

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya adat istiadat harus dikenalkan pada anak mudah Indonesai sejak dini, Salah satunya Provinsi Lampung, Suku Lampung merupakan suku asli masyarakat Lampung yang memiliki falsafah hidup dan sudah menjadi kepercayaan pegangan hidup sejak dahulu kala dan diturunkan turun temurun hingga saat ini bahkan kerajaan tertua di Lampung yang ada sampai saat ini yaitu kerajaan skala bekhak telah menjadikan ini sebagai pedoman falsafah hidup sejak dulu, dengan telah dibuktikan falsafah ini wajib dipelajari dalam muatan lokal atau pelajaran bahasa Lampung. Dengan tujuan sejak dini anak-anak telah memahami bahwa leluhurnya telah menurunkan pedoman hidup yang bisa dipakai tanpa mengenal zaman. Dahulu tidak hanya guru disekolah yang memberikan pahaman tentang falsafah hidup ini, orang tua juga selalu menyampaikan dan memberikan contoh dalam menerapkannya dikehidupan sehari-hari secara turun menurun. Sehingga generasi penerusnya telah memiliki pedoman hidup sejak dini.

Nilai-nilai dalam falsafah hidup orang Lampung sebenarnya bisa menjadi tatanan moral yang merupakan pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam falsafah hidup suku Lampung terdapat lima nilai yaitu Pi'il Pesenggir (malu melakukan pekerjaan hina menurut agama dan memiliki harga diri), Julu Adok (memiliki kepribadian sesuai dengan gelar adat yang disandang), Nemui Nyimah, (bermurah hati dan beramah tamah dalam tutur kata dan sopan santun terhadap semua pihak yang berhubungan dengan diri sendiri), Nengah Nyampur (membuka diri, aktif dalam pergaulan masyarakat dan tidak individualis), Sakai Sambaian (gotong royong, bekerja sama dan saling membantu dengan anggota masyarakat lainnya dalam berbagai bentuk materil atau non materil).

Seiring berkembangnya zaman telah banyak hilang perilaku terpuji yang seharusnya dimiliki sebagai bangsa yang memiliki adat dan istiadat. Sedangkan sebenarnya leluhur mereka telah memiliki pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari, dimana seharusnya bisa dijadikan contoh nyata. Seperti Raden Intan II Sosoknya sangat dikenal sebagai pahlawan dari daerah Lampung memiliki keberibadian yang pantang menyerah, dan gagah berani dalam berjuang melawan

belanda namun tetap menerapkan falsafah ini dalam kehidupannya. Beliau merupakan perjuang muda yang sangat berani, berjuang melawan Belanda pada umur 15 tahun hingga beliau wafat pada umur 22 tahun dan tokoh ini diangkat untuk mencerminkan sosok anak muda dalam penerapan falsafah hidup orang Lampung di kehidupan sehari-hari sekarang, sehingga bisa dibanggakan sebagai orang Lampung yang dapat diidolakan.

Berdasarkan uraian diatas, melihat dari kondisi anak usia pelajar saat ini sudah pandai menggunakan gadget dan hal tersebut sudah menjadi umum bagi kalangan generasi saat ini, penulis menyadari perlunya dirancang sebuah media interaktif yang menekankan pada ilustrasi visual untuk remaja agar proses penyampaian tentang falsafah hidup suku lampung yang dikemas dalam kehidupan Raden Intan II agar terhibur dan lebih gampang dimengerti.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Remaja di Lampung belum menerapkan pedoman falsafah hidup suku Lampung secara keseluruhan karena orang tua atau guru hanya memberikan contoh secara garis besar dan dalam penyampaiannya tidak mengikuti kehidupan jaman sekarang
2. Bahasa komunikasi antara guru dan remaja yang berbeda terdapat gap dalam menjelaskan tentang nilai-nilai falsafah hidup suku lampung
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan atraktif yang mengajarkan nilai-nilai falsafah hidup lampung

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari perancangan ini:

Bagaimana merancang media pembelajaran atraktif tentang Falsafah Hidup Suku Lampung melalui cerminan tokoh Raden Intan II dalam kehidupannya agar remaja dapat memahami dengan mudah?

