

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan adalah sebagai ekspresi masyarakat berupa hasil gagasan dan tingkah laku manusia dalam komunitasnya (Darsono (Sony Kartika), 2004) . Oleh karena itu budaya tentu berdampak baik bagi setiap negara maupun wilayah yang menjadi nilai dan pandang orang lain. Dampak yang positif yang dilahirkan menjadikan budaya-budaya yang ada di Indonesia tidak sedikit dipandang dengan baik oleh negara lain mulai dari karakter dan seni budayanya. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan dan cara penyebaran budaya yang berpengaruh dan biasa digunakan dalam penyebaran agama.

Tetapi seiring perkembangan zaman, masyarakat Indonesia sendiri banyak yang melupakan budaya yang ada. Dikarenakan di era globalisasi masyarakat lebih memilih pola hidup modern yang dinilai lebih praktis dibandingkan dengan pola hidup budaya lokal yang cenderung sulit yang mengakibatkan pudarnya kultur budaya yang ada di Indonesia. Pengaruh globalisasi jugadapat memberikan efek buruk pada masyarakat dan mengikis nilai budaya yang ada. Karena efek buruk dari globalisasi mengikis nilai kebudayaan lokal yang ada pada masyarakat karena tergantikan dengan kebudayaan yang kebarat-baratan (Siregar&Nadiroh, 2016). Kurangnya generasi penerus yang minat dan belajar untuk mewarisi budaya Indonesia adalah salah satu faktor yang membuat budaya di era modern dilupakan.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) Kabupaten Bandung mengkhawatirkan generasi muda milenial di Provinsi Bandung enggan mengetahui, melestarikan dan memperkenalkan budaya nusantara. Kemajuan teknologi di era globalisasi ini membuat perkembangan budaya luar semakin meluas, sehingga menimbulkan budaya daerah makin dilupakan (Tribun News Jabar, 2018).

untuk mengatasi hal ini perlu adanya kesadaran akan penting budaya lokal sebagai jati diri bangsa. Kewajiban bagi asyarakat untuk menanamkan nilai budaya pada diri sendiri sejak usia dini dan berupaya mempertahankan budaya

lokal yang sudah diwariskan dari orang terdahulu. Oleh karena itu peran generasi muda sangat diharapkan untuk mempertahankan budaya lokal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menganggap perlu akan pentingnya nilai kebudayaan nusantara sehingga peneliti ingin membuat buku edukasi bagi kebutuhan anak usia dini, yang kental dengan muatan budaya nusantara yang ada di Indonesia dan dengan muatan ilustrasi menarik dan bergaya eksentrik yang lebih modern pada buku untuk anak, seperti aktivitas didalamnya. Diharapkan dari buku ini pembaca khususnya anak-anak lebih tertarik dan lebih memperhatikan lagi dalam upaya melestarikan budaya nusantara.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Generasi muda milenial di Provinsi Bandung enggan mengetahui, melestarikan dan memperkenalkan budaya nusantara yang menyebabkan pudarnya budaya nusantara.
2. kurangnya media informasi untuk anak usia dini dalam memberikan edukasi dan pemahaman tentang budaya nusantara

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah diatas, maka kesimpulan rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- 1 Bagaimana cara membuat rancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi dalam memperkenalkan budaya nusantara?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi pembahasan yang teralalu luas, maka fokus ruang lingkup tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Apa (*What*)

Perancangan tugas akhir ini di fokuskan dengan membuat buku ilustrasi untuk memperkenalkan budaya yang ada di Indonesia. Budaya yang dimasukkan dalam perancangan buku ilustrasi ini yaitu yang mewakili pulau besar yang ada di Indonesia seperti, Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua.

2. Siapa (*Who*)

Perancangan ini ditujukan untuk anak usia 6-8 tahun, karena rentang umur tersebut sudah mulai ditahap perkembangan fisik, emosional, sosial dan kognitif yang membuat anak lebih mampu memahami sebuah cerita dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam sesuatu yang tidak diketahuinya. Dan kepada anak-anak yang berada pada panti asuhan

3. Kapan (*When*)

Waktu perancangan dan penulisan dilakukan pada bulan Oktober 2021.

4. Dimana (*Where*)

Tempat penelitian dan pengumpulan data dilakukan di Kabupaten Bandung, tepatnya di Kopo Sayati.

5. Kenapa (*Why*)

Penelitian dan perancangan ini dilakukan dikarenakan minimnya kesadaran masyarakat dan pentingnya edukasi dalam pengenalan budaya nusantara sejak usia dini.

6. Bagaimana (*How*)

Perancangan tugas akhir ini difokuskan untuk membuat buku ilustrasi yang mudah dibaca dan dipahami oleh anak usia dini.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah memberikan kemudahan dalam memperkenalkan budaya nusantara untuk anak sejak usia dini, dalam upaya mengedukasikan dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian bersifat kualitatif. Menurut Tohrin (2013:2) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berupaya membangun pandangan orang serta dibentuk dengan kata-kata, menyeluruh dan mendalam dan cukup rumit.

1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode ini memungkinkan kita memperoleh data sebanyak mungkin untuk pengamatan langsung pada suatu objek yang terjadi di lingkungan dengan cermat untuk memperoleh informasi sesuai data yang dibutuhkan penulis dan sesuai dengan target penelitian. Observasi akan dilakukan di wilayah Kabupaten Bandung dan sekitarnya pada bulan November yang bertempat di jalan Kopo Sayati Hilir.

2. Studi Pustaka

Metode dimana informasi yang diperoleh melalui buku karya ilmiah, internet, maupun *online books*, teori dan sumber yang relevan dan valid yang berkaitan dengan desain komunikasi visual terlebih desain grafis dan budaya nusantara ataupun sumber lainnya sebagai acuan kebutuhan penelitian dan perancangan.

3. Wawancara

Metode wawancara dapat menambah informasi dan data yang diinginkan sesuai dengan penelitian perancangan yang dimana peneliti dapat berhadapan langsung dengan narasumber yang terpercaya yang bersangkutan dan berperan penting dalam pengembangan budaya nusantara dan narasumber yang bersangkutan dengan lingkungan desain komunikasi visual. Wawancara dapat dilakukan dengan menemui langsung narasumber dan melalui media online berupa aplikasi whatsapp, maupun aplikasi lainnya yang dapat terhubung dengan narasumber bila tidak memungkinkan untuk bertemu akibat situasi pandemic Covid-19 yang dilakukan pada bulan November-Desember sesuai dengan ketersediaan waktu narasumber. Wawancara dilakukan bertempat di Kabupaten Bandung.

4. Kuisisioner

Metode kuisisioner adalah pengumpulan informasi dan data dalam jumlah yang besar dan relatif murah, cepat, dan efisien dengan cara memberi

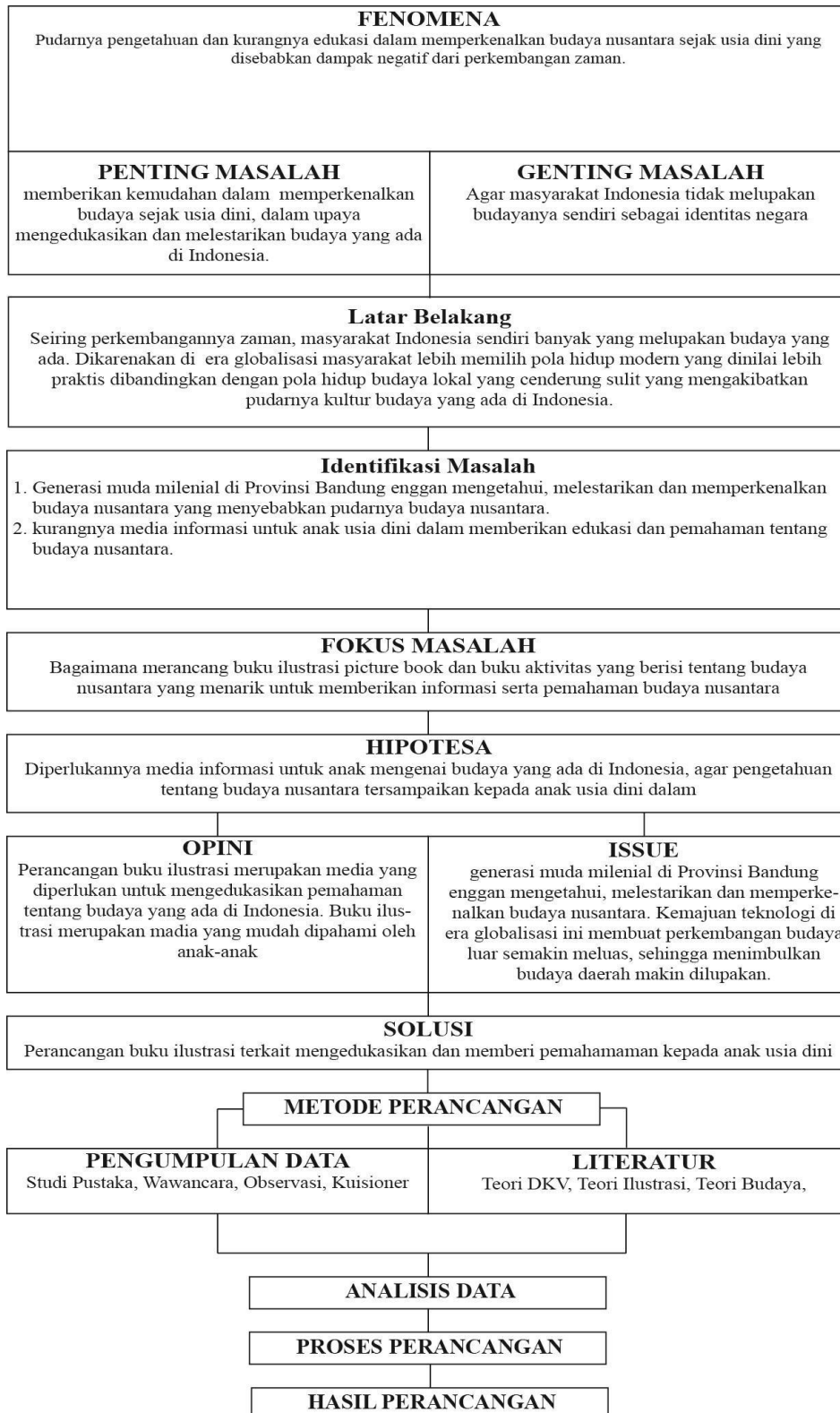
pertanyaan tertulis melalui web dan diakses melalui email kepada responder untuk dijawab. Pengisian responder audience nantinya untuk remaja hingga dewasa yang berdomisili Kota Bandung yang *relate* dengan topik pembahasan dan yang benar-benar mengalami masalah yang ada di dalam penelitian. Kuisisioner ini dengan batas minimal 30 responder.

1.7.2 Metode Analisis Data

2. Analisis SWOT

Analisis SWOT dipakai untuk menilai perusahaan, dengan memperhitungkan faktor internal seperti *strength* dan *weakness* serta faktor luar yaitu *opportunity* dan *threat*. Analisis SWOT dilakukan dengan cara membuat matriks antara faktor luar pada sisi vertical dan faktor dalam pada sisi horizontal, sehingga pada perpotongan kolom dan baris terjadi 4 kotak hasil campuran dari kedua faktor tersebut.

1.8 Kerangka



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber : (Dokumen Pribadi)

1.9 Pembabakan

Pembabakan penulisan penelitian ini akan disusun berdasarkan sistematika yang sudah ditetapkan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang terkait budaya yang ada di Indonesia dan fenomena beserta Identifikasi Masalah, Rumusan masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Pengumpulan Data, Kerangka Penelitian dan Pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan dari teori-teori yang relevan yang sesuai dengan judul penelitian yaitu teori tentang desain komunikasi visual, ilustrasi, tipografi, layout, warna, media informasi, budaya dan budaya nusantara yang digunakan sebagai pijakan atau acuan dalam proses perancangan objek penelitian.

BAB III DATA & ANALISIS

Bab ini berisi tentang penjelasan sajian data dan analisisnya, berupa data wawancara, observasi, kuesioner, studi pustaka, analisis matriks serta penarikan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

BAB 4 berisi tentang penjelasan konsep yang telah dibuat sesuai dari hasil analisis disertai hasil perancangan yang dibuat berupa sketsa hingga penerapandesain akhirnya..

BAB V PENUTUPAN

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil penelitian dan perancangan yang berkaitan dengan penulisan penelitian.