

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang.

Mitologi sunda adalah istilah untuk menyebutkan mitologi yang ada di suku sunda. biasanya mitologi di suku sunda mengandung nilai-nilai, simbol dan pesan yang berkaitan dengan kehidupan, kepercayaan dan kearifan lokal masyarakat Sunda. Dalam bentuk penyampaiannya tentu saja di dalam satu cerita mitologi dapat berubah ubah atau memiliki versi yang lain di dalam satu ceritanya. cerita di dalamnya dapat membahas mengenai awal mula penciptaan jagat raya, cerita mengenai dewa dan dewi, makhluk-makhluk supranatural dan kisah awal sesuatu.

Pada umumnya, Mitologi Sunda dikenal dengan berbagai keragaman makhluk supranaturalnya yang berkaitan langsung dengan mitos dan pamali (pantangan) yang kuat di masyarakat sunda, di mulai dari sandekala hingga nyi roro kidul, sebagai contoh Sandekala, Sandekala adalah cerita atau legenda yang menjadi warisan turun temurun, dalam legenda sandekala menceritakan tentang sebuah makhluk mitologi yang senang mengganggu dan menculik anak anak kecil yang sedang bermain di luar rumah saat sore hari.

Berdasarkan pengamatan, mitologi di Bandung mulai memudar karena penurunan jumlah cerita atau pengetahuan tentang budaya cerita rakyat dan minimnya media pengganti yang dapat mempertahankan budaya secara modern. Beberapa insiden menunjukkan bahwa cerita mitologi ini mulai terlupakan dan jarang ditemukan di kalangan masyarakat. Cerita mitologi ini berhenti disampaikan kepada generasi berikutnya, terutama remaja masa kini.

Dalam budaya Sunda, mitologi dan Pamali (pantangan) memiliki peran penting dan seringkali terkait dengan kehidupan sehari-hari, dan di anggap sebagai pedoman sehari hari yang tidak boleh di langgar oleh masyarakat sunda, tetapi karena kurangnya pemahaman dan rasa takut salah terhadap cerita mitologi membuat terhambatnya penyebaran dan pemahaman terhadap Mitologi Sunda. Padahal banyak hal positif yang bisa di ambil dan dipelajari dari cerita cerita Mitologi Sunda.

Sisi positif yang bisa di ambil adalah sebagai contoh dari cerita sandekala, kerana sandekala berhubungan langsung dengan pamali (pantang) yang mengajarkan kedisiplinan dan menghormati terhadap norma norma sosial. Dapat membantu orang dalam mengambil keputusan dan menghadapi situasi hidup. Sandekala sering digunakan sebagai perumpamaan untuk mengajarkan nilai-nilai seperti kehati-hatian, tanggung jawab, dan konsekuensi tindakan. kemudian Sandekala sering kali dikaitkan dengan waktu senja dan muncul di saat pergantian sore ke malam. Mitos ini mengajarkan masyarakat Sunda untuk menghormati waktu dan alam sekitar mereka.

1.2 Identifikasi Masalah.

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Mitologi Sunda Sudah mulai dilupakan oleh remaja.
2. Belum adanya media yang menarik untuk mengenalkan kembali mitologi bagi remaja di Bandung.

1.3 Rumusan Masalah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah. bagaimana merancang media edukasi tentang Mitologi Sunda untuk remaja di Bandung?

1.4 Tujuan Perancangan.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan perancangan ini adalah membuat sebuah media edukasi untuk mengenalkan kembali Mitologi Sunda, dan penelitian ini juga dapat di gunakan sebagai acuan bagi peneliti yang lain.

1.5 Ruang Lingkup.

Perancangan dari media ini dilakukan dengan target tertentu, dimana target merupakan sebuah pembatas dari perancangan media edukasi ini, sehingga permasalahan utama dapat di selesaikan.

1. Apa.

Objek dari perancangan adalah Mitologi Sunda di warga Bandung

2. Mengapa.

Mitologi Sunda pada umumnya sudah jarang di temui di masyarakat Bandung hal ini disebabkan oleh cerita mitologi yang mulai di lupakan dan tidak adanya media alternatif yang dapat mengenalkan kembali cerita mitologi

3. Siapa.

Media edukasi ini ditunjukkan untuk remaja di Bandung.

4. Dimana.

Penelitian dan perancangan ini di berpusat di wilayah Bandung

5. Kapan.

Penelitian dan perancangan media edukasi di lakukan di bulan maret – agustus 2024, Meliputi pengumpulan data, analisa data, dan proses perancangan media

6. Bagaimana.

Dengan melakukan perancangan media edukasi tentang Mitologi Sunda untuk remaja 15 – 18 Tahun di Bandung.

1.6 Metode Penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan mengumpudata data yang terkait. Metode kualitatif merupakan metode pengumpulan data berbentuk kata kata, secara tertulis amaupun lisan hingga aktifitas manusia yang dapat menunjang penelitian.

1.7 Pengumpulan Data.

• **Pengamatan.**

Pada pengamatan ini di butuhkan sebuah observasi terhadap media media edukatif budaya yang sudah ada, agar dapat menjadi acuan untuk di jadikan referensi objek penelitian yaitu Mitologi Sunda.

• **Wawancara.**

Wawancara ini adalah mencari data dengan cara melakukan tanya jawab dengan narasumber yang relevan dengan Mitologi Sunda.

• **Studi pustaka.**

Studi pustaka di gunakan untuk mencari data tertulis yang sudah ada mengenai media edukatif dan Mitologi Sunda, untuk di gunakan sebagai penyempurnaan data data lain yang sudah di kumpulkan.

