

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak kebudayaan yang bermacam-macam. Bermula dari Sabang melangkah menuju Merauke begitu banyak kebudayaan di setiap daerah. Kebudayaan mengenai asal usul daerah, adat istiadat, benda yang dikeramatkan dan berbagai kebiasaan masyarakat perlu diperkenalkan sejak dini. Salah satu unsur kebudayaan yang dimiliki Indonesia adalah Pakaian Adat.

Keberadaan Pakaian Adat sebagai wujud material kebudayaan yang banyak terdapat di daerah-daerah di Indonesia memiliki nilai penting dalam sudut pandang sejarah, warisan, dan kemajuan masyarakat sebagai hasil dari masa peradaban tertentu. Banyak Pakaian Adat di daerah yang merupakan representasi kebudayaan paling tinggi di sebuah komunitas masyarakat di daerah tertentu, sehingga perlu adanya sebuah upaya untuk menjaga dan melestarikan keberadaan Pakaian Adat yang bertujuan agar masyarakat saat ini bisa membaca, memahami dan mengambil nilai-nilai positif yang terkandung pada Pakaian Adat di daerah mana saja.

Pada masyarakat perkotaan, biasanya Pakaian Adat pertama kali diperkenalkan di bangku taman kanak-kanak pada saat perayaan Hari Kartini, anak-anak memeriahkan dengan menggunakan beragam Pakaian Adat dari berbagai suku dan daerah-daerah di Indonesia. Setelah lulus dari bangku taman kanak-kanak, Pakaian Adat dijumpai kembali dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di bangku kelas 4 Sekolah Dasar dengan materi Pakaian Adat, Rumah Adat dan berbagai suku yang tersebar di 34 provinsi di Indonesia sesuai dengan kurikulum yang ada. Materi ini disampaikan melalui buku pelajaran, namun sangat disayangkan bahwa hanya terdapat 1 lembar yang berisikan materi Pakaian Adat Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa Pakaian Adat Indonesia hanya dibahas secara singkat dan tidak terlalu dipentingkan. Pada

beberapa sekolah, materi Pakaian Adat Indonesia diajarkan dengan tambahan media poster yang hanya berisi gambar Pakaian Adat beserta asal daerahnya. Hal ini dirasa kurang memberi informasi tentang Pakaian Adat kepada anak-anak.

Selain buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan poster gambar Pakaian Adat, di toko buku terdapat beberapa buku tentang budaya Indonesia namun lagi-lagi dengan materi Pakaian Adat yang sangat minim dan tidak menarik. Hanya ditemukan 1 buku (di luar buku pelajaran sekolah) yang dikhususkan berisi materi Pakaian Adat dan cukup menarik. Melalui wawancara yang dilakukan kepada anak-anak kelas 4 Sekolah Dasar di mana mereka sudah mendapatkan pelajaran Pakaian Adat Indonesia, sebagian besar dari mereka tidak tertarik dengan Pakaian Adat, bahkan ada yang tidak ingat dengan adanya pelajaran Pakaian Adat Indonesia.

Saat ini banyak orangtua yang disibukkan dengan mencari nafkah sehingga waktu senggang untuk bersantai dan bermain bersama anak semakin sedikit. Banyak orangtua saat ini sudah memberikan *smartphone* kepada anak sebagai teman bermain karena waktu bermain bersama anak telah habis untuk bekerja. Hal ini membuat anak-anak saat ini tidak dapat lepas dari *smartphone* yang memiliki berbagai aplikasi, permainan dan akses internet di mana terdapat banyak hiburan untuk anak dalam bentuk yang praktis. Walaupun berdampak negatif pada buku dan permainan-permainan tradisional menjadi ditinggalkan, perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk memasukkan materi-materi pembelajaran budaya tradisional dengan cara yang modern.

Pembelajaran melalui buku yang berintegrasi dengan aplikasi *smartphone* dapat menjadi cara yang efektif sebagai media pembelajaran budaya tradisional. Selain anak-anak dapat mengenal budaya, adanya teknologi membuat anak berinteraksi dengan buku, sehingga buku tetap menjadi media utama pembelajaran.

Anak adalah generasi penerus cita-cita perjuangan bangsa, bagian terpenting dari proses pembangunan nasional. Mengenalkan budaya bangsa kepada anak akan menumbuhkan kesadaran anak akan arti pentingnya mencintai budaya bangsa.

Pengenalan budaya sejak dini memberikan edukasi kepada anak tentang keberagaman budaya yang harus saling dihargai sehingga norma dan nilai budaya bangsa akan dapat terwariskan pada generasi selanjutnya.

Pengenalan budaya kepada anak sejak dini akan mengajarkan anak untuk mengenal negaranya dan membangun rasa nasionalisme, sehingga ke depannya anak-anak kita akan menjadi generasi yang bangga dengan budaya bangsa sendiri, mencintai, dan dapat melestarikan nilai-nilai luhur budaya serta bisa mengembangkan sikap menghargai keberagaman budaya bangsa, khususnya Pakaian Adat.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi untuk melestarikan pakaian adat adalah:

1. Bagaimana cara mengenalkan dan membuat anak-anak tertarik dengan Pakaian Adat Indonesia ?
2. Bagaimana merancang media penyampaian Pakaian Adat Indonesia yang berintegrasi dengan aplikasi *smartphone* yang menarik dan inovatif untuk anak-anak?

Topik permasalahan ini ditargetkan kepada Anak-anak kelas 3-6 Sekolah Dasar di kota-kota besar, khususnya Kota Bandung.

1.3 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan sebagai berikut :

1. Mengenalkan Pakaian Adat Indonesia yang menarik, inovatif dan menjadi minat belajar bagi anak-anak.
2. Merancang buku interaktif yang berintegrasi dengan aplikasi *smartphone* untuk menyampaikan informasi tentang Pakaian Adat Indonesia kepada anak-anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Wawancara

Melakukan wawancara ke anak kelas 4 SD mengenai pengetahuan pakaian adat dan ketertarikan terhadap buku interaktif. Wawancara juga dilakukan kepada psikolog anak untuk mengetahui tentang cara belajar dan pola pikir anak.

2. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada orangtua yang memiliki anak kelas 3-6 SD. Hal ini dilakukan untuk mengetahui minat orangtua anak sebagai target sekunder yang sangat berpengaruh. Pertanyaan ini mencakup pemilihan media pembelajaran anak dan kepedulian orangtua terhadap budaya khususnya pakaian adat.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka yang akan dilakukan meliputi berbagai informasi mengenai pakaian adat, cara belajar dan minat anak serta data-data lain yang berkaitan dengan penelitian, juga mempelajari berbagai buku interaktif dan pembuatan aplikasi pada *smartphone*.

1.5 Skema Perancangan



