

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah membuat video pembelajaran Pakaian Adat Madura dengan menggabungkan 3D dan *live shot*. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya pengenalan pakaian adat pada dunia pendidikan yang membuat masyarakatnya kurang sadar akan pentingnya salah satu warisan budaya tersebut. Menurut Kepala Dinas Pendidikan Kalimantan Timur, H. Syafruddin, kurangnya sosialisasi tersebut dapat menjadi salah satu faktor banyaknya budaya Indonesia yang diklaim oleh negara lain. Seperti yang terjadi pada baju adat pernikahan Riau yang hampir diklaim oleh Malaysia ([www.logicprobe10.wordpress.com](http://www.logicprobe10.wordpress.com)).

Indonesia adalah negara yang terdiri dari banyak pulau. Pulau-pulau tersebut tersebar dari Sabang sampai Merauke. Tidak heran jika Indonesia disebut sebagai negara kepulauan. Menteri Kelautan dan Perikanan Indonesia, Sharif Cicip Surtardjo mengungkapkan bahwa masyarakat internasional pun mengakui Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia ([www.oase.kompas.com](http://www.oase.kompas.com)). Dengan adanya banyak pulau tersebut membuat Indonesia memiliki keragaman yang dapat menjadi ciri khas di setiap daerahnya. Salah satu yang menjadi ciri khas adalah kebudayaannya.

Dr. R. Soekmono dalam bukunya Pengantar *Sejarah Kebudayaan Indonesia 1* (1973: 9) mengungkapkan bahwa kebudayaan adalah segala ciptaan

manusia yang sesungguhnya adalah hasil usahanya untuk mengubah dan memberi bentuk serta susunan baru kepada pemberian Tuhan sesuai dengan kebutuhan jasmani dan rohaninya, itulah yang dinamakan kebudayaan. Indonesia memiliki beragam kebudayaan. Menurut Sejarawan Universitas Sumatera Utara Dr. Suprayitno M. Hum di Medan, kebudayaan Indonesia sangatlah beragam. Kebudayaan-kebudayaan tersebut dapat menjadi aset agar Indonesia dikenal oleh negara lain ([www.finance.detik.com](http://www.finance.detik.com)). Oleh karena itu, perlu keikutsertaan masyarakat dalam usaha melestarikannya. Banyak wujud kebudayaan di Indonesia, salah satunya adalah pakaian adat.

Pakaian Adat merupakan salah satu warisan budaya di Indonesia ([www.anneahira.com](http://www.anneahira.com)). Tiap daerah di Indonesia memiliki pakaian adat yang mencerminkan identitas daerah tersebut, salah satunya Madura. Madura merupakan salah satu daerah di Indonesia yang dikenal melestarikan pakaian adatnya. Kebanyakan remaja dan dewasa menggunakannya tidak hanya pada acara khusus saja. Tetapi seiring berkembangnya jaman modern dan masuknya globalisasi, pakaian adat Madura mulai ditinggalkan oleh masyarakatnya ([www.radarmadura.co.id](http://www.radarmadura.co.id)). Hal ini dapat terjadi karena kurang sadarnya masyarakat akan pentingnya budaya sendiri dan minimnya sosialisasi untuk mengenalkan pakaian adat.

Selama ini, pengenalan baju adat hanya diberikan di bangku sekolah. Kebanyakan pengetahuan tentang pakaian adat hanya ada di buku pelajaran sekolah dasar. Tidak semua orang menyukai membaca buku. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat guna menyampaikan pengajaran tentang pakaian adat di Indonesia.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar ([www.belajarpsikologi.com](http://www.belajarpsikologi.com)).

Dalam hal ini peneliti akan membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran tentang pakaian adat Madura bagi anak usia 9-12 tahun. Video pembelajaran ini dipilih karena, menurut Dra. Desmita, MSi dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (2011: 98) bahwa anak usia 9-13 tahun lebih mudah menangkap dan mengingat sesuatu bila melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Video adalah salah satu media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah diserap oleh anak.

Pada Tugas Akhir ini akan membuat video yang memperkenalkan pakaian adat dengan menggabungkan animasi 3D dan *live shot*. Video ini berguna sebagai media pembelajaran untuk anak. Diharapkan dengan video ini dapat membantu untuk mengenal lebih jauh tentang pakaian adat di Indonesia. Sehingga pada Tugas Akhir ini mengambil judul “Pembuatan Video sebagai Media Pembelajaran Pakaian Adat Madura dengan Penggabungan 3D dan Live Shot”.

Video pembelajaran ini nantinya juga dapat membantu mempermudah orang tua dan guru untuk memberikan pembelajaran untuk mengenal pakaian adat di Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu:

1. Bagaimana membuat video sebagai media pembelajaran tentang pakaian adat Madura?
2. Bagaimana membuat video dengan menggabungkan 3D dan live shot?
3. Bagaimana membuat video sebagai media pembelajaran yang menceritakan tentang keingintahuan seorang anak untuk mengenal pakaian adat Indonesia?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang didapat setelah merumuskan masalah di atas, yaitu:

1. Pembuatan video pembelajaran tentang pakaian adat Madura.
2. Pembuatan dengan penggabungan 3D dan live shot.
3. Video pembelajaran ini ditujukan untuk anak usia 9-12 tahun.

## 1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk membuat video pembelajaran tentang jenis pakaian adat di Indonesia dengan penggabungan 3D dan live shot sehingga dapat menjadi media bagi anak untuk memahami dan mengenal lebih jauh tentang jenis pakaian adat di Indonesia.

## 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan Tugas Akhir ini, adalah:

1. Manfaat Teoritis:
  - a. Dapat menjadi sarana untuk mengenal pakaian adat Madura.
  - b. Memberi pemahaman kepada anak-anak tentang pakaian adat Madura.
2. Manfaat Praktis:
  - a. Membantu guru untuk member materi tentang pakaian adat Madura.
  - b. Dapat dipergunakan untuk Sekolah Dasar di Indonesia.

