

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku dan budaya. Indonesia memiliki lebih dari 1.300 suku, diantaranya adalah Suku Betawi yang berasal dari nama Batavia yang merupakan ibukota Indonesia pada saat dijajah oleh Belanda. Setiap daerah di Nusantara memiliki budaya khas masing-masing yang telah diturunkan sejak zaman dahulu, salah satunya adalah cerita rakyat yang biasanya mengandung unsur asal-usul suatu tradisi yang ada pada budaya yang diwariskan secara turun-temurun. Cerita rakyat merupakan hal-hal yang berhubungan dengan budaya, bahasa, tradisi, tingkah laku setiap daerah dalam kehidupan bermasyarakat. Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra tradisional yang biasanya menjelaskan asal-usul suatu tempat menurut Barone (2011:60).

Dalam era gempuran globalisasi sekarang ini, pengetahuan tentang sejarah dan kebudayaan merupakan hal yang sangat penting, agar generasi muda memiliki kesadaran, dan kepribadian bangsa yang kuat menurut (Susrianto, 2012). Banyak peristiwa sejarah serta kebudayaan yang mulai pudar bahkan mulai dilupakan seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi. Meskipun demikian, ada kemungkinan bahwa nilai-nilai sejarah ini akan hilang dari generasi muda jika tidak ada upaya untuk mempertahankan ingatan tentang peristiwa tersebut, sehingga urgensi untuk mempertahankan kebudayaan menjadi sangat penting.

Generasi Z atau generasi yang lahir dari rentang tahun 1997-2011, tumbuh dalam era digital, lebih terbiasa melihat visual yang menarik, interaktif, cepat dalam penyampaian informasi, dan akses yang mudah. Memiliki preferensi

untuk menggunakan media digital sebagai pembelajaran, ini merupakan efek dari kemajuan dan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pengemasan informasi dalam literatur buku terlihat kurang menarik dalam preferensi remaja karena hanya berisi teks, kurangnya ketertarikan dan minat membaca juga berperan besar dalam menurunnya minat membaca. Remaja lebih menyukai konten visual dibandingkan dengan tulisan, karena mereka tidak perlu fokus pada satu hal, menurut Brown (2017). Dari laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang dipublikasikan pada 2023, hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, Indonesia menempati peringkat ke-66 dari 81 negara. Walau hasilnya meningkat dari tahun 2018, namun minat literasi membaca Indonesia tetap menduduki peringkat 15 terendah di tingkat internasional dan skor yang dihasilkan pun masih dibawah rata-rata dibandingkan dengan negara-negara lain, terutama negara anggota *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD), yang merilis hasil PISA 2022. Siswa SMA lebih memilih menonton konten digital hiburan, fiksi, non-fiksi, dan kisah remaja dibandingkan dengan menjadikan membaca sebagai kebiasaan, hal ini terjadi karena adanya kaitan motivasi membaca dan cara mereka memperoleh akses bacaan Pubianasari (2017).

Berdasarkan hasil data lewat survei kepada siswa SMA di Jakarta yang disebarkan secara *online*, dari jumlah 122 responden kuisioner, 95 responden menjawab tidak pernah mendengar cerita rakyat Murtado Macan Kemayoran. Dibutuhkannya media pembelajaran yang bisa memenuhi preferensi Generasi Z yang mengemas informasi secara padat, berbobot, serta menarik secara visual. Menurut Anggraini Lia; Nathalia Kirana, (2016) desain komunikasi visual, pesan disampaikan melalui media visual dengan tujuan mengubah perspektif target audiens. Dengan menggunakan media visual seperti ilustrasi komik digital untuk menyampaikan pesan, diharapkan audiens akan mendapatkan pesan yang mudah dipahami. Menurut Gumelar (2011) komik merupakan kumpulan gambar yang memiliki tujuan untuk menyampaikan

pesan yang disusun sedemikian rupa secara khusus berdasarkan motivasi dan filosofi pembuatnya.

