

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Salah satu kebanggaan negara Indonesia adalah melimpahnya budaya lokal dari Sabang sampai Merauke (Asfina & Ovilia, 2016). Budaya yang sudah ada sejak ratusan tahun lalu atau lebih sampai sekarang masih dapat dirasakan dan dilihat dalam bentuk tradisi, kesenian, dan gaya hidup sehari-hari seperti bahasa, cara berpikir, dan lainnya. Menurut Nurhasanah et al. (2021), Indonesia yang beragam akan sosial dan budaya merupakan awal terbentuknya kebudayaan dan kesenian yang lebih luas. Kesenian menurut Dewojati dalam Ichwani (2018) tertuang dalam beberapa bentuk yang sifatnya berdekatan dengan kehidupan manusia, antara lain lukis, tari, musik, dan drama.

Keberadaan kesenian tradisional yang dianggap sebagai ekspresi dan identitas kultural berasal dari kearifan lokal suatu masyarakat dan dikembangkan menjadi pertahanan kolektivitas sosial (Nurhasanah et al., 2021). Dalam arti lain, kesenian tradisional telah berkembang menjadi sarana untuk menjaga identitas suatu kelompok sosial. Seiring berjalannya waktu, manusia dan zaman mengalami perubahan, begitu juga dengan kesenian tradisional yang merupakan bagian dari budaya (Nurhasanah et al., 2021). Spencer dalam Asfina & Ovilia (2016) mengatakan bahwa budaya tidak bersifat statis, melainkan akan terus berubah karena adanya dorongan eksternal dan internal.

Fenomena globalisasi yang muncul dari perubahan zaman dan perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan. Globalisasi dalam bidang budaya merujuk pada penyebaran ide, nilai, makna, sikap dan produk budaya yang menembus batas negara melalui media digital, budaya populer, merk transnasional, dan pariwisata

yang secara signifikan memengaruhi persepsi, aspirasi, selera, serta praktik kehidupan sehari-hari masyarakat yang melampaui tradisi dan gaya hidup lokal (Aprinta, 2023). Ini terjadi pada masyarakat modern, terutama generasi muda yang lebih terbuka untuk menerima hal-hal baru (Nurhasanah et al., 2021).

Menurut Pew Research Center, generasi muda atau sering disebut Generasi Z merupakan mereka yang lahir tahun 1997-2012 (Dimock, 2019). Generasi ini menurut Tarigan (2024) adalah generasi yang bisa menikmati teknologi internet yang lebih rata jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Dengan itu, mereka cenderung untuk lebih terpapar dengan segala informasi yang beredar di internet. Paparan budaya luar kemudian memengaruhi minat dan cara pandang mereka. Wijaya (2023) menyatakan bahwa dampak globalisasi membuat orang Indonesia cenderung lebih tertarik untuk mengonsumsi, mengikuti, dan bahkan mengadopsi tren yang berbudaya asing sebagai identitas mereka agar lebih terhubung dengan budaya global.

Selain itu, Auliadi et al. (2023) juga mengatakan bahwa budaya asing, terutama barat, dipandang lebih kekinian dan modern sehingga lebih mudah untuk diterima dan diminati secara luas. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian terbaru yang dilakukan oleh Dewi et al. (2024) yang membuktikan bahwa 20 dari 33 (60,6 persen) sampel anak remaja di Indonesia lebih menyukai budaya luar karena berbagai alasan. Salah satunya adalah karena mereka menganggap budaya tersebut lebih menarik dan baru. Jika konsumsi budaya barat berlebihan tidak dikendalikan, identitas budaya dan nilai-nilai tradisi lama-lama akan hilang (Wijaya, 2023). Risiko tersebut menjadi penting menurut Nurhasanah et al. (2021) untuk diperhatikan karena generasi muda juga dapat kehilangan rasa kepemilikannya terhadap Indonesia yang merupakan bangsanya sendiri.

