

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman era globalisasi saat ini berdampak positif dan negatif. Dampak positifnya antara lain adalah mudah memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan, mudah melakukan komunikasi, dan mudah memenuhi kebutuhan. Dan dampak negatifnya antara lain adalah informasi yang tidak tersaring, perilaku masyarakat menjadi konsumtif, membuat sikap menutup diri atau individual, dan mudah terpengaruh oleh hal yang berbudaya asing karena mudahnya budaya asing masuk ke Indonesia. Jika hal tersebut terus berlangsung maka budaya lokal akan menghilang dan tidak menutup kemungkinan akan punah.

Menurut J. W. Ajawalia, budaya lokal merupakan budaya asli yang memiliki nilai-nilai luhur yang diciptakan oleh masyarakat suatu daerah tertentu dan menjadi ciri khas budaya yang diajarkan secara turun-temurun. Salah satu budaya lokal Indonesia yang sudah mulai dilupakan adalah budaya lisan Jawa yaitu *gugon tuhon*. *Gugon tuhon* adalah sebuah tradisi Jawa yang dikemas dalam suatu aturan dan larangan untuk menjaga dan menjunjung etika serta moralitas. Salah satu fungsi dari *gugon tuhon* adalah sebagai alat pengatur norma-norma masyarakat Jawa (Wahyu, 2010: 27). Contoh dari tradisi *gugon tuhon* misalnya, jangan suka duduk dibantal nanti bisulan, jangan suka makan ditempat tidur nanti korengan, jangan suka mandi ditengah hari nanti bisa mati tanggung, dan lain sebagainya.

Generasi muda masyarakat Jawa saat ini sudah tidak mau percaya dan menanggapi hal-hal seperti itu. Mereka menganggap hal tersebut tidak masuk akal, lelucon atau bualan. Menurut hasil riset yang telah dilakukan, generasi muda masyarakat Jawa kota Yogyakarta dan Surakarta, menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat mengetahui apa yang dimaksud dengan *gugon tuhon* karena sejak kecil lingkungan keluarga dan sekitarnya mengajarkan tradisi ini. Namun mereka sudah tidak memperdulikan *gugon tuhon* karena menganggap hal tersebut tidak masuk akal dan tidak memahami makna dari *gugon tuhon*. Dan mereka tidak mengajarkan lagi kepada generasi berikutnya, ini dilihat dari hasil riset yang

menunjukkan masyarakat yang berusia dibawah 18 tahun cenderung yang tidak mengetahui tentang *gugon tuhon* tersebut dan tidak mau mengetahui hal tersebut.

Dari permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya revitalisasi budaya lokal, dalam hal ini *gugon tuhon*. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, revitalisasi adalah proses, cara, perbuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali. Perlu adanya revitalisasi untuk memberitahukan dan mengingatkan kembali kepada masyarakat Jawa tentang *gugon tuhon* tersebut sebagai salah satu budaya Jawa.

Masyarakat Jawa yang ditetapkan sebagai khalayak sasaran dalam perancangan ini adalah masyarakat kota terutama di kota Yogyakarta dan Surakarta, khususnya remaja hingga dewasa dini yang berusia sekitar 18 sampai 25 tahun yang merasa tertarik dengan kebudayaan Jawa, khususnya mengenai *gugon tuhon*, dan memiliki pengalaman dan keterkaitan dengan *gugon tuhon* dalam masa hidupnya. Di khususkan untuk remaja dan dewasa dini juga karena pada masa remaja dan dewasa dini terjadi proses penentuan sikap terhadap perubahan peraturan pada diri sendiri yang didasari oleh nilai-nilai moral (Hurlock, 2002 : 205-245), dan pengetahuan tentang *gugon tuhon* ini sangat berguna dalam proses tersebut.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dengan melihat dan menganalisa permasalahan pada latar belakang masalah diatas, diidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut:

1. Masyarakat Jawa sudah banyak yang tidak memperdulikan *gugon tuhon* karena mereka menganggap *gugon tuhon* tidak masuk akal dan tidak mengetahui makna ringan dari *gugon tuhon*.
2. Belum ada revitalisasi budaya lokal dalam hal ini *gugon tuhon* sebagai upaya untuk memberitahukan dan mengingatkan kembali kepada masyarakat Jawa tentang *gugon tuhon* tersebut sebagai salah satu budaya Jawa.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas dapat dirumuskan kedalam perumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana agar *gugon tuhon* dapat dipedulikan dan dimengerti oleh generasi muda masyarakat Jawa saat ini?
2. Bagaimana membuat media informasi yang efektif dan menarik bagi masyarakat khususnya di kota Yogyakarta dan Surakarta tentang *gugon tuhon* beserta penjelasan maknanya, sebagai upaya revitalisasi *gugon tuhon*?

