

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia termasuk ke salah satu negara yang memiliki banyak keindahan dan keunikan di dalamnya. Salah satu keunikan yang banyak dicari oleh para wisatawan adalah kebudayaan yang dimiliki oleh suatu daerah. Jawa Barat khususnya Garut menjadi salah satu daerah yang memiliki keunikan di dalamnya yang dijadikan sebagai ikon daerah Garut. Kabupaten Garut memiliki potensi wisata GURILAPS (Gunung, Rimba, Laut, Pantai dan Seni) yang kemudian dikembangkan menjadi tujuan wisata utama. Garut juga dikenal dengan sebutan “Swiss Van Java” (Sri Rizki Asti Karini and Tuffahati 2023). Garut memiliki ikon yang dikenal oleh para wisatawan, yang biasa dikenal dengan sebutan domba garut.

Domba adalah salah satu hewan ternak yang memiliki distribusi luas di Provinsi Jawa Barat. Sesuai dengan pernyataan dari Heriyadi (dalam Rohayati and Herawati 2020) yang menjelaskan bahwa Provinsi Jawa Barat memiliki 54,69% dari total populasi domba di Indonesia, salah satu domba yang banyak dikenal di Jawa Barat ialah domba garut. Domba garut memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda sesuai dengan ukuran dan jenis kelaminnya. Salah satu cara untuk mendapatkan informasi mengenai domba garut adalah dengan cara berkunjung langsung ke peternakan domba garut. Namun tidak semua orang dapat mengunjungi langsung peternakan domba garut karna keterbatasan jarak dan waktu yang dimiliki. Bahkan apabila wisatawan sudah mengunjungi peternakan domba tersebut, pengunjung belum tentu mendapatkan informasi yang lengkap hanya melalui satu narasumber saja. Hal tersebut sejalan dengan yang pernah dinyatakan oleh Burton dalam buku yang ditulis dengan judul “Media dan Budaya Populer”, media merupakan bisnis dan pembuatan konten media melibatkan kolaborasi dari berbagai individu dengan keahlian dan informasi yang berbeda, Burton (dalam Sari 2014).

Zaman sekarang, perkembangan media edukasi cukup pesat. Hal tersebut didukung oleh perkembangan teknologi yang ada. Perkembangan saat ini mendorong media edukasi untuk memperluas variasi informasi yang disajikan. Pengelolaan media tidak hanya menyangkut identitas pemilik, bagaimana sistemnya, dan format medianya, tetapi juga melibatkan proses produksi konten media yang dihasilkan (Sari 2014). Sejalan dengan pendapat Pacreobutr (dalam Sembada et al. 2022), di zaman pendidikan 4.0, fokus utamanya adalah pada pengelolaan pembelajaran yang mendukung pertumbuhan keterampilan melalui pemanfaatan kemajuan teknologi.

Di era modern dimana teknologi dan internet menjadi bagian penting terutama untuk kemudahan kehidupan di dunia, baik dalam bidang transportasi hingga bidang pendidikan. Dalam era pendidikan masa kini, penggunaan teknologi informasi dan internet menjadi terobosan baru dalam metode edukasi (Sembada et al. 2022). Terutama bagi Generasi Z yang dekat dengan teknologi dan internet di dalam kehidupannya. Generasi Z adalah generasi manusia yang lahir sekitar tahun 1995-2010, yang sedang mengalami masa transisi dari remaja ke dewasa (Alfaruqy 2022). Generasi Z tumbuh dalam era internet yang berkembang pesat, dimana teknologi digital menjadi sangat penting dan penggunaan smartphone telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari mereka, menurut Berns (dalam Alfaruqy 2022). Seperti dari hasil kuesioner kepada beberapa narasumber yang ada di kota Garut, dominan narasumber merupakan kelahiran pada kisaran tahun 2000 hingga 2009, yang disebut sebagai Generasi Z. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan Generasi Z melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, didapatkan hasil bahwa mereka hanya mengetahui istilah nama domba garut saja, tetapi mereka tidak begitu mengenal apa itu domba garut dan bagaimana sejarah tentang awal mula domba garut. Kurangnya pengetahuan masyarakat terutama Generasi Z mengenai sejarah tentang domba garut, terjadi karena masih kurangnya informasi tersebar secara meluas mengenai domba garut. Dan dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan dengan tahapan observasi, wawancara, dan studi kasus, didapatkan hasil berupa Generasi Z adalah

generasi yang lebih tertarik dengan gaya belajar berbentuk visual gambar, lebih mengandalkan internet untuk kesehariannya, dan lebih menyukai mendapatkan edukasi dengan cara yang mudah.

