

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak folklor dari seluruh nusantara. Masing-masing folklor merupakan bagian dari suatu kebudayaan dan tradisi bagi suatu daerah. Salah satu folklor di Indonesia adalah “Pakuning Tanah Jawa”, yaitu cerita rakyat yang mengkisahkan asal-usul tanah Jawa dan Gunung Tidar terbentuk.

Pakuning Tanah Jawa merupakan cerita rakyat yang berasal dari Magelang, Jawa Tengah. Melalui cerita rakyat tersebut, Gunung Tidar dipercaya sebagai “pakunya tanah jawa” yang berkaitan dengan tokoh-tokoh penting seperti Syeikh Subakir selaku seorang wali yang menyebarkan agama islam di Pulau Jawa dan Kyai Semar yang merupakan tokoh populer dari punakawan. “Pakuning Tanah Jawa” selain berperan sebagai bentuk cerita dari Gunung Tidar, juga memiliki pesan penting yang disampaikan bagi pendengarnya. Pesan tersebut berupa moral dan nasihat yang dapat diterapkan dikehidupan sehari-hari. Contohnya adalah belajar untuk toleransi antar sesama agama dan umat lain serta tidak memaksakan suatu kepercayaan kepada orang lain.

Namun, generasi sekarang lebih mengenal Gunung Tidar sebagai salah satu destinasi wisata religi untuk berziarah ke maqom petilasan Syeikh Subakir dan maqom lainnya tanpa mengetahui cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” (Kisah Tanah Jawa, 2019). Rendahnya tingkat pengetahuan masyarakat baik dari daerah setempat maupun luar wilayah Magelang bisa menyebabkan potensi untuk hilangnya eksistensi cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” untuk generasi berikutnya di masa depan apabila tidak dilestarikan (Huda, 2019).

Walaupun begitu, cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” masih bisa dikenalkan kembali dengan cara mengelola dan memanfaatkan media yang dapat digunakan untuk menyimpan dan menyebarkan informasi. Salah satunya dengan menggunakan media internet yang dapat diakses dengan gawai, yang dimana generasi saat ini tidak terlepas dari penggunaan gawai untuk

memperoleh informasi dalam kebutuhan sehari-hari. Mayoritas kaum muda menggunakan *smartphone* untuk mengakses informasi dikarenakan penggunaannya praktis dan mudah (Kemp, 2022). Dengan pemanfaatan media yang tepat dapat membuat informasi lebih mudah diakses.

Berdasarkan observasi pribadi, cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” mengandalkan beberapa media seperti media literatur, artikel, dan video yang diunggah di YouTube sebagai sarana informasi dalam pelestarian dan penyebarannya. Belum ditemukannya adaptasi media visual yang lebih menarik untuk target audiens generasi sekarang terutama untuk kaum muda. Maka pada kesempatan itu, salah satu media visual yang mampu menarik pembaca generasi muda ialah dengan komik. Penyajian informasi dengan gambar-gambar statis yang berurutan bisa membuat pembaca menjadi lebih mudah dalam memahami informasi yang disampaikan. Terkait dengan penggunaan *smartphone* dan internet, maka penggunaan media yang lebih tepat untuk generasi remaja sekarang adalah melalui komik digital. Menyalurkan cerita rakyat melalui media komik digital membuat pembaca menjadi lebih memahami dan tertarik serta mengawetkan cerita tersebut agar tidak mudah dilupakan oleh generasi muda (Ramadhania, 2022).

Salah satu platform komik digital yang berada di Indonesia adalah LINE Webtoon dengan pembaca sebanyak 6 juta. Kemudahan akses yang gratis untuk semua pembaca serta memberikan kesempatan kepada kreator komik untuk menjadi dikenal lebih luas menjadikan platform tersebut populer (Agnes, 2016). Pemanfaatan platform Webtoon untuk generasi muda sangatlah cocok dikarenakan kemudahan akses yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja menggunakan gadget mereka. Usaha pelestarian cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” dengan menceritakannya kembali melalui adaptasi komik digital Webtoon diharapkan mampu mencapai target audiens. Khususnya untuk pembaca remaja yang selalu menggunakan gawai di masa sekarang.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Rendahnya pengetahuan masyarakat mengenai cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa”.
2. Belum adanya media yang menarik mengenai cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” kedalam bentuk komik digital.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang media yang menarik untuk menceritakan kembali “Pakuning Tanah Jawa” kepada masyarakat khususnya generasi muda?

