

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik merupakan kerajinan budaya Indonesia warisan nenek moyang yang memiliki nilai seni tinggi. Batik memiliki nilai budaya yang kaya akan sejarah dengan keunikan yang mencerminkan identitas daerah masing-masing (Fujiwara, 2023). Hal ini membawa batik sebagai salah satu budaya lokal yang penting untuk dikenalkan kepada anak sekolah dasar dengan bertujuan dalam memperluas wawasan, menumbuhkan kreativitas, melestarikan warisan budaya, dan menumbuhkan pendidikan karakter (Sudarwanto, 2021). Namun menurut data APJII, lebih dari 79% anak berusia 5-12 tahun di Indonesia dengan pendidikan sekolah dasar sudah mengakses internet, terutama untuk melihat konten visual di beberapa platform dan bermain game. Fenomena ini menimbulkan peningkatan konsumsi anak terhadap konten global yang lebih besar dibanding konten lokal dalam platform digital (Latifah et al, 2025). Mendorong anak di era globalisasi ini cenderung lebih terbuka atau menyukai budaya asing (Vitry dan Syamsir, 2024). Masalah difokuskan pada ketertarikan anak SD di Indonesia terhadap budaya Indonesia semakin menurun, dan dapat berpengaruh juga secara langsung pada rendahnya pengetahuan anak terhadap batik larangan sebagai salah satu warisan budaya Indonesia. Jika kondisi ini terus dibiarkan, anak SD yang telah terpengaruh oleh budaya global dapat semakin dijauhkan dari akar budaya lokal yang lama-lama nilai dan makna batik tersebut bisa hilang (Ayu, 2023).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari situs resmi kratonjogja (2018), Batik larangan mempunyai latar belakang berbeda dengan batik lain pada umumnya. Batik larangan merupakan motif batik yang mengandung makna filosofis tinggi sehingga tidak boleh digunakan secara bebas oleh semua orang. Pola terlarang adalah suatu pola yang diwariskan secara turun-temurun kepada penerus keturunan Mataram (Indreswari, 2014). Penggunaannya dibatasi oleh kerajaan

keraton Yogyakarta dan Surakarta (Solo) dengan 8 motif yaitu Parang, Parang Rusak, Sawat, Kawung, Semen, Cemukiran, Udan Liris, dan Alasalasan (Elliot, 2014). Namun masih banyak masyarakat saat ini yang menggunakan berbagai motif batik tanpa memahami peruntukan dan nilainya. Sementara itu, penggunaan motif batik larangan sendiri dianggap sakral bagi keraton Yogyakarta. Masalah tersebut kemudian mendukung keperluannya dalam menghadirkan informasi pengenalan batik larangan melalui sebuah media untuk anak. Dengan disebutkan bahwa informasi tersebut penting disampaikan sejak dini.

Berdasarkan jurnal Latifah et al. (2025), media digital berpotensi besar dalam meningkatkan pemahaman budaya, motivasi belajar, dan kemampuan literasi digital siswa SD. Media digital tersebut diantara lain seperti video pembelajaran, animasi edukatif, atau aplikasi interaktif (Sari dan Prasetyo, 2019). Sementara itu, keterbatasan media pembelajaran interaktif yang informatif dan mengajar secara menyenangkan masih menjadi kendala anak dalam mengakses materi pengenalan batik. Oleh karena itu, pemanfaatan media digital berupa aplikasi interaktif yang menarik dan cocok bagi karakteristik anak dapat menjadi pilihan yang tepat. Berpeluang dalam meningkatkan ketertarikan anak SD dalam mengenal batik lebih tinggi. Menghadirkan aplikasi pengenalan batik larangan yang dapat dengan mudah diakses melalui *handphone*, membuka ruang anak SD dalam memahami cerita sejarah dan makna filosofis yang ada pada setiap motifnya. Hal ini dilakukan tidak hanya untuk menjaga pelestarian warisan budaya, tetapi agar anak SD dapat lebih mengenal, memahami, dan mencintai budaya Indonesia yaitu batik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut beberapa permasalahan yang didapatkan penulis, yakni:

1. Minat dan pemahaman anak terhadap batik larangan masih rendah karena kurangnya topik budaya yang diangkat secara informatif melalui media digital.

2. Media informasi (aplikasi) tentang batik larangan yang masih terbatas dan belum mampu membangun pesan nilai budaya untuk anak secara menarik dan menyenangkan.

Melalui beberapa masalah tersebut, penulis memutuskan perumusan masalah pada perancangan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan aplikasi pengenalan batik larangan untuk anak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini dibatasi pada pembuatan aplikasi yang menyajikan informasi pengenalan batik larangan. Ditujukan kepada anak SD berusia 7-9 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, dengan latar belakang ekonomi sosial A2-A1, masyarakat Indonesia khususnya di wilayah Jabodetabek atau perkotaan. Sasaran perancangan adalah anak dengan pengetahuan minim mengenai batik larangan. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi seputaran pengenalan batik larangan mengenai sejarah dan makna atau nilai filosofis dari motif batik larangan sebagai warisan budaya Indonesia untuk anak SD.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan aplikasi pengenalan batik larangan dalam meningkatkan ketertarikan, pengetahuan, serta pemahaman anak SD terhadap warisan budaya Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa manfaat baik teoritis maupun praktis kedalam penerapannya. Uraian manfaat perancangan adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual, khususnya membahas materi pengenalan batik larangan di Indonesia. Diharapkan perancangan ini dapat bermanfaat dalam

memperluas wawasan anak SD mengenai batik sebagai salah satu warisan budaya Indonesia.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi manfaat praktis yang baik dalam memperluas pengetahuan anak SD mengenai batik sebagai warisan budaya Indonesia, khususnya batik larangan dalam bentuk media digital interaktif menarik dan relevan berupa aplikasi.

