

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Senjang adalah tradisi lisan khas masyarakat Musi Banyuasin, Sumatera Selatan, yang berbentuk puisi rakyat atau pantun. Tradisi ini bukan sekadar identitas budaya masyarakat Musi Banyuasin, tetapi juga mengandung nilai-nilai luhur yang relevan bagi generasi muda saat ini, mengingat syair-syairnya sarat akan nasihat dan pesan moral. Tradisi lisan ini memiliki pola penyampaian yang unik, yaitu perpaduan antara tarian dan pelantunan syair. Kesenian ini pertama kali muncul di daerah Sungai Keruh dan merupakan salah satu kebudayaan asli masyarakat Musi Banyuasin (Apriadi & Chairunisa, 2018).

Secara teknis, Senjang memiliki aspek dasar yang unik mulai dari struktur penyusunan syair, cara penyampaian, hingga sejarahnya. Namun, minimnya dokumentasi informasi membuat tradisi ini sulit diwariskan secara efektif. Proses transfer pengetahuan yang komprehensif selama ini hanya mengandalkan hafalan dan praktik lisan dari generasi tua. Penelitian yang dilakukan oleh Wan Isa (2018) menunjukkan bahwa pengetahuan budaya takbenda sering hanya bergantung pada ingatan praktisi, sehingga digitalisasi pengetahuan dinilai penting untuk pelestarian dan penjagaannya di masa depan.

Meskipun berbagai upaya pelestarian telah dilakukan seperti penyelenggaraan Festival Randik, yang merupakan agenda tahunan tradisi Musi Banyuasin kesenian ini masih kurang diminati oleh generasi muda. Banyak seniman Senjang yang sudah lanjut usia tanpa adanya regenerasi yang jelas. Selain itu media pembelajaran mengenai Senjang masih sangat terbatas, sehingga masyarakat yang tertarik mempelajarinya sulit mendapatkan referensi yang memadai (Husnul, 2017).

Kurangnya upaya pelestarian dalam bentuk media yang mudah diakses oleh generasi muda menjadi permasalahan krusial. Seiring perkembangan zaman informasi perihal tradisi ini mulai terpinggirkan. Minimnya media yang dikemas secara menarik menjadi kendala utama dalam memperkenalkan Senjang. Hal ini

sangat disayangkan mengingat generasi muda saat ini memiliki kedekatan yang kuat dengan dunia digital. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024), kelompok usia remaja dan dewasa muda merupakan pengguna internet paling aktif di mana pola konsumsi informasi mereka didominasi oleh konten visual dan interaktif. Sayangnya, materi tentang Senjang yang tersedia saat ini masih berupa tulisan akademik yang kaku, sehingga kurang relevan untuk dinikmati oleh khalayak yang lebih luas. UNESCO menyatakan bahwa teknologi digital dapat digunakan untuk mendokumentasikan, mentransmisikan, dan merevitalisasi warisan budaya takbenda atau lisan, karena warisan budaya yang tidak berbentuk fisik rentan hilang apabila tidak terdokumentasi dalam bentuk audio, teks, atau media digital lainnya.

Menurut Sofya (2025) dengan kajiannya tentang digitalisasi budaya lokal, pemanfaatan teknologi digital menjadi strategi penting yang sejalan dengan perkembangan zaman dalam mengabadikan kesenian dan identitas budaya suatu daerah. Digitalisasi tradisi lisan dapat menjadi salah satu solusi efektif dalam melestarikan budaya lokal dan melalui pendekatan ini, diharapkan Senjang dapat tetap relevan dengan zaman dan masyarakat luas dapat lebih mengenal kekayaan budaya Musi Banyuasin. Perancangan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan Senjang, tetapi juga sebagai upaya pembangunan arsip digital interaktif. Hal ini sangat penting dikarenakan selama ini Senjang kehilangan relevansinya akibat tidak adanya wadah informasi yang sesuai dengan gaya hidup digital generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ditemukan beberapa permasalahan:

1. Tradisi lisan Senjang berisiko mengalami kepunahan akibat minimnya dokumentasi serta keterbatasan media informasi yang mampu menyajikan pengetahuan tentang tradisi tersebut secara komprehensif khususnya bagi generasi muda di Sumatera Selatan.
2. Belum tersedianya media informasi yang dikemas secara visual dan interaktif mengenai Senjang. Sumber informasi yang ada saat ini

masih terbatas pada format lisan atau textual akademik yang kaku, sehingga sulit dipahami dan kurang menarik bagi target audiens.

Dari latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah dari perancangan ini adalah:

Bagaimana perancangan media informasi digital interaktif sebagai sarana pengenalan dan peningkatan pemahaman generasi muda terhadap tradisi lisan Senjang Musi Banyuasin?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada remaja akhir usia 18-21 tahun, SES B-C, berdomisili di Sumatera Selatan, dengan menggunakan media informasi berbasis *mobile Website*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputar pengenalan sejarah, struktur persajakan, dan tata busana tradisi Senjang, serta peranannya dalam kehidupan sosial masyarakat melalui pendekatan visual yang interaktif.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, penulis memiliki tujuan untuk membuat perancangan *Website* informasi mengenai tradisi lisan Senjang.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

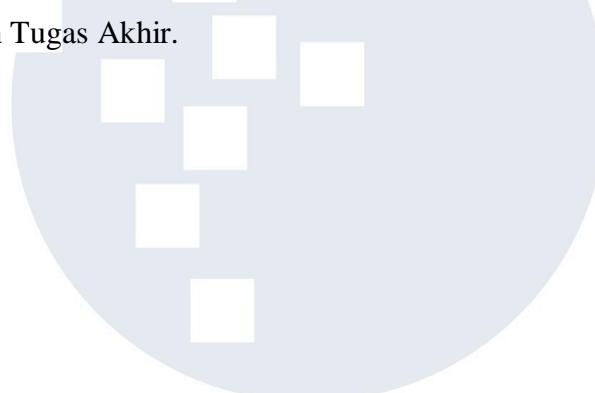
Manfaat dari perancangan *Website* informasi mengenai tradisi lisan Senjang terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini yaitu sebagai upaya pelestarian dan revitalisasi budaya lokal melalui *Website* yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur Desain Komunikasi Visual serta dapat menjadi referensi atau acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengangkat topik mengenai digitalisasi tradisi lisan maupun perancangan media informasi interaktif untuk budaya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi dan informasi yang efektif bagi masyarakat luas dan generasi muda untuk kembali mengenal serta melestarikan tradisi lisan Senjang Musi Banyuasin. Bagi lingkungan akademik, perancangan ini dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual lainnya yang tertarik mendalami perancangan *User Interface/User Experience* (UI/UX). Selain itu, bagi penulis dan universitas, penelitian ini menjadi wujud implementasi ilmu yang telah dipelajari serta dokumen arsip institusi terkait pelaksanaan Tugas Akhir.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA