

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia ada sebanyak 11.622 warisan budaya yang salah satunya adalah budaya Tionghoa yaitu Festival Kue Bulan. Setiap tanggal 15 bulan ke-8 sampai pertengahan bulan ke-10 (Meliana & Rudiansyah, 2022, h. 52). Di balik sejarah yang panjang, festival kue bulan juga menyimpan nilai moral yang berharga, seperti kebersamaan, keharmonisan, bersyukur serta pentingnya menjalin hubungan yang baik dengan sesama. Perayaan ini sudah menjadi perayaan kedua terbesar di Cina dan banyak dirayakan oleh masyarakat Indonesia keturunan Tionghoa (h. 62). Namun di Indonesia, Festival Kue Bulan hanya dianggap sebagai kegiatan seremonial dan kuliner, tanpa memahami makna filosofis serta nilai budayanya.

Seiring berjalannya tahun, generasi muda kurang diwariskan tentang budaya Festival Kue Bulan, sehingga adanya pemahaman terbatas pada pelaksanaan tradisi tanpa benar-benar dipahami makna di baliknya (Susilo & Andri, 2025, h. 17245). Pemerintah Tiongkok bahkan memakai media publikasi dan diplomasi budaya untuk memperkenalkan kembali Festival Kue Bulan di Indonesia di tahun 2023. (Indradipradana et al, 2024, h. 4219). Generasi muda sulit untuk melestarikan budayanya sendiri, bahkan untuk sekedar mencari tahu. Hal yang memicu keacuhan ini salah satunya adalah globalisasi yang mulai tumbuh sejak era digitalisasi (Widhiandono, 2021). Zaman yang sudah modern dan maju perihail teknologi, memaparkan banyak kultur barat yang dipandang lebih menarik oleh remaja. Generasi muda keturunan Tionghoa dihadapkan sebuah tantangan dalam konteks mempertahankan serta mengapresiasi budaya mereka (Susilo & Andri, 2025, h. 17244).

Ketidakhahaman akan arti budaya dapat merambat menjadi miskonsepsi yang bisa menggeser unsur budaya atau moral yang ada dalam sebuah tradisi. Oleh karena itu, memberikan penjelasan mendalam tentang makna dan sejarah setiap

ritual merupakan hal yang penting. Nilai budaya ini harus disalurkan ke generasi muda agar tidak kehilangan tradisi. Sementara itu, tidak ada informasi yang beredar secara lengkap mengenai Festival Kue Bulan di internet. Kebanyakan media yang meliputi Festival Kue Bulan hanya berfokus pada kulinernya, tanpa menyebarkan pemaknaan atau nilai budaya.

Media informasi tentang Festival Kue Bulan harus sesuai dengan ketertarikan remaja agar bisa meningkatkan motivasinya untuk belajar tentang budaya. Informasi yang diberikan tidak hanya untuk keturunan Tionghoa saja, semua kalangan masyarakat dapat menuai informasi ini sebagai bentuk pelestarian budaya. Media informasi yang paling mudah untuk diakses berupa artikel dan kebanyakan mengulik soal kuliner saja. Maka, harus diinovasikan media penyampaian informasi yang interaktif dan kolaboratif seperti gim papan yang mengangkat tema kebudayaan Festival Kue Bulan. Gim papan merupakan media yang tepat karena dalam penyusunannya dibutuhkan sebuah kultur atau budaya. Ahli teori sosial Clark memberikan pernyataan bahwa permainan bisa digunakan sebagai cara untuk memahami estetika, komunikasi, dan budaya. Kultur atau budaya dibutuhkan untuk mendesain sebuah permainan (Zimmerman et al, 2004, h. 4-6).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khotimah & Wahyuningtyas (2023), faktor ketertarikan dengan gim papan tersebut datang dari visual, konsep permainan, dan interaksi yang membuat remaja bisa belajar sambil bermain. Dengan media gim papan, remaja bisa belajar langsung lewat pengalaman (*experimental learning*). Informasi yang diterima tidak hanya diambil secara pasif, tetapi remaja akan terlibat aktif dalam strategi, diskusi, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan nilai budaya (Ilic Rajkovic et al., 2021). Dengan perancangan gim papan bertema Festival Kue Bulan, diharapkan remaja menjadi tahu akan makna filosofis sampai nilai budayanya. Selain itu, gim papan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan remaja dalam memahami budaya tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis menemukan beberapa masalah dalam topik ini, yakni:

1. Adanya pergeseran konsepsi tentang Festival Kue Bulan hanya sebatas seremonial dan kuliner saja, padahal ada banyak nilai budaya dan arti filosofis lainnya yang harus terus diturunkan kepada generasi muda.
2. Media yang menyediakan informasi belum sesuai dengan ketertarikan remaja yang menyukai konten interaktif, sehingga kurangnya minat terbentuknya kesadaran akan budaya Festival Kue Bulan.

Dalam proses menjabarkan masalah, penulis akhirnya menetapkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan gim papan untuk mengenalkan budaya Festival Kue Bulan kepada remaja.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada remaja pertengahan usia 14-18 tahun, SES B-A, berdomisili di Jakarta yang mempunyai ketertarikan untuk mengenal budaya Tionghoa (Festival Kue Bulan) dengan menggunakan metode gim edukatif. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain permainan papan yang memberikan informasi Festival Kue Bulan dari sejarah, tradisi, ritual, dan makna simbolik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan oleh penulis, tujuan tugas akhir adalah membuat perancangan gim papan untuk mengenalkan budaya Festival Kue Bulan kepada remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dalam penyusunan perancangan gim papan untuk mengenalkan Festival Kue Bulan ini, berikut adalah beberapa manfaat yang dapat dituai selama proses perancangan dari awal sampai akhir:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas seputar materi media informasi interaktif Festival Kue Bulan. Melalui perancangan ini, akan ada pemahaman dari segi desain terutama dalam perancangan media pembelajaran interaktif. Perancangan media informasi bertema Festival Kue Bulan dapat

menjadi media informasi yang interaktif dan sesuai dengan target audiens. Hasil dari perancangan ini mampu berkontribusi dalam menambah pengetahuan pembaca dalam perancangan sebuah media informasi interaktif

1.5.2 Manfaat Praktis

Perancangan ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi penulis. Bagi para remaja, penelitian ini bisa menjadi media informasi interaktif gim papan yang menarik untuk dimengerti sehingga diharapkan mampu menyalurkan informasi yang tepat mengenai kebudayaan Festival Kue Bulan serta mencegah adanya miskonsepsi. Bagi universitas, hasil perancangan ini dapat menjadi sebuah inspirasi atau referensi untuk akademisi lainnya yang ingin mengeksplorasi pendekatan visual yang serupa seperti media informasi interaktif dan edukatif melalui gim papan.

