

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang**

Kelompok etnik atau suku bangsa adalah suatu golongan manusia yang anggota-anggotanya mengidentifikasi dirinya dengan sesamanya biasanya berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama. Sedangkan tradisi merupakan sesuatu yang sudah dilaksanakan sejak lama dan terus menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat, seringkali dilakukan oleh suatu negara, kebudayaan, waktu, atau agama yang sama. Disisi lain budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya juga sebuah sistem yang mempunyai koherensi, bentuk-bentuk simbolis yang berupa kata, benda, sastra, lukisan, nyanyian, musik, serta kepercayaan. Sistem budaya tidak pernah berhenti ia juga mengalami perubahan dan perkembangan, baik karena dorongan-dorongan dari dalam maupun dorongan dari luar.

Seperti halnya suku baduy yang merupakan salah satu etnis yang tidak terpisahkan dari Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan posisi geografis dan administratif berada disekitar pegunungan kendeng di desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Kearifan lokal masyarakat baduy menjadi sangat menarik untuk dibahas mengingat masih adanya eksistensi sebuah suku pedalaman di tengah gempuran era modernisasi dan globalisasi, perkembangan zaman yang semakin maju dengan segala macam teknologi canggih yang menyertainya, ternyata tidak mampu mengusik eksistensi suku baduy untuk tetap memegang teguh adat istiadat yang telah diwariskan oleh leluhurnya, yang mana suku baduy lebih memilih untuk terisolasi dari dunia luar dan berpegang teguh pada pola hidup yang sederhana juga tradisional. kearifan lokal masyarakat baduy menjadi sebuah kajian yang

akan dibahas lebih jauh, mengingat pentingnya menerapkan nilai-nilai kearifan lokal yang saat ini sudah banyak dilupakan. Dibalik semua pengetahuan tentang suku baduy ternyata masih ada golongan masyarakat yang belum mengetahui secara mendalam gambaran mengenai suku baduy yang lahir sebagai warisan budaya Indonesia, khususnya pada generasi z yang notabennya kurang memperdulikan kebudayaan yang dimilikinya, bahkan pada generasi z yang ada di kabupaten Tangerang padahal mereka menempati provinsi yang sama yaitu di provinsi Banten, kebanyakan dari mereka hanya tau suku baduy sekilas saja dengan gambaran sebuah suku yang menolak modernisasi dengan pakaian serba hitam tanpa mengetahui makna yang terkandung didalam serta mereka belum begitu mengetahui tentang kehidupan dan tradisi yang dilakukan oleh suku baduy terlebih banyak nilai yang cukup menarik dibalik kehidupan dan tradisi suku baduy yang mereka lakukan.

Generasi z disebut juga igeneration, generasi net atau generasi internet dimana disaat generasi ini lahir perkembangan internet sudah mulai maju, mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti nge-tweet menggunakan ponsel, browsing dengan komputer, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka (4muda 2015), hal ini disebabkan karena adanya teknologi dan modernisasi sehingga era generasi z dapat dengan mudah mengakses budaya-budaya luar negeri tanpa memfilternya sehingga mereka lupa dengan jati diri mereka sebagai bangsa indonesia, dari fenomena tersebut dapat disimpulkan bahwa rasa bangga akan kepedulian dan rasa pengetahuan yang kurang tertanam dibenak generasi z, mereka lebih tertarik dengan kebudayaan asing salah satu penyebabnya adalah kurangnya informasi kekayaan mengenai budaya indonesia yang dimiliki pada generasi z, dari permasalahan ini perlu adanya media

informasi digital tentang edukasi mengenai suku baduy yang dapat memperluas pengetahuan generasi z.

## **1.2 Rumusan Masalah Perancangan**

Dari uraian diatas dapat di simpulkan masalah yang di hadapi dalam merancang *motion graphic* suku baduy bagi generadi z antara lain adalah:

1. Bagaimana membuat perancangan *motion graphic* tentang suku baduy sebagai media edukasi terhadap generasi z ?

## **1.3 Batasan Perancangan**

Agar perancangan ini tidak menyimpang dari apa yang telah terkonsep, maka perlu adanya batasan-batasan. Batasan-batasan konsep ini sebagai berikut:

1. Pokok masalah yang diteliti pada perancangan adalah mengenai kehidupan dan tradisi saja
2. Tradisi yang dibahas hanya tradisi berladang karena bagi masyarakat baduy tradisi berladang merupakan kewajiban pokok yang harus dipenuhi aturannya sebagai upaya mereka untuk menjaga keselarasannya dengan alam.
3. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah flat desain, karena gaya visual ini akan membuat informasi lebih mudah ditangkap oleh audience sesuai dengan karakteristik flat desain yang sederhana.
4. Durasi *motion graphic* ini dibatasi durasi 3-7 menit.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Membuat media *motion graphic* sebagai media edukasi dan pengenalan suku baduy terhadap generasi z sebagai pemicu agar generasi z sadar akan budaya dan juga warisan bangsa indonesia.

## **1.5 Manfaat Perancangan**

1. Untuk Lembaga

- Menambah referensi bagi akademis khususnya desain komunikasi visual mengenai perancangan sebuah *motion graphic*, serta sebagai bahan masukan untuk penulis selanjutnya

2. Bidang keilmuan

- Menambah pengetahuan tentang salah satu kearifan lokal yang ada di indonesia dan menambah pengetahuan tentang *motion graphic*

3. Bagi Masyarakat umum

- Agar masyarakat khususnya generasi z teredukasi bahwa indonesia adalah bangsa yang kaya akan budaya salah satunya adalah suku baduy yang menjadi aset budaya bangsa indonesia

## 1.6 Skema Perancangan