Murtado Macan Kemayoran merupakan cerita rakyat yang berasal dari Jakarta. Murtado tinggal di Kemayoran selama penjajahan Belanda. Murtado kerap melawan kompeni, yaitu Bek Lihun yang kerap mengambil harta benda serta banyak kejahatan lainnya. Meski difitnah dan diserang oleh Bek Lihun, Murtado tidak menyerah dan terus melawan demi kebenaran, aksi Murtado ini juga didukung oleh masyarakat yang ditindas oleh kompeni. Murtado yang diserangpun menang dan Bek Lihun meminta ampun kepada Murtado. Setelah gerombolan perampok mulai mengancam Kemayoran, Bek Lihun meminta bantuan Murtado untuk melindungi kampungnya dan menggantikan Bek Lihun sebagai Bek yang baru. Murtado bersedia melindungi kampungnya karena keberaniannya dan keahliannya, Kebudayaan (1982).

Cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” menyampaikan pesan agar berani dalam melawan ketidakadilan. Selain penyampaian pesan moral, cerita rakyat juga merupakan bagian dari budaya yang sebaiknya dilestarikan. Kebudayaan, terutama Budaya Betawi patut dilestarikan oleh siswa SMA agar memiliki identitas bangsa yang kuat, karena usia siswa SMA merupakan peralihan dari masa remaja ke dewasa muda, sehingga penting untuk membangun identitas yang kuat.

Oleh karena itu, media pengenalan yang sesuai dengan preferensi pembelajaran remaja di Jakarta dibutuhkan untuk pengenalan kembali cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” serta mengambil pesan moral dari cerita rakyat tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut permasalahan yang muncul akibat dari kurangnya minat literasi remaja terutama tentang kebudayaan, yaitu:

1. Minimnya pengetahuan tentang cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” asal Jakarta pada kalangan siswa SMA di Jakarta
2. Media penyampaian cerita rakyat yang masih bersifat konvensional, buku sejarah yang hanya berisi teks dan minim visual yang menarik, sehingga berkurangnya minat untuk mempelajari peristiwa sejarah

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media pengenalan kembali cerita rakyat Murtado Macan Kemayoran yang menarik kepada generasi muda di Jakarta?

1.4 Ruang Lingkup Permasalahan

Analisis permasalahan ini dilakukan agar penelitian tetap berada di jalur sesuai dengan acuan, berikut merupakan ruang lingkup permasalahan:

- a. Apa: Perancangan media pengenalan kembali cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran”
- b. Mengapa: Cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” semakin sedikit generasi muda yang mengetahui cerita rakyat tersebut.
- c. Siapa: Target dari perancangan ini adalah siswa SMA usia 16-18 tahun di Jakarta.
- d. Dimana: Penelitian dan pengumpulan data akan dilakukan di daerah Jakarta.
- e. Kapan: Penelitian dan perancangan dimulai dari bulan Maret sampai Juni 2025.
- f. Bagaimana: Cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” akan diceritakan kembali dengan perancangan media yang sesuai dengan preferensi remaja di Jakarta, dengan metode penelitian wawancara, kuisioner, dan studi pustaka.

1.5 Tujuan Manfaat Penelitian

Berikut merupakan tujuan dan manfaat dari perancangan media pengenalan cerita rakyat:

- a. Tujuan:
 - 1) Mengenalkan cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” kepada siswa SMA di Jakarta sebagai bagian dari budaya Betawi.
 - 2) Merancang media yang sesuai dengan preferensi remaja untuk pengenalan kembali cerita rakyat asal Jakarta, “Murtado Macan Kemayoran”.
- b. Manfaat: Manfaat dari perancangan media pengenalan kembali cerita rakyat ini diharapkan bisa menambah media yang lebih sesuai untuk remaja dan bisa membantu dalam pelestarian budaya.

1.6 Metode Penelitian Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana metode ini memiliki tujuan untuk memahami gejala sosial/fenomena yang memiliki fokus secara keseluruhan daripada variabel-variabel terkait. Tujuannya adalah untuk memahami secara lebih dalam tentang fenomena yang hasilnya bisa dibuat teori menurut Rahardjo (2010). Penelitian ini mengambil beberapa jenis penelitian kualitatif, sebagai berikut:

1) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan 3 narasumber, yaitu dengan Drs. Andi Yahya, MHum penggiat kebudayaan Betawi, Fadee A sebagai *illustrator profesional platform webtoon*, dan Diajeng Anisa Ramadani sebagai target dari penelitian (Siswa SMA di Jakarta).

