



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

Berdasarkan hasil kuisisioner yang ditujukan kepada 50 ibu rumah tangga di DKI Jakarta tentang pengalamannya merayakan pesta ulang tahun anak, didapat fenomena bahwa 68% dari mereka adalah ibu rumah tangga yang bekerja dan sekitar 46% dari total responden mengadakan pesta ulang tahun anak dirumah dan 54% menyempatkan diri untuk mempersiapkan sendiri pesta ulang tahun anaknya.

Hal ini menjadi bukti bahwa ketertarikan orang tua mengadakan pesta ulang tahun anaknya di sela waktu istirahatnya dan menganggap pesta ulang tahun anak sebagai hari yang spesial. Berdasarkan hasil kuisisioner tersebut pula didapatkan bahwa 76% dari orangtua dan anak merayakan pesta ulang tahun dengan mengusung tema modern, menggunakan tema tokoh karakter favorit anak. Karena mereka tidak punya banyak pilihan untuk menentukan dekorasi pesta ulang tahun anak. Yang banyak tersedia oleh party planner maupun yang dijual pasaran adalah atribut pesta ulang tahun anak dengan tema karakter favorit.

Menurut Mita Kurniawati, pemilik party planner Too Town Kids, biasanya anak meminta tema pesta ulang tahun yang anak sukai, ataupun mencontoh tema pesta ulang tahun yang pernah anak datangi. Itulah sebabnya pilihan tema karakter favorit anak laku keras dipasar. Namun demikian, pesta ulang tahun anak akan

terasa sama saja dan tidak berbeda. Karena mengusung tema yang mayoritas sama dan dengan dekorasi yang sama pula. Target pelanggan party planner Too Town Kids ini adalah kalangan atas yang biasanya meminta solusi praktis.

Pernyataan Mita Kurniawati tersebut berhubungan dengan hasil kuisisioner yang menyatakan bahwa 46% dari total responden yang memilih menggunakan jasa party planner termasuk jasa restoran cepat saji dengan alasan praktis. Namun demikian, jasa party planner tergolong mahal karena menawarkan paket harga yang relatif tinggi.

Berkaitan dengan pernyataan Mita Kurniawati tentang kecenderungan anak memilih tema pesta ulang tahun anak, maka penulis merangkum bahwasanya Haditono mengatakan dalam bukunya yang berjudul Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya (2006) bahwa tingkah laku anak yang paling dominan dipengaruhi dari orangtua dan anggota keluarga terdekat. Dan tingkah lakunya akan mulai berubah sejak umur 6 tahun hingga 15 tahun yang dipengaruhi oleh lingkungan luar terdekat, seperti guru dan teman sebaya.

Dalam kaitannya, menurut Dra. Woro Mastuti, selaku budayawati Fakultas Ilmu Budaya Universitas Indonesia, beliau menegaskan bahwa perayaan pesta ulang tahun anak yang banyak terjadi di Indonesia belakangan ini, mengusung tema modern budaya barat, mempengaruhi kualitas rasa cinta tanah air anak yang semakin berkurang. Ditambah lagi banyaknya penyedia jasa pesta ulang tahun, yang paling terlihat adalah restoran cepat saji yang memberikan penawaran jasa pesta ulang tahun praktis dan harga bersaing.. Beliau juga menegaskan bahwa

budaya dan tradisi Indonesia memiliki nilai moral dan budi luhur sebagai jati diri bangsa yang perlu diwariskan.

Selain itu, berdasarkan studi lapangan yang dilakukan oleh penulis, masih kurangnya buku referensi kebudayaan lokal yang murah, ringan dan menyenangkan. Hal ini dibuktikan dengan ketidaktersediaan buku referensi terkait di beberapa toko buku lokal.

Berdasarkan sejarah, Dra. Woro Mastuti menjelaskan bahwa awal perkembangan perayaan di Indonesia sangat tinggi di wilayah kota-kota besar, seperti Batavia, mengingat banyaknya campur tangan kalangan Eropa dan Cina di wilayah tersebut.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, dari hasil sensus penduduk 2010 didapat bahwa Suku yang terbesar adalah Suku Jawa sebanyak 92.5 juta jiwa atau 40.2% dari total jumlah penduduk Indonesia, kemudian Sunda sebanyak 36,7 juta jiwa atau 15.5% dan Batak sebanyak 8.5 juta jiwa atau 3.6%.

Untuk itu, penulis melakukan penelitian dan perancangan membuat buku tutorial pesta ulang tahun anak nusantara. Dimana mengambil budaya Jawa sebagai tema dan Ibu Kota Jakarta sebagai titik awal wilayah penelitian. Merancang buku yang memberikan alternatif tempat pelaksanaan pesta ulang tahun dirumah yang mendukung lahirnya tema pesta ulang tahun yang baru dan unik, yakni budaya Jawa. Membuat biaya pelaksanaan pesta ulang tahun menjadi lebih hemat. Dan berpartisipasi menyadarkan masyarakat untuk lebih mendidik anak mencintai kebudayaan daerah sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang akan dirumuskan penulis dalam tugas akhir ini adalah:

Bagaimana perancangan buku tutorial membuat hiasan dekorasi pesta ulang tahun anak yang unik, mudah dimengerti dan dengan biaya penyelenggaraan yang terjangkau?

1.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah perancangan buku tutorial tersebut seperti yang tertera dibawah ini:

1. Perancangan buku terfokus pada identifikasi visual, seperti ilustrasi, foto, teks, warna, grid dan elemen visual lainnya. Selain bentuk fisik sebagai buku tutorial yang fokus memberikan panduan langkah-langkah sederhana.
2. Buku tersebut bersifat tematik, dimana tema yang diangkat adalah Budaya Jawa karena suku Jawa merupakan suku terbesar di Indonesia dan ciri khas Budaya Jawa mudah dikenali oleh target sasaran utama.
3. Target sasaran utama adalah ibu rumah tangga dan wanita karir di kalangan sosial-ekonomi menengah dan berada di wilayah DKI Jakarta.
4. Ulasan tentang budaya Jawa pada buku tersebut merupakan data rujukan dalam perancangan buku ini.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan utama dari penelitian tugas akhir ini adalah merealisasikan rancangan buku tutorial membuat hiasan dekorasi pesta ulang tahun anak yang unik, mudah dimengerti dan murah. Dimana buku tutorial tersebut dapat menjadi pilihan

alternatif bagi keluarga dalam membuat pesta ulang tahun anak yang unik, mudah dimengerti dengan biaya penyelenggaraan minim.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir dibagi menjadi tiga bagian, yakni:

Manfaat bagi penulis adalah mendapatkan pengetahuan lebih dalam tentang perkembangan sebuah perayaan di Indonesia, meningkatkan kemampuan mengasah kreativitas dalam membuat rancangan buku dan membantu menyadarkan masyarakat akan pentingnya budaya dan tradisi Indonesia.

Manfaat bagi orang lain adalah mendapatkan kemudahan dalam membuat ide pesta ulang tahun yang unik, karena mengusung tema Budaya Jawa, mendapatkan pengetahuan tentang ciri khas yang identik dengan suatu budaya tertentu. Selain itu, mendapatkan panduan tentang bagaimana membuat sendiri hiasan dekorasi pesta ulang tahun anak, meningkatkan kreativitas masyarakat serta meningkatkan hubungan berkualitas dan kooperatif antar anggota keluarga.

Manfaat bagi universitas adalah mendapatkan mahasiswa yang berpartisipasi melestarikan budaya dan tradisi Indonesia dengan mewujudkan sebuah buku tutorial yang mengusung budaya Indonesia.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data primer melalui penyebaran kuisisioner di wilayah yang menjangkau target responden dan wawancara sumber terkait. Jawaban kuisisioner

bertujuan untuk menghasilkan kesimpulan tentang kebutuhan masyarakat. Hasil tersebut dikorelasikan dengan hasil wawancara narasumber terkait.

Setelah mengetahui kebutuhan masyarakat, peneliti mengumpulkan teori-teori yang berkaitan, tentang selebrasi, Kebudayaan Jawa, kesenian Jawa, makanan Jawa, dekorasi, psikologi dan desain. Dalam hal ini bertujuan sebagai panduan dalam merancang buku tutorial membuat hiasan pesta ulang tahun anak. Teori desain mengarahkan dan membatasi penulis untuk menghasilkan rancangan buku yang sesuai dengan kebutuhan dan aturan yang berlaku.

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan dilakukan penulis, diantaranya:

1. Melakukan brain storming atau mencari ide untuk diangkat menjadi topik tugas akhir.
2. Membuat mind mapping untuk mendalami topik dan mempermudah kita untuk fokus.
3. Membuat proposal tugas akhir dan mengajukan kepada dosen pembimbing.
4. Melakukan studi lapangan, seperti menganalisa objek dan subjek. Mengambil sample objek atau subjek yang akan diteliti
5. Menyebarkan kuisisioner pada target sebagai data dalam meneliti kebiasaan target.
6. Mewawancarai narasumber untuk mengambil fakta dan data yang kemudian di korelasikan dengan data hasil penyebaran kuisisioner.
7. Menentukan data primer dan sekunder.

8. Membuat kesimpulan dari data yang sudah didapat.
9. Mencari data pendukung sebanyak-banyaknya dari literatur, seperti mencari dan mendalami teori yang dibutuhkan.
10. Mulai merancang karakter atau halaman, margin, grid, menentukan elemen desain yang dibutuhkan seperti warna, gambar dan teks.
11. Mengatur elemen desain yang sudah ditentukan ke dalam layout halaman.
12. Akhiran dengan hasil print sebuah buku dan packaging.

UMMN

1.8. Skematika Perancangan

