

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut E.H Carr, “Sejarah adalah sebuah dialog yang tak pernah selesai antara masa lampau dan sekarang, Suatu proses interaksi yang berkesinambungan antara sejarawan dan fakta-fakta yang dimilikinya” (Carr, 1961) sedangkan menurut Hayden White, Sejarah ialah “suatu wacana naratif, yang isinya diimajinasikan/diciptakan sebanyak yang ditemukan” (Jenkins, 1995 : 134).

Rahman Hamid mengatakan bahwa pembelajaran sejarah selalu diidentikan dengan menghafal secara rinci kapan peristiwa itu terjadi dan bagaimana kronologi rentetan peristiwa tersebut dimasa lalu, sehingga semua orang bisa mempelajarinya secara akademik, profesional atau informal. Namun, motivasi belajar masyarakat tentang sejarah masih rendah. Ada beberapa alasan yang mendasari rendahnya minat belajar tersebut, yaitu kurangnya kesadaran akan manfaat dari mempelajari sejarah dan keterbatasan sumber belajar bagi para penikmat sejarah.

Generasi sekarang harus mengenal identitas bangsanya, seperti latar identitas dalam upaya penciptaan identitas nasional yang melibatkan daerah itu di masa lalu (Hamid, 2014 : 45). Beberapa sejarawan menerbitkan buku berisi sejarah penting Negara Indonesia maupun sejarah-sejarah daerah yang ada di Indonesia dengan harapan akan menumbuhkan kesadaran sejarah dikalangan generasi muda, nilai-nilai juang dan kemanusiaan yang pernah ditorehkan oleh generasi terdahulu dapat di resapi, dan menjadi sebuah bahan pertimbangan dalam bertindak atau mengambil keputusan. Namun, buku-buku tersebut masih kurang karena belum mencakup keseluruhan sejarah yang ada.

Tradisi dan budaya suatu daerah di dasari oleh alasan sejarah. Kota Pekanbaru adalah salah satu tempat pusat kebudayaan melayu yang perlu di lestarikan. Namun sampai saat ini sejarah Kota Pekanbaru hanya di bukukan sebagai arsip yang kurang di publikasikan. Sehingga masyarakatnya sendiri

tidak mengetahui sejarah kotanya sendiri, tidak banyak yang mengetahui bagaimana proses terbentuknya Kota Pekanbaru yang awalnya bukanlah ibu kota Propinsi Riau dan merupakan kota kecil yang bernama Kota Senapelan. Perkembangan Kota Senapelan menjadi Kota Pekanbaru tidak terlepas dari perjuangan para pahlawan daerah dan pengaruh kerajaan Siak Sri Indrapura. Namun, pembelajaran Sejarah tidak cukup hanya melalui buku teks saja, dibutuhkan media yang dapat menggambarkan secara jelas bagaimana peristiwa tersebut terjadi. Maka dari itu penulis memilih ilustrasi sebagai media penggambaran cerita sejarah karena dapat memperlihatkan secara gmablang siapa tokoh dan bagaimana kejadian pada saat itu. Penggunaan ilustrasi juga dapat membantu pembaca untuk lebih mudah memahami isi cerita sejarah tersebut. Untuk itu penulis mengambil topik buku ilustrasi dengan judul tugas akhir Perancangan Buku Ilustrasi “Sejarah berdirinya kota pekanbaru”.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

- Sejarah Kota Pekanbaru yang kurang dipublikasikan
- Media informasi sejarah Kota Pekanbaru yang belum memadai
- Kurangnya pengetahuan masyarakat akan sejarah daerah Pekanbaru

1.2.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana merancang buku ilustrasi Sejarah Kota Pekanbaru sebagai media belajar bagi anak-anak ?

1.3 Ruang Lingkup

Penulis akan melakukan Perancangan Buku Ilustrasi “Sejarah Kota Pekanbaru” dengan penelitian dilakukan dalam jangka waktu Januari – April 2016. Target audience buku ini anak usia 7-11 tahun dengan psikografis anak-anak yang menyukai buku cerita. Buku ini dirancang sebagai media mengenal tentang sejarah Kota Pekanbaru dengan menarik perhatian khalayak anak-anak melalui visualisasi cerita.

