

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan pakaian adat tradisional yang mencerminkan identitas budaya suatu daerah atau suku. Setiap daerah atau suku memiliki pakaian adat yang unik, yang biasanya digunakan pada acara-acara khusus seperti upacara adat, pernikahan, festival, dan acara keagamaan. Desain seringkali dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti sejarah kerajaan, kearifan lokal, dan simbolisme yang mendalam. Selain digunakan dalam acara formal seperti pernikahan dan upacara adat, pakaian adat Sunda juga menjadi simbol identitas dan kebanggaan masyarakatnya. Melalui pemanfaatan dan pelestarian tradisi tersebut, masyarakat Jawa Barat berupaya menjaga dan merayakan keunikan budayanya. Pakaian adat Sunda memiliki nilai simbolis dan estetika yang tinggi serta menjadi bagian integral dari identitas budaya masyarakat Jawa Barat. Selain mempertahankan tradisi, pemakaian pakaian adat juga sering kali dianggap sebagai bentuk penghormatan terhadap leluhur dan budaya nenek moyang. Busana dalam arti umum adalah bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit yang dipakai atau disampirkan untuk menutup tubuh seseorang (Riyanto 2003). Berbagai acara dan upacara adat, pernikahan, hingga acara sering menampilkan pakaian adat Sunda, bahkan beberapa kelompok masyarakat juga memakainya dalam kehidupan sehari-hari. Di desa-desa yang penduduknya masih menganut budaya Sunda, masyarakatnya masih mengenakan pakaian pangsi. Pangsi biasanya digunakan oleh masyarakat Sunda yang berprofesi sebagai petani dan buruh. Pakaian ini biasanya dipadukan dengan kaos putih di dalamnya.

Pengetahuan bisa diberikan pada anak melalui Buku Aktivitas sebagai salah satu alat pembelajaran memiliki rekam jejak yang luar biasa dalam mendidik anak. (Stimulasi visual) Anak cenderung lebih sensitif terhadap gambar dibandingkan teks. Buku Aktivitas menyajikan informasi melalui gambar-gambar yang menarik, merangsang imajinasi anak-anak dan memperkaya pengalaman visual mereka. Ilustrasi dalam buku ini

memungkinkan anak-anak menggunakan imajinasinya untuk menerjemahkan dan menafsirkan cerita. Ini membantu mengembangkan kreativitas mereka dan memperkuat keterampilan pemecahan masalah mereka. Pada usia remaja, anak sudah mengerti sepenuhnya apa yang dibacanya. Jenis bacaannya pun bervariasi, mulai dari fiksi hingga nonfiksi (Soebadi, 2013). Buku aktivitas untuk anak usia 6 hingga 9 tahun adalah jenis buku yang dirancang untuk menghibur sekaligus mendidik anak-anak melalui berbagai kegiatan. Buku ini membantu mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, dan kreativitas mereka. Berikut adalah beberapa jenis buku aktivitas yang cocok untuk anak-anak di rentang usia ini.

Buku Aktivitas menjadi bagian dari pemanfaatan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Generasi muda, terutama generasi Z, cenderung lebih terbiasa dengan teknologi digital dan pengalaman aktivitas. Mereka lebih memilih metode pembelajaran yang dinamis, visual, dan aktivitas dibandingkan dengan metode konvensional. Oleh karena itu, buku aktivitas menjadi pilihan yang lebih relevan dalam menjangkau dan memenuhi preferensi pembelajaran mereka. Buku aktivitas memungkinkan pengguna untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Buku yang dirancang untuk memberikan berbagai aktivitas yang menyenangkan dan mendidik. Buku ini sering digunakan oleh anak-anak dan mencakup aktivitas seperti mewarnai, memecahkan teka-teki, menempelkan stiker, dan membuat kerajinan. Manfaatnya antara lain mengembangkan keterampilan motorik halus, meningkatkan kreativitas, mengasah keterampilan kognitif, dan memberikan alternatif belajar dan bermain yang menyenangkan tanpa menggunakan perangkat elektronik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sebelumnya telah dijelaskan, penulis mendapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemanfaatan yang bersifat informasi budaya dalam buku Aktivitas yang mengasah pengetahuan anak tentang identitas budaya

terutama budaya tradisional Suku Sunda dengan menghormati adat – adat mereka.

2. Keterbatasan akses buku aktivitas yang efektif dalam mengembangkan keterampilan anak belum sepenuhnya terintegrasi dalam kurikulum sekolah, yang masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang sebelumnya telah dijelaskan, penulis mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kurangnya informasi pada anak mengenai baju adat dan upacara adat dapat mengakibatkan kehilangan identitas budaya mereka serta berpotensi merusak pemahaman dan penghargaan terhadap adat tradisional yang terkandung dalam pakaian adat dan upacara adat di Suku Sunda ?

