

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi merupakan rangkaian proses yang meliputi perubahan aturan hubungan dan transaksi sosial di dunia sehingga seluruh benua dan wilayah terhubung dalam satu jaringan aktivitas dan interaksi (David Held dalam Steger, 2020: 32). Held pun menjelaskan bahwa perubahan yang dibawa oleh proses globalisasi dapat diamati dari segi ekstensitas, intensitas, kecepatan dan dampak penyebarannya. Proses globalisasi ini akan membawa dunia dalam satu kesatuan masyarakat global sebagai peleburan dari ragam bangsa-bangsa yang ada di dunia, seperti halnya yang diungkapkan Albrow dalam Pieterse (2009: 65).

Proses penyatuan dalam globalisasi merangkul beragam aspek dalam kehidupan, termasuk sosial budaya dan teknologi (Hermawanto & Anggraini, 2020: 31-33). Kedua lingkup tersebut saling berhubungan dalam memberikan dampak bagi kehidupan suatu negara. Dampak positif yang ditimbulkan globalisasi dalam aspek sosial budaya dan teknologi adalah dimanfaatkannya proses tersebut sebagai ajang memperkenalkan nilai sosial budaya Indonesia pada dunia dan menyerap nilai sosial budaya negara lain untuk dikembangkan dalam negeri tanpa merubah jati diri bangsa (Siburian dkk., 2021: 35). Sementara dampak positif globalisasi dalam bidang teknologi adalah kemajuan teknologi yang mempercepat penyebaran informasi di belahan dunia dengan sistem internet yang semakin canggih (Januarharyono, 2020: 93).

Di samping dari dampak positif tersebut, sejalan dengan kemajuan teknologi informasi, globalisasi juga memberikan dampak negatif dalam aspek sosial budaya. Dampak negatif tersebut adalah hilangnya jati diri bangsa Indonesia karena lebih mengadopsi nilai sosial budaya bangsa barat, pengakuan budaya oleh negara lain karena adanya pertukaran seni budaya, dan akulturasi antara budaya barat dan timur yang merugikan bangsa Indonesia karena ketidaksihinggaannya nilai budaya barat dengan norma-norma masyarakat Indonesia (Siburian dkk., 2021: 35-36). Budaya barat dan budaya asing lainnya yang masuk melalui media sosial di internet yang kurang tersaring dengan baik juga memiliki peran yang sangat berpengaruh besar dalam menurunkan moralitas masyarakat Indonesia, terutama pada generasi muda Indonesia yang lebih mementingkan kesenangan dan modernitas (Budiarto, 2020: 51).

Menurunnya tingkat moralitas dalam diri seseorang dapat ditandai dari perilaku seseorang yang melakukan tindakan yang bertentangan dengan sikap hatinya. Hal ini karena moralitas itu sendiri, menurut Frans Magnis-Suseno (Magnis-Suseno, 2016: 8, 58) merupakan sebuah tolak ukur baik buruknya manusia sebagai manusia yang ditentukan oleh sikap hatinya dalam

melakukan sebuah tindakan. Menurunnya moral pada generasi muda dapat dilihat melalui 10 gejala yang telah diungkapkan oleh Thomas Lickona (Lickona, 2021: 20), antara lain: kekerasan dan tindakan anarkis, pencurian, tindakan curang, pengabaian pada aturan, tawuran antar siswa, intoleran, penggunaan bahasa yang tidak baik, kematangan seksual yang terlalu dini, sikap merusak diri, dan penyalahgunaan narkoba.

Gejala penurunan moral generasi muda telah muncul di Indonesia dewasa ini. Ragam masalah yang berkaitan dengan perilaku anak muda yang tidak baik kerap dijumpai dalam berita internet. Dilansir dari pusiknas.polri.go.id, Jumlah kasus narkoba yang terlapor berusia pelajar dan mahasiswa memiliki tren peningkatan dalam bagan perbandingan data di periode tiga pekan pertama di tiap tahun 2020 hingga 2023. Jumlah terlapor berusia pelajar dan mahasiswa pada tahun 2020 sebanyak 17 orang, tahun 2021 sebanyak 154 orang, tahun 2022 sebanyak 204 orang, dan tahun 2023 sebanyak 219 orang (pusiknas.polri.go.id, 2023).



