



### **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

Indonesia merupakan negara yang beraneka ragam suku bangsa, ras, dan agama. Di setiap tempat di Indonesia memiliki ciri khas dan keunikannya masing-masing, inilah yang membuat bangsa Indonesia memiliki berbagai macam budaya yang berbeda-beda, mulai dari bahasa, agama, kebiasaan, adat istiadat, dan masih banyak lagi. Perbedaan-perbedaan inilah yang menjadikan Indonesia satu, sebagaimana tersirat dalam “Bhinneka Tunggal Ika” yang artinya berbeda-beda tetapi tetap satu. Namun seiring perkembangan zaman, Bhinneka Tunggal Ika mulai luntur dan dilupakan akibat dari banyaknya pengaruh-pengaruh dari luar negeri yang membuat generasi-generasi penerus bangsa mulai lupa dengan budaya bangsa Indonesia.

Budaya Indonesia merupakan suatu identitas bangsa yang harus dihormati, dijaga dan dilestarikan agar kebudayaan Indonesia tidak hilang dan bisa menjadi warisan negara Indonesia dimasa yang akan datang. Kebudayaan dapat dilestarikan dengan beberapa cara, menurut Kristen Hastrup dan Peter Hervik pada bukunya *Social Experience and Anthropological Knowledge*, budaya dapat dilestarikan dengan 2 cara yaitu dengan *Culture Experience* dan *Culture Knowledge*. *Culture Experience* yaitu melestarikan budaya dengan mengenalkan budaya itu sendiri secara langsung atau mempraktekannya sendiri, dan *Culture Knowledge* yaitu melestarikan budaya dengan memberikan edukasi atau

pengetahuan mengenai budaya. Dalam pelestarian budaya pemerintah Indonesia kurang cepat dan tegas dalam menanganinya, ini dibuktikan banyaknya budaya-budaya Indonesia yang diklaim oleh negara lain.

Budaya Indonesia sangatlah banyak dari sabang sampai marauke, tetapi banyak budaya-budaya di Indonesia yang tidak dikenali oleh anak-anak sekarang ini, mereka lebih menyukai budaya-budaya asing yang masuk ke Indonesia. Menurut wawancara yang dilakukan penulis kepada anak-anak pada Senin, 9 September 2013 di Sekolah Dasar Tarakanita, banyak dari mereka yang ingin mengetahui budaya-budaya yang ada di Indonesia namun kurangnya informasi membuat mereka jadi tidak tahu, dan dari hasil kuisioner menunjukkan 60% anak usia 9-11 tahun ingin mengetahui kebudayaan yang berasal dari Papua.

Papua merupakan pulau terbesar pertama di bangsa Indonesia, pulau ini memiliki beraneka ragam budaya, seperti rumah adat yang unik, orang-orangnya yang beragam, pakaiannya yang khas, tarian papua yang energik, dan kegiatan-kegiatan sehari-hari yang berbeda dengan masyarakat Indonesia lainnya. Perbedaan yang ada di Papua ini membuat Indonesia semakin kaya akan budaya. Tetapi keberanekaragaman budaya ini tidak didukung oleh pelestarian yang baik dari pemerintah Indonesia dan masyarakatnya, ini terbukti dari observasi lapangan yang dilakukan penulis. Hasil dari observasi tersebut mendapatkan kalau buku-buku yang membahas tentang Papua sangatlah sedikit dan memiliki konten isi yang lebih dikit di bandingkan dengan daerah-daerah lain. Akibat dari kurangnya informasi tentang masyarakat Papua membuat anak-anak di Indonesia khususnya anak-anak diluar Papua, menafsirkan kalau masyarakat Papua itu sangat buruk,

hasil dari wawancara penulis dengan anak umur 9-11 tahun membuktikan kalau anak-anak ini tidak ingin berteman dengan anak Papua. Maka itu pengenalan budaya Papua perlu dilakukan, agar anak-anak dapat mengenal budaya Papua.

Dalam mengenalkan budaya Papua ini kepada anak-anak usia 9-11 tahun banyak media yang bisa digunakan. Media ini bisa berupa buku seperti buku cerita bergambar, komik, dll, atau digital seperti games edukatif. Media-media ini membantu anak-anak dalam mengetahui semua hal-hal yang baru dan belum diketahui oleh mereka. Berdasarkan hasil kuisioner, anak-anak berumur 9-11 tahun, dan wawancara kepada guru-guru Sekolah Dasar, yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa buku merupakan media yang paling disukai dibanding dengan media digital. Anak-anak ini juga lebih memilih buku cerita bergambar dibandingkan dengan komik untuk membahas kebudayaan Papua. Dengan adanya keinginan anak-anak umur 9-11 tahun untuk mempelajari budaya Papua melalui media buku cerita bergambar, maka penulis akan meneliti dan merancang buku ilustrasi bergambar kebudayaan Papua untuk anak-anak berusia 9-11 tahun.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan yang bisa ditarik dari permasalahan ini, antara lain :

1. Bagaimana mengubah pola pikir anak umur 9-11 tahun terhadap masyarakat Papua melalui media buku.
2. Bagaimana perancangan visualisasi buku kebudayaan Papua untuk anak-anak berumur 9 -11 tahun.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan-batasan yang diambil untuk dapat membahas penelitian Tugas Akhir ini adalah

1. Buku ilustrasi untuk anak –anak Indonesia umur 9-11 tahun.
2. Kebiasaan yang dilakukan masyarakat Papua dan budaya yang ada di Papua.

### **1.4. Tujuan Perancangan**

Penulis dapat menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.) Menambah wawasan anak-anak umur 9-11 tahun terhadap orang Papua.
- 2.) Merancang buku kebudayaan papua yang dapat menarik minat bagi anak-anak umur 9-11 tahun.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penulis dapat menyimpulkan manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.) Mempopulerkan budaya Papua di mata masyarakat, dengan harapan budaya Papua dapat dikenal lebih oleh banyak orang.
- 2.) Menghilangkan pandangan buruk terhadap orang Papua melalui kebiasaan dan budaya masyarakat Papua.
- 3.) Menambah referensi buku ilmu pengetahuan atau buku budaya yang menunjang pengenalan anak pada budaya Papua.
- 4.) Menambah wawasan anak-anak mengenai budaya Indonesia terutama tentang budaya Papua.

### **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Ada beberapa metode yang digunakan dalam membuat buku tentang budaya ini,

tujuannya agar data yang diperoleh akurat dan untuk mengetahui persepsi anak-anak umur 9-11 mengenai masyarakat Papua, antara lain :

- a.) Wawancara. Wawancara adalah percakapan tanya jawab antara dua pihak untuk memperoleh data, keterangan dan pendapat. Wawancara yang penulis lakukan dengan cara menanyakan kepada anak Sekolah Dasar kelas 4-6 dan masyarakat disekitar Tangerang, tentang pengalaman mereka dalam membaca sebuah buku kebudayaan, selain itu penulis juga melakukan wawancara dengan beberapa guru wali kelas, guru perpustakaan dan orang tua murid, mengenai pengetahuan anak-anak tentang kebudayaan di Indonesia. Hal ini dilakukan agar Penulis dapat mengetahui buku bacaan anak-anak dan pengetahuan anak-anak usia 9-11 tahun tentang budaya di Indonesia.
- b.) Observasi. Observasi adalah penelitian atau pengamatan terhadap suatu kelompok atau seseorang, ini dilakukan untuk meninjau secara langsung hal yang terjadi dimasyarakat. Penulis melakukan observasi ini untuk mengetahui apakah anak-anak usia 9-11 tahun menyukai buku bacaan yang bermuatan budaya. Observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung perilaku anak-anak, setelah penulis menyediakan buku bacaan kepada anak-anak tersebut. Hasilnya dicatat dan diinterpretasikan, tujuannya agar memahami situasi yang terjadi pada kenyataannya untuk memperoleh data yang akurat.
- c.) Kuisisioner. Kuisisioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh seseorang sebagai responden, ini dilakukan untuk memperoleh data langsung dari responden. Penulis melakukan kuisisioner berupa angket yang diisi langsung oleh anak Sekolah Dasar kelas 4-6, dari hasil ini kemudian penulis dapat

memperoleh data mengenai ketertarikan anak terhadap buku bergambar, ketertarikan anak terhadap budaya di Indonesia dan seberapa besar anak ingin mengetahui Papua.

- d.) Studi pustaka. Studi pustaka adalah pencarian data-data melalui buku-buku yang berhubungan dengan penelitian ini. Metode ini bisa diambil dari buku-buku dan pencarian data melalui media internet. Tujuan dari metode ini adalah menemukan suatu masalah untuk diteliti, memperoleh informasi yang ada kaitannya dengan penelitian, dan mengali teori-teori yang relevan dalam permasalahan penelitian dengan melakukan komparasi-komparasi dan menemukan konsep-konsep yang relevan dengan pokok masalah yang dibahas dalam penelitian.

### **1.7. Metode Perancangan**

Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a.) Riset pendahuluan

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa anak Sekolah Dasar kelas 4-6 dan juga dengan beberapa guru SD dan orang tua murid, wawancara ini dilakukan untuk mencari data tentang, seberapa besar anak-anak menyukai buku yang memuat tentang kebudayaan, wawasan anak-anak terhadap kebudayaan-kebudayaan di Indonesia, dan seberapa besar minat anak-anak untuk mengetahui budaya masyarakat Papua. Penulis juga melakukan observasi dengan mendatangi beberapa sekolah untuk melihat secara langsung dalam perpustakaan, untuk mengetahui minat membaca anak-anak terhadap buku kebudayaan.

b.) *Brainstorming*

Penulis melakukan *brainstorming* berdasarkan riset pendahuluan. *Brainstorming* dilakukan untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan penulis dalam membuat buku bergambar, hal ini bertujuan agar penulis dapat membuat buku bergambar sesuai dengan yang dibutuhkan target, sehingga pesan yang ingin disampaikan penulis dapat dimengerti.

c.) Pengembangan konsep

Penulis melakukan pengembangan konsep berdasarkan hasil *brainstorming* yang penulis telah lakukan. Dalam pengembangan konsep penulis akan mengambil hal-hal yang perlu dibahas didalam buku sehingga isi dalam buku bergambar tersebut memuat hal-hal yang dibutuhkan oleh target sehingga target mendapatkan wawasan yang dibutuhkan.

d.) Pengembangan desain

Dalam pengembangan desain penulis membuat rancangan buku bergambar yang diminati oleh target, hal ini dilakukan dengan melakukan kuisisioner kepada anak-anak Sekolah Dasar kelas 4-6, untuk menanyakan beberapa jenis karakter gambar, warna, dan *layout*.

e.) Aplikasi

Dalam pengaplikasian penulis melakukan observasi dengan melihat jenis-jenis buku bacaan yang ada pada buku-buku anak, setelah penulis mendapatkan alternative, penulis melakukan evaluasi dengan dosen yang bersangkutan. Saat sudah disepakati, penulis mengeksekusi hasil penelitian dengan membuat buku tersebut.

## 1.8. Sistematika Perancangan

