

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pramuka merupakan salah satu pendidikan nasional yang penting, karena termasuk bagian dari sejarah bangsa Indonesia. Pramuka sangat penting bagi generasi muda karena dapat membentuk karakter dan jati diri. Manfaat pramuka bagi generasi muda sangatlah banyak, Pramuka merupakan salah satu wadah untuk belajar, mencintai alam, bertanggung jawab, saling tolong menolong antar sesama, memupuk rasa solidaritas dan lain sebagainya. Kegiatan yang memiliki manfaat positif seperti ini harus didukung oleh Pemerintah dan masyarakat.

Gerakan Pramuka pertama kali dicetuskan pada tahun 1908 oleh Mayor Jendral Robert Baden Powell yang berkebangsaan Inggris, beliau membentuk gagasan pendidikan di luar sekolah. Tujuan utama dibentuknya organisasi Pramuka adalah agar warga Inggris menjadi warga yang baik bagi lingkungan sekitar. Perkembangan gerakan Pramuka di Indonesia dibawa oleh bangsa Belanda ketika masa penjajahan, dengan tujuan untuk membentuk bangsa Indonesia menjadi pribadi yang baik agar dapat menjadi kader pergerakan nasional. Gerakan Pramuka di Indonesia diresmikan pada tahun 1961, pada saat itu pemerintah menunjuk Sultan Hamengkubuwono IX sebagai bapak Pramuka Indonesia. (fiqflash.blogspot.com/2013/01/cerita-sejarah-pramuka-di-indonesia.html, akses 7 Maret 2014).

Namun saat ini, kegiatan Pramuka mengalami kemerosotan yang signifikan, hal ini dibuktikan dengan menurunnya minat terhadap kegiatan ini. Kegiatan Pramuka sangat minim peminatnya, dahulu selalu terlihat anak-anak Pramuka di pagi hari membantu polisi menyeberangkan warga serta anak-anak yang sekolah, saat ini hal tersebut sudah mulai jarang terlihat. Kegiatan Persami (Perkemahan Sabtu Minggu) yang dahulu dilaksanakan setiap setahun sekali, dan diikuti peserta yang banyak, kini

pelan-pelan mulai berkurang. Salah satu alasan mulai berkurangnya peminat kegiatan Pramuka adalah adanya pengaruh era globalisasi yang semakin cepat, sehingga generasi muda cenderung terpengaruh budaya luar yang negatif. Selain itu, adanya persaingan antar ekstrakurikuler di sekolah. Pramuka kini tersisihkan oleh ekstrakurikuler yang lebih menarik dan bergengsi karena mengikuti zaman seperti, kegiatan bahasa, olahraga, dan komputer. Hal tersebut menarik generasi muda karena dengan ekstrakurikuler yang mengikuti zaman sekarang ini, mereka merasa menjadi gaul, *up to date*, dan wawasan yang mereka terima melalui kegiatan tersebut lebih mudah diterima dan ditangkap karena sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Memang prinsip dasar metodik pendidikan kepramukaan senantiasa harus dipegang teguh dalam proses pendidikan kepramukaan, karena hal itu merupakan ciri utama yang membedakan antara pendidikan kepramukaan dengan bentuk pendidikan lainnya. Namun materi yang diberikan serta metode pembelajarannya harus selalu dikembangkan mengikuti perkembangan jaman (<http://nyiurdkr.wordpress.com/2011/05/06/mengapa-pramuka-semakin-dijauhin/>, akses 7 Maret 2014).

Kegiatan Pramuka dinilai sebagai kegiatan yang ketinggalan zaman, karena hanya berkuat pada dunia tali-temali dan tarik suara alias yel-yel saja. Kegiatan Pramuka jelas mulai ditinggalkan oleh anak-anak dan remaja karena Pramuka tidak melakukan terobosan melalui penyampaian materi-materi pengajaran dengan cara yang lebih baru, inovatif, dan menarik. Pengajaran Pramuka yang dikenal kuno dapat diatasi melalui pola pengajaran yang lebih modern, lebih menarik, dan tidak selalu menggurui, akan tetapi tanpa meninggalkan syarat dan pakem-pakem Pramuka dalam pengajarannya.