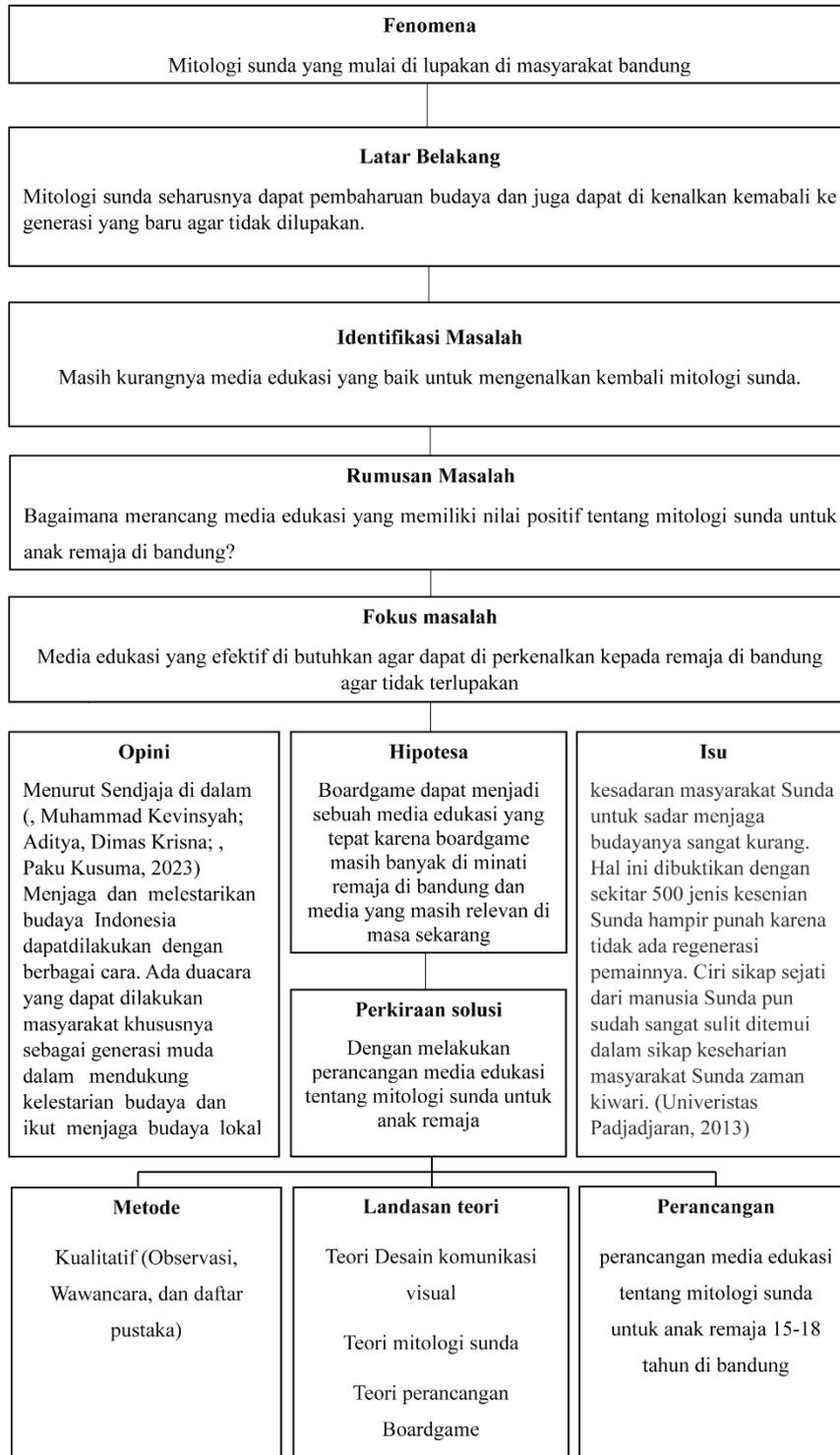
- **Penyebaran kuisioner.**

Kuisioner merupakan pengambilan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber dengan lingkup yang cukup luas dan banyak.

1.8 Analisis Visual.

Analisis data yang akan di lakukan adalah dengan metode kualitatif. Serta menggunakan analisis matriks digunakan untuk digunakan sebagai acuan dari media edukasi yang di buat dengan media edukasi yang serupa, serta analisis SWOT digunakan untuk menentukan kelemahan, kekuatan, oportunitas, dan ancaman.

1.9 Kerangka penelitian.



1.10 Pembabakan

Pada tahap pembabakan, penelitian ini terdiri dari 5 BAB yaitu:

- **BAB I PENDAHULUAN.**

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan dari penulisan laporan Tugas Akhir.

- **BAB II LANDASAN TEORI.**

Di bab ini akan dijelaskan mengenai uraian studi pustaka dan teori-teori dasar yang akan digunakan penulis sebagai acuan dalam menguraikan permasalahan yang diteliti.

- **BAB III DATA DAN ANALISIS DATA.**

Di bab ini akan dijelaskan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan narasumber yang sudah dipilih dengan beberapa pertanyaan yang jelas dan fokus terhadap masalah yang ada. Selain itu juga, dijelaskan tentang hasil analisis yang digabungkan untuk menghasilkan sebuah solusi dari masalah yang diambil.

- **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.**

Di dalam bab ini akan membahas mengenai konsep konsep dan perancangan media.

- **BAB V HASIL PERANCANGAN.**

Menjelaskan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil karya, dan juga saran yang dapat diterapkan untuk perancangan selanjutnya.