsa Indonesia yang turun temurun.

(KBBI,1995 : 268) Epos atau epik adalah sastra cerita kepahlawanan; syair panjang yang menceritakan riwayat perjuangan seorang pahlawan; wiracarita. Di dalam epos selalu digambarkan kebaikan melawan kejahatan, biasanya epos diceritakan dengan penghayatan yang heroik. Tokoh pengusung kebaikan (protagonis) dalam epos memiliki karakteristik tanpa cacat dan nyaris sempurna, sebaliknya tokoh pengusung kejahatan (antagonis) memiliki karakteristik dengan emosi yang tidak stabil.

Wiracarita Ramayana, sebuah epik yang sudah dikenal sejak 1500 SM, cerita ini tersebar pada abad ke-4. Harus diakui bahwa Ramayana tak sekedar jadi cerita yang terbatas di dalam negeri tanah lahirnya India, tetapi tersebar ke penjuru dunia termasuk ke Indonesia. Datangnya mula-mula berbentuk kakawin abad ke-10 lalu berkembang dalam bentuk cerita biasa abad ke-15. Penyebarannya mencakup kawasan Asia Selatan dan Asia Tenggara, epik Ramayana yang panjang ini disusun oleh seorang Resi yang bernama Walmiki atau Valmiki kedalam bahasa Sansekerta.

Namun proses penyampaian cerita tersebut sudah mengalami reinterpretasi. Masalahnya adalah ada kondisi yang mendorong reinterpretasi pada komersialisme nilai, seperti contoh di televisi atau media – media lainnya, yang banyak dimunculkan hanya cerita-cerita fantasi yang berasal dari luar negeri, padahal belum tentu cerita tersebut sesuai dengan budaya Indonesia. Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk menangkal kehilangan identitas diri dan budaya bangsa adalah menggali dan memopulerkan kembali cerita warisan budaya Indonesia.

Dalam penyajian cerita, struktur cerita, aksi dan reaksinya, kisah Ramayana menyajikan pelajaran-pelajaran dan nilai-nilai yang bisa diterapkan sepanjang waktu untuk semua kondisi hidup dan layak untuk diteruskan. Nilai-nilai tersebut terdapat di setiap pembabakannya melalui penceritaan dari kasus-kasus seperti, kasus kekeluargaan, percintaan, persahabatan, dan lain sebagainya. Begitu pula menurut Nur Mursidi dalam Epik Ramayana dalam Berbagai Narasi (2003) Pelajaran apa yang bisa dipetik dari kisah Ramayana, mengingat epik itu ditulis dua puluh empat abad yang lalu dan kini terdapat banyak versi? inti dari kisah Ramayana tak terkurangi, pesan dan nilai pelajaran dalam kisah ini, merupakan bentuk keteladanan dari tokoh utama yang bisa dijadikan cermin dalam menjalani hidup ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Krisis identitas pada bangsa Indonesia sekarang ini merupakan sebuah wacana yang harus diperhatikan dengan sigap, generasi muda adalah aset bangsa yang nantinya akan menjadi penerus dimasa yang akan datang, akan tetapi perlunya pendidikan moral sedini mungkin supaya dapat menjadikan generasi yang memiliki mental bersaing tanpa melupakan akar budayanya. Warisan-warisan budaya berupa cerita Ramayana dan cerita-cerita rakyat lainnya adalah salah satu sarana pendidikan moral yang sangat mendidik. Akan tetapi banyak permasalahan yang muncul dalam masalah ini, diantaranya:

- Reinterpretasi dalam menyampaikan informasi tentang warisan budaya berupa cerita klasik Ramayana kepada generasi berikutnya sehingga menghambat regenerasi pelaku kebudayaan.

- Tidak adanya batasan untuk membatasi arus moderenisasi pada generasi muda.

- Pola pikir manusia yang semakin kritis akan masa depan, sehingga berkurangnya kesadaran akan pentingnya pengalaman di masa lalu.

1.3 Fokus Masalah

Bagaimana menyampaikan informasi mengenai nilai-nilai yang terdapat dalam cerita Ramayana melalui tokoh terpilih kepada generasi muda, agar dapat menjadikan mereka sebagai generasi yang sadar akan identitas jati diri bangsanya dan juga sebagai bekal dalam menjalankan kehidupan?

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang media Informasi dengan tujuan untuk menceritakan kembali cerita Ramayana dan memasukan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita Ramayana melalui tokoh terpilih.

1.5 Kata Kunci

1. **Nilai**

   Dijelaskan dalam laman Rumah Belajar Psikologi mengenai Pengertian Nilai yaitu, nilai adalah sikap-sikap dan perasaan yang diterima secara luas oleh masyarakat dan merupakan dasar untuk menentukan yang benar dan yang tidak benar, nilai bersifat abstrak karena lahir dari pandangan atau persepsi setiap individu.

2. **Board Game**

   Menurut Mike Scorviano dalam laman Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan, board game adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Permainan mungkin didasarkan pada strategi murni, kesempatan, atau campuran dari keduanya dan biasanya memiliki yujuan yang harus dicapai.

3. **Ramayana**

   Menurut RK. Narayan dalam bukunya Ramayana Mahabarata, Ramayana adalah epos atau sastra kepahlawanan yang berasal dari Negeri India. Ramayana menceritakan sosok kepahlawanan dalam diri tokoh utamanya yaitu Rama, yang melawan kejahatan Rahwana sebagai tokoh antagonis dari cerita Ramayana.