

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni beladiri *Moncak* (*marMoncak*) adalah seni bela diri dari tanah batak Sumatra Utara, yang berasal dari suku batak toba. Pelestarian seni beladiri *Moncak* tidak hanya memiliki arti penting sebagai warisan budaya dengan nilai sejarah yang tinggi, tetapi juga sebagai identitas kultural yang melekat erat pada masyarakat Batak Toba. Nilai-nilai luhur dan keunikan gerakan *Moncak* mencerminkan semangat perjuangan serta kebijaksanaan lokal yang telah diturunkan dari generasi ke generasi. Seni bela diri ini seharusnya turun temurun di ajarkan, akan tetapi masih banyak yang belum mengetahui tentang seni ini, berbeda dengan seni beladiri yang lain seperti, Silat, Taekwondo, Karate dan sebagai nya, bahkan generasi muda yang berasal dari budaya batak itu sendiri pun belum banyak yang mengetahui, hal ini dibuktikan oleh observasi yang dilakukan pada tanggal 16 juli 2023 (Naibaho, 2024).

Moncak juga mempunyai cerita yaitu awal mula tercipta seni bela diri tersebut sampai dengan penggunaan seni bela diri pada zaman dahulu. Berdasarkan buku HABA No. 98 (Kemendikbud, 2019), disebutkan bahwa "*Monsak Hoda-Hoda*" adalah sebuah kesenian yang hampir punah saat ini, Seni tersebut kini masih dipelihara oleh sekelompok masyarakat di Desa *Onan Runggu* namun jarang dipertunjukan (Pandiangnan, 2019, h. 39). Minimnya informasi mengenai *Moncak* di internet juga salah satu bukti jika seni ini tidak banyak diketahui oleh banyak kalangan. kurangnya media informasi mengenai dokumentasi seni bela diri *moncak* menjadi salah satu penyebabnya. Akibatnya, pengetahuan tentang *Moncak* berisiko hilang dan dilupakan, Sehingga dapat mengurangi kekayaan budaya yang menjadi ciri khas suku Batak.

Berdasarkan masalah tersebut, media informasi mengenai seni beladiri "*Moncak*" dibutuhkan untuk memberikan pengetahuan bagi generasi muda.

Menurut Kemp & Dayton, penggunaan media informasi dapat berfungsi untuk penyampaian informasi menjadi lebih baku dan penyampaian informasi lebih menarik, media diasosiasikan sebagai penarik perhatian pengguna, didukung oleh kejelasan pesan, daya tarik visual, dan penggunaan efek khusus yang menimbulkan keingintahuan (Arsyad, 2011). Cerita dan juga dongeng sering digunakan sebagai media pembelajaran dan pengenalan suatu budaya pada tingkat pendidikan sekolah dasar (Helmi, 2022).

Perancangan media informasi yang interaktif dapat menarik perhatian generasi muda sehingga dapat mengedukasi generasi muda. *Game* merupakan media pembelajaran interaktif yang direkomendasikan untuk menarik perhatian generasi muda. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Koriaty dan Agustani (2016) menunjukkan bahwa minat siswa terhadap game edukasi berada pada kategori baik, hasil persentase minat terhadap game edukasi pada kelas X TKJ memiliki kategori sangat tinggi. Hasil dari temuan tersebut menunjukkan bahwa *game* memiliki potensi sebagai media yang sesuai untuk target audiens. Oleh karena itu, penulis Menyusun perancangan *game* visual novel mengenai bela diri *moncak* agar dapat menjadi media informasi yang interaktif bagi generasi muda untuk mengenal sejarah dan nilai budaya dari seni bela diri *moncak*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan beberapa masalah:

1. Rendahnya pengetahuan Masyarakat terutama generasi muda suku Batak terhadap seni beladiri *moncak*.
2. Kurangnya media informasi dan dokumentasi yang relevan mengenai seni beladiri *moncak* yang menarik bagi generasi muda saat ini.

Dari beberapa masalah diatas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan media informasi interaktif mengenai seni beladiri *Moncak*?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada masyarakat Indonesia, dengan fokus pada generasi muda berusia 15-18 tahun, SES B-A, berdomisili di Sumatra Utara, sebagai target utama dalam upaya pelestarian seni beladiri *Moncak*. Media informasi yang dikembangkan bertujuan untuk memperkenalkan keberadaan dan nilai-nilai tradisional *Moncak* yang selama ini kurang dikenal dan terdokumentasi. Dengan menggunakan metode perancangan *game*. Ruang lingkup perancangan ini akan dibatasi seputar pengenalan Seni beladiri *Moncak*, nilai nilai, budaya dan tata cara pelaksanaan *Moncak* yang baik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis bertujuan untuk membuat perancangan *game* visual novel mengenai bela diri *moncak*.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat teoretis dan praktis pada perancangan *game* visual novel mengenai bela diri moncak ini diantaranya Adalah:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah, pengetahuan dalam program studi desain komunikasi visual. Fokus utama nya adalah strategi perancangan media informasi mengenai seni beladiri *Moncak* untuk meningkatkan pengetahuan. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang dilakukan selanjutnya yang mengangkat topik seputaran tentang perancangan media informasi atau topik yang di angkat.

2. Manfaat Praktis:

Hasil dari penelitian ini, nantinya dapat dijadikan pondasi bagi beberapa pihak, seperti, Dosen, Mahasiswa, Lembaga pendidikan, dan lain sebagainya mengenai pilar informasi terutama dalam perancangan media informasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan para peneliti atau peneliti selanjut nya dalam merancang media informasi yang lebih efektif, dalam meningkatkan pengetahuan generasi muda mengenai *Moncak*.