

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cerita rakyat adalah salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan. Cerita rakyat memiliki banyak manfaat seperti memperkenalkan budaya dan tradisi, mengajarkan nilai-nilai moral, serta menghibur. Namun, seringkali cerita rakyat tidak dapat dijangkau oleh masyarakat luas karena kurangnya efektifnya media yang digunakan untuk menyebarkan cerita tersebut.

Kalimantan Timur memiliki banyak cerita rakyat yang menarik dan belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Salah satu cerita rakyat yang menarik dari Kalimantan Timur adalah Legenda Ratu Aji Bidara Putih. Cerita ini mengisahkan tentang seorang ratu yang memiliki kecantikan dan kebijaksanaan yang luar biasa. Namun, cerita ini belum banyak dikenal oleh masyarakat luas, terutama generasi muda berbakat yang diharapkan dapat melestarikannya.

Cerita rakyat ini juga memiliki pesan moral yang sangat erat dan mendalam dengan keadaan Indonesia saat ini, yaitu mengenai seorang pemimpin yang bijaksana mengatur daerah kekuasaannya, ia memiliki keberanian untuk melawan segala tantangan dan menolak segala godaan di hadapannya demi kepentingan rakyatnya.

Namun dalam upaya pelestariannya masih sangat kurang efektif, yang dimana Dalam upaya pelestarian cerita rakyat di Kalimantan Timur hanya memanfaatkan media konvensional seperti media cetak yaitu buku cerita, Kantor Bahasa Provinsi Kalimantan Timur mengadakan berbagai upaya pelestarian bahasa daerah, antara lain dengan membangkitkan kembali tradisi sastra berbahasa daerah melalui bacaan berisi kekayaan budaya dan tradisi suku di Kalimantan Timur, serta buku cerita dwibahasa bagi anak-anak (Pramudita, 2021). Selain itu, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Timur melalui Bidang kebudayaan juga mengadakan Lomba Penulisan Cerita Rakyat bagi masyarakat umum di Kaltim sebagai upaya pelestarian tradisi lisan, terutama berkaitan dengan cerita rakyat (Noviandy, 2022). Pelestariannya baru di ruang lingkup Kalimantan timur, dan upayanya pun hanya secara lisan dan melalui media konvensional saja .

Pengenalan dilakukan pada remaja di daerah perkotaan seperti pulau Jawa karena untuk perkembangannya dalam media kreatif lebih cepat dan maju, sehingga upaya pelestariannya dalam pengadaptasian pada karya lebih baik. Sudah saatnya Indonesia lebih maju dalam pengenalan cerita rakyatnya, melihat negeri luar yang telah mengenalkan mitologi mereka melalui karya yang modern, tidak hanya sekedar diwariskan melalui lisan saja, pelestarian pada daerah perkotaan seperti daerah Jawa lebih tepat, karena perkembangan dunia kreatifnya lebih maju, yang nantinya bukan hanya sekedar menjadi konsumsi, tapi bisa diadaptasi pada tingkatan karya yang lebih baik yaitu media digital.

Penting bagi pemerintah atau institusi untuk memastikan bahwa informasi yang disebarkan dapat mencapai target audiens dengan efektif. Namun, dengan perubahan perilaku konsumen, metode-metode tradisional seperti siaran radio, televisi, dan iklan cetak menjadi tidak relevan lagi dan terlalu mahal. Dalam menghadapi tantangan ini, pemanfaatan media digital menjadi salah satu cara yang dapat diambil. Dalam konteks ini, memperbarui strategi pemasaran untuk mengoptimalkan media digital akan membantu pemerintah atau institusi untuk mencapai audiens dengan efektif dan biaya yang lebih terjangkau. Tidak dapat disangkal bahwa adopsi internet di Indonesia telah berdampak pada peningkatan konsumsi musik di kalangan masyarakat, terutama generasi muda. Bukti statistik yang dikumpulkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 menunjukkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta orang, yang mewakili 73,7% dari keseluruhan populasi Indonesia (Resmadi & Bastari, 2022)

