

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi, adat istiadat berperan penting sebagai kekuatan dan kekayaan yang membuat negara Indonesia menjadi unik di mata dunia (Polhaupessy dkk., 2025, h.141). Adat istiadat mengandung nilai leluhur yang menjadi identitas suatu budaya dan memperkaya interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari (Turyani dkk., 2024, h.234). Diantara keberagaman adat Indonesia, tato adat memegang posisi khusus sebagai seni merajah tubuh tertua di Asia Tenggara, dengan munculnya pertama kali pada zaman prasejarah 1500-500 SM (Aurora, 2022, h.2).

Beragam suku di Indonesia memiliki tradisi tato adat, namun tato Dayak dipilih sebagai fokus utama karena memiliki kedalaman makna simbolik serta sistem visual yang konsisten. Sehingga berpotensi kuat untuk dikenalkan sebagai bagian dari aset kebudayaan Indonesia kepada generasi muda. Tato adat bagi suku Dayak tidak hanya dimaknai sebagai estetika, melainkan bahasa simbolis yang mengandung identitas, cerita kisah leluhur, mitos, dan perjalanan hidup penggunanya (Aziz & Ekawardhani, 2024, h.928). Tato Dayak merupakan budaya tato yang memiliki sistem motif beragam, antara lain yaitu motif geometris, motif berbasis alam (*nature based*), dan motif leluhur (*ancestral*) (Dayaktoday, 2025). Keberagaman motif tersebut menunjukkan kekayaan sistem visual yang dapat dimanfaatkan sebagai materi pengenalan. Namun saat ini praktik dan pengetahuan tato Dayak di generasi muda mengalami penurunan, disebabkan karena ketertarikan pada motif luar dan larangan dalam pekerjaan (Aryanti dkk., 2022, h.42). Penurunan pengetahuan terhadap tato Dayak di dukung oleh data pra-kuesioner, 63.1% responden Gen Z tidak mengetahui tato Dayak memiliki budaya tato. Praktik tato yang semakin menurun, memantik munculnya upaya pelestarian dan

pengenalan kembali tradisi pantang uker atau tato kepada generasi muda, hal ini dapat dilihat dari acara Dialog Budaya Tato Iban Bejalai (BNPP RI, 2025).

Pelestarian budaya sendiri perlu pelibatan aktif dari generasi muda sebagai kunci keberhasilan, menurut Fadli Zon (Menteri Kebudayaan) (Antara News, 2024). Saat ini kegiatan Tato Iban Bejalai berperan sebagai media dokumentasi budaya yang berfungsi mendata motif tato Dayak melalui pameran, *workshop*, dan pentas seni. Namun, pendekatan tersebut memiliki keterbatasan dalam menjangkau audiens generasi muda baru secara luas. Penelitian *Research on the Intergenerational Disconnection Dillema* menunjukkan bahwa pendekatan *fundamentalist* seperti display pameran, dan pentasan seni yang dilakukan Tato Iban Bejalai cenderung kurang efektif dalam menjangkau generasi muda dan audiens luas (Lu dkk., 2025, h.70). Sedangkan aktivitas interaktif mau *offline* atau *online* menyediakan kesempatan baru kepada Gen Z untuk mengenal budaya lokal dengan cara yang menyenangkan (Lu dkk., 2025, h.71). Maka dibutuhkan media alternatif berupa aktivitas interaktif *offline* atau *online* sebagai media pelengkap dalam membantu upaya pengenalan tato Dayak kepada generasi muda.

Bila tidak ada media sesuai untuk mengenalkan ke lapisan masyarakat baru maka pengenalan tato Dayak ke pada beberapa segmentasi Gen Z akan mengalami keterhambatan. Juga berpotensi menimbulkan penurunan dari sisi pengetahuan, ketertarikan, dan partisipasi, sehingga diperlukan optimasi dari sisi komunikasi (Lu dkk., 2025, h.68). Berdasarkan survei yang diberikan kepada 100 responden Generasi Z di tingkat sekolah menengah, sebanyak 80% responden melaporkan peningkatan minat untuk mengenal lebih jauh tentang budaya lokal setelah menggunakan permainan interaktif (Latifah dkk., 2024, h.38). *Board game* sendiri sebagai permainan interaktif dapat mengenalkan suatu topik dengan cara yang lebih menarik melalui format permainan (Bayeck, 2020, h.412). Tidak hanya sebagai permainan, *Board game* dapat meningkatkan retensi informasi dan memicu percakapan melalui pembelajaran menyenangkan (Adilova, 2025, h.23). Maka dari itu *board game* menjadi media alternatif yang sesuai dalam melengkapi upaya pengenalan budaya tato Dayak yang selama ini sedang dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, berikut merupakan rumusan masalah yang didapat:

1. Media informasi tentang tato adat Dayak kurang diminati oleh generasi Z karena ketidaksesuaian pendekatan media informasi.
2. Pendekatan media informasi yang tidak sesuai membuat pelestarian tato Dayak terhambat dan menjadi dangkal.

Dengan demikian, penulis menyimpulkan rumusan masalah :

Bagaimana perancangan media informasi *board game* tentang motif tato adat Dayak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ditargetkan kepada masyarakat Indonesia dengan usia 18-25 tahun dewasa muda, SES B-A, berdomisili Jabodetabek, dengan menggunakan media informasi berupa *board game*. Ruang lingkup perancangan topik akan dibatasi pada tato adat Dayak dengan memiliki pendekatan subsuku Iban, karena menjadi subsuku Dayak dengan kultur tato yang paling menonjol. Dalam menerjemahkan motif visual tato Dayak kedalam *board game* terdapat beberapa batasan etika yang perlu diperhatikan. Dalam desain, terdapat 1 motif yang dianggap sakral dan hanya boleh di tato ketika seseorang sudah mendapatkan kepala musuh yaitu motif Tegulun. Motif tersebut dan motif serupa akan dihindari oleh desainer. Modifikasi yang dilakukan terhadap motif tato Dayak akan dilakukan dengan memperhatikan makna dan motif asli dari tato Dayak sehingga tidak mengubah makna aslinya.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan diatas, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan media informasi mengenai motif tato adat Dayak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Oleh karena itu penulis mendapatkan beberapa manfaat terkait dengan perancangan yang dilakukan, berikut berupa penjabaran dari manfaat yang didapatkan

1. Manfaat Teoritis:

Dengan ini penulis berharap dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran mengenai makna yang terdapat dalam motif tato Dayak. Dengan demikian penulis dapat memberikan kontribusi dalam pelestarian tato adat di Indonesia.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu syarat kelulusan bagi penulis, selain dari itu memberikan pengalaman dalam merancang *board game* sebagai media interaktif mengenalkan topik motif tato Dayak. Selain dari itu hasil penelitian menjadi referensi yang berguna untuk penelitian lanjutan di bidang desain.

