

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pakaian merupakan sebuah barang yang dipakai, sedangkan adat adalah sebuah budaya atau cara (kelakuan) yang sudah menjadi kebiasaan dan memiliki sebuah ciri khas (KBBI). Menurut Diana dan Agung Aji Nugraha (2020:128) pakaian adat mencirikan suatu daerah yang melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat. Pakaian adat merupakan suatu pakaian yang digunakan masyarakat di suatu daerah tertentu saat melakukan acara, kelahiran, ritual, penyambutan tamu, maupun pagelaran seni budaya. Pakaian adat juga dijadikan simbol kebudayaan dari suatu daerah. Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan keragaman budaya serta memiliki ciri khas budayanya sendiri pada setiap suku yang tersebar di berbagai pulau yang ada. Pakaian adat merupakan salah satu ragam kekayaan yang dimiliki Indonesia yang mana harus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa. Indonesia yang terdiri dari ribuan suku yang memiliki adat istiadat yang bermacam-macam, pakaian adat yang ada pun bermacam-macam. Pakaian adat dulunya digunakan sebagai pembeda antar suku atau penduduk dalam kehidupan sehari-hari. Namun sekarang fungsi asli dari pakaian adat tersebut sudah bergeser seiring berkembangnya zaman dan masyarakat sudah beralih dengan pakain modern yang dinilai lebih *simple* dan kekinian. Pada zaman modern ini pakaian adat sudah tidak dipakai dalam kehidupan sehari-hari karena dinilai kurang praktis. Masyarakat menggunakan pakaian adat hanya pada acara tertentu seperti pernikahan, upacara adat, dan acarakenegaraan saja (Diana dan Agung Aji Nugraha, 2020:128).

Makiyah (2021:227) mengemukakan bahwa dengan perkembangan teknologi saat ini, seseorang dapat menemukan suatu informasi dengan sangat cepat dan mudah. Seiring perkembangannya ternyata membuat kepedulian masyarakat terhadap kebudayaan Indonesia menjadi semakin memudar salah satunya tentang pakaian adat yang semakin asing di lingkungan masyarakat. Di era modern sekarang kalangan masyarakat khususnya peserta didik telah melupakan pakaian adat bahkan ada yang tidak mengetahuinya sama sekali. Karena banyak dan beragam bentuknya seolah-olah membuat tidak peduli dan cenderung malas untuk mempelajari atau mengingat tentang kekayaan pakaian adat di Indonesia. Masyarakat Indonesia sudah

sepatutnya menjaga dan melestarikan kebudayaan yang ada. Apabila suatu kebudayaan itu tidak ada maka masyarakat Indonesia juga akan kehilangan identitas nasionalnya. Terdapat banyak sekali situs-situs di internet maupun buku yang memuat informasi tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Namun, apabila mempelajari keanekaragaman Indonesia hanya dari membaca dirasa kurang efisien dikarenakan minimnya angka literasi masyarakat Indonesia khususnya peserta didik usia prasekolah yang lebih menyukai bermain daripada belajar. Berdasarkan laporan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, nilai budaya literasi masyarakat Indonesia sebesar 57,4% pada 2022. Nilai tersebut tercatat telah meningkat sebesar 5,7% dibandingkan dengan tahun 2021 yang sebesar 54,29%. Jumlah tersebut paling rendah jika dibandingkan negara-negara di ASEAN lainnya yang rata-rata mencapai 70%. Sementara UNESCO menyebutkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%. Artinya dari 1000 orang hanya 1 orang yang gemar membaca.

