

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Society 5.0 kini hadir dan membawa banyak tantangan dan perkembangan baru. Pada periode ini, masyarakat yang berpusat pada manusia dan berkembang pesat dalam teknologi digambarkan mampu bekerja melalui suatu teknologi canggih, seperti Internet of Things dan Kecerdasan Buatan, guna mengatasi permasalahan sosial yang terhubung baik di dunia fisik maupun virtual (Rouf, 2019, hal. 910). Kesehatan, transportasi, pertanian, industri, dan pendidikan hanyalah beberapa bidang kehidupan yang akan terkena dampak Society 5.0 (UU Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Kemampuan menggunakan sistem teknologi baik nyata maupun virtual akan menjadi tolak ukur kemajuan bangsa dan individu di zaman sekarang. Perkembangan teknologi dan informasi berlangsung begitu pesat dan sering kali sulit diprediksi. Karena itu, untuk dapat dianggap berhasil, setiap individu perlu memiliki kemampuan beradaptasi dengan cepat terhadap kemajuan yang terjadi.

Di era Society 5.0, aktivitas yang mendasar seluruh masyarakat untuk menunjang aktivitas sehari-hari adalah literasi (Anggraeni, dkk., 2019, hal. 190). Literasi digital elemen krusial yang harus terus dikembangkan dalam era Society 5.0. Menurut Setyaningsih et al. (2019, hal. 1203) menyatakan bahwa literasi digital mencakup minat, perilaku, dan keterampilan seseorang dalam memanfaatkan teknologi digital serta

alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, menciptakan pengetahuan baru, serta berinteraksi dengan orang lain. Pengembangan literasi digital sangat penting dalam konteks Society 5.0 karena dua alasan. Pertama, berkat kemajuan teknologi, informasi dapat diakses dengan cepat di era Society 5.0 dan telah terdigitalisasi dan terkomputasi (Anggraeni et al., 2019, hal. 191). Kedua, keterampilan literasi digital diperlukan untuk menjaga stabilitas sosial masyarakat di zaman sekarang ini karena agar tidak adanya penyalahgunaan big data dan tingginya tingkat kejahatan dunia maya berpotensi mengganggu stabilitas sosial tersebut (Istiqomah, 2018, hal. 10).

Pada era globalisasi, informasi memiliki kekuatan yang luar biasa dalam membentuk cara berpikir seseorang. Kebudayaan Barat sering didefinisikan dengan konsep modernitas atau modernisasi, bertolak belakang dengan kebudayaan Timur dianggap lebih tradisional atau konvensional. Fakta menunjukkan bahwa rakyat Indonesia saat ini cenderung lebih mengadopsi budaya asing yang mereka anggap lebih menarik, unik, dan sederhana. Banyak budaya lokal yang mulai memudar karena minimnya generasi penerus yang berminat untuk mempelajari dan melestarikan warisan budaya tersebut. Malinowski berpendapat bahwa kebudayaan yang dominan dan dinamis akan memengaruhi kebudayaan yang lebih lemah dan pasif melalui interaksi budaya (Malinowski dalam Mulyana, 2005, hal. 21). Teori ini terlihat jelas dalam penurunan pakem-pakem kebudayaan Indonesia yang cenderung mengadopsi budaya Barat.

Budaya dan teknologi adalah dua hal yang akan maju seiring berjalannya waktu. Berkat meluasnya penggunaan teknologi, termasuk telepon seluler, komunikasi dan informasi mudah untuk didapat. Hanya dengan satu ketukan, siapa pun dapat dengan cepat mencari dan mendapatkan informasi tentang apa pun. Seiring berjalannya waktu, budaya asing akan lebih mudah menyusup dan mengambil alih masyarakat lokal tanpa disadari oleh penduduk setempat. Penduduk lokal secara bertahap akan beradaptasi dengan budaya asing seiring dengan semakin banyaknya budaya asing di Indonesia, dan budaya yang diberikan turun temurun mungkin akan hilang. Salah satu metode yang paling efektif untuk menggabungkan teknologi yang berkembang pesat dengan budaya lokal adalah melalui penggunaan komik digital. Peneliti mengusulkan kolaborasi teknologi dengan budaya lontar, yang merupakan salah satu warisan budaya khas dari Bali. Penemuan lontar semakin banyak didapatkan dengan bantuan dinas kebudayaan terkait yang membantu masyarakat untuk mengetahui isi lontar dengan bantuan para ahli.

