

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menjalani dan menyusun kehidupan sehari-hari, seorang individu dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan. Seorang Individu melahirkan, menciptakan, menumbuhkan, dan mengembangkan kebudayaan yang artinya tidak ada manusia tanpa kebudayaan dan sebaliknya tidak ada kebudayaan tanpa manusia (Kistanto, n.d.). Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan, hal tersebut tidak lain karena faktor geografis Indonesia yang merupakan negara kepulauan. Menurut Badan Pusat Statistik hasil sensus penduduk tahun 2010 kurang lebih 40% Masyarakat Indonesia merupakan Suku Jawa atau sekitar 95.217.022 jiwa atau suku terbanyak yang ada di negara Indonesia. Masyarakat Jawa tentu mempunyai budayanya sendiri yang diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat yang diwariskan secara turun-temurun oleh nenek moyang. Menurut Ki Sigit Sapto Nugroho (2020) dalam bukunya yang berjudul *Laku & Ngelmu Spiritual Jawa*, Kehidupan manusia di dunia merupakan kehidupan yang bersifat sementara (*urip mung mampir ngombe*), sehingga dalam kehidupan ini harus memiliki kesadaran diri untuk melakukan *memayu hayuning bawana* atau memperindah keindahan dunia atau untuk hidup berdampingan dengan alam semesta. Terdapat konsep ajaran dan falsafah hidup yang diajarkan dan diwariskan dalam banyak bentuk karya sastra Jawa yang mengajarkan tentang eksistensi diri, kesadaran diri, lingkungan, ketuhanan, serta alam semesta. Salah satu dari banyaknya karya sastra tersebut adalah *Macapat* (Sastra Carakan).

Macapat merupakan tembang-tembang atau lagu berbahasa Jawa. Musik, lagu, atau tembang sudah dikenal masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu kala. Bahkan menurut sejarah penyebaran Islam Nusantara, tembang atau lagu digunakan sebagai media perantara penyebaran nilai-nilai Islam di Nusantara, salah satu contohnya adalah wali Songo. Menurut kamus Oxford tembang adalah puisi, syair yang diberi lagu atau nyanyian. Tembang *macapat* adalah syair yang berisi gambaran perjalanan seorang manusia, dimulai manusia itu berada di dalam kandungan sampai dengan meninggal,

isi dari tembang *macapat* dimulai dari *Maskumambang* (Janin dalam rahim ibu), *mijil* (kelahiran), *sinom* (masa muda), *asmarandana* (cinta asmara), *gambuh* (rumah tangga), *dhandanggula* (menjadi manusia dewasa), *kinanthi* (mendidik anak), *pangkur* (prinsip dalam hidup), *durma* (berderma), *megatruh* (berpisahanya ruh dan raga), dan yang terakhir *pucung* (meninggal). Moral yang terkandung dalam tembang *macapat* ini sangat penting dalam ajaran orang Jawa untuk menumbuhkan kesadaran diri. faktanya, nilai yang terkandung dalam tembang *macapat* saat ini mulai ditinggalkan oleh generasi muda karena globalisasi dan perubahan kurikulum pendidikan yang berorientasi pada ilmu pengetahuan modern (Efendi, 2009). Sejalan dengan itu banyak faktor yang membuat suatu budaya hilang dari masyarakat, salah satu faktornya adalah globalisasi yang seiring waktu membuat perubahan atau disrupsi dalam tatanan kehidupan masyarakat Jawa. Budaya Jawa sepenuhnya mengajarkan manusia untuk bertindak dengan kesadaran akan dampaknya terhadap dunia, manusia dan tuhan, sama seperti prinsip stoik falsafah barat yang mendorong kebajikan dan pengendalian diri. Konteks budaya dalam suku Jawa adalah hal penting yang melekat dalam diri orang Jawa didalam suatu masyarakat dan seharusnya dijaga, dilestarikan dan diimplementasikan di kehidupan agar tidak hilang.

