

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia adalah negara yang memiliki beragam kesenian, salah satunya adalah batik. Batik adalah teknik pewarnaan sebuah kain, yang juga merupakan karya seni bangsa Indonesia yang tercipta sejak zaman leluhur. Batik yang merupakan warisan budaya Indonesia ini memiliki harga jual yang tinggi. Tidak hanya harga jual, nilai kebudayaan yang terkandung di dalamnya juga sangat mahal. Batik telah ditetapkan sebagai warisan budaya sejak 2 Oktober 2009, oleh karena itu batik sangat wajib untuk dilestarikan oleh seluruh bangsa Indonesia. Dilansir dari (CNBC INDONESIA, 2023) batik telah beberapa kali diklaim oleh negara lain, kasus-kasus tersebut antara lain, batik diklaim Malaysia sebagai warisan kebudayaan asli milik Negeri Jiran yang terjadi pada tahun 2008, kemudian pada tahun 2020 batik juga telah diklaim oleh media massa di China sebagai karya asli kelompok masyarakat China, serta kasus yang terjadi pada tahun 2021 yaitu pengklaiman batik oleh *miss world* Malaysia yang menyebutkan bahwa batik berasal dari negaranya. Masalah ini tentunya menjadi tanggung jawab rakyat Indonesia untuk bisa mempertahankan batik sebagai warisan kebudayaan milik Indonesia.

Selain menjadi warisan Indonesia, batik juga merupakan ciri khas sebuah daerah. Banyak daerah yang memiliki batik khasnya sendiri, tidak jarang juga ditemui berbagai macam batik di suatu daerah. Selain batik yang beragam, motif batik juga sangat beragam. Salah satu batik yang merupakan ciri khas sebuah daerah adalah batik Jetis. Batik Jetis merupakan batik tulis yang berasal dari daerah Sidoarjo. Batik ini sudah ada sejak tahun 1675. Menurut wawancara yang telah dilakukan dengan narasumber yang merupakan pemilik rumah produksi batik Jetis Kamsatun, Awalnya batik ini di kembangkan oleh Mbah Mulyadi. Mbah Mulyadi bersama para pengawalnya memulai perdagangan di Pasar Kaget yang telah berubah Namanya menjadi Pasar Jetis. Mbah Mulyadi melakukan pendekatan kepada Masyarakat dengan cara memberikan pelatihan membatik. Seiring dengan perkembangan penduduk dan perdagangan di Pasar Jetis, kawasan tersebut pun mulai didatangi para pedagang dari luar daerah. Semakin banyak pedagang yang berasal dari Madura yang mulai berdagang di Pasar Jetis, para pedagang Madura menyukai batik tulis yang dibuat oleh warga Jetis. Batik tradisional Jetis dikenal sebagai batik tulis halus. Seiring perkembangannya, batik Jetis memiliki beberapa motif seperti motif burung merak dari samping dengan sayap menutup, kupu-kupu, kembang bayam, dan masih banyak lagi.



Gambar 1. 1 Penjelasan sejarah batik Jetis di gapura Kampung Batik Jetis

(sumber: dokumentasi pribadi)

Batik Jetis khas Sidoarjo memiliki motif yang indah dan beragam. Selain keindahan dan ragamnya, motif-motif batik Jetis juga memiliki makna yang berkesan yang layak untuk diperkenalkan kepada masyarakat karena memiliki nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan, motif-motif tersebut seperti motif batik motif Merak, motif Teratai, motif Tambal sulam, motif Sekarjagad, dan motif Junjung drajat. Namun sangat disayangkan, terdapat hambatan dalam memperkenalkan batik Jetis Sidoarjo ke daerah lain. Berdasarkan data hasil wawancara dengan pemilik salah satu rumah produksi, batik Jetis yang di produksi dulunya dapat dipasarkan di berbagai daerah namun seiring perkembangan batik, tiap daerah sudah memiliki batik khasnya masing-masing, hal ini memberi dampak batik Jetis hanya dikenali dan dimengerti warga sekitar Sidoarjo (Afandi pemilik rumah produksi batik Jetis Kamsatun, wawancara, 23 September 2023). Masyarakat Sidoarjo memiliki peran penting untuk tetap menjaga dan melestarikan batik Jetis, karena batik Jetis merupakan bagian dari budaya Sidoarjo.

