

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan merupakan sebuah warisan tak ternilai yang membentuk identitas dan jati diri suatu masyarakat. Tidak hanya mencerminkan sejarah dan nilai-nilai warisan leluhur, kebudayaan juga membentuk esensi jati diri secara individu dan komunitas. Kesadaran individu terhadap pengalamannya mendorongnya mengembangkan konsep, batasan, definisi, dan teori tentang aktivitas-aktivitas kehidupannya yang kemudian disebut kebudayaan (Kistanto, 2012).

Menurut journal “Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun”, penggunaan cerita rakyat sebagai media edukasi bagi anak selain mendapatkan peran untuk menghibur juga baik sebagai pembentukan karakter anak-anak Indonesia dengan nilai-nilai budaya lokal (Pertwi, dkk, 2020). Dalam konteks Dugderan, cerita ini tidak hanya akan mengajarkan anak-anak tentang tradisi dan nilai-nilai religius lokal tetapi juga membantu mereka dalam memahami pentingnya gotong-rotong dan persatuan dalam tradisi ini. Kegiatan-kegiatan tradisional seringkali melibatkan berbagai anggota masyarakat, memperkuat ikatan antar generasi, dan memperkuat nilai-nilai kearifan lokal yang penting dalam membangun generasi yang solid, peduli, dan berdaya. Oleh karena itu, penting untuk mempertahankan tradisi dan mengenalkan kembali pada generasi muda agar mereka dapat berkembang dan bertahan di tengah perkembangan zaman.

Dugderan merupakan bentuk akulturasi budaya yang sudah ada sejak tahun 1881 yang dirayakan untuk menyambut kedatangan Bulan Ramadhan di Kota Semarang. Tradisi ini tercipta disebabkan karena adanya perselisihan pendapat dalam menetapkan hari pertama bulan puasa. Perayaan ini diawali dengan pasar malam yang diadakan selama seminggu menjelang bulan puasa dan diakhiri dengan pawai festival oleh walikota dan 16 regu kecamatan di hari terakhir sebagai puncak acara. Kegiatan ini disambut dengan meriah oleh seluruh lapisan masyarakat, terutama anak-anak.

Walaupun demi kepentingan umat muslim, tradisi ini juga mencerminkan toleransi antarsuku, dapat dilihat pada maskot dugderan yaitu Warak Ngendog. Warak ngendhog merupakan hewan mitologi yang melambangkan kerukunan etnis dan simbol persatuan di ibukota Jawa Tengah itu. Menurut Senoprabowo (2018), Hal tersebut dapat dilihat dari kepala naga yang menyimbolkan hewan mistis khas Tionghoa, tubuh seperti buraq yang mempresentasikan Arab, dan kaki kambing yang mewakili Jawa atau muslim. Namun, seiring berjalannya waktu semakin kehilangan maknanya dan prosesi menjadi lebih seremonial dan berkurang nilai-nilai religiusnya.

Antusiasme dari para generasi muda juga menurun dari tahun ke tahun. Menurut lpm dimensi.com, banyak anak muda yang kurang antusias menyaksikan acara karena kurang menyukai kemacetan dan berdesak-desakan. Apalagi karena munculnya Pandemi Covid-19 pada tahun 2020 di Indonesia membuat membuat Kota Semarang meniadakan pawai sesuai tradisi untuk menghindari keramaian. Namun tidak ada kesemarak dan hanya dikemas secara sederhana untuk menjaga tradisi yang sudah ada selama 138 tahun (Purbaya, 2020). Anak-anak yang dulunya menggemari mainan Warak Ngendhog di pesta rakyat, kini cenderung lebih memilih bergelut dengan teknologi di era modern ini. Selain berpengaruh buruk pada kelestarian budaya tersebut, hal itu berdampak juga terhadap kemampuan berinteraksi anak usia dini, menyebabkan mereka lebih individualis dan tidak peka dengan lingkungan sekitarnya.

Usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengedukasikan budaya, karena pada masa anak-anak pola pikir mereka baru dibentuk. Dengan mempelajari sejarah kebudayaan mencontohkan nilai-nilai kebudayaan dalam sehari-hari, seperti etika berbicara dengan yang lebih tua, rasa toleransi kepada sesama, dan tenggang rasa dapat dimulai sejak dini. Usia yang tepat untuk mengedukasikan budaya yaitu pada usia 7-9 tahun atau SD kelas bawah karena pada tahap ini anak-anak mulai membaca lebih lancar dan menulis berbagai bentuk teks menggunakan kalimat sederhana dan lebih kompleks (Rahayu & Carla, 2021).

Untuk itu dibutuhkan pendekatan yang tepat dalam mengenalkan kembali tradisi Dugderan kepada anak usia 7-9 tahun dengan menggunakan media informasi berbasis ilustrasi agar lebih menarik minat anak. Media informasi yang dipilih dapat berupa buku cerita bergambar. Dengan menambah ilustrasi gambar yang menjelaskan asal-usul dugderan dengan

rasa petualangan akan merangsang imajinasi anak sehingga meningkatkan minat dan keingintahuannya terhadap acara sosial seperti Dugderan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian Latar Belakang, dapat diidentifikasi permasalahan seperti berikut:

1. Kurangnya kajian yang mempelajari tentang tradisi Dugderan sehingga informasi tentang itu kurang diketahui oleh masyarakat.
2. Banyak anak muda yang mengetahui makna Dugderan secara umum namun kurang memahami sejarahnya dikarenakan belum adanya media informasi berbasis ilustrasi yang membahas tentang itu di kalangan anak muda.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian Identifikasi Masalah, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sebuah buku cerita bergambar yang dapat meningkatkan ketertarikan anak usia 7-9 tahun terhadap sejarah kebudayaan lokal seperti tradisi Dugderan sehingga dapat menanamkan nilai-nilai kearifan lokal?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Pembatasan masalah dilakukan untuk menentukan fokus penelitian dengan baik. Berikut adalah pembatasan masalah pada penelitian ini.

1. Apa
Objek perancangan ini adalah media informasi buku cerita bergambar tentang tradisi Dugderan di Kota Semarang.
2. Siapa
Target perancangan media informasi buku cerita bergambar tentang tradisi Dugderan di Kota Semarang adalah anak usia 7-9 tahun.
3. Dimana
Proses perancangan dilakukan di dua tempat yaitu Kabupaten Bandung dan Kota Semarang.

4. Kapan

Seluruh proses perancangan dilakukan pada 16 Maret 2024 - 8 Agustus 2024

5. Kenapa

Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang diwariskan oleh leluhur kepada generasi muda era modern ini.

6. Bagaimana

Tujuan penelitian ini dicapai dengan merancang sebuah media informasi berupa buku cerita bergambar yang dapat mengajarkan tentang tradisi Dugderan kepada anak usia 7-9 tahun dengan menggunakan pendekatan yang menarik sesuai dengan hasil observasi terhadap target sehingga dapat meningkatkan minat mereka terhadap budaya lokal.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk membuat buku anak-anak bergambar yang dapat:

1. Meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai asal-usul dan pentingnya tradisi Dugderan, terutama pada anak usia 7 hingga 9 tahun.
2. Menyediakan media informasi yang menarik dengan gambar yang jelas dan menarik yang membantu anak-anak dalam memahami dan menghargai nilai-nilai budaya daerah seperti gotong-royong, persatuan, dan toleransi antar suku.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, studi literatur, wawancara dan survei. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang sejarah dan nilai sosial yang terkandung dalam tradisi dugderan. Wawancara dapat dilakukan terhadap narasumber yang merupakan para ahli yang berhubungan dengan perancangan, seperti ilustrator buku anak, pihak Disbudpar, psikolog anak, dan orang tua. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan wawasan dan data yang konkret dalam penelitian ini. Survei dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai

kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pembaca terkait buku anak dan pengetahuan tentang tradisi Dugderan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana fenomena yang diteliti diamati secara langsung. Menurut Riyanto (2010), observasi merupakan metode penghimpunan data yang menggunakan peninjauan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi dilakukan dengan mengunjungi beberapa lokasi di Semarang seperti acara Pawai Dugderan yang dilakukan dari balai kota hingga Masjid Agung Kauman dan juga pasar malam yang dibarengi oleh acara tersebut untuk mendapatkan pengamatan yang jelas terhadap objek penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono (2016) berpendapat bahwa Wawancara adalah alat yang berguna untuk mengumpulkan data ketika peneliti ingin mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari narasumber atau ingin melakukan penelitian pendahuluan untuk mengidentifikasi topik yang membutuhkan investigasi lebih lanjut. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan tentang secara subjektif yang dipahami seseorang berkenaan dengan topik yang diteliti (Banister dkk dalam Poerwandari, 1998). Wawancara dilakukan pada beberapa narasumber seperti ilustrator buku anak, staff Disbudpar, psikolog anak, dan orangtua untuk mendapatkan data yang jelas dalam penelitian ini.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah adalah kegiatan mengumpulkan informasi yang sesuai dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian atau topik cerita yang diangkat ke dalam karya tulis non ilmiah. Menurut Sugiyono (2017) Studi pustaka adalah hubungan antara kajian teoritis dan referensi lain yang terhubung dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Studi pustaka dapat mempengaruhi kredibilitas hasil penelitian apabila didukung foto – foto atau karya tulis akademik dan seni yang sudah ada. Studi pustaka dilakukan dengan

mengumpulkan data dari berbagai sumber buku atau literatur yang berhubungan dengan teori buku, buku cerita, sejarah dugderan, dan lain-lain.

1.6.2 Metode Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Untuk membuat gambaran yang lengkap mengenai situasi yang sebenarnya, jenis penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif kualitatif. Sugiyono (2022) mendefinisikan metode penelitian kualitatif deskriptif sebagai suatu bentuk penelitian yang berlandaskan pada postpositivisme yang mempekerjakan peneliti sebagai instrumen utama untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah.

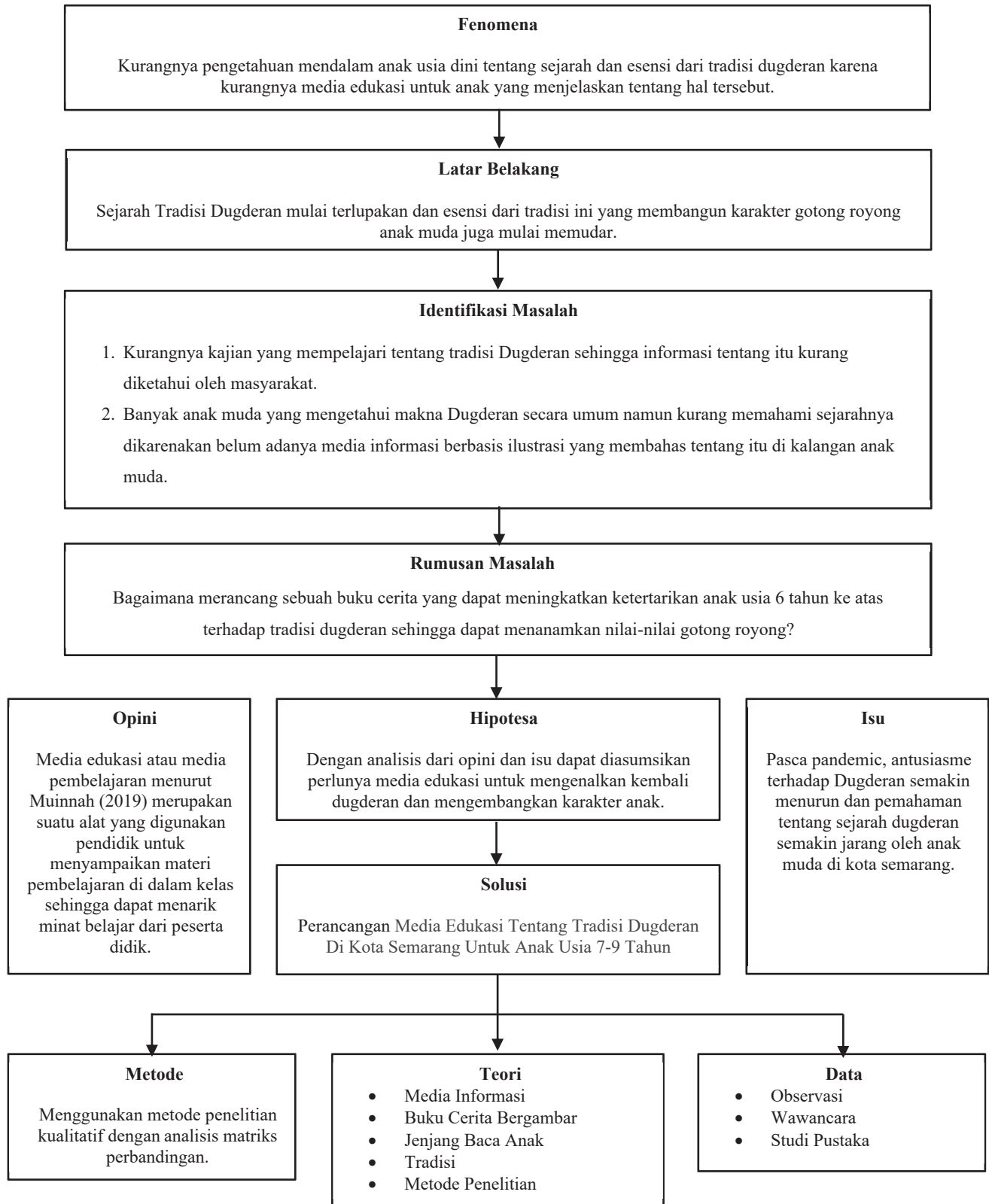
Pendekatan deskriptif kualitatif menggunakan uraian naratif untuk menjelaskan atau menggambarkan situasi atau kondisi yang sedang diteliti, dan tidak menggunakan bilangan atau angka statistik untuk mengekspresikan analisis data yang diperoleh (dalam bentuk kata-kata, gambar, atau perilaku). Untuk menghindari subjektivitas peneliti dalam memberikan interpretasi, penyajian harus dilakukan secara objektif. Pendekatan penelitian deskriptif-kualitatif berkaitan dengan topik-topik berbasis fakta yang diselidiki melalui analisis dokumen, wawancara, dan observasi. Pendekatan ini dipilih sebagai salah satu strategi penulisan untuk mendapatkan gambaran tentang sejarah dan tradisi budaya Dugderan di Kota Semarang secara mendalam.

