

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Kebudayaan atau budaya yang berasal dari bahasa sansekerta *buddayah* memiliki arti sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Kebudayaan yang pada dasarnya menjadi bagian dari kehidupan bangsa Indonesia yang memiliki beraneka ragam suku bangsa ini justru pada saat-saat ini kurang memiliki pengaruh dalam kesehariannya. Hal ini lebih mudah diamati pada generasi muda saat ini yang memiliki hubungan yang dekat dengan globalisasi yang didukung dengan masuknya informasi dari luar melalui berbagai macam media seperti televisi, *radio*, surat kabar, majalah hingga *internet* yang mudah diakses di mana saja. Melalui media-media ini pengaruh-pengaruh globalisasi yang meliputi politik, ekonomi, hingga sosial budaya masuk dalam kehidupan sehari-hari dan secara perlahan tapi pasti mempengaruhi gaya hidup masyarakat Indonesia. Menurut Agus Sachari dalam bukunya yang berjudul *Budaya Visual Indonesia* kebudayaan nasional Indonesia hampir-hampir tidak memiliki daya tahan yang kuat menghadapi fenomena-fenomena kebudayaan dari luar bahkan beberapa kebudayaan daerah telah mengalami situasi kolaps karena dijauhi oleh generasi muda dan lemahnya pewarisan. (Sachari, Agus/2007:5)

Pengaruh budaya yang paling mudah dilihat adalah budaya Jepang. Mayoritas masyarakat Indonesia saat ini lebih mengenal budaya Jepang daripada budaya mereka sendiri. Hal ini sudah tidak aneh lagi, karena dalam kehidupan sehari-hari berbagai macam produk budaya Jepang ini sering kita temui, antara lain melalui serial televisi untuk anak-anak, komik, dan lain sebagainya. Kekuatan budaya Jepang ini juga didukung oleh masyarakat Jepang sendiri yang hingga saat ini masih rajin melestarikan dan menerapkan kebudayaan mereka dalam kehidupan sehari-hari. Sebenarnya penanaman kebudayaan daerah di Indonesia juga telah diterapkan sejak pendidikan sekolah dasar yang meliputi antara lain penggunaan bahasa daerah, pengenalan tarian dan alat musik daerah, dan sebagainya. Satu hal yang patut disayangkan adalah usia pendidikan ini yang hanya sampai paling lama hingga usia sekolah menengah pertama saja, padahal pada pendidikan kebudayaan daerah pada

usia sekolah dasar juga hanya berperan sebagai pelajaran tambahan saja. Sebenarnya sejak 1952 UNESCO sudah menyerukan bahwa pendidikan sebaiknya dilakukan dengan menggunakan bahasa ibu sebagai bahasa pengantar. Tetapi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam kurikulum 1975 malah menghapus digunakannya bahasa ibu sebagai bahasa pengantar yang tadinya digunakan di SD dari kelas I sampai kelas III. Menurut kurikulum 1975, bahasa pengantar sejak kelas I SD harus menggunakan bahasa nasional, bahasa Indonesia. Bahkan Ajip Rosidi, seorang cendekiawan Indonesia yang terkenal dengan artikel-artikel kebudayaannya menyebutkan dalam salah satu artikelnya mengenai bahasa Jawa. Artikelnya berbunyi sebagai berikut :

*“Ada yang menolak kebijaksanaan mengajarkan bahasa Jawa di sekolah, terutama di tingkat SMA (di tingkat SD dan SMP tadinya sudah diajarkan tapi merupakan bagian dari muatan lokal), dengan alasan bahwa jumlah guru untuk mengajarkan bahasa Jawa tidak mencukupi, buku ajarnya tidak tersedia, dan dengan adanya pelajaran bahasa Jawa, maka siswa yang sudah menanggung beban terlalu berat akan lebih keberatan lagi, dll. Bahkan ada juga yang menentang karena menganggap pelajaran bahasa Jawa (bahasa daerah) tidak ada gunanya bagi hari depan siswa. Bukankah untuk mencari pekerjaan tidak pernah ditanyakan kemampuan seseorang dalam berbahasa Jawa atau berbahasa daerah?”*

Melihat permasalahan di atas alangkah baiknya jika terdapat sarana prasarana yang mendukung dalam mengembangkan pelajaran mengenai kebudayaan sejak dini. Penempatan bahasa ibu sebagai bahasa sekunder di bawah bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan pelajaran mengenai kebudayaan sebagai muatan lokal membuat baik anak maupun orang tua mereka menganggap pelajaran tersebut tidaklah penting. Sehingga meskipun telah disediakan buku-buku materi untuk pelajaran kebudayaan tersebut, minat untuk mempelajarinya tidaklah mendukung. Untuk mengatasi masalah ini sebenarnya ada bermacam-macam cara yang menarik dan kreatif. Cara-cara tersebut antara lain adalah dengan menggunakan permainan ataupun dapat juga dengan menggunakan ensiklopedia dan buku-buku pengetahuan sebagai media pendukung buku materi yang telah ada. Dalam menyelesaikan masalah ini, bidang Desain Komunikasi Visual memegang peranan penting untuk mengubah pelajaran kebudayaan yang kurang diminati menjadi sebuah pelajaran yang mengundang minat

baik untuk anak-anak, pengajar, maupun orang tua. Di sinilah Desain Komunikasi Visual berperan untuk menampilkan informasi dalam bentuk visual yang menarik dan memberikan nuansa yang baru yang akan membedakan buku tersebut dengan buku-buku yang pernah ada.

Mengingat permasalahan yang ada adalah pendidikan mengenai kebudayaan yang kurang di usia dini, maka ensiklopedia ini akan ditujukan untuk anak-anak SD kelas 4 hingga kelas 6. Materi yang akan disajikan dalam buku ini juga akan disesuaikan dengan rentang usia tersebut begitu juga dengan gaya desain dan ilustrasinya. Selain itu, telah disebutkan juga sebelumnya bahwa buku ini akan mengandung materi-materi mengenai kebudayaan dan mengingat bahwa Indonesia adalah sebuah negara yang terdiri dari berbagai macam suku dan budaya, maka buku ini akan disusun menjadi seri-seri yang tiap serinya akan memberikan informasi mengenai sebuah kebudayaan tertentu saja dan akan diberi judul “Seri Kebudayaan”.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Permasalahan utama dalam topik ini antara lain adalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara memperkenalkan kebudayaan daerah di Indonesia kepada anak-anak?
- Bagaimana mendesain sebuah buku pengetahuan yang komunikatif dan interaktif secara visual ?
- Bagaimana mendesain sebuah buku pengetahuan yang cocok untuk anak-anak dengan rentang usia SD kelas 4 sampai dengan kelas 6 ?

Batasan / ruang lingkup permasalahan dalam tugas akhir ini meliputi desain layout buku Seri Kebudayaan yang sesuai dengan usia anak-anak, dan desain media interaktif 2 dimensi di dalam ensiklopedia.

## **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah untuk :

- Menemukan cara yang sesuai dan menarik untuk memperkenalkan kebudayaan pada anak-anak usia 10 sampai 12 tahun.

- Mendesain sebuah buku pengetahuan yang komunikatif, interaktif dan menarik secara visual dan kontekstual.
- Mendesain buku pengetahuan yang memiliki target pemasaran anak-anak usia SD kelas 4 hingga SD kelas 6.

#### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penyusunan laporan tugas akhir dan proses desain buku kebudayaan ini penulis mencari sumber dan mengumpulkan data-data yang ada untuk mendukung proses perancangan ensiklopedia tersebut.

Proses pengumpulan data tersebut antara lain meliputi :

- Observasi / mengamati secara langsung materi-materi yang akan disajikan di dalam buku tersebut
- Melakukan wawancara dengan ahli-ahli yang sudah berpengalaman di bidang-bidang yang bersangkutan dengan proses desain buku ini.
- Mencari data-data tertulis dari berbagai media seperti koran, majalah, dan internet.
- Melakukan kuesioner untuk mengetahui selera target pemasaran ensiklopedia. Proses kuesioner ini mungkin akan melibatkan pihak orang-tua dan anak mengingat target dari buku ini yang ditujukan untuk anak-anak yang masih berada dalam pengawasan orang tuanya.

## 1.5 Skema Perancangan

