

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pencak silat adalah seni bela diri tradisional Indonesia yang telah diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda pada tahun 2019 (Unesco, 2019). Pencak silat sebagai warisan budaya Indonesia merupakan salah satu seni bela diri tradisional yang memiliki nilai filosofis dan budaya yang mendalam (Sarbitinil dkk., 2023, h.151). Seperti pola pasang dalam pencak silat menggunakan tangan terbuka, mencerminkan bahwa setiap gerakan bertujuan untuk menghindar, menangkap, dan mengunci lawan tanpa menyakiti, serta mengajarkan untuk menghindari konflik daripada mencari musuh (Ruhyan, 2021). Itu merupakan salah satu filosofis dari pencak silat. Selain itu, Sarbitinil (2023) menyakatan pencak silat mengandung nilai-nilai spiritual dan etika yang akan berperan dalam pengembangan individu secara menyeluruh (h.153).

Arisandi dalam Pujiono (2024) menyatakan bahwa pencak silat perlu dilestarikan karena pencak silat memberikan pendidikan yang dapat membangun karakter bangsa yang tangguh, kuat, dan berakhlak mulia, sekaligus berkembang menjadi ciri khas identitas bangsa Indonesia (h.706). Upaya pelestarian dapat berupa pengenalan informasi mengenai teknik dasar pecak silat. Dengan begitu, melestarikan pencak silat, Indonesia tidak hanya mempertahankan keunikan budayanya, tetapi juga memastikan bahwa nilai-nilai yang terkandung dalam seni bela diri ini tetap relevan dan dapat diajarkan kepada generasi muda sebagai bagian dari pendidikan karakter dan pembangunan jati diri yang berkelanjutan.

Namun nampaknya minat masyarakat terhadap tradisi dan budaya lokal mulai menurun yang diakibatkan tidak relevannya pencak silat dengan generasi muda, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti dominasi budaya asing melalui proses globalisasi, perubahan gaya hidup (Nahak, 2019, h.71). Kurangnya upaya pelestarian yang relevan dengan perkembangan zaman juga menjadi salah

satu faktor, pernyataan ini diperkuat (Amallia dkk., 2024) dalam penelitiannya menerangkan alasan para remaja lebih menyukai budaya luar dikarenakan lebih menarik dan menghibur dibandingkan budaya lokal (h.51).

Kondisi ini mengancam keberlangsungan pencak silat sebagai identitas budaya, karena generasi muda cenderung lebih tertarik pada tren global daripada menggali dan melestarikan warisan leluhur (Botu et al., 2022). Jika tidak segera bertindak untuk meningkatkan apresiasi dan minat masyarakat terhadap pencak silat, maka warisan budaya ini dikhawatirkan akan semakin terpinggirkan dan bahkan terancam punah di masa depan. Ketika identitas budaya hilang, suatu bangsa berisiko kehilangan jati diri dan keragamannya, yang dapat mengarah pada melemahnya kohesi sosial dan hilangnya rasa kebanggaan nasional di tengah arus globalisasi yang kuat (Hasan dkk., 2024, h.340). Kebanggaan terhadap warisan budaya juga dapat meningkatkan rasa percaya diri kolektif, memperkaya identitas nasional, dan memperkuat kedudukan budaya sebuah bangsa di mata dunia (Zahra dkk., n.d). Budaya yang dihargai dan dijaga dapat menjadi sumber inspirasi dan kreativitas yang berharga, budaya dapat mendorong perkembangan industri kreatif dan pariwisata yang berdampak positif pada pertumbuhan ekonomi bangsa.

Dari latar belakang tersebut, penulis merasa perlu adanya suatu pendekatan inovatif untuk memperkenalkan lebih praktik pencak silat. Media informasi yang bersifat interaktif dirasa dapat lebih mudah dipahami sebagai bentuk upaya perkenalan tentang pengetahuan pencak silat, yang harapannya dapat menarik minat generasi muda untuk terus melestarikan pencak silat. Untuk mencapai tujuan ini, salah satu media yang dapat diambil adalah dengan mengembangkan media interaktif berupa *board game*.

Board game menawarkan pendekatan yang menyenangkan, menantang, dinamis, serta mendorong interaksi sosial dan kerjasama (Mangundjaya dkk., 2022, h.340). Oleh karena itu, pengembangan *board game* tentang pencak silat akan mendukung pelestarian budaya, serta memperkaya pengalaman belajar bagi generasi muda dengan cara yang kreatif dan menghibur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, penulis menemukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Pencak Silat adalah seni bela diri yang memiliki nilai – nilai filosofi yang dapat berdampak pada karakter diri.
2. Kurangnya minat generasi muda terhadap seni bela diri pencak silat, dikarenakan tidak relevannya dengan kebiasaan atau kesukaan generasi muda.
3. Minimnya media informasi seni bela diri pencak silat yang interaktif dan inovatif.

Dari pernyataan diatas, penulis memutuskan untuk mengambil rumusan masalah yang dapat menjadi fokus penelitian ini adalah:

Bagaimana perancangan *board game* mengenai pencak silat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, penulis menentukan batasan masalah dari perancangan yang akan dibuat adalah:

1. Objek dalam perancangan media informasi ini adalah *board game*, sebagai salah satu media cetak yang interaktif.
2. Perancangan ini ditargetkan untuk semua jenis kelamin yang berada dalam kelompok usia remaja awal sampai menengah, yaitu 12 hingga 18 tahun. Dengan pendidikan minimal SMP, yang berasal dari kelas sosial ekonomi B-A, dan berdomisili di Jabodetabek khususnya Tangerang.
3. Konten yang diangkat adalah informasi mengenai teknik dasar pencak silat sebagai jembatan mengenal pencak silat.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan tugas akhir ini adalah untuk merancang *board game* mengenai pencak silat.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat perancangan ini yaitu sebagai usaha meningkatkan minat, menambah wawasan, dan apresiasi masyarakat terhadap seni bela diri pencak silat melalui media yang interaktif berupa *board game*. Perancangan ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat berkontribusi pada pengembangan pembelajaran interaktif lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang *board game* dan topik pencak silat. Selain itu, perancangan ini juga dapat menjadi arsip perguruan tinggi terkait pengerjaan Tugas Akhir.