Domba garut sendiri merupakan salah satu kebudayaan turun temurun. Seperti dalam (Perpres 2017) tentang Pemajuan Kebudayaan, yang berisi “Kebudayaan adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan cipta, rasa, karsa, dan hasil masyarakat.”, kemudian “Pemajuan kebudayaan adalah upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui Perlindungan, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Pembinaan Kebudayaan.”, dan dilanjutkan dengan “Perlindungan adalah upaya menjaga keberlanjutan Kebudayaan yang dilakukan dengan cara investarisasi, pengaman, pemeliharaan, penyelamatan, dan publikasi”. Isi dari pasal tersebut berhubungan dengan pelestarian domba garut, yang dimana domba garut adalah hasil karya masyarakat secara turun-temurun yang perlu dilindungi karena menjadi salah satu ciri khas Garut dan perputaran ekonomi yang baik untuk Garut.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses perancangan media edukasi menggunakan visual gambar berupa *motion graphic*, dan dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun oleh kalangan Generasi Z yang berisikan informasi mengenai domba garut sebagai pengenalan mengenai domba garut.

## **1.2. Perumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya penyebaran informasi mengenai domba garut secara meluas
2. Kurangnya pengenalan mengenai domba garut terhadap Generasi Z di Garut
3. Kurangnya media edukasi yang menjelaskan tentang domba garut secara jelas

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

1. Mengapa masyarakat kurang mengenal domba garut?

2. Apa faktor yang membuat edukasi mengenai domba garut kurang diketahui secara luas?
3. Bagaimana cara untuk mengedukasi masyarakat mengenai domba garut?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui faktor apa saja yang membuat edukasi tentang domba garut kurang diketahui secara meluas
2. Memahami alasan masyarakat kurang teredukasi mengenai domba garut
3. Membuat solusi dari permasalahan berupa rancangan media edukasi

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Aspek Teoritis**

Perancangan ini memiliki manfaat dalam pengembangan ilmu berkaitan yang sudah ada sebelumnya, khususnya untuk media edukasi

#### **1.4.2 Aspek Praktis**

Perancangan ini diharapkan dapat memperluas informasi mengenai domba garut secara lebih menarik dan mudah diakses sebagai salah satu cara melestarikan ikon kota garut agar tetap dikenal dan diketahui sejarahnya oleh masyarakat, terutama Generasi Z.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang digunakan pada laporan ini dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang pemaparan latar belakang dengan menjelaskan fenomena yang diangkat serta dasar pemikiran juga urgensi dalam penelitian ini. Hasil dari latar belakang yang telah dipaparkan didapatkan identifikasi masalah dan rumusan masalah mengenai kurangnya penyebaran media edukasi mengenai domba garut dengan visual gambar. Kemudian pada bab ini juga terdapat tujuan dan manfaat dalam penelitian.

## 2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memaparkan dasar teori-teori yang didapatkan dari studi literatur melalui beberapa sumber yang berguna untuk menjelaskan teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori berupa media edukasi, *motion graphic*, generasi z, dan media sosial.

## 3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam penulisan dan penelitian ini, mencakup jenis metode penelitiannya berupa metode kualitatif, metode perancangannya menggunakan *double diamond framework*, serta menjelaskan proses pengumpulan dan uji validitas data menggunakan triangulasi metode.

## 4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini diawali dengan menjelaskan gambaran umum objek penelitian berupa domba garut. Kemudian memaparkan hasil penelitian yang didapatkan dari seluruh data telah dikumpulkan untuk dilanjutkan ke tahap perancangan. Dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan dari hasil perancangan.

## 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan, dan saran dalam penelitian ini.