

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang telah mendapat pengakuan dari UNESCO dan memiliki nilai sejarah yang mendalam (Febriansari & Atmojo, 2021). Sejak zaman dahulu, batik bukan hanya sekadar kain bermotif, tetapi juga sarana untuk menyampaikan simbol yang mencerminkan sejarah, adat istiadat, pola kehidupan, kondisi geografis, serta pesan bermakna lainnya (Maarif & Fauzi, 2024). Setiap motif dan warna batik merepresentasikan identitas budaya dari masing-masing daerah, menjadikannya bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang perlu dijaga dan dilestarikan (Alicia . R, 2020). Salah satu jenis batik yang memiliki keunikan dan keindahan tersendiri adalah batik pesisir. Batik pesisir berkembang di wilayah pesisir utara Jawa, seperti Indramayu, Cirebon, Pekalongan, dan Lasem.

Pemilihan batik pesisir sebagai fokus edukasi anak didasari oleh keempat alasan utama. Pertama, motif flora-fauna pada batik pesisir yang memiliki warna cerah sesuai untuk menarik imajinasi anak-anak (Triandika, 2021). Kedua, batik pesisir mencerminkan akulturasi budaya lokal dan asing seperti Tiongkok, Arab, dan Belanda sehingga anak-anak dapat belajar memahami keberagaman sejak dini (Wulandari, 2011). Ketiga, pengenalan sejak dini tidak hanya mendukung pelestarian budaya lokal yang masih menghadapi keterbatasan inovasi, tetapi juga menambah pengetahuan anak tentang nilai budaya dan filosofi yang terkandung dalam batik (Arfha & Kusuma, 2025). Keempat, seni batik pesisir juga berperan penting dalam mendorong ekonomi lokal melalui pasar dan lapangan kerja sehingga mengenalkan batik sejak usia dini turut mendukung penguatan ekonomi kreatif berbasis warisan budaya (Kurniawan, Alwi, & Purnawirawan, 2023).

Perancangan media informasi berupa buku ilustrasi ini perlu dilakukan karena memperkenalkan batik pesisir sejak dini tidak hanya menjaga pelestarian

budaya, tetapi juga membuka ruang bagi anak-anak untuk memahami makna dan cerita yang terkandung dalam setiap motif. Melalui motif flora, fauna, hingga simbol akulturasi budaya, batik pesisir menyimpan nilai moral, sejarah, dan kearifan lokal yang bisa diajarkan kepada anak-anak dengan storytelling. Dengan demikian, perancangan buku ilustrasi ini menjadi langkah penting untuk menghubungkan kembali generasi muda dengan warisan budaya, bukan sekadar sebagai kain bermotif, tetapi sebagai media pembelajaran penuh makna.

Salah satu penyebab utama dari menurunnya minat terhadap batik adalah berkurangnya ketertarikan generasi muda (Sono & Elisabeth, 2023) dan banyak anak kurang menyadari hal ini, sehingga mereka mengenakan batik tanpa memahami arti sebenarnya. (Noviana & Puspitasari, 2024), Jika kondisi ini terus dibiarkan, generasi muda akan semakin jauh dari akar budayanya, dan warisan batik pesisir dengan seluruh nilai dan filosofi yang terkandung di dalamnya berisiko kehilangan makna serta kelestariannya di masa depan (Rahman & Wahab, 2020), Rendahnya minat anak juga dikarenakan kurangnya media edukasi interaktif yang menarik. Buku batik yang ada cenderung informatif tanpa visual menyenangkan, sehingga anak kurang memahami nilai budaya dan filosofi batik pesisir.

Pemilihan target usia 6 tahun ke atas didasarkan pada tahap perkembangan kognitif anak yang sudah mulai mampu memahami konsep-konsep abstrak sederhana serta menghubungkan informasi baru dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Marinda, 2020), sehingga lebih mudah dalam menghargai nilai budaya (Almadani, 2022). Secara khusus, anak usia 7–8 tahun memiliki ketertarikan pada unsur seni, serta daya kreasi, imajinasi, dan kreativitas yang berkembang (Aninditto & Widdiyanti, 2023). Pada tahap ini, perkembangan motorik halus juga lebih matang (Kamelia, 2019), memungkinkan anak terlibat dalam aktivitas interaktif seperti mewarnai dan mengenali motif batik. Oleh karena itu, usia 7–8 tahun menjadi momen tepat untuk memperkenalkan motif batik pesisir secara visual dan menyenangkan yang diharapkan menjadi media edukasi yang efektif untuk menanamkan pemahaman baru tentang batik pesisir sekaligus meningkatkan kesadaran anak dalam melestarikan budaya sejak dini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Minat dan pemahaman anak terhadap batik pesisir masih rendah karena pengenalan yang didapatkan cenderung informatif dan kurang menarik
- b. Media yang tersedia belum mampu menghubungkan nilai budaya batik dengan anak secara menyenangkan

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pertanyaan dalam perancangan ini adalah:

Bagaimana perancangan buku interaktif untuk memperkenalkan batik pesisir kepada anak-anak?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam perancangan ini difokuskan pada pengembangan buku ilustrasi interaktif cetak yang ditujukan untuk anak-anak usia 7–8 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, dengan latar belakang sosial ekonomi B hingga A, serta tinggal di wilayah Jabodetabek atau perkotaan. Buku ini dirancang sebagai media edukasi untuk memperkenalkan batik pesisir kepada anak-anak melalui visual yang menarik, dan sesuai dengan tahap perkembangan kreativitas, imajinasi anak. Konten dalam buku fokus pada batik dari daerah Pekalongan (Buketan, Kupu-kupu, Liong & Teratai), Cirebon (Mega Mendung), dan Lasem (Batik Phoenix). Motif-motif tersebut akan dikemas melalui karakter dan cerita, sehingga anak-anak tidak hanya mengenal bentuk visual motif, tetapi juga dapat memahami nilai budaya yang terkandung di dalamnya secara lebih kontekstual, menyenangkan, dan mudah dipahami.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah Membuat Perancangan buku interaktif untuk memperkenalkan batik pesisir kepada anak-anak melalui visual

yang menarik dan aktivitas interaktif , sehingga dapat meningkatkan minat serta pemahaman terhadap batik pesisir sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang terbagi ke dalam dua aspek, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretis berkaitan dengan kontribusi penelitian terhadap pengembangan keilmuan Desain Komunikasi Visual, sedangkan manfaat praktis ditujukan bagi penulis, peneliti lain, dan universitas sebagai institusi akademik. Adapun uraian manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoretis:**

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual (DKV), khususnya membahas materi buku interaktif untuk anak-anak. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi kajian mengenai desain buku anak yang mengintegrasikan aspek budaya dan interaktivitas dalam penyampaiannya.

#### **2. Manfaat Praktis:**

Bagi penulis, penelitian ini menjadi sarana dalam mengembangkan keterampilan dalam perancangan buku interaktif dalam memahami bagaimana visual dan aktivitas interaktif dapat mempengaruhi pemahaman anak-anak terhadap batik pesisir.

Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan media edukasi desain interaktif, khususnya dalam konteks pelestarian budaya untuk anak-anak.

Bagi Universitas, penelitian ini dapat menambah kontribusi akademik dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam kajian desain media edukatif dan pelestarian budaya melalui media visual interaktif.