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada perancangan media pembelajaran buku interaktif pakaian adat & upacara adat Suku Sunda untuk anak (6-9) Tahun. Batasan masalah yang di bahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Who (Siapa)

Target Perancangan media pembelajaran ini difokuskan pada anak-anak usia 6-9 tahun, sehingga konten, bahasa, dan interaksi dalam buku aktivitas harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan minat mereka.

2. What (Apa)

Perancangan media pembelajaran buku aktivitas pakaian adat & upacara adat yang dapat mengasah pola pikir anak, juga menjadi pembelajaran secara langsung akan budaya tradisional dengan adanya penjelasan dan ilustrasi sebagai visual.

3. Where (Dimana)

Penelitian ini akan di lakukan disekolah, Pengumpulan data edukasi pada anak di usia dini di sekolah di jawa barat (Bandung).

4. When (Kapan)

Pengumpulan data dan observasi dengan metode kualitatif dilakukan sejak penelitian ini berjalan.

5. How (Bagaimana)

Perancangan buku aktivitas ini dilakukan dengan bidang desain grafis juga pemahaman budaya pada baju adat dan upacara adat sejarah.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan utama buku aktivitas untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang kekayaan suku Sunda, khususnya mengenai pakaian adat dan upacara adat Sunda. Dengan pendekatan interaktif, buku ini mengajarkan anak-anak tentang budaya Sunda, mengembangkan keterampilan anak ke dalam kurikulum sekolah untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif. mengurangi stigma dan tabu terhadap pakaian adat, serta mendorong mereka untuk menghargai dan melestarikan warisan budaya. Buku ini juga bertujuan mengisi kekurangan informasi budaya dalam buku aktivitas yang ada, dengan menyediakan konten yang informatif dan relevan. Diharapkan, anak-anak dapat mengembangkan penghargaan mendalam terhadap budaya mereka dan memperkuat identitas budaya melalui informasi yang menarik dan aktivitas yang menyenangkan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Data diambil menggunakan metode kualitatif, data akan dianalisis secara deskriptif yang berasal dari observasi dan wawancara.

