



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

Sekolah sebagai sarana pendidikan formal memiliki peran penting dalam pengenalan dan pengajaran kebudayaan Indonesia kepada anak-anak. Hal tersebut juga disetujui oleh pemerintah karena pada kurikulum terbaru, yaitu kurikulum 2013 ada pembelajaran mengenai keberagaman suku dan agama bangsa Indonesia beserta adat dan kebudayaannya, seperti yang tercantum dalam Buku Kompetensi Dasar untuk Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pengenalan kebudayaan Indonesia yang diberikan di tingkat sekolah dasar seperti yang dapat dilihat dari buku pelajaran tematik siswa biasanya tidaklah menyeluruh, melainkan berupa sisipan-sisipan materi pada pelajaran yang lain. Misalnya saja ada pengenalan mengenai alat musik tradisional yang nantinya berkaitan dengan pelajaran mengenai suara, darimana sumber suara berasal. Melihat kondisi tersebut, maka seharusnya dibutuhkan media pembelajaran lain untuk memperdalam pengetahuan siswa mengenai adat dan budaya Indonesia.

Dari hasil observasi penulis di beberapa toko buku mendapatkan data bahwa pengenalan kebudayaan kepada anak-anak biasanya disampaikan lewat buku mengenai pengenalan provinsi-provinsi di Indonesia. Beberapa buku ada yang dikemas dengan menarik dalam segi visual, sedangkan beberapa buku yang lain masih ditemukan kekurangannya secara visual baik dari *cover* maupun isinya. Dari

hasil observasi juga didapatkan bahwa belum ada buku yang khusus memperkenalkan salah satu bentuk kebudayaan Indonesia terutama dalam bentuk *pop-up*. Oleh sebab itu penulis terinspirasi untuk merancang buku *pop-up* dengan tujuan untuk memberikan pengajaran dengan cara yang lebih menarik kepada siswa, serta untuk melatih imajinasi dan kemampuan motorik mereka.

Bentuk kebudayaan Indonesia yang secara umum diperkenalkan pada buku-buku yang telah ada biasanya meliputi pakaian adat, rumah adat, senjata daerah, tarian daerah, dan alat musik daerah. Rumah adat dipilih sebagai objek utama karena rumah adat merupakan kebudayaan yang paling sulit dan paling jarang ditemui terutama di kota besar. Di sisi lain rumah adat juga mengajarkan hal lain yang berkaitan dengan alam, sesama dan leluhur, serta untuk menjangkau siswa yang tidak memungkinkan untuk datang berkunjung ke Taman Mini Indonesia Indah untuk melihat wujud dan macam-macam rumah adat Indonesia dalam bentuk miniatur. Lain halnya dengan alat musik yang lebih baik diperkenalkan secara langsung untuk mengenal bentuk bunyinya, pakaian adat yang masih diketahui dan dipergunakan pada saat Hari Kartini, tarian yang lebih baik diajarkan secara langsung dalam bentuk praktek, dan senjata yang kurang pantas untuk diperkenalkan kepada anak-anak karena berhubungan dengan kekerasan.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan buku *pop-up* rumah adat Indonesia untuk anak-anak usia 9-12 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Penulis ingin membatasi masalah penelitiannya pada:

1. Target

- Demografi

- Usia : Anak-anak usia 9-12 tahun atau yang sedang duduk di bangku sekolah dasar kelas 4-6, karena pengajaran mengenai kebudayaan secara lebih jauh baru diajarkan pada rentang kelas tersebut.

- Penghasilan : Anak-anak dengan orang tua berpenghasilan menengah keatas dengan pertimbangan dalam kemampuan untuk bersekolah dan membeli buku.

- Etnis : Seluruh etnis, karena konten yang dibuat tidak ditujukan untuk etnis tertentu.

- Psikografis

- Aktivitas : Anak-anak yang aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap pengetahuan-pengetahuan baru dan gemar membaca.

- Ketertarikan : Ditujukan untuk anak-anak yang memiliki ketertarikan terhadap buku, pengetahuan dan budaya.

- Opini : Anak-anak yang peduli terhadap pendidikan dan kebudayaan Indonesia.

