

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taoisme merupakan salah satu agama tertua yang telah ada sejak abad ke-6 (Rudin, 2017, h.282). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rachmadani, pengembangan Taoisme di Indonesia dimulai sejak tahun 1930-an (Suhanah, 2015, h.142). Taoisme mulai diperkenalkan dan berkembang di kalangan masyarakat Tionghoa-Indonesia melalui praktik, filsafat, dan seni budaya. Menurut Klintborg, dengan mempelajari budaya, agama dan kepercayaan, seorang dapat mengembangkan sudut pandangnya dan juga meningkatkan pengertian mengenai diri sendiri dan juga kehidupan. Selain itu, mereka yang mempelajari budaya, agama dan kepercayaan lain, dapat menggunakannya sebagai sebuah alat komunikasi agar lebih memahami mereka dengan budaya, agama, dan kepercayaan yang berbeda (Klintborg, 2025, h.337-339). Taoisme memiliki peran yang signifikan terutama di dunia modern dengan membentuk kesadaran terhadap masalah mengenai keseimbangan hidup, perspektif kebahagiaan dan hubungan manusia dengan alam (Insani, 2023, h.113-114).

Salah satu masalah yang ditanggapi sekarang dengan alam adalah pemanasan global yang dapat disebabkan oleh deforestasi (Putra Ramadhan, 2025, h.92). Berdasarkan penelitian yang dilakukan Fernandes, proyek panas bumi di Poco Leok menyebabkan beberapa dampak ekologis, sosial dan juga kultural. Salah satu dampak ekologis tersebut adalah deforestasi, hal tersebut menyebabkan hilangnya keanekaragaman hayati dan risiko kurangnya air bersih. Hal tersebut disebabkan oleh eksploitasi sumber daya alam yang tidak mempertimbangkan ekosistem dan kehidupan lingkungan sekitar (Fernandes Fernando, 2025). Dalam situasi tersebut, Taoisme dapat memberikan peringatan dan ajakan kepada manusia untuk menyadari pentingnya membangun keharmonisan antara diri sendiri dengan lingkungan sekitar dan juga alam. Namun masih banyak yang belum mengetahui keberadaan dan ajaran Taoisme, terutama di kalangan Gen Z.

Sesuai riset yang dilakukan oleh Suzanna, tentang daya fokus manusia berkurang seiring generasi, dan penurunan daya fokus dari milenial ke Gen Z cukup signifikan (Azmy et al., 2022, h.369). Selain itu, Gen Z memiliki Tingkat kepedulian yang cukup tinggi dengan isu lingkungan seperti pemanasan global, para Gen Z aktif mengikuti aksi-aksi seperti protes dan kampanye mengenai kepedulian terhadap lingkungan, hingga mengadopsi gaya hidup yang ramah lingkungan (Kafidah et al., 2025). Sedangkan banyak media informasi mengenai Taoisme masih berupa buku yang berisi banyak teks yang tidak sesuai dengan remaja berusia 18-24 tahun. Remaja pada usia ini memiliki sifat eksploratif dan mandiri, seperti mencari jati diri, selain itu remaja pada usia tersebut lebih cocok dalam pembahasan yang filosofis karena cara berpikirnya sudah lebih matang, sifat dan karakteristik tersebut sesuai untuk mempelajari dan mencerna informasi mengenai Taoisme (Paputungan, 2023). Maka dari itu, dibutuhkan usaha untuk menyampaikan informasi mengenai agama Taoisme melalui media yang lebih efektif untuk remaja.

Media interaktif dapat meningkatkan proses pembelajaran Gen Z dengan mengajak mereka untuk berinteraksi (Azmy et al., 2022, h.371). Berdasarkan penelitian oleh Marks et al., ditemukan bahwa media *board game* dapat meningkatkan pemahaman mengenai topik-topik sulit, mendorong kerja tim dan diskusi, serta membuat proses belajar lebih menyenangkan. Para peserta riset tersebut juga menyatakan bahwa format interaktif mengurangi tingkat kebosanan dan stres yang sering dialami saat menggunakan media lain (Marks et al., 2026, h.4-5). *Board game* dipilih sebagai media karena dapat memberi audiens sebuah pengalaman baru dan memberi informasi mengenai ajaran Taoisme dengan cara yang berbeda dan interaktif. Metode penyampaian informasi ini lebih efektif dibanding menggunakan buku-buku yang berisi teks panjang yang terkesan membosankan dan tidak sesuai untuk Gen Z yang memiliki daya fokus rendah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Taoisme memiliki dampak yang cukup signifikan, namun masih banyak tidak mengetahui mengenai Taoisme, terutama di kalangan remaja Gen Z.
2. Minimnya media informasi interaktif mengenai Taoisme yang sesuai untuk remaja Gen Z.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut dapat disimpulkan menjadi satu pertanyaan yaitu:

Bagaimana perancangan *board game* mengenai Taoisme untuk remaja?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan untuk masyarakat SES A-B di Tangerang, terutama yang berusia antara 18 dan 24 tahun, yang memiliki pemahaman minim mengenai Taoisme dan daya fokus rendah. Konten perancangan merupakan *board game* untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan para remaja terhadap agama Taoisme.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah untuk membuat perancangan *board game* mengenai taoisme untuk remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat seperti berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penulis berharap dengan perancangan tugas akhir ini penulis dapat meningkatkan pengetahuan dan ketertarikan remaja terhadap Taoisme, memberikan kontribusi dalam memperluas wawasan mengenai Taoisme dan Desain Komunikasi Visual, khususnya pada media informasi *board game*.

2. Manfaat Praktis:

Pertama, Penelitian tersebut merupakan salah satu syarat kelulusan untuk penulis dan memberikan pengalaman dalam mendesain sebuah *board game* serta memecahkan sebuah masalah menggunakan desain. Kedua, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang

Desain Komunikasi Visual, terutama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif.