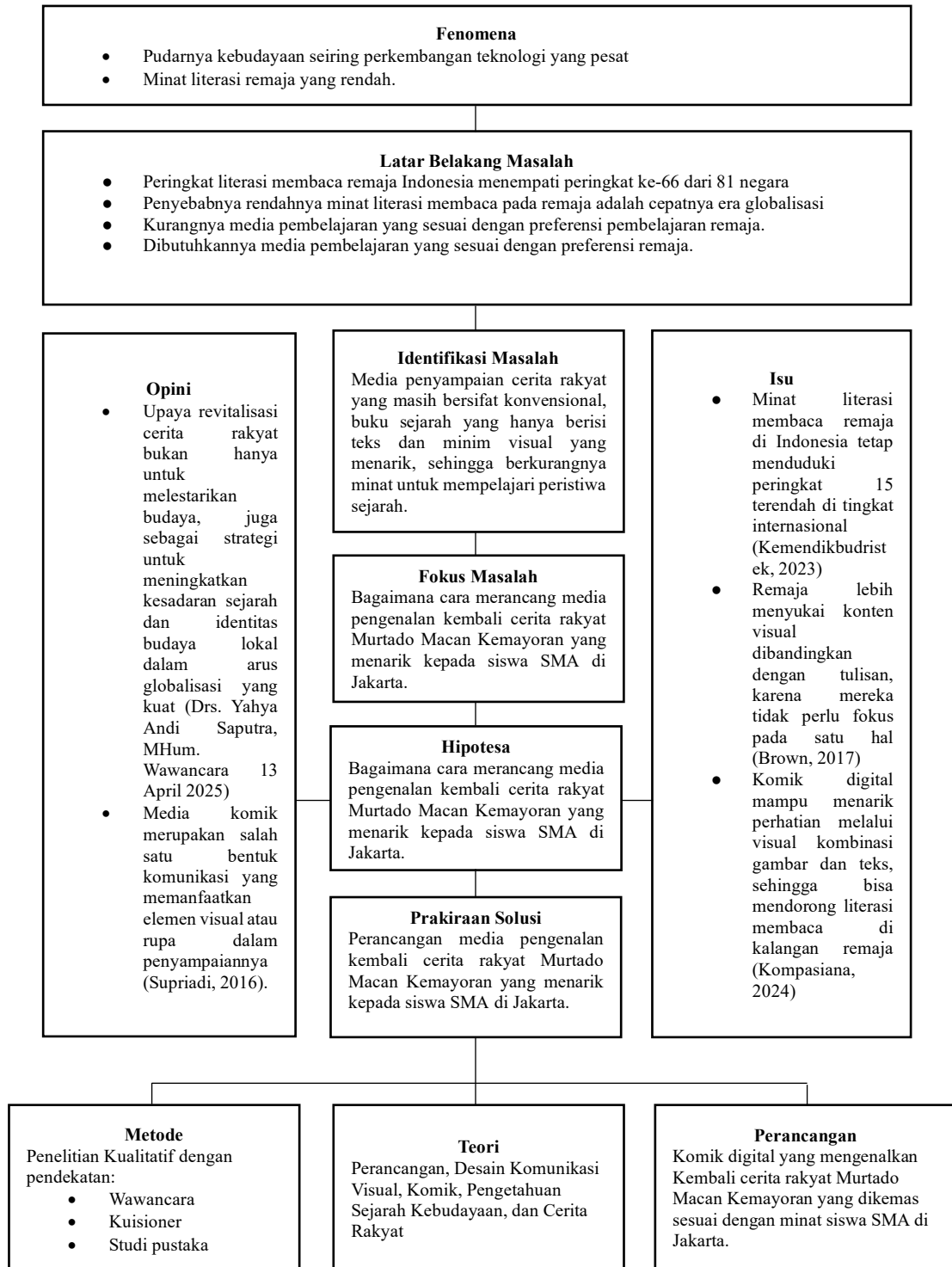
2) Kuisioner

Pengumpulan data sementara telah dilakukan dengan penyebaran *google form* secara *online* kepada remaja di Jakarta dengan ruang lingkup topik penelitian. Kuisioner selanjutnya akan disebarakan mengenai preferensi media pembelajaran.

3) Studi Pustaka

Pengumpulan data dari berbagai jenis literatur seperti arsip, buku, artikel, jurnal dan media yang membahas tentang cerita rakyat. Buku Cerita Rakyat Daerah DKI Jakarta, arsip milik Departemen dan Pendidikan Kebudayaan Indonesia.

