

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah Negara yang dikenal kaya dengan berbagai macam ragam suku dan budaya didalamnya. Hingga saat ini, terdapat sekitar kurang lebih 714 suku dan 1.001 bahasa yang ada di Indonesia. Keberagaman ini juga dituangkan pada semboyan bangsa Indonesia yaitu *Bhinneka Tunggal Ika* yang dapat diartikan sebagai negara dengan isi yang berbeda-beda tetapi tetap dalam satu kesatuan yang sama. Menurut Kong Fu Tse (Rustam, 2018:1) Kebudayaan bangsa Indonesia merupakan kebudayaan yang kaya akan keberagaman. Meskipun berbeda-beda, masing-masing kebudayaan ini memiliki ciri khas masing-masing dan terus berkembang mengikuti rangka kehidupan masyarakat yang menganutnya. Menurut Ranjabar (Abidin, 2014: 167), dilihat dari sifat majemuk kebudayaan bangsa Indonesia, maka kebudayaan terbagi menjadi tiga golongan yang memiliki coraknya sendiri yaitu kebudayaan suku bangsa/ daerah, kebudayaan umum lokal dan kebudayaan nasional. Ismail (2011:43) menyebutkan bahwa budaya daerah merupakan semua ide (hasil pikiran), aktivitas dan hasil dari suatu aktivitas manusia dalam suatu kelompok masyarakat di sebuah daerah tertentu. Budaya lokal ini kemudian terus tumbuh dalam lingkup tersebut dan disepakati serta dijadikan pedoman bersama.

Salah satu budaya daerah yang ada di Indonesia adalah Budaya Minangkabau. Apabila seseorang mendengar kata 'Minangkabau', maka yang pertama kali terlintas di pikiran orang-orang adalah Sumatera Barat. Padahal, Sumatera Barat merupakan daerah administratif pemerintahan Republik Indonesia, sementara itu Minangkabau adalah kebudayaan yang teritorialnya melebihi Sumatera Barat (Dt. Rajo Penghulu, 1994:18). Masyarakat Minangkabau sendiri berpedoman pada falsafah Minangkabau yaitu '*Adaik Basandi Syara'. Syara' Basandi Kitabullah*' (Adat yang berlandaskan kepada syarak/ agama, syarak/ agama berlandaskan Kitabullah) yang artinya adalah dalam kehidupan masyarakat Minangkabau, adat dan agama berjalan secara beriringan, dimana adat Minangkabau mengacu kepada agama Islam dan kitab suci Al Quran. Nilai-nilai budaya dan falsafah ini sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat Minangkabau.

Untuk tetap mempertahankan nilai-nilai budaya pada generasi muda Minangkabau, maka dibuatlah sebuah mata pelajaran muatan lokal yang berguna sebagai wadah untuk mempelajari budaya Minangkabau bagi anak-anak agar lebih memahami budaya mereka sendiri. Terlebih lagi pada masa sekarang, perkembangan teknologi kian mempermudah masyarakat untuk mengakses internet. Disamping itu, budaya luar mulai berkembang di kalangan masyarakat akibat pengaruh globalisasi. Tidak sedikit masyarakat yang mulai terpengaruh dengan budaya luar. Tidak jarang pula budaya baru ini malah lebih digemari oleh masyarakat dibandingkan budaya aslinya. Dilansir dari Kumparan.com pada tanggal 12 Februari 2021, “Seiring dengan tingginya arus penyampaian informasi pada media sosial pada era ini, telah mengakibatkan terciptanya sebuah perspektif pada tiap individu mengenai Negara lain dan kerap dianggap memiliki daya tarik yang lebih ketimbang Negara kita sendiri yaitu Indonesia.” Berdasarkan kutipan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa budaya luar yang ikut masuk akibat globalisasi malah lebih digemari oleh masyarakat dibandingkan budaya asli yang berkembang di masyarakat. Tentu saja ini juga ikut berdampak pula pada budaya Minangkabau yang berkemungkinan besar akan terlupakan dan tergantikan oleh budaya baru apabila tidak terus dilestarikan.

Oleh karena itu, Pemerintah Sumatera Barat membuat strategi dengan memberlakukan sebuah mata pelajaran muatan lokal yaitu Budaya Alam Minangkabau. Muatan lokal ini diikutsertakan dalam kurikulum untuk mengenalkan para siswa-siswa mengenai budaya dan kehidupan masyarakat Minangkabau secara detail dan menyeluruh. Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau atau biasa disebut dengan BAM ini diajarkan kepada siswa-siswa SD hingga SMP agar mereka tidak melupakan nilai-nilai budaya Minangkabau. Mata Pelajaran ini mulai diikutsertakan dalam kurikulum mulai dari tahun 1994.

Tetapi, muatan lokal BAM hanya dilaksanakan hingga tahun 2013, karena adanya pergantian kurikulum dari KTSP menjadi Kurikulum 2013, mata pelajaran BAM pun dihapuskan dan digantikan oleh mata pelajaran Prakarya. Hal ini sangat disayangkan oleh banyak orang dan petinggi adat di Sumatera Barat, salah satunya yaitu Tokoh Masyarakat Kota Padang, Datuak Andre Algamar, beliau menyebutkan bahwa beliau sangat menyayangkan para penerus generasi Minang sudah mulai jauh dengan ajarat Adat Minangkabau yang sebenarnya. Hal ini disebabkan oleh adanya pengaruh dari luar yang didapatkan oleh generasi muda Minang. Menurutnya, selain pentingnya peran orang tua, anak-anak ini juga dihimbau untuk mempelajari budaya

mereka sendiri secara mandiri. Keputusan yang diambil oleh Dinas Pendidikan Sumatera Barat dalam meniadakan pelajaran BAM di sekolah cukup disayangkan oleh beliau. (Haluan: 2016)

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa budaya Minangkabau harus tetap dilestarikan meskipun mata pelajaran muatan lokal BAM sudah dihapuskan dari kurikulum, agar nilai budaya yang ada di masyarakat dan generasi muda tidak memudar seiring berjalannya waktu. Untuk itu, penulis merancang sebuah media edukasi kreatif berbentuk permainan yang berisikan konten mengenai pengenalan terhadap budaya Minangkabau serta implementasi secara sederhana dalam kegiatan sehari-hari. Selain dapat diaplikasi sebagai edukasi, media ini juga dibuat sebagai cara untuk meningkatkan komunikasi serta merangsang keaktifan pada anak agar terciptanya suasana bermain sambil belajar. Media edukasi ini ditujukan untuk anak-anak agar lebih mengenal budaya daerah mereka sendiri.

1.2 Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

- Tidak adanya pendidikan formal di sekolah mengenai pelajaran Budaya Minangkabau karena adanya pergantian kurikulum baru sehingga generasi muda Minang mulai keluar dari nilai-nilai adat Minangkabau
- Penghapusan muatan lokal Budaya Alam Minangkabau secara tidak langsung menyebabkan generasi muda mulai lupa akan budayanya sendiri yang memungkinkan budaya Minangkabau akan memudar seiring berjalannya waktu.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara untuk merancang media edukasi dalam bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran Budaya Alam untuk anak-anak di Kota Bukittinggi?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Apa

Topik yang diangkat merupakan perancangan board game sebagai media alternatif pembelajaran Budaya Alam Minangkabau.

2. Bagian Mana

Penelitian hanya dilakukan sampai perancangan media edukasi saja beserta tampilan *mock up*.

3. Siapa

Target audience dari boardgame ini adalah anak-anak yang berusia 10-12 tahun, dan segala hal mengenai penelitian seperti kuesioner dan observasi akan dilakukan pada target yang bersangkutan.

4. Dimana

Penelitian dilakukan di Kota Bukittinggi, Sumatera Barat.

5. Kapan

Penelitian dilakukan dimulai dari minggu kedua Maret hingga minggu terakhir Juni.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media edukasi alternatif pembelajaran Budaya Alam Minangkabau untuk anak-anak di Kota Bukittinggi.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Wawancara

Menurut Afifuddin (2009:131) wawancara merupakan cara pengambilan data dengan memberikan beberapa pertanyaan secara langsung kepada narasumber terkait.

Wawancara yang dilakukan terkait mengenai pandangan para narasumber tentang Budaya Minangkabau dan juga kiat-kiat yang harus dilakukan dalam merancang media edukasi yang efektif untuk target audience dengan pendekatan desain grafis.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu metode untuk mendapatkan data dengan memberikan sejumlah pertanyaan yang telah disusun kepada sekelompok orang dengan kriteria yang telah ditentukan (KBBI daring: 2020)

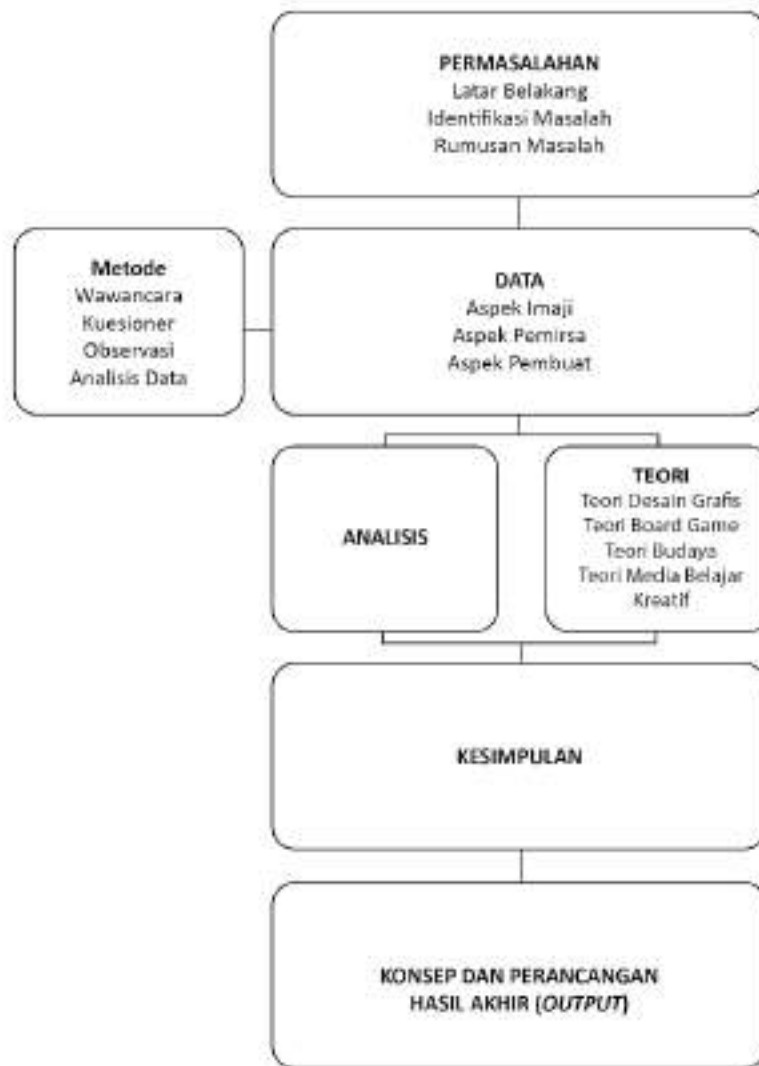
Kuesioner disebar kepada sejumlah responden yang dijadikan sampel dari penelitian yang berisikan seperangkat pertanyaan yang berkaitan dengan topik penelitian. Responden yang dituju adalah anak-anak berumur 9-12 tahun yang berasal dari Kota Bukittinggi untuk mengetahui informasi mengenai topik penelitian yang diangkat.

3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah cara mengumpulkan data dengan membaca dan menelaah dari sumber-sumber seperti buku, literatur, serta tulisan lainnya sesuai dengan topik yang ingin dibahas (Nazir:1988).

Pada penelitian ini, data-data dikumpulkan dari buku-buku, literatur, tulisan dan media lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian yaitu budaya Minangkabau beserta kiat-kiat dalam perancangan media edukasi dengan pendekatan desain grafis yang baik dan sesuai dengan target audience.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Penelitian
Sumber: Dokumen pribadi, 2021

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian ini disusun berdasarkan sistematika penulisan yang telah ditetapkan, seperti berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang permasalahan, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, cara mendapatkan data penelitian, kerangka penelitian serta pembabakan dari tiap-tiap bab yang ada di laporan penelitian ini.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Bab ini berisikan landasan teori yang relevan yang dikutip dari buku-buku, jurnal ataupun internet sebagai acuan dalam perancangan hasil akhir.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Bab ini berisikan uraian dari data-data dan hasil kuesioner yang telah didapatkan, beserta analisis dari semua data-data tersebut yang berguna untuk proses perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini memaparkan seluruh konsep dan rancangan mengenai hasil akhir yang akan dibuat, mulai dari ide, sketsa kasar hingga penerapan visualnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai dari penelitian dan perancangan yang telah dihasilkan beserta saran.