

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki semboyan “Bhinneka Tunggal Ika” yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu jua dan dikenal sebagai masyarakat yang majemuk. Salah satu contoh kemajemukan tersebut adalah keanekaragaman pakaian adat Indonesia, dimana hampir setiap provinsi memiliki pakaian adatnya masing-masing (Chaldun, 2008). Dijelaskan dalam artikel dari *JawaPos.com* yang diakses oleh penulis pada September 2020, pakaian adat merupakan salah satu warisan sejarah dan simbol dari masing-masing daerah dan provinsi di Indonesia, selain itu digunakan sebagai media pengenalan ragam budaya Indonesia kepada mancanegara (Setiawan, 2019). Dengan demikian, dijelaskan dari *kompas.com* yang diakses oleh penulis pada September 2020, pakaian adat menjadi salah satu sumber kekayaan visual yang dapat dimanfaatkan menjadi potensi budaya Indonesia (Putri, 2020). Salah satu contoh upaya pemanfaatan potensi budaya ini adalah menjadikan komoditas ekspor, baik secara *tangible* maupun *intangible*. Walaupun memiliki potensi besar sebagai komoditas budaya, pakaian adat sendiri hanya digunakan diwaktu tertentu seperti hari Kartini, acara pernikahan, upacara adat, wisuda, dan lain-lain.

Salah satu upaya pemerintah untuk menjaga kelestarian pakaian adat dilakukan oleh Gubernur DIY. Berdasarkan dari *koranbogor.com*, Gubernur DIY menghimbau kepada seluruh siswa-siswi yang tinggal di daerah Yogyakarta untuk mulai mengenakan pakaian adat Jawa dari tingkat Sekolah Dasar melalui pergub No.12 tahun 2015 dan surat edaran dari Sekertaris daerah Provinsi DIY nomor. 3/SE/II/2017. Tujuannya adalah mengenalkan secara perlahan pakaian adat Jawa

untuk dilestarikan dan menanamkan kecintaan sehingga diharapkan menumbuhkan semangat dalam menjaga kelestarian pakaian adat Indonesia.

Berdasarkan dari jurnal yang berjudul “Perancangan Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat Nusantara”, anak-anakpun kebanyakan mendapat informasi mengenai pakaian adat hanya dari buku paket sekolah tentang pelajaran sejarah dan ini dinilai kurang efektif untuk anak-anak (Pangestika, Aripin, & Setyanto, 2015). Lalu dari artikel *kompas.com* yang diakses pada September 2020, *United Nations Educational Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) menunjukkan data persentase minat baca anak Indonesia berada di angka 0,01% dimana hal ini sangat memprihatinkan. Sedangkan di zaman sekarang melihat dari kemajuan teknologi, Selly Dharmawijaya selaku ketua Tim Penggerak (TP) PKK Denpasar menyatakan bahwa 72% pengguna gadget berasal dari kalangan anak berusia 9-12 tahun dan 99% anak juga memainkan *gadget* saat di rumah. Lalu dijelaskan oleh Dewi (2016) dengan memanfaatkan hal tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menunjang media pembelajaran anak yaitu media informasi.

Media informasi berfungsi untuk menunjang informasi yang dibutuhkan dalam pengenalan budaya, maka dari itu media informasi yang sesuai dengan kebutuhan adalah media interaktif. Dengan memanfaatkan konten pakaian adat di media informasi interaktif yang dirancang, diharapkan dapat mengenalkan pakaian adat dengan cara yang menyenangkan. Dari paparan masalah di atas, maka dibuatlah perancangan media interaktif sebagai media informasi tentang pakaian adat Indonesia untuk anak usia 9-12 tahun.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan dalam pertanyaan berikut:

1. Bagaimana merancang media interaktif berbentuk *game* tentang pakaian adat tradisional untuk anak usia 9-12 tahun?

## 1.3. Batasan Masalah

Penulis menetapkan batasan-batasan penelitian pada:

### 1.3.1. Target

#### 1. Demografis

- Usia : 9-12 tahun
- Jenis Kelamin : Perempuan (primer) dan Laki-laki (sekunder)
- Pendidikan : Sekolah Dasar
- Penghasilan : Anak dengan orang tua yang berpenghasilan menengah sampai ke atas dengan pertimbangan anak tersebut memiliki *gadget* atau ponsel masing-masing.
- Etnis : Seluruh etnis

#### 2. Psikografis

- Aktivitas : Aktif, Keingintahuan yang besar terhadap pengetahuan-pengetahuan baru, gemar bermain game, menyukai fashion.
- Ketertarikan : Untuk anak-anak yang memiliki ketertarikan pada game, ilustrasi / gambar, pengetahuan dan budaya.

### 3. Geografis

- Primer : Jabodetabek
- Sekunder : Indonesia

#### 1.3.2. Media Visual

Perancangan media interaktif sebagai media informasi yang dibuat oleh penulis adalah *game* visual novel yang mengacu memperkenalkan dan memberi informasi-informasi tentang pakaian adat yang ada di Indonesia sebanyak 34 provinsinya. Penulis akan membuat *prototype* sebanyak 2 *chapter* yang media interaktif dalam visual novel tersebut dimana *users* harus memakaikan tokoh utama karakter dalam *game* tersebut sebuah pakaian adat yang tepat dari misi yang diberikan.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang media interaktif berbentuk *game* tentang pakaian-pakaian adat tradisional di Indonesia untuk anak-anak usia 9-12 tahun untuk mengenalkan dan juga mendapatkan informasi mengenai macam-macam pakaian adat dari 34 provinsi yang ada di Indonesia.

#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini memiliki beberapa manfaat yakni:

##### 1. Bagi penulis

Perancangan tugas akhir ini menjadi sumber pembelajaran bagi penulis dalam mengetahui rendahnya anak-anak maupun orang dewasa yang belum begitu mengenali pakaian adat di seluruh provinsi Indonesia. Selain itu, perancangan ini juga menambah wawasan penulis untuk menciptakan sebuah media informasi yang akan bermanfaat bagi orang lain.

##### 2. Bagi masyarakat

Perancangan tugas akhir ini akan memberikan informasi mengenai pakaian adat di Indonesia kepada anak-anak agar anak-anak mengetahui kekayaan budaya dalam negeri itu sendiri.

### 3. Bagi Universitas

Perancangan tugas akhir ini memberikan informasi dan tambahan referensi bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang sedang menyusun tugas akhir dengan topik perancangan game visual novel sebagai media informasi.