

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Pendit (1994), terdapat berbagai jenis pariwisata yang telah dikenal, salah satunya adalah wisata budaya. Wisata budaya merupakan perjalanan yang dilakukan dengan tujuan memperluas wawasan hidup seseorang, melalui kunjungan ke berbagai tempat, baik di dalam negeri maupun luar negeri. Dalam perjalanan ini, individu dapat mempelajari keadaan masyarakat setempat, kebiasaan dan adat istiadat mereka, serta cara hidup, budaya, dan seni yang ada.

Sementara itu, berdasarkan UU No. 10 Tahun 2009 tentang Pariwisata, pariwisata didefinisikan sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk mengunjungi suatu tempat tertentu. Tujuan dari perjalanan ini bisa bervariasi, mulai dari rekreasi, pengembangan pribadi, hingga mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi, meskipun hanya berlangsung dalam waktu yang singkat.

Kampung Adat Cikondang terletak di Kabupaten Bandung, sekitar 38 kilometer dari Ibukota Jawa Barat. Kampung ini memiliki sejarah yang kaya, sudah ada sekitar 200 tahun. Namun, pada tahun 1942, kebakaran menghancurkan sebagian besar rumah penduduk, menyisakan hanya satu rumah yang kini dikenal sebagai Rumah Adat Cikondang. Rumah ini merupakan warisan budaya yang paling mencolok dari masyarakat Kampung Adat Cikondang. Meskipun bentuk rumahnya tidak lagi dibangun seperti aslinya dan penduduk Kampung Adat Cikondang terbuka terhadap kemajuan zaman, mereka tetap menjaga nilai-nilai luhur yang telah diturunkan secara generasi ke generasi, yang menjadi pedoman hidup bagi mereka. Desa Adat Cikondang juga menawarkan dua jenis wisata: wisata lingkungan dan wisata budaya. Bagi kalangan remaja tempat wisata menjadi hal yang cepat sekali digandrungi, selain karena sekedar mengikuti trend yang ada, para remaja juga akan tertarik dengan suatu tempat wisata yang mampu memberikan daya tariknya. Untuk memperkenalkan suatu tempat wisata, tentu diperlukan informasi lebih.

Saat ini adalah masa dimana kebudayaan tradisional mulai terkalahkan oleh kebudayaan modern. Para generasi muda lebih memilih mempelajari kebudayaan modern dan budaya yang berasal dari luar negeri. Hal ini menumbuhkan sebuah persepsi terkait kesadaran akan pentingnya menjaga kebudayaan tradisional menjadi terabaikan. Tidak mustahil suatu saat nanti kebudayaan tradisional Khususnya kebudayaan Kampung Adat Cikondang akan tergantikan dengan budaya modern, sehingga budaya tradisional itu sendiri akan hilang jati dirinya. Sikap apatis dari generasi muda terhadap budaya tradisional ini tentunya tidak terlepas dari rasa ketidak tertarikan mereka terhadap budaya tradisional (Al Mubarak, 2024 : 81-82).

Berangkat dari fenomena tersebut, penulis mengangkat budaya Desa Adat Cikondang sebagai topik tugas akhir dengan bentuk perancangan desain karakter dalam pembuatan animasi "*Karta The Legend of Cikondang Village*", dikarenakan sejauh ini belum ada media visual pengetahuan yang membahas tentang kebudayaan Desa Adat Cikondang. Penulis berfokus pada perancangan desain karakter, guna memperkenalkan seperti apa masyarakat desa adat cikondang sehari-hari, serta bagaimana kebudayaan di sana dilaksanakan, di sini penulis juga tetap membawa penyampaian akan sejarah dari Kebudayaan Desa Adat Cikondang. Adapun alasan dibalik pemilihan penelitian ini terfokus pada desain karakter di karenakan dalam sejarahnya mengalami perubahan dari cara berpakaian dan cara hidup sehari-harinya. Fakri Gaffar (Kesuma, 2011:5) menjelaskan bahwa pendidikan karakter adalah proses transformasi nilai-nilai kehidupan yang dikembangkan dalam kepribadian seseorang, sehingga nilai-nilai tersebut terintegrasi dalam perilakunya. Dalam definisi ini, terdapat tiga pokok pemikiran yang sangat penting: pertama, adanya proses transformasi nilai-nilai; kedua, pengembangan nilai-nilai tersebut dalam kepribadian, dan ketiga, integrasi nilai-nilai tersebut dalam perilaku individu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut :

1. Minimnya media literasi yang dapat memvisualisasikan dengan menarik dalam bentuk desain karakter bagaimana kebudayaan Desa Adat Cikondang tersebut ada

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan karakter dapat memberikan pengetahuan seputar kebudayaan Desa Adat Cikondang?

