

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Folklor merupakan bagian dari kebudayaan yang melalui tradisi lisan secara turun temurun. Bentuk folklor bermacam-macam, salah satunya prosa rakyat. Prosa rakyat dibagi menjadi tiga, yaitu mite, legenda dan dongeng. Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh mereka yang memiliki cerita. Legenda adalah cerita rakyat yang menyerupai mite, dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci. Berbeda dengan mite, legenda ditokohkan oleh manusia sedangkan mite ditokohkan oleh dewa-dewa. Dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi [1]. Dari data statistik kebudayaan tahun 2021 jumlah cerita rakyat yang ada di Indonesia yaitu, mite: 95, legenda: 372, dan dongeng: 477, jadi setiap provinsi pasti memiliki folklor prosa rakyat atau cerita rakyatnya masing-masing [1]. Artinya Indonesia memiliki cerita rakyat yang cukup banyak. Provinsi Jawa Tengah memiliki mite: 11, legenda: 25, dan dongeng: 13, Kabupaten Banyumas termasuk memiliki beberapa cerita rakyat [2]. Hal ini menjadikan kabupaten Banyumas memiliki kekayaan budaya yang tidak kalah dari yang lainnya.

Kebudayaan Banyumas tersebar juga di wilayah kebudayaan Banyumasan yang terdiri dari beberapa Kabupaten, yaitu Kabupaten Banjarnegara, Kabupaten Cilacap, Kabupaten Purbalingga, dan Kabupaten Banyumas. Banyumas sendiri memiliki slogan kota SATRIA, yang merupakan singkatan dari Sejahtera, Adil, Tertib, Rapih, Indah, dan Nyaman [2]. Kata satria juga berasal dari kata kesatria yang berarti pahlawan, karena banyak sekali pahlawan-pahlawan nasional yang lahir di Banyumas, seperti Jenderal Soedirman, Gatot Subroto, Sony Harsoeno, Yasir Hadi Broto, Soepardjo Roestam dan Soerono. Banyumas memiliki tokoh penting yang mungkin sebagian orang asing dengan namanya, yaitu Adipati Marapat atau Raden Djoko Kahiman. Tokoh Raden Djoko Kahiman merupakan salah satu legenda Banyumas.

Cerita singkatnya pada zaman pemerintahan kesultanan Pajang di daerah Kartasura, Surakarta, Jawa Tengah yang dipimpin oleh Raja Sultan Hadiwijaya pada tahun 1568-1582. Raden Djoko Kahiman diangkat menjadi Wirasaba VII atau Adipati Warga Utama II atas keberaniannya menghadap Sultan Pajang setelah terjadinya tragedi kesalahpahaman dari Sultan Pajang yang mengakibatkan tewasnya Warga Utama I. Setelah Raden Djoko Kahiman diangkat menjadi Wirasaba VII, atas kebesaran hatinya wilayah Wirasaba dibagi menjadi empat bagian. 1)Wilayah Banjar Pertambakan (Banjarnegara) 2)Wilayah Merden (Cilacap) 3)Wilayah Wirasaba (Purbalingga). 4) Wilayah Kejawar (Banyumas) dikuasai sendiri oleh Raden Djoko Kahiman. Jadi Raden Djoko Kahiman merupakan Tokoh Penting Banyumas dan lahirnya 4 wilayah karena kebesaran hatinya.

Cerita tokoh Raden Djoko Kahiman merupakan salah satu budaya yang harus dilestarikan oleh masyarakat Banyumas terutama remaja, karena Raden Djoko Kahiman memiliki nilai-nilai leluhur yang seharusnya remaja Banyumas memilikinya. Remaja merupakan seseorang yang mulai memasuki masa pubertas hingga akhir perkembangan fisik dan emosional. Pada masa remaja akan mengalami perubahan fisik dan emosional, seperti pertumbuhan tinggi, perubahan suara, dan perubahan hormon. Adapun perubahan dalam pola berpikir, seperti berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan lain-lain. Remaja awal dimulai dari umur 12 tahun dan remaja akhir umur 21 tahun [3]. Umur tersebutlah dimana remaja menanamkan nilai-nilai atau sifat yang ditanamkan kepada dirinya untuk menjadi pribadi yang baik. Nilai-nilai tersebut bisa didapatkan dicerita-cerita legenda atau sejarah lokal maupun negara. Tetapi sayangnya masih banyak remaja tidak tertarik dengan cerita legenda atau sejarahnya sendiri. Salah satu penyebabnya yaitu globalisasi dan teknologi. Budaya-budaya asing mendominasi media dan hiburan di Indonesia, sehingga minat terhadap budaya lokal berkurang.

Salah satu fenomena budaya luar yang masuk ke Indonesia adalah *korean wave*. *Korean wave* merupakan beberapa budaya Korea yang tersebar di seluruh negara terutama negara Indonesia. Salah satu yang paling populer yaitu drama korea. Dari website dataindonesia.id sebanyak 73% dari 1 ribu responden tontonan

favorit *streaming* digital di Indonesia yaitu negara Korea Selatan[4]. Dari website [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id) penggemar drama Korea di Indonesia menonton sebanyak 4 kali dalam seminggu. Rata-rata durasi menonton per sekali duduk tercatat selama 2 jam 45 menit[5]. Dari fenomena tersebutlah remaja melupakan kebudayaan lokalnya itu sendiri, contohnya seperti Remaja Banyumas yang tidak mengetahui cerita tokoh Raden Djoko Kahiman. Hal ini disebabkan karena pengaruh budaya luar dan kurangnya media yang menceritakan tokoh Raden Djoko Kahiman.

Untuk menjaga kelestarian budaya lokal di kalangan remaja, dibutuhkan media yang menarik untuk menceritakan legenda tentang Raden Djoko Kahiman, karena cerita rakyat memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yakni nilai sosial, nilai religius, nilai moral, nilai budaya, nilai pendidikan, dan juga mewujudkan sikap cinta terhadap daerahnya [6]. Hasil dari kuesioner yang disebar, sebanyak 62,3% remaja Banyumas tidak mengetahui tokoh Raden Djoko Kahiman, dikarenakan kesulitan dalam menemukan media yang menceritakan tokoh Raden Djoko Kahiman tersebut. Tetapi dari hasil riset penulis untuk menemukan media yang menceritakan tokoh Raden Djoko Kahiman sudah mudah ditemukan di internet, berupa tulisan tanpa visual. Hal tersebut yang membuat kurangnya minat remaja untuk membaca karena dianggap kurang menarik. Untuk memberi kesan menarik dan minat dibutuhkan media yang dapat menyampaikan informasi secara menarik dan efisien, salah satunya media audio visual.

Media audio visual merupakan media yang menyajikan visual dan suara yang mudah dimengerti dan dicerna, seperti video, film, animasi dan lain-lain [7]. Media audio visual dapat menjangkau *audiens* yang lebih luas, apalagi media audio visual bisa dijangkau melalui teknologi *smartphone*. Di Indonesia sendiri untuk memiliki *smartphone* sangat mudah. Banyak produk-produk yang menjual *smartphone* dengan harga terjangkau, terbukti dengan data penggunaan *smartphone* di Indonesia yang meningkat mulai dari perkotaan 72,41%, Perdesaan 57,42%, Perkotaan dan perdesaan 65,87% [8]. Jadi media audio visual ini akan mudah dinikmati siapapun dan dimanapun melalui media seperti YouTube, Instagram, Facebook, TikTok dan lain-lain.

Dari yang sudah dijelaskan di atas, penulis akan merancang cerita Raden Djoko Kahiman menggunakan media audio visual animasi *motion graphic*. Animasi *Motion graphic* merupakan gabungan dari ilustrasi, tipografi, fotografi, video, dan audio dengan menggunakan teknik animasi. Animasi tidak hanya digunakan untuk film, tetapi video pembelajaran. Dalam jurnal “Effects of Animation on Multi-Level Learning Outcomes for Learners with Different Characteristics: A Meta-Analytic Assessment and Interpretation” penggunaan animasi dalam pembelajaran mengalami peningkatan pembelajaran sebesar 62%, dibandingkan dengan ilustrasi statis hanya mengalami peningkatan 50% [9]. Artinya animasi efektif untuk digunakan dalam menyampaikan informasi yang berupa pengetahuan. Diharapkan dengan adanya *motion graphic* tokoh Raden Djoko Kahiman bisa memberikan media yang menarik untuk remaja Banyumas agar mereka tahu dengan sejarah atau leluhur tempat asalnya dan melestarikan budaya lokal nantinya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana merancang *motion graphic* Raden Djoko Kahiman sebagai media pelestarian budaya Banyumas untuk kalangan remaja?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Menciptakan sebuah video *motion graphic* Raden Djoko Kahiman sebagai media pelestarian budaya Banyumas di kalangan remaja.

## **1.4 Batasan Perancangan**

Adapun batasan perancangan agar tidak keluar dari tujuan yang sudah dibuat:

- 1.4.1 *Motion graphic* akan fokus mengangkat tokoh Raden Djoko Kahiman sebagai cerita utama.

- 1.4.2 Teknik yang akan digunakan dalam *motion graphic* yaitu teknik *twinning animation*. Teknik *tweening animation* merupakan teknik yang menggunakan *keyframe* yang ada di *software*.
- 1.4.3 Jenis visual *motion graphic* akan mengikuti target audiens yaitu remaja, visual akan lebih detail bila dibandingkan dengan visual untuk anak-anak. Mulai dari visual tokoh, flora fauna, arsitektur dan kostum akan dibuat sedikit lebih detail.
- 1.4.4 Media pendukung berupa poster, stiker, komik lipat, maskot, *feed* Instagram, *Thumbnail*, dan *Video Trailer*. Di media poster akan diberi *barcode* untuk menuju ke media utama. Media poster akan dibuat *augmented reality* (AR).
- 1.4.5 Durasi *motion graphic* Raden Djoko Kahiman 6 menit

## **1.5 Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

## **1.6 Manfaat untuk Institusi**

Manfaat bagi institusi, untuk mendukung visi dan misi Institut Teknologi Telkom Purwokerto dalam bidang *Tourism* perkembangan budaya lokal.

## **1.7 Manfaat Bagi Keilmuan DKV**

Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk perancangan yang serupa mengenai video animasi.

## **1.8 Bagi Masyarakat**

Sebagai media informasi pembelajaran khususnya remaja-remaja Banyumas untuk meneladani leluhur dan budaya tempat asalnya.