

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, teknologi termasuk salah satu hal yang paling dibutuhkan oleh manusia dikarenakan adanya perubahan yang terjadi dari modernisasi. Salah satu bentuk nyata dari terjadinya kemajuan teknologi adalah berbagai aplikasi yang dapat memudahkan manusia untuk melakukan aktivitas. Sebelum teknologi mengalami perkembangan seperti saat ini, manusia hanya mengenal transportasi darat, air, dan udara. Selain ketiga transportasi tersebut, saat ini manusia sudah mengenal aplikasi transportasi *online* terutama untuk transportasi darat. Kehadiran inovasi dalam bidang transportasi telah membawa perubahan dalam dunia transportasi. Berbagai aplikasi transportasi *online* memanfaatkan jaringan internet dan gawai yang saat ini sudah menjadi kebutuhan masyarakat. Ada berbagai aplikasi transportasi *online* yang sudah dikenal oleh masyarakat Indonesia antara lain Gojek, *Grab*, Maxim, Oke-jek, dan lain sebagainya.

Transportasi *online* adalah sebuah alat transportasi yang menerapkan teknologi dalam mencari penumpang, sistem pembayaran yang memudahkan pengguna teknologi tersebut (Andini dan Akbar, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut, transportasi *online* dapat diartikan sebagai transportasi yang menggunakan aplikasi dan koneksi internet dengan menggunakan gawai sebagai medianya. Aplikasi transportasi *online* dapat memudahkan setiap aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat dalam berbagai hal seperti bepergian ke suatu tempat, pemesanan makanan, pengantaran barang, dan juga berbelanja.

Kecamatan Kabanjahe yang mayoritas masyarakatnya adalah suku Karo, sudah memiliki aplikasi transportasi *online* lokal yaitu *Go-Seh*. Aplikasi *Go-Seh* sudah ada sejak 02 Oktober 2019. Ada beberapa fitur yang terdapat di aplikasi *Go-Seh* antara lain *Go-Man* (pesan antar makanan), *Go-Baba* (pengantaran barang), *Go-Ras* (penyedia jasa antar jemput penumpang dengan sepeda motor), dan *Go-Tiga* (belanja).

Fitur aplikasi *Go-Seh* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat adalah fitur *Go-Man* yang merupakan fitur untuk layanan jasa pemesanan dan pengantaran makanan. Aplikasi transportasi *online* yang menyediakan layanan untuk pemesanan dan pengantaran makanan memudahkan masyarakat untuk memilih dan memesan makanan atau minuman yang diinginkan meskipun jarak tempat tinggal dengan toko makanan atau minuman yang diinginkan cukup jauh. Hal ini terjadi karena adanya inovasi yang menggunakan informasi melalui kurir untuk menjadi penghubung antara penjual makanan dengan pembeli makanan.

Sama dengan aplikasi lainnya, aplikasi *Go-Seh* memiliki simbol atau lambang yang menjadi ciri khasnya guna memudahkan masyarakat untuk mengenali aplikasi tersebut. Menurut Mulyono (dalam Herusatoto, 2008) bentuk lambang-lambang dapat berupa bahasa (cerita, perumpamaan, pantun, syair, peribahasa), gerak tubuh (tari), suara atau bunyi (lagu, musik), warna dan rupa (lukisan, hiasan, ukiran, bangunan).

Menurut Herusatoto (2008) simbolisme dalam ilmu pengetahuan berkembang dengan damai dari individu ke individu lainnya. Herusatoto memberikan contoh yaitu isyarat-isyarat morse dalam segala bentuknya atau tanda-tanda lalu lintas

dan lambang-lambang negara yang dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat baik yang berkepentingan maupun yang tidak berkepentingan dengannya. Segala bentuk simbolisme yang ada bertujuan agar dapat dilihat, didengar, atau diingat. Hal tersebut bertujuan agar masyarakat dapat memahami makna yang tersirat di dalam simbol-simbol tersebut dan menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat itu sendiri.

Simbol-simbol yang terdapat di aplikasi *Go-Seh*, sangat identik dengan budaya Karo. Mengkolaborasikan antara perkembangan teknologi dengan budaya lokal adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperkuat budaya lokal setempat. Selain simbol-simbol, bahasa yang digunakan untuk fitur-fitur yang terdapat di aplikasi *Go-Seh* juga dibuat dengan bahasa Karo. Semua simbol-simbol dan bahasa yang digunakan di aplikasi *Go-Seh* memiliki arti tersendiri.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini urgen untuk dilakukan untuk mengetahui latar belakang terbentuknya aplikasi *Go-Seh*, peran aplikasi *Go-Seh* dalam mendukung penguatan budaya lokal Karo, dan makna simbol-simbol yang terdapat pada aplikasi *Go-Seh*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana latar belakang terbentuknya aplikasi *Go-Seh* di Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo?
2. Apa makna simbol-simbol dan bahasa lokal yang digunakan dalam aplikasi *Go-Seh*?

3. Bagaimana peran aplikasi *Go-Seh* dalam mendukung penguatan budaya lokal Karo di Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Untuk mendeskripsikan latar belakang terbentuknya aplikasi *Go-Seh* di Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo
2. Untuk mendeskripsikan makna simbol-simbol dan bahasa lokal yang terdapat dalam aplikasi *Go-Seh*
3. Untuk mendeskripsikan peran aplikasi *Go-Seh* dalam mendukung penguatan budaya lokal Karo di Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai wujud dari penerapan ilmu sosial dalam spesifikasi kearifan lokal yang mendukung perkembangan teknologi digital. Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai peran modernisasi dalam memperkuat budaya lokal.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi lanjutan terkait peran kearifan lokal dalam mendukung perkembangan teknologi digital.

b. Bagi Penyedia Aplikasi

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pelayanan aplikasi melalui saran dan masukan dari *rider*, mitra, dan pengguna. Dari penelitian yang telah dilakukan, masukan yang dapat diberikan kepada penyedia aplikasi *Go-Seh* adalah meningkatkan kualitas fitur *map* yang terdapat di aplikasi *Go-Seh*.

c. Bagi Masyarakat Karo

Hasil penelitian ini memberikan informasi kepada masyarakat bahwa keberadaan aplikasi *Go-Seh* adalah salah satu cara upaya untuk mendukung penguatan budaya lokal Karo.

d. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian ini memberikan informasi kepada pemerintah agar dapat memberikan dukungan terhadap aplikasi *Go-Seh* dalam mendukung penguatan budaya lokal Karo.