

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Perancangan

Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin. Salah satunya adalah kereta api, yang telah menjadi salah satu alternatif darat yang aman, nyaman dan ekonomis. Sebagai transportasi umum yang memiliki daya angkut banyak kereta api juga sering dipakai karena lebih menghemat waktu dibandingkan angkutan umum yang lain. Bahkan kereta api sudah menjadi angkutan umum utama di negara maju karena mengurangi kemacetan kendaraan. Hal itu membuat banyak perkembangan dalam dunia perkeretaapian, begitu juga di negara kita.

Awalnya di Indonesia kereta api digunakan untuk mengangkut hasil perkebunan dari desa ke kota pada zaman Tanam Paksa. Dengan alat seadanya cukup sulit untuk membawa hasil perkebunan dari pegunungan ke pelabuhan yang cukup jauh. Oleh karena itu pemerintah maupun swasta pada saat itu berfikir untuk membuat angkutan pengangkut yang dapat memudahkan dan dapat mengangkut dalam jumlah besar. Semakin berkembangnya dunia membuat kereta beralih fungsi dari alat pengangkut hasil perkebunan menjadi alat transportasi, dan semakin banyak diadakan pembangunan kereta api. Mulai dari kereta api uap yang digerakkan dengan uap air yang dibangkitkan/dihasilkan dari ketel uap yang dipanaskan dengan kayu bakar, batu bara ataupun minyak bakar. Hingga kereta api bawah tanah yang disebut juga dengan *Mass Rapid Transit (MRT)*.



Gambar 1.1. Kereta Uap

(Sumber : http://ssepurwagen.files.wordpress.com/2014/04/digi_inrb_11-at-1937.jpg)



Gambar 1. 2. MRT Jakarta

(Sumber : <http://simg.alinea.idimgcontent/2019031831127coba-mrt-jakarta-berasa-di-singapura-6JC6p9sHsz.jpg>)

Kereta api cukup diminati anak-anak sudah banyak buku ilustrasi dari buku cetak sampai *E-book* bahkan sampai ada animasi yang membahas tentang kereta

api untuk anak-anak. Buku-buku sebelumnya sudah menggunakan ilustrasi yang menarik dan informasi yang cukup lengkap. Bahkan sudah ada animasi yang bertemakan kereta yang banyak disukai anak. Dikarenakan mudahnya membaca *E-book* dan menonton animasi melalui gadget, membuat anak lebih tertarik untuk untuk bermain gadget dari pada membaca buku. *Gadget* memiliki dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak usia dini adalah masa yang paling mendasar bagi perkembangan anak. Karena pada usia ini kemampuan dasar anak seperti berlari, menggambar, menumpuk barang, atau berbicara sudah dipergunakan anak dengan baik. Rasa penasaran anak yang tinggi membuatnya ingin tau lebih banyak dan mengembangkan dunianya. Untuk itu peran orang tua sangat berpengaruh pada anak, misalnya dengan mengetahui hal yang anaknya sukai. Begitu juga dengan pemilihan media pembelajaran untuk anak seperti buku bergambar dan sebagainya.



Gambar 1. 3. Interaksi anak dengan kereta api

(Sumber : Penulis)

Oleh karena itu dibutuhkan media interaktif yang dapat meningkatkan minat anak terhadap buku. Salah satunya adalah buku *pop-up*. Pemberian informasi melalui buku *pop-up* membuat pembaca menjadi lebih mudah dalam membayangkan dan memahami isi dari buku. Sekarang buku *pop-up* cukup diminati karena bentuknya yang unik dan menarik terutama dikalangan anak-anak. Selain sebagai media edukasi, *pop-up* juga dapat digunakan sebagai media informasi, dimana *pop-up* ini menarik untuk dibaca juga dapat dimainkan. Serta mengajarkan anak untuk lebih menghargai dan menjaga buku. *Pop-up* sendiri merupakan salah satu bidang kreatif dari paper engineering yang ketika dibuka bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. Pada sekitar abad ke-13 teknik *pop-up* disebut sebagai *movable book* (buku bergerak), melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sehingga membuat gambar/objek/beberapa bagian kertas tampak bergerak dan memiliki bentuk atau dimensi.



Gambar 1. 4. Pop-Up Book

(Sumber : https://fiverr-res.cloudinary.com/images/t_main1,q_auto,f_auto/gigs/16024049/original/7c36c877ecc25502f3e3b24c9e1933cddae40423/make-realistic-pop-up-book-from-logo-or-photo-in-3d-mockup-3e02fbe2-5694-419d-86e5-0852d48746f7.jpg)

I.2 Rumusan Perancangan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara memberikan informasi jenis kereta api di Indonesia dalam bentuk buku dengan menggunakan teknik *pop-up*.

I.3 Batasan Perancangan

Objek dalam perancangan ini adalah merancang buku pop-up dengan tema jenis-jenis kereta api berdasarkan tenaga penggerak yang ada di Indonesia untuk anak-anak.

I.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari perancangan ini adalah membuat buku pop-up tentang kereta api di Indonesia untuk anak-anak.

I.5 Manfaat Perancangan

1. Bagi Lembaga STSRD VISI

Manfaat perancangan ini bagi lembaga STSRD VISI yaitu sebagai referensi bagi mahasiswa yang tertarik untuk merancang Tugas Akhir berupa buku *pop-up*.

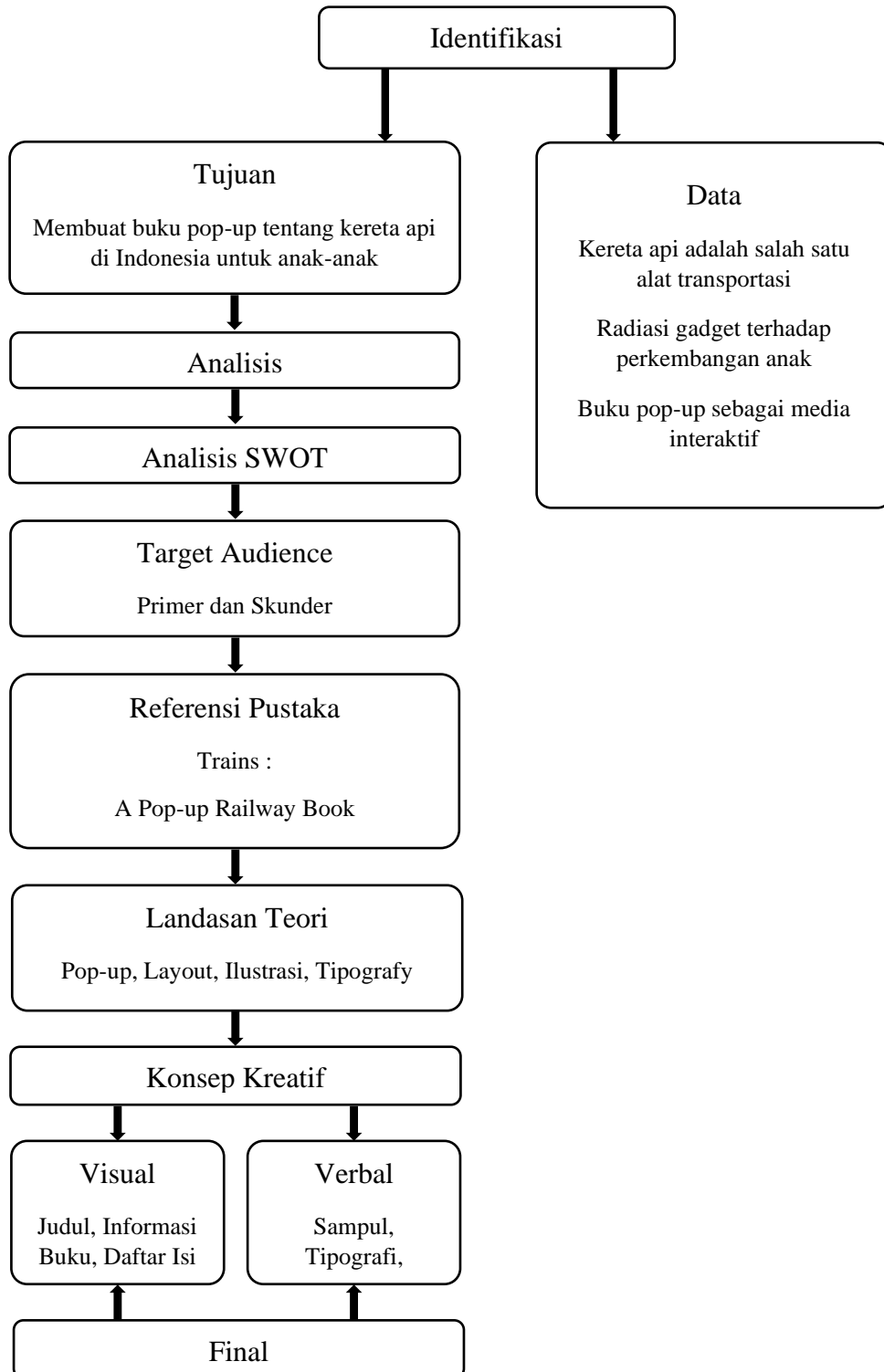
2. Bagi Program Studi DKV

Manfaat perancangan ini bagi program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) yaitu menambah koleksi jurnal dalam kelompok buku *pop-up* dan dapat berguna sebagai bahan penelitian.

3. Bagi Masyarakat

Manfaat perancangan ini bagi masyarakat adalah mengedukasi kepada masyarakat terutama anak-anak tentang jenis-jenis kereta api di Indonesia. Juga memudahkan orang tua dan guru taman kanak-kanak (TK) untuk memberikan edukasi tentang jenis-jenis kereta di Indonesia kepada anak.

I.6 Skema Perancangan



Gambar 1. 5. Skema Perancangan

(Sumber Penulis)