Pelestarian budaya merupakan bentuk nyata dari keinginan dan komitmen untuk mempertahankan kelangsungan budaya yang telah ada (Marhayati, 2019). Pelestarian budaya dapat dilakukan oleh semua kalangan usia, generasi muda seperti anak-anak merupakan penerus bangsa yang juga wajib untuk mulai melestarikan budaya seperti batik. “Rentang usia 7 hingga 12 tahun, yang sering disebut sebagai masa pendidikan dasar, dikenal sebagai masa sekolah karena pada periode ini, anak-anak telah memasuki jenjang pendidikan dasar dan mengikuti kegiatan belajar di sekolah” (Rahmi, 2021:149) pada usia ini anak sudah mampu berpikir secara logis. Alasan pemilihan anak sekolah dasar adalah, Rahmi (2021:149)

berdasarkan teori kognitif Piaget perkembangan kognitif terbagi menjadi 4 fase, 2 fase diantaranya menyebutkan usia 7-11 tahun adalah tahap operasional konkret dan usia 12 tahun hingga dewasa adalah tahap operasional formal, maka dapat disimpulkan anak tingkat sekolah dasar berada pada dua fase yakni, operasional konkret dan operasional formal. Di Tahap operasional konkret dan formal, anak sudah mampu berpikir dengan logis dan konkret. Namun pada tahap ini anak belum mampu berpikir tanpa adanya benda nyata atau abstrak oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran dengan objek visual yang nyata agar membantu anak dalam proses pembelajaran.

Menurut Afandi masih banyak anak disekitar yang belum tertarik dengan batik dan proses pembuatannya, sedangkan anak usia dini dirasa sudah sangat penting dalam memahami pelestarian batik karena anak-anak yang akan meneruskan budaya batik nantinya (Afandi pemilik rumah produksi batik Jetis Kamsatun. Wawancara, 23 september 2023). Berdasarkan survey yang telah dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner di daerah Sidoarjo, masih banyak anak usia 7-12 tahun yang belum mengetahui tentang batik Jetis yaitu sebanyak 85,3% dari 68 anak usia 7-12 tahun yang tidak mengenal batik Jetis dari Sidoarjo. Adapula wawancara yang dilakukan penulis dengan kepala sekolah SDN Berbek Sidoarjo yang menyatakan pembelajaran tentang batik sudah ditiadakan sejak tahun 2020 karena tidak tersedianya tenaga pengajar dibidang tersebut (Wawancara, 2 Oktober 2023) Tentunya hal ini tidak boleh disepelekan karena rasa kecintaan terhadap budaya Indonesia harus ditanamkan sejak dini. Adanya pengenalan batik diharapkan dapat meningkatkan rasa cinta akan budaya sehingga dapat melestarikan di masa depan kelak.



Gambar 1. 2 Observasi media pembelajaran batik di SDN Berbek

*(Sumber: Dokumentasi pribadi)*

Batik Jetis yang merupakan warisan budaya Sidoarjo, Jawa Timur. Sudah sepatutnya batik Jetis dikenali dan dilestarikan keberadaanya oleh masyarakat Sidoarjo, namun pada kenyataannya banyak anak Sidoarjo yang tidak mengenali batik Jetis. Hal ini diperoleh dari

kuisisioner yang disebarakan pada anak usia 7-12 tahun di wilayah Sidoarjo, sebanyak 85,3% dari 68 responden tidak mengenali batik Jetis berdasarkan gambar motif batik jetis yang ditampilkan. Adapula pertanyaan kuisisioner yang meminta audiens untuk menyebutkan batik yang berasal dari Sidoarjo dan hanya memperoleh 7 jawaban dari 68 responden yang menjawab batik Jetis. Sangat penting bagi pelajar untuk mengetahui budaya lokal disekitarnya hal ini didukung dengan data yang dikutip dari buku Capaian Pembelajaran IPAS jenjang Sekolah Dasar (Kemedikbud, 2022), pada fase B peserta didik diminta untuk mampu memahami keragaman budaya lokal dan pelestariannya. Berdasarkan data yang diambil dari buku Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbud, 2022) pada program P5 terdapat beberapa tema yang mengajak peserta didik untuk melestarikan budaya yakni tema ‘Aku Cinta Indonesia’ dan tema ‘Kearifan Lokal’. Berdasarkan data-data tersebut maka, anak usia sekolah dasar sangat dianjurkan untuk mengenali dan memahami kebudayaan lokal didaerahnya dan mampu melestarikan kebudayaan itu. Sehingga ketidakpahaman anak-anak Sidoarjo terhadap budaya daerahnya sendiri menjadi urgensi yang diangkat dalam perancangan ini.



