



### **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 kepulauan terbesar di dunia. Menurut situs *menkokesra.go.id* Indonesia mempunyai 13.466 pulau dan dilintasi garis khatulistiwa dan diapit oleh benua Asia dan Australia serta Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Menjadikan Indonesia wilayah perdagangan yang penting dan memiliki keindahan alam yang luar biasa. Selain itu kekayaan sejarah Indonesia juga menjadi salah satu alasan banyaknya wisatawan asing dan lokal berkunjung melihat objek wisata. Objek wisata adalah perwujudan daripada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa, tempat dan keadaan alam yang memiliki daya tarik untuk dikunjungi wisatawan. Beberapa objek wisata Indonesia pernah menyandang gelar sebagai salah satu dari tujuh keajaiban dunia.

Keajaiban (*miracle*) berasal dari kata dasar ajaib yang memiliki arti ganjil, aneh, jarang ada, tidak seperti biasa, dan mengherankan menurut situs *istilah kata.com*. Sedangkan menurut situs *glossarium.org* pengertian kata ajaib adalah sesuatu yang aneh dan tidak bisa dipahami melalui akal, ganjil, jarang ada. Menurut situs kamus online bahasa Inggris *Merriam Webster* menjelaskan pengertian keajaiban (*miracle*) adalah *an unusual or wonderful event that is believed to be caused by the power of God, a very amazing or unusual event, thing, or achievement, an extraordinary event manifesting divine intervention in human affairs*.

Semakin pesatnya perkembangan jaman dan gaya hidup masyarakat kota di Indonesia membuat anak-anak (5-7 tahun) masa kini kurang antusias untuk mengunjungi objek wisata yang memiliki nilai edukasi, nilai sejarah, dan nilai budaya. Menurut Ubaedy menurut situs *sahabatnestle.co.id* memaparkan bahwa, objek wisata sudah tidak dijadikan sebagai tempat tujuan utama rekreasi keluarga di akhir pekan. Dampak dari gaya hidup seperti ini sudah dapat kita saksikan dan rasakan langsung.

Minimnya antusiasme anak-anak masa kini terhadap objek wisata Indonesia, khususnya di daerah DKI Jakarta, yang sarat nilai edukatif, sejarah dan budaya, ini membuat peneliti untuk merancang buku ilustrasi "*Tiga Keajaiban Objek Wisata Jakarta*".

Mengapa buku cerita berilustrasi? Menurut Herve Tullet dalam artikel *Herve Tullet: Pangerannya Ilustrasi Buku Anak* yang dimuat oleh situs *kopikeliling.com* menjelaskan bahwa, anak-anak sebenarnya sudah mengetahui lebih banyak dari apa yang kita duga namun, mereka tidak pernah menghakimi. Mereka belum tahu mana yang benar dan mana yang salah, dan lebih terbuka daripada orang dewasa. Mereka akan mudah mengerti asal kita tahu bagaimana caranya untuk berkomunikasi dengan mereka.

Buku ilustrasi juga dapat lebih memotivasi anak-anak untuk belajar dan membantu mereka dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, L., & Minbach, A. M., 1996:132). Anak-anak akan lebih tertarik terhadap buku cerita yang penuh dengan ilustrasi dibandingkan buku yang hanya

berisi tulisan. Ilustrasi akan membuat anak-anak lebih terpacu pada isi buku, serta membantu mereka untuk lebih memahami karakter tokoh, dan alur cerita. Dengan demikian buku-buku anak sebaiknya diberikan ilustrasi agar anak-anak dapat dengan mudah memahami cerita yang disampaikan.

Buku ilustrasi ini dibuat untuk mengajak masyarakat, khususnya anak-anak untuk lebih mengenal warisan budaya dan objek wisata, serta membangkitkan minat anak-anak untuk mengunjungi objek wisata Indonesia. Ilustrasi yang dibuat harus efektif dan sesuai, sehingga tepat pada sasarannya.

Pemilihan objek wisata Indonesia berdasarkan pada pengelompokan daerah. Daerah yang dipilih adalah DKI Jakarta meliputi objek wisata Monas, sebagai ikon kota Jakarta, monumen peringatan merebut kemerdekaan, Obor yang dilapisi emas. Museum Fatahillah, perpaduan indah antar kebudayaan, , koleksi abad 17-19, koleksi artefak, ruang penjara bawah tanah, meriam si Jagur.

Museum Nasional, sebagai museum pertama dan terbesar di Asia Tenggara, patung gajah berbahan perunggu, 140.000 benda kuno dari seluruh nusantara, museum terlengkap di Indonesia.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang ditemukan adalah bagaimana merancang visual buku ilustrasi “*Tiga Keajaiban Objek Wisata Jakarta*”?

## **1.3. Batasan Masalah**

- a. Tiga objek wisata Indonesia di daerah Jakarta.

- b. Target perancangan adalah anak-anak usia 5-7 tahun.

#### **1.4. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan adalah untuk membuat buku ilustrasi “*Tiga Keajaiban Objek Wisata Jakarta*”.

#### **1.5. Manfaat Perancangan**

Manfaat dari dibuatnya tugas akhir Buku Cerita Anak “*Tiga Keajaiban Objek Wisata Jakarta*”, adalah :

- a. Sebagai media informasi objek-objek wisata Indonesia/buku cerita bagi anak-anak.
- b. Menarik minat membaca anak-anak untuk membaca buku cerita.

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

Menurut buku *Metodologi Penelitian Sosial Untuk Penulisan Skripsi dan Tesis* (Silaen & Widiyono, 2013: 146-164), metode pengumpulan data yang penulis lakukan terdiri dari dua tahap, yaitu:

- a. Metode Angket

Penulis melakukan penelitian dengan metode angket, penyebaran angket dibagikan kepada anak-anak usia 5-7 tahun dan orang tua.

- b. Metode Observasi

Penulis melakukan metode observasi dengan melakukan pengamatan terhadap buku cerita ilustrasi yang beredar di masyarakat, untuk melihat gaya ilustrasi dan warna-warna seperti apa yang disukai oleh anak-anak.

### 1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengumpulkan seluruh data yang telah didapatkan, melalui dua cara, yaitu metode pengumpulan data primer dan metode data pengumpulan sekunder.

Data-data tersebut kemudian di analisis untuk mendapatkan kesimpulan yang selanjutnya digunakan untuk membuat buku ilustrasi “*Tiga Keajaiban Objek Wisata Jakarta*”.

The image shows a large, light blue watermark of the UMN logo. It consists of a circular emblem with a stylized face or mask inside, and the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.

## 1.8. Skematika Perancangan

