



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

Di era global yang semakin maju ini, pendidikan sejak usia dini menjadi faktor yang bersifat sangat kompetitif. Apabila sebelumnya kurikulum seperti pelajaran membaca baru diberlakukan di tingkat Sekolah Dasar (SD), kini kurikulum tersebut menjadi pelajaran wajib untuk Taman Kanak-Kanak (TK). Terkadang pihak orang tua pun memiliki ego yang tinggi karena mereka ingin menjadikan anaknya unggul dibandingkan dengan anak yang lain sedini mungkin. Pakar Psikolog Dra. Adriani Purbo Psi. MBA menyebutkan bahwa pihak yang dilatarbelakangi oleh pendidikan modern mewajibkan anak TK untuk lancar baca-tulis dan beberapa mata pelajaran lainnya sebagai syarat wajib untuk masuk SD. Hal ini membuat kebanyakan anak-anak berada di posisi yang terbebani karena secara psikologis mereka masih dalam usia bermain. (Sahabatnestle, 2014).

Dari hasil konsultasi penulis dengan Psikolog Dian Kun Prasasti, Psi, kesiapan membaca pada anak sangatlah bervariasi sesuai dengan perkembangan stimulasi. Namun, apabila hal ini disangkutpautkan dengan pendidikan modern, dari observasi terstruktur beliau dalam 10 tahun terakhir, konsistensi kemampuan bahasa anak tergolong semakin menurun. Hal ini disebabkan oleh stimulasi bahasa yang salah dalam sistem pendidikan sekolah maupun lingkungan keluarga., yang berakibat pada kurangnya komunikasi dan budaya instan yang enggan mengikuti proses dan hanya melihat hasil. Bagi anak-anak



yang belum kuat stimulasi bahasanya, kegiatan membaca yang terlalu dini menjadi beban dan tekanan mereka sehingga banyak kasus anak yang mogok belajar. Dan dalam permasalahan jangka panjang, kasus ini juga berdampak pada turunnya presentase minat membaca anak yang disebabkan oleh rasa jenuh dan kurangnya pemahaman fungsi membaca lebih lanjut. Hal ini secara umum dapat kita lihat dari indeks membaca negara kita sendiri. Pada tahun 2011, UNESCO melakukan survei bahwa presentase minat baca masyarakat Indonesia merupakan yang terendah di ASEAN dan ke-3 terbawah di dunia dengan indeks 0,001, dimana dari 1000 penduduk, hanya ada satu orang yang kemampuan minat bacanya tinggi (Kompas,2013).

Menurut Jean Piaget, seorang psikolog Teori Perkembangan Kognitif, pendekatan bermain merupakan cara paling efektif untuk anak bersemangat dalam belajar. Apabila kegiatan belajar dilakukan sambil bermain, anak akan lebih senang dan menikmati tanpa merasa terpaksa ataupun tertekan. (Drost SJ, 2003:47). Dalam hal ini, Ibu Dian Kun Prasasti, psi. menambahkan bahwa perkembangan stimulasi pra membaca dengan menumbuhkan minat aktivitas membaca sambil bermain menjadi prioritas ketimbang menuntut anak untuk langsung belajar. Orang tua dan pendidik harus mengetahui bahwa tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan imajinasi, memori, dan potensi anak sehingga prestasi akademis hendaknya tidak menjadi target yang membebani peserta didik.

Dengan solusi pendekatan tersebut, menghadirkan buku pengantar belajar membaca dengan metode belajar sambil bermain menjadi media yang efektif

untuk memperkenalkan aktivitas membaca kepada anak. Terlepas dari adiksi media elektronik yang tidak bisa dihindari, buku primer tetap dianggap sebagai media pertama untuk anak yang paling kuat karena sifatnya yang stabil, bisa dibaca berulang-ulang, dan melatih konsistensi motorik halus anak (Muktiono, 2003: 4-5). Perancangan Ilustrasi Buku Cerita Alfabet untuk Pembelajaran Membaca Anak Usia 4-6 tahun merupakan perancangan buku cerita sekaligus pengantar belajar membaca untuk anak-anak dengan metode yang lebih menarik dan inovatif. Karena anak pada usia pra sekolah lebih banyak menggunakan otak kanan, visual dalam buku ini sangatlah mendominasi dalam merangsang imajinasi dan memori anak (*Youandyourchildshealth* , 2004). Anak-anak juga diajak aktif dengan diberikannya unsur permainan kuis seperti menebak huruf, memilih kosakata, memecahkan masalah, dan juga diajak berkembang secara motorik saat belajar menulis. Pembuatan buku ini diharapkan dapat menjadi media pendukung pembelajaran membaca anak sejak dini secara alamiah tanpa membuat anak merasa terbebani saat belajar karena didukung aktivitas bermain.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang buku ilustrasi yang menceritakan tentang kisah perjalanan lewat urutan alfabet untuk pembelajaran membaca anak usia 4-6 tahun?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil untuk membatasi permasalahan ini terbagi menjadi 2 yakni terdapat target primer dan sekunder :

1. Target Primer : Orang tua

- Demografis

Orang tua dari anak-anak yang berusia 4-6 tahun dengan golongan menengah dan menengah keatas (SES A dan B).

