

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Yogyakarta tidak hanya terkenal dengan pendidikan, adat, dan budayanya. Namun Yogyakarta sendiri terkenal dengan tata krama atau kesopanan tinggi yang merupakan komponen penting dalam berkomunikasi dari setiap individu. Tata krama merupakan adat sopan santun yang dalam bahasa Jawa disebut "*unggah-ungguh*", akan tetapi seiring berkembangnya teknologi, perkembangan budaya modern di Yogyakarta menggeser nilai-nilai budaya *unggah-ungguh*. *Unggah-ungguh* merupakan budaya beretika dalam kehidupan sehari-hari yang diterapkan dari orang Jawa terdahulu. Setiap orang sejak kecil diberi arahan dari orang tua bagaimana sopan terhadap orang lain terutama yang lebih tua. Hal tersebut sudah menjadi sikap yang diterapkan oleh semua orang di Indonesia. *Unggah-ungguh* sendiri berasal dari dua kata digabungkan yang memiliki arti sikap yang selalu berhati-hati dalam membawa diri dalam bertingkah laku yang sesuai agar tidak mengganggu orang lain atau menimbulkan konflik sosial masyarakat yang tidak diinginkan. Dalam hal ini orang Jawa selalu menjaga tata krama dan memperhatikan etika sosial dan sopan santun demi terjaganya kehidupan yang rukun dan damai tanpa konflik (Handayani, 2009:26). Dalam perilaku *unggah-ungguh* ada beberapa macam hal dasar yang diterapkan seperti mengucapkan "*nuwun sewu*" atau permisi saat melintas di depan orang tua, menjaga tutur kata dengan menggunakan bahasa yang lebih sopan (dalam bahasa Jawa menggunakan *basa kromo alus*) ketika bercakap dengan orang yang lebih tua, selalu mengucapkan salam ketika masuk rumah atau keluar rumah, dan sikap tata krama lainnya.

Perkembangan teknologi dan budaya di masa globalisasi saat ini menggeser nilai-nilai *unggah-ungguh* di kehidupan remaja Yogyakarta. Orang Jawa di masa sekarang mulai meninggalkan nilai-nilai tata krama, terdapat pergeseran pandangan budaya Jawa yang merupakan budaya tradisional (Hartomo, 2008:1). Dalam artikel di *website KOMPAS.COM* yang di-*publish* pada bulan April tahun 2016 ("*Sekarang Jogja Sudah Kehilangan Kejogjaannya...*")

Halaman all - Kompas.com) pada acara pengenalan 15 bakal calon Wali Kota Yogyakarta oleh Jogja Independen (*Joint*), Sugeng Sumiyoto, seorang ketua RW 01 Golo, Pandean, Umbulharjo menyampaikan pesan dari warganya yang mengatakan Jogja saat ini telah kehilangan kejogjaannya, hilangnya *unggah-ungguh* anak muda dan simbol-simbol budaya mulai luntur. Contoh dari hal tersebut banyak terjadi pada remaja dimana sikap tata krama tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti bersikap sopan dalam mengucapkan tutur kata kepada orang yang lebih tua, pulang terlalu malam tanpa memberitahu orang tua, mengendarai sepeda motor di jalan pemukiman warga dengan tidak memperlambat laju kendaraan dan tidak mengucapkan “*nuwun sewu*” saat melintas di area perkampungan warga setempat. Pelajaran tentang nilai-nilai budaya sopan santun dan tata krama seharusnya sudah diajarkan dari orang tua dan dalam pendidikan sekolah, namun remaja generasi sekarang memilih menangkap informasi dari teknologi yang lebih dapat menghibur daripada pengetahuan umum yang seharusnya diterapkan di kehidupan sehari-hari. Tata krama digunakan setiap hari sebagai pengendalian sosial, namun globalisasi mengalihkan pandangan etika sopan santun remaja Yogyakarta melalui media sosial yang sudah menjadi kebutuhan primer setiap hari. Tidak banyak konten informasi yang didapatkan dalam media sosial yang mengandung unsur pelajaran positif yang didapatkan seperti nilai tata krama dalam bersosialisasi, namun hanya sebatas mengisi waktu luang dengan hiburan.