1.3 Ruang Lingkup

Agar masalah tidak meluas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Apa
Perancangan media yang tepat sebagai media informasi tentang *gugon tuhon* beserta penjelasan maknanya.
2. Bagaimana
Perancangan media informasi yang efektif dan menarik sesuai keilmuan desain komunikasi visual.
3. Siapa
Masyarakat kota di Yogyakarta dan Surakarta khususnya remaja dan dewasa dini yang berusia sekitar 18-25 tahun.
4. Dimana
Daerah perkotaan di Yogyakarta dan Surakarta.
5. Waktu
Pengumpulan data penelitian : Februari – April 2014
Eksekusi perancangan media : April – Juni 2014
Sosialisasi hasil perancangan : Juli 2014

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

1. Agar generasi muda masyarakat Jawa saat ini peduli dan mengerti tentang *gugon tuhon*.

2. Membuat media informasi yang efektif dan menarik bagi masyarakat Jawa khususnya di kota Yogyakarta dan Surakarta tentang *gugon tuhon* beserta penjelasan maknanya, sebagai upaya revitalisasi *gugon tuhon*.

1.5 Metode Penelitian, Pengumpulan dan Analisis Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975: 5), metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data kualitatif adalah :

1. Survei

Teknik survei lazim digunakan untuk memahami pendapat dan sikap sekelompok masyarakat tertentu (Kriyantono, 2006: 67). Penulis melakukan survei acak dan survei terstruktur dengan masyarakat kota di Yogyakarta dan Surakarta.

2. Wawancara

Merupakan salah satu cara pengambilan data yang dilakukan melalui kegiatan komunikasi lisan (Kriyantono, 2006: 70). Penulis melakukan wawancara sebagian terstruktur dengan para ahli seperti sejarawan, budayawan, filsuf, dan sastrawan Jawa, yaitu :

- Ibu Titik Rumsari, S.Pd., M.Pd., selaku guru sejarah, psikolog remaja, dan budayawan
- Ibu Enis Niken H., M. Hum. selaku dosen Seni dan Budaya di Universitas Negeri Yogyakarta
- Bapak Sardjono Warsoadiningrat selaku abdi dalem Keraton Mankunegaran Surakarta
- Bapak Djoko Susmono selaku sejarawan dan budayawan.

3. Kuesioner

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Tujuan penyebaran kuesioner adalah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dari responden (Kriyantono, 2006: 97).

4. Studi literatur

Merupakan survei dan pembahasan literatur pada bidang tertentu dari suatu penelitian (Kriyantono, 2006: 70). Penulis menggunakan studi literatur dari artikel, skripsi, dan buku.

Teknik analisis yang digunakan adalah:

1. SWOT

Analisa SWOT merupakan sebuah metode perencanaan strategi yang digunakan untuk mengetahui kekuatan (*stength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threat*) dalam suatu proyek atau bisnis (Haffianto, 2009).

