



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia adalah bangsa yang sangat kaya akan beraneka ragam budaya, adat, tradisi, bahasa, bahkan suku. Sebenarnya, berdasarkan data dari sensus penduduk terakhir yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Republik Indonesia, diketahui jumlah suku di Indonesia yang berhasil terdata sebanyak 1.128 suku bangsa. Namun jumlah tersebut bisa saja kurang dari jumlah yang sebenarnya, karena luas wilayah Indonesia yang begitu luas dan terdapat beberapa wilayah pedalaman yang masih sulit dijangkau. Akan tetapi, karena ketidaktahuan kita akan budaya Indonesia seringkali menjadi penghalang bagi kita untuk mengetahui wawasan-wawasan yang ada di negeri ini.

Tampaknya, minimnya wawasan rakyat akan wawasan nusantara ini bukan hanya terjadi pada anak-anak saja. Akan tetapi, orang dewasa pun memiliki informasi yang terbatas akan kekayaan Indonesia. Hal inilah yang patut kita soroti dan garis bawahi. Bahwa sebenarnya, rakyat Indonesia sungguh minim tentang kekayaan dan kebudayaan Bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Mariati Budirahardja, Psi., M.M., (2012) yang juga merupakan kepala sekolah di salah satu sekolah swasta di Semarang, mengatakan bahwa anak-anak sekarang memiliki pengetahuan yang minim akan kebudayaan. Beliau juga menyampaikan bahwa sesungguhnya media

penyampaian sudah ada, akan tetapi cara penyampaian yang kurang menarik menjadi kendala utama.

Mengamati hal tersebut, penulis terinspirasi untuk membuat sebuah buku ilustrasi yang membahas tentang suku bangsa di Indonesia. Sasaran utama buku ini ditujukan untuk anak khususnya bagi anak usia Sekolah Dasar. Pendekatan pembuatan yang dilakukan adalah dengan mengamati minat baca dan ketertarikan pada anak. Dengan desain dan ilustrasi yang dirancang sesuai untuk target marketnya, diharapkan buku ini dapat berguna dan diminati, disamping dapat juga berguna untuk membantu memperkaya pengetahuan anak-anak akan wawasan budaya Indonesia.

Buku dipilih sebagai media, karena menurut Elizabeth Hurlock pada bukunya yang berjudul *Child Development*, terdapat tiga media yang menyediakan bahan bacaan bagi anak: buku, surat kabar, dan majalah. Di antara ketiga media itu, buku adalah media yang paling populer bagi anak-anak. Menurut buku karangan Caroline Handler Miller yaitu *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*, dikatakan bahwa permainan dan gambar memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar anak. Oleh karena itu, buku ini dilengkapi dengan beberapa permainan kecil yang diselipkan dalamnya karena akan sangat berpengaruh terhadap proses belajar anak.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana cara mengenalkan suku bangsa di Indonesia dengan merancang buku ilustrasi yang menarik bagi anak usia 10-12 tahun?

1.3 BATASAN MASALAH

Ruang lingkup pembahasan masalah tentang ilustrasi pada media buku sebagai sarana belajar sambil bermain dititikberatkan pada anak usia 10-12 tahun, di mana anak sudah dapat membaca secara mandiri tanpa harus didampingi orangtua.

Topik pembahasan mengenai suku yang dibahas adalah tentang suku tribal di Indonesia, bukan tentang suku yang dibagi berdasar daerah atau provinsi. Dalam proyek karya Tugas Akhir yang penulis buat, akan mengambil topik tentang suku Jawa.

Informasi di dalam buku akan dibatasi pada hal yang berhubungan dengan anak-anak. Dengan kata lain, topik pembahasan mengenai hal-hal yang belum perlu untuk diketahui oleh usia anak, tidak dimasukkan sebagai konten pembahasan dalam buku.

Karena mengingat waktu pengerjaan Tugas Akhir ini yang terbatas, maka kedepannya buku ini akan dirancang secara berseri, yaitu masing-masing suku pada setiap buku. Jadi, buku ini adalah seri koleksi di mana pembaca dapat membeli buku seri berikutnya untuk dapat mengetahui tentang suku yang lainnya.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Selain untuk membantu meningkatkan minat baca pada anak, sesuai dengan judulnya, maka fungsi utama dari buku ini adalah sebagai salah satu upaya untuk memperkenalkan salah satu kekayaan budaya Indonesia, yaitu tentang suku bangsa, yang dirancang secara menarik bagi target market anak-anak, dengan

pendekatan dan tingkat pemahaman yang dapat mudah diserap oleh anak usia 10-12 tahun.

Cara penyampaian yang digunakan adalah dengan menggunakan gambar ilustrasi yang menarik, dengan distorsi yang diperlukan agar mudah dirangsang oleh anak-anak secara visual, sehingga penyampaiannya pun dapat berlangsung secara efektif.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian tentang pengaruh buku ilustrasi tentang suku bangsa di Indonesia diharapkan memiliki manfaat, yaitu menambah pengetahuan dan wawasan tentang ragam budaya di Indonesia bagi anak-anak dan juga memungkinkan untuk digunakan sebagai alat bantu belajar di sekolah, karena dengan penyampaian yang digambarkan dengan ilustrasi, dapat memudahkan anak untuk memahami bentuk-bentuk yang sulit, sehingga dapat lebih mudah diingat.

1.6 METODE PENELITIAN

Metode penelitian berupa metode deskriptif kualitatif. Metode penelitian ini bertujuan untuk mengangkat fakta, keadaan, dan juga fenomena-fenomena yang terjadi ketika penelitian berlangsung serta menyajikan secara apa adanya. Dari metode ini, penelitian akan mendapatkan hasil informasi yang aktual dan terperinci. Dari informasi tersebut, maka masalah akan dapat terdefinisi dan jalan keluar dapat dicari berdasarkan hasil evaluasi dan pengalaman. Metode deskriptif itu sendiri menggambarkan suatu gejala sosial yang terjadi di masyarakat.

Sama seperti arti yang sesungguhnya, deskriptif disini juga berarti menggambarkan keadaan suatu obyek penelitian berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Metode kualitatif akan memberikan informasi-informasi berdasarkan hasil penelitian dengan metode deskriptif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Data-data yang terkumpul dari hasil penelitian ini dapat dilampirkan baik berupa foto, video, tulisan, dan lain sebagainya. Metode penelitian tersebut menguraikan antara lain:

1. Populasi dan sampel: anak-anak Indonesia, multi gender, usia 10-12 tahun.
2. Pengumpulan data:
 - a. Wawancara
 - b. Kuisisioner dan dokumentasi
 - c. Telaah literatur
 - d. Studi lapangan
3. Analisis data:

Mengambil kesimpulan dari data yang telah diperoleh baik melalui kuisisioner, wawancara, telaah literatur, studi lapangan, dan sebagainya.

UMMN