Era digital ini, penggunaan media sosial tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara manusia berkomunikasi dan bersosialisasi. Salah satu platform digital yang populer di kalangan generasi ini adalah *tiktok* dan *instagram*. Terdapat ruang baru yakni ruang digital di mana jarak dan waktu tidak lagi terpisah. Kini ruang pribadi dan ruang publik melebur menjadi satu dalam Ruang digital (Setiawan, 2021). Di media sosial, pengguna diberi kebebasan berekspresi sehingga pengguna media sosial bisa membentuk identitas digital sesuai dengan citra yang mereka inginkan. Hal ini menimbulkan dilema sosial bagi generasi muda yang tanpa sadar sering kali terjebak antara keinginan untuk diterima dan kebutuhan untuk mempertahankan identitas pribadi mereka. Tekanan untuk tampil sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh kelompok tertentu sering kali mengarah pada perilaku yang lebih terstandarisasi, mulai dari cara berpakaian hingga gaya hidup yang ditampilkan di media sosial (Zis, S. F,

Effendi, N, & Roem, E. R, 2021). Untuk beradaptasi di era digital ini generasi muda harus mempunyai kesadaran diri. Kesadaran diri atau *Self-Awareness* adalah sebuah kemampuan mengendalikan persepsi atau pandangan yang jelas atau sadar terhadap diri sendiri, kekuatan atau kelebihan, kelemahan, keyakinan, motivasi diri dan emosi diri. Media sosial sebagai bagian dari globalisasi menjadi faktor utama yang memengaruhi perubahan kesadaran diri individu. Dalam aspek psikologis terdapat fenomena yang disebut Konformitas Normatif. Konformitas normatis adalah sebuah bentuk penyesuaian diri untuk diterima dan menghindari dari penolakan sosial serta keinginan untuk disukai oleh kelompok. Menurut (Timonty, Elliot, 2021) fenomena ini dilatarbelakangi ketika seseorang menyesuaikan perilaku atau keyakinan supaya disukai dan diterima oleh orang lain. Hal ini bukan karena mereka yakin bahwa suatu hal benar, tetapi itu dilakukan untuk menghindari ketidaksetujuan dan pengucilan sosial. Lebih dari itu, anak muda memungkinkan juga mengalami fenomena *Fear of Missing Out* (FoMO), dimana terdapat rasa takut akan ketertinggalan karena tidak mengikuti aktivitas tertentu yang sedang populer. Dampak dari fenomena ini sering kali membuat generasi muda khususnya Generasi Z semakin jauh dari aspek kesadaran diri dalam menjalani kehidupan. Dalam menghadapi fenomena tersebut di era digital saat ini membutuhkan kesadaran diri yang kuat. Hal ini menjadi tantangan dalam upaya menumbuhkan kesadaran diri pada generasi muda khususnya Generasi Z. Oleh karena itu, diperlukan media yang sesuai dengan preferensi mereka agar nilai-nilai budaya dalam upaya menumbuhkan kesadaran diri dan lingkungan dapat lebih mudah dipahami dan diaplikasikan.

Perancangan ini menitik beratkan pada adaptasi dari karya sastra *Macapat* dengan aspek visual estetika Jawa. Selain itu zine ini diharapkan turut berperan dalam bentuk pelestarian budaya Jawa di tengah gempuran era globalisasi sesuai dengan UU No.5 Tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan. Dalam upaya menumbuhkan kesadaran diri dan melestarikan budaya, peran desain grafis merupakan hal yang penting sebagai media penyaluran informasi. Keterbatasan media alternatif kontemporer yang secara kreatif menyampaikan nilai-nilai tembang *Macapat* menjadi penyebab kurangnya akses informasi yang relevan dan menarik, sehingga menghambat pelestarian budaya Jawa.

Zine merupakan salah satu media komunikasi visual yang bersifat independen dan kreatif, banyak digunakan untuk menyampaikan berbagai gagasan dan ide kepada masyarakat. Saat ini zine merupakan salah satu media yang kembali diminati oleh kalangan muda di yang tertarik di industri kreatif dan banyak event terkait zine ini seperti Jakarta Art Book Fair dan Bandung Zine Fest, dan festival-festival lainnya. Di Bandung sendiri terdapat festival zine tahunan yaitu *Bandung Zine Festival*. sebuah artikel yang diterbitkan bandungbergerak.id menyebutkan terdapat 110 lapakan zine yang ikut andil dalam kegiatan Bandung Zine Festival 2024. Perancangan Zine Sebagai Upaya Menumbuhkan Kesadaran Diri Generasi Z Melalui *Tembang Macapat* dalam Budaya Jawa diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam memperkenalkan konsep kesadaran diri melalui pendekatan budaya Jawa. Dengan pendekatan visual yang menarik dan konten yang informatif, zine ini dapat menjadi media edukasi yang mudah diterima oleh kalangan generasi muda dan menjadi panduan untuk hidup yang lebih bermakna saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya internalisasi nilai-nilai budaya Jawa pada Generasi Z yang disebabkan oleh kurangnya kesadaran diri dan pemahaman akan relevansi budaya Jawa.
2. Kurangnya pemahaman Generasi Z terhadap nilai filosofis yang terkandung dalam tembang Macapat, sebagai salah satu bentuk representasi budaya Jawa yang menyebabkan kurangnya ketertarikan pada warisan budaya ini.
3. Kurangnya akses media informasi cetak grafis yang relevan dan menarik sehingga menghambat pelestarian budaya jawa khususnya tembang macapat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a) Bagaimana strategi perancangan media cetak grafis zine yang relevan dan menarik untuk Generasi Z sebagai sarana informasi terkait nilai-nilai tembang *macapat* dalam upaya pelestarian budaya Jawa?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk menjaga penelitian ini tetap terfokus, maka ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. **Apa?** Perancangan zine sebagai media cetak grafis yang memuat nilai-nilai tembang macapat budaya jawa.
2. **Siapa?** Sasaran utama dari penelitian ini adalah audien Generasi Z dengan rentang usia 18-27 tahun yang memiliki ketertarikan akan budaya.
3. **Di mana?** Generasi Z di lingkungan akademik, dimana media informasi zine dapat membantu pemahaman mereka tentang tembang macapat budaya Jawa.
4. **Kapan?** Pengumpulan data dan perancangan dilakukan mulai dari bulan februari 2025 hingga bulan mei 2025.
5. **Mengapa?** Sejalan dengan UU no. 5 tahun 2017, Untuk mengenalkan Generasi Z terhadap tembang macapat serta sebagai salah satu pelestarian budaya Jawa dengan cara yang relevan dan mudah dipahami.
6. **Bagaimana?** Perancangan berupa media cetak zine yang memuat informasi terkait nilai-nilai tembang *macapat* budaya Jawa yang diaplikasikan dalam praktik desain grafis.

1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengenalkan kembali pemahaman dan penerapan nilai-nilai budaya Jawa dalam tembang *Macapat* di kalangan generasi muda, khususnya Generasi Z, dengan cara yang relevan dan mudah dipahami.
2. Meningkatkan pemahaman anak muda terhadap nilai filosofis dalam tembang Macapat, sehingga dapat menumbuhkan apresiasi dan ketertarikan terhadap warisan budaya Jawa.
3. Mengembangkan zine sebagai media cetak grafis kontemporer yang dapat menjadi alternatif media informasi dalam memperkenalkan kembali budaya Jawa yang relevan dan menarik di tengah dominasi media digital dan tren global.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. **Observasi**

Melakukan observasi pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke lingkungan akademik dan tidak langsung melalui media sosial.

2. **Wawancara**

Melakukan percakapan dengan tenaga pendidikan dan kebudayaan, ahli psikologi, serta praktisi zine guna memperoleh informasi terkait.

3. **Kuesioner**

Mengumpulkan data informasi melalui pertanyaan kuisisioner dari Generasi Z terkait fenomena, pemahaman dan kebutuhan mengenai media informasi yang efektif.

4. **Studi Literatur**

Mengkaji teori terkait media informasi, media zine, tembang *macapat* budaya Jawa, dan komunikasi visual melalui jurnal, buku dan artikel yang tersedia di internet dan perpustakaan.

1.7 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. **Analisis Deskriptif**

