

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan karakter yang sangat pesat. Masa kanak-kanak juga merupakan masa yang paling penting dalam sepanjang hidup karena pada masa itu, manusia membentuk karakter dan kepribadiannya masing-masing.

Pada usia 0-6 tahun, otak berkembang sangat cepat hingga 80 persen. Pada usia tersebut, otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi, tidak melihat baik dan buruk. Itulah masa-masa dimana perkembangan fisik mental maupun spriritual anak akan mulai terbentuk. Karena itu, banyak yang menyebut masa tersebut sebagai masa emas anak atau *golden age*. Ketika berada pada masa emas, anak seharusnya mendapatkan pendidikan yang baik sehingga dapat meraih keberhasilan dan kesuksesan dalam kehidupan mendatang. (pendidikankarakter.com, diakses pada 26 April 2014. 4:00).

Salah satu metode perkembangan karakter adalah melalui pendidikan. Pendidikan menciptakan seseorang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan luas kedepan untuk mencapai cita-cita. (belajarpsikologi.com, diakses pada 28 Maret 2014). Namun, pada masa usia dini, tingkat konsentrasi anak masih rendah sehingga terkadang mereka tidak mau belajar ataupun cepat merasa bosan ketika belajar baik di sekolah ataupun dirumah. Maka dari itu dibutuhkan metode belajar yang dilakukan secara menyenangkan dan membuat anak terlihat aktif sebagai subjek bukan sebagai objek.

Salah satu metode belajar yang menyenangkan adalah dengan mengunjungi wisata edukatif. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008,1623), wisata edukatif adalah wisata untuk memperdalam atau lebih memahami suatu objek agar menambah wawasan, dan pengetahuan, baik budaya maupun teknologi. Untuk mendukung pendidikan formal yang biasanya dilakukan disekolah, sebaiknya diselingi pendidikan nonformal agar anak tidak merasa bosan. Wisata edukasi merupakan salah satu konsep wisata yang merupakan pendidikan nonformal tentang suatu pengetahuan bagi para pengunjung. Pengunjung dapat belajar dengan cara menyenangkan dan berperan aktif untuk

mendapatkan informasi pada objek wisata. Selain itu, manfaat wisata edukatif bagi anak, adalah: melatih sikap disiplin, belajar berkomunikasi dan bahasa, belajar sains dan sejarah, belajar menghargai perbedaan, menyerap nilai-nilai kehidupan, menjauhkan dari konsumsi materialis, dan belajar bertanggung jawab (pariwisata.rejanglebongkab.com diakses pada 3 Maret 2014).

Sebagai ibukota Indonesia, Jakarta merupakan salah satu tempat yang sering dikunjungi bagi para turis asing dan domestik ketika berada di Indonesia. Namun, menurut Sri Anindiati Nursastri, Sebagai ibukota, Jakarta adalah kota metropolitan yang didatangi banyak turis. Namun, soal wisata, rupanya Jakarta masih kurang promosi dan malah mementingkan pusat bisnis (www.detiktravel.com diakses ada 1 Maret 2014, 01:54). Untuk mengembangkan pariwisata adalah bagaimana caranya untuk mempromosikan daerah objek wisata tersebut baik di dalam negeri maupun diluar negeri (www.academia.edu, diakses pada 3 Maret 2014, 21:01). Dengan promosi yang efektif, potensi tempat wisata di Jakarta pun akan menarik pengunjung. Padahal sebenarnya Jakarta memiliki banyak wisata edukatif yang dapat menunjang pendidikan dan perkembangan karakter anak, seperti misalnya: Kebun Binatang Ragunan, Kota Tua, Taman Mini Indonesia Indah, Planetarium, Museum Layang-layang dan masih banyak lagi. Kurangnya promosi dari masing-masing tempat wisata edukatif di Jakarta membuat kurangnya informasi anak dan orang tua mengenai tempat dan manfaat wisata tersebut sehingga mereka pun tidak mengunjunginya.

Peneliti bermaksud membuat strategi agar anak-anak dan orang tua mendapatkan informasi mengenai tempat wisata edukatif di Jakarta sehingga mereka tertarik mengunjungi tempat wisata edukatif dalam rangka pembentukan karakter. Selain memberikan informasi, Peneliti juga bermaksud mempromosikan wisata edukatif di Jakarta kepada masyarakat luas agar terjadi peningkatan pengunjung. Media yang digunakan Peneliti untuk mendukung strategi tersebut adalah dengan menggunakan buku. Buku merupakan salah satu media yang cukup efektif dalam menginformasikan sesuatu. Selain itu, membaca merupakan salah satu fungsi tertinggi dari otak manusia dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca (www.mizandiansemesta.co.id diakses pada 7 Maret 2014, 9:02).

Namun terkadang, anak pada usia dini membutuhkan konsentrasi tinggi dalam membaca dan lebih senang bermain daripada membaca. Untuk itu diperlukan konsep membaca dengan cara menyenangkan. Untuk itulah Peneliti menambahkan media *pop up* sebagai pendukung anak agar tidak bosan dan tertarik untuk membaca. *Pop up* merupakan buku yang ketika dibuka dapat menimbulkan tiga dimensi dan timbul (dgi-indonesia.com, diakses pada 24 Maret 2014, 1:27). Bentuk tiga dimensi pada *pop up* menimbulkan efek terkejut pada pembaca ketika membuka buku tersebut. Selain itu, buku *pop up* juga menampilkan mekanisme yang membutuhkan peran pembaca untuk mengaktifkan mekanisme tersebut. Metode ini sangat cocok bagi anak usia dini dalam belajar karena anak lebih suka berperan aktif ketika belajar dibandingkan berperan secara pasif.

Buku yang dirancang akan dibuat secara berseri dengan tema tempat wisata yang berbeda, antara lain Planetarium, Kebun Binatang Ragunan, Kota Tua, dan Taman Mini. Buku berseri dibuat karena banyaknya objek wisata di Jakarta sehingga tidak cukup hanya satu buku dibuat untuk memperkenalkan objek-objek tersebut. Setiap seri berisi satu objek wisata agar anak dapat lebih mengenal tempat wisata tersebut secara mendalam.

Buku Objek wisata yang dipilih merupakan objek wisata edukasi yang memiliki ciri khas dan manfaat tersendiri bagi anak. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, banyak sekali manfaat dari wisata edukasi. Ketika mereka berkunjung ke Planetarium, mereka akan mendapatkan ilmu astronomi dan sains. Anak diajak menonton simulasi pembentukan tata surya dan menstimulasi mereka untuk mulai menyukai pelajaran sains seperti matematika dan fisika. Untuk kebun binatang Ragunan, anak akan diajarkan cara mengenal binatang secara langsung. Anak akan belajar tentang ilmu hewan dan belajar mencintai makhluk lain. Ketika mereka ke Kota Tua, anak akan diajarkan sejarah mengenai bagaimana kondisi sebelum Indonesia merdeka. Anak akan akan lebih menghargai kehidupan sekarang mengingat betapa sulitnya kehidupan anak lain pada masa penjajahan. Di Taman Mini, anak akan diajarkan mengenai geografi Indonesia, adat istiadat dan budaya Indonesia. Disini, mereka juga akan belajar untuk menghargai perbedaan budaya dan mengenal Indonesia lebih dalam.

Buku yang akan dirancang Penulis adalah buku dengan seri Planetarium karena potensi wisatanya yang menurun. Alasan potensi Planetarium menurun adalah karena kurangnya kegiatan promosi, kurangnya waktu pembelajaran bagi murid dan materi ilmu astronomi disana cenderung teoritis dan kurang informatif. Selain itu, semakin banyak tempat wisata juga mengakibatkan pengunjung beralih ke tempat lain (<http://www.republika.co.id> diakses pada 1 Maret 2014). Hal ini membuat Penulis ingin mempromosikan kembali tempat wisata Planetarium melalui buku *pop up* interaktif untuk anak.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Pemasalahan

- A. Banyak tempat wisata edukasi di Jakarta yang kurang mempromosikan tempatnya kepada masyarakat sehingga pengunjung yang datang semakin sedikit
- B. Kurangnya informasi mengenai tempat wisata tersebut membuat anak dan orang tua muda tidak mengunjungi tempat tersebut padahal tempat wisata edukatif dapat membentuk perkembangan karakter anak.
- C. Sedikitnya variasi media yang digunakan sebagai promosi tempat wisata di Jakarta

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku interaktif *pop up* tentang tempat wisata edukatif di Jakarta untuk usia 5-8 tahun?

