



### **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

Pada perkembangan anak usia empat sampai enam tahun, anak harusnya mulai belajar untuk melakukan kontak sosial dengan orang lain, sehingga pada usia selanjutnya, anak dapat mengembangkan kerjasama dan persahabatan. Fenomena yang terjadi saat ini, berdasarkan observasi, banyak anak yang masih egois, sehingga tidak mengembangkan konsep kerjasama atau pola sosial yang baik. Anak pada usia empat sampai enam tahun harusnya didorong untuk belajar melakukan interaksi yang membuat mereka mengerti dan belajar akan kerjasama dan pola sosial lainnya.

Beberapa faktor yang mempengaruhi hal ini, berdasarkan wawancara via email dengan Bapak Adib Setiawan seorang psikolog anak dan pendidikan, yang diterima pada tanggal 8 September 2013, pukul 17.45, misalnya kebebasan anak untuk bermain *video game* yang mengandung unsur kekerasan, budaya kerjasama yang kurang di lingkungannya, anak tunggal, tidak memiliki teman, ataupun jarang bersosialisasi dengan orang lain di sekitarnya. Pengaruh dari keluarga, misal orang tua yang menyediakan fasilitas-fasilitas seperti televisi, komputer, akses internet, dan gadget lainnya tanpa adanya kontrol atas waktu atau konten dari fasilitas tersebut. Saat mereka sedang berada di luar rumah, berdasarkan

observasi secara langsung, banyak diantaranya malah membawa *gadget* seperti *tablet pc*, *playstation portable*, atau *handphone* dan sibuk bermain dengan *gadget* masing-masing dibandingkan berinteraksi dengan anak lainnya. Hal ini dapat memicu egoisme pada usia selanjutnya karena, menurut Hurlock, E.B, memang secara alamiah, anak cenderung bersifat egosentris pada awal masa anak-anak, yang kemudian secara perlahan menghilang saat anak mulai sering bermain dengan teman sebayanya karena meningkatnya minat terhadap teman dan aktivitas. (Hurlock, E.B, hal 127)

Permasalahan ini membuat penulis ingin menyampaikan mengenai pola perilaku sosial yang harusnya dilakukan oleh anak-anak. Beberapa pola perilaku sosial anak menurut Hurlock, E.B. adalah kerjasama, meniru orang yang dikagumi, persaingan secara positif, simpati, empati, dukungan sosial dari dan kepada teman sebaya, berbagi, dan perilaku akrab (Hurlock, E.B, hal 118). Kerjasama sendiri, menurut Raatma, L (Raatma, L & Murphy.M.M, 2000, hal.5) berarti bekerja dengan orang lain di dalam pekerjaan biasa. Orang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan.

Penulis mencoba mengantarkan masalah ini dengan cara membuat sebuah buku cerita *pop-up* dengan judul Petualangan Lentera Kunang-kunang yang mengutamakan interaksi dan kerjasama fisik anak dengan sasaran usia empat hingga enam tahun. Buku *pop-up* dipilih karena pada usia empat sampai enam tahun, anak lebih memilih buku dengan kegiatan bermain yang bersifat membangun, dengan gambar yang bisa digerakkan, membentuk bentuk yang unik, atau memiliki efek yang menarik. (Muktiono, J.D., hal. 65). Media yang dibentuk

dengan cara *paper engineering* ini membutuhkan partisipasi langsung dari pembaca. Avella, N. juga menuliskan bahwa sebuah desain yang melibatkan pembaca akan lebih diingat dan informasinya dapat dicerna dengan mudah dibanding hanya melihat di kertas datar. (Avella, N., 2009, hal.7).

## 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan media buku cerita *pop-up* untuk kerjasama bagi anak usia empat sampai enam tahun?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian :

1. Penelitian mengenai buku cerita *pop-up* kerjasama ditujukan untuk anak laki-laki dan perempuan usia empat sampai enam tahun di daerah Gading Serpong sebagai sampel daerah perkotaan.
2. Buku ini menggunakan teknik *pop-up* atau *paper engineering* dan variasinya agar menarik anak usia empat sampai enam tahun.
3. Buku ini menggunakan pewarnaan dan *artwork* yang disesuaikan dengan hasil survey yang diadakan terhadap anak usia empat sampai enam tahun
4. Buku kerjasama ini merupakan bagian dari seri pola perilaku sosial anak yang terdiri atas seri kerjasama, meniru orang yang dikagumi, persaingan secara positif (sportif), simpati, empati, dukungan sosial dari dan kepada teman sebaya, berbagi, dan perilaku akrab.

## **1.4 Tujuan Perancangan Tugas Akhir**

Merancang sebuah buku cerita *pop-up* untuk anak usia empat sampai enam tahun yang menanamkan pentingnya nilai kerjasama.

## **1.5 Manfaat Perancangan Tugas Akhir**

1. Mengingatnkan pentingnya kerjasama kepada anak usia empat sampai enam tahun melalui buku *pop-up* kerjasama.
2. Anak diharapkan lebih suka berinteraksi dengan teman-teman sebayanya dibandingkan hanya bermain sendiri di dalam rumah.
3. Anak mengembangkan pola perilaku sosial seperti kerjasama, persaingan secara positif, simpati, empati, dukungan sosial dari dan kepada teman sebaya, berbagi, dan perilaku akrab.
4. Adanya interaksi positif antara orang tua dan anak melalui membacakan atau membaca bersama.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

### **1.6.1 Survei**

Survei dilakukan untuk mendapatkan data deskriptif mengenai target penelitian. Penulis menggunakan pendekatan deskriptif guna menjawab preferensi, perilaku, dan praktek perhatian target. Survei dilakukan kepada anak usia empat sampai enam tahun di daerah Gading Serpong dengan pertanyaan mengenai preferensi gambar dan warna dan tulisan.

### **1.6.2 Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada psikolog anak sebagai ahli di bidang perkembangan anak. Wawancara dilakukan kepada

1. Adib Setiawan, S.Psi.,M.Psi.
2. Sy. Aljas Sylvia A., M.Psi, Psi
3. Woro Kurnianingrum, M.Psi

Pertanyaan wawancara meliputi

1. Bagaimana masalah kerjasama pada anak sekarang ini?
2. Apa pentingnya kerjasama pada anak?
3. Mengapa anak perlu diajarkan kerjasama?
4. Faktor apa yang dapat mempengaruhi pengajaran kerjasama pada anak?
5. Faktor apa yang mempengaruhi kurangnya kerjasama pada anak?
6. Mulai dari usia berapa kerjasama dapat diajarkan?
7. Kapan buku *pop-up* dapat dikenalkan pada anak?
8. Apa manfaat positif dari buku *pop-up* terhadap anak?

### **1.6.2 Studi Literatur**

Studi literatur meliputi buku-buku psikologi dan perkembangan anak, buku teori *pop-up* dan *paper engineering*, buku prinsip desain, warna, dan layout, dan eksplorasi gaya pewarnaan dan lukis pada karya desain dan seni.

### **1.7 Metode Perancangan**

Metode perancangan yang dilakukan berdasarkan studi literatur, wawancara, dan survei. Metode perancangan ini merupakan rancangan proses dan studi yang dilakukan dalam perancangan buku cerita *pop-up* mengenai kerjasama. Penjelasan dijabarkan mulai kegiatan awal rangkaian kegiatan dalam proses pembuatan,

metode dan konsep kreatif apa yang digunakan, sampai tahapan desain akhir yang akan dibuat.

### **1.7.1 Rangkaian Kegiatan Proses Pembuatan**

Proses pembuatan dilakukan dengan rincian sebagai berikut

1. Proses pengumpulan data (survei, wawancara, studi literatur, dan observasi)
2. Konsep Perancangan
3. Eksperimen teknik dalam *paper engineering* dan *artwork*
4. *Finishing* di media digital untuk dicetak
5. Proses *cutting* dan penyatuan halaman
6. Hasil Rancangan Akhir

### **1.7.2 Metode Pembuatan**

Metode yang digunakan adalah metode kotak kaca (*glass box method*) dimana metode ini selalu berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul. Metode ini secara rasional, objektif, dan sistematis menelaah suatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional.

### **1.7.3 Konsep Kreatif**

Konsep dalam pembuatan buku cerita *pop-up* kerjasama merupakan buku *pop-up* dengan sedikit narasi dan menekankan pada visual dan teknik *paper engineering*.

Hal ini dilakukan untuk membuat anak tertarik untuk membaca, kemudian melakukan interaksi dengan orang lain yang mendorong terjadinya kerjasama.

#### **1.7.4 Desain Akhir yang akan dibuat**

Desain akhir yang akan dibuat yaitu

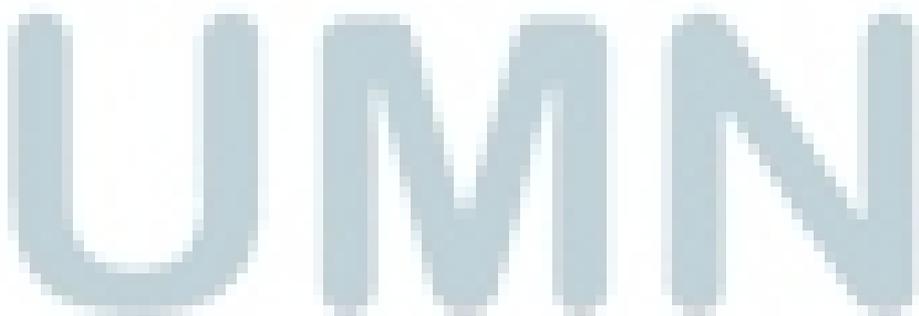
tema : buku cerita *pop-up*

judul : Seri Kerjasama: Petualangan Lentera Kunang-Kunang

tujuan : mengingatkan pentingnya kerjasama

target : anak usia 4-6 tahun, menengah ke atas, daerah urban

bentuk : cerita pendek mengenai pentingnya kerjasama



## 1.8 Skematika Perancangan

Tabel 1.1 skematika Perancangan

### Perancangan Buku Cerita Pop-Up Petualangan Lentera Kunang-Kunang

