**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Keanekaragaman budaya tiap daerah yang berbeda-beda mengandung suatu perangkat budaya tertentu yang memiliki keunikan dalam pewarisan atau pelestariannya. Dewasa ini generasi muda cenderung bergaya hidup modern yang mengesampingkan sikap peduli akan warisan kebudayan lokal daerah mereka sendiri. Hal ini dapat dilihat dari kegemaran generasi muda melihat, menikmati bahkan mengikuti budaya asing yang cenderung bertentangan dengan budaya bangsa. Tradisi budaya acap kali terlupakan karena adanya anggapan bahwa tradisi atau adat istiadat yang ada terlalu kuno atau tidak sesuai dengan perkembangan masa sekarang yang serba canggih. Hal ini tidak sepenuhnya disalahkan kepada generasi muda itu sendiri, karena generasi muda hanya objek yang menyesuaikan perkembangan zaman yang terus melaju.

Dalam hal ini, paradigma tersebut juga berpengaruh pada pola perilaku generasi muda yang menganggap keraton sebagai tempat yang biasa, beserta tradisi dan keunikan di dalamnya bukan lagi hal yang menarik untuk dikunjungi, dipelajari bahkan untuk dilestarikan, maka tidaklah heran apabila beberapa tahun ke depan generasi muda tidak akan mengenal budaya dan tradisi bangsa sendiri. Dalam hal ini budaya Keraton Kasepuhan yakni tradisi upacara Panjang Jimat mengandung nilai-nilai yang sarat akan makna di antaranya adalah nilai religius sebagai peringatan kelahiran seorang tokoh besar Nabi Muhammad SAW suri tauladan umat manusia yang wajib dicontoh perilakunya, nilai gotong royong di mana dalam mempersiapkan upacara tersebut saling bekerja sama, nilai estetika dan nilai historis dimana simbol-simbol dari warisan sejarah keraton dalam bentuk benda diperlihatkan bernilai seni tinggi diharapkan agar generasi muda tertarik untuk mengetahui lebih dalam dan turut ikut melestarikan. Selain itu, yang menjadi permasalahan adalah kurangnya publikasi dan promosi kepada generasi muda luas akan pentingnya mengetahui dan menghayati kearifan budaya lokal yang kaya akan nilai-nilai luhur yang wajib dilestarikan untuk menjaga eksistensi budaya bangsa agar tidak tergerus perkembangan zaman.

Upacara Panjang Jimat yang merupakan fragmen kelahiran Nabi Muhammad SAW, yang memberi rahmat seluruh alam semesta. Tradisi ini sebagai penyemangat kaum muslim untuk kembali kepada dua sumber kehidupan yaitu Al Qur’an dan Hadist Rosulullah. Keanekaragaman budaya yang dimiliki tersebut sekiranya menjadi suatu kebanggaan, bahwa kebudayaan lokal atau daerah dapat memperkaya budaya bangsa. Bangsa yang besar adalah bangsa yang kaya akan seni budaya yang dimilikinya. Selain itu harus disadari pentingnya pembinaan, pengembangan, dan pelestarian agar keberadaannya tidak hilang dan menjadi identitas bangsa, sekaligus membawa nama baik daerahnya yang harus dimiliki dan dihargai oleh masyarakatnya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian rancangan media promosi tradisi Upacara Panjang Jimat Keraton Kasepuhan sebagai aset budaya lokal dalam upaya pelestarian budaya bangsa. Seperti diketahui tradisi upacara panjang jimat ini memiliki banyak nilai Tradisi dan Religius yang harus dilestarikan dan dikembangkan agar tidak hilang tergerus masa, serta agar dapat terus dinikmati oleh generasi berikutnya sebagai warisan kekayaan budaya bangsa. Selain itu, Keraton Kasepuhan ini merupakan salah satu aset budaya lokal Pemerintah Kota Cirebon yang memiliki banyak manfaat, baik bagi pemerintah lokal maupun pusat. Apabila nilai budaya dari keberfungsian Keraton Kasepuhan telah tergerus oleh arus jaman, maka tidak mustahil apabila nilai budaya yang dimiliki oleh Keraton Kasepuhan akan tergerus oleh beraneka ragam kebudayaan yang berasal dari luar yang akan mengalahkan kebudayaan nasional itu sendiri.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

* Kurangnya kesadaran dan minat generasi muda terhadap budaya lokal Cirebon.
* Kurangnya media informasi yang interaktif terhadap generasi muda untuk mendapatkan pengetahuan mengenai panjang jimat.
  1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis dapat merumuskan masalah yang dijadikan sebagai fokus penelitian pembelajaran ini, yaitu :

Bagaimana merancang media untuk mengenalkan dan melestarikan serta meneladani nilai nilai tradisi dan religius yang terkandung dalam tradisi panjang jimat kepada generasi muda usia 20 - 25 tahun?

* 1. **Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dikaji dalam penulisan ini adalah mengenai tradisi Panjang Jimat. Panjang Jimat merupakan bagian dari salah satu wisata religi yang dilaksanakan setiap setahun sekali. Capaian dibatasi sampai pada mengenalkan dan melestarikan panjang jimat itu sendiri. Adapun target audiens adalah berusia 20 - 25 tahun.

* 1. **Maksud dan Tujuan**

**Maksud**

1. Membuat Perancangan Promosi yang mudah dimengerti oleh generasi muda agar tumbuh rasa ingin mengenali, mencintai dan melestarikan Panjang Jimat
2. Merancang media untuk mengenalkan, mencintai dan melestarikan tradisi panjang jimat sebagai aset budaya lokal kepada generasi muda.

**Tujuan**

Tumbuhnya sikap pada generasi muda yang mengenali, mencintai dan melestarikan tradisi budaya Panjang Jimat.

* 1. **Kerangka Perancangan**

Latar Belakang Masalah

Analisis Data

Solusi

Final

Rumusan Masalah

Pengumpulan Data

Observasi

Wawancara

Studi Literatur

Kuesioner

Perancangan

Strategi Komunikasi

Strategi Pesan

Strategi Kreatif

Konsep Media

Metode Penelitian

Kualitatif

**Gambar 1.1** Kerangka Perancangan

* 1. **Metodologi**

Metode penelitian kualitatif adalah sebuah cara/upaya lebih untuk menekunkan pada aspek pemahaman secara mendalam pada suatu permasalahan.

* + 1. **Metode Penelitian**

Perancangan ini dibuat berdasarkan beberapa sumber yaitu teori berupa pengertian promosi, ilustrasi, fotografi, *layout* dan teori pendukung lainnya. Adapun teknik pengumpulan data dalam perancangan ini sebagai berikut:

a. Data Primer

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan kuesioner kepada target primer yaitu generasi muda usia 20-25 tahun.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dengan cara tinjauan literatur berupa artikel yang berhubungan dengan tradisi upacara panjang jimat, dan bagaimana cara melestarikannya dengan nilai-nilai budaya yang ada pada tradisi tersebut, di antaranya yaitu :

**Kuesioner**

Kuesioner diberikan dalam bentuk *google form* yang disebarkan kepada target primer yaitu generasi muda.

**Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada beberapa generasi muda dan Dinas budaya dan pariwisata Cirebon. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peran dinas budaya dan pariwisata Cirebon terhadap tradisi upacara panjang imat agar lebih dikenal dan dapat dilestarikan oleh generasi muda.

**Studi Literatur**

Perancangan disusun berdasarkan pada literatur sumber resmi seperti buku (Babad Cirebon dan buku yang berhubungan dengan panjang jimat), serta artikel dari *website* resmi.

* + 1. **Metode Perancangan**

Perancangan karya ini dilakukan dengan beberapa hal yang dibuat, di antaranya membuat tahapan media berdasarkan fungsinya. Metoda yang digunakan dalam perancangan ini adalah tahapan *AISAS* *(Attention, Interest, Search, Action dan Share)*. Untuk lebih jelasnya penulis akan memaparkan penulisan pada BAB IV. Konsep strategi komunikasi yang digunakan adalah strategi komunikasi emosional. Pemilihan menggunakan emosional ini dilakukan karena untuk menciptakan respon berdasarkan sikap dan perasaan, pembaca (generasi muda).

* 1. **Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran tentang karya tulis ini, maka penulis menyajikan pembahasan dengan sistematika sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Pemaparan berupa latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, kerangka perancangan, metoda penelitian, metoda perancangan, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Menjelaskan teori atau pedoman yang digunakan dalam perancangan media interaktif ini.

**BAB III DATA DAN ANALISIS**

Memaparkan data dan fakta, analisis data meliputi analisis permasalahan, data target, *insight*, dan *what to say*.

**BAB IV KONSEP PERANCANGAN**

Menguraikan secara rinci mengenai langkah-langkah perancangan media, mulai dari strategi komunikasi, strategi pesan, strategi kreatif hingga strategi media.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisi mengenai kesimpulan dan saran yang dilakukan penulis.