1.4 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan berfokus kepada beberapa aspek sebagai batasan, sebagai berikut :

1. Apa (*what*) : Perancangan desain karakter dalam upaya menciptakan media Pengetahuan untuk remaja akan kebudayaan Kampung Adat Cikondang
2. Siapa (*Who*) : Perancangan desain karakter dalam upaya menciptakan media Pengetahuan untuk remaja akan kebudayaan Kampung Adat Cikondang
3. Di mana (*Where*) : Penelitian, penulisan dan perancangan akan dilakukan di kawasan Bojongsoang dan Kampung Cikondang
4. Kapan (*When*) : Penelitian dilakukan mulai dari bulan September - Desember 2024.
5. Kenapa (*Why*) : Memberikan pengetahuan melalui desain karakter yang dapat menarik minat lebih untuk mengenal wisata budaya Kampung Adat Cikondang.
6. Bagaimana (*How*) : Merancang desain karakter yang memiliki visual dan gestur yang menggambarkan bagaimana keseharian masyarakat yang tinggal di Kampung Adat tersebut.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Merancang desain karakter yang memiliki visual dan gestur yang menggambarkan bagaimana keseharian masyarakat yang tinggal di Kampung Adat, yang nantinya akan memperkenalkan apa saja aktivitas dan ritual adat yang biasa dilakukan oleh masyarakat di sana sebagai pengetahuan tentang kebudayaan, sekaligus memberikan informasi lebih wisata budaya Kampung Adat Cikondang.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan didapatkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Menjadi salah satu sarana pelestarian budaya di Indonesia khususnya daerah Bandung, sehingga dapat dikenal oleh masyarakat lebih luas.
2. Sebagai media literasi baru yang dapat memberikan visualisasi dari segi pakaian/kostum dan bagaimana masyarakat Desa Adat Cikondang melakukan aktivitas sehari-harinya, sampai pada ritual-ritual adatnya.

1.6 Metode Penelitian

Berdasarkan judul dari fenomena yang diambil, yakni mengangkat tema pengetahuan terkait bagaimana upaya memberikan pengetahuan sekaligus memberikan informasi lebih wisata budaya Kampung Adat Cikondang kepada remaja, maka metode penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif dapat membantu penulis dalam menggali makna, pandangan, dan nilai yang melekat dalam wisata budaya Kampung Adat Cikondang.

1.6.1 Pengambilan Data

Dalam rangka pengumpulan data untuk penelitian ini, beberapa metode akan digunakan,

1. observasi,
2. wawancara
3. studi pustaka.