Budaya tingkah laku dari remaja sekarang sudah terpengaruh dari konten media sosial yang salah satunya adalah konten komedi. Konten komedi saat ini semakin berbeda dan banyak mengangkat genre sarkasme cerita yang sensitif (SARA) dan menggunakan kata kasar hanya untuk sebuah candaan. Contoh akibat buruk di kehidupan kaum remaja sehari-hari dari konten komedi sensitif di media sosial saat ini, yaitu banyak yang tidak memiliki tutur kata yang baik dan tidak memperhatikan perbedaan penggunaan sikap dan bahasa saat berbicara kepada orang yang lebih tua atau teman sebaya. Konten hiburan media sosial seperti itu sudah banyak dikemas dalam bentuk gambar seperti *meme* dan komik *strip* dengan mengangkat candaan sensitif dan menggunakan

kata kasar yang sebenarnya tidak memiliki tujuan positif, namun lebih disukai oleh kaum remaja.

Berdasarkan salah satu contoh konten yang dijabarkan sebelumnya, komik *strip* merupakan media yang dapat dibaca secara ringan yang dulu ada pada surat kabar dan sekarang banyak digunakan komikus untuk mengkritik kejadian sosial seperti contohnya KOSTUM (Komik Strip Untuk Umum) ciptaan Haryadhi. KOSTUM tidak pernah jauh menyindir dari situasi politik, ekonomi, dan sosial yang terjadi di negara Indonesia untuk bentuk aspirasi Haryadhi dalam menanggapi berbagai permasalahan yang hangat terjadi walaupun dalam komiknya terkadang di rasa terlalu pedas bagi orang-orang tertentu (Salam, B., Prasetyo, I. J., & Susilo, D., 2018:18). Dari hasil wawancara penulis kepada 30 remaja 17-22 tahun, contoh komik *strip* komedi yang menjadi favorit adalah Tahilalats, *Ghostycomics*, Pepekomik dan lainnya yang memiliki genre satir mengangkat kejadian nyata yang terkadang sensitif dikemas dalam sebuah komedi. Namun, sudah terlalu banyak genre komedi sarkasme dalam komik *strip* tersebar di Instagram yang hanya memberikan sebuah komedi dengan menyindir tapi tidak memiliki penyampaian makna positif yang dapat digunakan dalam kehidupan nyata. Maka dari itu, dalam sebuah konten hiburan komik *strip* memiliki potensi untuk merancang sebuah komik komedi yang santun menceritakan kehidupan ber-*unggah-ungguh* yang dikemas dengan bahasa dan sikap bertata krama di kehidupan nyata. Selain menjadi hiburan, komik ini dapat menjadi edukasi bagi remaja sebagai pengalaman dan kesadaran dalam sopan santun di kehidupan nyata.

B. Rumusan Perancangan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan, rumusan yang bisa diuraikan adalah bagaimana merancang komik *strip* yang santun dan menghibur tentang kehidupan *unggah-ungguh* kepada remaja?

C. Batasan Masalah Perancangan

Pembahasan ini perlu dibatasi agar tidak menyimpang dari tujuan semula direncanakan sehingga mempermudah data dan informasi yang diperlukan, batasan-batasan tersebut sebagai berikut:

- a. Mengangkat jenis *unggah-ungguh* tentang sopan santun di kehidupan sehari-hari seperti etika bertutur kata dan bersikap di depan orang lain terutama kepada yang lebih tua.
- b. Publikasi perancangan komik *strip* melalui media sosial *Instagram* karena menjadi aplikasi *digital* yang tepat untuk menyampaikan pesan gambar ke publik.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang komik *strip* yang bersifat santun dan menghibur untuk memberikan kesadaran kepada anak muda Yogyakarta tentang budaya *unggah-ungguh* dalam bertutur kata dan bersikap lebih sopan dalam bermasyarakat.

