

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Shio merupakan budaya Tionghoa yang dipercayai berdasarkan dua belas hewan yang mewakili periode dari tahun, bulan, dan jam sesuai dalam kepercayaan astrologi Tionghoa menurut Hale (2013). Shio sendiri merupakan istilah yang dipungut dari bahasa hokkian yaitu, sheshio yang biasa diungkapkan dalam negara Indonesia. Terdapat beberapa kaitan cabang bumi yang diurutkan berdasarkan shio masing-masing dengan elemen alam yaitu, kayu, api, bumi, logam, dan air. Shio diurutkan dari Tikus, Kerbau, Macan, Kelinci, Naga, Ular, Kuda, Kambing, Monyet, Ayam, Anjing, dan Babi.

Urutan shio diurutkan menurut legenda tradisional Cina yaitu yang menceritakan mengenai Kaisar Langit yang mengadakan suatu kontes untuk menentukan pemimpin dari siklus pertahunan menurut Jin Bo (2018). Dalam cerita legenda tersebut diceritakan bagaimana kedua belas hewan memenangkan kontesnya dengan pemilihan dari kesesuaian talenta tiap hewan di bumi. Pemenang pertama merupakan tikus yang penuh akal dengan mendapatkan julukan tikus besar di bumi. Pemenang terakhir dalam kontes tersebut merupakan babi dikarenakan ia tidak terdapat talenta yang babi bisa banggakan dan juga tidak ada julukan di bumi yang membuat dia mencolok.

Legenda shio jarang dikenali oleh kalangan generasi muda dikarenakan kurangnya terdapat media untuk mengetahui lebih budaya Tionghoa pada generasi masa kini. Kebanyakan generasi muda tidak mengetahui cerita legenda dari shio atau chinese zodiak dan hanya mengetahuinya sebagai simbol penanda kapan tanggal lahirnya saja. Terdapat kurangnya pengetahuan mengenai budaya Tionghoa pada generasi muda sangat berbahaya bagi masa depan karena bisa terjadinya kepunahan budaya. Dengan keadaan ini perlunya dikembangkan budaya Tionghoa dengan cara melestarikan dan menyebarkan dari berbagai upaya menurut

Alfonso Indra Wijaya (2009). Jika salah satu budaya Tionghoa seperti legenda shio dikembangkan di generasi muda saat ini pastinya akan tersebar luas di masa depan karena sudah tertanam bibit dari usia muda.

Dalam shio sendiri juga terdapat informasi yang dapat membantu target remaja awal atau generasi muda dalam segi identitas. Pada masa remaja awal terdapat fase keinginan untuk mengetahui diri sendiri sekaligus eksplorasi personalitas diri. Dalam cerita legenda shio sendiri terdapat kepercayaan bahwa setiap shio memiliki sifat-sifat yang unik dan berbeda. Dengan ini dapat dikorelasikan dengan masalah yang ditemui oleh remaja awal mengenai identitas dan dengan mengetahui cerita legenda shio, target sasaran menjadi lebih mengetahui diri sendiri dan sekaligus melestarikan budaya Tionghoa.

Dengan merancang media informasi mengenai shio budaya Tionghoa akan membantu menyebarkan budaya Tionghoa kepada generasi muda. Menurut Hervianna Artha (2022), direncangnya media informasi bergambar bermanfaat untuk generasi muda karena dari bentuk ilustrasi dapat membantu anak untuk lebih memahami sebuah cerita, termotivasi untuk membaca, meluaskan wawasan remaja, mendukung imajinasi remaja, dan meningkatkan kemampuan remaja dalam berkomunikasi. Salah satu media informasi bercerita yang paling diminati oleh generasi muda atau anak remaja merupakan komik digital. Jadi, dengan direncangnya komik digital mengenai shio budaya Tionghoa dapat mengembangkan wawasan remaja dan juga imajinasi cara berpikir remaja. Generasi muda atau anak remaja dapat membantu melestarikan budaya Tionghoa dengan mengenali cerita legenda Shio dan dengan mendalami karakteristiknya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kurangnya media informasi mengenai cerita legenda Tionghoa, berikut merupakan beberapa masalah yang terjadi pada kalangan remaja,

1. Sebatas hanya mengetahui shio dengan arti tanggalan tahun lahir saja.
2. Kurang mengerti apa itu cerita legenda shio atau budaya Tionghoa.

3. Perlu terdapatnya media informasi yang menceritakan legenda shio dari budaya Tionghoa supaya budaya tersebut dilestarikan.

Beberapa hal diatas juga didukung dengan hasil kuesioner dan wawancara yang menjadi bukti dari target setuju bahwa diperlukannya membuat suatu media informasi yang sering digunakan kalangan remaja untuk membuat cerita legenda shio. Dari hasil kuesioner dan wawancara juga didukungnya pembuatan komik digital karena merupakan media informasi cerita yang paling sering digunakan oleh kalangan remaja. Maka didapatkan rumusan masalah, Bagaimana perancangan komik digital tentang Shio dalam budaya Tionghoa untuk anak usia 15-18 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan masalah yang dapat penulis sampaikan dalam perancangan komik digital tentang Shio dalam budaya Tionghoa untuk anak usia 15-18 tahun yaitu sebagai berikut.

1. Geografi : Jakarta, Indonesia

2. Demografis:

- a. Usia : 15-18 Tahun

- b. Jenis Kelamin : Laki laki dan Perempuan

- c. Tingkat pendidikan : SMP-SMA

- d. Pekerjaan : Pelajar

- e. SES : B-A

- f. Agama : Semua agama

3. Psikografis :

Suka membaca legenda, menyukai budaya Tionghoa, menyukai ilustrasi atau gambar, menyukai komik digital

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulis mengambil topik “Perancangan Media Informasi Tentang Shio Dalam budaya Tionghoa Untuk Remaja Usia 15-18 Tahun” merupakan untuk mengembangkan budaya Tionghoa dalam shio terhadap remaja generasi muda. Selain melestarikan budaya tionghoa, target juga dapat mengembangkan imajinasi mengenai cerita dari legenda Shio dan mendapatkan informasi ataupun fakta yang menarik mengenai shio. Merancang Komik Digital Tentang Shio Dalam budaya Tionghoa Untuk Remaja Usia 15-18 Tahun.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas. Manfaat dari perancangan merupakan sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

Pengalaman dalam menuangkan cerita yang awalnya secara lisan ke dalam sebuah gambaran bentuk visual yang menjadi pengalaman bagi Penulis. Dalam membuat perancangan ini juga menjadi intelektual properti penulis dan juga sebagai syarat untuk penulis supaya dapat mencapai gelar Sarjana Desain.

2. Manfaat bagi Masyarakat

Dalam mengenali sebuah cerita legenda terhadap Masyarakat, Masyarakat jadi mendapatkan pengetahuan mengenai sebuah cerita legenda dari budaya Tionghoa dan sekaligus melestarikan budaya tersebut dalam negara Indonesia.

3. Manfaat bagi Universitas

Dari perancangan tugas akhir ini dimanfaatkan untuk menjadi sebuah referensi dan juga pengetahuan dari Universitas Multimedia Nusantara. Dari Universitas juga dapat melihat kemampuan mahasiswa dalam menganalisa maupun berkarya, juga menjadi bukti bahwa dari sebuah desain dapat menyelesaikan suatu masalah.