

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia adalah negara kepulauan yang terbentang luas dengan lebih dari 17.000 pulau yang tersebar di sepanjang garis khatulistiwa, merupakan rumah bagi beraneka ragam budaya, bahasa, dan tradisi yang kaya dan unik. Keberagaman yang luar biasa ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara yang paling multikultural di dunia, dengan mozaik budaya yang tak tertandingi. Setiap daerah di Nusantara ini memiliki kekayaan budaya khas, yang telah diwariskan dari generasi ke generasi melalui berbagai bentuk tradisi lisan yang mencakup tidak hanya mitos dan legenda, tetapi juga cerita rakyat yang menakjubkan. (Danandjaja, 1994). *Folktale* atau cerita rakyat, yang merupakan *subgenre* penting dari *folklore*, adalah bentuk narasi atau kisah yang berkembang dan berakar kuat dalam masyarakat. Cerita-cerita ini diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui tradisi lisan yang kaya. Keunikan cerita rakyat terletak pada kandungan unsur-unsur tradisi, kepercayaan, dan nilai-nilai budaya yang khas dan mendalam dari masyarakat tertentu, mencerminkan kearifan lokal dan pandangan hidup komunitas tersebut (Dahal & Bhatta, 2021).

Cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan tetapi juga berperan sebagai media yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai moral yang luhur, etika yang baik, dan pengetahuan budaya yang penting bagi pembentukan karakter bangsa. Menurut artikel yang dipublikasikan oleh terdapat kekayaan yang luar biasa dengan kurang lebih 945 cerita rakyat yang tersebar di seluruh penjuru Nusantara. Setiap kisah ini merupakan cerminan yang indah dari keragaman budaya dan tradisi yang ada di Indonesia, serta menjadi bagian yang tak terpisahkan dan sangat penting dari identitas nasional yang multifaset.

Bengkulu, salah satu provinsi yang terletak strategis di pesisir barat Pulau Sumatra, juga memiliki kekayaan *folktale* dan cerita rakyat yang unik dan memikat. Setiap wilayah di Bengkulu umumnya memiliki warisan sastra lisan yang berharga,

yang telah diwariskan dari masa ke masa dan kemudian dipertahankan dengan penuh dedikasi melalui upaya menuliskan ulang dan menerbitkannya dalam berbagai format. *Folktale* dari tiap daerah di Bengkulu ini biasanya memiliki tema yang kuat berkaitan dengan sejarah lokal dan sarat dengan pesan-pesan moral yang mendalam dan relevan (Syahid & Ahmad, 1982).

Namun demikian, situasi terkini menunjukkan adanya tantangan yang signifikan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sarwono (2019), *folklore* daerah di Bengkulu kini menghadapi krisis popularitas dan kurang mendapat perhatian yang memadai dari masyarakat luas. Seni mendongeng yang dulunya sangat dihargai, kini mulai ditinggalkan karena dianggap kurang menarik dan bahkan terancam punah oleh berbagai faktor kompleks. Faktor-faktor ini termasuk anggapan bahwa cerita rakyat tidak lagi relevan dengan kehidupan modern, memerlukan banyak tenaga, biaya, dan waktu untuk disampaikan secara tradisional, atau bahkan dianggap tidak sesuai dengan ajaran agama tertentu. Akibatnya, minat kalangan muda terhadap cerita rakyat pun mengalami penurunan yang signifikan. Kisah Bengkulu yang berjudul "Raden Burniat", misalnya, juga tidak luput dari fenomena ini. Banyak orang lebih mengenal dan *familiar* dengan kisah "Putri Gading Cempaka" yang telah menjadi kisah ikonik rakyat Bengkulu, sementara itu "Raden Burniat" kerap kurang dikenal dan belum ada adaptasinya. Salah satu pendekatan untuk mengatasi permasalahan ini adalah melalui proses reintroduksi. Reintroduksi adalah proses memperkenalkan kembali elemen budaya, tradisi, atau pengetahuan tertentu yang telah kehilangan popularitas atau relevansi, dengan mempertimbangkan konteks sosial dan kebutuhan audiens saat ini (Corlett, 2016). Dalam konteks penelitian ini, reintroduksi digunakan untuk menghidupkan kembali cerita rakyat "Raden Burniat" melalui media komik digital, yang dirancang agar relevan dengan generasi muda dan selaras dengan preferensi konsumsi media mereka.

