

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya di Jawa Timur sangat beragam, mulai dari kesenian sampai budaya mistis yang dipercaya sejak dari dulu dan sudah menjadi hal yang lumrah bagi masyarakatnya. Masyarakat Jawa selalu mengutamakan unggah-ungguh atau tata krama yang dimana sudah ditanamkan sejak kecil untuk menghormati dan mendahulukan manusia yang lebih tua, bahkan untuk menghormati alam, karena bukan hanya manusia yang hidup di dunia ini. Setiap daerah memiliki jenis budaya dan cara-cara yang berbeda dalam melakukannya.

Seiring berjalannya waktu, budaya-budaya ini mulai memudar dikarenakan masuknya budaya luar dan berkembangnya teknologi modern yang sudah memasuki daerah-daerah di Indonesia. Seperti halnya pengaruh internet, gadget, dll. Hal ini sangat berdampak pada budaya lokal seperti kesenian tradisional dan khususnya budaya mistis yang seharusnya tetap dilestarikan dan dipercaya.

Budaya mistis di Jawa Timur telah dipercaya oleh para leluhur. Terlepas dari itu masyarakat saat ini khususnya di kalangan muda atau remaja lebih memilih untuk mengikuti budaya luar, sedangkan untuk mengenal budaya mistis ini hanya seputar makhluk ghaib atau dedemitan, pemahaman seperti inilah yang membuat kepercayaan budaya mistis menjadi sedikit berat sebelah yang seharusnya bukan hanya kepercayaan tentang adanya makhluk ghaib, melainkan juga tentang unggah-ungguh, pamali, ilmu spiritual atau kebatinan, dan keseniannya.

Untuk membantu mengenalkan kembali tentang budaya mistis di Jawa Timur, penulis merancang sebuah buku ilustrasi *Mistical Culture* guna mengenalkan budaya mistis di Jawa Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi digital dengan tema budaya mistis pamali Jawa Timur ?

1.3 Tujuan

- a. Perancangan ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi digital dengan tema budaya mistis pamali Jawa Timur.
- b. menghasilkan sebuah buku ilustrasi berbasis digital guna menjelaskan dan mengenalkan budaya mistis pamali di Jawa Timur agar dapat dibudayakan dan tetap menjadi budaya sehingga masyarakat khususnya kalangan muda mengetahui budaya mistis pamali.

1.4 Manfaat

Perancangan buku ilustrasi *Mistical Culture* terdiri dari beberapa manfaat, antara lain :

- a. Manfaat praktis

Penerapan dengan menggunakan media buku ilustrasi diharapkan dapat memberikan kesan menarik untuk mengetahui budaya pamali.

b. Manfaat teoritis

Perancangan buku ilustrasi digital “*Mistical Culture*” Pamali ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang budaya mistis pamali Jawa Timur.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan buku ilustrasi ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Perancangan buku ilustrasi ini menjelaskan dan mengilustrasikan tentang budaya mistis di Jawa Timur.
- b. Daerah penelitian hanya mencakup wilayah Jawa Timur
- c. Budaya mistis akan seputar pamali.
- d. Ilustrasi menggunakan gaya *semi-realism* dilakukan secara digital.
- e. Target *audience* di kalangan muda atau remaja.
- f. Buku bersifat digital dan fisik.
- g. Buku akan disebarakan melalui media sosial dan ebook.
- h. Software yang digunakan Adobe Photoshop dan Paint tool SAI.

1.6 Metode

Perancangan yang dilakukan penulis menggunakan pendekatan *Design Thinking* dengan mengutamakan dari hasil wawancara yang didapat dari narasumber yang dilakukan pada Taman Krida Budaya yang berlokasi di Jl. Soekarno Hatta No.7, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang. Metode dalam perancangan ini diadopsi dari metode *Design Thinking* menurut Stanford/IDF. *Desain Thinking* sendiri adalah salah satu metode baru dalam melakukan proses

desain. *Desain Thinking* merupakan metode penyelesaian masalah yang berfokus pada pengguna atau user. (Eva Y, 2020).

Dalam versi Stanford/ IDF terdapat 5 tahapan yang dilakukan yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test. (Eva Y, 2020).

1. *Empathize* (empati) merupakan proses desain yang dimana prosesnya berpusat pada imajinasi manusia.
2. *Define* (definisi) yaitu tahap analisis dari data yang diperoleh selama tahap awal, yang kemudian dipilih dan dianalisis sehingga masalah yang dihadapi dapat teridentifikasi dan bisa dirumuskan .
3. *Ideate* (rancang) merupakan tahap proses yang menghasilkan solusi dari masalah.
4. *Prototype* (prototipe) Adalah tahap dimana proses dilakukannya prototype dari data yang diperoleh.
5. *Test* (pengujian) tahap akhir yang dilakukan sehingga mendapat solusi yang nantinya sesuai dengan harapan penulis, khususnya dengan calon pembaca.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Malang-Blitar pada tahun 2021 pada bulan Januari sampai maret, penulis melakukan observasi tempat sebagai bahan referensi untuk ilustrasi yang akan digunakan dalam buku, setelah melakukan observasi penulis melakukan sesi wawancara terhadap narasumber setelah mendapat data penulis melakukan analisis data. Data diperbarui pada bulan april dengan menambahkan

proses pembuatan sketsa kasar untuk ilustrasi pada buku dan diperbarui kembali pada bulan september.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Pada proses ini penulis memerlukan beberapa alat dan bahan untuk menunjang penelitian. Alat dan bahan yang didapat dari beberapa instrumen, yaitu :

1. Instrumen penggalian data

Instrumen penggalian data menggunakan wawancara yang disusun agar mendapatkan informasi dengan tepat. Penulis mencantumkan daftar pertanyaan agar mempermudah saat melakukan wawancara.

