

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Generasi Z adalah generasi yang lahir mulai tahun 1996 hingga 2012 dan merupakan generasi yang memiliki keunggulan mampu ber-*multitasking*, dapat memanfaatkan internet dan teknologi dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Sampoerna University, 2022). Namun dengan adanya teknologi-teknologi yang memudahkan kehidupan mereka, mereka pun mulai menyukai hal-hal yang instan dalam melakukan pekerjaan mereka (Hasyim & Faisal, 2023:1718). Tidak sedikit dari generasi muda saat ini yang masih mudah rapuh secara mental. Fenomena generasi yang tidak memiliki jiwa *survival*, mudah putus asa, mudah dipengaruhi pikiran mereka sendiri, pemalas dan memiliki minat yang rendah untuk bersaing disebut dengan istilah generasi stroberi (Rahayu & Baiduri, 2023:104).

Generasi stroberi merupakan istilah yang muncul dari negara Taiwan dimana digunakan untuk mengindikasikan generasi yang lahir setelah tahun 1981, memiliki kesesuaian antara buah stroberi dengan karakteristik generasi yang terlihat kreatif namun memiliki jiwa rapuh, seperti buah stroberi yang terlihat indah dari luar namun mudah hancur karena teksturnya yang lembek (Rosari, 2023). Generasi yang lahir dari orang tua yang berasal dari kelas menengah baru dan lebih sejahtera dari generasi-generasi sebelumnya serta luasnya akses informasi untuk mereka (Kasali, 2018:vi). Namun generasi ini tidak tiba-tiba muncul begitu saja. Beberapa penyebab munculnya generasi stroberi pada sebuah generasi adalah karena seringnya mendiagnosis diri terlalu dini tanpa melibatkan pihak ahli, cara mendidik oleh orang tua dimana anak dibesarkan dalam kondisi keluarga yang sejahtera daripada generasi sebelumnya, narasi dari orang tua yang kurang berpengetahuan serta seringnya anak untuk lari dari kesulitan (Nurhadi, 2023). Orang tua yang suka untuk membesarkan dan mendidik anaknya dengan kehidupan sejahtera yang membuat mereka menjadi malas dan selalu mengharapkan solusi instan menurut Prihatina dalam (Siregar, 2023:48).

Orang tua sangat berperan dalam proses pembentukan karakter anak, proses pembentukan yang dilakukan oleh orang tua adalah fokus melihat bagaimana kondisi anak dan memahami sifat mereka kemudian orang tua hadir untuk menjalankan perannya memberikan ketauladanan untuk anak-anak dan menjadi contoh yang baik (Nur & Malli, 2022:83). Menurut (Cahyadi, 2019) ketika remaja berusia 10 sampai 21 tahun, pada usia tersebut remaja mengalami yang namanya pencarian identitas dirinya. Karena itu orang tua memiliki peran

menjadi salah satu *role model* yang sangat penting dalam membangun karakter anak kedepannya (Fadhila Afifah, 2021). Menurut (Santrock, 2019) remaja mulai bereksperimen dengan peran dan karakter yang berbeda, mereka ingin mencoba satu karier pada satu bulannya, misalnya sebagai pengacara dan karier lain pada bulan berikutnya (dokter, aktor, guru, pekerja sosial, atau astronot, misalnya). Suatu hari mereka mencoba berpakaian rapi, dan keesokan harinya berpakaian apa adanya. Eksperimen ini merupakan Upaya dari remaja untuk menemukan di mana mereka cocok di dunia.

Akibat dari perkembangan teknologi dan budaya asing yang masuk, membuat generasi muda semakin kurang peduli dan kurang mencintai budayanya sendiri (Olin, 2020). Mereka menganggap bahwa kesenian serta budaya tradisional tidak ngetren dan terkesan kuno pada zaman sekarang (Faris, 2019). Faktanya budaya-budaya lokal di Indonesia memiliki potensi dalam membangun karakter generasi muda. Para raja dan sultan serta keraton di seluruh Indonesia, selain menjaga dan melestarikan peninggalan bersejarah mereka juga aktif membangun karakter generasi muda yaitu dengan menyebarkan nilai-nilai luhur yang diwariskan leluhur di wilayah masing-masing melalui media atau aset-aset kultural seperti benda pusaka, naskah kuno, bangunan bersejarah dan karya seni lainnya (Setyowati, 2020). Menurut Solichin dan Suyanto.DR dalam (Sudiana & Mulyati, 2022:9671) yaitu dalam keanekaragaman budaya Indonesia, salah satu seni budaya yang sering digunakan sebagai sarana pendidikan moral adalah wayang kulit, karena selain sebagai hiburan wayang kulit juga berfungsi untuk menyampaikan pesan moral keutamaan hidup agar nilai moral tersebut dapat menjadi budi pekerti.