E. Manfaat Perancangan

a. Bagi Lembaga (STSRD VISI)

Melengkapi kajian ilmu dalam perancangan komunikasi visual dan menjadi sumber referensi dalam pembuatan komik *strip* tentang kebudayaan Yogyakarta.

b. Bagi bidang keilmuan DKV

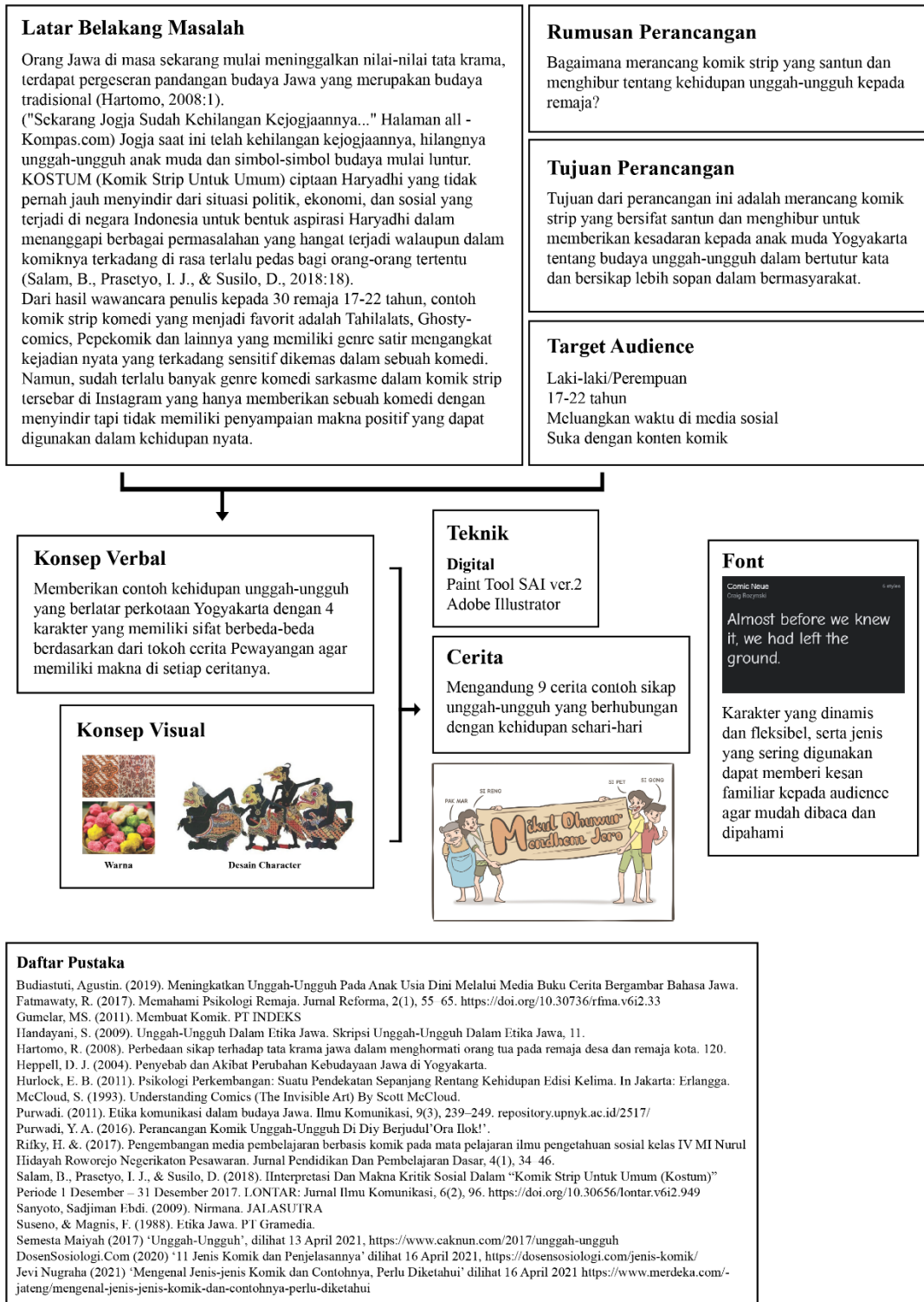
Menjadi landasan perancangan di bidang DKV pada pembahasan komunikasi visual dalam komik *strip* meliputi gaya desain, pemilihan warna, tipografi, dan keilmuan DKV lainnya secara keseluruhan.

c. Bagi Masyarakat

Menjadi sebuah edukasi dalam melestarikan budaya Yogyakarta tentang *unggah-ungguh* demi menaikkan kembali nilai-nilai tata krama dalam masyarakat kepada generasi muda Indonesia.

F. Skema Perancangan

Perancangan Komik Strip Budaya Unggah-Ungguh Di Yogyakarta



Gambar 1.1 "Skema Perancangan"
(Sumber: Dokumentasi Penulis)