- Geografis

Orang tua bersama anak yang berdomisili di Jakarta, Tangerang, dan Bekasi yang merupakan daerah dimana kebanyakan orang tua sibuk akan dunia pekerjaan.

- Psikografis

Orang tua yang aktif dan modern.

2. Target Sekunder : Anak-Anak

- Demografis

Anak usia 4-6 tahun (*golden age*). Gender disetarakan untuk laki-laki dan perempuan untuk golongan menengah dan menengah keatas (SES A dan B).

- Geografis

Buku akan diterbitkan ke seluruh Indonesia sesuai dengan jangkauan penerbit.

Namun target utamanya adalah anak yang tinggal di Jakarta, Tangerang, dan Bekasi

- Psikografis

Anak-anak yang aktif, kreatif, modern, dan antusias dimana mereka masih berada dalam fase mengenal dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Bertitik tolak dari perumusan masalah yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi yang menceritakan tentang kisah perjalanan lewat urutan alfabet untuk pembelajaran membaca anak usia 4-6 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dengan baik dalam beberapa segi :

1. Menjadikan buku cerita alfabet sebagai media pembelajaran membaca yang menarik dan sesuai untuk anak usia 4-6 tahun.
2. Memberikan kesempatan anak untuk gemar membaca ketimbang menuntut mereka untuk belajar membaca secara instruksional.
3. Memberikan wawasan dan pengetahuan bagi penulis dan pembaca akan pentingnya membaca buku sejak dini.
4. Pembaca khususnya mahasiswa DKV dapat menelaah lebih lanjut tentang perancangan buku visual pembelajaran untuk anak yang menarik dan interaktif.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah :

1. Observasi

Penelitian berkenaan dengan perilaku anak-anak untuk mengetahui fenomena permasalahan minat membaca anak. Kemudian melakukan observasi ke toko-toko buku untuk meneliti bagaimana buku-buku cara belajar membaca untuk anak saat ini.

2. Studi literatur

yaitu pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, artikel, jurnal, paper, e-book dan bacaan-bacaan yang memiliki kaitan dengan buku cerita anak, ilustrasi, perkembangan anak usia 4-6 tahun, elemen-elemen desain dan sarana yang mendukung lainnya.

3. Wawancara

Melakukan tanya jawab khusus kepada psikolog anak, dan juga anak-anak untuk mengetahui perkembangan anak secara psikologis pada usia 4-6 tahun.

4. Kuisisioner

Menentukan jenis buku yang sesuai dan menarik perhatian sesuai dengan selera anak-anak usia 4-6 tahun.

1.7. Metode Perancangan

Metode perancangan terdiri dari beberapa proses untuk mengaplikasikan hasil untuk penelitian dan perancangan. Tahap-tahap ini antara lain terdiri dari:

1. Pemilihan Tema

Penelitian dimulai dengan mencari dan mengeksplorasi permasalahan tema yang ingin diangkat. Tema utama yang penulis angkat adalah media pembelajaran membaca anak.

2. Latar Belakang

Penelitian dan penjelasan yang lebih signifikan mengenai permasalahan yang dihadapi, yakni tentang pendidikan membaca anak di Indonesia khususnya di daerah perkotaan.

3. Perumusan Masalah

Merumuskan masalah dan ruang lingkup yang akan diteliti sebagai poin permasalahan yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini. Rumusan masalahnya adalah tentang bagaimana merancang ilustrasi buku cerita alfabet.

4. Tujuan Perancangan

Rumusan masalah yang sudah dipaparkan akan menjadi dasar tujuan perancangan. Tujuan perancangan ini adalah membuat perancangan buku ilustrasi sebagai media pembelajaran anak yang sesuai untuk usia 4-6 tahun.

5. Tinjauan Pustaka

Landasan teori akan perancangan yang akan dibuat agar hasil akhir sesuai dengan teori-teori yang relevan.

6. Analisa Lapangan

Menganalisa langsung ke lapangan dengan beberapa metode yang dapat dilakukan seperti dengan observasi, wawancara, survei, dan lainnya.

7. Konsep Perancangan

Pembuatan *storyboard* untuk melakukan eksplorasi konsep cerita yang kreatif sebagai dasar pembuatan buku.

8. Sketsa Perancangan

Melakukan perancangan awal dengan mulai menggambar sketsa-sketsa ilustrasi seperti pengembangan karakter dan latar suasana yang sesuai dengan urutan cerita dalam *storyboard* yang sudah matang konsepnya.

9. Digitalisasi

Sketsa-sketsa terpilih akan didigitalisasi sebagai sentuhan akhir hasil perancangan yang akan dibuat. Perancangan akan direvisi berulang apabila terdapat kekurangan hingga mendapatkan hasil yang tepat dan terbaik.

10. Pencetakan & Penjilidan

Setelah tahap digitalisasi sudah matang dan sudah di revisi, perancangan akan mulai dicetak dan direvisi kembali apabila terdapat kekurangan ataupun kesalahan pada hasil pencetakan. Hasil pencetakan yang sudah layak akan melalui proses penjilidan dan dikemas menjadi sebuah buku.

11. Karya Akhir

Setelah karya akhir telah menjadi buku dan sudah melalui proses kelayakan, buku akan siap untuk diterbitkan dan disebarluaskan sesuai dengan jangkauan yang sudah direncanakan.

1.8. Sistematika Perancangan