Wayang merupakan salah satu kesenian serta kearifan budaya Jawa yang telah diakui UNESCO sebagai *Masterpiece of Oral Intangible Heritage of Humanity* yang memiliki beberapa variasi diantaranya; wayang kulit, wayang golek, wayang panji, wayang suket, wayang wahyu, dan lain-lain (Rasyid, 2022). Berdasarkan wawancara bersama Ki Harnowo, selaku kepala jurusan pedalangan di SMK Negeri 12 Surabaya sekaligus sebagai dalang, di Indonesia terdapat banyak kisah pewayangan namun salah satu kisah yang sampai sekarang masih sering dipentaskan adalah Mahabharata, karena kisah tersebut menggambarkan bagaimana kehidupan manusia, serta banyaknya pesan moral dan filosofinya yang bermanfaat hingga saat ini. Meskipun begitu berdasarkan data dari survey yang telah dilakukan, 60.9 % dari 40 responden yang ternyata kurang mengenal kisah Mahabharata dalam pewayangan.

Mahabharata merupakan epos agung yang diperkirakan mulai ditulis 300 tahun SM di India. Selama tujuh abad kisah tersebut dikembangkan sampai akhirnya menjadi naskah sepanjang 10.000 ayat dan 18 bagian yang dianggap asli tulisan Bhagawan Wyasa (Sunarto, 2013). Menceritakan tentang konflik pada Pandawa Lima dengan sepupu mereka Kurawa yang berjumlah 100, mengenai sengketa pemerintahan negara Hastina yang merupakan pertikaian antara dua keluarga dalam satu dinasti yang sama (Ash Shiddiq H., 2020:1). Pandawa yang menjunjung tinggi kebenaran selalu menang mengalahkan ketidakpuasan serta kejahatan dari para Kurawa yang akhirnya dimenangkan oleh Pandawa dalam pertempuran Bharatayuda (Maulana Rosid, 2021:6). Kisah Mahabharata berakhir dengan Pandawa beserta istrinya yang menyerahkan takhta Kerajaan kepada Parikesit, cucu mereka lalu mereka pergi meninggalkan ibukota dan mendaki gunung Himalaya hingga satu per satu dari mereka gugur hingga roh mereka masuk ke surga (Pendit, 2003:18-19). Mahabharata merupakan karya sastra terkenal yang memiliki dua keunggulan yaitu sebagai hiburan dan tuntunan karena dapat menggambarkan kisah kehidupan karakter seorang manusia secara tradisional serta memiliki elemen pendidikan tidak hanya nilai-nilai moral dan psikologis namun juga ajaran tentang budi pekerti yang baik (Nurchayawati & Arifin, 2022:4).

Diperlukannya kreativitas untuk mengolah kisah Mahabharata yang mengandung banyak nilai-nilai moral agar menjadi media pendidikan yang modern, menarik serta mudah untuk dipahami oleh generasi muda khususnya untuk generasi stroberi agar membantu mereka dalam membangun karakter yang menyerupai sifat-sifat baik para Pandawa serta mendapatkan pengajaran mengenai kehidupan untuk kedepannya yaitu dengan cara memanfaatkan kemajuan teknologi terhadap hal yang sudah ada sebelumnya karena sifat generasi stroberi yang mudah beradaptasi dengan teknologi serta kesukaan terhadap sesuatu yang instan maka diperlukannya media pendidikan yang modern serta dapat diakses secara instan.

Menurut survey kuisisioner yang telah diadakan, mayoritas dari generasi stroberi sering menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain gawai, 80.7% dari 104 responden meluangkan waktu mereka untuk membaca komik digital. Itu karena komik digital merupakan media yang dapat dinikmati secara instan dan terkesan modern karena dapat dimuat di dalam gawai dan bisa dinikmati kapan saja dan dimana saja. Komik menurut (McCloud, 2022a:3) adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Menurut Cohn dalam (Lestari, 2020:2) komik adalah gambar yang saling berdekatan dengan

gambar lainnya yang sengaja disusun berurutan yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi dan menghasilkan respon estetika dari pembacanya.

Generasi Z lebih suka menggunakan gawai dalam menjalani hari demi hari karena itu *webcomic* unggul karena lebih praktis dan lebih hemat (Ramadhan & Rasuardie, 2020:2). *Webcomic* terdiri dari dua kata, yaitu *web* dan *comic* yang ketika digabung mempunyai arti komik yang terbit melalui situs web atau aplikasi tertentu yang bisa diakses secara daring dari gawai (Yurista Andina, 2020). *Webcomic* sendiri memiliki banyak platform, salah satunya adalah Webtoon. Berdasarkan hasil survey kuisisioner 41.3% membaca melalui *platform* Webtoon dengan presentase 44.2% responden menyukai genre *action*, 35.5% menyukai genre *romance*, 24% menyukai genre *comedy* dan sisanya menyukai genre *slice of life*, *sci-fi*, *fantasy*, *horror*, *thriller*. Menurut survey data Google Play Store pada 10 Oktober 2023, aplikasi Webtoon memiliki jumlah unduhan sebanyak \pm 100 juta dan merupakan *#1 Top Grossing in Comics*. Sedangkan untuk aplikasi yang serupa dengan Webtoon berada pada 10 juta – 1 juta jumlah pengunduh.

Apabila komik pada umumnya terbatas oleh ukuran kanvas, *webcomic* memiliki konsep *infinite canvas* yaitu sebuah pemanfaatan layar media elektronik yang dapat berfungsi sebagai kanvas untuk komik digital, sehingga penulis tidak dibatasi oleh media cetak dalam berkarya (McCloud, 2022b). Menurut (Gunawan & Sujarwo, 2022:4-5) penggunaan komik sebagai media pendidikan meningkatkan hasil belajar generasi muda karena komik dapat memuat lebih banyak informasi dan cerita jika dibandingkan dengan media lain seperti buku teks. Kelebihan media komik ketika digunakan sebagai media pembelajaran menurut Trimo dalam (Riwanto & Wulandari, 2018:2) yaitu dapat menambah pembendaharaan kosakata pembacanya, mempermudah pembaca untuk memahami hal-hal lebih mudah, dapat mengembangkan minat baca para pembaca serta seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi lainnya. Sehingga ketika belajar dengan menggunakan media *webcomic*, pembaca dapat merasakan pengaruh positif terhadap kemampuan membaca serta pemahaman tentang isi dari materi yang diangkat dalam komik tersebut (Farhan Saefudin Wahid et al., 2021:3).

1.2. Identifikasi Masalah

1. Semakin banyak munculnya generasi stroberi pada generasi Z saat ini. Meskipun mereka kreatif dan paham mengenai kemajuan teknologi, mereka memiliki karakter yang lembek dan mudah hancur, mudah putus asa, malas, ingin serba praktis, tidak memiliki sopan santun terhadap orang dewasa, mudah dikendalikan pikiran mereka sendiri, kurangnya memiliki rasa ingin bersaing serta kurangnya memiliki jiwa *survival* (Rahayu & Baiduri, 2023:2).
2. Berdasarkan survey yang diadakan, mayoritas generasi Z memiliki sifat-sifat yang ada pada generasi stroberi seperti malas, mudah mengeluh, mudah terpengaruhi omongan orang serta pikiran sendiri dan kurang memiliki sopan santun kepada orang yang lebih tua.
3. Terlalu protektifnya orang tua terhadap anak, sehingga anak seringkali merasa takut untuk mengambil sebuah keputusan yang nantinya muncul sifat plin-plan serta tidak memiliki pendirian dan penakut pada anak tersebut (Siregar, 2023:2).
4. Gen Z yang kurang kenal dengan budaya-budaya lokal karena sudah terlalu terpengaruh dengan perkembangan budaya modern.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang serta identifikasi dari masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah: Bagaimana merancang *webcomic* yang menceritakan kisah Mahabharata yang dapat memberikan pendidikan moral terhadap fenomena generasi stroberi pada usia 15 – 21 tahun?