A. Observasi di lingkungan SDN 004 Cisaranten Kulon, No. 78, Kec. Arcamanik, Kota Bandung, Jawa Barat 40293.

B. Wawancara pada guru seni budaya di SDN 004 Cisaranten Kulon tersebut.

1.7 Metode Analisis

A. Analisis Matriks Perbandingan

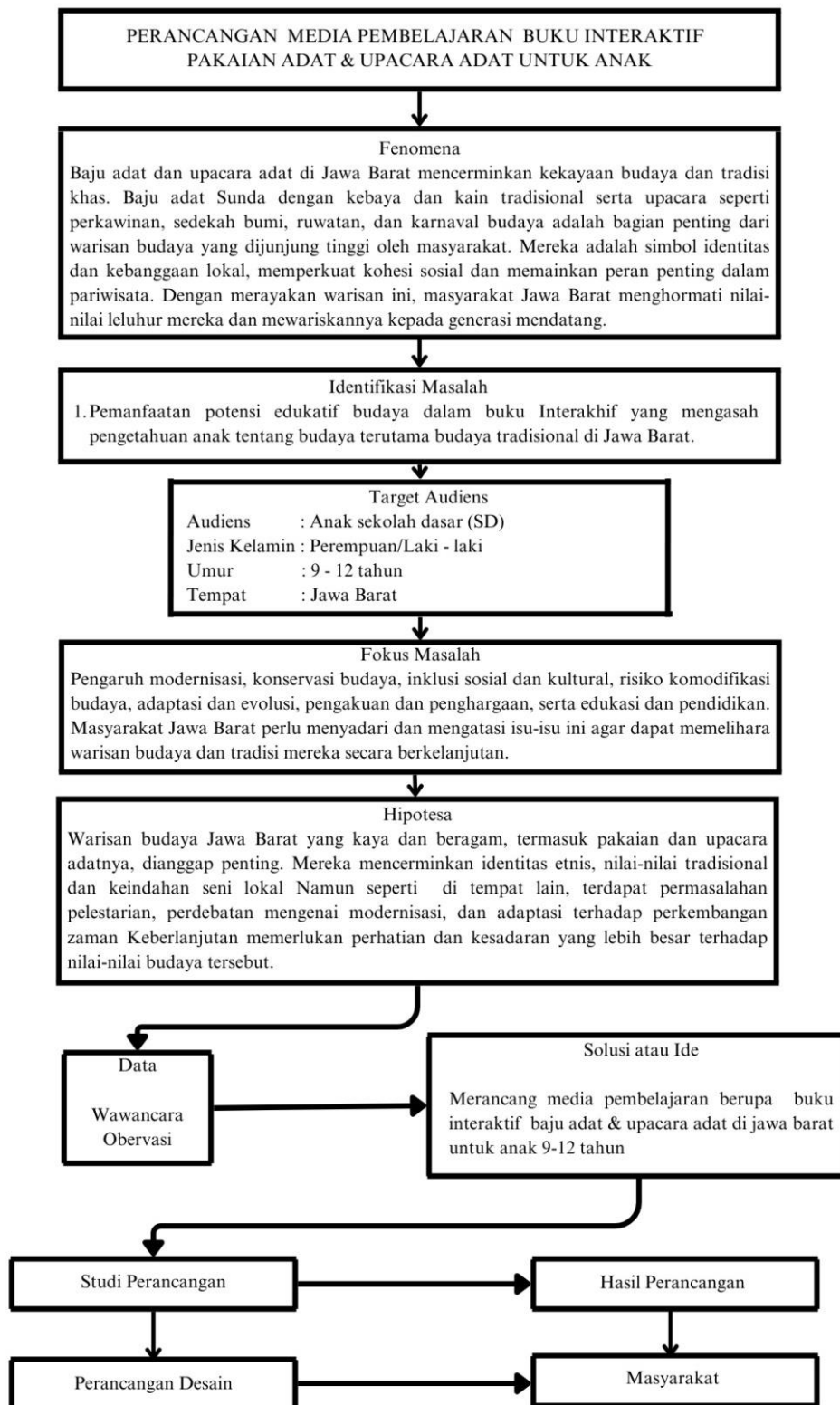
Matriks adalah susunan bilangan real atau kompleks yang disusun dalam baris dan kolom membentuk tabel, sehingga memungkinkan perbandingan dan analisis elemen-elemennya secara sistematis. Setiap elemen matriks

ditempatkan pada posisi tertentu yang ditentukan oleh nomor baris dan kolomnya. Analisis matriks ini memungkinkan dilakukannya perbandingan reaksi tiga anak berusia 6 hingga 9 tahun yang menerima buku informasi budaya. Metode ini digunakan untuk melihat bagaimana empat anak merespon informasi budayanya sendiri ketika diperlihatkan buku-buku tentang budaya Sunda.

B. Analisis Deskriptif

Metode analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. (Sugiyono, 2014). Analisis deskriptif ini memungkinkan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan, termasuk data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara..

1.8 Kerangka Perancangan



Kerangka Berpikir

1.9 Pembabakan Laporan TA

Sistematika penulisan laporan pengantar Tugas Akhir ini akan dibuat dengan bentuk pembabakan yang disusun menjadi lima bab sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Pada bagian ini diawali tentang menjelaskan keseluruhan dari latar belakang objek perancangan, kemudian dilanjutkan dengan identifikasi permasalahan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka pikir.

BAB 2: KAJIAN TEORI

Bagian kedua laporan ini menyajikan landasan teori yang diperoleh dari berbagai standar, literatur, jurnal dan buku terkait yang sesuai untuk penelitian desain. Kajian teori melibatkan identifikasi, analisis, integrasi, evaluasi, dan penerapan teori-teori relevan dalam bidang studi tertentu. Seperti Identifikasi teori pakaian adat dan upacara adat, teori ilustrasi pada buku anak, teori buku interaktif, teori anak usia 6 hingga 9 tahun.

BAB 3: ANALISIS DATA

Bagian ketiga dimulai dari Observasi dan wawancara Pada tahap ini, data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber akan diolah dan dianalisis untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi pola, hubungan, atau perbedaan dalam data. Hasil analisis ini kemudian disajikan dengan jelas dan ringkas dalam bentuk tabel, grafik, atau narasi yang memudahkan pembaca untuk memahami temuan penelitian.

BAB 4: KONSEP PERANCANGAN

Bagian keempat bab ini mencakup topik desain dan tampilan yang diharapkan dari suatu desain, serta penerapan konsep pada desain.

BAB 5: KESIMPULAN

Bagian terakhir adalah kesimpulan laporan dan menjelaskan akhir dari proses desain. Hal ini menentukan seberapa besar penerapan konsep tersebut pada desain dan seberapa besar pendekatan tersebut diterapkan pada konsep desain.