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh kominfo dan *UNICEF*, menunjukkan sekitar 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan pada media digital saat ini. Dalam survei ini, sebanyak 80 persen responden mengaku sebagai pengguna internet, dan terdapat kesenjangan digital yang signifikan antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan yang lebih makmur dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan yang kurang sejahtera. Contohnya, hampir semua responden dari Daerah Istimewa Yogyakarta, Jakarta dan Banten merupakan pengguna internet, sedangkan di Maluku Utara dan Papua Barat, kurang dari

sepertiga jumlah responden telah menggunakan internet. Penelitian ini didanai oleh *UNICEF* dan dilaksanakan oleh Kementerian Kominfo dengan mengamati perilaku online dari 400 sampel anak dan remaja usia 10-19 tahun yang tersebar di seluruh negeri, yang mewakili wilayah perkotaan dan perdesaan (Kominfo, 2014).

Selain itu, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi turut memberikan dampak dan memberikan arah baru bagi perkembangan masyarakat dan tatanan sosial. Hal itu terutama dipengaruhi sejak lahirnya internet. Yang dimana internet merupakan tonggak dari perkembangan teknologi interaksi bersifat global diakhir abad ke-20. Perubahan ini yang kerap dinamai “second media age” yang membuat media konvensional radio, televisi, surat kabar, secara perlahan ditinggalkan oleh khalayak dan memunculkan media baru (Nasrullah, 2012).

Berdasarkan data dari *GlobalWebIndex*, terdapat penurunan yang signifikan dalam jumlah penikmat media konvensional di Indonesia dari semester pertama tahun 2019 hingga semester pertama tahun 2020. Hal ini terjadi baik pada penonton televisi, pendengar radio, pembaca koran, maupun pembaca majalah. Pada semester pertama tahun 2019, jumlah penonton televisi mencapai 93,3% dari total responden, namun pada semester yang sama di tahun berikutnya, jumlah penonton menurun menjadi 90,7%. Sementara itu, jumlah pembaca pada pangsa pasar terendah yaitu majalah juga mengalami penurunan yang signifikan dari 51,3% pada semester pertama tahun 2019 menjadi 44,4% pada semester kedua tahun 2020. Di sisi lain, penggunaan media digital seperti ponsel, laptop-tablet, dan media sosial justru mengalami peningkatan yang signifikan dalam durasi penggunaannya dari semester pertama tahun 2019 hingga semester pertama tahun 2020 (pusparisa, 2021).

Dalam era digital seperti sekarang, penggunaan media online menjadi salah satu cara yang efektif untuk menyebarkan cerita rakyat kepada masyarakat luas. Karena media online sangat praktis dan dapat di akses dengan mudah dimanapun dan kapanpun secara gratis.

Oleh karena itu, penulis ingin merancang sebuah media pengenalan yang mengadaptasi Legenda Ratu Aji Bidara Putih cerita rakyat Kalimantan Timur

kepada masyarakat luas, terutama generasi muda. Dalam penulisan ini, penulis akan membahas tentang pengadaptasian Legenda Ratu Aji Bidara Putih sebagai media pengenalan cerita rakyat dari Kalimantan Timur.

1.2. Permasalahan

Saat ini, pemerintah atau institusi masih kurang luas dalam memanfaatkan berbagai media sebagai upaya pelestarian dalam penyampaian inti pesan moral pada cerita rakyat Kalimantan timur terutama media berbasis digital yang saat ini sangat digemari oleh kalangan masyarakat. Mereka hanya memanfaatkan media cetak yang disebarakan melalui buku cerita dan buku pelajaran saja. Padahal masyarakat saat ini terutama generasi muda lebih suka dan fokus pada penggunaan internet atau media sosial karna kepraktisannya dan mulai meninggalkan media konvensional seperti koran, majalah, televisi, radio dan lainnya.

1.2.1 Identifikasi Masalah

- 1) Kurangnya pemilihan media informasi yang efektif dalam penyebarannya, untuk pelestarian cerita rakyat, kepada masyarakat luas, terutama generasi muda.
- 2) Kurangnya kesadaran dan minat generasi muda, terhadap keberadaan dan pelestarian cerita rakyat.
- 3) Sulitnya mengemas cerita rakyat yang kompleks dan kaya akan nilai-nilai budaya menjadi format yang menarik dan mudah dipahami oleh generasi muda yang lebih terbiasa dengan media digital.