2. Instrumen pengolahan data

- a. Catatan

Catatan digunakan sebagai pengingat dari data yang didapat saat wawancara, catatan yang digunakan yaitu berupa catatan tertulis.

- b. Sketch book

Instrumen ini digunakan untuk membuat ilustrasi sketsa kasar saat berada ditempat observasi sebagai bahan referensi dalam buku "*Mistical Culture*", referensi berupa gambar dari gapura dari taman wisata religi makam Bung Karno di Blitar

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Pengumpulan data menggunakan pengumpulan data primer sebagai berikut :

a. Wawancara

Pada proses ini yang dilakukan penulis dalam pengumpulan data adalah dengan wawancara. Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam pengumpulan data. Dengan melakukan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang suatu objek yang diteliti. (A. Muri Yusuf, 2016). Wawancara dilakukan secara langsung kepada Bapak Deni selaku juru kunci taman Krida Budaya yang berada di Jl. Soekarno Hatta No.7, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur. Wawancara dilakukan bertujuan untuk menggali informasi lebih dalam.

b. Angket

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada koresponden untuk mengetahui eksistensi budaya mistis pamali saat ini.

Pengumpulan data menggunakan pengumpulan data sekunder sebagai berikut :

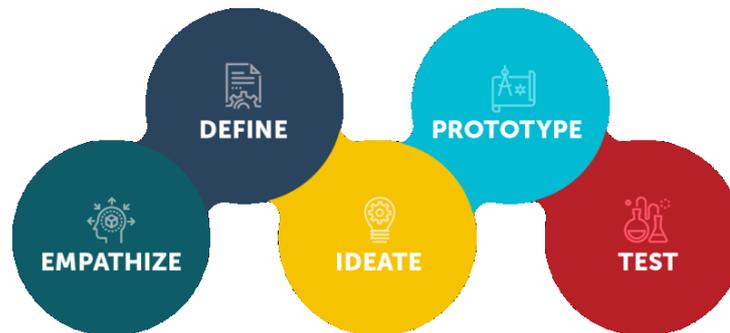
a. Studi Pustaka

Dalam studi pustaka buku yang menjadi acuan adalah buku Kisah Tanah Jawa “ Investigasi Mitos dan Mistis” yang ditulis Bonaventura D. Genta dan Mada Zidan dan diterbitkan oleh GagasMedia

1.6.4 Analisis Data

Pada tahap analisis digunakan metode Analisis Deskriptif Kualitatif. Menurut Mukhtar (2013: 10) metode penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan peneliti untuk menemukan pengetahuan atau teori terhadap penelitian pada satu waktu tertentu.

1.6.5 Prosedur



Gambar 1. 1 Design Thinking

Setelah semua data sudah terkumpul, maka akan dilakukan analisis menggunakan *Design Thinking*. Penjelasan singkat sebagai berikut :

a. Tahap *Empathize*

Pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka, observasi, dan angket. studi pustaka yang digunakan adalah literatur buku dari “Investigasi Mitos dan Mistis” yang ditulis Bonaventura D. Genta dan Mada Zidan, yang selanjutnya observasi dimana penulis melakukan observasi di tempat narasumber yang kemudian dilanjutkan pada tahap angket yaitu dengan wawancara kepada narasumber

b. Tahap *Define*

Melakukan analisis pada data yang sudah didapat saat melakukan observasi maupun wawancara. Kegiatan ini dilakukan pada saat telah melakukan tahap *Empathize* yaitu dengan menganalisa hasil dari observasi dan wawancara yang diperoleh.

c. Tahap *Ideate*

Merupakan tahap eksplorasi Ide dan melakukan pengembangan ide dari data yang sudah didapat pada tahap *Define*. pada tahapan ini penulis melakukan konsep desain untuk mendasari dari desain yang nantinya dibuat. rumusan konsep desain nantinya akan memuat masalah yang dilanjutkan dengan perumusan konsep yang dianggap paling tepat

d. Tahap *Prototype*

Merupakan tahap dimana perwujudan dari ide kedalam bentuk *prototype* sederhana. Tahap ini berisi realisasi dari desain dan presentasi dari desain final yang selanjutnya dilakukan tahap evaluasi akhir dan penilaian. Nantinya penulis akan membuat perancangan buku ilustrasi *Mistical Culture* sebagai ilustrasi pendukung, yang akan diterapkan dalam pembahasan budaya mistis pamali.

e. Tahap *Test*

Adalah tahap dimana penulis melakukan tahap presentasi yang nantinya akan mendapat masukan dan komentar dari pembaca dan dosen pembimbing. Metode yang digunakan yaitu pengujian dengan menggunakan metode validasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini disusun terdiri dari beberapa bab, antara lain sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, yaitu tentang adanya budaya mistis di Jawa Timur, alasan memudarnya budaya-budaya ini, dan pemahaman budaya mistis. Lalu menjelaskan rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisikan mengenai referensi dari penelitian terdahulu dan teori terkait yang terdapat pada beberapa buku atau jurnal yang dapat dijadikan sebagai penunjang dalam perancangan buku ilustrasi *Mistical Culture*. Seperti halnya teori buku, makna dari setiap budaya mistis, ilustrasi, dan layout.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisikan tentang identifikasi dan pemecahan masalah. Kemudian konsep dan proses perancangan.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas gambaran umum obyek penelitian, implementasi yang meliputi media utama, media pendukung, yang kemudian dilakukan uji coba.

BAB V Penutup

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran.