BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa modern khususnya era digitalisasi, perkembangannya semakin pesat. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apapun tugas dan pekerjaan. Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital (Setiawan, 2017). Seperti contohnya, di kehidupan sehari-hari proses jual beli yang dulunya masih dilakukan secara tatap muka, sekarang sudah mulai berkembang menjadi proses jual beli secara daring. Secara umum, era digital dapat didefinisikan sebagai suatu masa yang sudah mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupan menjadi serba digital. Perkembangan era digital juga terus berjalan tanpa bisa dihentikan (Nugroho, 2021). Dampak perubahan kebudayaan berubah menjadi bersifat praktis dan efisien, hal tersebut tentu ada kaitannya dengan *smartphone* dan internet. Menurut data yang dilaporkan oleh *newzoo* pada tahun 2021, Indonesia menduduki peringkat keempat pengguna *smartphone* terbanyak setelah Tiongkok, India, dan Amerika Serikat. Jumlahnya mencapai 160,23 juta pengguna *smartphone*. Penggunaan *smartphone* di dalam negeri telah mencapai 58,6% dari total populasi. Hal tersebut menunjukan bahwa *smartphone* sudah menjadi kebutuhan pokok khususnya pada generasi muda. Perkembangan budaya digital sangat ditentukan oleh kemampuan dari masyarakat mengenai pengetahuan dan teknologi digital di Indonesia (Melissa, 2008). Pada dasarnya, teknologi digital telah mengubah cara masyarakat di Indonesia berinteraksi dengan sesama, dengan media dan muatannya, atau hal lainnya yang berkaitan dengan budaya Indonesia (Aprillia, 2021).

Kebudayaan menjadi kompas dalam perjalanan hidup manusia, ia menjadi pedoman dalam tingkah laku. Kelangsungan suatu kebudayaan tergantung

pada pelaku kebudayaan tersebut (Irwan Abdulah, 2006:1). Setiap daerah selalu memiliki kebudayaannya masing-masing dan setiap kebudayaan tentu memiliki cerita bersejarah dibaliknya, salah satunya adalah Kabupaten Gresik.

Kabupaten Gresik adalah kota yang terletak di antara Kota Surabaya dan Kota Lamongan. Menurut Tamimah (2012), Kabupaten Gresik merupakan satu-satunya kota di Indonesia yang memiliki banyak nama, mulai dari Kota Pudak, Kota Bandeng, Kota Indusri, dan Kota Santri atau Wali. Kegiatan-kegiatan keagamaan sangat kental dan mewarnai kondisi sosial masyarakat di sana. Kabupaten Gresik memiliki kebudayaan yang menjadi citra dan identitas yang seharusnya dilestarikan oleh masyarakat khususnya generasi muda. Menurut Kluckhohn dan Kelly (1952), Budaya merupakan segala konsep hidup yang tercipta secara historis, baik yang implisit maupun yang eksplisit, irasional, rasional, yang ada di suatu waktu, sebagai acuan yang potensial untuk tingkah laku manusia. Salah satu warisan budaya yang kuat di Gresik adalah Damar Kurung. Damar Kurung, dibuat dari bahan dasar kayu, kertas dan pewarna kertas. Budaya warisan khas Kabupaten Gresik ini dipopulerkan oleh pecinta seni bernama Masmundari (Tamaji, 2021). Sangat kentalnya pengaruh islam dalam kehidupan masyarakat di Gresik, kegiatan-kegiatan tersebut direkam oleh Masmundari dan kemudian dituangkan dalam bentuk gambar pada Damar Kurung.

Menurut artikel yang dikutip oleh Disparbud Gresik pada tahun 2021, Damar Kurung adalah salah satu *icon* Kabupaten Gresik yang merupakan warisan budaya Gresik. Damar Kurung adalah sebuah lampion kayu berbentuk kubus dengan sudut menyerupai segi tiga di bagian atasnya dan keempat sisinya berhiaskan lukisan Damar Kurung. Lukisan Damar Kurung sendiri dipopulerkan oleh mendiang Masmundari. Sang Maestro yang berhasil menuangkan ilustrasi sisi-sisi kehidupan masyarakat Gresik dalam sebuah lukisan 2 (dua) dimensi. Damar Kurung digunakan sebagai mainan anak-anak ketika memasuki bulan puasa Ramadlan. Lampion khas Gresik tersebut juga digunakan sebagai ornamen penerangan teras rumah dll.