2. Matriks Perbandingan

Metode analisis menggunakan matriks perbandingan merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan membandingkan beberapa alternatif atau pilihan berdasarkan kriteria tertentu. Matriks perbandingan membantu dalam Menyusun pemahaman yang sistematis dan terstruktur tentang kelebihan dan kekurangan dari setiap alternatif yang dievaluasi, sehingga memudahkan pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan.

Dalam penelitian ini, metode matriks perbandingan digunakan dengan membandingkan alternatif-alternatif dari contoh buku-buku cerita ilustrasi yang ditujukan untuk anak usia 7-9 tahun.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

1.8 Pembabakan

Untuk mengetahui gambaran ringkas mengenai isi riset ini, dan mempermudah pemahamannya, maka dalam pembahasan riset ini dibagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Dalam bab ini tercantum latar belakang masalah yang menceritakan tentang keadaan Kawan Pecinan Semarang dan kondisi minat budaya dan literasi anak dan permasalahan yang dihadapi, gambaran umum penelitian, perumusan masalah yang menjelaskan pokok dari masalah yang dihadapi, tujuan penelitian, manfaat, dan metode desain.

Bab II: Kerangka Teori

Bab ini berisi teori-teori pendukung mengenai perancangan buku cergam yang dipakai sebagai landasan atau acuan yang menunjang dalam mengumpulkan data, mengolah data, menganalisa data yang diperoleh langsung dari lapangan dan dipakai untuk mencari alternatif pemecahan masalah.

Bab III: Data dan Analisis Data

Pada bab ini berisi data-data yang telah diperoleh dan dianalisa yang kemudian digunakan sebagai acuan konsep desain. Data-data pada bab ini selanjutnya akan dibuat sebagai data dasar untuk membuat pengembangan desain.

Bab VI: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan terhadap hasil desain dan saran-saran yang diberikan yang dapat bermanfaat bagi Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukasi Akulturasi Budaya dari Kawasan Pecinan Kota Semarang pada Anak