Di era digital yang dinamis saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Perkembangan pesat teknologi ini telah secara

fundamental mengubah cara kita berinteraksi satu sama lain dan sangat mempengaruhi cara kita menyampaikan serta menerima berbagai jenis informasi, termasuk di dalamnya cerita rakyat yang kaya akan nilai-nilai moral sehingga penting menekankan perlu adanya upaya digitalisasi budaya sebagai langkah strategis (Komarudin, 2021). Tujuannya adalah agar warga Indonesia, terutama generasi muda, dapat dengan mudah mengakses, mengenal, dan memahami secara mendalam akar budayanya yang kaya dan beragam. Sejalan dengan pemikiran ini, telah ada berbagai upaya yang dilakukan untuk mengangkat dan mempromosikan budaya Bengkulu di era modern, baik melalui penyelenggaraan perlombaan yang menarik maupun sayembara menulis yang kreatif (Dikbud, 2021). Namun, penting untuk dicatat bahwa upaya-upaya ini seringkali menghadapi berbagai kendala dan tantangan yang tidak mudah di tengah derasnya arus globalisasi dan modernisasi yang tak terbendung. Akibatnya, cerita rakyat yang sarat nilai sering kali kehilangan relevansinya, terutama di kalangan remaja yang sudah sangat akrab dan terbiasa dengan teknologi digital dalam keseharian mereka (Ginting et al., 2023).

Menghadapi realitas ini, menjadi semakin jelas bahwa diperlukan upaya yang inovatif, kreatif, dan berkelanjutan untuk mengenalkan kembali cerita rakyat dengan cara yang sesuai dan menarik bagi preferensi serta kebiasaan konsumsi media remaja masa kini. Dalam konteks pelestarian budaya, komik digital menawarkan platform yang menarik untuk mengadaptasi dan memperkenalkan kembali cerita rakyat kepada generasi muda. Penelitian yang dilakukan oleh Rahitasari et al. menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran sejarah dan budaya lokal dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan sementara penelitian yang dilakukan oleh Yoon dan Choi (2021) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam menyampaikan cerita rakyat Korea berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap budaya mereka. Selain itu, komik digital memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan penyebaran. Menurut Priyatna et al. (2020) format digital memungkinkan komik untuk didistribusikan secara luas melalui berbagai platform online, membuatnya lebih mudah diakses oleh pembaca di berbagai lokasi geografis. Hal ini sangat penting dalam upaya melestarikan dan

mempromosikan cerita rakyat seperti "Raden Burniat" ke audiens yang lebih luas. Namun, adaptasi cerita rakyat ke dalam format digital juga menghadirkan tantangan tersendiri. Siburian et al. (2021) menekankan karena adanya globalisasi pentingnya menggunakan kesempatan tersebut untuk mempertahankan esensi dan nilai-nilai budaya asli apabila suatu media tradisional dan kultural untuk disampaikan pada platform media digital terutama media massa. Namun, penting untuk diingat bahwa efektivitas komik digital sebagai media storytelling tidak hanya bergantung pada teknologi, tetapi juga pada kualitas narasi dan desain visual. Menurut Eisner (1985), storytelling yang efektif dalam komik membutuhkan keseimbangan antara elemen visual dan tekstual, serta pemahaman mendalam tentang ritme narasi dan komposisi panel.

Sehingga, implementasi desain komik digital menawarkan solusi yang inovatif dan menjanjikan untuk menghidupkan kembali cerita rakyat dengan cara yang menarik sangat relevan di era digital yang serba cepat ini. Penggunaan teknologi multimedia yang canggih dan teknik *digital storytelling* yang immersif diharapkan dapat secara efektif menjembatani kesenjangan antara warisan budaya tradisional yang kaya nilai dengan teknologi modern yang dinamis. Dengan pendekatan ini, diharapkan cerita rakyat dapat tetap hidup, berkembang, dan dinikmati oleh generasi muda dengan cara yang lebih engaging dan bermakna (Anderson, 2020). Upaya ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian budaya lokal sekaligus menjadi alternatif strategi edukatif yang berfokus pada pembentukan karakter positif pada remaja Gen Z akhir.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Cerita rakyat menjadi tidak relevan dan populer lagi di kalangan generasi muda remaja Gen Z dari Bengkulu akibat derasnya arus globalisasi dan modernisasi