## **1.4. Ruang Lingkup**

### **a. Apa**

Topik penelitian yang diangkat adalah cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” asal Magelang.

### **b. Mengapa.**

Cerita Rakyat “Pakuning Tanah Jawa” banyak tidak diketahui oleh masyarakat setempat maupun dari luar kota Magelang.

### **c. Siapa**

Target audiens dari perancangan karya diutamakan bagi pembaca remaja.

### **d. Dimana**

Penelitian untuk pengumpulan data akan dilaksanakan di daerah kota Magelang.

### **e. Kapan**

Penelitian akan dilaksanakan pada bulan November 2023 hingga Desember 2023.

### **f. Bagaimana**

Cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” akan diceritakan kembali kedalam bentuk komik digital dengan platform Webtoon.

### **1.5. Tujuan Perancangan**

Membuat media yang menceritakan “Pakuning Tanah Jawa” untuk generasi muda khususnya remaja melalui adaptasi media komik digital.

### **1.6. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Definisi dari metode kualitatif adalah memahami suatu fenomena pada objek penelitian secara utuh baik dari segi perilaku, persepsi, tindakan, dan lain-lain yang dideskripsikan dengan kata-kata dan bahasa menggunakan metode ilmiah (Moleong, 2007).

### **1.7. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Observasi**

Penelitian dilakukan dengan mengunjungi dimana cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” berasal. Yaitu dengan mengunjungi Gunung Tidar dan mengamati media-media lainnya yang mengangkat cerita rakyat tersebut. Observasi adalah mengumpulkan data dengan mencatat dan mengamati secara langsung terhadap fenomena yang sedang diamati (Mania, 2017).

#### **b. Wawancara**

Wawancara adalah kegiatan peneliti berkomunikasi secara langsung dengan subjek atau narasumber untuk memperoleh informasi (Rosaliza, 2015). Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait objek penelitian kepada narasumber yang relevan seputar topik objek penelitian.