1.3 Fokus Permasalahan

Untuk penyusunan tugas akhir dengan topik buku interaktif ini ruang lingkupnya adalah sebagai berikut :

- A. Objek rancangan merupakan buku *pop up*
- B. Buku mengkaji tentang informasi-informasi mengenai tempat wisata edukatif di Jakarta

- C. Buku memiliki 4 seri wisata edukatif di Jakarta, antara lain: Planetarium dan Observatorium Jakarta, Taman Mini Indonesia Indah, Kota Tua Jakarta, dan Kebun Binatang Ragunan
- D. Buku yang akan dirancang adalah buku *pop up* tentang Planetarium dan Observatorium Jakarta
- E. Target utama buku adalah anak-anak umur 5-8 tahun yang berada di Indonesia, khususnya Jakarta

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan buku *pop up* yang dapat memberikan informasi mengenai tempat wisata edukatif di Jakarta untuk anak dengan harapan agar karakter mereka terbentuk secara positif.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini menggunakan beberapa metode penulisan dimaksudkan untuk mempermudah dalam pengumpulan data. Adapun metode yang digunakan adalah :

1.5.1 Observasi

Observasi merupakan gambaran sistematis mengenai peristiwa, tingkah laku, benda atau karya yang dihasilkan dan peralatan yang digunakan (Tjejep Rohendi Rohidi, Metodologi Penelitian Seni, 2011). Metode observasi yang digunakan adalah metode observasi tempat. Observasi tempat adalah setiap gejala (benda, peristiwa, tindakan dan orang) selalu berada dalam ruang dan tempat tertentu. Peneliti akan mengunjungi tempat wisata yang dirancang, yaitu Planetarium untuk melakukan metode observasi tempat dan meneliti benda-benda, ruangan, perilaku orang dan lain-lain yang berhubungan dengan rancangan Peneliti.

1.5.2 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan bagian dari sebuah karya ilmiah yang memuat pembahasan-pembahasan penelitian terdahulu dan referensi ilmiah yang terkait dengan penelitian yang dijelaskan oleh penulis dalam membuat karya tulis

tersebut. Studi pustaka memberikan gambaran awal yang kuat, mengapa sebuah penelitian harus dilakukan dan apa saja penelitian-penelitian lain yang telah dilakukan (www.wibirama.com, diakses pada 28 April 2014, 7:46). Peneliti akan melakukan studi pustaka dari beberapa buku yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, seperti buku literatur, buku perkembangan karakter anak, buku mengenai teori ilustrasi anak, buku mengenai Planetarium, dan buku mengenai teori *pop up*.

1.5.3 Wawancara

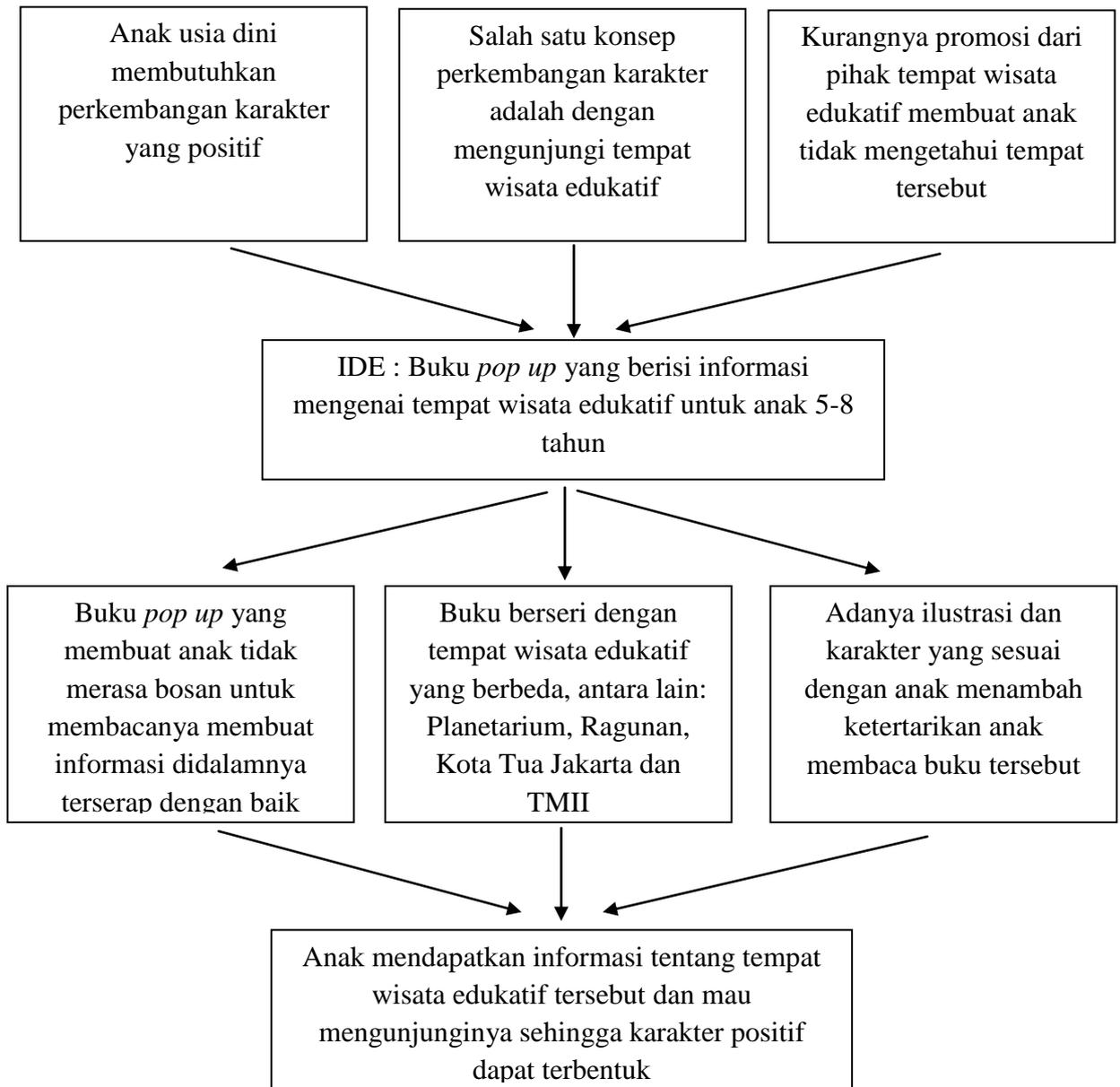
Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau atau karena peneliti tidak diperolehkan hadir dalam tempat kejadian tersebut (Tjejep Rohendi Rohidi, 2011).