2. Masih minimnya inovasi dalam mengangkat cerita rakyat Bengkulu ke format digital yang menarik, sehingga cerita-cerita ini tidak tersampaikan dengan cara yang relevan bagi generasi muda seperti remaja Gen Z.
3. Perlu adanya adaptasi digital pada media yang efektif dan menarik agar nilai-nilai penting cerita rakyat yang diangkat mudah diakses oleh remaja saat ini.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa yang menyebabkan menurunnya minat remaja Gen Z Bengkulu terhadap cerita rakyat lokal seperti "Raden Burniat" di era digital ini?
2. Apa saja faktor-faktor yang penting dalam mengadaptasikan kisah rakyat ke dalam platform komik digital?
3. Bagaimana mengadaptasi cerita rakyat "Raden Burniat" ke dalam format media komik digital kepada remaja Gen Z Bengkulu?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yakni sebagai berikut:

1. Menganalisis preferensi media digital remaja dan bagaimana preferensi tersebut dapat meningkatkan minat remaja terhadap cerita rakyat lokal seperti "Raden Burniat" di era digital ini.
2. Mengimplementasikan faktor yang penting dalam mengadaptasikan kisah rakyat berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara ahli dalam bentuk platform komik digital
3. Merancang dan mengembangkan komik digital yang menarik mengenai cerita rakyat "Raden Burniat" kepada remaja Bengkulu

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian budaya sehingga dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

a. Bidang Desain

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai sumber referensi tambahan dalam bidang desain visual, terutama pada perancangan yang fokus pada komik digital.

b. Penelitian Lanjutan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai literatur tambahan Untuk pengembangan dengan topik yang serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan ilmu dan pengalaman bagi peneliti dalam perancangan komik digital dan proses pengadaptasiannya kepada media digital tersebut.

b. Bagi Industri

Diharapkan penelitian ini dapat membantu industri kreatif baik dari segi referensi maupun informasi tambahan dalam proses adaptasi cerita dari format lisan atau tertulis menjadi format digital dan visual.

c. Bagi Akademis

Hasil dari perancangan tersebut diharapkan dapat memberi info lebih dan menjadi referensi ataupun literatur tambahan baik pihak akademisi dalam pengembangan dan perancangan khususnya di bidang desain komunikasi visual, khususnya komik digital dengan target audiens remaja.

d. Bagi Pembaca

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan informasi dan pengetahuan tambahan mengenai perancangan komik digital dan adaptasi pada medium digital.

1.6 Sistematika Penulisan

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas dan padat yang menggambarkan dengan tepat isi penelitian. Diawali dengan latar belakang kemudian dilakukan identifikasi masalah untuk selanjutnya di susun suatu rumusan masalah dari penelitian yang akan dilakukan. Bab ini juga menjelaskan tujuan utama dan manfaat dari penelitian ini.

B. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memuat studi literatur berupa teori-teori yang digunakan untuk menjelaskan fenomena dan dasar dalam melakukan analisis objek kajian.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Metode yang digunakan mencakup karakteristik penelitian, penentuan objek kajian, populasi dan sampel penelitian serta kriteria informan kemudian bagaimana proses pengumpulan data beserta metode analisis data dan validasinya.

D. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini diawali dengan pemaparan gambaran umum objek penelitian di lanjutkan dengan uraian hasil penelitian yang terdiri atas pemaparan analisis data aspek visual, data aspek pembuat dan data aspek pemirsa kemudian penarikan kesimpulan, bab ini juga berisikan proses dan hasil dari perancangan.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ke-lima berisi penjelasan yang mencakup kesimpulan yang menunjukkan jawaban atas rumusan masalah penelitian, serta saran dan rekomendasi untuk evaluasi hasil penelitian agar masalah dapat diselesaikan, yang kemudian dapat dipertimbangkan untuk penelitian yang lebih baik di masa mendatang

F. DAFTAR PUSTAKA