

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang termasuk dalam kategori negara berkembang dengan segala potensi baik sumber daya alam maupun sumber daya manusia. Pengembangan sumber daya manusia tidak lepas dari pendidikan yang berperan penting dalam pembangunan di Indonesia. Undang – Undang Dasar 1945 pun menyebutkan bahwa setiap penduduk Indonesia berhak mendapat pendidikan yang layak. Namun pada kenyataannya pendidikan di Indonesia masih belum ditangani dengan tepat. Permasalahan itu muncul karena beberapa faktor, di antaranya adalah ketidakmampuan masyarakat untuk membayar biaya sekolah sampai akses siswa ke sekolah yang tidak memadai dan kualitas guru yang tidak merata.

Berdasarkan laporan Education for *All Global Monitoring Report* yang diliris UNESCO 2011, tingginya angka putus sekolah menyebabkan peringkat indeks pembangunan rendah. Indonesia berada di peringkat 69 dari 127 negara dalam Education Development Index. Sementara, laporan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menyebutkan bahwa setiap menit ada empat anak yang putus sekolah. Data pendidikan tahun 2010 menyebutkan 1,3 juta anak usia 7–15 tahun terancam putus sekolah. Untuk tatacara lebih lengkap dapat dilihat sumber <http://indonesiaberkibar.org/id/fakta-pendidikan>.

Permasalahan pendidikan di Indonesia menyebar di beberapa wilayah, khususnya wilayah terpencil. Tak terkecuali terdapat di Provinsi Bali yang lebih dikenal oleh dunia sebagai tempat wisata terbaik menurut majalah *Travel and Leisure* pada tahun 2009. Untuk tatacara lebih lengkap dapat dilihat sumber <http://www.indonesia.travel/id/destination/73/bali>.

Pada kenyataannya terjadi sebuah ketimpangan antara Bali Selatan dan Bali Utara. Wilayah Bali Selatan menjadi objek wisata yang sangat diminati oleh turis mancanegara maupun dalam negeri. Sementara itu Bali Utara pun ada beberapa objek wisata, salah satunya adalah Kecamatan Kintamani yang berada di Kabupaten Bangli. Kintamani terkenal dengan pemandangan Danau Batur, Gunung Batur dan Gunung Agung. Namun di balik ketenarannya itu, Kintamani memiliki kepahitan yang jarang diketahui oleh masyarakat.

Perkembangan kehidupan di Kecamatan Kintamani cenderung lambat terutama dalam bidang ekonomi dan pendidikan. Salah satu desa yang mengalami kualitas pendidikan cukup parah, yaitu Desa Belandingan. Kondisi pendidikan di Desa Belandingan menarik perhatian seorang tokoh bernama Pande Putu Setiawan untuk mendirikan Komunitas Anak Alam. Komunitas Anak Alam adalah sebuah komunitas non-profit yang merangkul sukarelawan dan donatur untuk membantu anak-anak Kintamani khususnya di bidang pendidikan. Selain Desa Belandingan, Komunitas Anak Alam pun menggerakkan berbagai program mereka di Desa Subaya di mana anak-anak hanya mencapai pendidikan tertinggi pada tingkat SD.

Dengan berbagai perancangan program dari Komunitas Anak Alam, tentunya program tersebut memerlukan sebuah strategi komunikasi yang kreatif, efektif dan efisien untuk disampaikan kepada masyarakat. Dalam hal inilah peran ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) diperlukan. Komunikasi kreatif dilakukan melalui perancangan video dokumenter sebagai bagian dari kampanye sosial. Di mana topik mengenai kampanye program Komunitas Anak Alam sendiri diangkat untuk memperluas gaung dari berbagai program Komunitas Anak Alam mengenai kualitas pendidikan di Kintamani kepada masyarakat sehingga masyarakat tertarik untuk menjadi sukarelawan mengajar, menyumbang baik dalam bentuk dana maupun barang.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1.2.1 Permasalahan

1. Bagaimana mengenalkan Komunitas Anak Alam kepada masyarakat melalui video dokumenter sebagai bagian dari kampanye sosial.
2. Bagaimana merancang video dokumenter sebagai bagian dari kampanye sosial untuk membuat masyarakat tertarik berpartisipasi sebagai sukarelawan ke dalam program-program Komunitas Anak Alam.

1.2.2 Ruang Lingkup

Tugas akhir ini akan membuat rencana sebuah kampanye sosial dengan menggunakan video dokumenter sebagai media utamanya kepada masyarakat khususnya mereka yang sedang berkuliah. Video dokumenter ini akan menceritakan sebuah kondisi pendidikan yang buruk di Desa Subaya, Kecamatan Kintamani, sebagai salah satu contoh fakta pendidikan Indonesia dan termasuk dalam hal yang diperjuangkan oleh berbagai program Komunitas Anak Alam.

1.3 Tujuan Perancangan

- a. Merancang sebuah video dokumenter sebagai bagian dari kampanye sosial dan menjadi sebuah strategi komunikasi visual yang efektif dan kreatif dalam mempromosikan program dari Komunitas Anak Alam.
- b. Merancang sebuah proyek video dokumenter sebagai bagian dari kampanye untuk membuat masyarakat mengetahui mengenai Komunitas Anak Alam dan tertarik untuk terlibat menjadi sukarelawan pengajar dalam program-program yang telah disusun.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperoleh dengan beberapa cara, antara lain :

a. Wawancara

Membuat sejumlah pertanyaan seputar pendidikan di Indonesia lalu dikhususkan di daerah Kintamani, yang kemudian dijawab dan didiskusikan bersama narasumber yang terpercaya.

b. Observasi

Tanpa sengaja bertemu dengan ketua Komunitas Anak Alam sehingga mengetahui tentang Komunitas Anak Alam dan tertarik untuk mengangkatnya sebagai topik Tugas Akhir.

Melakukan penelitian secara langsung dengan menetap selama 10 hari di Kintamani dan melakukan perjalanan menelusuri desa–desa terpencil di Kintamani. terutama Desa Subaya.

c. Studi Pustaka

Mengumpulkan data–data dan informasi yang didapat melalui literatur, jurnal dan situs terpercaya mengenai data pendidikan di Indonesia dan strategi perancangan komunikasi kreatif sebagai landasan dalam perancangan projek video dokumenter sebagai bagian dari kampanye sosial Komunitas Anak Alam untuk menyampaikan informasi secara bertanggung jawab.

d. Kuisioner

Membuat sejumlah pertanyaan yang dibagikan kepada 100 koresponden di beberapa kota besar yaitu Bandung, Jakarta, Yogyakarta dan Denpasar, untuk mengetahui sejauh apa mereka mengetahui tentang kondisi pendidikan di Indonesia khususnya di daerah Kintamani dan sejauh apa mereka ingin terlibat dalam program Komunitas Anak Alam.

1.5 Skema Perancangan