Gambar 1. 3 Murid SDN Berbek Sidoarjo

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

*Board game* adalah jenis permainan yang biasanya menggunakan papan atau bidang datar berbentuk persegi sebagai elemen sentralnya. *Board game* sudah sangat dikenal oleh masyarakat umum. Banyaknya variasi permainan pada menjadi daya tarik permainan ini. Dilansir dari website (Sebangku, 2021), manfaat *board game* untuk anak yakni, media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, membantu anak dalam *problem solving*, membangun kemampuan bersosialisasi dengan baik, media hiburan dan pelepas stress, juga membantu meningkatkan kualitas daya ingat anak. “*Board game* memiliki peran penting dalam mendorong pemainnya untuk berpikir, menyelesaikan tantangan, dan membuat keputusan.” (Safitri, 2019:73). Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah diuji Nurfaizah (2021)

Pemanfaatan board game sebagai alat pembelajaran menunjukkan kemampuannya dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena menarik perhatian melalui tampilannya yang menarik, penyajian yang singkat, dan penunjang visual berupa gambar. Selain itu, pendekatan bermain berkelompok juga menjadi faktor penambah antusiasme siswa terhadap pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah memberikan bukti nyata, di mana 74% dari ahli media dan 80% dari ahli bahasa memberikan validasi kelayakan pada media pembelajaran board game ini.

Adapula *focus group discussion* (FGD) yang telah dilakukan peneliti bersama 10 anak Sekolah Dasar, FGD yang dilakukan dengan tujuan untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan media *board game* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi FGD telah dipastikan bahwa para peserta sebagai pelajar menyukai dan lebih tertarik dengan metode pembelajaran yang menggunakan media bermain atau *board game*.



Gambar 1. 4 Siswa SD memainkan board game

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Penelitian tentang batik Jetis khas sidoarjo sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Mathilda Bonita Kimbal, Andrian Dektisa H, dan Dian Arini Maer. Dalam penelitian terdahulu dihasilkan media buku fotografi motif batik Jetis dengan jangkauan target yaitu masyarakat luas. Sedangkan pembaruan pada penelitian penulis terletak pada media yang akan dihasilkan yaitu permainan *board game* sebagai media pengenalan dan pembelajaran, serta dengan mengambil target anak usia 7-12 tahun.

Penulis telah melakukan observasi pada *Google* dan *e-commerce* seperti *shopee*, Tokopedia yang diakses pada 5 oktober 2023, dan tidak ditemukan *board game* tentang batik Jetis. Adapula observasi secara langsung pada komunitas *Tabletoys* (tanggal 14 Oktober 2023), *café board game academy* (tanggal 20 Desember 2023), Kampung Ilmu Surabaya, dan

toko-toko buku seperti toko buku Uranus, toko buku Toga Mas, toko Gramedia Surabaya (13 Oktober 2023), namun masih belum ditemukan *board game* tentang batik Jetis.



Gambar 1. 5 Observasi Kampung Ilmu

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dengan permasalahan yang ada, batik Jetis khas Sidoarjo layak untuk diangkat menjadi topik dalam permainan *board game* sebagai media pembelajaran yang menarik guna melestarikan budaya dan untuk membantu anak usia 7-12 tahun di Sidoarjo untuk memahami budayanya, dengan mengangkat motif-motif batik Jetis yang memiliki makna dan nilai yang dapat diajarkan kepada anak dengan harapan motif-motif tersebut dapat dikenal dan dimengerti anak. Penanganan fenomena pengklaiman batik oleh negara lain serta kurangnya pengetahuan anak sekolah dasar Sidoarjo tentang batik Jetis yang merupakan bagian dari budaya daerahnya menjadi langka awal pembuatan perancangan ini. Tujuan perancangan *board game* pengenalan batik Jetis kepada anak usia 7-12 tahun sebagai media pelestarian budaya, harapannya dapat selain menambah wawasan anak juga dapat menumbuhkan rasa cinta budaya dan serta kepedulian terhadap pelestarian budaya untuk masa kini dan masa mendatang. Dengan media *board game* yang menarik dari segi visual maupun system permainannya akan menjadi media yang lebih menyenangkan dan tidak monoton atau membosankan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Terancamnya eksistensi batik di Indonesia karena adanya pengklaiman batik oleh beberapa negara hal ini terjadi pada tahun 2008 dan 2021 oleh pihak Malaysia, juga pada tahun 2020 oleh pihak China (CNBC INDONESIA, 2023).
2. Anak usia sekolah dasar atau 7-12 tahun di Sidoarjo yang masih kurang mengerti dan mengenal batik Jetis khas Sidoarjo yang merupakan kebudayaan Sidoarjo dan salah satu

warisan budaya Indonesia, hal ini dibuktikan dari hasil kuesioner yang menunjukkan 85,3% dari 68 anak memilih opsi ‘tidak tahu’ saat melihat foto batik Jetis.