1.4 Ruang Lingkup

Penulis membatasi masalah untuk memberikan arah pembahasan yang lebih spesifik, berikut batasan masalah pada penelitian ini:

1. **Apa** (what)

Mengenalkan falsafah hidup suku Lampung pada anak sangat penting, khususnya falsafah hidup lewat tokoh Raden Intan II, sehingga dapat dijadikan teladan dan pedoman dalam kehidupan sehari-hari pada anak.

2. **Siapa** (who)

Target utama dalam perancangan media pembelajaran interaktif ini adalah anak usia pelajar SMP 12-15 tahun dan target umumnya adalah seluruh masyarakat yang ingin mengetahui falsafah hidup Lampung.

3. **Kapan** (When)

Penelitian dan perancangan akan dilaksanakan pada bulan Februari hingga Agustus 2019.

4. **Dimana** (Where)

Penulis melakukan penelitian di Bandung dan Lampung.

5. **Mengapa** (Why)

Kurangnya pemahaman remaja tentang nilai-nilai falsafah hidup, disertai media pembelajaran yang kurang mengikuti kehidupan saat ini.

6. **Bagaimana** (How)

Penulis merancang sebuah media pembelajaran interaktif, untuk mengenalkan Falsafah Hidup Suku Lampung dalam cerita kehidupan tokoh Raden Intan II. Karena dengan idola mereka sangat mempengaruhi perilaku dan tindakan saat beranjak dewasa

1.5 Tujuan perancangan

a. Tujuan dalam perancangan media pembelajaran ini untuk mengenalkan Falsafah Hidup Suku Lampung melalui cerminan tokoh Raden Intan II dalam kehidupannya agar remaja dapat memahami dengan mudah.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Cara ini untuk menggambarkan dan mengungkapkan data secara langsung dari lapangan, dengan cara penulis melakukan wawancara dengan narasumber yang terlibat langsung, observasi di lapangan dan analisis dokumen.

1.7 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan media pembelajaran ini, metode yang dipakai sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengamatan langsung ke sekolah SMP terhadap perilaku serta masalah anak usia pelajar dalam kehidupan sehari-hari.

2. Wawancara

Melakukan wawancara ke dinas kebudayaan Lampung dan guru di sekolah yang terkait tentang prinsip dan pegangan hidup.

3. Studi Pustaka

Kegiatan untuk mencari data-data yang dibutuhkan dengan mencari teori-teori yang berhubungan dan juga referensi visual untuk mendukung perancangan aplikasi ini. Referensi dan teori dapat diperoleh dari buku atau internet.

4. Metode Analisa data

a. Metode Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah teknik perencanaan strategi untuk mengevaluasi Kekuatan (*Strength*) dan Kelemahan (*Weakness*), Peluang (*Opportunities*) dan Ancaman (*Threats*) dalam suatu proyek,

Analisis SWOT selain dapat digunakan untuk bisnis dapat digunakan untuk pribadi. Dengan menganalisa SWOT maka dalam hal ini (media pembelajaran antraktif) dapat merumuskan mengenai suatu tujuan, setelah itu menjadi suatu strategi yang membentuk program-program yang dilakukan.

Analisi yang harus dilakukan antara lain, yaitu:

b. Strength

Merupakan kekuatan yang ada atau bisa memberikan pengaruh positif pada saat ini atau untuk kedepannya.

c. Weakness

Merupakan kelemahan yang ada atau bisa memberikan pengaruh negatif pada saat ini atau untuk kedepannya.