Gambar 1. 1 Bagan kasus narkoba pelajar dan mahasiswa tahun 2020 hingga 2023

(Sumber: https://pusiknas.polri.go.id/detail_artikel/waspada_makin_banyak_mahasiswa_dan_pelajar_terjerat_kasus_narkoba, diakses pada 10 November 2023)

Badan Pusat Statistik memaparkan hasil pendataan Podes (Statistik Potensi Desa) 2021 bahwa perkelahian masal antar pelajar atau mahasiswa di Desa/Kelurahan seluruh Indonesia menempati urutan ketiga dari enam tipe perkelahian sebanyak 0,22% (Direktorat Statistik Ketahanan Nasional, 2023). Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) menyampaikan data bahwa remaja usia 19-20 sebanyak 20% telah melakukan hubungan suami istri sebelum menikah (news.solopos.com, 2023).

Berdasarkan survei yang telah dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2023 secara daring terhadap 113 responden anak muda di Jawa Timur, sebanyak 37,2% responden sering menemukan dan melihat perilaku tidak baik anak muda di lingkungan sekitarnya. Perilaku tidak baik yang kerap dijumpai adalah penggunaan bahasa yang tidak baik (82,3% responden), tidak mentaati aturan (77,9% responden) dan kekerasan atau tindakan anarkis (51,3% responden).

Penurunan moral generasi muda apabila dibiarkan secara terus-menerus akan berakibat pula pada mengikisnya karakter dan jati diri bangsa Indonesia. Lickona dalam Megawangi (2009) menyatakan bahwa kualitas generasi muda mencerminkan kualitas karakter bangsa dan dari hal tersebut dapat diasumsikan bahwa kemajuan sebuah bangsa ditentukan oleh nilai generasi mudanya (Faiz & Kurniawaty, 2022: 3227). Diperlukan upaya untuk mengatasi penurunan moralitas generasi muda dengan memberikan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona (1992) adalah upaya yang disengaja untuk membantu orang memahami, peduli, dan bertindak berdasarkan nilai-nilai etika (Tsoraya dkk., 2023: 8). Novita dalam Munawaroh (2019: 143) menjelaskan bahwa terdapat tiga tahapan dalam pendidikan karakter, yakni penanaman pengetahuan mengenai karakter, perasaan karakter, dan tindakan yang menggambarkan sebuah karakter. Karakter sendiri menurut KBBI merupakan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Pemberian pendidikan karakter dapat diajarkan dengan banyak cara, salah satunya adalah dengan memberikan teladan pada generasi muda.

Munawaroh (2019: 143) menjelaskan bahwa setiap lingkungan pendidikan, baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat, membutuhkan keteladanan dalam pembelajaran pendidikan karakter. Istilah populer yang diciptakan oleh Robert K. Morten (1950), memiliki definisi yang sama dengan keteladanan yakni *role model*, adalah seseorang yang dijadikan contoh untuk orang lain (Murden, 2020: 12). Proses penentuan *role model* dalam pendidikan dapat disajikan dalam dua alur, mengidentifikasi aspek yang membuat seseorang efektif dijadikan sebagai *role model* dan memastikan hasil peniruan pada *role model* sesuai yang dikehendaki (Ahn dkk., 2019: 4). Sebuah *role model* dikatakan efektif apabila memenuhi tiga kriteria, yaitu *role model* harus bisa mendemonstrasikan kompetensi dan kesuksesan yang dapat diraih dalam wilayah yang sama; *role model* memiliki kesamaan dan keterkaitan dengan orang lain secara etnis, gender, maupun pengalaman masa lalu; dan cara *role model* dalam meraih kesuksesannya (Ahn dkk., 2019: 4-5).

