

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya, baik segi flora, fauna maupun budaya. Salah satu budaya Indonesia yaitu batik yang menjadi ikon Indonesia. Batik merupakan melukis di atas kain menggunakan cairan khusus yaitu lilin malam dengan motif-motif tertentu dan warna tertentu [1]. Indonesia memiliki berbagai macam batik, salah satunya batik khas Kota Pekalongan, Jawa Tengah. Dalam buku *Batik Fabled Cloth Of Java* karya dari M. I. Elliot, disebutkan bahwa di Pekalongan batik telah diperdagangkan sejak tahun 1840-an atau lebih [2]. Maka dari itu, Kota Pekalongan menjadi kota batik di Indonesia. Selain banyak motif batik khas Pekalongan, juga terdapat banyak produsen batik yang berada di Kota Pekalongan.

Sebuah badan PBB yang bergerak dalam bidang pendidikan dan kebudayaan atau disebut dengan *UNESCO* menetapkan batik dunia sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) milik bangsa Indonesia pada Jumat, 2 Oktober 2009 [3]. Penetapan hari batik nasional diharapkan bisa meningkatkan dan menumbuhkan rasa bangga masyarakat dalam pengembangan batik Indonesia.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah penulis lakukan, pada sekarang ini masalah yang ada yaitu banyak pengunjung di Museum Batik Pekalongan khususnya remaja masih kurang mengetahui jenis-jenis batik. Pengunjung Museum Batik Pekalongan yaitu usia 15-25 tahun, dimana pada umur tersebut merupakan masa peralihan dari remaja menjadi dewasa secara fisik, dan pemikiran yang terbuka hal ini berdasarkan Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2009 [4]. Dalam kuesioner yang telah dibagikan, menyebutkan 47,6% kurang tahu tentang motif batik Pekalongan dan 28,6% tidak tahu tentang motif batik Pekalongan. Selain itu, dalam hasil kuesioner tersebut, banyak remaja di Pekalongan yang berminat untuk mengetahui motif-motif batik Pekalongan dengan hasil kuesioner sebesar 88,9% setuju. Oleh karena itu, diperlukan media penyampaian untuk membantu remaja di Pekalongan dalam mengetahui motif batik

Pekalongan. Banyak sekali media penyampaian yang bisa digunakan salah satunya yaitu *board game*.

Alasan penulis memilih media *board game* yaitu agar remaja sekarang tidak kecenderungan dengan gadget. Gadget merupakan teknologi yang sudah mempunyai kemampuan yang canggih dengan fitur-fitur terbaru yang memiliki fungsi praktis [5]. Dalam sebuah survei menunjukkan 19,3% remaja dan 14,4% dewasa muda kecanduan gadget internet [6]. Hal ini dapat menimbulkan beberapa dampak seperti enggan bersosialisasi, gangguan mental yang cenderung gelisah, serta gangguan penglihatan seperti rabun minus dan lain-lain.

Board game merupakan permainan yang dimainkan melalui media nyata yaitu papan game dan terjadi interaksi antar pemain dengan aturan-aturan yang telah ditentukan [7]. Perancangan *board game* dalam hal ini akan dirancang dengan desain yang mengandung unsur-unsur motif batik khas Pekalongan. Permainan *board game* di Indonesia sudah cukup dikenal oleh masyarakat. Namun, *board game* yang membahas tentang motif batik Pekalongan masih jarang. Berdasarkan penelitian yang sudah ada, *board game* dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam remaja [8].

board game merupakan output yang ingin dihasilkan oleh penulis. Harapan penulis dari media edukasi *board game* ini agar pengunjung Museum Batik Pekalongan khususnya remaja Pekalongan bisa memahami arti dan pentingnya batik terutama batik dari daerah sendiri. Dengan penilihan cara bermain dan desain yang menarik, *board game* ini bisa membantu mengedukasi remaja Pekalongan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana cara merancang sebuah *Board Game* Motif Batik Pekalongan sebagai media edukasi khususnya untuk pengunjung Museum Batik Pekalongan?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1 Memperoleh hasil karya *board game* motif batik Pekalongan sebagai media edukasi khususnya untuk pengunjung Museum Batik Pekalongan

1.4 Batasan Perancangan

Batasan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Dalam perancangan ini, media utama yang digunakan yaitu *board game*
- 1.4.2 Media pendukung dalam perancangan ini yaitu poster, *x-banner*, kaos, *totebag* dan iklan pada kanal media sosial

1.5 Manfaat Perancangan

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan dan relevan dalam perancangan, yaitu sebagai berikut :

- 1.5.1 Bagi keilmuan DKV, dapat dijadikan referensi perancangan selanjutnya. Serta menambah wawasan dan pembelajaran tentang batik Pekalongan melalui *board game*.
- 1.5.2 Bagi institusi, membantu mewujudkan visi Institut Teknologi Telkom Purwokerto yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan pada bidang *tourism* dengan mengenalkan motif batik khas Pekalongan dengan media *board game*. Serta sebagai tambahan referensi di perpustakaan.
- 1.5.3 Bagi masyarakat, diharapkan bisa meningkatkan pengetahuan tentang motif batik Pekalongan. Dapat dijadikan bahan belajar dengan bermain tentang batik Pekalongan.