



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

Dewasa ini banyak anak kecil yang kurang memiliki minat terhadap berhitung, hampir seluruh aspek dihidup lekat dengan berhitung mulai dari menghitung uang, menghitung jam, tanggal dan lain-lain, esensi dalam belajar matematika itu sendiri adalah agar anak-anak dapat mengerti logika dalam matematika sehingga dapat melatih pemikiran logis anak. Meskipun penting, namun ternyata banyak anak-anak yang tidak menyukai pelajaran matematika. Penulis melakukan riset kecil-kecilan dengan mewawancarai anak-anak kelas 1 SD yang bersekolah di Juwita dan SHB, hasilnya hampir sebagian besar anak mengeluh bahwa mereka tidak menyukai mata pelajaran matematika.

Dari hasil wawancara tersebut, penulis mendapati bahwa alasan anak-anak kurang memiliki minat terhadap matematika adalah rasa bosan yang mereka alami ketika mereka harus berlatih mengerjakan soal-soal yang sama setiap hari. Selain itu kurangnya gambar pada buku pelajaran matematika turut menjadi penyebab anak-anak kurang memiliki minat untuk belajar. Kurangnya gambar membuat anak-anak enggan untuk belajar matematika karena menurut mereka buku pelajaran itu tidak "*fun*". Idealnya sebuah buku pelajaran untuk anak kecil harus memiliki gambar-gambar sehingga disukai oleh anak-anak yang membaca buku tersebut. Psikologi perkembangan anak-anak di sekolah dasar, setidaknya ada dua alasan utama pemanfaatan rangsang visual dalam proses belajar-

mengajar. Pertama, stimulasi visual yang lebih menarik untuk memperkaya motivasi anak dalam belajar, karena siswa akan menikmati proses ini, bahan-bahan yang dapat dijelaskan dengan mudah, metode akan bervariasi dan siswa selves akan melibatkan mereka dalam proses belajar-mengajar, tidak hanya mendengar pelajaran dari guru, tetapi juga mengamati, mencari atau mendemonstrasikan pesan dari ilustrasi. Kedua, stimulasi visual yang sesuai dengan perkembangan psikologis anak-anak di sekolah dasar karena media ini menjelaskan konsep abstrak menjadi konkrit dan menyederhanakan kerumitan pelajaran (Nur Saidah, 2009)

Menurut Drs. Warty Soemanto, usia-usia dini seperti anak-anak kelas satu adalah usia intelegensia dimana kecerdasan anak akan berkembang pesat jika diajari dengan benar. Buku ilustrasi edukasi matematika sebagai buku pendamping adalah solusi yang pas bagi masalah ini, anak-anak sangat menyukai buku cerita bergambar sehingga dengan adanya buku ilustrasi edukasi ini diharapkan anak-anak mau mengerjakan soal-soal yang ada didalamnya. Penulis berharap dengan menanamkan minat matematika terhadap anak-anak kelas satu SD maka minat tersebut akan terbawa hingga mereka dewasa.

Penulis akan membuat sebuah buku ilustrasi *fullcolor*. dan memberikan *space* bagi si anak untuk mengerjakan setiap soal-soal yang ada. dengan ini diharapkan setelah membaca setiap soal maka anak akan tergerak untuk mengerjakan soal-soal matematika yang dibalut cerita-cerita.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal dari latar belakang tersebut, maka penulis merumuskan masalah :

Bagaimana merancang buku edukasi bergambar matematika untuk anak kelas 1 SD ?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah maka penulis membatasi permasalahan pada pembuatan buku edukasi bergambar matematika dengan interaksi. Penulis hanya akan membahas Buku Ilustrasi edukasi untuk anak kelas 1 SD. Penulis tidak membahas mengenai bahan-bahan kertas yang nantinya akan digunakan untuk produksi.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk membuat sebuah buku edukasi bergambar matematika yang memiliki interaksi untuk menarik minat belajar matematika pada anak-anak sehingga buku ini dapat menanamkan minat matematika terhadap anak usia dini.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Bagi Penulis : dengan tugas akhir ini penulis dapat mengetahui bagaimana cara merancang sebuah buku ilustrasi.

Bagi orang lain : dengan tugas akhir ini penulis berharap orang lain dapat mengetahui bagaimana idealnya dalam mendidik anak kecil.

Bagi universitas : dengan tugas akhir ini diharapkan dapat memberika ilmu bagi mahasiswa-mahasiswa lainnya tentang bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah penelitian dengan mencari studi-studi dan literatur baik dalam bentuk buku maupun secara online yang mendukung materi yang berhubungan dengan ilustrasi, matematika, psikologi anak, dan cara bercerita

Selain itu penulis juga akan turun langsung dengan mewawancarai anak-anak kelas 1 SD mengenai bagaimana pendapat mereka terhadap pelajaran matematika dan juga mewawancarai para orang tua mengenai pelajaran yang paling tidak disukai oleh anak mereka.

1.7. Metode Perancangan

Menelaah masalah yang ada, lalu mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk *Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Matematika Untuk Anak Kelas 1 SD*. Kemudian menentukan gaya visual untuk pembuatan tokoh agar sesuai konsep dan target sasaran.

Data-data kemudian di kembangkan di olah, lalu dipakai sebagai acuan untuk membuat sketsa karakter. Dalam pembuatan sketsa, penulis melakukan transformasi kedalam gaya kartun anak. Sketsa karakter kemudian dipilih dan di pindahkan kedalam bentuk digital. Kemudian sketsa dalam bentuk digital itu dipakai dalam proses tracing pada adobe illustrator. Hasil tracing yang merupakan outline dari karakter ini kemudian di lakukan proses pewarnaan menggunakan adobe illustrator.

Setelah karakter terbentuk kemudian penulis mencari referensi untuk membantu membuat soal-soal yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Lalu dengan bantuan adobe indesign penulis membuat layout-layout yang akan digunakan dalam pembuatan buku ini. Setelah proses pembuatan layout selesai barulah gambar-gambar karakter dan gambar-gambar soal dimasukkan kedalam layout.

Setelah proses mendesain selesai, buku Ilustrasi edukasi ini siap untuk dicetak dan kemudian dijilid softcover.

1.8. Skematika Perancangan