Berdasarkan kriteria efektivitas sebuah *role model* tersebut, *role model* yang dapat diberikan untuk generasi muda adalah tokoh pewayangan yang memiliki kesamaan latar budaya dan etnis

di Indonesia. Dalam perkembangannya di Indonesia untuk mensukseskan pembangunan bangsa, terutama di pulau Jawa, wayang dan dalang memiliki fungsi dan kedudukan yang sangat penting dalam pembinaan mental spirituil atas jiwa dan budi pekerti rakyat Indonesia melalui pementasan lakon-lakon wayang purwa (Mulyono, 1989: 21). Di antara lakon-lakon wayang purwa terdapat tiga tokoh yang dapat dijadikan *role model* berdasarkan Serat Tripama. Serat Tripama merupakan sebuah karya yang ditulis oleh Sri Mangkunegara IV pada tahun 1860-an di Surakarta (Wardhani & Muhadjir, 2017: 19). Karya Sastra ini ditulis dalam bentuk 7 bait tembang macapat Dhandanggula, yang berisikan nilai-nilai moralitas dari tokoh Bambang Sumantri atau Patih Suwanda, Kumbakarna, dan Adipati Karna (Wardoyo, 2019: 8).

Menurut Ki Haris Nurrohman (2023) Serat Tripama merupakan pengklasifikasian tokoh dari tiga zaman yang sifat dan karakternya sama, yakni rela berkorban dan rela berjuang membela tanah air. Sifat tersebut patut dicontoh sebagai perjuangan mempertahankan identitas bangsa, seperti halnya yang diungkapkan Erickson dalam Santrock (2017: 379), bahwa dalam pengaruh budaya dominan, banyak kelompok minoritas etnis di tengah budaya dominan berjuang untuk mempertahankan identitas etnis, di samping peleburannya dengan budaya dominan tersebut.

Santrock (2017: 379) mengungkapkan bahwa remaja dan dewasa muda memiliki kemampuan untuk introspeksi diri, merenungkan masa lalu dan masa depan, serta memaknai informasi etnis dan budaya. Apabila di masa ini terjadi kegagalan dalam membentuk identitas diri, hal tersebut akan menciptakan kebingungan peran seperti halnya yang diungkapkan Erickson dalam Arini, (2021: 15). Rentang usia generasi muda yang mengalami hal tersebut berkisar antara 18-25 tahun, sebuah masa peralihan dari remaja ke dewasa dengan istilah *Emerging Adulthood* yang ditandai dengan eksplorasi identitas, ketidakstabilan, dan kesadaran atas kemungkinan atas suatu hal (Santrock, 2017: 370).

Meskipun memiliki pemahaman yang lebih atas etnis dan budaya, pada kenyataannya, rata-rata generasi muda masih kurang familiar dengan kisah tokoh-tokoh yang ada dalam Serat Tripama. Survei mengenai pemahaman dan ketertarikan anak muda tentang pewayangan telah dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2023 secara daring terhadap 130 responden anak muda di Jawa Timur, sebanyak 96,9% responden tidak tahu tentang Serat Tripama dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dari ketiga tokoh yang ada dalam serat tersebut, sebanyak 72,3% responden jarang mendengar kisah Bambang Sumantri daripada ketiga tokoh lainnya.

Generasi muda jarang mendengar kisah tersebut karena mereka tidak pernah membaca cerita wayang kulit (57,7% responden) dan tidak pernah menonton pagelaran wayang kulit

sendiri (51,5% responden). Hal yang menghambat anak muda menonton pagelaran wayang kulit adalah waktu pagelarannya di malam hari hingga larut malam atau pagi hari, kesulitan mencari informasi mengenai pagelaran wayang, dan kurangnya pemahaman mereka atas bahasa yang digunakan. Padahal menurut Ki Krisna Nugroho Jati, kisah Bambang Sumantri ini cukup sering ditampilkan dalam pagelaran dengan judul lakon “Luru Kamukten” meski tidak sepopuler cerita wayang mahabarata (Wawancara dengan Ki Krisna Nugroho Jati, 2023).

