



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Setiap orang dituntut untuk mandiri dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Namun, dewasa ini banyak sekali anak yang tidak dilatih mandiri sejak dini. Anak juga kerap dinomorsatukan dalam pelayanan dan dipenuhi semua kebutuhannya, bagaimanapun caranya. Anak menjadi tidak diberi kesempatan untuk mencoba hal-hal yang mereka inginkan karena orangtuanya yang terlalu takut jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan pada anak mereka. Di sisi lain, anak sudah dimanjakan dengan kehadiran orang tua yang selalu siap jika anak tersebut ingin melakukan sesuatu. Anak hanya tinggal memanggil dan menyebutkan hal-hal yang diinginkan meskipun itu hanya hal kecil yang bisa saja anak tersebut lakukan sendiri, seperti misalnya mengambil air minum.

Dari observasi yang penulis lakukan terhadap dua orang anak, laki-laki dan perempuan usia 4 tahun, penulis mendapatkan bahwa kedua anak tersebut terbiasa dengan bantuan orangtuanya dalam melakukan sesuatu. Seperti misalnya saat makan, anak-anak tersebut belum bisa duduk diam dan makan sendiri, melainkan orangtuanya yang harus mengikuti mereka dan menyuapi makanan mereka. Contoh lainnya adalah anak-anak tersebut tidak akan ingat ada tugas dari sekolah jika tidak diperiksa dan diingatkan langsung oleh orangtuanya. Setelah diingatkan pun mereka masih harus disuruh-suruh agar mau mengerjakan tugas sekolah mereka.

Padahal sikap yang cenderung memanjakan seperti ini sangat tidak dianjurkan karena akan berdampak buruk pada anak. Seperti yang ditulis dalam situs kotasatri.com 17 Maret 2012 (Redaksi KSC, 2012) Anak yang manja atau akan cenderung bermasalah dibandingkan dengan anak yang terlatih mandiri. Anak yang tidak mandiri akan tidak siap dalam menghadapi peraturan-peraturan di lingkungannya dan tidak peduli dengan tanggung jawab sosial. Misalnya seperti ketika anak mendapatkan tugas dari sekolah, anak akan menolak untuk melakukan atau mengerjakan tugas tersebut karena telah terbiasa dibebaskan dari tugas dan biasa dibantu. Akhirnya anak akan bersikap licik dan tidak menghargai orang lain karena lebih mementingkan diri sendiri dan lebih banyak menuntut hak-hak mereka. Anak pun akan mengalami kesulitan dalam bergaul. Selain itu menurut Surya (2007) anak tidak akan mampu mengurus dirinya sendiri setelah dewasa dan akan bergantung pada keputusan orang lain jika tidak dibiasakan belajar mandiri sejak dini.

Kemandirian anak sendiri tidak terbentuk begitu saja, oleh karena itu anak harus belajar mandiri sejak dini agar mampu untuk memiliki sikap mandiri. Anak perlu didorong dan dimotivasi untuk berbuat sesuatu. Selain itu, anak juga dapat diberi kesempatan untuk memberikan pendapat (hlm.160) dan dilibatkan langsung dalam memilih atau menentukan kegiatan yang merangsang rasa ingin tahu dan dapat menimbulkan efek senang jika anak melakukan kegiatan tersebut. Hal lain yang dapat dilakukan untuk membangkitkan semangat mandiri anak adalah dengan memberikan cerita pada anak. Cerita dapat dimanfaatkan untuk memberikan sugesti pada anak betapa senangnya dapat melakukan sesuatu. Cerita

yang merangsang kemandirian akan membuat anak tergerak untuk memulai sendiri karena berusaha meniru tokoh (hlm. 161).

Salah satu cara agar anak-anak dapat belajar mandiri melalui cerita seperti yang ditulis artikelkesehatananak.com 14 Oktober 2012 (Wildanysukses, 2012) adalah dengan menggunakan buku interaktif seperti pop-up atau *movable book*. *Movable Book* dapat digunakan sebagai alat bantu perkembangan anak karena *movable book* menggabungkan unsur edukasi dengan hiburan. Selain itu menurut situs popuplady.com n.d. (Rubin, n.d.) *movable book* membutuhkan partisipasi aktif langsung dengan konten buku sehingga akan membuat pengalaman pembacanya lebih berkesan. Dengan begitu, anak-anak diharapkan akan mampu belajar dengan perasaan senang dan tanpa mengalami paksaan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis mengajukan judul tugas akhir "Perancangan Buku Interaktif Belajar Mandiri untuk Anak".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan buku interaktif belajar mandiri untuk anak?

## **1.3. Batasan Masalah**

1. Media yang dibuat adalah buku interaktif yang berupa buku pop-up dan *movable book* sebagai sarana edukasi pengajaran kemandirian pada anak.
2. Perancangan buku interaktif ini berfokus pada anak balita umur 3-5 tahun yang ada di Jabotabek.
3. Materi pengajaran dalam buku ini berfokus pada aktifitas kemandirian anak balita umur 3-5 tahun di dalam rumah.

#### **1.4. Tujuan**

1. Perancangan buku interaktif belajar mandiri untuk anak.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Tugas akhir ini memiliki manfaat bagi:

##### **1. Penulis**

Dalam membuat tugas akhir ini, penulis mendapatkan berbagai macam pengetahuan, khususnya tentang perkembangan anak dan hal-hal yang berhubungan dalam perancangan buku interaktif tersebut. Selain itu, tugas akhir ini juga bermanfaat bagi penulis sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana seni.

##### **2. Orang Lain**

Dengan adanya tugas akhir ini, orang lain khususnya anak-anak dapat belajar mandiri sejak dini dengan perasaan yang senang dan tanpa paksaan melalui buku interaktif yang penulis rancang untuk tugas akhir ini.

##### **3. Universitas**

Selain bermanfaat bagi penulis dan orang lain, tugas akhir ini juga bermanfaat bagi mahasiswa lain yang membutuhkan referensi maupun informasi mengenai perancangan buku interaktif.

## **1.6. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam proses perancangan buku interaktif sebagai sarana pengajaran kemandirian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Selain itu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1.6.1 Data Primer**

#### **1.6.1.1. Wawancara**

Wawancara yang berkaitan dengan penelitian ini akan dilakukan secara mendalam dengan beberapa narasumber sehingga akan didapat informasi dari jawaban dan pendapat para narasumber tersebut. Adapun partisipan dalam sesi wawancara ini adalah anak balita, orangtua, dan psikolog anak.

#### **1.6.1.2. Observasi**

Observasi akan dilakukan di beberapa toko buku untuk mengamati buku interaktif seperti apa yang sedang berada di pasaran. Selain itu, penulis akan mengamati aktifitas anak balita umur 3-5 tahun di rumah sang anak untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan kemandirian anak.

#### **1.6.1.3. Focus Group Discussion**

Untuk mendapatkan data-data yang valid, penulis akan melakukan *focus group discussion* dengan 8 orang anak umur 3-5 tahun untuk menanyakan secara langsung tentang rancangan visual apa yang biasa mereka lihat dan juga melihat apa reaksi mereka jika diberikan buku interaktif seperti buku *movable* dan *pop-up*.

#### **1.6.1.4. Kuisisioner**

Kuisisioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai rancangan visual akan penulis lakukan guna mendapatkan hasil tampilan visual yang sesuai dengan kemauan anak balita pada umumnya. Adapun pertanyaan dalam kuisisioner ini menyangkut bentuk gambar, tipe warna dan juga jenis huruf.

#### **1.6.2. Data Sekunder**

Penulis menggunakan metode studi pustaka yang berasal dari buku, *e-book*, internet yang mencakup pendidikan dan organisasi maupun jurnal ilmiah resmi untuk menjadi data pendukung dalam perancangan buku interaktif ini yang dapat diuji kebenarannya melalui data primer.

### **1.7. Metode Perancangan**

#### **1.7.1. Identifikasi Masalah**

1. Hal-hal yang cenderung membuat anak mudah bosan dengan media pengajaran.
2. Anak memerlukan media interaktif untuk membantu proses pembelajaran.
3. Penyampaian materi pelajaran kemandirian agar dapat diterima dengan baik oleh anak balita tersebut.

### **1.7.2. Menentukan Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam tahap ini tentunya adalah membantu anak balita untuk dapat belajar mandiri sejak dini, mengingat kemandirian adalah salah satu hal penting dalam tumbuh kembang anak.

### **1.7.3. Brainstorming**

Setelah mengidentifikasi masalah dan menentukan tujuannya, maka *brainstorming* akan dilakukan sebagai bentuk dari pengembangan ide yang didapat dari data primer dan data sekunder. Data-data tersebut akan ditambahkan dengan konsep kreatif agar dapat menjadi media interaktif yang dapat dipahami oleh target.

### **1.7.4. Evaluasi**

Dari pemetaan masalah yang diuraikan, desain interaktif akan selalu berkaitan dengan media. Oleh karena itu selain materi pengajaran, media penyampaian juga akan menjadi faktor penting dalam sebuah media interaktif.

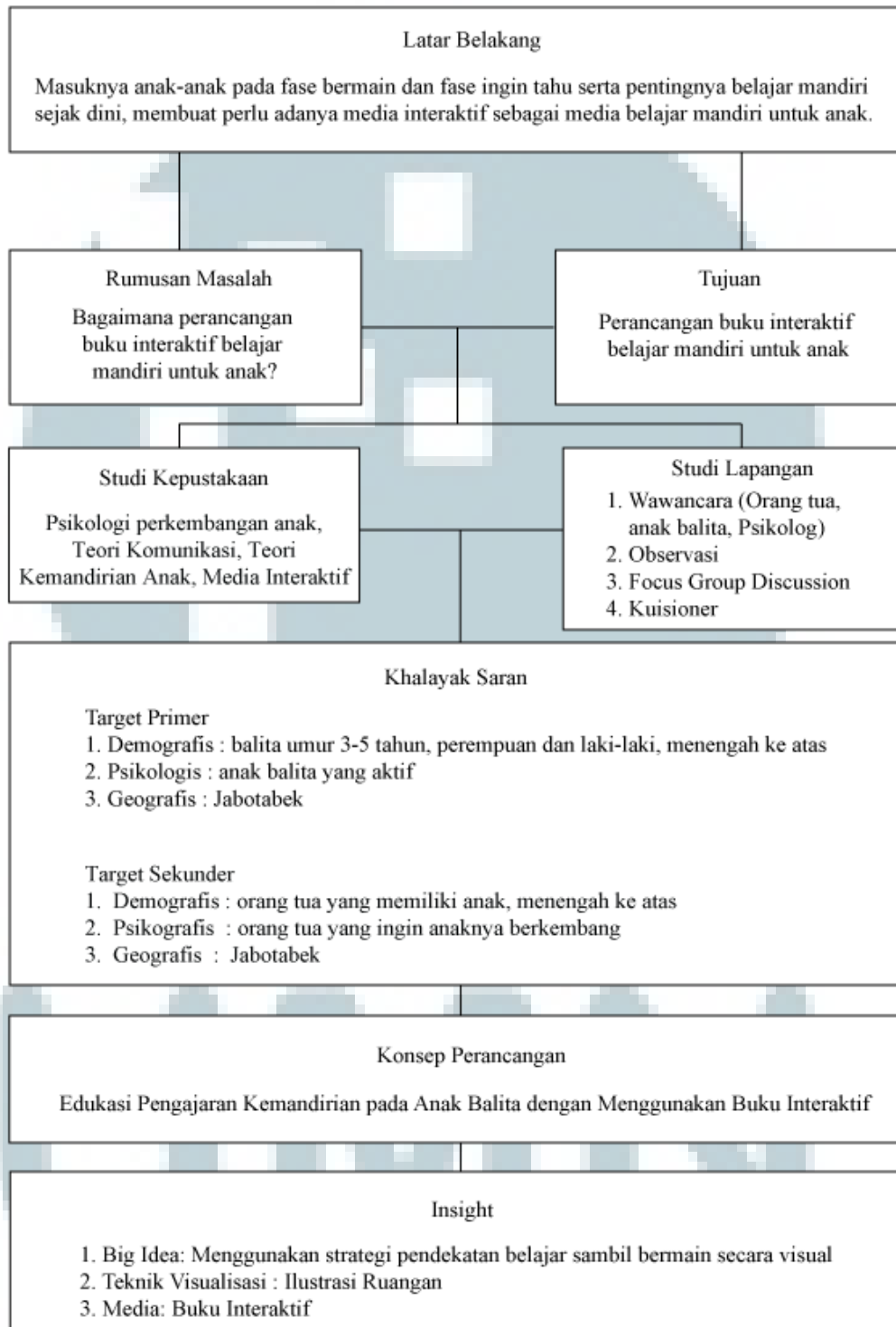
Namun, niat belajar tidak akan tumbuh jika sang anak tidak tertarik dengan hal yang akan dipelajarinya. Maka dari itu tampilan dan kreativitas dari buku interaktif ini akan sangat diperhatikan, sehingga akan membantu anak untuk tertarik mempelajari materi pengajaran yang telah disediakan.

### **1.7.5. Sketsa**

Setelah mempelajari tahap *brainstorming* dan evaluasi, maka sketsa awal pun dilakukan guna mendapat bayangan akan hasil akhir dari buku interaktif tersebut.



## 1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan