

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Budaya daerah merupakan budaya dengan asal usulnya dari suatu daerah tertentu yang kemunculannya diakui oleh masyarakat sekitar, karena mereka sudah diwarisi secara turun menurun dari nenek moyang. Oleh karena itu, generasi muda yang diwarisi dianggap dapat meneruskan akan kebudayaan tersebut dengan tujuan untuk melestarikannya. Indonesia memiliki keberagaman akan budaya daerahnya seperti di Lampung yang merupakan provinsi atau daerah dengan terletak di ujung selatan pulau Sumatera dan disebut sebagai pintu gerbang utama memasuki pulau tersebut. Lampung memiliki akan keberagaman budaya yang dimulai dari bahasa, adat istiadat, kesenian, keberagaman fauna dan lainnya. Selain itu, provinsi Lampung dapat dianggap sebagai miniaturnya negara Indonesia dikarenakan banyak sekali ragam suku yang menempati daerah Lampung, seperti suku Jawa, Lampung, Bali, Sunda, Minang Kabau, dan Batak. Dalam keberagaman budaya, provinsi Lampung sangat identik dan terkenal dengan kebudayaan warisan kesenian yaitu kerajinan kain *Tapis* dan *Siger* sebagai salah ikon atau identitas provinsi ini.

Akan tetapi dalam pengetahuan mengenai kebudayaan, masyarakat maupun anak-anak masa kini sangat minim dikarenakan pengaruh dari globalisasi dan kurangnya membaca buku. Perkembangan zaman masa kini menuntut peserta didik untuk mengikuti arus perkembangan yang terjadi, akan tetapi juga dapat bersikap lebih bijak dan bertindak menurut budaya yang dimiliki (Aisara et al., 2020), pendapat tersebut mengajak kita untuk dapat bersikap selektif dalam bertindak sebab di-era globalisasi secara modern ini banyak dampak negatif yang mempengaruhi gaya hidup masyarakat seperti (1). Lebih menerapkan dan mencontoh perilaku orang asing, (2). Bersikap individualis atau tidak suka berbaur dengan masyarakat sekitar, (3). Bergesernya nilai-nilai dan pengetahuan mengenai budaya. Seiring waktu nilai budaya bisa menghilang dari kehidupan sehari-hari, dikarenakan tidak melalukan

upaya untuk melestarikannya dengan cara mengedukasi melalui media apapun seperti buku pembelajaran. Budaya daerah merupakan warisan diturunkan oleh leluhur yang wajib untuk dilestarikan (Aisara et al, 2020).

Era globalisasi berdampak pada perilaku siswa, yaitu diantaranya siswa-siswi lebih menyukai bermain game *online* dibandingkan belajar, munculnya perilaku kenakalan anak, dan siswa minim memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia (Saodah et al., 2020). Dari kutipan tersebut bahwa nyatanya dampak negatif dari pengaruh globalisasi ini mempengaruhi anak-anak, terutama pada anak yang duduk dibangku sekolah dasar (SD) yang masih dalam proses tumbuh perkembangan yang sangat ingin mengetahui sesuatu dan sangat rentan meniru kebiasaan masyarakat disekitarnya, kebanyakan dari anak-anak sekarang sudah mengenal gadget yang digunakan untuk bermain game, menonton kartun, serta mendapatkan informasi dan perilaku tersebut disebabkan oleh kedua orang tuanya yang memfasilitasi kepada anaknya.

Anak juga tidak diberikan arah seperti memberi bimbingan oleh orang tua akibat sibuk bekerja sehingga menimbulkan efeknya buruk bagi anak, seperti malas belajar dan malas membaca buku yang disebabkan kurangnya minat dari diri anak, akibatnya dari perilaku tersebut anak anak tidak mendapatkan ilmu pengetahuan secara baik serta kurang mengetahui lebih dalam tentang ilmu kebudayaan daerah sekitarnya yang sebenarnya harus dikenali (Vadilah dan Masrur, 2021).

Walaupun gadget sangat berpengaruh besar memberikan dampak negatif bagi anak-anak, namun juga terdapat efek positif seperti mudahnya anak-anak dalam mencari informasi dan pembelajaran yang menyenangkan karena lebih praktis. Dalam menciptakan efek positif tersebut terhadap orang tua dan guru sekolah dasar diharapkan dapat terlibat untuk melakukan upaya bimbingan maupun pengawasan pada saat anak bermain gadget sehingga penggunaan gadget dapat terkontrol dengan baik, tidak terlalu berlebihan, dan memanfaatkan fitur gadget dengan positif seperti belajar, (Syifa et al, 2019). Untuk mencari bukti fakta terkait permasalahan diatas, penulis mencari mencari objek sekolah dasar yang terpengaruh globalisasi masa kini. Objek tersebut dapat dilihat dari gambar sebagai berikut:



Gambar 1.1 SDN 1 Rajabasa Raya
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

SDN 1 Rajabasa Raya merupakan salah satu sekolah dasar negeri di kota Bandar Lampung, yang terletak di Jl.H.Komarudin, Gg.Ismail No.32, kecamatan Rajabasa, kelurahan Rajabasa Raya. Sekolah yang berdiri pada tahun 1910 ini memiliki jumlah 26 guru dan 528 peserta didik dari seluruh kelas. Penulis menjadikan sebagai objek studi kasus dalam kegiatan penelitian yang dapat dicontohkan sebagai dampak permasalahan yang muncul akibat pengaruh globalisasi, terutama pada anak-anak yang duduk dibangku sekolah kelas 1-2 SD. Data informasi yang telah didapati dari masing-masing tingkatan kelas melalui proses wawancara beberapa peserta didik, bahwa anak-anak atau peserta didik masih banyak yang belum mengenal budaya daerah Lampung dan tingkat minat baca masih dikatakan tergolong kurang.

Permasalahan yang penulis dapati pada anak SDN 1 Rajabasa Raya disebabkan oleh beberapa faktor yaitu (1). Sering bermain gadget, (2). Bermain yang tidak produktif bersama teman. (3). Kurang lancar membaca, dan (4). Tidak terlalu minat dalam membaca yang diakibatkan dari sikap malas belajar. Padahal membaca merupakan awal atau pangkal dari semua pembelajaran dan bisa berakibat buruk tertinggalnya dalam mendapatkan pengetahuan jika masalah ini dibiarkan begitu saja. Untuk masalah lainnya di sekolah dasar tersebut ialah (1). Metode pembelajaran tentang Lampung hanya buku tentang belajar mengenai bahasa dan aksara saja, (2). Tidak tersedia buku di sekolah mengenai pengetahuan budaya daerah Lampung yang membahas secara lengkap dan menyeluruh, (3). Hanya ada buku mengenai bahasa

Lampung namun tampilannya terlihat monoton dan banyaknya tulisan sehingga dapat memberikan efek kebosanan dan enggan untuk membaca lebih lama.

Anak-anak berpendapat bahwa ketertarikan dalam membaca buku ialah harus terdapat gambar ilustrasi, sebab siswa-siswi kelas 1-2 SD merasa masih dalam masa peralihan pada pembelajaran, karena sebelumnya pada saat duduk dibangku taman kanak-kanak (TK) anak-anak yang selalu diberikan metode pembelajaran dengan buku-buku yang menampilkan gambar-gambar menarik didalamnya sehingga bagi anak sudah sangat *familiar* diingattannya.

Oleh karena itu perancangan buku cerita bergambar ini diharapkan sebagai pemecah masalah yang tepat untuk mengatasi persoalan masalah tersebut. Sebagai langkah awal pengenalan budaya, penulis ingin memberikan edukasi terhadap anak-anak sekolah dasar dengan penyampaiannya melalui buku cerita bergambar tentang pengenalan budaya daerah Lampung dengan fokus mengenai kain *Tapis* dan *Siger* Lampung melalui pakaian adat istiadat Lampung, yang mengemas cerita, bahasa, maupun pesannya dapat mudah dipahami oleh anak-anak dengan konsep bercerita melalui dukungan gambar. Buku tersebut akan berbentuk digital (*e-book*) yang bisa diakses mudah melalui gadget *smartphone* Android dan perangkat elektronik lainnya. Menurut (Vadilah dan Masrur, 2021) perancangan buku edukasi budaya menggunakan media bergambar dapat memberikan solusi yang bertujuan memberikan dampak positif sejak dini bagi anak-anak seperti (1). Semangat dalam belajar, (2). Meningkatkan minat baca dan lancar dalam membaca dikarenakan media yang menarik sehingga terlatih terus menerus, (3). Mencegah lunturnya nilai budaya dalam kehidupan akibat faktor globalisasi, (4). Menumbuhkan rasa nasionalisme, (5). Memberikan ilmu terkait mengenalkan budaya daerah sebagai upaya melestarikan warisan nenek moyang yang dapat diteruskan maupun diajarkan ke generasi akan datang sehingga tidak hilang begitu saja dan yang terakhir, (6). Membantu memudahkan guru sekolah dasar hingga orang tua dalam menyampaikan pengetahuan dalam kegiatan mengajar kepada anak dikarenakan menggunakan metode yang mendukung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran yang telah didapati melalui latar belakang, dapat diidentifikasi suatu permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Dampak negatif dari era globalisasi menyebabkan minimnya minat baca pada anak-anak di SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung.
2. Kurangnya pengetahuan anak-anak terkait kebudayaan daerah provinsi Lampung di SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung.
3. Belum adanya media edukasi mengenai budaya dan yang berbentuk buku cerita bergambar di SDN 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah dan latar belakang, maka didapatkan perumusan berupa masalah yang menimbulkan pertanyaan dari laporan ini yaitu sebagai berikut “Bagaimana merancang buku cerita bergambar yang mampu memicu minat baca anak terkait edukasi mengenai budaya provinsi Lampung?”

1.4 Tujuan Perancangan

Dari latar belakang dan perumusan masalah diatas, penulis dapat menerangkan tujuan dari perancangan yang dilakukan ialah untuk anak–anak lebih mengenal budaya daerah lebih dekat terlebih utama budaya Lampung agar kebudayaan tidak hilang akibat globalisasi dan meningkatkan minat baca anak melalui perancangan buku cerita bergambar ini secara menarik.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

Batasan lingkup perancangan bertujuan untuk menghindari adanya suatu penyimpangan, agar penelitian dan perancangan tersebut lebih fokus dan memudahkan dalam pembahasan yang berkaitan suatu topik sehingga tujuan penelitian akan tercapai hingga akhir. Beberapa batasan lingkup perancangan ini yaitu disebutkan sebagai berikut ini:

1. Merancang buku cerita bergambar yang menceritakan budaya daerah Lampung yaitu mengenai kain *Tapis* dan *Siger* melalui pakaian adat Lampung .
2. Merancang buku cerita bergambar dengan gaya visual yang mampu menjadikan *stimulus* bagi khalayak sasaran.
3. Merancang buku cerita bergambar dengan memiliki alur cerita yang dapat meningkatkan minat baca khalayak sasaran.

1.6 Manfaat Perancangan

Penulis mengharapkan manfaat yang didapatkan oleh perancangan yang dilakukan yaitu:

1.6.1 Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat memahami dan membuat karya ilustrasi yang diimplementasikan kedalam buku cerita bergambar mengenai budaya daerah sehingga menambah pengalaman maupun wawasan pengetahuan bagi mahasiswa karena sudah melakukan penelitian hingga mempelajarinya.

1.6.2 Bagi Institusi

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya mendapatkan sumbangan hasil laporan penulisan perancangan tentang mengenal budaya Lampung yang diberikan oleh mahasiswa dan dapat digunakan sebagai bahan acuan maupun koleksi karya tulis tentang ilmu pengetahuan mengenai program studi Desain Komunikasi Visual pada perpustakaan dan repositori Darmajaya. Adapun tujuan lainnya dapat berguna kepada mahasiswa selanjutnya yang digunakan sebagai bahan referensi dalam menulis laporan akhir.

1.6.3 Bagi Lembaga

Penulis akan memberikan hasil karya tugas akhir buku cerita bergambar sebagai penunjang pendidikan pada SDN 1 Rajabasa Raya. Harapannya agar bisa membantu dan memudahkan tenaga didik dalam memberi ilmu mengenai budaya daerah dalam proses pembelajaran di kelas terhadap anak-anak maupun sarana membaca yang menarik untuk meningkatkan minat baca sehingga ilmu yang didapat bisa tersampaikan dengan baik dan bermanfaat.