Kali ini peneliti mengenalkan Lontar *Usada*, ialah lontar yang didalamnya berisi tentang ilmu pengobatan yang saat ini akan berkonsentrasi pada *Usada Rare* (pengobatan untuk anak). Keluarga memainkan peran paling penting dalam membantu anak-anak dalam situasi ini. Keluarga adalah unit sosial mendasar yang terdiri dari banyak orang yang dihubungkan oleh darah, pernikahan, ikatan emosional yang mendalam, atau dengan berbagi rumah. Dalam menjaga kesehatan anak, peran orang tua sangatlah penting. Ada perbedaan pendapat di antara para

orang tua yang berpendapat bahwa bila anaknya sakit, sebaiknya segera periksakan ke dokter dan diobati dengan obat-obatan, yang jika tidak diberikan dengan benar dan dalam dosis yang tepat, dapat berdampak mematikan pada tumbuh kembang anak. Orang tua perlu menyadari bahwa pengobatan ibarat pedang bermata dua yang dapat menjadi racun bagi tubuh anak selain sebagai terapi.

Sesuai Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 7 Tahun 2012 Republik Indonesia. Menurut Undang-Undang Kesehatan Nomor 36 Tahun 2009, obat adalah komponen atau komponen penuntun, termasuk produk hayati, yang digunakan untuk memeriksa atau mengubah sistem fisiologis atau keadaan patologis dalam rangka pengambilan keputusan mengenai diagnosis, pengobatan, pencegahan, penyembuhan, dan kontrasepsi. Namun, selain obat-obatan yang disetujui di Indonesia sesuai dengan peraturan dan ketentuan Menurut Kementerian Kesehatan, pulau Bali memiliki sistem diagnosis penyakit yang menggabungkan praktik medis tradisional yang dikenal sebagai *usada*. *Usada* adalah ilmu pengobatan tradisional Bali yang mencakup filosofi penyakit, diagnosa (*nenger*), dan metode pengobatan yang diwariskan secara turun-temurun. Pengetahuan tentang *usada* biasanya diwariskan melalui lontar, yaitu naskah kuno yang ditulis di atas daun tal dengan menggunakan aksara Bali, sehingga disebut sebagai lontar *usada*.

Pemerintah Provinsi (Penprov) Bali berencana untuk mengembangkan layanan kesehatan tradisional di rumah sakit (RS) bukan hanya akupuntur, tapi layanan kesehatan khas Bali. Menurut Kepala Dinas

Kesehatan, bahwa layanan akupuntur akan tetap ada, karena diakui secara nasional, tetapi layanan khusus pada rumah sakit akan menyediakan tenaga kesehatan tradisional Bali atau disebut *balian* (semacam dukun atau mantri). Hal ini sejalan dengan ditetapkannya pengobatan tradisional Bali sebagai salah satu bentuk kearifan lokal oleh Gubernur Bali Wayan Koster, melalui Peraturan Gubernur (Pergub) Bali Nomor 55 Tahun 2019 tentang Pelayanan Kesehatan Tradisional Bali dan Peraturan Daerah (Perda) Nomor 6 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Kesehatan.

Karena Lontar *Usada* mencakup ilmu pengobatan misalnya *Usada Rare* (pengobatan anak) maka bisa dimasukkan ke dalam ilmu pengetahuan. Di Bali, teks-teks lontar diperkirakan sudah ada sejak zaman prasejarah hingga saat ini. Naskah-naskah yang disebut lontar *Usada* biasanya disimpan di lembaga-lembaga formal seperti Dinas Kebudayaan Kabupaten Buleleng dan Gedong Kirtya, serta di masyarakat pada umumnya dibutuhkan kerja sama teknologi dalam media komik digital agar daun lontar *Usada* ini tetap bisa hidup di tengah kemajuan teknologi yang semakin maju.

Adapun penelitian sejenis mengenai judul yang peneliti ambil yaitu karya Ike Nurjanah, Mudopar, dan Ira Rahayu (2023) peneliti ini mengkaji tentang Komik digital yang mengangkat keberagaman budaya Indonesia berfungsi sebagai media literasi bagi siswa sekolah dasar. Dari penelitian ini dengan uji coba terbatas melalui penyebaran kuesioner, siswa menunjukkan respons positif dengan menyatakan sangat setuju bahwa komik digital dapat membantu mereka dalam mengerti isi dari pelajaran, menaikkan minat baca,

serta kemampuan literasi. Respons dari guru mengenai penerapan komik digital berbasis keberagaman budaya Indonesia di kelas IV SD menghasilkan skor rata-rata sebesar 88%, yang masuk dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media komik digital yang berbasis keberagaman budaya Indonesia adalah sangat sesuai untuk siswa kelas IV di sekolah dasar.

Pentingnya pengenalan lontar *usada rare* berupa komik digital sejalan dengan pendapat Affeldt (2018), pembelajaran melalui media komik dalam penyajian bahan ajar melibatkan aspek visual dan narasi yang signifikan guna mendongkrak efektivitas hasil belajar siswa. Schneider & Cannon (2019) menemukan bahwa komik digital dapat membantu siswa mengatasi rasa bosan belajar. Penelitian mereka menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik dapat membantu siswa mengatasi kebosanan belajar.

Pengenalan lontar *usada rare* sudah dilakukan oleh pihak UPTD Gedong Kirtya dengan memamerkan rempah-rempah yang bertujuan untuk menggali kembali warisan budaya leluhur dalam tanaman obat tradisional dan racikannya. Melalui pameran ini diharapkan dapat mengedukasi semua kalangan dan lapisan masyarakat terkait pengobatan tradisional. Pihak UPTD Gedong Kirtya hanya memamerkan lontar *usada taru premana*, lontar *usada buduh*, lontar *usada rare*, lontar *usada sari*, serta lontar *rukmini tatwa*. (NusaBali, 2021, September 15)

Dari pengenalan lontar *usada rare* yang sudah dilakukan oleh UPTD Gedong Kirtya berupa pameran, pengenalan lontar *usada rare* berupa komik digital belum dilakukan, yang memanfaatkan atau mengkolaborasikan teknologi dan lontar *usada rare*. Pada pembahasan ini peneliti memfokuskan pada rancangan pengenalan lontar *usada rare* untuk mendukung literasi budaya yang dibuat dalam bentuk komik digital.

## 1.2 Rumusan masalah

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka masalah utama yang diangkat yaitu:

- a. Mengapa pengenalan Lontar *Usada Rare* melalui media literasi budaya berupa komik digital perlu dilakukan??
- b. Bagaimana Rancangan media literasi budaya berupa komik digital?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan penyampaian permasalahan utama yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya Lontar *Usada Rare* sebagai bagian dari warisan budaya dan pengetahuan tradisional yang berharga.
- b. Untuk mengetahui rancangan media literasi budaya berupa komik digital.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang baik secara teori maupun penerapannya. Manfaat yang diharapkan dari peneliti ialah sebagai berikut.

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat memperkuat dan literasi budaya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menyajikan wawasan dan informasi tentang cara mengatasi permasalahan akses informasi terkait Lontar *Usada Rare*.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a. Penulis

Dapat memperluas pemahaman, cara pandang, dan pengalaman langsung dalam menyikapi permasalahan terkait akses informasi Lontar *Usada Rare* dalam rangka meningkatkan literasi digital dan literasi budaya masyarakat.

#### b. Kurator

Sebagai sumber atau alat penilaian untuk mengatasi permasalahan akses informasi Lontar *Usada Rare* guna meningkatkan tingkat literasi digital dan literasi budaya masyarakat.

#### c. Peneliti Lain

Sebagai dasar untuk penelitian yang sebanding, memungkinkan dilakukannya penelitian yang lebih luas,

berkualitas lebih tinggi, dan lebih luas di bidang yang sama di masa depan.

d. UPTD Gedong Kirtya

Sebagai acuan dan alat penilaian dalam upaya menjaga dan mengatasi permasalahan akses informasi Lontar *Usada Rare* guna meningkatkan literasi budaya dan digital di kalangan warga Buleleng.