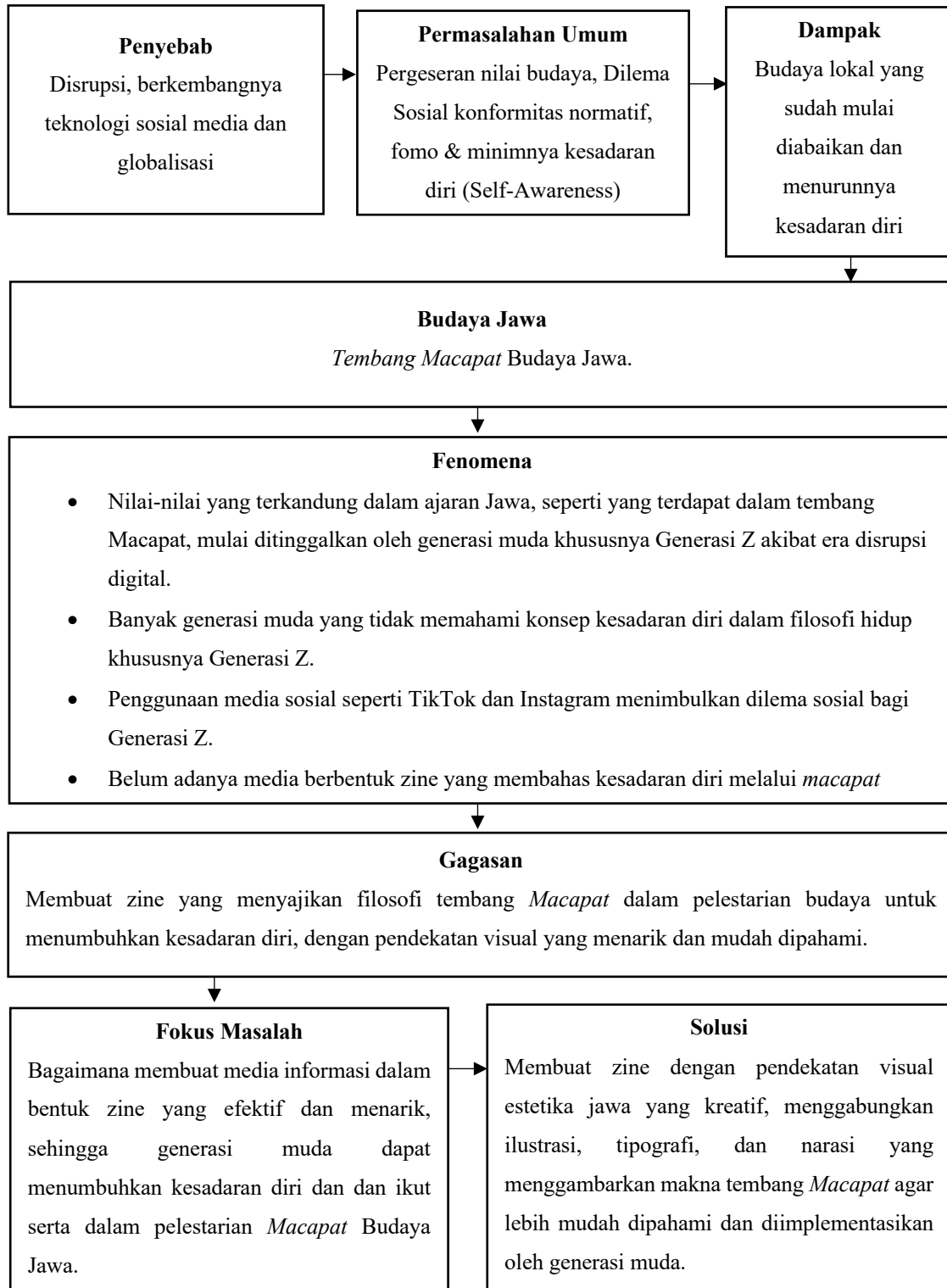
Menyajikan data yang telah dikumpulkan untuk menggambarkan kondisi Generasi Z saat ini serta relevansi nilai *macapat* dalam budaya Jawa dalam menumbuhkan kesadaran diri.

2. **Analisis Matriks**

Membandingkan berbagai media penyampaian nilai budaya dan kesadaran diri yang telah ada dengan efektivitas zine sebagai alternatif.

1.8 Struktur Perancangan

Penelitian ini terdiri dari lima bab dengan struktur sebagai berikut:



1.9 Pembabakan

Pembagian bab penulisan dibagi atas 5 bagian:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, kerangka penelitian dan pembabakan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dari dasar pemikiran yang sesuai dengan objek perancangan sehingga mendukung penelitian.

Bab III Analisis Dan Perancangan

Bab ini berisi mengenai informasi data dari uraian studi literatur, pemberi proyek, kerangka perancangan karya, konsep karya, pertimbangan karya, sampai dengan proses eksplorasi karya.

Bab IV Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan dan menampilkan hasil perancangan mulai dari penggambaran visual sampai pada medium rancangan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran proses pengembangan dari hasil akhir perancangan.