

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karakter atau watak sebuah bangsa erat kaitannya dengan proses terbentuknya bangsa itu sendiri. Hal tersebut diawali dengan proses pembentukan jati diri bangsa itu sendiri. Pembentukan karakter suatu bangsa merupakan upaya untuk mencapai sebuah masyarakat dan bangsa yang memiliki budaya dan peradaban luhur yang mampu menjaga jati diri. Salah satu upaya untuk penguatan jati diri dan karakter bangsa yang berbasis pada keanekaragaman budaya adalah dengan cara meningkatkan pembangunan karakter dan pekerti bangsa yang dilandasi oleh nilai kearifan lokal.

Merupakan suatu tanggung jawab bersama untuk kita membentuk karakter anak sebagai generasi penerus. Tindakan yang nyata dibutuhkan untuk memberikan kesadaran pada seluruh anak bangsa akan pentingnya warisan budaya Indonesia. Salah satu tindakan untuk memberikan kesadaran tersebut adalah lewat pengenalan warisan budaya Indonesia kepada anak-anak bangsa sejak dini.

Cagar budaya merupakan warisan budaya untuk Indonesia yang didalamnya terkandung nilai-nilai sejarah, estetika, ilmu pengetahuan, etnologi dan keunikannya tersendiri. Salah satu cagar budaya kategori bangunan yang memiliki salah satu karakter khas Indonesia serta identik dengan etnis melayu dengan warna bangunan kuning keemasan dapat dijumpai pada bangunan cagar budaya Istana Maimoon. Bangunan cagar budaya ini berada di tengah Kota Medan tepatnya di Kelurahan Sukaraja, jalan Brigjen Katamso, Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. Istana Maimoon adalah bukti kejayaan kesultanan Deli yang merupakan kerajaan Melayu di Indonesia. Istana Maimoon didirikan pada masa pemerintahan Sultan Makmun Al-Rasyid Perkasa Alamsyah pada tanggal 26 agustus tahun 1988. Istana Maimoon dibangun oleh seorang arsitek bernama Th.Van Erp asal Italia. Kemegahan istana Maimun bukan hanya terletak pada ukuran komplek bangunan yang besar, tetapi juga desain dan gaya arsitektur yang ditampilkan. Jika diamati, desain arsitektur istana sangat menarik. Terdapat perpaduan seni arsitektur bangunan Timur Tengah, India, Eropa, Belanda dan Melayu (Hermaliza Essi, Kementrian pendidikan dan kebudayaan Sumatera Utara, 2014).

Istana Maimoon dibangun pada masa kejayaan Kesultanan Deli yang dipimpin oleh Sultan Mahmoed Al-Rasyid Perkasa Alamsyah. Pada masa pemerintahan beliau terjadi penanaman tembakau besar-besaran di Deli, sehingga didatangkan pekerja yang berasal

dari China dan orang-orang Tamil (keling) untuk membantu perekonomian kerajaan Deli. Namun begitu, Sultan tetap membayar pendatang dengan upah yang sesuai tanpa membedakan asal mereka. Banyaknya pendatang baru yang masuk ke Deli membuat Deli menjadi wilayah yang penuh dengan keanekaragaman budaya, namun tetap dapat hidup saling berdampingan dengan harmonis.



Gambar 1.1 Istana Maimoon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Budaya-budaya yang bersatu dalam suatu bangunan cagar budaya tersebut merupakan suatu bukti nyata adanya rasa toleransi dalam kehidupan. Toleransi merupakan sikap untuk menerima perbedaan yang ada, sehingga terciptanya kehidupan yang harmonis. Lebih dari itu, toleransi adalah sebuah kebiasaan; bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia yang menerima keberagaman dengan penuh ketulusan. Toleransi merupakan gaya hidup bangsa Indonesia yang sejatinya telah ditinggali oleh beragam suku dan budaya didalamnya.

Masing-masing pihak perlu saling menerima keberagaman dan perbedaan sehingga disitulah letak dari rasa toleransi untuk menghasilkan kehidupan yang selaras dan harmoni. Namun, toleransi tidak hanya sebatas sebuah sikap, namun juga sebuah kesadaran atau cara berpikir pada masing-masing individu untuk saling menghormati dan menerima adanya perbedaan. Terlebih dari adanya fenomena krisis rasa toleransi yang melanda Indonesia, seperti yang dikutip pada berita di Tribun Medan, berdasarkan hasil pemantauan yang dilakukan oleh Divisi Advokasi ASB menunjukkan adanya peningkatan jumlah kasus intoleran pada tahun 2013, yakni sebanyak 85 kasus dengan pelanggaran diskriminatif, intimidasi berbasis agama, pernyataan negatif terhadap kehidupan beragama, pencurian rumah ibadah dan sebagainya. Dari 85 kasus intoleran tersebut memakan 71 korban yang

terdiri dari umat kristen, PSK, umat islam, umat Hindu, dan sebagainya (<http://medan.tribunnews.com/2014/12/15>).

Kasus ini tentu menjadi tamparan keras bagi Indonesia, khususnya Medan akan pentingnya toleransi dalam berkehidupan. Untuk terus terbinanya rasa toleransi tersebut, dibutuhkan sarana edukasi agar terus terjaga kepribadian dan karakter bangsa Indonesia yang secara konsisten harus ditanamkan sejak dini kepada setiap generasi bangsa. Keanekaragaman budaya yang menyatu di Istana Maimoon dapat dijadikan sebagai model atau contoh nyata akan pentingnya toleransi.

Ada beberapa media yang dapat digunakan untuk mengenalkan anak pada Istana Maimoon, salah satunya adalah dengan media buku. Buku dipilih sebagai sarana pengenalan istana Maimoon karena buku merupakan media pembelajaran yang dapat dijumpai dimana saja. Tidak terkecuali bagi anak-anak yang tinggal di perkampungan atau pedesaan, sehingga lebih mudah dijangkau oleh semua kalangan. Buku ilustrasi dapat merangsang perkembangan pola pikir, kreatifitas dan imajinasi anak melalui visualisasi yang ada. Dengan adanya ilustrasi dapat membntu anak dalam memahami isi pesan yang terkandung sehingga anak lebih mengerti terkait nilai yang terkandung dalam Istana Maimoon.

Dalam perkembangannya, buku ilustrasi tidak hanya memuat gambar dan informasi-informasi saja, namun sudah mulai berubah menjadi buku yang dapat berinteraksi dengan pembaca nya untuk mendapatkan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan, buku jenis ini biasa disebut buku interaktif. Dengan adanya interaksi dapat membuat pembaca merasakan sensasi yang berbeda saat proses pembelajaran, hal ini akan berdampak pada minat baca anak yang akan semakin meningkat.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

- Adanya fenomena krisis toleransi yang ada di Indonesia khususnya Sumatera Utara.
- Kurangnya pengetahuan tentang bangunan istana Maimoon pada anak usia 5-8 tahun.

- Tidak adanya buku ilustrasi tentang pengenalan terkait nilai toleransi pada cagar budaya Istana Maimoon untuk anak usia 5-8 tahun.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif anak tentang pengenalan terkait nilai toleransi pada cagar budaya Istana Maimoon untuk anak usia 5-8 tahun?
2. Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif untuk memperkenalkan nilai toleransi pada cagar budaya Istana Maimoon untuk anak usia 5-8 tahun?

1.3 Fokus

Untuk memberikan arah yang jelas mengenai masalah yang akan diteliti, maka dalam Tugas Akhir ini penulis membatasi masalah yaitu:

Media : Buku ilustrasi interaktif

Target audien : Anak berusia 5-8 tahun

Geografis : Sumatera utara

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk merancang buku ilustrasi interaktif anak tentang pengenalan terkait nilai toleransi pada cagar budaya Istana Maimoon untuk anak usia 5-8 tahun?
2. Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif untuk memperkenalkan nilai toleransi pada cagar budaya Istana Maimoon untuk anak usia 5-8 tahun?

1.5 Metode Analisis Dan Pengumpulan Data

Dalam perancangan penelitian ini, untuk memperoleh data yang dibutuhkan menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a) Observasi

Gambar atau karya visual dibuat untuk mengkomunikasikan pesan dari produsen kepada konsumen dengan maksud untuk memberitahu keberadaan dan

mempersuasi khalayak konsumen agar bertindak sesuai dengan keinginan produsen yang dengan kata lain gambar dibuat untuk tujuan tertentu, maka karya visual menyediakan dirinya untuk ditangkap pesannya dan dimaknai. Untuk mencari data imaji dapat dilakukan dengan perekaman gambar menggunakan kamera foto, menggunakan *digital scanner*, menggunakan mesin fotokopi, menggunakan kamera video, atau mengunduh dari youtube (Didit Widiatmoko, 2013 : 24-29).

Penggunaan metode ini dilakukan untuk mengumpulkan visual yang dibutuhkan sebagai referensi dan data untuk penelitian.

b) Wawancara

Wawancara adalah instrument penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalan pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, atau pandangan dari individu yang diwawancara. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercaap-cakap dan berhadapan muka (Koentjaraningrat, 1980: 165 dalam buku Didit Widiatmoko, 2013: 30).

Peneliti menggunakan metode wawancara kepada ilustrator buku anak yaitu Zakiyah Sholihin, untuk mengetahui elemen desain apa saja yang harus diperhatikan dalam perancangan buku ilustrasi anak, seperti warna, pengayaan gambar, tipografi, *layouting*, dan bahasa yang digunakan.

c) Kuesioner

Kuesioner berasal dari kata question = pertanyaan, ada yang menyebutnya angket. Hal yang dimaksud adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau dalam suatu bidang, yang harus diisi secara tertulis oleh “responden”, yakni orang yang merespon pertanyaan. (Didit Widiatmoko, 2013:35)

Peneliti menggunakan metode kuesioner terhadap 150 responden yaitu anak berusia 5-8 tahun untuk mengetahui seberapa jauh ketertarikan anak-anak terhadap buku ilustrasi dan seperti apa buku ilustrasi yang banyak mereka sukai.

d) Studi Pustaka

Buku ditulis sebagai penuangan pemikiran dari penulisnya, dari khalayak dan impian, pemikiran, hasil pengamatan, dan penelitian yang dituangkan dalam bentuk tulisan. Semakin banyak membaca maka semakin luas referensi yang dimiliki oleh peneliti, maka peneliti memerlukan membaca untuk mengisi *frame of mind*-nya. Membaca bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkan dalam konteks. (Didit Widiatmoko, 2013 : 16).

Studi pustaka dilakukan peneliti sebagai acuan teori dalam penulisan laporan yang akan menjadi patokan dasar dalam perancangan buku ilustrasi anak. Studi pustaka menggunakan teori buku, bahasa rupa, ilustrasi, psikologi anak, teknik cetak, teori desain dan teori *storytelling*.

1.5.2 Metode Analisis

a) Analisis visual

Analisis visual adalah tahapan menguraikan dan menginterpretasi suatu gambar visual. Pola gejala visual yang muncul dari hasil analisis konten selanjutnya di analisis secara visual. Untuk mengamati suatu bentuk karya visual, diperlukan proses pengamatan, yang berbeda dengan proses melihat biasa. Pengamatan diperlukan unsur kesengajaan melihat dan dengan pertimbangan yang sistematis, karena untuk mengenal suatu karya visual adalah seperti halnya mengenal seseorang, demikian juga semakin lama dan semakin sering melihat suatu karya visual maka semakin mengenal karya visual tersebut (Didit Widiatmoko, 2013 : 49).

Metode analisis visual digunakan untuk menganalisis satu persatu data proyek sejenis sebagai tolak ukur perancangan.

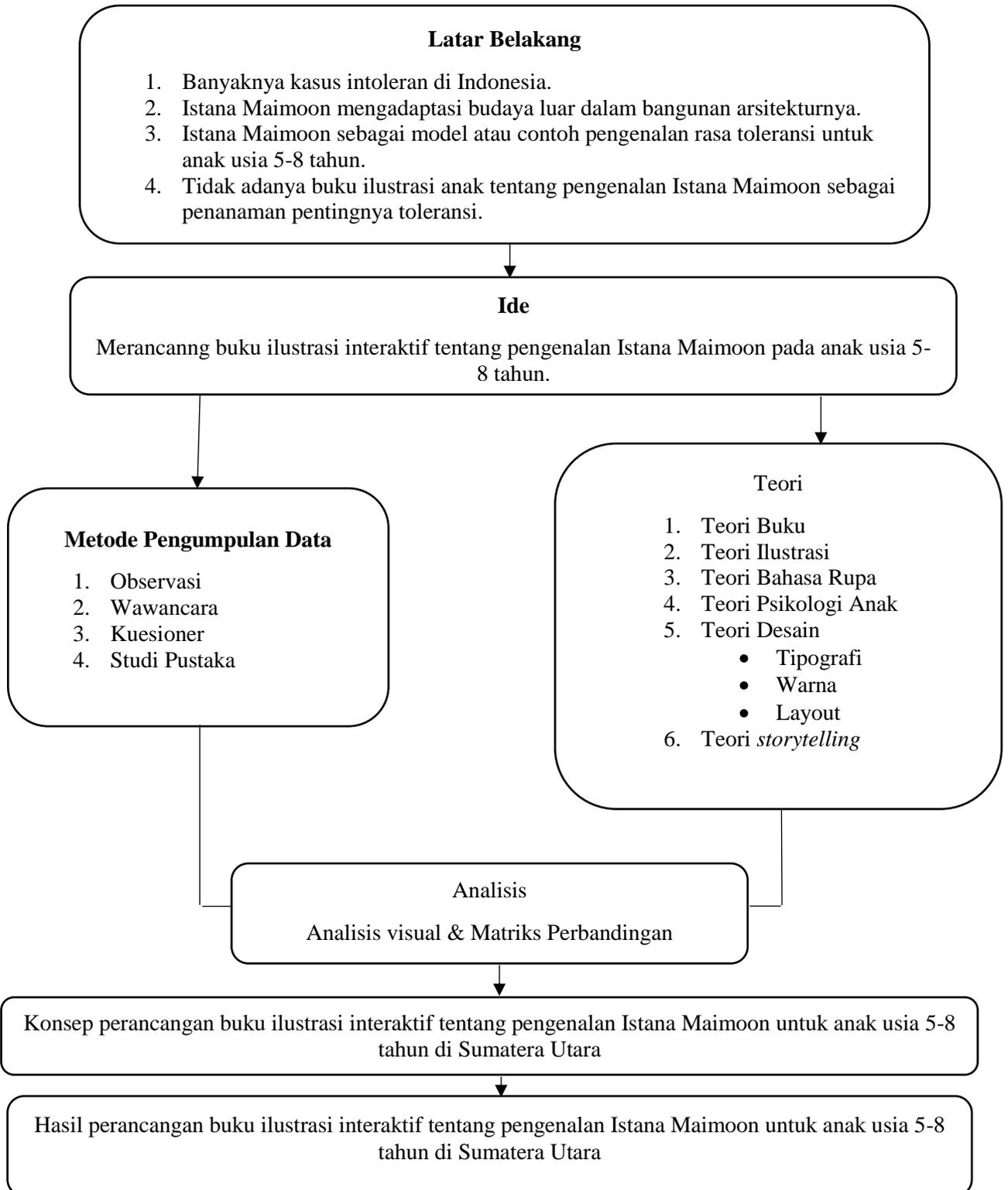
a) Analisis Matriks

analisis matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi. Pada prinsipnya analisis matriks adalah membandingkan dengan cara menjajarkan. Suatu objek visual apabila dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya.

Analisis matriks membantu untuk mengidentifikasi bentuk penyajian agar lebih seimbang. Susunan analisis matriks dapat dibentuk untuk memberi informasi berdasarkan kategori, nama dan pola, baris pertama berisi data, berupa karya visual yang dianalisis terdiri dari beberapa kolom yang diperbandingkan (Didit Widiatmoko, 2013 : 16).

Analisis matriks digunakan untuk menganalisis data proyek sejenis sebanyak tiga data, sebagai tolak ukur perancangan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.2 Gambar Kerangka Teori
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.7 Pembabakan

Untuk memudahkan memahami hasil penelitian, maka penulisan dibagi dalam pembabakan sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian serta pembabakan dari laporan penelitian ini.

- Bab II Dasar Pemikiran

Pada bab ini dijelaskan mengenai uraian studi pustaka, dan menjelaskan dasar pemikiran dari teori – teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan dalam membuat laporan penelitian yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tentang Pengenalan Istana Maimoon”.

- Bab III Data dan Analisis Masalah

Pada bab ini diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan teruraikan detail, seperti data aspek imaji, data wawancara, data kuesioner dan analisis visual, analisis kuesioner, analisis matriks, serta penarikan kesimpulan.

- Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Terdapat kesimpulan akhir mengenai hasil dari laporan penelitian yang telah dilakukan, lalu adanya kritik serta saran-saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.

- Bab V Penutup

Berisi masukan dan saran pada waktu sidang.