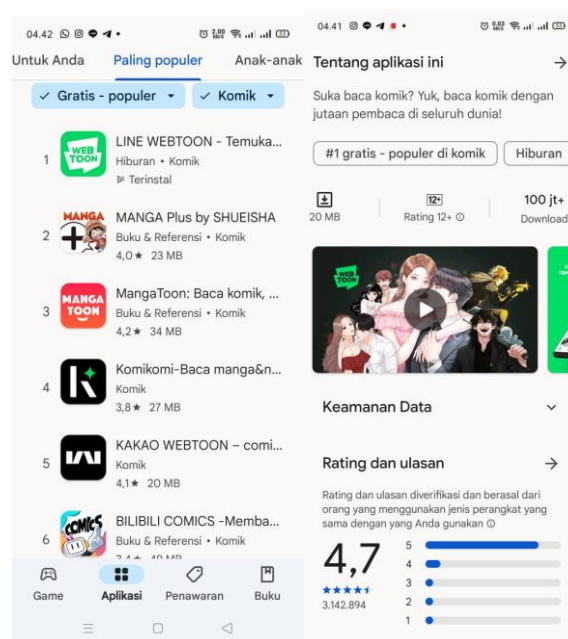
Minimnya kontak generasi muda dengan wayang kulit membuat mereka tidak mengenali budaya lokal sendiri. Sebanyak 93,1% responden anak muda di Jawa Timur pun tidak tahu wayang Jawa Timuran atau wayang Jekdong. Ketidaktahuan mereka dapat dimanfaatkan dalam memberikan pendidikan karakter untuk generasi muda dengan nilai budaya lokal wayang Jekdong supaya mampu menumbuhkan kesadaran atas identitas jati diri mereka dan meningkatkan jati diri bangsa.

Efektivitas penyampaian pesan-pesan ajaran pendidikan karakter yang bernilai budaya lokal dapat dicapai dengan memanfaatkan media yang sering digunakan oleh generasi muda, karena banyaknya waktu yang dihabiskan pada sebuah media mengindikasikan pentingnya media tersebut dalam kehidupan generasi muda (Santrock, 2017: 391). Berkaitan dengan hal tersebut, survei telah dilakukan untuk mengetahui intensitas penggunaan media anak muda pada tanggal 13 Oktober 2023 secara daring terhadap 130 responden anak muda di Jawa Timur. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa 82,3% responden selalu menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari dan 33,8% responden menghabiskan waktunya menggunakan gadget lebih dari 9 jam dalam sehari. Mayoritas anak muda menggunakan gadget berupa *smartphone* sebanyak 90% responden. Dalam waktu luangnya, anak muda mencari hiburan melalui gadgetnya dengan berbagai aktivitas. Sebanyak 40,8% responden membaca komik web atau *webcomic* untuk dilakukan di waktu luangnya. Dari data tersebut, *webcomic* dapat dijadikan sebagai media pendidikan karakter untuk generasi muda.

Komik menurut McCloud (2022: 9) adalah rangkaian gambar atau lambang yang dengan sengaja disusun berdekatan untuk menunjukkan suatu urutan kejadian yang bermaksud untuk menyampaikan informasi dan menarik perhatian pembaca. Menurut Maharsi (2011) dan Daryanto (2013) menyampaikan bahwa komik berperan besar dalam memberikan informasi yang mendidik, menghibur, dan mempengaruhi dalam hal hakikat fungsi dari komunikasi serta memiliki keunggulan dalam segi visual dan cerita yang kuat sehingga efektif untuk menyalurkan nilai-nilai karakter melalui penokohan dalam sebuah cerita. (Prasetiawan dkk., 2020: 71).

Dalam perkembangannya, bentuk komik juga beradaptasi dengan globalisasi dan teknologi. Komik berubah wujudnya dari bentuk cetak ke bentuk digital secara bertahap sejak maraknya komputer pribadi dan internet muncul pada tahun 1990-an, dimulai dari bentuk digital cd-rom hingga komik web dengan konsep kanvas tak terbatas (McCloud, 2022: 213-222). Adanya perkembangan teknologi mempengaruhi dunia seni sehingga digitalisasi komik tidak terelakkan dan justru menjadi alternatif baru bagi pembaca untuk menikmati komik bentuk digital yang lebih mudah diakses (Putro & Irwansyah, 2021: 125).

