



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Buku merupakan sarana utama dalam pewarisan ilmu pengetahuan. Permendikbud nomor 8 tahun 2016 menyatakan bahwa buku sebagai sarana dalam mengembangkan suatu ilmu sehingga kompetensi yang dimiliki seseorang dapat tercapai dengan layak. Kurangnya buku merupakan faktor utama dalam menentukan kemajuan sebuah bangsa salah satunya yaitu di bidang literasi buku untuk memperoleh sumber daya manusia yang memadai dan kreatif. Menurut Anisa (2021) dalam ejournal.upi.edu, kurangnya literasi/minat membaca buku dapat mempengaruhi cara berpikir kritis seseorang yang pada hakikatnya membaca buku merupakan gudang ilmu dan jendela dunia.

Menurut Riset Central Connecticut State University (2016), dan Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan dan Kebudayaan PBB (UNESCO) menunjukkan bahwa keberadaan Literasi buku di Indonesia di posisi dua terendah dari 61 negara. Yang menunjukkan bahwa kebiasaan masyarakat dalam membaca di Indonesia sangat rendah, hal tersebut disebabkan salah satunya oleh karena kurangnya fasilitas membaca, terutama di daerah-daerah pelosok. Dikutip dari BelajarApapun.com, Nirwan (2021) selaku pencetus gerakan perpustakaan bergerak menyatakan bahwa, minat membaca anak di Indonesia sebenarnya cukup tinggi, tetapi dalam segi kemampuan dalam memahami isi buku tergolong rendah yang disebabkan salah satunya karena fasilitas buku bacaan yang sangat kurang. Pendistribusian buku ke daerah pelosok juga sangatlah kurang sehingga masyarakat tidak dapat mendapatkan buku yang memadai, dan menyebabkan Literasi buku untuk anak di pelosok sangatlah rendah.

Menurut Molla Maulidi, selaku Manager Rumah Literasi Indonesia (2019) (NGO) selama ini penyediaan buku-buku ke pelosok hanya didukung oleh relawan saja. Hal tersebut sebagai bukti bahwa ketersediaan buku di daerah pelosok dapat dikatakan sulit didapatkan dan jumlah yang sedikit. Upaya pemerataan buku pelajaran sudah pernah dilakukan oleh berbagai macam organisasi mulai dari pemerintah hingga swasta, namun masih belum menyelesaikan masalah.

Hal tersebut kembali diperkuat dengan fakta lapangan, Menurut Tati Purnwati (2010) selaku ketua yayasan sekolah di desa cengal, yang mengatakan bahwa anak-anak di pelosok sangat gemar dalam membaca buku tetapi sangat kesulitan dalam mendapatkan buku dan biasanya hanya dibantu oleh organisasi serta relawan – relawan saja serta masih kurangnya perpustakaan-perpustakaan di pelosok desa. Apabila keterbatasan buku selalu berlanjut maka dapat menyebabkan literasi buku bagi anak-anak di pelosok menjadi menurun. Haifa (2017) selaku relawan, perpustakaan bergerak ke pelosok menyatakan untuk menjangkau masyarakat luas untuk berdonasi buku sangatlah sulit dikarenakan akses untuk menyumbangkan buku yang belum ada perantara yang memadai, padahal sebenarnya banyak masyarakat yang memiliki buku yang mau disumbangkan, tetapi tidak tahu cara untuk disumbangkan melalui media apa.

Di era 4.0 ini, teknologi telah meningkat dengan pesat, sehingga dapat menghadirkan suatu informasi, yang dapat diakses secara instan di seluruh dunia, yaitu berupa *gadget*, *smartphone*, *laptop*, *tablet* maupun *media online* seperti, aplikasi, *website* dan lainnya. Begitupun dalam berdonasi, di era ini berdonasi dapat dengan mudah dilakukan yaitu melalui *media online* berupa aplikasi. Sesuai dengan permasalahan yang diangkat maka penulis memutuskan untuk merancang *platform* aplikasi sumbang buku untuk anak di pelosok indonesia sehingga dengan adanya platform online tersebut dapat meningkatkan literasi buku untuk anak di pelosok dengan buku yang layak dan berkualitas layaknya seperti buku di perkotaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu:

- 1) Bagaimana perancangan aplikasi sumbang buku anak di pelosok Indonesia bagi remaja dan dewasa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dilakukan dengan pembagian beberapa kategori utama untuk mengerucutkan permasalahan akses bahan ajar di pelosok Indonesia :

1.3.1 Demografis

- 1) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- 2) Usia : 19-30. berdasarkan hasil dengan wawancara relawan buku ke yang menyatakan bahwa rata rata usia anggota relawan NGO berusia 19-30 tahun.
- 3) Kelas Ekonomi : SES B-A. Berdasarkan survei dari perusahaan riset global kadence international yang menyatakan bahwa SES A memiliki pendapatan sebesar Rp.8.000.000 dan SES B berpendapatan sebesar Rp. 4.600.000 Angka tersebut merupakan angka yang dapat mencukupi dalam memiliki sebuah *mobile phone*
- 4) Tingkat Pendidikan : S1-S2

1.3.2 Geografis

Ruang lingkup geografis yang direncanakan adalah seluruh Indonesia (Primer) , Jabodetabek (Seknuder)

1.3.3 Psikografis

- 1) Organisasi atau asosiasi (NGO) yang memiliki akses ke pelosok dan dapat menyalurkan suatu buku yang dapat disumbangkan ke pelosok
- 2) Pengelola literasi di pelosok yang dapat membantu memberikan informasi di pelosok kepada pengguna aplikasi nantinya.

- 3) Masyarakat yang banyak meng koleksi buku sehingga ingin menyumbangkan sebagian bukunya

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir adalah untuk merancang UI/UX aplikasi sumbang buku untuk anak di pelosok indonesia bagi remaja dan dewasa, sehingga buku di pelosok memiliki sistem yang setara dan bermanfaat bagi orang yang membutuhkan.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

- 1) Bagi Penulis

Selain menjadi syarat kelulusan penulis, perancangan Tugas Akhir ini bermanfaat untuk meningkatkan ilmu mengenai kondisi kesetaraan bahan ajar di pelosok, sehingga dapat diapat bermanfaat bagi saya dan orang lain,.

- 2) Bagi Masyarakat

Melalui pembuatan aplikasi sebagai media untuk mendonasikan buku ke masyarakat di pelosok dapat membantu mereka dalam menuntut ilmu sehingga Pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik, sebagai pengguna media online ini nantinya akan mengetahui pentingnya saling berbagi kepada orang lain yang membutuhkan, dan meningkatkan rasa empati.

- 3) Bagi Universitas

Perancangan Tugas Akhir ini dapat digunakan oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara, atau yang lainnya dalam mencari referensi dan informasi mengenai topik perancangan media online sumbang buku.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A