1.2.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana merancang media yang paling efektif dan relevan dalam pengenalan dan penyebarannya cerita rakyat kepada generasi muda remaja SMA pada usia 15 – 18 tahun di kota bandung dengan format yang tepat dalam mengemas cerita rakyat sebagai upaya pelestarian pada era digital saat ini?

1.3. Ruang Lingkup

- 1) Merupakan perancangan media informasi yang mengadaptasi legenda ratu aji bidara putih sebagai upaya untuk pelestarian cerita rakyat dari Kalimantan.
- 2) Perancangan media informasi diperlukan karena kurangnya kesadaran generasi muda akan pentingnya pelestarian budaya cerita rakyat pada era digital saat ini.
- 3) Remaja dan anak muda dengan skala umur dari 15 – 18 tahun yang aktif dalam penggunaan internet atau media digital.
- 4) Penelitian dilakukan di daerah Bandung Jawa Barat.
- 5) Perancangan dan penelitian dimulai dari Maret tahun 2023.
- 6) Perancangan media informasi dibuat berdasarkan data yang telah diperoleh pada pengumpulan data dan analisis sehingga mendapatkan hasil perancangan media informasi menarik dan relevan.

1.4. Tujuan Penelitian

- 1) Memberikan cara yang efektif dalam penggunaan media pengenalan yang tepat dan relevan sebagai upaya pelestarian cerita rakyat.
- 2) Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan dan pentingnya untuk melestarikan cerita rakyat.
- 3) Memberikan suatu media pengenalan dengan format yang menarik dan kemudahan dalam mengakses dengan isi yang mendalam pada pelestarian cerita rakyat.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan analisis yaitu dilakukan secara kualitatif dengan memperoleh beberapa data yang kemudian dianalisis secara deskriptif hingga mencapai suatu hasil analisis yang mendukung penelitian.

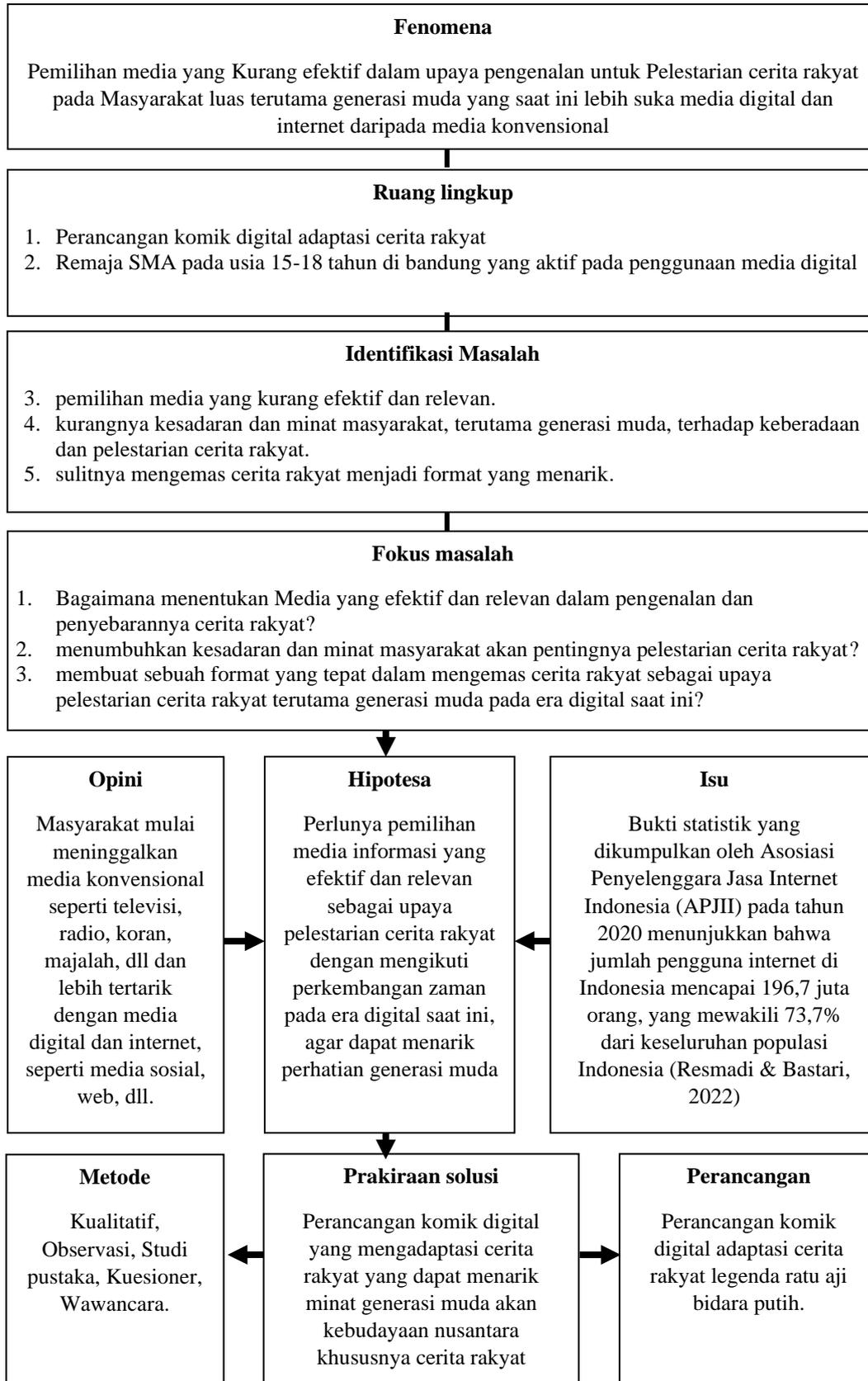
- 1) Observasi, yaitu dilakukan observasi atau pengamatan terhadap karya-karya atau proyek sejenis yang telah ada, hingga mendapatkan referensi dan ilmu yang bermanfaat untuk perancangan.

- 2) Studi Pustaka, dilakukan terhadap literatur, buku-buku, jurnal dan media masa mengenai Legenda Ratu Aji bidara putih, dan teori yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian.
- 3) Wawancara, penulis akan melakukan wawancara dengan narasumber yang ahli dalam bidang kebudayaan Kalimantan timur dan ahli dalam bidang desain komunikasi visual agar memperoleh pandangan dan ilmu terkait perancangan media informasi adaptasi cerita rakyat.
- 4) Kuesioner, penulis membagikan kuesioner kepada remaja dengan skala umur dari 15 – 18 tahun di daerah kecamatan Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat.

1.6. Metode Analisis

- 1) Metode analisis deskriptif, yaitu dengan menganalisis hasil data wawancara dan kuesioner yang telah diperoleh hingga mencapai suatu kesimpulan yang dapat mendukung penelitian.
- 2) analisis matriks perbandingan, yaitu dengan menganalisis data observasi secara kualitatif dengan Teknik analisis konten yang membandingkan setiap aspek yang terdapat pada karya yang telah di observasi hingga mendapatkan inti yang menjadi dasar dalam perancangan media informasi, yang dimana hasil pengamatan merupakan materi yang bermanfaat untuk penelitian,

1.7. Kerangka Penelitian



1.8. Pembabakan

Penulisan penelitian ini disusun berdasarkan sistematika penulisan yang telah ditetapkan, seperti berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dari perancangan, pengumpulan data dan analisis, kerangka penelitian dan pembabakan dari tiap bab dalam penelitian ini.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisikan penjelasan dari teori-teori yang relevan yang digunakan sebagai pijakan atau acuan dalam proses perancangan media informasi adaptasi legenda ratu aji bidara putih sebagai upaya pelestarian cerita rakyat dari kalimantan timur.

BAB III Data & Analisis

Bab ini berisikan usaian hasil survey dan pengumpulan data dilapangan terhadap objek penelitian secara terstruktur. Serta menganalisis data yang diperoleh menggunakan landasan teori untuk mendapatkan simpulan berupa konsep ideal yang akan digunakan dalam perancangan.

BAB IV Konsep & Hasil Perancangan

Bab ini berisikan penjelasan mengenai konsep yang telah dibuat seperti konsep pesan , konsep komunikasi, konsep media dan konsep visual sesuai hasil analisis disertai dengan hasil perancangan yang telah dibuat mulai dari sketsa hingga penerapan pada media-media yang telah ditentukan.

BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan atas perancangan yang telah dibuat, saran terhadap karya yang dihasilkan dan rekomendasi yang dapat diterapkan untuk perancangan selanjutnya.