

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara kepulauan dikenal memiliki keberagaman budaya yang sangat luas, yang tercermin melalui ratusan kelompok etnis dan tradisi yang tersebar dari Sabang hingga Merauke. Keanekaragaman ini membentuk corak budaya yang kompleks dan unik, mencerminkan kekayaan identitas bangsa. Salah satu manifestasi dari identitas kultural tersebut dapat ditemukan pada busana tradisional yang dimiliki oleh masing-masing daerah. Setiap provinsi di Indonesia memiliki pakaian adat yang tidak hanya menjadi simbol identitas lokal, tetapi juga merepresentasikan nilai-nilai sosial, sejarah, serta filosofi masyarakat setempat. Hingga saat ini, tercatat 38 provinsi di Indonesia memiliki busana adat yang khas, yang berperan penting dalam memperkuat jati diri budaya dan memperkaya warisan bangsa. Pakaian adat ini merupakan bagian dari warisan budaya yang telah dilestarikan secara turun-temurun oleh leluhur, dan umumnya dikenakan dalam berbagai upacara, seperti pernikahan. (Susanto & Andriani, 2018)

Pakaian adat di Indonesia memiliki fungsi penting dalam kehidupan masyarakat, terutama dalam berbagai acara, seperti upacara pernikahan, ritual adat, dan kegiatan budaya lainnya. Tidak hanya itu, pakaian adat merupakan bagian dari kekayaan budaya Indonesia yang tidak hanya merefleksikan identitas lokal, tetapi juga mendapatkan apresiasi dari berbagai negara di dunia. (Fathoni et al., 2015). Selain indah dari segi warna dan desain, pakaian adat juga sarat akan makna filosofis yang mencerminkan nilai-nilai dan tradisi yang diwariskan secara turun-temurun. Namun, dengan arus modernisasi dan globalisasi, perhatian terhadap keberadaan dan makna pakaian adat mulai menurun, terutama di kalangan generasi muda.

Masalah utama yang dihadapi saat ini adalah adanya kecenderungan masyarakat, terutama generasi muda, yang kurang mengenal dan menghargai kekayaan pakaian adat daerah mereka sendiri. Seiring dengan derasnya arus globalisasi, adat dan budaya Indonesia semakin terpinggirkan, generasi muda lebih tertarik pada tren yang sedang booming atau tren global seperti K-pop, fashion modern, media sosial, gaming, dan budaya barat dibandingkan budaya lokal. Sementara itu, kurangnya minat dan pemahaman masyarakat akan nilai-nilai luhur budaya sendiri, ditambah dengan derasnya pengaruh budaya asing, menyebabkan banyak generasi muda melupakan kekayaan

warisan leluhur, salah satunya adalah pakaian adat tradisional. (LILIK KRISDAYANTI, 2020). Hal ini dikhawatirkan dapat menyebabkan hilangnya warisan budaya jika tidak ada upaya yang serius untuk melestarikan dan memperkenalkan kembali makna serta fungsi pakaian adat kepada generasi yang akan datang.

Berdasarkan survey yang dilakukan dengan menyebarkan kuisioner kepada 74 responden remaja berusia 19-22 tahun, dengan pertanyaan mengenai wawasan remaja terhadap pakaian adat Indonesia. Dalam pertanyaan yang diajukan ditemukan bahwa 45,9% dari mereka tidak mengetahui baik jenis, nama, dan asal seluruh pakaian adat secara lengkap di Indonesia. Sementara itu, 37,8% responden menyatakan kemungkinan mengetahui jenis, nama, dan asal keseluruhan pakaian adat, dan hanya 16,3% yang benar-benar mengetahui jenis, nama, dan asal semua pakaian adat yang ada di Indonesia. Meskipun begitu, mayoritas responden, yaitu 93,2%, menyadari bahwa setiap provinsi di Indonesia memiliki pakaian adat yang khas.

Rata-rata responden menyadari pentingnya bagi remaja untuk mengetahui dan melestarikan pakaian adat sebagai bagian dari budaya Indonesia. Salah satu responden mengungkapkan pendapatnya dengan mengatakan, "Penting untuk melestarikan pakaianpakaian adat karena seiring berjalannya waktu, generasi penerus bangsa Indonesia mulai terpengaruh oleh cara berpakaian dari luar negeri. Jika hal ini terus terjadi, nilai kehormatan pakaian adat yang diciptakan oleh nenek moyang kita akan berkurang, bahkan bisa punah."