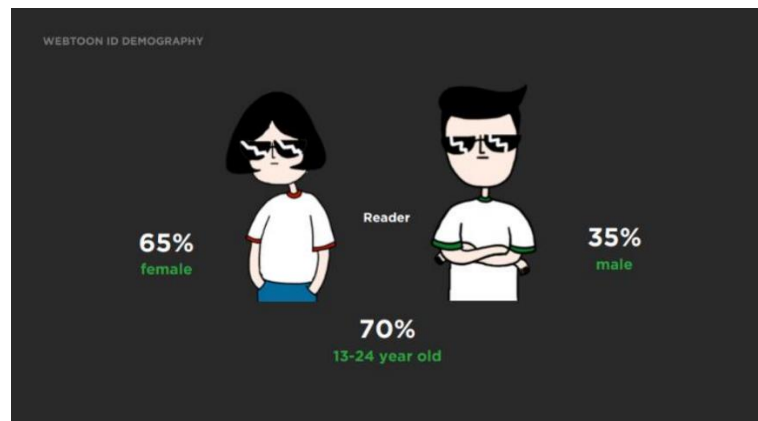
Webcomic kini mudah diakses dari berbagai platform, di antaranya adalah Line Webtoon, Kakao Webtoon, Mangatoon, Tapas, KaryaKarsa, BilibiliComics, dan lain sebagainya. Dari platform-platform tersebut, Line Webtoon menempati posisi tertinggi pada kategori platform komik populer di Google Play Store. Line Webtoon telah diunduh sebanyak lebih dari 100 juta kali dengan rating yang baik, yakni 4,7/5.



Gambar 1. 2 Aplikasi komik terpopuler di Google Playstore dan rating aplikasi
(Sumber: Google Playstore)

Survei telah dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2023 secara daring terhadap 130 responden anak muda di Jawa Timur untuk mengetahui preferensi mereka pada *webcomic*. Sebanyak 73,1% anak muda suka membaca *webcomic* dan 82,4% anak muda membaca pada platform LINE Webtoon, menempati urutan pertama dari enam platform lainnya. Mereka suka membaca *webcomic* karena mudah diakses kapan saja, mudah dipahami, memiliki banyak variasi, dan gratis. Pembaca dalam platform LINE Webtoon sebagian besar adalah anak muda. Dalam data

demografis LINE Webtoon Indonesia tahun 2019, sebanyak 70% pembaca Line Webtoon berusia 13-24 Tahun (LINE Webtoon Company Profile, 2019).



Gambar 1. 3 Demografi usia pembaca Webtoon ID
(Sumber: LINE Webtoon Company Profile, 2019)

Dengan mengangkat kisah Bambang Sumantri gagrak Wayang Jekdong menggunakan *webcomic* sebagai mediana diharapkan dapat mampu mengatasi penurunan moralitas pada generasi muda di tengah masa globalisasi. Terdapat penelitian terdahulu yang mengangkat topik yang sama mengenai keteladan tokoh-tokoh wayang yang terdapat dalam Serat Tripama, dengan judul Komik Serat Tripama: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Webtoon oleh Viqri Khaikal Hidayattulloh dan Joko Sukoyo pada tahun 2021.

Penelitian tersebut menggunakan media dan bahasan yang sama, namun berbeda pada target audiens dan tujuannya. Bahasan dalam penelitian sebelumnya memuat garis besar Serat Tripama dengan menampilkan ketiga tokoh teladan yang mengilustrasikan kejadian sesuai bait-bait dalam seratnya dengan target audiens SMA kelas XII sebagai media pembelajaran bahasa Jawa. Mempertimbangkan hal tersebut, perancangan ini memberikan pembaharuan berdasarkan target dan fokus bahasannya. Target audiens dalam perancangan ini adalah generasi muda dengan rentang usia 18-25 tahun yang hanya mengangkat kisah tokoh Bambang Sumantri dengan nilai budaya lokal wayang Jekdong.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Budaya barat dan budaya asing yang kurang tersaring saat masuk melalui media sosial di internet berpengaruh besar dalam menurunkan moralitas masyarakat Indonesia, terutama pada generasi muda Indonesia yang lebih mementingkan kesenangan dan modernitas (Budiarto, 2020).

2. Jumlah kasus narkoba yang dilaporkan berusia pelajar dan mahasiswa mengalami tren peningkatan pada periode tiga pekan pertama di tiap tahun 2020 hingga 2023 (pusiknas.polri.go.id, 2023).
3. Perkelahian masal antar pelajar atau mahasiswa di Desa/Kelurahan seluruh Indonesia menempati urutan ketiga dari enam tipe perkelahian sebanyak 0,22% pada tahun 2021 (Direktorat Statistik Ketahanan Nasional, 2023: 38)
4. Anak muda usia 19-20 sebanyak 20% telah melakukan hubungan suami istri sebelum menikah berdasarkan data BKKBN (news.solopos.com, 2023).
5. *Role model* yang efektif diperlukan dalam pendidikan karakter untuk mengatasi penurunan moralitas generasi muda dengan kriteria memiliki kesamaan dan keterkaitan dengan orang lain secara etnis, gender, maupun pengalaman masa lalu (Ahn dkk., 2019: 4-5).
6. Banyak anak muda di Jawa Timur yang belum mengetahui cerita Bambang Sumantri. Berdasarkan survei yang telah dilakukan secara daring pada tanggal 13 Oktober 2023 terhadap 130 responden anak muda di Jawa Timur, sebanyak 72,3% responden jarang mendengar kisah Bambang Sumantri.
7. Banyak anak muda di Jawa Timur yang tidak tahu budaya lokal Wayang Jekdong. Berdasarkan survei yang telah dilakukan secara daring pada tanggal 13 Oktober 2023 terhadap 130 responden anak muda di Jawa Timur, Sebanyak 93,1% responden tidak tahu wayang jawa timuran atau wayang Jekdong.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Webcomic* Kisah Bambang Sumantri Gagrak Wayang Jekdong untuk Pendidikan Karakter Usia 18-25 Tahun?

1.4 Batasan Masalah

1. Cerita dan boneka wayang pada tokoh-tokoh dalam kisah Bambang Sumantri mengacu pada gagrak wayang Jekdong.
2. Nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui cerita Bambang Sumantri adalah nilai cinta tanah air.
3. Target audiens perancangan *webcomic* adalah anak muda usia 18-25 tahun.
4. Platform *webcomic* yang digunakan adalah LINE Webtoon.

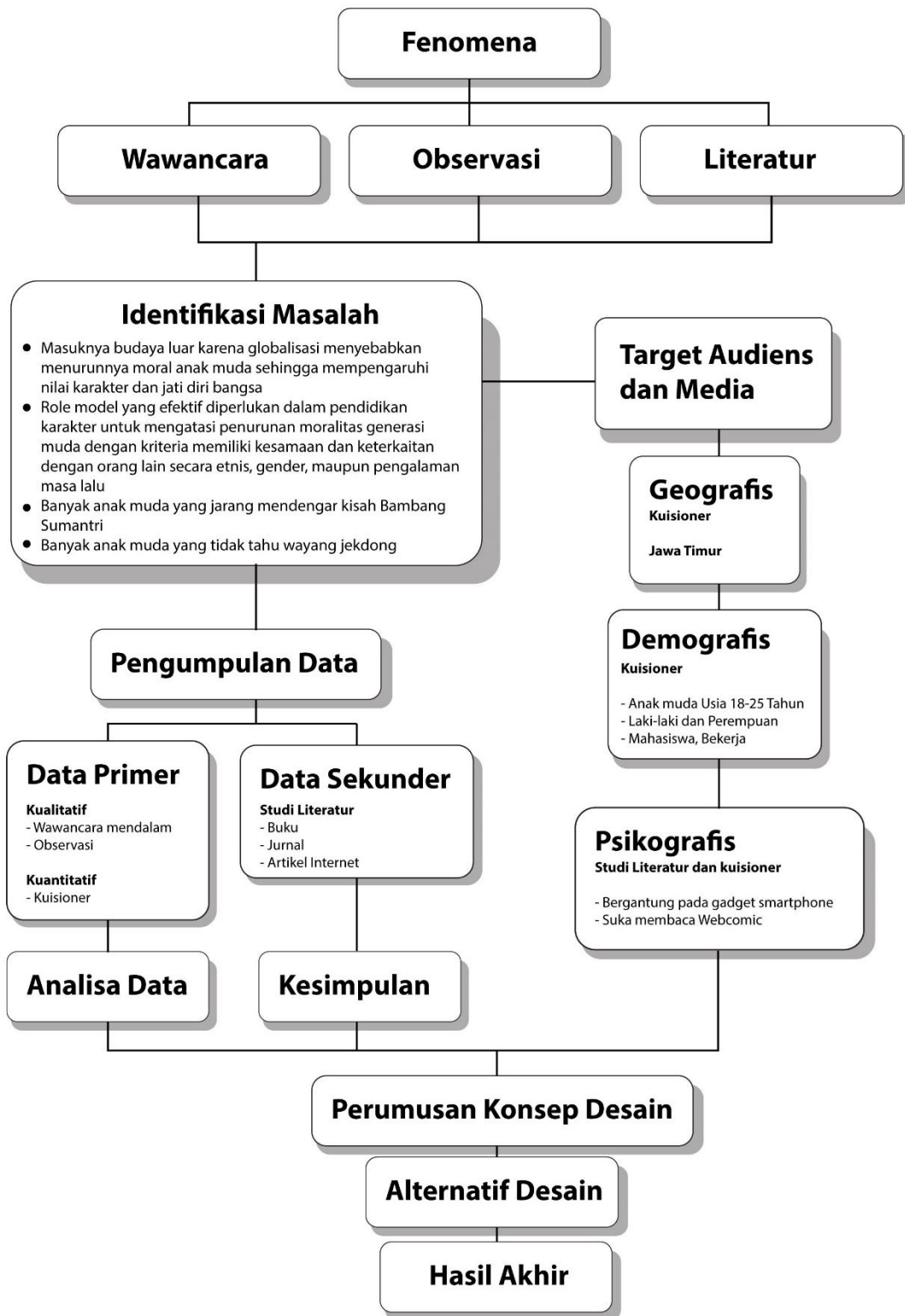
1.5 Tujuan Perancangan

Merancang *webcomic* kisah Bambang Sumantri gagrak wayang Jekdong untuk pendidikan karakter usia 18-25 tahun yang mengedukasi nilai-nilai keutamaan karakter Bambang Sumantri gagrak wayang Jekdong, terutama nilai pendidikan karakter cinta tanah air.

1.6 Manfaat Perancangan

1. Perancangan ini secara spesifik menyajikan kisah Bambang Sumantri dari awal mula hidupnya hingga kematiannya. Dengan didasarkan pada gagrak wayang Jekdong, mampu memberikan perspektif yang berbeda daripada gagrak wayang kulit purwa lainnya. Perancangan ini dapat bermanfaat bagi generasi muda sebagai pendidikan karakter cinta tanah air yang memuat budaya lokal wayang Jekdong.
2. Perancangan ini memberikan desain karakter tokoh-tokoh dalam kisah Bambang Sumantri yang didasarkan pada ciri khas visual boneka wayang Jekdong. Perancangan ini dapat bermanfaat bagi desainer dalam upaya mengembangkan visual budaya lokal tradisional ke bentuk yang lebih modern.
3. Perancangan ini menggunakan media baru berupa *webcomic* yang lebih dekat dengan keseharian generasi muda. Perancangan ini dapat bermanfaat bagi desainer dan generasi muda dalam mengembangkan dan menikmati *webcomic* kisah yang memuat pendidikan karakter cinta tanah air yang memuat budaya lokal.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 4 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi)