

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan keberagaman tradisi. Tradisi merupakan perilaku kebiasaan yang diwariskan oleh para pendahulu dan diteruskan masyarakat hingga saat ini. Tradisi dan kebudayaan saling berkaitan satu sama lain berhubung keduanya merupakan hasil ciptaan manusia yang dijadikan sebagai norma atau nilai-nilai dalam menjalankan hidup (Gafur dkk., 2021, h.126). Salah satu tradisi yang memiliki banyak sejarah di Indonesia yaitu tradisi masyarakat keturunan etnis Tionghoa. Berdasarkan sumber yang telah disebutkan, tradisi yang dijalankan oleh etnis Tionghoa, seperti tradisi Angpau saat perayaan imlek telah menjadi bagian penting dalam keberagaman di Indonesia.

Imlek merupakan salah satu perayaan besar dan penting bagi masyarakat etnis Tionghoa di Indonesia. Perayaan ini termasuk budaya turun-temurun yang memiliki berbagai simbolisme dan tradisi yang terkandung di dalamnya. Tradisi yang paling dikenal dan selalu dilakukan ketika perayaan imlek yaitu tradisi Angpau (Kasim, 2024). Kata Angpau sendiri berasal dari cabang Bahasa Mandarin yakni Bahasa Hokkian yang terdiri atas dua suku kata, *ang* artinya warna merah dan *pau* berarti amplop atau bungkusan. Dalam tradisi Angpau secara umum, masyarakat dengan umur yang lebih tua akan memberikan sejumlah nominal uang dalam bentuk Angpau kepada yang lebih muda. Selain itu, pemberian Angpau hanya berlaku bagi mereka yang sudah menikah dengan memberikannya kepada yang belum menikah atau belum memiliki mata pencarian. Nilai dan makna dalam tradisi Angpau seperti sebagai simbol kebaikan, kemakmuran, dan menjaga keharmonisan keluarga (Cheung, Angelina, & Pradana, 2022, h.30).

Namun, seiring perkembangan zaman, makna dan nilai yang ada di dalam tradisi Angpau semakin tidak diperhatikan. Berdasarkan berita yang dirilis oleh VICE, banyak remaja Indonesia khususnya pada kalangan Gen Z memandang

Angpau hanya sebagai lembaran uang yang akan digunakan atau dikonsumsi untuk membeli kebutuhan mereka (Evan, 2020). Dikhawatirkan jika hal ini terus-menerus dibiarkan, dalam jangka panjang akan mendorong perilaku konsumtif karena kecenderungan untuk memakai uang yang didapatkan secara impulsif (Nadhifah, Sucipto, & Sudibyo, 2024, h.18). Para remaja ini tidak akan memahami bahwa tradisi Angpau memiliki sejumlah nilai dan makna yang bisa dijadikan pedoman hidup positif.

Saat ini, informasi mengenai tradisi Angpau sering ditemukan dalam bentuk media konvensional atau berbasis teks saja. Studi oleh Widodo dkk. (2020, h.249) membuktikan bahwa media berbasis teks kurang efektif dalam penyampaian informasi kepada remaja karena remaja saat ini lebih ketergantungan dengan *gadget* atau gawai pintar untuk mengakses segala sesuatu. Hal ini juga didukung hasil studi yang dilakukan oleh Handoko, Sodikin, & Rakhmawati (2023, h.396), kalangan Gen Z sangat melekat dengan penggunaan teknologi dan memiliki minat belajar melalui media interaktif. Hal ini menyebabkan para remaja menjadi tidak tertarik dengan nilai-nilai pada tradisi Angpau karena dianggap masih belum relevan dengan kehidupan mereka.

Oleh karena itu, sebagai upaya dalam memberikan informasi terkait tradisi Angpau kepada remaja khususnya Gen Z, solusi desain yang menurut penulis paling tepat adalah membuat “Perancangan Gim Mengenai Sejarah dan Makna Tradisi Angpau untuk Remaja”. Media gim dipilih karena kecocokan atau memiliki relevansi dengan dunia digital Gen Z. Gim menggunakan pendekatan interaktif sehingga dapat memberikan informasi yang mudah dipahami oleh Gen Z (Oktabrianto dkk., 2023, h.240). Melanjutkan pada hasil studi oleh Widodo dkk. (2020) pendekatan interaktif yang dimaksud meliputi remaja yang berpartisipasi aktif dalam proses mendapatkan informasi yang disampaikan dengan penggunaan teks, visual, audio, dan format lainnya (h.251). Dengan demikian, pemilihan media gim berpotensi sebagai media informasi interaktif yang efektif untuk menjelaskan nilai dan makna dari Angpau kepada remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dirincikan di atas, penulis dapat menyusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Remaja khususnya Gen Z yang hanya memandang tradisi Angpau sebagai lembaran uang yang akan digunakan untuk membeli kebutuhan.
2. Tidak ada media informasi yang memberikan edukasi mengenai sejarah dan makna dari tradisi Angpau yang relevan dengan preferensi remaja seperti penggunaan visual dan memiliki unsur interaktif dalam penyampaian informasinya.

Merujuk pada rumusan masalah yang telah disimpulkan, penulis dapat mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan penelitian yaitu: Bagaimana perancangan gim mengenai sejarah dan makna dari tradisi Angpau untuk remaja?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan gim mengenai sejarah dan makna tradisi Angpau, diperlukan batasan masalah yang jelas agar konten dari perancangan tetap terarah sesuai dengan rencana penulis. Perancangan ini ditujukan untuk remaja berusia 17-25 tahun dengan semua jenis kelamin, SES A-B, pendidikan minimal SMA, berdomisili di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi (JABODETABEK). Perancangan akan dibuat dalam bentuk gim sebagai media digital yang berisikan sejarah hingga makna tradisi Angpau.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Setelah menyimpulkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari tugas akhir ini yaitu membuat perancangan gim mengenai sejarah dan makna tradisi Angpau untuk remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan gim ini memberikan beberapa manfaat bagi beberapa pihak. Manfaat tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut adalah penjabaran lebih rinci:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan bisa menambah keterampilan ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam memberikan informasi melalui perancangan sebuah gim. Melalui perancangan ini, diharapkan bisa menambah wawasan baru akan sejarah hingga makna dari tradisi Angpau.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan tugas akhir ini memberikan pengalaman dan juga wawasan baru untuk penulis. Penulis dapat mengimplementasikan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan menjadi sebuah karya dan mempelajari tentang tradisi Angpau lebih mendalam. Hasil dari perancangan tugas akhir ini beserta laporannya dapat dijadikan arsip oleh Universitas Multimedia Nusantara dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mahasiswa kedepannya terutama bagi yang akan mengangkat topik serupa.