1.4 Tujuan Perancangan

- Sebagai media edukasi bagi anak-anak tentang sejarah Kota Pekanbaru.
- Menumbuhkan kesadaran sejarah di kalangan generasi muda.
- Menanamkan nilai-nilai juang dan kemanusiaan yang pernah ditorehkan oleh generasi terdahulu kepada generasi saat ini.

1.5 Teknik Pengumpulan data

1.5.1 Metode Penelitian

a. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi kejadian yang tidak dapat diamati peneliti secara langsung (Rohidi, 2011 : 208). Untuk mendukung data pembuatan buku ini penulis akan melakukan wawancara kepada para ahli dibidang buku dan psikolog.

b. Studi Pustaka

Dalam buku Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir, Studi pustaka adalah proses membaca referensi untuk mengisi frame of mind yang bertujuan untuk memperkuat perspektif dan kemudian meletakkannya kedalam konteks (Soewardikoen , 2013 : 6). Penulis mengumpulkan dan mempelajari informasi, teori dan referensi dari sumber-sumber pustaka baik itu berupa tulisan pustaka fisik maupun tulisan pustaka non-fisik (digital). Selain itu, studi pustaka digunakan penulis sebagai acuan untuk memperkuat argumen penulis dalam melakukan penelitian dan membuat desain yang lebih baik.

c. Kuesioner

Pendapat Arikunto tentang angket adalah “pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui” (2006:151). Sedangkan Sugiyono mengatakan kuesioner merupakan tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (2008:199)

d. Observasi

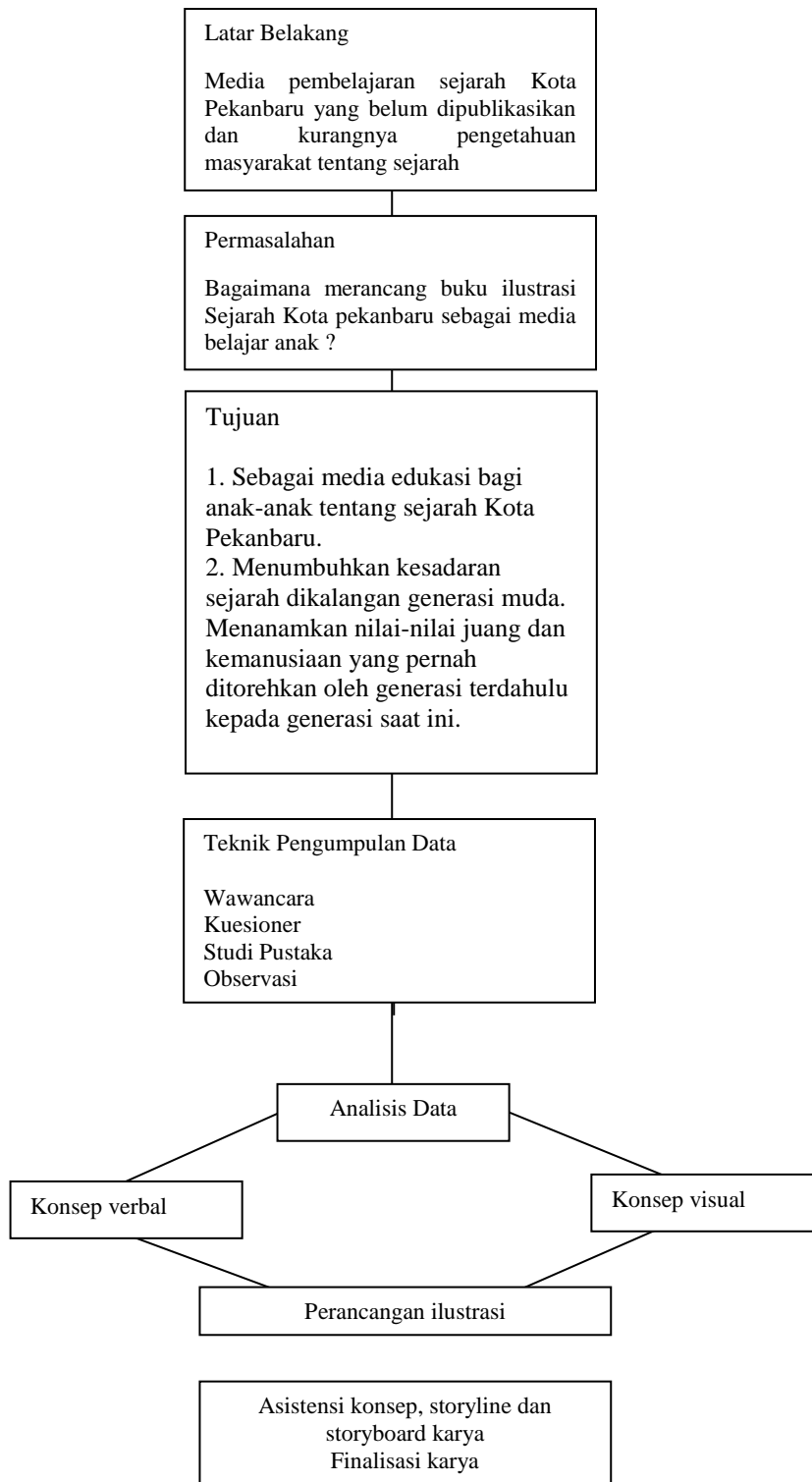
Observasi mengungkapkan gambaran sistematis mengenai peristiwa, tingkah laku, benda atau karya yang di hasilkan dan peralatan yang digunakan (Rohidi , 2013 : 181). Observasi akan dilakukan terhadap buku-buku sejarah yang digunakan sebagai referensi dan juga pada kajian sejarah kota pekanbaru.

1.5.2 Analisis

a. Analisis Matriks Perbandingan

Analisis matriks berbentuk berupa tabel yang berisi informasi gambar/tulisan. Susunan matriks ini dibentuk untuk memberikan informasi berdasarkan kategori, tema dan pola. Terdapat juga kolom teori yang nantinya rangkuman-rangkuman dari beberapa matriks tersebut akan mengarahkan pada kesimpulan (Soewardikoen, 2013 : 50-51)

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber : dokumentasi pribadi

1.7 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Berisi Latar belakang masalah, Kejadian/fenomena; Mengapa masalah tersebut diambil sebagai topik Tugas akhir; Mengarah pada permasalahan. Memaparkan Permasalahan dan Identifikasi masalah terdiri dari poin-poin pernyataan masalah, Rumusan masalah diawali dengan kalimat tanya “Bagaimana”. Ruang lingkup yang berisi Fokus atau batasan masalah. Apa, bagian mana, tempat, waktu. Memaparkan tujuan perancangan dan Cara survey/ mengumpulkan data berupa teori dan praktek seperti Pengamatan terhadap artefak visual, Studi Pustaka, Wawancara, Kuesioner). Cara Analisis (misalnya teori dan cara analisis Matriks, analisis SWOT). Terdapat Kerangka Perancangan berbentuk Bagan/ skema/ alur proses dari perancangan dan Pembabakan singkat tiap bab.

Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang (contoh: pijakan teori IMC, branding, media promosi, untuk merancang rebranding dan promosi produk; contoh : pijakan teori story telling, ilustrasi, komik untuk merancang komik).

Bab III Data dan Analisis Masalah

Berisi Data dnstitusi pemberi proyek (Misalnya : Departemen Pendidikan Dasar, Lembaga Swadaya Masyarakat anak (LSM anak), dan lain-lain), Data produk seperti produk barang atau jasa, atau ide, yang akan digarap. Data khalayak sasaran secara Demografis, Psikografis, Perilaku konsumen, data proyek sejenis yang pernah dilakukan dan penilaiannya dan data hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan lain-lain.

Lalu terdapat analisis data misalnya dengan matriks atau tabel, analisis SWOT, analisis sebab akibat, analisis perbandingan, atau cara yang lainnya untuk menghasilkan konsep perancangan.

Bab IV Konsep & Hasil Perancangan

- Konsep : konsep pesan (Ide besar), konsep Kreatif (pendekatan), konsep Media (media apa saja yang digunakan, perencanaan media, biaya media, dll), konsep visual (jenis-jenis huruf, bentuk, warna, gaya visual).
- Konsep Bisnis atau konsep Marketing Communication yang dipergunakan.
- Hasil Perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

Bab V Penutup

Berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.