1.7 Kerangka Penelitian



Tabel 1. 1 Kerangka Penelitian
Sumber: Talitha M. Firmansyah, 2025

1.8 Pembabakan

- **BAB I Pendahuluan**

Bab I menjabarkan Perancangan Media Pengenalan Kembali Cerita Rakyat Murtado Macan Kemayoran dilakukan karena minimnya minat literasi, semakin melemahnya identitas bangsa akibat perkembangan teknologi yang pesat dan kurangnya sarana penyampaian yang sesuai dengan preferensi siswa SMA di Jakarta. Sedikitnya yang mengetahui cerita rakyat asal Jakarta “Murtado Macan Kemayoran” menjadi salah satu ruang lingkup penelitian yang dilakukan mulai dari Maret hingga Juni 2025. Penelitian dan pengumpulan data dilakukan di Jakarta untuk menemukan media penyampaian yang sesuai dengan siswa SMA di Jakarta. Tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah menyediakan media yang sesuai preferensi dan diharapkan dapat membantu pelestarian budaya nusantara.

- **BAB II Landasan Teori**

Bab II membahas kajian teori yang menjadi acuan berjalannya penelitian. Pada penelitian ini menggunakan teori Perancangan, Desain Komunikasi Visual, Komik, Pengetahuan Sejarah Kebudayaan, dan Cerita Rakyat. Perancangan merupakan bagian dari proses yang mencakup penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari berbagai komponen yang digabungkan sehingga bisa berfungsi sebagai kesatuan yang utuh. Desain Komunikasi Visual menyampaikan pesan melalui media visual dengan tujuan mengubah perspektif target audiens, dan penyampaian informasi atau pesan kepada target audiens melalui media yang dianggap efektif dalam penyampaian. Komik merupakan rangkaian gambar yang diatur berdasarkan tujuan dan filosofi pembuatnya untuk menyampaikan pesan cerita, yang secara teknis terbagi menjadi dua, yaitu teks dan gambar. Era gempuran globalisasi sekarang ini, pengetahuan tentang sejarah budaya merupakan hal yang sangat penting, agar generasi muda memiliki kesadaran, dan kepribadian bangsa yang kuat. Cerita rakyat atau *folklore* merupakan bagian dari kebudayaan kolektif (*folk*) yang tersebar dan diwariskan dari generasi ke generasi, dapat ditemui dalam berbagai versi tradisional, baik secara lisan

maupun dalam bentuk gerakan atau objek penanda. Cerita rakyat terbagi menjadi mitos, legenda, dan dongeng.

- **BAB III Data dan Analisis**

Bab III memaparkan data dan hasil analisis yang menjadi penguat dalam penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, kuisioner, serta studi pustaka. Wawancara dilakukan kepada 3 narasumber, yaitu:

1. Drs. Yahya Andi Saputra, MHum (Ketua Bidang Penelitian dan Pengembangan Lembaga Kebudayaan Betawi)
2. Fadee (Ilustrator LINE *Webtoon* “*Sweet Chaos*”)
3. Diajeng Anisa Ramadhani (Siswi SMA di Jakarta)

Kuisioner melalui *google form* yang mencakup 12 pertanyaan mengenai preferensi media serta pengetahuan dasar tentang cerita rakyat telah disebar pada siswa SMA di Jakarta dan telah mencapai 122 responden. Studi pustaka dilakukan salah satunya buku Cerita Rakyat Daerah DKI Jakarta, arsip milik Departemen dan Pendidikan Kebudayaan Indonesia beserta artikel dan jurnal yang membahas terkait cerita rakyat.

- **BAB IV Konsep dan Perancangan**

Bab IV merancang konsep media pengenalan sesuai dengan tujuan dari target sesuai dari hasil data dan analisis. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, komik digital berjudul “Murtado” akan dirilis melalui *platform webtoon* kanvas dengan genre fantasi dan aksi, pengenalan kembali cerita rakyat yang sesuai dengan preferensi pembelajaran siswa SMA di Jakarta. Selain cerita “Murtado”, terdapat media pendukung lainnya.

- **BAB V Penutup**

Bab V merupakan bab terakhir yang merangkum hasil dari penelitian, yaitu perancangan media pengenalan kembali cerita rakyat “Murtado Macan Kemayoran” yang telah dilakukan serta harapan untuk pengembangan yang lebih luas lagi di masa yang akan datang.