



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

Era globalisasi yang terus bergerak cepat di abad 21 ini menjadikan tren globalisasi sulit untuk dihindarkan maupun dicegah. Berkembangnya teknologi informasi menyebabkan kemudahan dalam memperoleh dan menyebarkan informasi secara cepat dan luas, sehingga globalisasi membawa pengaruh besar pada setiap aspek kehidupan manusia khususnya Indonesia.

Permasalahan yang terjadi adalah generasi muda ialah yang paling terdampak globalisasi. Jika generasi muda dibiarkan terbawa mengikuti tren globalisasi, maka hal ini akan menyebabkan lunturnya tatanan dan nilai budaya suatu bangsa. Oleh karena hal itu, diperlukan solusi agar budaya asli atau lokal agar tetap eksis dan dihargai oleh generasi muda.

Manusia tumbuh dan berkembang melalui budaya. Henrich (2012) mengemukakan bahwa seleksi yang paling penting selama berlangsungnya evolusi manusia ialah kebudayaan yang tercipta. Budaya tidak selalu berbicara mengenai karya seni. Terdapat banyak unsur dalam pembentukan budaya seperti adat istiadat, politik, agama, sastra, dan sebagainya. Jika berfokus pada sastra, pengolahan isi dari karya sastra selalu dilatarbelakangi dari kejadian atau budaya yang tengah berkembang saat sastra tersebut dibuat. Sebagai contoh pada kumpulan cerpen Cerita

dari Blora yang ditulis oleh Pramoedya Ananta Toer, dilatarbelakangi oleh kejadian, kondisi, hingga budaya yang tengah terjadi di Blora saat itu. Hubungan yang erat antara sastra dan budaya inilah yang menjadikan sastra sebagai salah satu pelestari budaya. Namun kurangnya literasi yang berisikan sastra Indonesia menyebabkan sektor ini dipandang sebelah mata. Padahal sudah seharusnya informasi yang berisikan kebudayaan lokal semakin meningkat, sehingga kebanggaan masyarakat khususnya generasi muda Indonesia akan budaya lokal akan semakin bertambah sekaligus menjaga agar kebudayaan lokal tetap eksis. Seperti yang ditulis dalam Kompas 1 Februari 2016, menuliskan bahwa pengajaran bahasa dan sastra terus di sekolah terus merosot. Dalam artikel ini Taufik Ismail mengemukakan bahwa pengajaran bahasa dan sastra di sekolah saat ini hanya condong pada pengajaran dan tata bahasa sedangkan materi mengenai kesusasteraan sangat minim. Selain itu, ketertarikan hingga kecintaan membaca buku kurang ditanamkan. Buku - buku sastra pun tidak disediakan dengan lengkap di perpustakaan sekolah, sehingga sastra pun semakin tidak begitu diminati.

Dr. Thomas Amstrong mengemukakan bahwa usia 12 sampai 20 tahun ialah masa dimana anak mulai menemukan apa yang menjadi *passion* dalam dirinya. Pendidikan sekolah menengah atas ialah pendidikan terkakhir sebelum akhirnya memilih jurusan di perguruan tinggi. Di Indonesia sendiri, masa SMA ialah saat dimana pelajar dihadapkan dengan jurusan awal. Baik itu *science*, sosial, bahasa, olahraga, dan berbagai jurusan lainnya. Maka, untuk mendukung proses pemilihan

penjurusan ini, dibutuhkan berbagai literasi yang dapat membantu pelajar menengah atas sebagai pengenalan dan gambaran awal bagi mereka akan dunia yang hendak dipilih. Oleh karena itu penulis mengajukan adanya perancangan literasi mengenai budaya lokal khususnya sastrawan besar Indonesia yang dengan mudah menjangkau generasi muda.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yang akan menjadi solusi dalam permasalahan ini. Rumusan masalah tersebut ialah :

- a. Bagaimana merancang buku literasi yang sesuai bagi anak pendidikan sekolah menengah atas (SMA) yang dapat membantu proses penjurusan awal mereka?
- b. Bagaimana mengenalkan kembali sastrawan Indonesia tahun 1950 hingga 1980, yang pada masa kejayaannya tidak dikenal oleh anak remaja saat ini?
- c. Bagaimana membangun rasa kebanggaan terhadap kebudayaan Indonesia melalui sastra dengan mengenal sastrawan Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Agar solusi yang dirancang lebih terfokus dan tepat pada sasaran, maka perancangan ini dibatasi dengan hal-hal sebagai berikut:

