



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

Glodok masa kini yang dikenal sebagai pusat perdagangan elektronik dan salah satu sentra penting perekonomian Jakarta memiliki sejarahnya tersendiri. Dalam sejarah panjang keberadaan Jakarta, Glodok memiliki banyak arti bagi kaum Tionghoa, yakni perjuangan, kejayaan, keterpurukan dan perlawanan terhadap nasib serta penindasan. Menurut Iwan (2012), orang Tionghoa memiliki peran penting dalam perekonomian Jakarta pada zaman dahulu. Kapiten Souw Beng Kong merupakan kapiten yang diandalkan oleh Jan Pieterzoen (J.P) Coen saat Belanda gagal membuka Batavia sebagai pusat perdagangan. J.P Coen mendorong Souw Beng Kong untuk pindah ke Batavia dari Banten bersama 400 orang Tionghoa untuk berdagang. Jika hal tersebut tidak terjadi maka bisa dipastikan ekonomi Batavia tidak akan berkembang. Selain kerja sama aktif dalam hal perdagangan, warga Tionghoa memberikan kontribusi dalam pembiayaan kota. Selepas kematian J.P Coen, warga Tionghoa diasingkan ke wilayah Glodok. Orang-orang Tionghoa yang tinggal di daerah Glodok tetap berdagang dan diwajibkan membayar pajak kepada pemerintahan Belanda (hlm.82).

Kawasan Pecinan Glodok termasuk dalam daerah kawasan Kota Tua Jakarta. Kawasan Kota Tua Jakarta merupakan cagar budaya Jakarta yang ditetapkan dalam Surat Keputusan Gubernur DKI Jakarta Nomor 475 tahun 1993 tentang Penetapan Bangunan – bangunan bersejarah di daerah Khusus Ibukota Jakarta dan Perda DKI 9/1999 mengenai Bangunan Cagar Budaya. Selain diakui sebagai cagar budaya secara internal, menurut situs metro.news.viva.co.id pada bulan Maret 2015 ini, kawasan wisata sejarah Kota Tua resmi dicalonkan oleh Pemerintah pusat untuk menjadi salah satu nominasi situs warisan budaya dunia dari *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO).

Menurut Rowse (2014), mengenal sejarah adalah sesuatu pelajaran yang akan membuat anda lebih memahami terhadap sesuatu, dan dengan mengetahui sejarah kita dapat mengetahui apa pun yang telah dicatat dan dapat menjadikannya sebuah pelajaran (hlm.14). Umumnya sejarah ditampilkan dalam bentuk teks dan terkadang ditambahkan dengan foto serta ilustrasi. Sejarah yang terjadi setelah ditemukannya kamera memungkinkan terdokumentasi berupa foto, namun peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelumnya sering kali ditemukan dalam ilustrasi. Menurut Alan Male (2007) Subjek dan objek mengenai sejarah akan selalu memerlukan rekonstruksi ulang secara visual. Kemampuan untuk membuat ulang atau membangkitkan sejarah melalui ilustrasi akan selalu menjadi permintaan dan tuntutan. Meskipun ketika fotografi bisa membuat fakta mengenai periode waktu

lebih akurat, Ilustrasi akan selalu bisa lebih maju dalam membuat kembali peristiwa yang lampau dengan detail (hlm,98).

Berdasarkan hasil observasi, tidak ditemukannya buku yang membahas Pecinan Glodok secara mendalam, padahal Pecinan Glodok merupakan tonggak lahirnya pecinan-pecinan lainnya seperti Pecinan Jatinegara, Pecinan Pasar Baru, Pecinan Manggadua dan beberapa pecinan lainnya di Jakarta, dan dalam situs pun tidak ada yang menjelaskannya secara jelas. Oleh karena itu, perlu adanya perancangan sebuah media seperti buku ilustrasi yang dapat memberikan pengetahuan melalui gambar maupun teks secara jelas, dengan harapan orang-orang paham mengenai Pecinan Glodok, bahwa Pecinan Glodok bukan hanya sekedar pusat perdagangan tetapi Pecinan Glodok juga memiliki rentetan sejarah di dalamnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah penulis kemukakan diatas dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut: Bagaimana perancangan buku ilustrasi sejarah mengenai Pecinan Glodok?

1.3. Batasan Masalah

Untuk merancang sebuah buku ilustrasi Pecinan Glodok yang baik, penulis menentukan beberapa batasan masalah berdasarkan beberapa aspek seperti :

- Geografis :
 - Kota : Jakarta
 - Provinsi : Jakarta

- Demografis :

- Usia : >18 Tahun – 60 Tahun
- Kebangsaan : Indonesia dan Mancanegara
- Bahasa : Indonesia dan Inggris
- Agama : Semua agama
- Pendidikan : > Sekolah Menengah Atas
- Pendapatan : > 3.000.000
- Kelas Ekonomi : Menengah ke-atas
- Status Pernikahan : Menikah dan belum menikah
- Tipe Keluarga : Tipe keluarga kecil dan besar

- Psikografis :

- Gaya Hidup : Modern dengan kualitas hidup yang tinggi
- Aktifitas : Belajar dan *Traveling*
- Ketertarikan : Suka pengetahuan, *Traveling* dan yang tertarik akan ilmu dagang orang Tionghoa

- Geodemografis:

- Hunian : Perkotaan

- Behavioral :

- Kejadian : Buku ini akan diterbitkan saat ulang tahun Jakarta pada tanggal 22 Juni 2015
- Manfaat : Mendapatkan pengetahuan sejarah tentang Pecinan Glodok

- Status Pengguna : Yang belum mengenal Glodok secara mendalam

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan Buku Ilustrasi Pecinan Glodok dibuat untuk memberikan pengetahuan sejarah tentang Pecinan Glodok dalam sisi yang berbeda dengan penjabaran sejarah dari masa lampau hingga masa kini.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam Perancangan Buku Ilustrasi Pecinan Glodok adalah

a. Manfaat bagi penulis

Menambah ilmu pengetahuan tentang sejarah dan budaya kota Jakarta khususnya daerah Pecinan. Menambah wawasan mengenai apa saja yang ada di daerah Pecinan dan tentunya penulis dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang diterima dari pembelajaran selama kuliah.

b. Manfaat bagi orang lain

Menambah pengetahuan masyarakat tentang sejarah dan budaya bangsanya sendiri.

c. Manfaat bagi Universitas

Menambah studi literatur Universitas Multimedia Nusantara untuk dijadikan referensi dan sebagai pedoman bagi mahasiswa.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan pendekatan riset Etnografi Deskriptif dengan metode kualitatif. Menurut Chrisitne Daymon dan Immy Holloway (2002), Etnografi merupakan sebuah metodologi riset mengenai sebuah budaya berdasarkan temuan-temuan di lapangan yang didasarkan pada wawancara, analisis dokumen, dan perilaku orang dalam latar sosial tertentu. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Penarikan sampel

Penulis akan melakukan penarikan sampel terhadap informan yang mengerti dan tahu tentang sejarah Pecinan Glodok dan mewawancarai sejarawan Tionghoa yang mengetahui kejadian apa saja yang terjadi di Pecinan Glodok. Tujuan penarikan sampel ini adalah untuk mendapatkan informasi mengenai Pecinan Glodok yang tidak tertulis dalam buku.

2. Pengamatan berperanserta (*participant observation*)

Penulis akan melakukan pengamatan berperanserta atau observasi langsung ke daerah Pecinan Glodok. Penulis akan mencatat semua yang dilihat maupun didengar, mengamati cara interaksi satu sama lain sekaligus juga mewawancarai orang-orang untuk menyerap penafsiran mereka mengenai Pecinan Glodok.

3. Membuat Catatan Lapangan (*fieldnote*)

Penulis akan membuat catatan lapangan yang berisi catatan yang dipadatkan mencakup deskripsi singkat yang penulis buat di lapangan selama pengumpulan data. Catatan lapangan sangat bermanfaat jika keadaan di lapangan tidak memungkinkan penulis untuk merekam wawancara atau pengamatan langsung. Selain itu penulis akan merekam perilaku dan peristiwa melalui foto.

4. Mengumpulkan data dari kelompok-kelompok *online*

Penulis akan mengumpulkan data dari kelompok *online* dengan cara melakukan wawancara *online* jika narasumber tidak bisa bertemu secara langsung.

5. Menganalisis data

Penulis akan melakukan analisis data yang sudah didapat melalui observasi, wawancara, dengan studi literatur berdasarkan teori-teori yang ada, serta menafsirkan satu perspektif kesimpulan dari berbagai perspektif pendapat informan.