2. Matriks SWOT

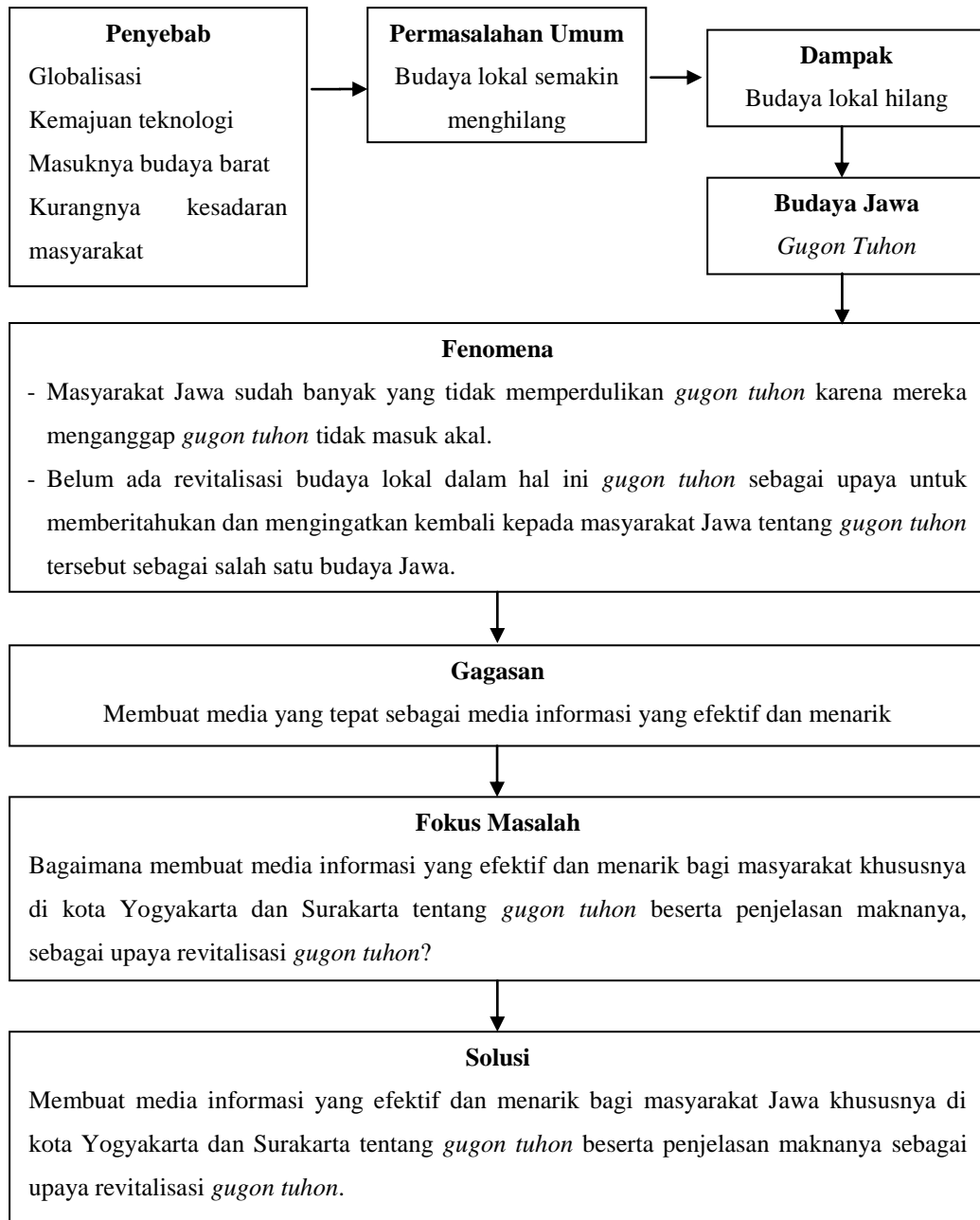
Untuk mengembangkan strategi yang mempertimbangkan profil SWOT, SWOT matriks (juga dikenal sebagai TOWS Matrix)

Tabel 2.1. Tabel Matriks SWOT
Sumber : (Fred David, 1997: 134)

	<i>Strength</i>	<i>Weaknesses</i>
<i>Opportunities</i>	<i>S-O strategies</i>	<i>O-W strategies</i>
<i>Threats</i>	<i>S-T strategies</i>	<i>T-W strategies</i>

- S-O strategi : mengejar peluang yang sesuai dengan kekuatan perusahaan.
- W-O strategi : mengatasi kelemahan untuk meraih peluang.
- S-T strategi : mengidentifikasi cara untuk perusahaan dapat menggunakan kekuatan untuk mengurangi ancaman luar.
- W-T strategi : membuat rencana pencegahan ancaman luar karena kelemahan dari perusahaan.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

Dalam menyusun laporan penelitian, sistematika penulisan dibagi atas lima bagian yaitu :

1. Bab I Pendahuluan

Berisikan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, metode pengumpulan dan analisis

data, kerangka perancangan, dan pembabakan mengenai krisis budaya lokal yang menyempit ke budaya folklor sebagian lisan yaitu *gugon tuhon*.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Berisikan teori-teori yang relevan sebagai landasan dalam melaksanakan perancangan media informasi bagi masyarakat mengenai *gugon tuhon* beserta penjelasan maknanya. Teori-teori yang digunakan mengenai ilmu sosial dan budaya, ilmu psikologi, dan ilmu desain komunikasi visual.

3. Bab III Data dan Analisis

Berisikan data hasil dari pengumpulan data melalui survei pada masyarakat, wawancara kepada khalayak sasaran, budayawan dan sejarawan, dan studi literatur dari buku, artikel, opini, skripsi dan tesis. Lalu analisis data untuk menghasilkan konsep perancangan.

4. Bab VI Konsep dan Hasil Perancangan

Berisikan konsep pesan dari *gugon tuhon* dan penjelasan maknanya, konsep kreatif yang menarik khalayak sasaran, konsep media yang digunakan, konsep visual yang sesuai dengan analisa khalayak sasaran, dan hasil perancangan sketsa hingga penerapan ke media visual.

5. Bab V Penutup

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil perancangan media informasi mengenai *gugon tuhon* dan penjelasan maknanya.