Mengutip dari CNBC Indonesia (2023), banyak budaya Indonesia yang ternyata pernah berusaha untuk diakui oleh negara lain, mulai dari Reog Ponorogo, Wayang Kulit, Pencak Silat, Lagu ‘Rasa Sayange’, hingga masakan rendang. Meskipun warisan budaya tersebut bukan yang hampir punah, tetap saja berpotensi untuk diakui negara lain apabila tidak terus dilestarikan. Indonesia yang luas masih memiliki sebanyak ribuan budaya warisan takbenda (Direktorat Pelindungan Kebudayaan, 2022). Namun, pada zaman ini terdapat beberapa budaya sudah jarang dikenal oleh masyarakat (Asfina & Ovilia, 2016). Salah satunya adalah seni sandiwara Sunda Kelompok Miss Tjitjih.

Sandiwara Sunda Kelompok Miss Tjitjih merupakan seni yang berasal dari Sumedang, Jawa Barat dan satu-satunya kesenian sandiwara Sunda yang tersisa di Indonesia. Seni sandiwara ini menampilkan lakon yang memuat unsur budaya Sunda mulai dari bahasa, tarian, musik, sampai adatnya. Selama 97 tahun berkarya, kini eksistensinya tergerus dampak globalisasi karena hiburan yang sudah mudah didapatkan dari perangkat gawai.

Lakon yang sering ditampilkan oleh kelompok sandiwara ini adalah yang bertema kehidupan sehari-hari atau disebut roman dengan genre horor komedi. Namun, esensi budaya Sunda justru terletak di lakon tema kerajaan (babad) yang sekarang sudah kurang diminati masyarakat. Selain itu, sandiwara Sunda Miss Tjitjih yang sudah berdiri sejak zaman kolonial tahun 1928 tidak hanya memiliki nilai budaya, tetapi juga memiliki nilai sejarah.

Penulis menyadari bahwa informasi mengenai sandiwara Sunda Miss Tjitjih masih dikemas dalam format teks berita yang kurang dinamis. Sementara itu, menurut data dari IDN Research Institute tahun 2024, sebanyak 74 persen generasi Z dan milenial menyukai konten yang bersifat hiburan dengan alur cerita yang menarik dan visual yang menyenangkan (Arief, 2024). Dampak positif dari era kemajuan teknologi

ini adalah mampu mengenalkan dan memastikan budaya lokal dapat dilestarikan oleh generasi berikutnya melalui pembelajaran interaktif (Fitria & Supriono, 2024). Dengan itu, penulis ingin memperbanyak informasi ataupun literasi mengenai budaya Sunda seni sandiwara Sunda Miss Tjitjih dan sejarah perkembangannya yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif.

Salah satu tujuan dibuatnya multimedia interaktif menurut Zuhdi et al. (2024) adalah untuk menghibur audiens dengan berbagai elemen grafis yang disajikan. Selain itu, informasi yang dilengkapi dengan elemen visual seperti video, audio, grafis, dan fitur yang interaktif juga akan menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman individu (Hossain, 2023). Maka dari itu, pembuatan karya “Sandiwara Sunda Miss Tjitjih: Perjalanan Mencapai Satu Abad” dengan format multimedia interaktif ini diharapkan dapat menjangkau masyarakat secara lebih luas.

1.2 Tujuan Karya

Dalam menghasilkan karya *Interactive Multimedia Storytelling* ini, penulis memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu membuat karya multimedia interaktif yang menceritakan tentang Sandiwara Sunda Miss Tjitjih.

1.3 Kegunaan Karya

Penyusunan karya *Interactive Multimedia Storytelling* ini dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan dampak kepada masyarakat, terutama generasi muda dalam menumbuhkan kesadaran akan pentingnya mengapresiasi dan melestarikan budaya lokal. Apresiasi dan pelestarian dilakukan agar budaya lokal sebagai identitas bangsa tidak punah atau diakui oleh negara lain. Dalam hal ini, budaya lokal terdapat dalam pertunjukan sandiwara Sunda Miss Tjitjih yang kini kurang diapresiasi dan diketahui eksistensinya oleh masyarakat karena perubahan minat dalam dunia hiburan. Oleh karena itu, penulis berharap karya ini dapat berguna

untuk menarik perhatian masyarakat lebih luas untuk mengapresiasi dan melestarikan budaya lokal dengan mengetahui eksistensi sandiwara Sunda Miss Tjitjih.

