

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Jakarta merupakan sebuah kota besar yang maju dan modern. Namun, ketertinggalan Jakarta dari kota-kota lainnya di Asia dalam menarik kunjungan wisatawan adalah sebuah kenyataan. Dibandingkan dengan Negara lain Jakarta telah banyak tertinggal, bukan karena Jakarta tidak memiliki daya tarik seperti kota-kota tersebut. Tetapi karena promosi dan *brand image* development Jakarta yang kurang. Sehingga Jakarta bagi wisatawan mancanegara lebih dikenal sebagai kota bisnis dibandingkan kota wisata.

Jakarta memiliki beberapa tempat wisata yang tidak terurus bahkan dihancurkan demi kemajuan zaman, padahal setiap tempat wisata dan bangunan tua memiliki masa sejarah dan cerita masing-masing yang membuatnya unik dan dapat diwariskan kepada generasi penerus. Gedung-gedung tua dan benda-benda bersejarah tersebut merupakan saksi sejarah yang seharusnya dipelihara, dilestarikan dan dimanfaatkan sebagai potensi pariwisata.

Salah satu tempat wisata yang luput dari pengamatan kita adalah Kawasan Pelabuhan Sunda Kelapa, dimana kawasan ini tidak kalah menarik dari tempat-tempat wisata lainnya di Indonesia. Kawasan Sunda Kelapa memiliki berbagai konstruksi bangunan bersejarah, kapal khas Indonesia, dan budaya yang masih ada hingga sekarang. Namun masyarakat kurang mempedulikan nilai-nilai tersebut, oleh karena itu masyarakat perlu disadarkan agar dapat menghargai dan mempedulikan peninggalan-peninggalan bersejarah yang dikenal di mancanegara ini.

Tema Wisata Pusaka Kawasan Sunda Kelapa Indonesia diangkat karena kelebihanannya dibandingkan dengan pelabuhan lainnya di Jakarta, yaitu karena Pelabuhan Sunda Kelapa merupakan pelabuhan tertua di DKI Jakarta yang masih mempertahankan ciri khas tradisionalnya dan juga merupakan cikal bakal Kota Jakarta. Sayangnya

keberadaan tempat wisata ini tidak diketahui generasi penerus karena kurangnya promosi yang dilakukan oleh pihak pengelola.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media untuk menginformasikan keberadaan kawasan ini dan menanamkan rasa nasionalisme khususnya anak-anak. Dimana sebagian besar anak-anak jaman sekarang telah melupakan nilai-nilai sejarah dan lebih senang bermain dengan permainan menggunakan teknologi yang memiliki beberapa efek samping dan juga membutuhkan biaya pengeluaran yang besar bagi orang tuanya. Alangkah baiknya bila waktu luang anak diisi dengan kegiatan positif, misalnya membaca buku yang bertemakan edukasi atau berwisata ke tempat yang mengandung sejarah.

1.2 PERMASALAHAN DAN RUANG LINGKUP

Adapun permasalahan dan ruang lingkup yang terdapat dalam Tugas Akhir Wisata Pusaka Kawasan Sunda Kelapa Indonesia adalah:

- a. Bagaimana menginformasikan kepada generasi penerus bahwa Kawasan Sunda Kelapa memiliki nilai sejarah yang dapat dihargai oleh dunia internasional dan merupakan kebanggaan bangsa?
- b. Bagaimana merancang kreatif visual dan verbal pada buku cerita bergambar yang menarik untuk target market anak-anak?

1.3 FOKUS PENELITIAN

Perancangan ini dibatasi pada pembuatan buku wisata yang menarik perhatian dan bermanfaat bagi anak dengan target usia 9-14 tahun dan media promosi yang berkaitan dengan buku. Penelitian ini dilakukan di kawasan Sunda Kelapa dengan melihat sejarah dan perkembangan kawasan Sunda Kelapa.

1.4 TUJUAN PERANCANGAN

Adapun tujuan perancangan Buku Wisata Pusaka Kawasan Sunda Kelapa :

- a. Menginformasikan adanya tempat wisata Kawasan Sunda Kelapa yang berkaitan dengan sejarah berdirinya kota Jakarta
- b. Membuat buku yang menarik dan bermanfaat bagi sang anak baik untuk pengetahuan kesejarahan juga untuk kreatifitasnya

1.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, sumber data diperoleh dari:

- Observasi Lapangan
Mengamati secara langsung pandangan masyarakat mengenai kepedulian akan tempat bersejarah dan kesadaran dalam mencari pengetahuan nilai sejarah dan pihak yang terkait.
- Wawancara
Pencarian data dengan mewawancarai narasumber untuk mendapatkan informasi berupa pendapat, pandangan, dan pengamatan narasumber.
- Studi Pustaka
Menambah informasi melalui buku-buku dan data melalui internet.
- Observasi Tidak Langsung
Mencari data dengan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat guna melihat pendapat dan pandangan masyarakat.

1.6 SKEMA PERANCANGAN

