

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Gresik terletak di Jawa Timur dan berdekatan dengan Kota Surabaya yang merupakan ibukota provinsi Jawa Timur, Kabupaten Gresik pada bagian utara berbatasan dengan Selat Jawa, di bagian timur berbatasan dengan kota Surabaya dan Selat Madura sedangkan sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Mojokerto dan Kabupaten Lamongan, serta sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Sidoarjo. Kabupaten Gresik sisi Utara merupakan kawasan pesisir pantai sepanjang Kecamatan Kebomas, sebagian Kecamatan Gresik, Kecamatan Manyar, Kecamatan Bungah dan Kecamatan Ujung Pangkah.

Pada wilayah Kecamatan Gresik terdapat desa dengan sebutan Desa Lumpur, memiliki sebutan Desa Lumpur karena letak desa ini di daerah pesisir pantai yang becek dengan tanah lumpur yang mengendap lalu mengering sehingga tanah yang sudah mengering ini kemudian digunakan warga sekitar menjadi tempat tinggal. Setiap desa memiliki kebudayaan dan kesenian tersendiri termasuk Desa Lumpur karena Menurut (Soekanto, 2013) kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta buddhaya yang merupakan bentuk jamak dari kata buddhi yang berarti budi atau akal. Kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi atau akal. Kebudayaan pada dasarnya hasil cipta dari sekelompok masyarakat itu sendiri.

Masyarakat Desa Lumpur memiliki kebudayaan dan kesenian Pencak Macan yang telah berlangsung lama sehingga menjadi adat istiadat dan tradisi secara turun menurun yang masih melekat dengan tradisi para leluhur. dalam kesenian Pencak Macan memiliki keunikan dalam karakternya berupa Macan, Kera, dan Genderuwo yang mempunyai peran masing-masing dalam ceritanya (Nuruddin, 2017). Kesenian Pencak Macan bercerita tentang lika-liku kehidupan berumah tangga, dengan berpegang teguh pada ajaran Islam, yang akan dihadapi

mempelai suami istri setelah menikah, agar kelak dapat menciptakan kehidupan rumah tangga yang harmonis.

Budaya kesenian Pencak Macan seiring berjalannya waktu mulai dilupakan oleh generasi muda, Menurut Ketua Masyarakat Pecinta Sejarah dan Budaya Gresik (Mataseger) Kris Aji AW menyatakan bahwa kesenian tradisional khas Gresik mulai hilang dan luntur dengan perkembangan waktu dan teknologi. Untuk menelusuri lebih dalam penulis melakukan Wawancara dengan pengurus Paguyuban Seni Tradisi Lumpur Gresik (PSTLG) Achmad Rofiqi. Menurutnya, era *Digital* membuat kalangan generasi muda semakin melupakan kesenian tradisional. Era sekarang, anak-anak muda lebih suka bermain ponsel. Kalau dulu, anak-anak suka berkecimpung dengan Pencak Macan dan kesenian tradisional lainnya. Berdasarkan apa yang disampaikan di atas bisa disimpulkan bahwa kesenian Pencak Macan terancam hilang dan luntur oleh perkembangan waktu dan teknologi dikarenakan kalangan generasi muda melupakan kesenian tradisional di era *digital* sekarang. Seiring dengan perkembangan teknologi kita memasuki era *digital*, menurut Kementrian Pendidikan, Kebudayaan Riset, Dan Teknologi, era *digital* adalah masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi *igital*. Teknologi *digital* merupakan teknologi yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung internet. Berdasarkan permasalahan yang paparkan di atas dibutuhkan sebuah media yang dapat memperkenalkan informasi budaya kesenian Pencak Macan serta mampu menarik minat generasi muda,

Untuk menyampaikan informasi kepada *target audience* harus menggunakan cara yang menarik sehingga komunikasi bisa menyerap dengan baik informasi yang diberikan oleh komunikator. Komik merupakan salah satu budaya populer yang digemari generasi muda mencakup rentang usia 10-24 tahun. Komik dipilih penulis karena bisa menyampaikan pesan yang utuh dan lengkap sesuai untuk usia *target audience* yang lebih menggemari data visual dibandingkan data tulisan. Komik menawarkan medium dengan keleluasaan dan kendali yang amat besar bagi sang pengarang, hubungan yang akrab dengan pembacanya (McCloud, 2008). Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang memiliki sifat

yang cenderung luwes, tidak kaku dan santai. Dan dapat di sebarluaskan melalui teknologi *Digital*.

Pada saat ini komik dengan mudah disebarluaskan melalui media daring, *webtoon* adalah salah satu media yang sedang disukai penggemar komik di Indonesia, menurut berita cnnindonesia.com *Webtoon* di Indonesia berkembang pesat, pada tahun 2018 mencapai 17 juta pengguna aktif per bulan sejak berkembangnya *LINE Webtoon* pada tahun 2016 (Faidah, 2018).

Berdasarkan penjelasan di atas komik bisa menjadi solusi untuk mengenalkan kesenian Pencak Macan dan peneliti akan merancang media pengenalan berupa komik, yang diharapkan dengan adanya perancangan tersebut dapat membantu memperkenalkan budaya kesenian Pencak Macan kepada Generasi muda, sehingga kesenian Pencak Macan tidak dilupakan oleh generasi muda di era *Digital* sekarang. Hasil akhir perancangan berupa komik *Digital* yang diterbitkan melalui media daring *webtoon*.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dalam penelitian ini:

- 1 Bagaimana cara mengenalkan budaya kesenian Pencak Macan kepada generasi muda?
- 2 Bagaimana rancangan komik budaya kesenian Pencak Macan yang sesuai dengan generasi muda?

1.3 Tujuan

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang komik sebagai media informasi yang memperkenalkan budaya kesenian Pencak Macan kepada generasi muda Kota Gresik .
2. Merancang media informasi komik Pencak Macan yang menarik bagi generasi muda Kota Gresik.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dirancang agar peneliti tidak keluar dari fokus permasalahan utama. Berikut adalah Batasan dalam perancangan ini:

1. Objek perancangan ini adalah Kesenian Pencak Macan.
2. Perancangan ini berfokus pada komik
3. Terkait isi cerita hasil konsultasi dengan pihak Pencak Macan.
4. Isi konten perancang komik berupa cerita Pencak Macan.
5. Hasil perancangan ini berupa komik *Digital webtoon*.

1.5 Manfaat

Berikut adalah berbagai manfaat penelitian ini:

1 Bagi Akademik

Hasil dari perancangan komik kesenian Pencak Macan Desa Lumpur Gresik ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembelajaran komik mahasiswa UISI Universitas Internasional Semen Indonesia, dan menjadi tambahan referensi perpustakaan Universitas Internasional Semen Indonesia.

2 Bagi Peneliti

Diharapkan mampu menjadi sumber referensi baru mengenai perancangan komik Pencak Macan.

3 Bagi Masyarakat

Hasil dari sebuah perancangan komik tersebut diharapkan masyarakat khususnya Kota Gresik dapat mengetahui mempelajari dan menikmati hasil komik Pencak Macan sehingga tidak dilupakan masyarakat Gresik terutama generasi muda Gresik.

1.6 Kerangka Pemikiran

Berikut adalah kerangka pemikiran dalam penelitian ini:

Table 1.1 Kerangka Penelitian

