

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Banyak budaya asing yang masuk ke Indonesia. Budaya - budaya ini diterima baik dan bahkan mempengaruhi gaya hidup masyarakat Indonesia terutama anak muda. Sedyawati (2006) mengatakan bahwa budaya asing lebih disukai oleh masyarakat karena lebih praktis dan sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu dampak yang terjadi karena tingginya jumlah konten budaya asing yang dikonsumsi oleh anak muda dibandingkan dengan konten budaya lokal adalah mulai ditinggalkannya *folklore*.

Seorang tokoh dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung, melalui artikel di [ayobandung.com](http://ayobandung.com) mengatakan bahwa adanya pergeseran budaya yang terjadi pada anak muda saat ini. Anak muda dirasa lebih mengetahui tentang *game* atau hal lainnya yang ada di internet dibandingkan dengan cerita rakyat daerah (Ani, 2017). Kurangnya minat terhadap budaya lokal ini juga dapat dilihat melalui survey yang dilakukan pada bulan Januari 2024 oleh SMPK 4 Penabur, dimana sebanyak 83,3% siswa lebih memilih budaya asing.

*Folklore* sendiri memiliki beberapa fungsi, salah satunya adalah sebagai sumber pendidikan anak dan juga sebagai alat pemaksaan dan pengendalian sosial agar norma-norma yang ada di masyarakat dipatuhi (Sibarani, 2013). Sibarani (2013) juga menambahkan bahwa *folklore* sebagai media pendidikan dapat dianggap sebagai pengantar propaganda yang memiliki fungsi untuk menyampaikan ide cermelang dalam seluruh aspek kehidupan. Oleh karena itu, mulai ditinggalkannya *folklore* sama dengan hilangnya salah satu media pendidikan norma dan nilai untuk anak muda Indonesia.

Kurangnya pendidikan nilai dan moral dari generasi Z yang terpapar oleh konten media sosial secara terus menerus berakibat gen Z yang memiliki ketahanan

mental yang rendah. Sikap manja, mudah menyerah, dan lemah mental ini mengakibatkan generasi Z disebut sebagai generasi stroberi (Azmi, 2023). Berdasarkan data dari Jakpat pada tahun 2022, gen z menjadi generasi dengan masalah kesehatan mental terbanyak dimana sebesar 59,1% merasa memiliki masalah kesehatan mental.

Terdapat beberapa upaya yang telah dilakukan pemerintah untuk melestarikan cerita rakyat daerah seperti menyisipkan Pendidikan kebudayaan dalam sekolah dan implementasi UU nomor 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan kata Muhadjir (2023). Sedangkan upaya yang dilakukan oleh Masyarakat dapat dilihat dengan adanya penulisan buku cerita rakyat daerah dan juga penyelenggaraan lomba yang berkaitan dengan cerita rakyat daerah. Walaupun begitu upaya-upaya yang dilakukan ini masih belum cukup dan kurang efektif. Hal ini bisa dilihat dari minat anak muda terhadap cerita rakyat daerah yang masih rendah. Salah satu alasan mengapa upaya-upaya yang dilakukan masih belum berhasil adalah upaya yang dilakukan bersifat kuno atau ketinggalan jaman. Dengan adanya banyak tontonan yang dapat dijadikan hiburan bagi anak muda seperti *Youtube*, *Netflix*, *Disney+*, dan lainnya yang mudah diakses maka media-media tersebut dirasa mempermudah pengasuhan anak (Mukafi, 2023). Dikarenakan *platforms* tersebut berasal dari negara asing maka tidak heran jika budaya yang ditunjukkan berasal dari negara asing.

Melihat masalah-masalah yang terjadi ini maka dapat diketahui bahwa salah satu penyebab ditinggalkannya *folklore* lokal oleh anak adalah kurangnya informasi atau konten berkaitan dalam media digital. Oleh karena itu penulis ingin mengangkat *folklore* daerah jawa timur yaitu, Raden Inu Kertapati dalam konten media digital dikarenakan memiliki nilai moral tentang perjuangan dan pantang menyerah. Diharapkan melalui *folklore* dengan pesan tersebut gen Z dapat memiliki pegangan ketika dihadapkan dengan masalah dan berusaha untuk pantang menyerah. Berdasarkan hal tersebut solusi yang ditawarkan oleh penulis adalah perancangan media informasi interaktif berdasarkan *folklore* dengan media perancangan yang dipilih berupa *game* .

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan mengenai topik yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yang perlu menjadi sorotan dalam pengerjaan perancangan ini.

1. *Folklore* Indonesia yang mulai ditinggalkan oleh gen Z karena masuknya budaya asing
2. *Folklore* Indonesia dirasa kuno dan ketinggalan zaman oleh gen Z
3. Kurangnya konten media yang mengangkat tema *folklore* lokal

Untuk menyimpulkan masalah-masalah yang sudah dijabarkan tersebut, penulis menetapkan rumusan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana Perancangan media Informasi Interaktif Berdasarkan *Folklore* Jawa Timur ?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Geografis : Tangerang
2. Demografis :
  - a. Jenis Kelamin : laki-laki dan Perempuan
  - b. Usia : 18 – 23 tahun
  - c. Pendidikan : SMA ke atas
3. Psikografis : Anak muda yang kurang tertarik budaya lokal

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah merancang media informasi interaktif berdasarkan *folklore* Jawa Timur.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Melalui perancangan ini penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi diri sendiri, orang lain, dan juga untuk universitas.

### **1. Bagi Penulis**

Selain sebagai syarat untuk mendapatkan kelulusan secara akademik, melalui perancangan ini penulis dapat menerapkan secara langsung ilmu yang telah dipelajari selama proses kuliah terhadap masalah yang ada dan melihat bagaimana respon terhadap hasil dari perancangan yang dibuat.

### **2. Manfaat bagi orang lain**

Dengan adanya media informasi interaktif berdasarkan *folklore* Jawa Timur penulis berharap anak muda di Indonesia terutama gen Z dapat meningkatkan ketertarikan terhadap cerita rakyat daerah lokal dan juga budaya Indonesia lainnya.

### **3. Manfaat bagi universitas**

Melalui penulisan tugas akhir ini penulis berharap dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA