

Bab I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan adalah sesuatu yang sangat penting sejak dahulu kala. Menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi (Soerjono Soekanto, 1969: 40), kebudayaan adalah seluruh hasil karya, cipta, dan rasa dari masyarakat itu sendiri yang hasilnya dapat digunakan untuk keperluan manusia bersama alam dan dapat diabadikan untuk keperluan masyarakat. Tiap negara memiliki keberagaman budaya mereka masing-masing, termasuk Indonesia. Indonesia adalah negara yang memiliki berbagai macam budaya yang berbeda pada tiap-tiap daerah.

Keberagaman budaya ini penting dan bisa menjadi sumber kekayaan serta asset negara dalam jangka waktu yang panjang. Tentunya, jika budaya-budaya ini dikenal dan dilestarikan oleh masyarakat lokal. Selain itu, budaya juga membedakan suatu bangsa dengan bangsa yang lainnya sehingga budaya menjadi identitas dari suatu bangsa atau negara. Di samping itu, budaya lokal beserta keseniannya memiliki banyak sekali manfaat bagi kehidupan. Ada yang menjadi sarana pendidikan, bisa juga menjadi ciri khas dalam negeri yang memasyurkan nama bangsa secara internasional pada saat perlombaa, bisa juga menjadi sarana hiburan bagi masyarakat.

Namun, pada masa-masa sekarang ini, kebudayaan lokal mulai tergerus oleh perkembangan jaman dan mulai dilupakan banyak orang. Hal akan menjadi lebih buruk apabila masyarakat lokal mulai tidak mengenal kebudayaan mereka. Kebudayaan terancam punah bahkan bisa saja dicuri oleh negara lain menjadi kepunyaan mereka seperti kasus batik dan reog beberapa saat lalu.

Sayangnya, ada banyak kebudayaan lokal yang mulai tidak dikenal oleh masyarakatnya, salah satunya adalah kesenian ketoprak. Kesenian ketoprak ini berasal dari Jawa Tengah dan merupakan kesenian pertunjukan atau seni teater tradisional. Ketoprak ini merupakan pertunjukkan yang dimainkan oleh orang dan ditunjukkan dalam bentuk drama atau sandiwara. Cerita-cerita yang diangkat pada kesenian ketoprak ini adalah cerita sejarah kerajaan yang memiliki nilai-nilai moral dan bahasa yang digunakan selama pertunjukkan berlangsung adalah Bahasa Jawa.

Masyarakat sudah mulai melupakan kesenian ketoprak, bahkan banyak orang tidak mengetahui kesenian ketoprak. Banyak orang mengetahui ketoprak sebagai makanan khas Indonesia dan hanya sedikit orang yang mengetahui bahwa ketoprak merupakan

seni pertunjukan tradisional.

Oleh karena itu, masyarakat, terutama anak-anak harus dikenalkan dengan kesenian ini agar seni ketoprak tetap diketahui masyarakat dan bisa dilestarikan pada masa mendatang serta dapat dirasakan manfaatnya. Selain itu, anak-anak juga menjadi generasi penerus bangsa dan penting bagi mereka untuk mempelajari budaya sejak usia dini.

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk mengenalkan kesenian tradisional kepada anak-anak dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu media yang bisa digunakan adalah buku interaktif. Buku interaktif membuat anak tidak hanya membaca, tetapi ada pengalaman baru dari buku tersebut yang bisa didapatkan oleh anak. Selain itu, buku interaktif juga membuat anak bermain dan beraktivitas sehingga mereka tidak mudah bosan saat membaca.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari hal-hal yang telah dibahas pada latar belakang, ada beberapa identifikasi masalah yang ada yaitu:

- Budaya adalah hal yang penting karena merupakan unsur yang membentuk identitas suatu bangsa.
- Budaya lokal mulai hilang karena perkembangan jaman.
- Anak-anak tidak mengenal banyak budaya lokal sehingga budaya lokal rawan punah atau dicuri negara lain.
- Kesenian ketoprak memiliki banyak manfaat namun sudah tidak dikenali oleh masyarakat terutama generasi muda sekarang ini.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang buku interaktif yang menarik perhatian anak usia 7-12 tahun untuk memperkenalkan kesenian ketoprak?

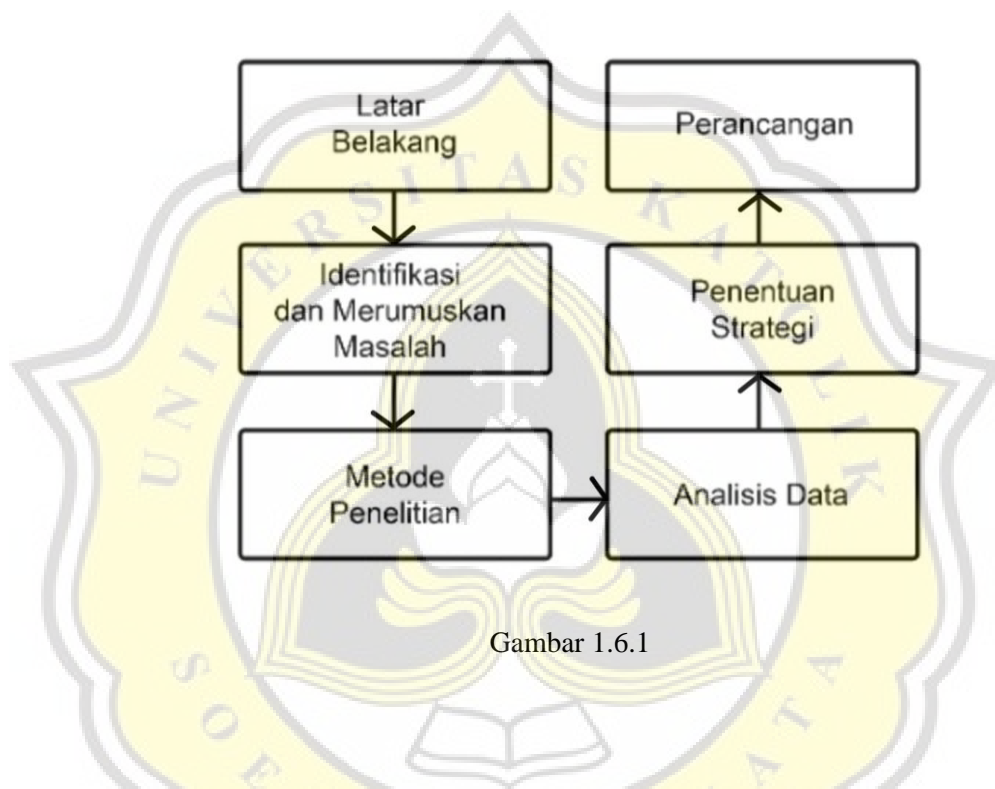
1.4 Tujuan Perancangan

Untuk memperkenalkan kesenian ketoprak pada anak usia 7-12 tahun serta untuk mencegah punahnya ketoprak.

1.5 Manfaat Perancangan

Menambah wawasan anak mengenai kesenian ketoprak, membuat mereka mengenal ketoprak, dan mencegah punahnya kesenian ketoprak.

1.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.6.1

1.7 Metode Perancangan

1. Perancangan dilakukan dengan beberapa cara untuk mengumpulkan data.
 - Studi literatur
Data dikumpulkan dengan cara mengumpulkan informasi melalui jurnal, artikel, e-book, dan buku yang digunakan sebagai referensi.
 - Web surfing / Pencarian internet
Mencari informasi lewat social media, berita, video, post, dan lain sebagainya.
2. Setelah pengumpulan data, akan dilakukan analisis data dengan menggunakan SWOT, Strength, Weakness, Opportunities, dan Threat. Juga akan dilakukan dengan membuat creative brief.
3. Selanjutnya, data yang telah dianalisis kemudian disusun sehingga menjadi konsep desain.

4. Menentukan strategi adalah tahapan yang dilakukan setelah membuat konsep. Strategi yang ditentukan adalah strategi komunikasi dan strategi media.
5. Setelah menentukan strategi, perancangan mulai dilakukan.

