

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Candi Muaro Jambi merupakan salah satu kekayaan spiritual Indonesia yang berfungsi tidak hanya sebagai warisan sejarah, tetapi juga sebagai pusat kegiatan keagamaan umat Buddha dari masa lalu hingga saat ini. Candi ini masih difungsikan sebagai tempat untuk mengakomodasi kegiatan penting agama Buddha, seperti Thudong yang dilaksanakan oleh Bhikkhu dari berbagai negara, serta pelaksanaan Waisak dan Pindapatta (Sya'bani, 2024; Budiyo, 2024). Sesuai dengan Pasal 4 UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, pengenalan tempat spiritual dan sejarah seperti ini bertujuan memperkuat nilai-nilai religius bangsa. Sebagai kompleks perguruan tinggi agama Buddha tertua di Indonesia dan terluas di Asia, Candi Muaro Jambi telah masuk dalam daftar warisan dunia UNESCO, dinobatkan sebagai Kawasan Cagar Budaya Nasional (KCBN), dan Kawasan Wisata Sejarah Terpadu (KWST) (Meilania & Febrianti, 2019, h.101).

Sebagai tempat sejarah agama Buddha yang sangat penting, Candi Muaro Jambi perlu diperkenalkan lebih luas dalam pembelajaran agama Buddha, terutama pada anak-anak untuk meningkatkan kesadaran konservasi generasi muda. Buku "Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti" yang diterbitkan oleh Kemendikbudristek menekankan pentingnya mempelajari sejarah agama Buddha. Hal ini membantu peserta didik mengenali nilai luhur dan menghargai warisan budaya yang berkaitan dengan perkembangan agama Buddha (Mujiyanto & Wiryanto, 2021, h.6). Pendidikan tentang warisan bersejarah sejak dini telah diwajibkan di beberapa negara untuk melindungi peninggalan masa lalu sekaligus mempersiapkan generasi yang sadar akan tanggung jawab untuk menjaga keberlanjutan warisan di masa mendatang (Achille & Fiorillo, 2022, h.2566). Pembekalan sejak dini efektif dilakukan karena anak-anak sedang berada pada masa *golden age* yang dapat mendorong mereka mengeksplorasi lebih lanjut (Sujiono, 2009, h.6).

Namun, saat ini pengajaran agama Buddha pada Sekolah Minggu masih lebih banyak berfokus pada nilai moral dan ajaran dasar, tanpa mencakup secara mendalam aspek sejarah tempat-tempat penting seperti Candi Muaro Jambi (Hartono, 2023, h.37). Hal ini didukung dari hasil wawancara bahwa pembina Sekolah Minggu masih belum memiliki media pengajaran yang dikhususkan kepada anak untuk mengenalkan Candi Muaro Jambi. Topik pembelajaran pada Sekolah Minggu hanya berfokus pada ajaran dasar agama Buddha seperti nilai-nilai cinta kasih. Keterbatasan lainnya juga tampak dalam media informasi yang monoton dan kurang bervariasi, seperti teknik ceramah secara lisan dan tanya jawab, sehingga menurunkan minat belajar anak-anak (Rinaldo, 2023, h.3).

Edukatord juga kesulitan memperoleh sumber belajar yang relevan dengan Candi Muaro Jambi, sehingga wawasan siswa mengenai Candi Muaro Jambi menjadi terbatas (Agustiniingsih & Pamungkas, 2018, h.61). Tanpa media pembelajaran tentang Candi Muaro Jambi, candi ini berisiko dilupakan sebagai peninggalan agama Buddha yang berharga dengan nilai historis tinggi. Oleh karena itu, pengaplikasian media yang lebih interaktif seperti buku cerita, permainan, dan pengalaman langsung pada proses pembelajaran dapat menjadi cara yang efektif untuk menanamkan kesadaran pelestarian dengan cara yang menyenangkan dan bermakna bagi anak-anak (İslamoğlu, 2018, h.21).

Merujuk dari masalah tersebut, maka diperlukanlah media buku ilustrasi interaktif sebagai upaya untuk memperkenalkan Candi Muaro Jambi bagi anak usia 7-9 tahun di Sekolah Minggu. Media ini mendukung pemahaman materi bagi anak berusia dibawah 12 tahun karena melibatkan mereka secara langsung secara kognitif dan psikomotorik dalam proses penyampaian informasi (Hijriati, 2021, h.149). Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar anak dibandingkan media konvensional (Rahmawati et al., 2020, h.548). Interaktivitas dalam buku juga membantu pembina untuk mendorong anak melakukan eksplorasi aktif sehingga mampu meningkatkan daya pemahaman mereka (Setiawan & Suryani, 2019, h.180). Oleh karena itu, perancangan buku interaktif ini diharapkan dapat memperkenalkan nilai-nilai Candi Muaro Jambi yang lebih dari sekedar warisan masa lalu bagi anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, penulis menjabarkan masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran mengenai Candi Muaro Jambi pada Sekolah Minggu kurang bervariasi dan monoton sehingga belum mampu mengakomodasi cara berpikir anak 7-9 tahun secara interaktif.
2. Kurangnya media pengajaran untuk anak-anak mengenai Candi Muaro Jambi di Sekolah Minggu.

Dari penjabaran kedua poin masalah tersebut, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku ilustrasi interaktif bagi anak mengenai Kawasan Candi Muaro Jambi?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak, khususnya beragama Buddha, yang berusia 7-9 tahun, SES A—B, dan berdomisili di Jambi. Metode yang akan digunakan dalam perancangan adalah metode *visual storytelling*. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada desain media interaktif yang berisikan informasi mengenai sejarah, informasi destinasi, dan nilai-nilai yang dimiliki Candi Muaro Jambi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan buku ilustrasi interaktif bagi anak mengenai Kawasan Candi Muaro Jambi

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Proses perancangan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian wawasan budaya lokal tentang Kawasan Candi Muaro

Jambi melalui media interaktif yang edukatif, seperti buku ilustrasi interaktif. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kekayaan ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual dan Pendidikan Sejarah, serta menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif yang mengedepankan nilai-nilai sejarah dan budaya lokal.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain dalam perancangan terkait pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan buku ilustrasi interaktif. Perancangan ini juga bermanfaat sebagai panduan bagi mahasiswa yang tertarik untuk mengangkat topik sejarah lokal, khususnya tentang Kawasan Candi Muaro Jambi, dalam media pembelajaran buku ilustrasi interaktif. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait pelaksanaan Tugas Akhir, sekaligus berkontribusi pada pelestarian dan pengenalan warisan budaya lokal kepada generasi muda.