Penulis akan melakukan wawancara kepada pihak Planetarium untuk menggali lebih dalam tentang tempat wisata tersebut, Sandy Solihin sebagai paper engineer dan pecinta buku *pop up* untuk mencari tahu informasi mengenai *pop up* seperti apa yang menarik untuk anak usia 5-8 tahun, dan kepada Ibu Murti Bunanta, selaku Presiden Pecinta Buku Anak untuk mendapatkan informasi bagaimana cara membuat buku anak yang menarik dan benar.

1.6 Metode Analisis (Matriks Perbandingan)

Menurut Tjetjep Rohendi Rohidi (2011), Matriks adalah salah satu cara yang paling rapi untuk pengelolaan informasi maupun analisis. Sebuah matriks memiliki kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep atau seperangkat informasi. Pada matriks ini, Penulis akan membandingkan beberapa buku mengenai tempat wisata dan melihat keunikan dari masing-masing buku.

1.7 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

1.8.1 Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, pengumpulan data, metode analisis, skema perancangan dan pembabakan.

1.8.2 Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang tempat wisata edukatif di Jakarta, seperti Planetarium, Taman Mini Indonesia Indah, Kebun Binatang Ragunan, dan Kota Tua Jakarta, teori promosi, teori komunikasi, teori media dan buku, teori digital printing, teori *pop up*, teori desain grafis, teori tinjauan psikologi anak, teori *storytelling* dan *storyboard*, teori observasi dan pengumpulan data dan teori konsep bisnis.

1.8.3 Bab III Data dan Analisis masalah

A. Data

Menjelaskan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan, seperti: lembaga yang bekerja (Erlangga for Kids, Badan Pusat Statistik, Planetarium), data produk, data khayalak sasaran dan proyek yang sejenis (Buku-buku panduan wisata).

B. Analisis

Berisi pengolahan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan. Dilakukan dengan analisis yang sesuai dengan tujuan perancangan untuk menghasilkan strategi perancangan. Terdapat pula matriks perbandingan dengan membandingkan beberapa buku mengenai tempat wisata dan hasil wawancara.

1.8.4 Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual yang dipergunakan dalam perancangan. Hasil perancangan mulai dari sketsa, *storyline*, *storyboard* hingga penerapan visualisasi pada media.

1.8.5 Bab V Penutup

Saran dan kesimpulan yang diberikan oleh pembimbing dan penguji untuk perancangan yang sedang dibuat.