#### **c. Kuisioner**

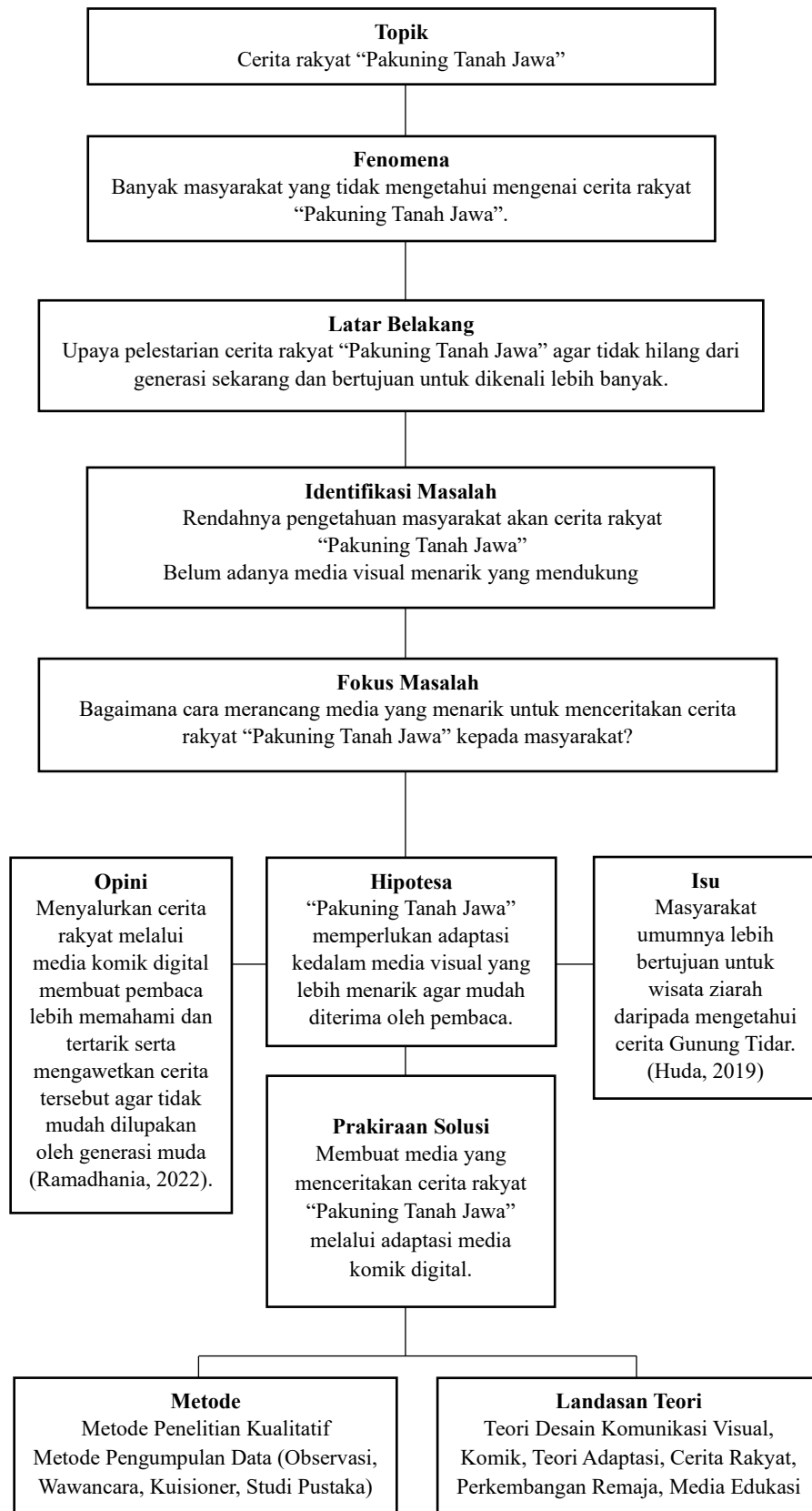
Mengumpulkan data dengan menyebarkan kuisioner secara online kepada target audiens terutama generasi muda sekarang dengan Google Forms dalam ruang lingkup dari objek penelitian. Kuisioner merupakan metode untuk memperoleh data dalam waktu singkat sekaligus kepada banyak orang dengan membuat daftar pertanyaan mengenai objek

penelitian yang dipilih dengan pilihan jawaban yang disediakan (Soewardikoen, 2019).

d. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan cara untuk mengumpulkan data dari literatur, buku, catatan, jurnal, dan laporan yang berkaitan setelah menyelesaikan masalah untuk dianalisis (Nazir, 2013). Data-data yang dikumpulkan dari studi pustaka berkaitan dengan seputar topik objek penelitian mengenai cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa”.

## 1.8. Kerangka Penelitian



Gambar 1.1. Kerangka Penelitian

## **1.9. Pembabakan**

### **Bab I: Pendahuluan**

Menjelaskan latar belakang mengenai rendahnya pengetahuan masyarakat terutama kalangan remaja terkait dengan cerita rakyat “Pakuning Tanah Jawa” yang dapat diinformasikan kedalam media edukasi melalui media komik digital. Kemudian dapat dijabarkan Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Perancangan, Metode Penelitian, Pengumpulan Data, dan Kerangka Penelitian.

### **Bab II: Landasan Teori**

Terdapat kumpulan teori-teori yang mendukung untuk perancangan media komik digital sebagai pemecahan masalah yaitu Teori Desain Komunikasi Visual, Komik, Teori Adaptasi, Cerita Rakyat Pakuning Tanah Jawa, Perkembangan Remaja, Media Edukasi.

### **Bab III: Data & Analisis Data**

Terdapat data-data dari hasil penelitian yang dilakukan dari hasil observasi, wawancara, Kuisisioner, dan Studi Pustaka yang kemudian dianalisis.

### **Bab IV: Perancangan**

Merancang media visual yang ditentukan hingga hasil akhir.

### **Bab V: Kesimpulan & Saran**

Terdapat kesimpulan akhir dari seluruh penelitian dan perancangan karya yang sudah jadi.