Nilai adat dan budaya yang tersembunyi dalam kehidupan masyarakat mencerminkan suatu nilai, sikap, dan perilaku yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. (Nasruddin, 2018). Hal ini selaras dengan pendapat responden mengenai pentingnya melestarikan pakaian adat. Pakaian adat bukan sekadar simbol fisik, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai budaya, filosofi, dan tradisi yang mencerminkan identitas dan etos suatu masyarakat. Ketika generasi muda mulai tergerus oleh pengaruh budaya luar, nilai-nilai adat dan budaya yang terkandung dalam pakaian adat berisiko terabaikan, yang pada gilirannya dapat mengikis rasa kebanggaan dan identitas nasional. Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman, pelestarian adat dan budaya Indonesia mengalami tantangan yang semakin besar. Rendahnya literasi budaya serta menurunnya minat masyarakat dalam menjaga warisan budaya lokal menjadi faktor utama yang menyebabkan tergerusnya nilai-nilai tradisional. Selain itu, derasnya arus budaya asing yang masuk turut memengaruhi pola pikir dan gaya hidup masyarakat, hingga pada titik tertentu melupakan bahwa Indonesia memiliki kekayaan budaya yang tinggi, salah

satunya tercermin dalam keberagaman pakaian adat tradisional. (Darsin, 2023).

Remaja pada umumnya setuju dan menyadari bahwa pakaian adat merupakan salah satu identitas penting yang merepresentasikan keberagaman budaya Indonesia. Hal ini terbukti dari hasil survei yang menunjukkan bahwa 87,8% responden sangat setuju dan 12,2% setuju dengan pernyataan tersebut. Namun, sebagian besar juga menyatakan kekhawatiran bahwa pakaian adat mulai dilupakan, terutama di kalangan generasi muda. Hanya sekitar 7,4% dari mereka yang berpendapat bahwa pakaian adat Indonesia masih diingat dan dihargai.

Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kesadaran terhadap pentingnya pakaian adat dan realitas bahwa pakaian adat semakin jarang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Ini menjadi tantangan besar untuk melibatkan generasi muda dalam upaya pelestarian budaya melalui strategi yang relevan dan menarik bagi mereka.

Pakaian adat Nusantara, dengan beragam jenis dan desain yang mencerminkan keberagaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia, memiliki nilai historis dan budaya yang penting. Sebanyak 94,6% remaja merasa perlu diperkenalkan lebih dalam lagi dengan pakaian adat yang ada di Indonesia. Dengan memberikan edukasi melalui kegiatan menyenangkan tentang berbagai jenis pakaian adat, remaja dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang warisan budaya mereka.

Melalui permainan, remaja dapat mempelajari nilai moral dengan cara yang menyenangkan dan lebih mudah menyerap pesan yang disampaikan (Limantara et al., 2015). Pemilihan *media board game* didasari oleh banyak kelebihan, karena *board game* tidak hanya berfungsi sebagai alat edukasi, tetapi juga dapat mengasah kemampuan interaksi sosial secara langsung. Hal ini berbeda dengan interaksi dalam *game online* yang bersifat maya, di mana pemain tidak berkesempatan untuk bertemu secara tatap muka dengan lawan bicara.

Selain itu, berdasarkan hasil kuisioner, sebesar 98,3% responden mengenal board game atau permainan papan dan telah berpengalaman memainkan boardgame dengan jenis seperti monopoli, ular tangga, dan ludo. Masing-masing responden juga memiliki permainan board game favorit yang mereka sukai, menunjukkan bahwa board game telah menjadi bagian integral dari pengalaman bermain mereka. Di samping itu, sebesar 85,3% responden menyatakan bahwa ketertarikan mereka terpicu dengan adanya board game yang bertema pakaian adat Indonesia. Seperti dilansir oleh inet.detik.com, perkembangan board game di Indonesia menunjukkan peningkatan yang

pesat. Hal tersebut ditandai dengan terdapat banyak café yang menyediakan board game sebagai alat permainan yang dimainkan secara bersama-sama. Sehingga board game menjadi trend orang dewasa ataupun remaja saat berkumpul. Seperti dilansir inet.detik.commenuliskan terkait perkembangan boardgame di Indonesia semakin pesat (Studi et al., 2018).

Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap pakaian adat adalah dengan menerapkan pendekatan edukasi yang menarik dan interaktif. Board game interaktif menjadi salah satu media efektif untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Melalui elemen permainan, remaja dapat belajar tentang berbagai jenis pakaian adat sambil berinteraksi dengan teman-teman mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkesan.

Dalam perancangan ini, board game dipilih sebagai media yang menyenangkan untuk melatih proses berpikir kreatif anak karena selain sebagai permainan, board game juga berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak terkesan menggurui. (Fathoni et al., 2015). Board game diharapkan menjadi salah satu solusi terbaik untuk mendorong generasi muda Indonesia mengembangkan soft skill dan kompetensi yang lebih luas, bukan hanya sekadar kecerdasan intelektual.

Board game merupakan jenis permainan yang menggunakan papan sebagai media utama. Permainan ini memiliki berbagai bentuk dan pola bermain, dengan penggunaan kartu dan dadu sebagai unsur pendukung (Anugrah, 2022). Board game menggabungkan elemen permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok, menjadikannya alat yang efektif untuk proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya urgensi permasalahan mengenai kurangnya urgensi terhadap pakaian adat di kalangan remaja, perancangan sebuah desain board game edukasi pakaian adat Indonesia menjadi langkah yang penting. Board game ini bertujuan sebagai media edukasi berbagai pakaian adat Indonesia kepada generasi muda. Dengan pendekatan yang menggabungkan elemen permainan yang menyenangkan dan edukatif, *board game* akan memberikan pengalaman interaktif dan menarik untuk mengeksplorasi ragam pakaian khas dari berbagai daerah di Indonesia. Melalui pengalaman bermain, mereka dapat mengasah keterampilan sehingga mampu beradaptasi dengan baik di era digitalisasi saat ini. \

Perancangan *board game* menggunakan ilustrasi – ilustrasi yang

merepresentasikan pakaian adat dengan cara yang lebih menarik karena disesuaikan dengan target audiens yaitu remaja. Ilustrasi merupakan hasil visualisasi dari sebuah tulisan dengan menggunakan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya (Widyasari et al., 2018) sehingga ilustrasi akan memudahkan para pemain untuk mengenal detail pakaian adat Indonesia. Media visual dalam sebuah permainan memiliki peran krusial, terutama dalam proses pembelajaran. Media visual berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau cerita secara lebih jelas dan menarik. Melalui perancangan *board game* edukasi tentang pakaian adat Indonesia, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah mempelajari dan mengenal kekayaan pakaian tradisional secara menyenangkan. Media pembelajaran ini dirancang untuk menstimulasi pikiran pemain, membantu mereka fokus dan memahami materi secara lebih efektif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya pengetahuan dan apresiasi generasi muda terhadap pakaian adat di Indonesia. Banyak generasi muda tidak mengenal pakaian adat dari daerah mereka sendiri, dan kurang menghargai nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.
- b. Pengaruh globalisasi dan tren budaya luar yang membuat generasi muda lebih tertarik mengikuti tren global, sehingga budaya lokal, termasuk pakaian adat, mulai terpinggirkan dan terlupakan.
- c. Minimnya upaya pelestarian budaya melalui media yang menarik bagi remaja. Pendekatan edukasi yang kurang menarik, inovatif, dan interaktif menyebabkan minat generasi muda terhadap budaya lokal, khususnya pakaian adat, menurun.
- d. Warisan budaya berpotensi untuk hilang eksistensinya. Jika tidak ada upaya serius untuk melestarikan pakaian adat, ada risiko bahwa warisan budaya ini akan hilang seiring berjalannya waktu.
- e. Kesenjangan antara kesadaran dan tindakan, banyak remaja yang menyadari pentingnya melestarikan pakaian adat, realitanya, pakaian adat semakin jarang digunakan dan dihargai dalam kehidupan sehari-hari.

1.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang sebuah *board game* yang menarik dan informatif sebagai media edukasi tentang pakaian adat di Indonesia bagi remaja umur 19 – 22 tahun?