Generasi muda dengan kisaran usia 6 - 17 tahun merupakan usia pembentukan karakter, sehingga butuh suatu kegiatan untuk mengarahkan dan membentuk karakter yang positif. Pramuka merupakan salah satu kegiatan yang dapat melatih dan membentuk kepribadian serta karakter

yang positif, melalui kegiatan ini dengan pengajaran yang lebih modern, akan lebih mudah diterima dan dicerna oleh mereka.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih menarik minat keingintahuan tentang pramuka. Hal tersebut dapat diwujudkan melalui sebuah buku sejarah dan panduan yang menarik, dengan penyampaian melalui visual yang tidak baku, kaku, dan berkesan kuno, sehingga para pembacanya merasa bahwa buku ini tidak menggurui, *up to date*, dan menarik untuk dibaca.

Pada perancangan ini, metode yang digunakan adalah dengan metode kuantitatif. Pengumpulan data dalam perancangan ini melalui cara pengamatan di lapangan dan kepustakaan dari sumber-sumber yang sudah ada. Metode analisis data yang digunakan adalah metode 5W dan 1H (*What, Where, Why, Who, When* dan *How*)

Metode ini dipilih karena dapat melihat peluang yang ada sehingga dapat lebih terarah dan sesuai dengan *target audience*.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi pramuka yang lebih menarik bagi generasi muda saat ini sebagai media mengingatkan kembali serta pembelajaran Pramuka di Indonesia?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan buku ilustrasi pramuka ini adalah berdasarkan target audiencenya yaitu, usia 7-17 tahun yang pada usia ini merupakan usia pembentukan karakter dan jati diri.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang akan dicapai adalah merancang buku ilustrasi Pramuka yang lebih menarik dan edukatif bagi generasi muda saat ini sebagai media pembelajaran dan pengenalan kembali Gerakan Pramuka di Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa

Bisa mengasah kemampuan dalam dunia desain dan menerapkan dalam aplikasi berbentuk buku ilustrasi.

2. Bagi Masyarakat

Memberikan wawasan baru dari sudut pandang yang berbeda terhadap Gerakan Pramuka.

3. Bagi dunia buku/ilustrasi

Terobosan baru, mengingat buku kepramukaan hampir semuanya desainnya mirip, dan jarang ada pembaruan dengan gaya desain yang lebih modern dan fungsional.

4. Bagi *target audience*

Mengingatkan kembali akan pentingnya gerakan Pramuka.

Meningkatkan minat Pramuka terhadap anak-anak dan remaja di Indonesia

Memberikan sisi positif akan pentingnya Pramuka

Memberikan materi-materi dengan gaya desain yang lebih baru sehingga terlihat lebih edukatif dan atraktif.

F. Metode Perancangan

Pada perancangan ini, metode yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif, yang dalam pengumpulan datanya menggunakan :

1. Data yang dibutuhkan

a. Data primer

Pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang diambil dari subyek penelitian secara langsung untuk mengetahui bagaimana kondisi perkembangan Pramuka di Indonesia.

b. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Hal ini didapat melalui dokumentasi dan kepustakaan dari buku dan media lainnya.

2. Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang mengamati langsung atau survey ke lapangan. Pada tahap-tahap awal pengamatan secara umum dahulu, kemudian mulai disempitkan diambil informasi yang diperlukan saja.

b. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai media. Media itu meliputi buku, majalah, jurnal, surat kabar, dan internet. Melalui dokumen-dokumen dari berbagai media, akan mendapat data-data yang diperlukan, tentunya media-media tersebut dapat dipertanggungjawabkan atas kebenaran datanya.

c. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan sistem merekam, memfoto, mencatat. Metode ini sebagai bukti bahwa kita benar-benar berada di lapangan ketika survei.

3. Instrumen/alat pengumpulan data

Alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data dalam perancangan ini adalah:

a. Alat tulis meliputi pena, pensil, buku, dan kertas

b. Internet, untuk pencarian data di dunia maya.

c. *Komputer* serta beberapa *software* yang dapat mendukung untuk pengerjaan.

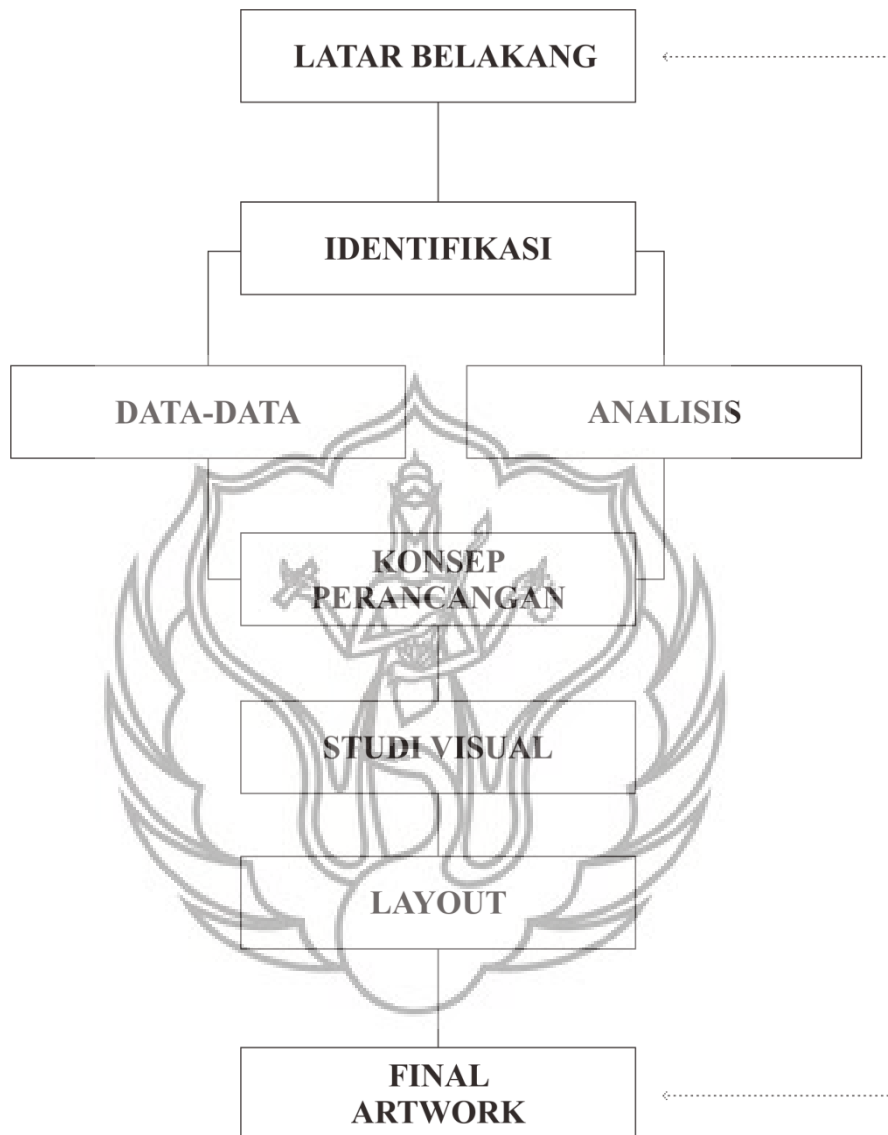
G. Metode Analisis Data

Dilihat dari jenis dan data yang diperlukan dalam perancangan ini, maka metode analisis data yang digunakan adalah metode 5 W dan 1 H.

1. *What* Apa yang dibuat?
2. *Why* Mengapa perlu dibuat buku ilustrasi?
3. *Who* Siapa *target audience* dari buku ini?
4. *Where* Di mana buku ini perlu dipublikasikan?
5. *When* Kapan buku ini perlu dibuat?
6. *How* Bagaimana membuat buku ilustrasi yang menarik dan tepat dengan *target audience*?



H. Skematika Perancangan



Gambar 1.
Skematika perancangan
Sumber Ega