- Geodemografis

Ditujukan kepada anak-anak terutama yang tinggal di kota-kota besar di pulau Jawa yang menganut gaya hidup modern. Dengan pertimbangan bahwa mereka sudah jauh meninggalkan kehidupan tradisional sehingga amat jarang juga orang tua yang masih mau setidaknya memperkenalkan kebudayaan-kebudayaan tradisional Indonesia kepada anaknya.

2. Pemilihan Materi

Materi yang akan penulis bahas pada buku seri pertama hanya mengenai rumah adat tradisional Indonesia yang dipilih dari masing-masing pulau yaitu Kalimantan, Sumatra, Jawa, Sulawesi, Papua, Bali, Nusa Tenggara, dan Maluku. Dari masing-masing pulau tersebut selanjutnya dipilih berdasarkan suku paling besar yang menempati daerah tersebut, maka didapatkan sembilan suku yaitu suku Banjar, Batak, Jawa, Bugis, Dani, Bali, Sasak, dan Ambon.

Di dalam buku ini nantinya kurang lebih akan berisikan daerah asal masing-masing rumah adat, nama, ilustrasi berupa *pop-up*, ciri khas, pembagian ruangan, kapasitas dan material penyusun dari delapan rumah adat tradisional Indonesia pada tiap halaman *spread*-nya.

3. Gaya Visual

Gambar ilustrasi yang ada didalam buku dibuat dengan gaya visual yaitu memiliki outline dan berwarna. Ilustrasi dan elemen-elemen

pendukung dibuat menggunakan program *Adobe Illustrator*, sedangkan proses layouting dibuat menggunakan program *Adobe InDesign*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Perancangan buku bertujuan untuk membuat buku *pop-up* rumah adat Indonesia untuk anak-anak usia 9-12 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Bagi Penulis : Untuk melengkapi salah satu persyaratan dalam perkuliahan supaya penulis mendapat gelar sebagai sarjana seni, serta untuk menambah portfolio bagi penulis.
2. Bagi Target Konsumen : Memberikan tambahan edukasi pada siswa sekolah dasar mengenai salah satu kebudayaan Indonesia serta membantu para guru dalam proses mengedukasi.
3. Bagi Universitas : Mendapat pengakuan dari publik dari karya tugas akhir mahasiswa yang dapat bermanfaat.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Menurut Suharsaputra (2012: 208-216), metode pengumpulan data secara kualitatif memberikan hasil data berupa kata-kata atau tulisan, bukan dalam bentuk angka. Pelaksanaan yang baik dalam proses pengumpulan data menentukan baik tidaknya mutu dan kebenaran dari data yang diperoleh. Oleh sebab itu penulis sebagai peneliti merupakan instrumen utama dari sebuah penelitian secara kualitatif. Metode-metode yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Dilakukan dengan cara melihat dan mengamati suatu hal dengan tujuan tertentu. Hal yang penting dalam melakukan pengamatan adalah dengan membuat catatan-catatan untuk mendeskripsikan apa saja yang didapat dari proses mengamati tersebut (hlm. 209-212).

Observasi dibutuhkan penulis untuk melihat dan mengamati buku-buku anak mengenai pengenalan budaya khususnya yang berhubungan dengan rumah adat maupun buku *pop-up* yang sudah beredar di pasaran. Selain itu dibutuhkan juga observasi untuk melihat secara langsung bentuk rumah adat tradisional Indonesia lewat Taman Mini Indonesia Indah, sehingga dapat menjadi referensi untuk membuat *pop-up* yang akan ditampilkan pada buku.

2. Wawancara

Dimaksudkan untuk memperdalam informasi mengenai objek yang diteliti. Wawancara dilakukan dengan percakapan yang bertujuan untuk mendapatkan hasil pikiran, perasaan, motif dan pengalaman responden yang tidak bisa didapat dari hasil observasi. Bentuk wawancara dapat terstruktur, yaitu dengan pertanyaan yang telah disusun dan dipersiapkan sebelumnya, wawancara semi terstruktur yaitu dengan mempersiapkan pokok-pokok permasalahan yang akan dipertanyakan, dan wawancara terbuka/tidak terstruktur yang dilakukan secara spontan saat proses wawancara terjadi. Selain itu proses pencatatan informasi hasil wawancara juga dibagi dalam tiga cara, yaitu mencatat saat proses

wawancara, mencatat setelah proses wawancara dan menggunakan alat perekam saat wawancara (hlm. 213-215).

Dalam penelitian ini penulis tidak menggunakan metode wawancara karena adanya keterbatasan jarak dengan narasumber.

3. Dokumen dan Artefak

Dokumen merupakan sumber data berupa catatan, surat, buku harian atau dokumen yang merekam kejadian pada masa lalu. Sedangkan artefak dapat berupa objek yang dihasilkan dari proses sosial (hlm. 215-216).

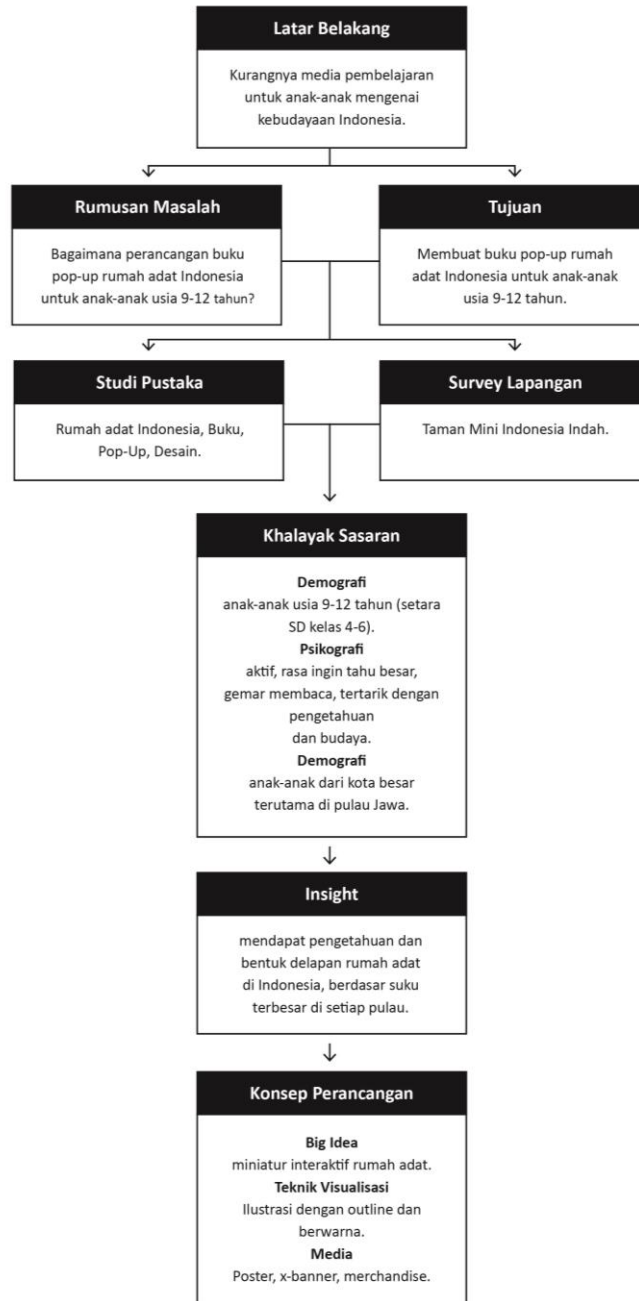
Pencarian buku atau artefak mengenai rumah adat Indonesia diperlukan untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan arsitektur dan hal-hal lain mengenai rumah adat.

4. Teknik Tambahan

Dilakukan untuk memperoleh data yang dapat dipercaya yang dapat berupa teknik visual, etnografi film, penggunaan video, film atau fotografi yang merekam hasil dari metode pengumpulan data yang dilakukan (hlm. 216).

1.7. Skematika Perancangan

Perancangan Buku Pop-Up Rumah Adat Indonesia untuk Anak Usia 9-12 Tahun



Tabel 1.1. Skematika Perancangan