

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Pariaman adalah salah satu daerah pariwisata di Sumatra Barat. Pariwisata daerah Kota Pariman merupakan salah satu destinasi wisata yang menyuguhkan panorama alam dengan segala keindahannya, potensi kawasan laut lebih besar dari pada daratan, sehingga Kota Pariaman sangat cocok tampil sebagai kota yang menjadikan kawasan pesisir sebagai objek wisata unggulan di Kota Pariaman. Tapi selain wisata pantainya, Kota Pariaman juga terkenal dengan wisata budayanya.

Kota Pariaman memiliki beberapa budaya unik dan menarik seperti acara Tabuik, Mesjid Raya Padusunan, Malamang, Maelo Pukek, Tambue Tasa, Silek On The Sea, Ratik Tolak Bala, dan Musik Katumbak. Tabuik digelar tiap tahun pada tanggal 1 sampai 10 Muharam sebagai perayaan lokal dalam rangka memperingati kematian cucu nabi Muhammad SAW dalam perang karbala. Masjid Raya Padusunan, mesjid ini dibangun sejak awal abad ke-20 tepatnya pada tahun 1901, mula-mula mesjid ini merupakan tempat anak-anak mengaji Al-Qur'an, mesjid ini memiliki luas 400 meter persegi dengan daya tampung hingga 500 jemaah ini telah ditetapkan sebagai cagar budaya.

Wisata budaya yang ada di Kota Pariaman harus dilestarikan, langkah awal dalam pelestarian budaya adalah dengan mengenalkannya kepada anak-anak, agar mereka dapat mengenal dan tertarik dengan budaya lokal yang ada. Fenomena yang ada saat ini, anak-anak lebih tertarik dan terpengaruh oleh perkembangan teknologi dan kurang

memperhatikan lingkungan sekitar. kurangnya minat baca anak-anak, dan kurangnya bahan bacaan tentang budaya adat yang tersedia membuat anak-anak kurang mengenal budaya lokal.

Dalam hal ini kurangnya perhatian dari Pemerintah Kota Pariaman dalam upaya pengembangan wisata budaya yang maksimal, upaya pengembangan pariwisata yang telah dilakukan oleh Dinas Pariwisata Kota Pariaman dan Kebudayaan dapat dikatakan belum semua terlaksana dengan maksimal karena baik segi sarana, prasarana, dan objek wisatanya masih banyak yang tidak terawat akibat dari kurangnya perhatian pemerintah terhadap wisata budaya yang ada di Kota Pariaman. Kesadaran masyarakat tentang warisan budaya bisa menurun menyebabkan generasi muda kehilangan minat dalam warisan budaya mereka sendiri.

Melihat masalah yang ada, maka perlu adanya media pengenalan wisata budaya di Kota Pariaman yang dapat mengenalkan wisata budaya yang ada di Kota Pariaman kepada anak-anak. Media pengenalan ini berupa buku profil yang unik sesuai dengan karakter dan minat baca anak-anak. Dalam penyajiannya buku ini akan dibuat seunik dan semenarik mungkin dengan memadukan teks, gambar, dan grafik kedalam media buku profil dengan tambahan Pop-up agar target audien lebih tertarik untuk membaca informasi yang ada didalam buku. Hal inilah yang melatar belakangi penulis membuat **“Perancangan Buku Profil Wisata Budaya Kota Pariaman dalam bentuk Pop-up”**. untuk membantu mengenalkan wisata budaya yang ada di Kota Pariaman kepada anak-anak, mengedukasi dan melestarikan budaya yang ada di Kota Pariaman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Sebagian dari anak-anak di Sumater Barat, khusunya di Kota Pariaman, masih belum mengetahui wisata budaya yang ada di Kota Pariaman.
2. Kurangnya pengenalan wisata budaya Kota Pariaman oleh pemerintah Kota Pariaman.
3. Kurangnya media bacaan tentang wisata budaya Kota Pariaman.
4. Menggabungkan wisata budaya Kota Pariaman dalam buku bergambar dalam bentuk buku Pop Up.
5. Belum adanya media buku profil wisata budaya Kota pariaman berbentuk pop-up untuk anak-anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mengidentifikasi batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Merancang media pengenalan berupa buku profil wisata budaya Kota Pariaman
2. Mengenalkan wisata budaya yang ada di Kota Pariaman melalui media utama buku profil wisata budaya yang menarik sehigga dapat menarik minat anak-anak.
3. Kurangnya minat baca anak-anak terhadap buku berisi wisata budaya Kota Pariaman.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang buku Pop Up pengenalan Wisata Budaya Kota Pariaman untuk anak-anak yang menarik dan komunikatif?
2. Bagaimana langkah-langkah dalam perancangan media buku Pop Up wisata budaya Kota Pariaman?
3. Bagaimana membuat buku pop up agar di minati oleh anak-anak?
4. Apa saja daya tarik yang dimiliki destinasi wisata budaya Kota Pariaman?
5. Bagaimana konsep perancangan buku Pop-Up yang efektif sebagai media pengenalan untuk anak-anak?

E. Tujuan Perancangan

Tujuan dari Perancangan Buku Profil Wisata Budaya Kota Pariaman dalam media Pop-up ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum perancangan ini adalah untuk mengenalkan wisata budaya yang ada di Kota Pariaman kepada anak-anak melalui media utama buku profil wisata budaya Kota Pariaman dalam bentuk Pop-up

2. Tujuan Khusus

Terciptanya visualisasi berbagai media dalam mengenalkan wisata budaya yang ada di Kota Pariaman dalam media berbasis digital dan media cetak menggunakan konsep ilustrasi berbentuk pop-up yang unik sehingga dapat menarik minat anak-anak untuk membacanya.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi penulis
 - a. Mengembangkan kemampuan penulis yang di dapatkan semasa perkuliahan.
 - b. Dapat menambah ilmu dan pengalaman dalam menciptakan media pengenalan yang baik, benar, dan sesuai dengan unsur-unsur DKV.
 - c. Dapat mengembangkan ide dan kreatifitas.
2. Bagi Sektor Wisata Kota Pariaman
 - a. Dapat meningkatkan eksistensi wisata budaya Kota Pariaman.
 - b. Diharapkan dapat memperkenalkan wisata budaya Kota Pariaman kepada masyarakat luas terutama anak-anak dan mendatangkan lebih banyak pengunjung, sehingga meningkatkan pendapatan asli daerah.
3. Bagi target Audience

Bagi target audience buku profil ini berfungsi untuk menambah informasi dan pengetahuan tentang wisata budaya yang ada di Kota Pariaman.
4. Bagi perguruan tinggi

Menambah referensi bagi akademis, mampu menambah dokumen atau pembendaharaan perpustakaan, serta sebagai bahan masukan atau perbandingan bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian terhadap masalah sejenis di masa yang akan datang.