1. Perancangan ini berupa pengemasan dalam literasi, seperti *cover*, *layout*, tipografi, dan ilustrasi.

2. Perancangan ini berfokus pada profil, karya, prestasi dari sastrawan periode 1950 - 1980.
3. Target primer yang dituju ialah anak sekolah menengah atas umur 16 hingga 20 tahun.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat diambil bahwa tujuan dari penelitian ini adalah merancang buku pengetahuan Pengenalan Sastrawan Populer Indonesia Periode 1950 sampai 1980 dengan spesifikasi tujuan sebagai berikut:

- a. Menghadirkan buku literasi yang sesuai bagi anak pendidikan sekolah menengah atas (SMA) yang dapat membantu proses penjurusan awal mereka.
- b. Mengenalkan kembali sastrawan Indonesia tahun 1950 hingga 1980, yang pada masa kejayaannya tidak dikenal oleh anak remaja saat ini.
- c. Membangun rasa kebanggaan terhadap kebudayaan Indonesia melalui sastra dengan mengenal sastrawan Indonesia yang telah berprestasi saat itu dan diharapkan dapat memicu anak remaja saat ini agar dapat terus melanjutkan kesuksesan sastra Indonesia, dengan kata lain peregenerasian sastrawan Indonesia.

1.5. Metodologi Pengambilan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada proses perancangan ini yaitu :

a. Metode Pengumpulan Data Primer

1. Metode Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dapat mengukur sikap dari responden. Namun selain itu, dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi. Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.

2. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah pertanyaan terstruktur yang diisi sendiri oleh responden atau diisi oleh pewawancara yang membacakan pertanyaan dan kemudian mencatat jawaban yang diberikan (Sulistyo-Basuki, 2006: 110). Pada metode ini, penulis memberikan pertanyaan sehubungan dengan fakta dan pendapat responden melalui *online* kuesioner. Responden yang dipilih ialah pria dan wanita tingkat pendidikan sekolah menengah atas yang berusia 16 – 19 tahun

b. Metode Pengumpulan Data Sekunder

1. Metode Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur, catatan, dan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir,1988:111). Penulis menggunakan metode ini dalam sehingga dapat merancang berdasarkan teori yang ada.

1.6. Metodologi Perancangan

Konsep perancangan buku pengetahuan ini diuraikan dalam beberapa tahap sebagai berikut :

1. Orientasi

Dalam proses ini dilakukan pencarian inti masalah, mengumpulkan fakta-fakta dan mengumpulkan berbagai pendapat. Orientasi ini didukung dengan menyebarkan kuesioner terhadap remaja berusia 16 - 20 tahun yang berdomisili di daerah Jakarta dan Tangerang Selatan.

2. Analisis

Penulis menganalisa hasil dari kuesioner yang disebarkan. Variabel sasaran yang dianalisa adalah demografi dan kebiasaan remaja usia 16 - 20 tahun dalam membaca buku pengetahuan.

2. Konseptual desain

Dimulai dari permasalahan yang ada, penulis mengkategorikan ide-ide layout buku ke dalam konsep desain, yang kemudian direalisasikan dalam sketsa, yang kemudian dikembangkan, menjadi buku yang sesuai.

4. Desain

Setelah mendapatkan konsep desain, proses desain mulai dikerjakan.

5. Implementasi

Pada tahap ini hasil sketsa diaplikasikan dalam perwujudan pembuatan buku pengetahuan. Buku pengetahuan pun dibuat berdasarkan hasil sketsa.

1.7. Timeline Perancangan

Berikut merupakan waktu perancangan yang dilakukan penulis dari awal hingga penyelesaian perancangan ini.

Tabel 1.1. *Timeline*

	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi Masalah	■	■																		
Pengumpulan Data			■	■																
Penulisan Proposal			■	■																
Konsep Desain					■	■	■	■												
Media Buku									■	■										
Perancangan Buku									■	■	■	■	■	■	■	■				
Penulisan Paper									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Analisis Paper									■	■	■	■	■	■	■	■				

UMMN

1.8. Skematika Perancangan