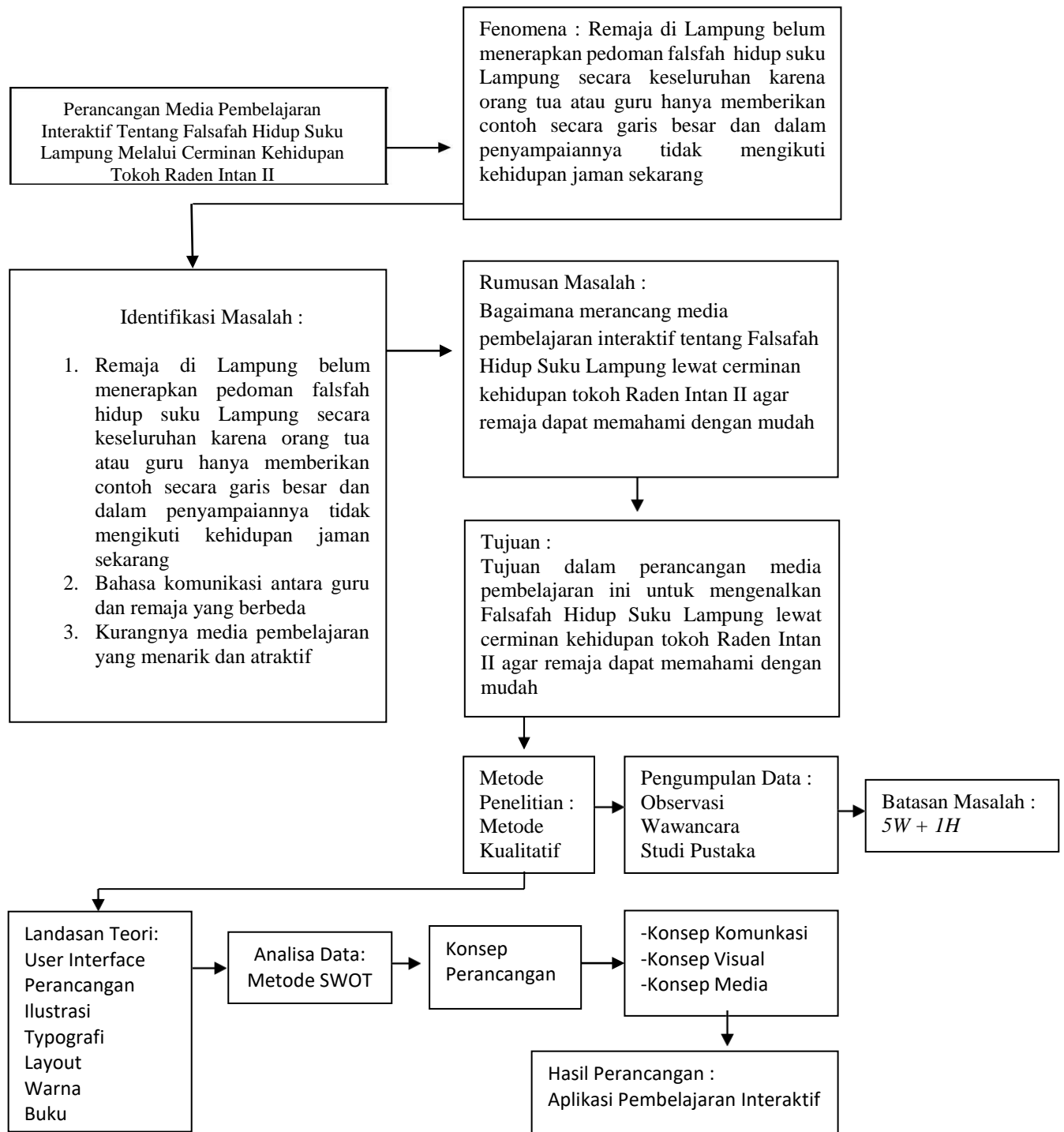
d. Opportunitties

Merupakan peluang yang dapat dimanfaatkan untuk dapat berkembang di kemudian hari.

e. Threats

Merupakan ancaman yang akan dihadapi yang dapat menghambat.

1.8 Kerangka Pemikiran



Tabel 1.1 Kerangka perancangan (Sumber : Penulis)

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang fenomena yang terjadi saat ini, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, ruang lingkup, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan dasar pemikiran berupa teori tentang buku, yang berhubungan dengan teori tampilan *user interface* dan teori buku cerita bergambar, beserta elemen-elemen desain grafis seperti teori warna, ilustrasi, tipografi, *layout* dan tampilan *user interface* pada aplikasi buku cerita anak.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bagian ini berisikan data dan hasil analisis masalah secara menyeluruh untuk proses dalam perancangan karya. Proses perancangan berdasarkan metode penelitian yang digunakan, yaitu termaksud diantaranya hasil data wawancara, studi pustaka dan kuesioner.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bagian ini dijelaskan konsep dan hasil perancangan karya berdasarkan hasil data yang sudah di dapat dan dikumpulkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi saran dan kesimpulan dari hasil penelitian dan perancangan.