

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki beraneka ragam suku, kesenian, dan kebudayaan, salah satunya pakaian adat tradisional. Keberagaman suku dan provinsi dari Sabang sampai Merauke mewariskan berbagai macam pakaian dan rumah adat (Utomo, Yugo; Herlawati; Herlawati 2015). Penggunaan pakaian adat pada zaman modern ini hanya digunakan secara formal pada acara-acara penting saja seperti acara pernikahan, upacara kematian, dan lainnya sementara pada acara-acara penting masa kini seringkali menggunakan pakaian budaya barat. Sama halnya dengan rumah adat yang tidak sebanyak rumah modern dipakai sebagai tempat tinggal terutama masyarakat yang tinggal di kota besar. Kurangnya buku dan media pembelajaran lain mengenai budaya Nusantara untuk pendidikan sekolah dasar dapat menyebabkan anak-anak melupakan atau bahkan sama sekali tidak mengenali macam-macam pakaian adat dan rumah adat nusantara (Pangestika, Eisha Ayu; , Aripin; Setyanto, Daniar Wikan; 2016). Masyarakat menilai arsitektur modern lebih menarik dibandingkan dengan arsitektur rumah adat yang tradisional. Indonesia memiliki nilai arsitektur tradisional yang unik dan sebagai aset sejarah yang perlu dijaga. Alangkah baiknya jika penggunaan rumah adat terus bertahan sampai jangka panjang yang akan menjadi ciri khas dari suatu bangsa dan merupakan kekayaan yang masyarakat miliki untuk diwariskan ke generasi berikutnya (Julian 2021).

Seiring berjalannya waktu, globalisasi mengalir begitu cepat masuk ke dalam masyarakat menyebabkan masalah pada bidang kebudayaan seperti berkurangnya rasa cinta budaya secara drastis dan kehilangan rasa percaya diri sebagai masyarakat Indonesia, dan hidup mengikuti *style* hidup kebarat-baratan. Sudah seharusnya kelestarian budaya Indonesia terletak pada niat anak-anak muda untuk melestarikannya dan bagaimana orang tua mengajarkan tentang budaya, sejarah, dan tradisi budaya. Salah satu yang terlihat dari dampak globalisasi saat ini yaitu terkikisnya adat istiadat dan tradisi milik masyarakat suku Jawa. Hal itu sangat disayangkan karena budaya Jawa dipercaya sebagai salah satu budaya tertua di Asia namun di dunia modern budaya lokal banyak dilupakan sehingga nilai budaya yang terkandung di dalamnya semakin lama semakin pudar. Generasi muda lebih fokus mendalami budaya barat padahal dengan mempelajari budaya akan membantu menjaga budaya lokal. Diketahui hampir seluruh kebudayaan di Indonesia ada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dan dengan dentitas Yogyakarta sebagai kota pelajar menjadikannya sebagai kota dengan tingkat multikulturalisme yang sangat tinggi. Saat ini Yogyakarta dikatakan sebagai salah satu titik temu kreativitas kebudayaan lokal dan kebudayaan Nusantara. Masih banyak sekali penduduk asli Yogyakarta yang memandang penting keseluruhan Keraton dan Sri Sultan sebagai kontinuitas cara hidup mereka dalam dunia. Walaupun sekarang penduduk Yogyakarta cukup besar dan modern, Yogyakarta tetap dikenal sebagai masyarakat yang menjaga kebudayaan Jawa dan tetap melestarikan adat-istiadatnya (Maulana 2019). Namun budaya Indonesia bisa hilang karena masyarakat Indonesia cenderung senang cara hidup dengan menerapkan kebudayaan luar meskipun tidak dapat dipungkiri di era global ini sangatlah penting mempelajari budaya luar seperti

penguasaan bahasa asing sebagai syarat dalam memperoleh pekerjaan, namun bukan berarti harus meninggalkan budaya bangsa. Generasi muda terutama yang tinggal di ibu kota besar dan hidup serba modern harus bisa mempertahankan kelestarian budaya Indonesia maupun budaya daerahnya masing-masing untuk memperkuat identitasnya sebagai masyarakat Indonesia (Agustin 2011). Pendidikan mengenai budaya Indonesia perlu diterapkan pada anak maupun peserta didik agar dapat mengenali dan mengerti budaya-budaya yang diwariskan kepada mereka serta memperkuat karakter bangsa dalam diri mereka. Oleh karena itu, sangat baik jika media pembelajaran disesuaikan dengan budaya nusantara (Irwanto; Aspilayani; Wahyuddin; n.d.).

Dari dampak globalisasi di atas, generasi muda bisa belajar untuk meningkatkan kualitas dan mengembangkan kreativitas karya anak bangsa dengan melibatkan unsur budaya Indonesia dalam media edukasi interaktif khususnya untuk anak-anak. Interaksi yang terjadi pada saat anak bermain memberikan kesempatan anak untuk melatih kemampuan berbahasa dan mengasah keterampilan sosial. Proses bermain anak mempunyai arti yang sangat penting dalam pendidikan awal budaya Nusantara terutama untuk menanamkan norma sosial, nilai budaya, dan lain-lain. Dalam dunia Pendidikan berbasis teknologi, suatu metode pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pembelajaran seperti media pembelajaran untuk memproses informasi verbal dan visual namun, terkadang media tersebut dipandang kurang menarik karena monoton (Utomo, Yugo; Herlawati; Herlawati 2015). Dan juga tidak semua mainan yang dimainkan oleh anak-anak mempunyai unsur Pendidikan namun jika dirancang dengan benar untuk kepentingan pendidikan apapun medianya pasti dapat berhasil. Berbagai

media alat permainan seperti *video game* di *handphone* maupun komputer dapat dialihkan menjadi alat permainan edukatif yang sangat menarik karena berbagai macam hal yang bisa disesuaikan secara universal. Anak-anak usia dini terbiasa mengoperasikan perangkat elektronik pintar hanya dengan menekan tombol-tombol dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai alat bermain maupun media edukasi. Namun alat permainan edukatif tradisional seperti boneka tidak kalah menarik dari alat permainan modern. Boneka selain mudah dimainkan, juga dapat diaplikasikan berbagai macam desain (desain boneka, desain pakaian, dan lain-lain), sehingga meningkatkan interaksi antar anak karena secara umum permainan tradisional melibatkan interaksi antar dua anak atau lebih (Khobir 2009). Boneka merupakan salah satu sarana bermain anak yang sangat dikenal. Boneka sebagai permainan menggunakan imajinasi dan fisik, secara umum menimbulkan terjadinya interaksi secara langsung yang memberikan pelajaran untuk bergaul dengan teman sebayanya sehingga memahami pentingnya kebersamaan (Nur Annisa, Azizah; Sari, Livi Fatma; Fauroni, Muhammad Rizqon; Bachri, Muhammad Syamsul; Setiani, Rohmah; 2019). Dengan menggunakan media boneka, anak akan belajar mengenai kecerdasan emosional dan diharapkan anak akan lebih tertarik untuk mencoba menggunakan dan senang memainkannya langsung dengan jemarinya (Pertiwi 2013).

Pada proyek ini penulis memilih boneka dan rumah-rumahan sebagai media edukasi interaktif. Setiap boneka akan dirancang berpakaian sesuai dengan pakaian adat Nusantara dengan tampilan yang sederhana namun cukup detail untuk mudah dikenali oleh anak-anak. Bersamaan dengan boneka tersebut akan dibuat juga rumah adat Yogyakarta dengan adaptasi *style compact* Polly Pocket. Model rumah

adat tersebut dibuat sesuai dengan asal pakaian adat tersebut. Dengan bantuan teknologi digital, kemasan masing-masing tema boneka dilengkapi dengan fitur *QR code* dan akan ditunjukkan ke pengguna *Youtube* tentang *Fun Fact* animasi pendek pengetahuan pakaian dan rumah adat Yogyakarta yang dipresentasikan oleh karakter boneka tersebut yang telah dianimasikan secara *Limited Animation*. Setiap boneka berpakaian adat Yogyakarta memiliki *QR code* yang berbeda dari yang lain. Selain bermain secara interaktif dengan boneka mengikuti cerita animasi pendek, anak juga mendapatkan pengetahuan mengenai pakaian-pakaian adat yang dikenakan sebagai sumber media edukasi. Terbatasnya informasi edukasi pada mainan akan didukung oleh perancangan animasi pendek menjelaskan tentang pakaian dan rumah adat Yogyakarta dengan cerita yang menarik sehingga anak-anak usia 7 tahun dapat lebih terlibat dalam proses bermain.



Gambar 1.1 Contoh Polly Pocket Bluebird.
Sumber: pinterest.com (2023)

Polly Pocket sendiri adalah mainan favorit yang awalnya diproduksi oleh Bluebird Toys yang menjadi populer di tahun 1990-an (5 Toys that are Just Like Polly Pocket 2021). Polly Pocket awalnya dirancang oleh Chris Wiggs pada tahun 1983, untuk putrinya. Dengan hanya menggunakan wadah bedak padat, dia membuat rumah kecil di dalamnya, untuk boneka mungil (Carter 2016). Mainan

kecil ini menampilkan boneka Polly Pocket, boneka bersendi berukuran kecil yang hanya berukuran sekitar satu inci dengan tampilan warna yang cerah, Polly Pocket di produksi dalam bentuk berbagai macam rumah yang disebut *Pollyville* dan sebuah *Compact* berengsel yang menyerupai wadah bedak padat, dan datang dalam berbagai macam bentuk (Brewer 2013). Meskipun berukuran sekepalan tangan tapi selalu ada cukup ruang di dalam untuk imajinasi dan permainan interaktif untuk anak-anak (5 Toys that are Just Like Polly Pocket 2021).

Proyek ini dirancang untuk anak berusia 7 tahun dimana anak sedang mengalami pertumbuhan fisik dan pikiran sangat pesat serta perkembangan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa usia ini penting untuk menstimulasi perkembangan anak agar dapat tercapai secara optimal seluruh aspek perkembangannya. Dipercaya media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia tersebut adalah media pembelajaran interaktif atau kegiatan bermain sambil belajar. Menurut riset seorang berbeda dengan anak usia 6 tahun kebawah, anak berusia 7 tahun biasanya akan mengembangkan kalimat yang lebih kompleks seiring pertumbuhannya. Mereka mulai melihat bahwa beberapa kata memiliki lebih dari satu arti sehingga membantu mereka memahami lelucon dan permainan kata-kata dan mulai mengekspresikan rasa humor secara verbal. Anak usia 7 tahun diketahui mampu memahami konsep berhitung lebih luas, mengenal siang dari malam, dan kiri dari kanan, dapat mengetahui waktu, dapat mengulang tiga angka mundur. Interaksi belajar mengajar dan cerita interaktif dapat dilakukan untuk mengasah perkembangan kecerdasan emosional anak karena kegiatan tersebut mampu berjalan secara maksimal dengan bantuan media yang menarik dan familiar bagi anak (Pertiwi 2013) (Al-Ali 2019).

1.2. Identifikasi Masalah

- 1) Akibat globalisasi, minat masyarakat Indonesia menurun dalam melestarikan budaya Indonesia.
- 2) Perancangan pakaian adat dan kemasan rumah adat dalam pengemasan sederhana dengan desain serta warna yang selaras.
- 3) Memaksimalkan pemilihan art style yang mampu menarik perhatian target audiens.

1.3. Rumusan Masalah

Pada tugas akhir ini, batasan masalah berupa *Transmedia Storytelling* animasi dua dimensi mengenai beberapa pakaian dan rumah adat Yogyakarta disertai dengan perancangan visual desain karakter dan desain lingkungan yang terinspirasi oleh mainan Polly Pocket.

1.4. Tujuan Perancangan

Tugas akhir ini bertujuan untuk menghasilkan *Transmedia Storytelling* berupa film animasi pendek dua dimensi berdurasi sekitar 3-6 menit dengan format 1920 x 1080 HD sebagai MP4. Film animasi pendek ini berfokus pada mengajarkan tentang pakaian dan rumah adat Yogyakarta. Dari film animasi pendek tersebut dapat dilanjutkan menjadi konsep mainan edukasi interaktif tentang pakaian dan rumah adat Yogyakarta yang terinspirasi dari mainan Polly Pocket. Hasil akhir mainan edukasi dilengkapi dengan fitur *QR code* dan akan ditujukan ke sebuah link *Youtube* sebagai *platform* menonton animasi dua dimensi pakaian dan rumah adat Yogyakarta.

1.5. Manfaat Perancangan

Masyarakat terutama anak usia 7 tahun yang tinggal di ibu kota dan orang tua termotivasi untuk berpartisipasi melestarikan pakaian adat nusantara sebagai salah satu budaya bangsa dan masyarakat mengerti pentingnya manfaat pembelajaran menggunakan media edukasi interaktif.

Pengenalan pakaian adat nusantara kepada anak-anak dan juga orang tua mengenai asal usul dan makna-makna pakaian adat nusantara melalui media edukasi interaktif.