3. Belum ditemukan adanya *board game* tentang pengenalan batik Jetis hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui *e-commerce* dan *google*, juga beberapa observasi langsung di lapangan yakni, komunitas *Tabletoys*, *Board Game Academy*, Kampung Ilmu Surabaya, dan toko-toko buku seperti toko buku Uranus, toko buku Toga Mas, toko Gramedia Surabaya.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

“Bagaimana merancang *board game* tentang pengenalan batik Jetis untuk anak usia 7-12 tahun di Sidoarjo sebagai media pelestarian budaya?”

### **1.4 Batasan Masalah**

1. Perancangan *board game* ini hanya berfokus pada informasi tentang batik Jetis dan motif-motif tertentu batik Jetis Sidoarjo dan tidak membahas jenis batik di luar itu.
2. Dalam perancangan ini informasi yang disampaikan dikemas dalam cerita yang membahas seputar makna motif, sejarah, dan pengetahuan dasar tentang proses pembuatan batik.
3. Media yang digunakan pada perancangan ini adalah *board game*, alasan pemilihan media tersebut adalah menarik dan tidak membosankan serta belum ada sebelumnya, melalui media tersebut penulis ingin mengajak anak-anak belajar dan bermain.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

1. Memperkenalkan tentang sejarah, motif, dan pembuatan batik Jetis khas Sidoarjo yang merupakan budaya Sidoarjo kepada anak-anak usia 7-12 tahun di Sidoarjo.
2. Menumbuhkan rasa cinta, bangga, dan memiliki terhadap batik sebagai salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan serta dijaga eksistensinya.
3. Menambah daya tarik anak dalam belajar dengan metode bermain.
4. Mendukung dan mengenalkan *board game* sebagai media pembelajaran yang lebih efisien

### **1.6 Manfaat Perancangan**

1. Diharapkan penelitian ini menjadi bahan ajar baru dengan menggunakan metode yang lebih efektif dan interaktif.
2. Diharapkan Penelitian ini dapat menambah pemahaman murid tentang budaya daerahnya.

3. Diharapkan penelitian ini dapat membuat para murid sekolah dasar lebih gemar mempelajari dan mencintai batik sebagai budaya Indonesia.
4. Menjadi pembaharuan untuk penelitian sebelumnya dari segi konsep maupun desain.

### **1.7 Kerangka Perancangan**

Dalam perancangan *board game* mengenai batik Jetis ini, terdapat sekuens perencanaan yang membantu merumuskan metode yang efektif hingga mencapai tahap perancangan akhir. Rangkaian perencanaan ini terdiri dari langkah-langkah berikut:

#### **1. Penentuan Fenomena**

Pada tahapan ini peneliti melakukan pencarian fenomena yang ada dalam lingkungan masyarakat sekitar. Fenomena yang telah ditemukan kemudian diangkat setelah diadakan observasi, penyebaran kuesioner, wawancara guna mengidentifikasi masalah secara mendalam dan menilai tingkat urgensi dari masalah yang diangkat

#### **2. Identifikasi masalah**

Peneliti membuat hipotesa sementara bahwa anak-anak belum mengerti dan mengetahui tentang batik Jetis. Maka solusi yang diambil peneliti berdasarkan observasi untuk masalah ini adalah dengan perancangan sebuah *board game* untuk menarik minat anak dalam mempelajari batik Jetis

#### **3. Riset**

Dalam tahap ini, peneliti melakukan penelitian di lokasi yang bersangkutan melalui pengamatan langsung, mengumpulkan data dari sumber-sumber informasi melalui wawancara mendalam dan penggunaan kuesioner.

#### **4. Perumusan masalah**

Pada tahap ini peneliti merumuskan masalah terkait bagaimana merancang sebuah *board game* sebagai edukasi untuk mengajarkan anak tentang batik Jetis sebagai usaha pelestarian budaya.

#### **5. Studi eksisting dan studi literatur**

Peneliti menggali literatur dan informasi yang terkandung dalam teori yang dikembangkan oleh para ahli dalam bidangnya. Hal ini dilakukan untuk memberikan landasan yang kuat bagi penulis dalam merancang buku ilustrasi interaktif mengenai ikan hiu di Indonesia. Penulis juga menentukan referensi eksisting dan pembanding sebagai pedoman dalam perancangan buku ini.

#### **6. Studi visual**

Pada tahap ini peneliti mencari referensi visual yang sesuai yang akan dijadikan panduan dalam merancang *board game* tentang batik Jetis.

## 7. Konsep desain

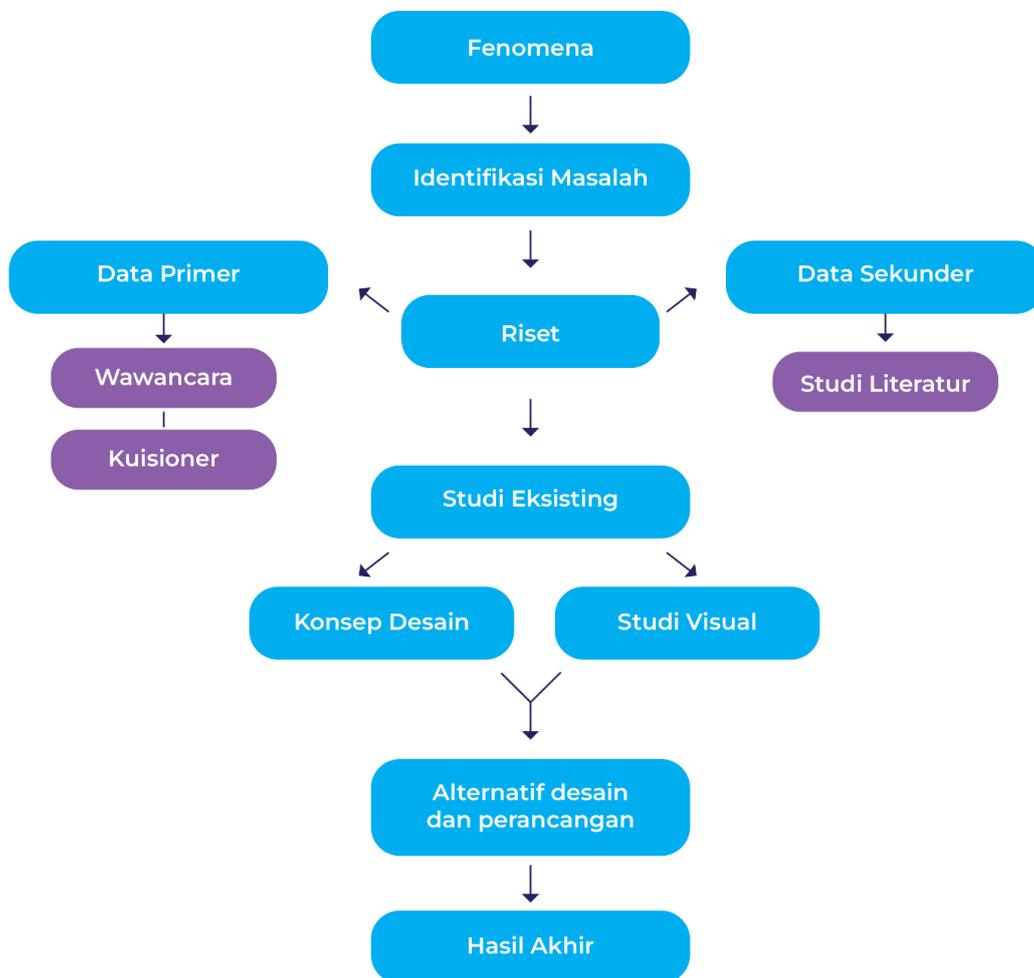
Penentuan konsep desain dilakukan dengan cara mengobservasi hasil riset yang telah dilakukan guna menemukan karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan target audiens

## 8. Alternatif desain

Dalam tahapan ini dilakukan perancangan visual dengan konsep yang sudah ditentukan yang kemudian akan diimplementasikan dalam media *board game*

## 9. Hasil akhir

Proses akhir dalam perancangan dimana peneliti mengimplementasikan desain secara penuh dan diperoleh hasil berupa sebuah *board game*.



Gambar 1. 6 Bagan Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)