1.7. Metode Perancangan

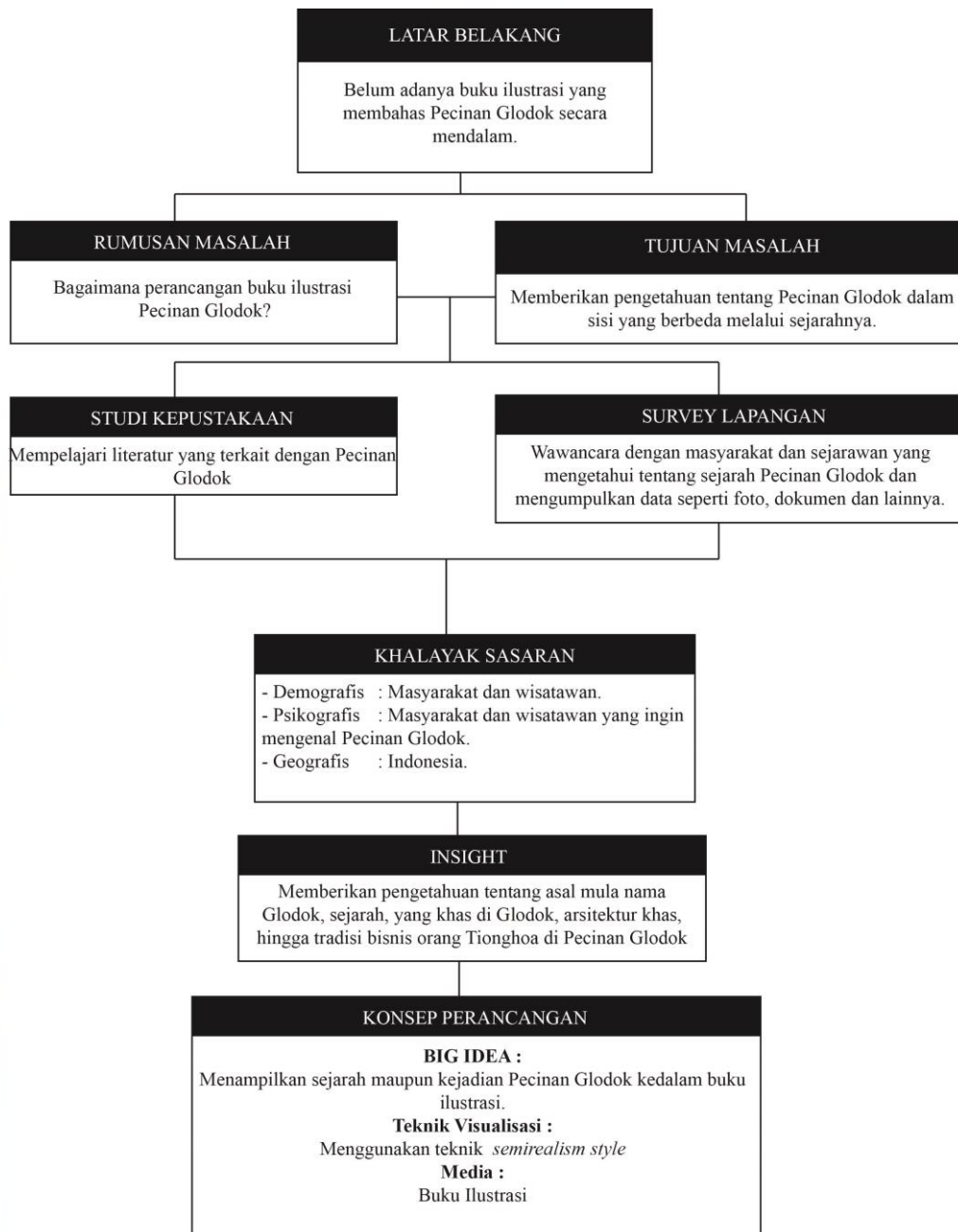
Menurut Haslam (2006) dalam merancang sebuah buku diperlukan metode perancangan sebagai berikut:

- a. Dalam merancang sebuah buku haruslah memikirkan ide awal dan tema buku yang akan dibuat untuk diteliti kedepannya.
- b. Melakukan pengembangan ide melalui pendekatan yang luas dalam merancang sebuah buku.

- c. Dalam membuat konsep desain sebuah buku harus memperhatikan aturan desain.
- d. Mengidentifikasi aspek-aspek desain dan komponen-komponen yang ada di dalam konten.
- e. Proses terakhir yaitu menganalisis dan mengevaluasi desain dan data yang telah dibuat dalam buku.

The image contains a large, semi-transparent watermark of the UMN logo. The logo consists of a circular emblem with a stylized building or tower structure inside, and the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.

1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Contoh Bagan Skematika Perancangan