1.4. Batasan Masalah

1. Hasil dari Perancangan berupa *webcomic* di platform Webtoon
2. Konten dari *webcomic*-nya adalah beberapa bagian penting dan ikonik dari kisah Mahabharata
3. Acuan untuk kisah dan tokoh wayang menggunakan wayang kulit purwa dengan gaya Surakarta
4. Target audiens yang dituju adalah remaja generasi stroberi

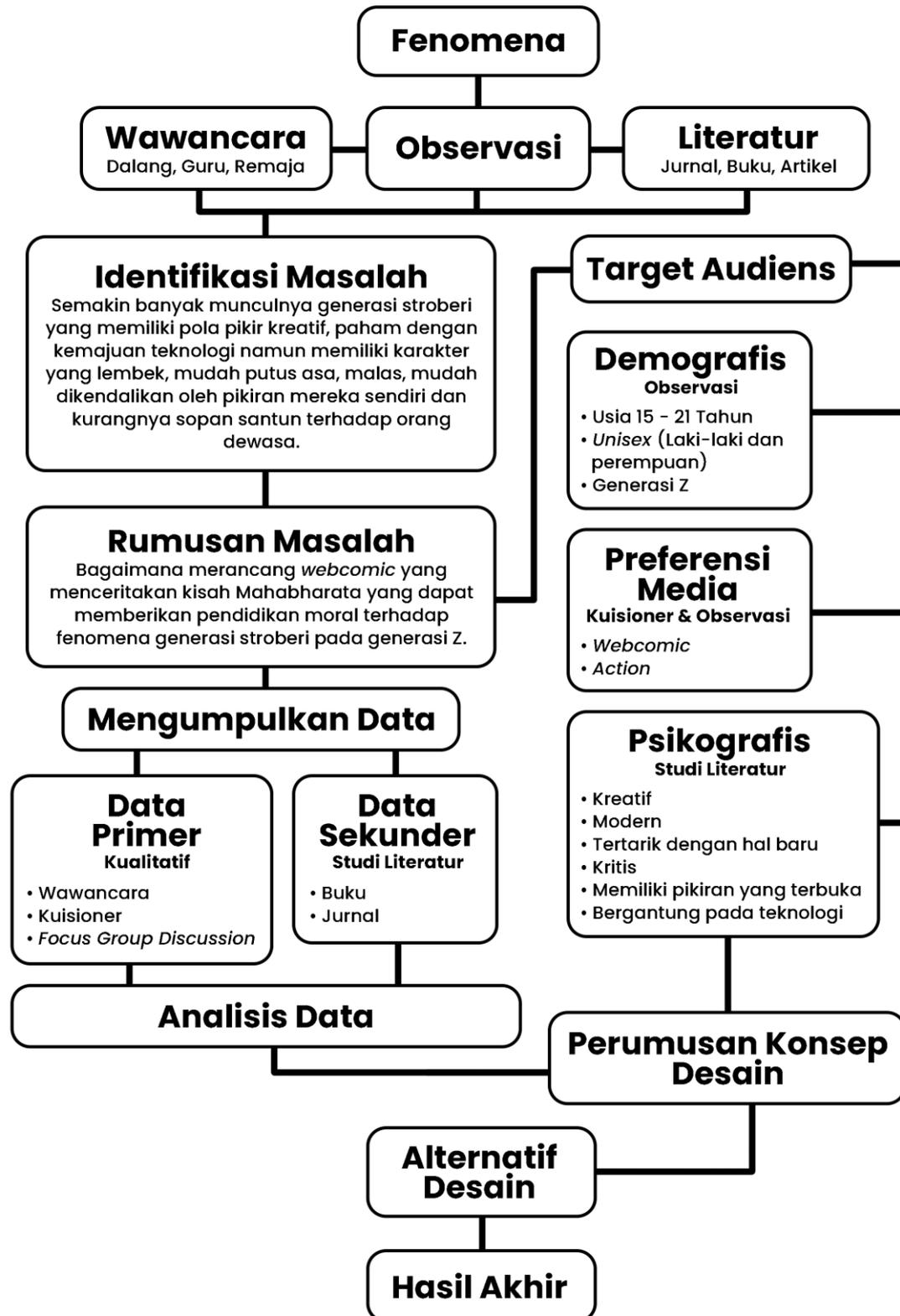
1.5. Tujuan Perancangan

1. Untuk mengenalkan kembali kisah Mahabharata pada generasi stroberi melalui platform Webtoon
2. Untuk memberikan sebuah pendidikan moral terhadap generasi stroberi pada usia 15 – 21 tahun
3. Untuk menarik minat budaya generasi stroberi terhadap kisah pewayangan

1.6. Manfaat Hasil Perancangan

1. Menambah pengetahuan generasi stroberi mengenai kisah Mahabharata
2. Menekan munculnya generasi stroberi
3. Memberikan sebuah *role model* kepada para generasi stroberi dalam membantu pembentukan karakter baik dari generasi stroberi tersebut
4. Meningkatkan perindustrian komik lokal spesifiknya di bagian kisah pewayangan

1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumen Pribadi diakses pada 11 November 2023)