Dari kenyataan yg terdapat mengenai dampak era digitalisasi terhadap budaya, Damar Kurung menjadi kebudayaan Kabupaten Gresik mendapat

dampak yg relatif buruk, lantaran seiring berkembangnya zaman & teknologi, keberadaan Damar Kurung sudah mulai tidak dikenal (Sumarno, 2014). Menurut wawancara pada tanggal 12 Februari 2022 yang dilakukan oleh Nur Samaji (Cucu Almh Mbah Masmundari), masyarakat terutama generasi muda lebih tertarik dengan *smartphone* daripada mengenal dan melestarikan kebudayaannya sendiri karena perkembangan teknologi. Menurut wawancara pada tanggal 18 Desember 2021 yang dilakukan oleh Novan Effendy, Damar Kurung memiliki sejarah yang cukup unik, namun sayangnya generasi muda di Kabupaten Gresik masih ada yang belum mengetahuinya. Minat generasi muda terhadap sejarah kebudayaan semakin menurun karena mereka cenderung menyukai hal-hal yang berhubungan dengan digital, hal tersebut juga terjadi pada kebudayaan Kabupaten Gresik yaitu sejarah Damar Kurung.

Komik adalah cerita bergambar yang sifatnya lucu dan mudah dicerna dan dimemengerti, serta dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Komik dikatakan sebagai suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar berwarna berisikan tokoh-tokoh yang memerankan sebuah cerita. Komik disertai teks pendukung untuk memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya (Daryanto, 2010: 27).

Seiring berkembangnya teknologi dan berubahnya era menjadi era digitalisasi yang mana semua hal selalu dikaitkan dengan dunia digital, kebudayaan menjadi hal yang kurang diminati generasi muda oleh karena itu generasi muda menjadi lebih suka bermain *smartphone*. Menurut jurnal yang dikutip oleh Destya Maya Putri (2018) dengan judul “Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau”, salah satu upaya yang bisa menjadi solusi untuk meningkatkan minat baca masyarakat khususnya pada pengenalan sejarah yaitu melalui komik karena komik saat ini sudah memasuki ranah digital dan masuk ke dalam kategori media sosial. Komik digital ini sesuai dengan mayoritas karakter pembaca masa kini, terutama remaja, berdasarkan rentang usia, sehingga dapat

diketahui bahwa webtoon ternyata menjangkau pembaca hingga usia 30 tahun. Dengan ini membuktikan bahwa usia mahasiswa masih termasuk kedalam kategori segmentasi pembaca webtoon yaitu usia sekitar 18-25 tahun. Di sisi, Webtoon begitu digemari di Indonesia juga karena mudah diakses, gratis dan konten yang beragam. Dengan begitu, pembaca tidak perlu repot membaca komik sebagai salah satu opsi hiburan (Putra, 2020).

Komik Digital adalah merupakan komik yang disajikan dalam media elektronik. Dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik (Lamb & Johnson, 2009). Penyajian komik yang berbasis elektronik dapat membuat cerita komik lebih menarik. Komik digital dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran ataupun media edukasi, seperti meningkatkan minat generasi muda terhadap kebudayaan dan membantu pembaca dalam memahami konsep yang telah disajikan.

Dengan adanya pembelajaran digital diharapkan komik digital akan lebih mudah dipahami oleh pembaca sehingga proses penyampaian pesan lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Namun seiring dengan berkembangnya teknologi, komik juga bisa berupa digital dalam aplikasi yang menyajikan komik digital adalah Webtoon.

Webtoon adalah perpaduan kata dari "web dan *cartoon"*, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati daring dalam bentuk website ataupun aplikasi. Webtoon adalah layanan di mana webtoon-webtoon terbaru dirilis secara terus-menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi. Dengan Webtoon pembaca dapat menikmati komik-komik terbaru yang beragam setiap hari secara gratis. Webtoon telah berhasil menjadi aplikasi komik digital yang populer dengan pada tahun 2017 aplikasi ini telah mencapai 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia yang didoinasi oleh para remaja.

Permasalah yang terjadi pada generasi muda saat ini adalah kurangnya pengetahuan tentang sejarah dan kurangnya kesadaran untuk melestarikan kebudayaan, salah satunya yaitu dalam melestarikan kebudayaan daerah

Kabupaten Gresik yaitu Damar Kurung. Oleh karena itu, perancangan komik digital “Damar Kurung” sebagai media edukasi generasi muda usia 15-25 tahun ini diadakan untuk memperkenalkan sejarah Damar Kurung yang dikemas dalam media digital yaitu komik digital melalui webtoon, dengan tujuan agar masyarakat Gresik khususnya generasi muda setidaknya dapat mengenal Damar Kurung lebih jauh dan dapat ikut serta dalam pelestarian budaya Kabupaten Gresik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah yang muncul dalam penelitihan ini yaitu :

1. Bagaimana mewujudkan visualisasi yang tepat untuk memperkenalkan Damar Kurung sebagai kebudayaan khas Gresik ?
2. Bagaimana merancang komik digital untuk mengedukasi generasi muda usia 15-25 tahun mengenai sejarah Damar Kurung ?

1.3 Tujuan Penelitihan

Dengan mengangkat topik perancangan komik digital “Damar Kurung” sebagai media edukasi generasi muda, tujuannya adalah mewujudkan visualisasi yang tepat untuk generasi muda mengenai kebudayaan Kabupaten Gresik. selain itu, tujuannya untuk menghasilkan media visual yang efektif yaitu komik yang berbasis digital melalui webtoon untuk generasi muda usia 15-25 tahun. Agar generasi muda lebih tertarik untuk mengenal sejarah Damar Kurung.

1.4 Manfaat Penelitihan

Adapun manfaat dari perancangan komik digital sejarah “Damar Kurung” sebagai media edukasi generasi muda usia 15-25 tahun adalah sebagai berikut :

Bagi Universitas

- Sebagai bahan evaluasi dan edukasi atas kurikulum yang dilaksanakan selama ini dengan kebutuhan teori dan praktik yang mengacu pada ilmu Desain Komunikasi Visual di bidang komik yang membuat informasi tentang sejarah Damar Kurung.
- Dapat berguna sebagai referensi dan menambah sumber bacaan dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang digunakan sebagai bahan kajian seputar komik digital dan sejarah Damar Kurung.
- Memperkenalkan Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia ke masyarakat luas.
- Secara teoritis, penelitihan ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi mengenai sejarah Damar Kurung bagi generasi muda
- Secara praktis, penelitihan ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih atau masukan kepada generasi muda yang membutuhkan pengetahuan tentang sejarah Damar Kurung dan juga berguna pada generasi muda dalam menyampaikan informasi untuk disebar luaskan tentang sejarah Damar Kurung.
- Menambah wawasan untuk diletakan di perpustakaan Universitas

Bagi Target Audience

- Untuk meningkatkan minat generasi muda usia 15-25 tahun terhadap sejarah “Damar Kurung” melalui komik digital webtoon
- Untuk mengisi waktu luang untuk mengetahui sejarah Damar Kurung bagi para generasi muda selain bermain sosial media dan *game*
- Sebagai salah satu media untuk mengetahui infomasi sejarak Damar Kurung dengan cara yang menyenangkan.

Bagi Mahasiswa

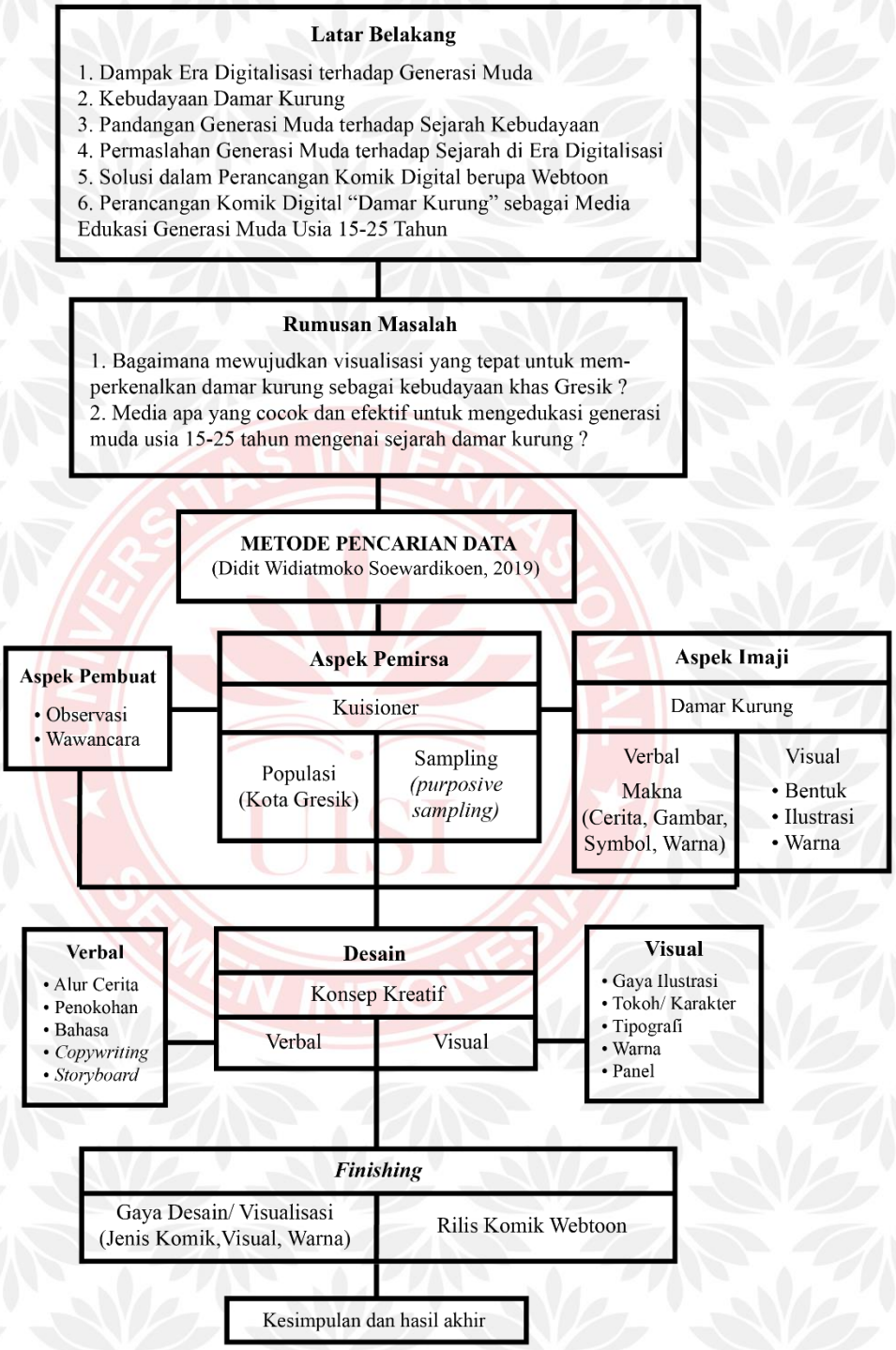
- Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dalam penelitihan ini
- Menambah projek untuk memperbarui portfolio
- Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan secara teori, dengan praktek langsung di lapangan dengan berbagai aspek atau bidang dalam suatu perkuliahan.
- Membantu menyapikan informasi dan memperkenalkan sejarah Damar Kurung di Kabupaten Gresik dikalangan generasi muda melalui komik digital webtoon.

1.5 Batasan Masalah

Batasan yang digunakan untuk mendukung fokus penelitian adalah sebagai berikut :

- Luaran berupa komik digital melalui aplikasi Webtoon
- Luaran pendukung hanya berupa *merchandise* (gantungan kunci, stiker, totebag dan kaos), media promosi berupa x-banner, dan poster
- Pengambilan sampel data menggunakan *purposive sampling* (usia 15 tahun hingga 25 tahun)
- Populasi data yang diambil berasal dari masyarakat Kabupaten Gresik
- Topik yang diangkat hanya Perancangan Komik Digital melalui Webtoon sebagai pengenalan Sejarah Damar Kurung Kabupaten Gresik
- Riset melalui kuisioner hanya dilakukan secara daring.

1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran