

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dibalik pesona yang autentik, *Choengsam* kini menghadapi tantangan besar dalam pelestariannya, terutama pada generasi muda keturunan Tionghoa di Indonesia. Pakaian tersebut mengalami perkembangan dan menjadi tren, sehingga dalam pemaknaan filosofi serta nilai historisnya mulai terpinggirkan (Vella et al., 2024). Sehingga pakaian *Choengsam* dianggap sebagai simbol gaya tanpa adanya nilai budaya. Salah satu fenomena yang sering ditemukan pada ruang digital mengenai isu identitas budaya Tionghoa, ditemukan perdebatan di media sosial yang berawal pada akun *Convomf* mengunggah di *platform X* (sebelumnya *twitter*) pada oktober 2024, yang menampilkan penggunaan pakaian *Choengsam* menggunakan hijab, sehingga terjadinya perdebatan pada penggunaan media sosial, dalam perdebatannya terdapat kelompok yang beranggapan *Choengsam* hanya diperbolehkan menggunakan oleh kelompok tertentu, sehingga perdebatan ini menyebar ke berbagai *platform* media sosial lainnya pada (chinese_server, 2024). Pada perdebatan tersebut, menunjukkan bahwa terdapat kebingungan dan keterbatasannya pemahaman terhadap identitas simbol dan makna yang melekat pada pakaian *Choengsam*, sehingga banyak simbol budaya pakaian Tionghoa kerap menjadi isu yang sering diperdebatkan dalam ruang digital dan hal tersebut dikarenakan adanya.

Di sisi lain, adanya faktor dari globalisasi dan percampuran budaya yang bertambah akibat paparan budaya luar dibandingkan budaya sendiri (MAN, 2018), serta adanya keterbatasan peran generasi sebelumnya akibat dampak dari orde baru yang berkurang keterikatannya terhadap identitas budaya Tionghoa (Christian, 2017). Kondisi tersebut menyebabkan kurangnya kepedulian kalangan remaja dalam memahami nilai budaya pada pakaian *Choengsam*. Selain itu, Informasi yang tersedia mengenai pakaian *Choengsam* lebih banyak ditemukan di media sosial,

cenderung singkat, kurang mendalam, dan tidak terstruktur. Selain itu, representasi visual yang bersifat edukatif juga masih terbatas, sehingga media digital secara khusus yang dirancang sebagai sarana edukasi dan informasi masih sangat terbatas.

Sebagai permasalahan yang dibahas dan dalam mengatasi hal ini, diperlukan sebuah media informasi yang mampu menjelaskan makna dan simbolik. Dalam konteks ini, menggunakan *website* interaktif sebagai *platform* yang efektif dalam proses edukasi, mengingat kelebihanannya dalam meningkatkan keterlibatan pada pengguna sehingga pengguna berpartisipasi secara aktif dalam mendalami informasi tersebut, lalu memberikan kebebasan pada pengguna dalam mengendalikan jalur navigasi sesuai dengan kebutuhan, sehingga melibatkan pengguna dalam berinteraksi langsung pada aspek kendali dan responsivitas saat menggunakan *website* tersebut (Jevremović, 2022).

Pemilihan media *website* interaktif juga didasarkan dari pertimbangan pada keterbatasan media lain dalam proses edukasi, seperti pemilihan media video memiliki keterbatasan dalam penyampaian materi secara mendalam karena bersifat linear, sehingga ingatan target pada konten cenderung kurang mengingat satu adegan pada adegan selanjutnya pada proses pembelajaran (Riana et al., 2022). Pada sisi lain, mempertimbangkan kekurangan media sosial yang cenderung penyebaran informasi kurang terverifikasi serta memiliki potensi penurunan kemampuan mahasiswa dalam memahami dan mengevaluasi informasi (Falahhuddin et al., 2025). Selanjutnya, kekurangan pada media cetak memiliki keterbatasan dalam kecepatan produksi, fleksibilitas penyajian konten, serta biaya produksi yang tinggi (Khaer et al., 2021) sehingga ketiga ini memperkuat bahwa pemilihan *website* interaktif menjadi pilihan yang tepat, mengingat kemudahan akses informasi yang ditawarkannya serta penyajian informasi secara terstruktur dan mudah dipahami (Dewi et al., 2024) dalam mengedukasi dan juga menggunakan metode gamifikasi dalam memotivasi pengguna dalam memahami konten disajikan (Mega et al., 2024), untuk makna dan simbolik pakaian *Choengsam* secara lebih mendalam.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Kurangnya pemahaman generasi muda keturunan Tionghoa terhadap makna dan simbol yang terkandung pada pakaian *Choengsam*.
2. Minimnya media edukatif yang membahas makna dan nilai budaya dalam pakaian *Choengsam*.

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan *Website* Interaktif dalam mengenal budaya pakaian *Choengsam*?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini berfokus pada kalangan remaja keturunan Tionghoa dengan SES A-B dengan ruang lingkup perancangan yang dibatasi pada pendalaman pada makna dan simbolik pakaian *Choengsam* yang disampaikan dalam melalui media informasi. Pada objek perancangan berupa *website* interaktif sebagai media digital agar memudahkan akses dan penyebaran informasinya. Target pengguna mencakupi remaja akhir dengan usia 16-20 tahun dari berbagai jenis kelamin, serta memiliki pengalaman pendidikan minimal SMA hingga S1 yang memiliki kemampuan membaca yang baik. Perancangan ini berfokus pada wilayah Jakarta sebagai domisili target pengguna.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan *website* interaktif dalam mengedukasi atau meningkatkan pengetahuan untuk kalangan remaja akhir terkait makna dan simbolisme pakaian *Choengsam*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan penelitian ini diharapkan dapat membawa beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis ke dalam penerapannya. Uraian manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi gabungan ilmu pengetahuan pada program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam membahas perancangan desain *website* interaktif yang ditujukan untuk remaja akhir sebagai strategi dalam meningkatkan wawasan mengenai makna dan simbolisme pakaian *Choengsam*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi dalam pelestarian warisan budaya *Choengsam*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat membuka peluang bagi pengembangan media serupa dalam konteks pelestarian budaya lainnya yang relevan untuk dewasa awal, sehingga mendukung upaya mempertahankan identitas budaya di tengah arus globalisasi.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian pertama, penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi penulis sekaligus memberikan pengalaman dalam merancang *website* interaktif dengan bertujuan meningkatkan pemahaman remaja akhir pada keturunan Tionghoa dan rancangan ini juga dapat bermanfaat bagi etnis lain yang juga suka terkait pemahaman *Choengsam*. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam mengatasi permasalahan desain yang berkaitan dengan penyampaian informasi budaya secara efektif. Kedua, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi studi selanjutnya di bidang desain, terutama dalam pengembangan media informasi sebagai sarana pembelajaran yang edukatif.