Kuesioner mengenai pengetahuan pakaian adat yang disebar pada tanggal 13 November 2023, sebanyak 65,2% responden mengatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang muncul dirasa gampang-gampang susah. Sebanyak 73,9% memberi alasan bahwa mereka tidak ingat semua pakaian adat. Sedangkan sebanyak 47,8% menjelaskan bahwa terakhir kali mereka belajar tentang pakaian adat adalah saat mereka masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama, 43,5% di bangku Sekolah Dasar dan 8,7% di bangku Sekolah Menengah Atas. Namun setelah dilakukan survei oleh Ayu Widhi Mulyani (2020:2) dalam jurnalnya menunjukkan bahwa peserta didik sudah melupakan apa yang telah diajarkan di bangku sekolah dasar. Faktor utama yang mempengaruhi hilangnya ingatan tentang materi yang diajarkan di bangku sekolah dasar karena keterbatasan otak manusia dalam mengingat. Sesuai dengan pendapat Miller (1956) dalam bukunya "*The Magical Number Seven, Plus or Minus Two*", bahwa manusia memiliki keterbatasan dalam mengingat hal-hal agar tetap aktif dalam ingatan. Pivio (2006) mengemukakan faktor lainnya diakibatkan karena manusia memiliki keterbatasan otak dalam mengingat tulisan, hal ini diakibatkan oleh fenomena *Picture Superiority Effect*. Menurut Paivio (2006), *Picture Superiority Effect* adalah suatu fenomena bahwa manusia mengingat gambar lebih mudah daripada kalimat atau kata-kata.

Menurut Ida Ayu Gede (2014:242) salah satu permasalahan utama dalam dunia pendidikan adalah kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik. Dalam meningkatkan mutu pendidikan, dibutuhkan sebuah inovasi dalam hal gaya belajar siswa. Gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana individu menyerap lalu mengatur dan mengelola informasi (Porter & Hernacki 2002). Hood dalam Tjundjing (2003) menjelaskan bahwa setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda, khususnya dalam menerima dan mengelola informasi yang menurut individu nyaman (Wulandari, 2009). Gaya belajar merupakan faktor yang mendukung kesuksesan peserta didik dalam menerima dan menyerap informasi pada saat proses belajar di kelas. Penggunaan gaya belajar yang tepat dengan kemampuan peserta didik akan mengakibatkan peningkatan dalam hal kemampuan memori. Akyaz Azhary (2004) menyimpulkan bahwa dalam sistem memori atau ingatan memerlukan tiga hal, yakni memberi kode (*encoding*), menyimpan (*storage*), dan mengeluarkan atau mengingat (*retrieval*). Apabila proses *retrieval* gagal, proses yang disebut “lupa” terjadi. Fenomena yang terjadi dari hasil dari survei yang dilakukan oleh Ayu Widhi Mulyani (2020:2) bahwa peserta didik sudah melupakan apa yang telah diajarkan di bangku sekolah dasar ini menjelaskan tentang mekanisme memori Teori Aus (*Disuse Theory*). Menurut teori ini memori hilang atau memudar karena waktu. Dalam teori ini juga dijelaskan bahwa memori diibaratkan seperti otot manusia, apabila dilatih terus menerus akan semakin kuat (R. Funny Mustikasari Elita, 2004).

Penelitian yang membahas tentang pengenalan pakaian adat dengan cara kreatif sudah banyak dilakukan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Andi Ramlan dan Hamdan Bahlawan (2021:25) dalam jurnalnya merancang permainan papan untuk pengenalan pakaian adat menyebutkan bahwa budaya tidak hanya sekedar dikenalkan pada saat anak sudah mulai bersekolah, namun pengenalan budaya juga dapat dikenalkan mulai dari sejak dini, yaitu sejak usia prasekolah. Masa prasekolah adalah masa keemasan perkembangan anak, di mana perkembangan anak berkembang pesat serta kemampuan daya serap anak yang meningkat. Alangkah baiknya apabila mengenalkan pakaian adat kepada anak usia prasekolah (Sujianti, 2021). Wawancara yang dilakukan oleh penulis bersama Ibu Sri Rizky, seorang psikolog anak yang berdinis di RSUD Kota Aceh mengatakan bahwa pengenalan pakaian adat kepada anak usia prasekolah merupakan tindakan yang bagus.

Bermain merupakan hal yang paling disukai oleh anak-anak dalam proses belajar. Anak tidak hanya duduk diam mendengarkan ceramah yang disampaikan gurunya tetapi mereka juga aktif berinteraksi dengan berbagai bahan, benda, dan anak-anak lain yang ada di sekitar mereka. Pengalaman bermain yang disukai tersebut otomatis akan menunjang perkembangan dan pertumbuhan anak secara optimal (Mantiasiah R, 2018). Dalam jurnal Aris Yunus Hendrawan dan Putri Novitasari (2020:328) mengatakan bahwa anak-anak cenderung tertarik pada permainan yang didalamnya terdapat objek desain yang menarik. Setelah dilakukan observasi pada tanggal 29 September sampai 1 Oktober 2023, anak-anak usia prasekolah pasti memiliki satu atau dua boneka di rumahnya. Dari 5 keluarga yang telah diobservasi yang memiliki anak usia prasekolah, anak perempuan cenderung lebih banyak memiliki boneka dibandingkan dengan anak laki-laki. Perkembangan boneka dari zaman ke zaman pun berbeda dari segi bentuk fisiknya maupun fungsinya. Boneka di era sekarang memiliki fungsi yang sangat luas dilihat dari bentuk fisiknya, mulai dari aksesoris, furniture, mainan, bahkan media belajar. Utik Usma Islawati dan Mas'udah (2021) dalam jurnalnya merancang boneka tangan sebagai media belajar dengan metode bercerita. Dengan alat peraga sebagai media belajar akan sangat membantu proses anak dalam menangkap ilmu maupun suatu makna. Karakter merupakan hal yang penting dalam pembuatan suatu produk. Karakter membawa cerita dan pesan yang ingin disampaikan film, buku cerita, komik, dan video games kepada para penikmatnya. Karakter-karakter ini seringkali "menancap" kuat diingatan seseorang. Nilai jual suatu produk akan berkurang tanpa adanya elemen karakter. Seluruh proses produksi membutuhkan *conceptor* atau *character designer*. Dalam perancangan karakter diperlukan unsur-unsur visual dalam mendukung penyampaian pesan, menurut Scott McCloud (2008:4). Rancangan sebuah desain karakter memerlukan karakter yang memiliki ciri khas dan kepribadian, ekspresi wajah dalam memotret emosi, bahasa tubuh untuk menyampaikan sebuah cerita atau pesan (McCloud,2008:62). Tiga ciri lain dalam merancang karakter adalah jiwa, ciri khas dan sikap ekspresi (McCloud, 2008:63). Desain karakter ditampilkan secara visual, tampilan visual lebih mudah memberikan informasi seperti yang dipaparkan Alina Wheeler bahwa Indera penglihatan memberikan lebih banyak informasi tentang dunia dibandingkan dengan panca indera lainnya (Wheeler, 2013 dalam Haiqal dan Hidayat, 2017:185). Karakter memerlukan unsur-unsur visual supaya pesan

dapat tersampaikan dengan baik. Desain karakter ini kemudian dapat digunakan sebagai acuan pembuatan *plush toy*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Sebanyak 65,2% responden dari kuesioner tentang pengetahuan pakaian adat mengatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang muncul dirasa gampang-gampang susah.
2. Hilangnya pengetahuan tentang pakaian adat dikarenakan pembelajaran tentang pakaian adat yang kurang maksimal ketika masih duduk dibangku sekolah dasar (Ayu Widhi Mulyani, 2020).
3. Gagalnya proses retrieval dalam sistem memori yang disebabkan oleh fenomena Teori Aus (Akyaz Azhary, 2004)
4. Kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik sehingga sebuah inovasi dibutuhkan dalam meningkatkan mutu belajar (Ida Ayu Gede, 2014)
5. Kurangnya minat belajar bagi anak-anak usia prasekolah dikarenakan pada usia prasekolah, anak-anak lebih menyukai bermain daripada belajar (Ari Yunus Hendrawan, 2020).

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang visual karakter mainan boneka *fashion* sebagai media edukasi pakaian adat Suku Jawa untuk anak usia prasekolah?

1.4 Batasan Masalah

Perancangan ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan mainan boneka *fashion* pakaian adat berfokus pada pakaian adat Suku Jawa yang meliputi Jawa Timur, Jawa Barat dan Jawa Tengah.
2. Perancangan mainan boneka *fashion* pakaian adat diperuntukan sebagai media edukasi pengenalan pakaian adat kepada anak usia prasekolah.

1.5 Tujuan Perancangan

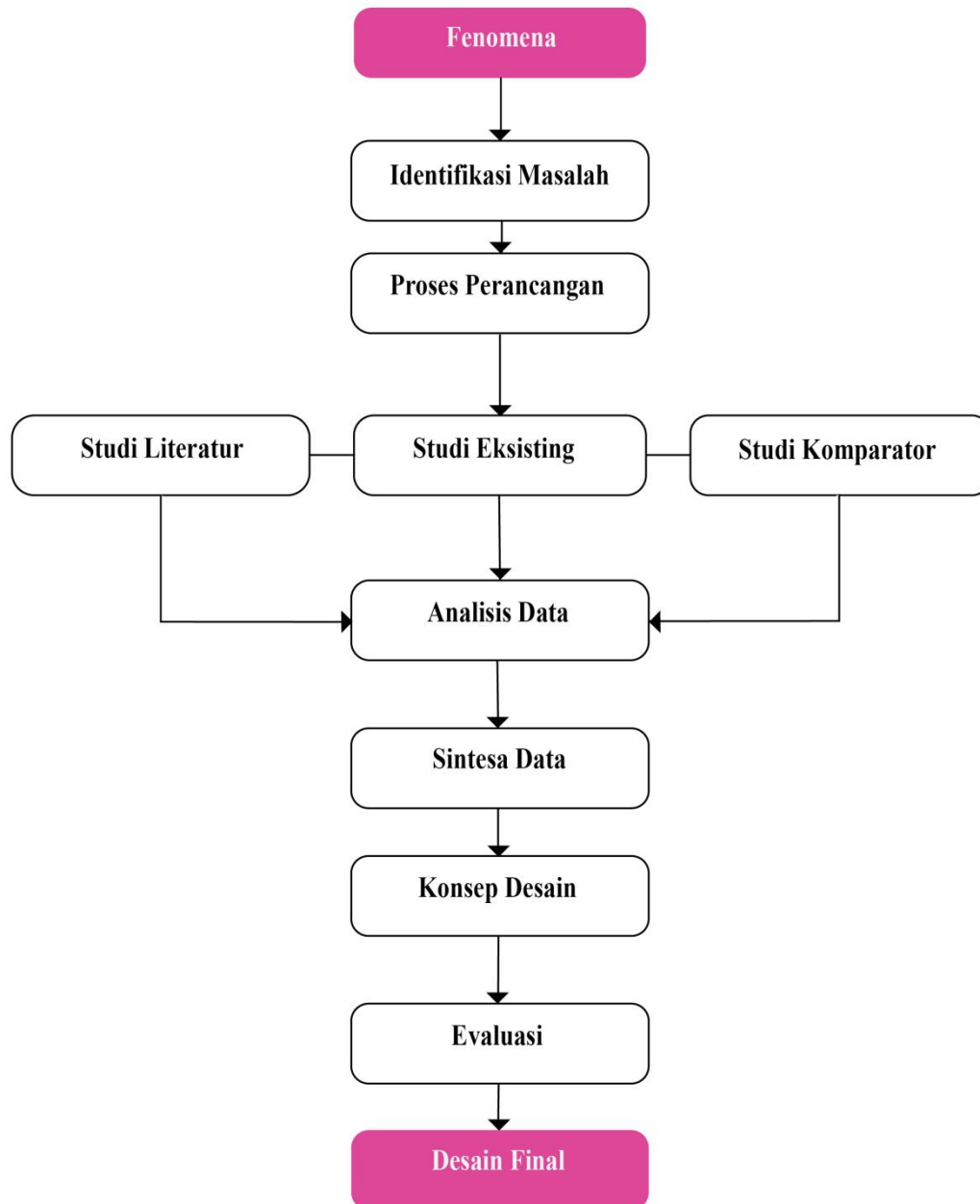
Perancangan visual karakter mainan boneka *fashion* ini bertujuan agar memberikan kesan menyenangkan dan interaktif dalam mengenalkan pakaian adat Suku Jawa kepada anak usia prasekolah agar nantinya memudahkan pembelajaran tingkat lanjut pada bangku sekolah dasar.

1.6 Manfaat Perancangan

Melalui perancangan ini diharapkan memiliki pencapaian sebagai berikut :

1. Anak usia prasekolah khususnya dapat mengenal lebih awal tentang pakaian adat Suku Jawa sebelum menuju bangku sekolah dasar.
2. Pembelajaran tentang pakaian adat dapat memiliki kesan menyenangkan.
3. Tercegahnya hilangnya pengetahuan tentang pakaian adat bagi anak sekolah dasar sampai ketika beranjak dewasa.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumentasi pribadi)