

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap daerah memiliki tradisi yang secara turun-temurun dilakukan dan menjadi budaya yang khas dari daerah tersebut. Tradisi sendiri merupakan kepercayaan sekelompok orang tertentu yang diwariskan dari generasi ke generasi dan dapat meliputi bahasa, agama, sosial, hingga kebiasaan (Sendari, 2021). Desa Tempilang merupakan salah satu desa di Pulau Bangka yang memiliki tradisi unik untuk merayakan kedatangan bulan Ramadhan. Tradisi tersebut adalah tradisi Perang Ketupat yang dilaksanakan satu kali setiap tahunnya, tepat dua minggu sebelum Ramadhan (Jumaidi & Indriawati, 2023). Berdasarkan artikel milik pemerintah Kabupaten Bangka Barat (2024), Perang Ketupat sudah dilaksanakan turun-temurun sejak tahun 1800 dan bertujuan untuk menjalin silaturahmi menjelang ibadah puasa.

Tradisi Perang Ketupat memiliki makna persatuan, kesatuan, kesadaran, hingga kegotongroyongan, dan secara garis besar berfungsi sebagai kebersamaan sosial dan aset pariwisata (Arman, 2020). Tradisi Perang Ketupat yang masih dilaksanakan hingga sekarang dipercaya dapat memberi kebahagiaan serta menjadi tali silaturahmi bagi seluruh golongan masyarakat (Hasan, 2023). Selain ditujukan sebagai sarana hiburan yang didasari atas kegembiraan (Jumaidi & Indriawati, 2023), tradisi Perang Ketupat juga dijadikan sebagai simbolisasi perjuangan penduduk di Desa Tempilang pada masa lalu (Hasan, 2023).

Perang Ketupat merupakan tradisi yang sudah lama dilakukan oleh penduduk di Desa Tempilang, namun saat ini para remaja asal Pulau Bangka sendiri banyak yang tidak mengetahui keberadaan tradisi tersebut. Berdasarkan pra-kuesioner yang telah dilakukan, 8 dari 10 orang siswa di salah satu SMA di Kota Pangkalpinang, Bangka Belitung, tidak mengetahui adanya tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang. Hal ini disebabkan karena tradisi Perang Ketupat hanya dilakukan sekali dalam satu tahun, serta sebagian besar informasi mengenai tradisi

tersebut hanya bisa didapatkan melalui berita yang sudah jarang digunakan dalam memenuhi kebutuhan informasi (Riwansia, 2023).

Berita-berita yang tersedia bersifat non-interaktif, yang berarti para penggunanya bertindak pasif (Ramadhani, n.d.). Berdasarkan hasil studi perbandingan yang diadakan oleh Imarotussa'adah & Sukmana (2021, h. 1112–1113), penyampaian informasi dengan media interaktif lebih efektif dibandingkan media non-interaktif. Diperjelas juga oleh Lestari (2022, h. 71) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat memberikan kepuasan yang lebih bagi target audiens dan membuat informasi yang disajikan menjadi lebih berarti. Salah satu media interaktif yang sangat diminati oleh para remaja pada zaman ini adalah *board game* (Farosa & Irfansyah, 2023). Selain bersifat interaktif, *board game* juga dapat melatih komunikasi dan memberi rangsangan motorik (h. 238). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media interaktif seperti *board game* dapat menarik perhatian para remaja di Pulau Bangka untuk mengenal tradisi Perang Ketupat.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis menemukan bahwa tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang perlu diperkenalkan kepada para remaja di Pulau Bangka karena tradisi tersebut merupakan bagian dari budaya yang sudah lama ada di daerah mereka. Hal ini juga ditekankan oleh Hamasy (2023), bahwa generasi muda perlu mengenal dan mempelajari budaya di daerahnya karena budaya tersebut dapat diakui oleh negara lain terutama negara tetangga. Dewi (2023) juga menyatakan bahwa pengenalan budaya harus ditanamkan pada generasi muda agar mereka dapat menghargai dan mempertahankan nilai-nilai budaya tersebut. Oleh karena itu, penulis menawarkan solusi dengan merancang sebuah *board game* mengenai tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang. Perancangan *board game* ini diharapkan dapat menarik perhatian serta memperkenalkan tradisi Perang Ketupat kepada para remaja di Pulau Bangka, sehingga tradisi tersebut dapat dikenal dan disukai oleh generasi muda.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut merupakan masalah yang ditemukan:

1. Perang Ketupat sebagai tradisi yang sudah lama dilakukan secara turun-temurun di Desa Tempilang tidak diketahui keberadaannya oleh para remaja di Pulau Bangka.
2. Informasi mengenai tradisi Perang Ketupat hanya bisa didapatkan lewat berita atau artikel yang kurang relevan dengan para remaja sehingga kurang efektif untuk menjangkau target.

Sehingga rumusan masalah yang didapatkan dari masalah-masalah tersebut dijabarkan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan *board game* mengenai tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang untuk remaja?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada para remaja berusia 12–18 tahun yang berasal dari Pulau Bangka, khususnya Kota Pangkalpinang dan sekitarnya, dengan status ekonomi SES B, serta memiliki ketertarikan terhadap tradisi-tradisi di daerahnya dan suka bermain *board game*. Perancangan akan terfokus kepada perancangan media interaktif berupa *board game*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada media informasi mengenai Perang Ketupat serta nilai yang ingin disampaikan dari tradisi tersebut.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat perancangan *board game* mengenai tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang untuk remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari perancangan tugas akhir ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Perancangan tugas akhir ini dapat menjadi bentuk dokumentasi dari tradisi Perang Ketupat di Desa Tempilang, Bangka Belitung, dan berfungsi sebagai upaya untuk memperkenalkan tradisi tersebut kepada para remaja yang berasal dari Pulau Bangka melalui media interaktif, seperti *board game*.

Perancangan tugas akhir ini juga diharapkan dapat menjadi aset ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual serta dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain mengenai salah satu pilar DKV, yaitu pilar informasi. Perancangan tugas akhir ini juga diharapkan dapat menambah informasi mengenai salah satu tradisi di Indonesia, yaitu tradisi Perang Ketupat dari Desa Tempilang, serta menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik untuk merancang media interaktif berupa *board game* dengan topik yang membahas tentang tradisi-tradisi di Indonesia.