1.2 Batasan Masalah

- a. Perancangan ini hanya akan berfokus pada remaja berusia 19 hingga 22 tahun sebagai target utama untuk board game yang menjadi kelompok usia dengan kesadaran dan apresiasi terhadap pakaian adat yang cenderung menurun. Kelompok usia lainnya serta aspek pendidikan tentang pakaian adat untuk usia lain tidak akan menjadi bagian dari penelitian ini.
- b. Edukasi pada perancangan ini hanya membahas pakaian adat di Indonesia sebagai warisan budaya yang perlu diperkenalkan dan dilestarikan. Hanya memuat 14 pakaian adat sebagai representasi keberagaman budaya Nusantara, Pemilihan 14 pakaian adat dilakukan untuk merepresentasikan keberagaman budaya dari berbagai wilayah Indonesia. Pembatasan jumlah ini dilakukan secara strategis dengan mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu:
 - Keunikan dan representasi budaya: Pakaian adat yang dipilih berasal dari berbagai wilayah Indonesia dengan karakteristik budaya yang berbeda-beda, sehingga mampu merepresentasikan kekayaan budaya secara seimbang.
 - Keterwakilan wilayah: Pemilihan dilakukan dengan mempertimbangkan keterwakilan dari wilayah barat, tengah, hingga timur Indonesia, agar tidak terjadi dominasi dari daerah tertentu.
 - Kesesuaian format permainan: Jumlah 14 dipilih agar tetap proporsional dengan mekanisme permainan, sehingga pemain tidak merasa kewalahan atau jenuh saat bermain, serta memudahkan proses pengumpulan elemen dan pencapaian tujuan permainan.
 - Efektivitas penyampaian informasi: Dengan jumlah ini, informasi pada setiap kartu dapat disampaikan secara lebih mendalam dan menarik.
- c. Metode edukasi melalui *Board Game*. Solusi yang diusulkan terbatas pada penggunaan board game sebagai alat edukasi interaktif, tanpa membahas media

atau metode pembelajaran lainnya seperti buku teks, video, aplikasi, dan lainnya.

- d. Lingkup pengenalan pakaian adat. Board game hanya akan memperkenalkan jenis-jenis pakaian adat beserta filosofinya secara umum, tanpa memaparkan secara mendetail setiap elemen budaya atau ritual yang terkait dengan penggunaan pakaian adat.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan ini ialah sebagai berikut :

- a. Meningkatkan pengetahuan generasi muda tentang pakaian adat Indonesia. Merancang board game edukatif yang membantu remaja mengenal 14 jenis pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.
- b. Menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya. Melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan, diharapkan generasi muda dapat lebih menghargai nilai-nilai budaya yang terkandung dalam pakaian adat.
- c. Menyediakan media pembelajaran berupa *board game* yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menstimulasi fokus dan kreativitas pemain dalam memahami materi tentang pakaian adat.
- d. Mendorong generasi muda untuk tidak hanya menyadari pentingnya melestarikan budaya, tetapi juga aktif terlibat dalam mempelajari dan melestarikan pakaian adat.
- e. Memanfaatkan elemen visual dan gameplay yang menarik dalam board game, sehingga pembelajaran tentang pakaian adat menjadi lebih berkesan dan mudah dipahami.

1.4 Manfaat Perancangan

Dengan tujuan yang diharapkan, maka terdapat manfaat dari perancangan dibagi menjadi manfaat bagi penulis, universitas, dan remaja usia 19-22 tahun dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Manfaat untuk Penulis

- Memberikan informasi dan edukasi tentang pakaian adat di Indonesia kepada remaja umur 19 – 22 tahun.
- Merancang *board game* edukasi tentang pakaian adat di Indonesia untuk menyelesaikan mata kuliah seminar dan tugas akhir.

2. Manfaat untuk Universitas

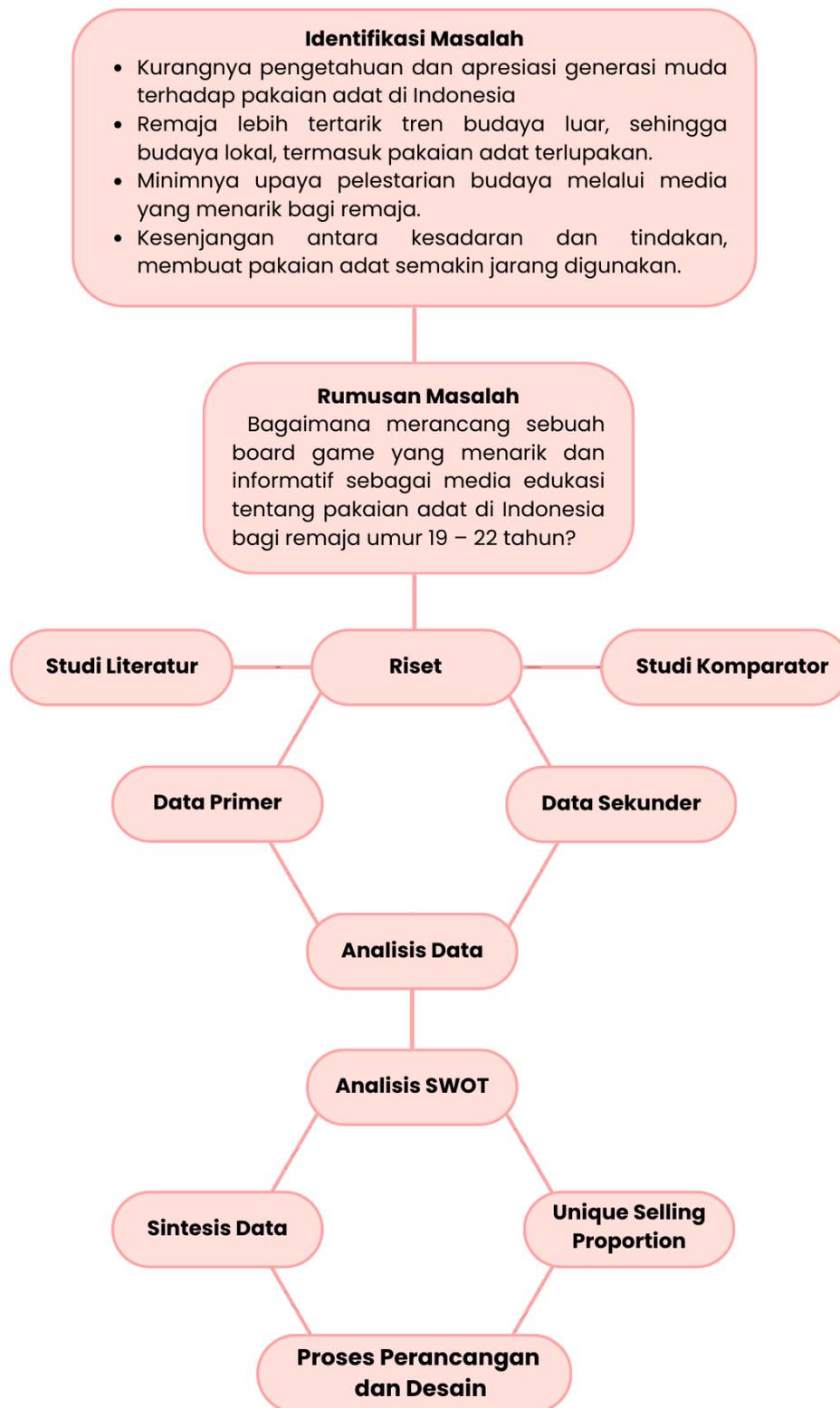
- Memperkuat citra UPN “Veteran” Jawa Timur sebagai institusi yang peduli terhadap pelestarian budaya lokal.
- Menunjukkan dukungan terhadap inovasi pendidikan melalui media edukatif interaktif seperti board game.
- Peran Aktif dalam Pelestarian Budaya yaitu berkontribusi langsung dalam melestarikan budaya Indonesia, khususnya melalui pengenalan pakaian adat kepada generasi muda. Mendukung pengembangan media edukasi yang kreatif dan bermanfaat bagi masyarakat luas.

Manfaat untuk Remaja Umur 19 – 22 Tahun

3. Manfaat untuk Remaja Umur 19 – 22 Tahun

- a. Meningkatkan pengetahuan audiens tentang 14 jenis pakaian adat Indonesia, termasuk makna dan sejarah di balik setiap pakaian adat.
- b. Menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui board game, sehingga membuat proses belajar lebih menarik.
- c. Mendorong audiens untuk lebih menghargai warisan budaya dan identitas lokal mereka, serta membangkitkan rasa bangga terhadap budaya Indonesia
- d. Memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan berdiskusi dengan teman-teman tentang pakaian adat, yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi.
- e. Meningkatkan kesadaran audiens akan pentingnya melestarikan budaya tradisional di tengah arus modernisasi dan globalisasi.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1. 1 Skema Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi