



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

Kota Jakarta merupakan ibukota Republik Indonesia yang merupakan pusat pemerintahan, perdagangan, kebudayaan serta hiburan. Karena hal tersebut, kota Jakarta menjadi *melting pot* bagi kebudayaan lain baik lokal maupun mancanegara. Banyaknya pendatang ke kota Jakarta dengan keanekaragamannya perlahan-lahan menggerus kebudayaan asli kota Jakarta yaitu kebudayaan Betawi. (Dilansir dari meltingpotinternational.com, "*Indonesia: A multicultural melting pot of peoples and cultures*"). Dalam kebudayaan Betawi, terdapat maskot yang dikenal masyarakat yaitu Ondel-ondel. Ondel-ondel adalah boneka raksasa yang memiliki tinggi 2.5 meter dan terdapat dua tipe yaitu laki-laki dan perempuan (Rosyadi, 2006). Ondel laki-laki memiliki wajah merah dan berkumis sementara ondel perempuan memiliki warna muka putih atau kuning. Berdasarkan hasil pembagian kuesioner yang dilakukan kepada anak keturunan betawi umur 9-11 tahun di Jakarta diketahui bahwa sekitar 90% anak-anak tidak paham mengenai sejarah dan pengetahuan mengenai Ondel-ondel, walau pengetahuan tersebut didapat di sekolah. Mereka kurang tertarik dengan pelajaran mengenai Ondel-ondel karena menggunakan buku pelajaran yang menyuguhkan banyak tulisan dan kurang bergambar.

Dibalik itu, menurut Cianciolo (1997) buku ilustrasi adalah bentuk literatur yang menarik terutama untuk anak-anak dari kecil hingga remaja. Buku

ilustrasi menyediakan gambar dan menampilkan plot, karakter, dan tema yang menarik, sehingga dapat memperkaya pengalaman estetik dan literal anak (Hlm. 1). Menurut Stoppard (2014), pengalaman membaca menggunakan buku fisik dan menggunakan gadget sangatlah berbeda. Penggunaan gadget dalam membaca membuat otak cenderung malas karena informasinya dapat kita cerna tanpa harus berpikir tentang apa yang ditulis, dan sebaliknya membaca menggunakan buku fisik dapat lebih menggugah pembaca untuk terus ke halaman selanjutnya (par. 7).

Maka berdasarkan masalah yang tertulis di atas, penulis merencanakan solusi dengan melakukan pembuatan buku ilustrasi sebagai Tugas Akhir mengenai Ondel-ondel untuk anak usia 9-11 tahun.

Pembuatan buku ilustrasi ini berdasarkan lansiran dari www.telegraph.co.uk yang mengadakan penelitian dan menemukan data bahwa membaca buku lebih memunculkan imajinasi anak-anak dibandingkan membaca menggunakan *gadget*. Selain itu anak-anak dapat lebih mengkoneksikan apa yang dia baca dengan kehidupan sehari-hari. (Old-fashioned story books 'better for children than electronic learning gadgets', Beckford, 2008, par. 1-4) dan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan anak kecil keturunan betawi bahwa mereka lebih tertarik membaca dibanding memainkan gadget. Selain itu buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu upaya membantu melestarikan kesenian ondel-ondel.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka masalah utama dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang buku ilustrasi bertema ondel-ondel untuk anak usia 9-11 tahun?”

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan agar menjadi tepat sasaran, penulis menjabarkan sebagai berikut:

- Perancangan buku ilustrasi ini ditujukan kepada anak usia 9-11 tahun, laki-laki dan perempuan, strata sosial menengah. Target utama adalah anak-anak keturunan Betawi, target sekunder adalah anak-anak Indonesia lainnya.
- Topik yang dibahas hanya mencakup mengenai sejarah, tipe Ondel-ondel, alat musik yang mengiringi, bahan pembuat ondel-ondel, dan di acara apa saja pertunjukkan ondel-ondel dilangsungkan.
- Jenis ilustrasi akan disesuaikan dengan target usia begitupun dengan pemilihan warna dan tipografi yang cocok.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan umum permasalahan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

- Bertujuan sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.

Sementara tujuan khusus dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

- Bertujuan untuk membuat perancangan buku ilustrasi mengenai Ondel-ondel untuk anak usia 9-11 tahun.
- Bertujuan agar di masa mendatang anak-anak dapat menaruh minat pada ondel-ondel sehingga dapat melestarikan kesenian tersebut.
- Bertujuan untuk menjual desain buku/buku di pasaran.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat Tugas Akhir bagi penulis yaitu penulis menjadi semakin paham mengenai ondel-ondel. Sementara manfaat bagi sesama mahasiswa agar Tugas Akhir ini menjadi ilmu bagi mahasiswa DKV. Selain itu manfaat untuk orang lain agar Tugas Akhir ini dapat meningkatkan kesadaran mengenai ondel-ondel bagi anak-anak sehingga kedepannya dapat melestarikan kesenian asli kota Jakarta ini.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut Basuki (2006:155) antara lain:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data Primer

- Wawancara mendalam

Wawancara mendalam bertujuan untuk mendapatkan informasi yang kompleks, seperti pendapat, sikap, dan pengalaman pribadi. Sasarannya agar responden dapat membahas subjek pembicaraan secara mendalam.

Maka sebisa mungkin responden dan pewawancara memiliki minat yang sama terhadap suatu subjek. Dalam wawancara mendalam sebaiknya dibangun rasa percaya untuk menjawab pertanyaan yang sensitif.

Wawancara dilakukan dengan Bapak Andi Yahya Saputra selaku Wakil Ketua Lembaga Kesenian Betawi untuk mengetahui sejarah ondel-ondel serta pengetahuan terkait lainnya. Selain itu juga dengan pengrajin ondel-ondel dan guru SD, serta pengurus anjungan Betawi di TMII.

- Kuesioner

Menurut Basuki (2006), kuesioner dilakukan dengan memberi pertanyaan terstruktur untuk responden isi sendiri atau diisi oleh pewawancara yang membacakan pertanyaan (hlm. 155). Penulis menyebarkan kuesioner kepada anak usia 9-11 tahun di Jakarta untuk mengetahui sejauh mana mereka mengerti tentang ondel-ondel dan gaya gambar yang sesuai.

1.6.2. Metode Pengumpulan Data Sekunder

- Kepustakaan

Penulis mencari data melalui buku “Profil Budaya Betawi” karangan Drs. Rosyadi tahun 2006, artikel, surat kabar, dan dokumen mikro yang berhubungan mengenai perancangan media interaktif untuk anak-anak yang tepat sasaran, serta mencari data mengenai objek dari media interaktif ini yaitu Ondel-ondel.

- Referensi Buku Ilustrasi

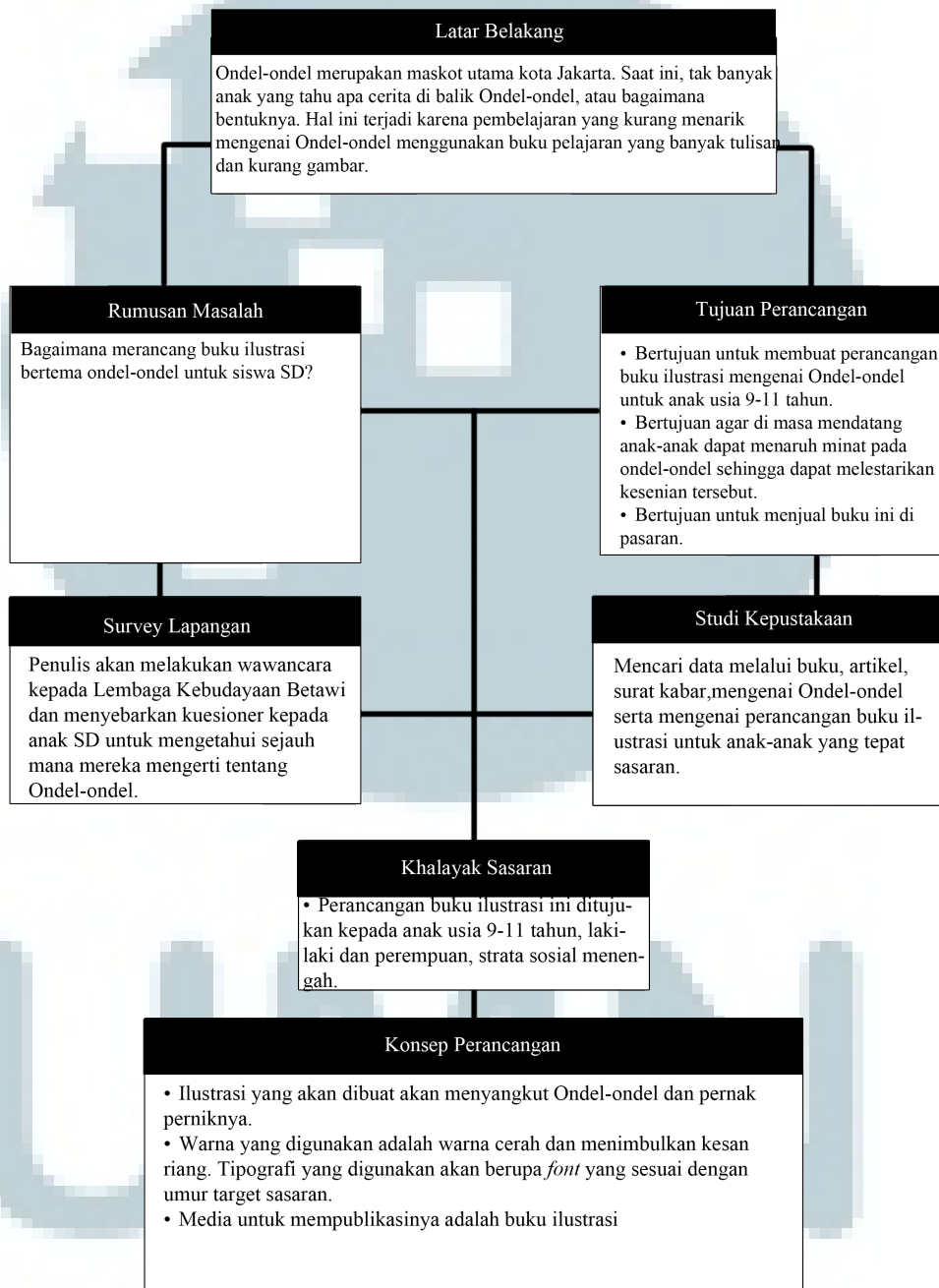
Penulis akan melakukan metode dokumentasi dengan meneliti desain-desain yang telah dihasilkan oleh pihak lain.

1.7. Metode Perancangan

Berdasarkan teori dari Adi (2003:5-6) metode perancangan dapat dimulai dengan menganalisis data dengan mencari masalah mengenai ketidaktertarikan anak-anak terhadap ondel-ondel karena metode pembelajaran yang kurang menarik. Penulis melakukan pengumpulan data kepada anak keturunan betawi usia 9-11 tahun di Jakarta dengan membagikan kuesioner untuk membuktikan masalah tersebut dan memperkuat alasan. Dengan terkumpulnya data, penulis memutuskan solusinya dengan membuat buku ilustrasi. Setelah itu, penulis mencari teori-teori menggunakan metode pengumpulan data sekunder yaitu bukti literatur dan dengan metode pengumpulan primer yaitu dengan wawancara dengan Lembaga Kesenian Betawi. Setelah data-data terkumpul, maka data akan dianalisis. Penganalisisan data menghasilkan konsep dan rencana perancangan dari karya. Dari data tersebut juga dapat diketahui bentuk visual apa yang cocok untuk target market.

Langkah kedua menurut Adi adalah membuat alur cerita. Konsep kemudian penulis kembangkan melalui *mindmapping* dan *brainstorming*. Dari *brainstorming* dapat ditemukan bentuk visual/ sketsa kasar, typeface apa yang akan dipakai, warna yang cocok dan seperti apa *layout* yang akan dipakai. Apabila telah mendapat asistensi dari dosen pembimbing sketsa kemudian di digitalisasikan. Setelah itu buku dicetak dan dijilid.

1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. *Bagan Sistematis*