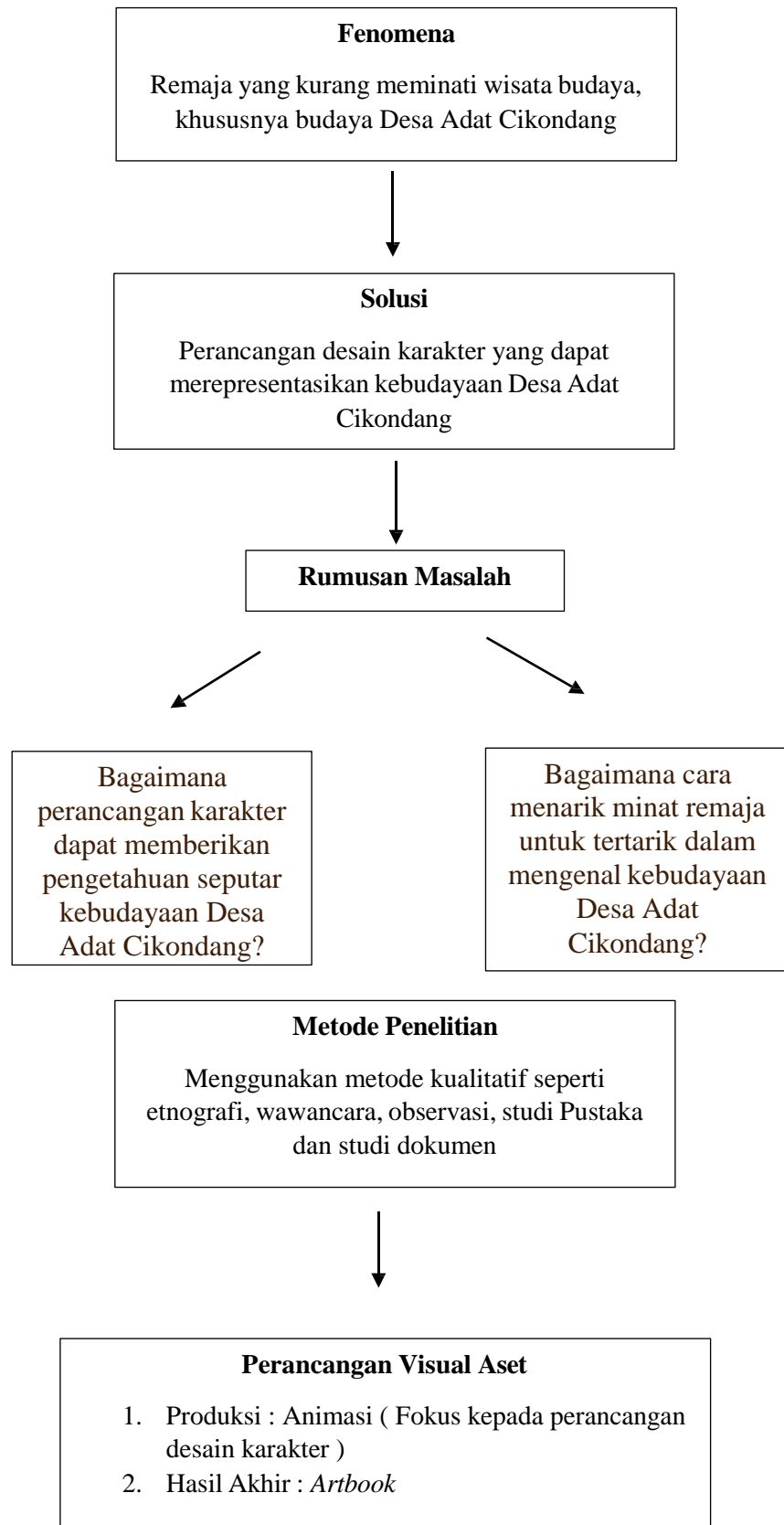
Observasi dilakukan baik secara langsung, dengan mengunjungi lokasi, maupun tidak langsung melalui video dari platform digital. Wawancara akan dilakukan dengan beberapa narasumber dan para ahli dibidang ilmu komunikasi.

Studi pustaka akan digunakan untuk mengumpulkan data dari sumber-sumber resmi dan relevan dengan objek penelitian yang dimaksud, termasuk laman web resmi, serta teori yang ada dalam buku dan jurnal yang mendukung analisis objek penelitian.

1.6.2 Analisis Data

Metode analisis data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode analisis matriks yang merupakan membandingkan dengan cara menjajarkan (Soewardikoen, 2021:111). Dilakukan dengan cara membandingkan beberapa karya visual yang berhubungan dengan objek penelitian yang diangkat. Serta dipadukan dengan metode etnografi. Dalam analisis etnografi, penulis mengumpulkan data melalui observasi partisipatif, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi terkait. Data ini kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola-pola budaya, nilai, norma dan makna yang mendalam dari konteks kelompok tersebut. Hasil analisis ini digunakan untuk menyusun deskripsi mendalam tentang kelompok dan memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang budaya berkomunikasi.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Sistematika Penulisan

Laporan ini tersusun atas 5 Bab, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan sebagai pengantar dalam memahami isi laporan seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, teknik pengumpulan data, analisis data, ruang lingkup, tujuan dan manfaat kerangka perancangan serta sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Berisi penjelasan dari teori-teori atau hasil riset yang relevan dengan topik penelitian yang diambil, kemudian dijadikan sebagai acuan dalam perancangan karya.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS

Memperlihatkan hasil dari pencarian dan analisis data, serta pembahasan sebagai acuan perancangan karya.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi penjelasan mengenai konsep yang telah ditentukan seperti konsep cerita, visual, dan media yang sesuai dengan hasil analisis serta dilengkapi dengan hasil perancangan.

5. BAB V PENUTUP

Memuat kesimpulan mengenai laporan penelitian serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.