



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

Pendidikan untuk anak tidak hanya berasal dari keluarga, namun juga berasal dari sekolah. Di sekolah anak belajar berbagai mata pelajaran dengan kurikulum yang telah disediakan, salah satunya Pengetahuan Alam. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2015/2016, pengenalan dan fungsi organ tubuh adalah salah satu bab yang dipelajari di mata pelajaran pengetahuan alam untuk kelas 3 – 4 SD.

Sesuai dengan wawancara yang penulis lakukan dengan G. Nurbani Wijayanti, guru Sekolah Dasar Kanisius, mengungkapkan bahwa pengenalan dan fungsi organ tubuh manusia untuk siswa kelas 3 – 4 SD dengan usia rata-rata 8 – 9 tahun merupakan salah satu materi penting karena merupakan materi dasar yang nantinya akan digunakan untuk ujian di kelas 6 dan dipelajari lebih lanjut di SMP dan SMA, sehingga siswa harus memahami materi dasar tersebut dengan baik. Selain itu menurut dokter anak Susi Sulistyowati, SpA, melalui wawancara yang penulis lakukan, penting bagi anak untuk memahami organ tubuh mereka, karena hal ini merupakan bagian dari pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga mereka dapat menjaga tubuh mereka dengan baik.

Materi pengenalan organ tubuh diperkenalkan melalui buku pelajaran sekolah dasar sebagai media utama pembelajaran yang berisi banyak teks dan beberapa ilustrasi yang menggunakan warna terbatas dengan dominasi hitam dan

putih. Penulis juga melakukan *focus group discussion* dengan 3 anak kelas 3 dan 6 anak kelas 4 sekolah dasar, mereka mengatakan bahwa bahwa buku paket di sekolah membuat mereka malas belajar karena berisi banyak tulisan sehingga mempengaruhi pemahaman topik pembelajaran.

Hal tersebut sesuai dengan pengamatan yang penulis lakukan pada buku paket pelajaran pengetahuan alam di sekolah dan tiga toko buku yang menjual buku paket pelajaran tersebut, buku yang digunakan dan dijual memang memiliki isi teks yang banyak dan beberapa ilustrasi dengan warna yang terbatas atau hitam putih serta disajikan dengan cara yang kurang menarik. Menurut Gunarsa dan Singgih (2008) anak-anak pada usia *middle childhood* cenderung lebih mudah belajar dengan adanya visualisasi gambar karena pada usia ini anak lebih mudah mengingat suatu hal dengan bentuk gambar serta keterangan teks singkat (hlm. 126).

Wijanarko (2005) mengungkapkan dunia anak sangat identik dengan bermain dan telah menjadi kebutuhannya setiap hari. Anak-anak akan meniru dari apa yang sudah ia lakukan selama bermain. Oleh karena itu, belajar dapat dipadukan sambil bermain sehingga kegiatan tersebut dapat membantu memenuhi kebutuhan kesenangan dan pendidikan anak secara seimbang (hlm, 45). Ditambah lagi menurut Akbar (2001) bermain merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran dan perkembangan emosional bagi anak (hlm. 42).

Seperti yang telah dituliskan di atas, perkembangan anak memerlukan keseimbangan antara bermain dan belajar tanpa paksaan serta tampilan visual yang mempermudah proses pemahaman anak. Salah satu bentuk kegiatan bermain

dan belajar dengan visualisasi yang memadahi adalah melalui buku ilustrasi interaktif. Sesuai seperti yang dikatakan Widyasukses dalam artikkelkehatananak.com 14 Oktober 2012 buku interaktif sangat efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran anak karena buku interaktif menggabungkan unsur edukasi dengan hiburan. Carrington & Harding (2014) juga menjelaskan bahwa buku ilustrasi interaktif dapat menciptakan sebuah interaksi yang lebih baik dibandingkan dengan media lain seperti komputer (hlm. 15).

Buku ilustrasi interaktif memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, kejutan – kejutan dalam setiap halamannya dapat memancing antusiasme pembaca dan memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita seperti yang tertulis dalam situs wp.robertsabuda.com (Sabuda, n.d.). Menurut riset yang penulis lakukan pada empat toko buku, belum ada buku ilustrasi yang bersifat interaktif mengenai pengenalan organ tubuh manusia pada anak, kebanyakan hanya berupa buku ilustrasi saja. Dari fenomena tersebut, maka diperlukan buku ilustrasi interaktif untuk anak usia 8 – 9 tahun sebagai buku pendamping untuk membantu anak memahami materi pengenalan organ tubuh manusia .

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan buku ilustrasi interaktif yang dapat membantu anak memahami organ tubuh beserta fungsinya?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini adapun batasan masalahnya dibatasi pada:

- Media yang dibuat adalah buku ilustrasi interaktif yang berupa *flap*, *v-fold*, *pull tabs* dan *pop-up*, sebagai sarana edukasi pengajaran pengenalan organ tubuh beserta fungsinya pada anak.
- Perancangan buku interaktif ini berfokus pada anak usia 8 – 9 tahun yang ada di Jabodetabek.
- Materi pengajaran dalam buku ini berfokus pada organ tubuh manusia sesuai dengan materi pelajaran sekolah dasar.
- Target Primer :
 - Demografis : Anak usia 8 – 9 tahun, perempuan dan laki-laki, menengah ke atas
 - Psikologis : Anak yang aktif belajar
 - Geografis : Jabodetabek

1.4. Tujuan Akhir

Bertujuan untuk mengetahui perancangan buku ilustrasi interaktif yang dapat membantu anak memahami organ tubuh beserta fungsinya.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Penulis

Tugas Akhir merupakan salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Desain, serta dapat menambah pengetahuan penulis mengenai ilustrasi dan buku interaktif.

2. Target

Anak Usia 8 – 9 tahun dapat lebih mengerti tentang fungsi dan kegunaan anggota tubuh manusia serta dapat membantu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya materi pengenalan organ tubuh dan fungsinya.

3. Universitas

Laporan Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual terutama program studi Desain Grafis di Universitas Multimedia Nusantara.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Menurut Mulyana dan Solatun (2013) metode penelitian dibagi dua yaitu kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif merupakan metode penafsiran yang menggunakan beberapa metode tertentu untuk menelaah sebuah fenomena berdasarkan data yang diperoleh di lapangan (hlm. 5-7). Kualitatif memiliki beberapa metode yang umum dilakukan, yaitu wawancara, observasi, dan *focus group discussion*. Dalam perancangan ini untuk mengumpulkan data penulis menggunakan metode kualitatif, metode tersebut adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

1) Observasi

Observasi dilakukan di beberapa toko buku untuk mengamati seperti apa buku ilustrasi interaktif yang sekarang ini ada di pasaran. Penulis juga melakukan observasi secara langsung pada sekolah dasar untuk mengamati aktifitas anak selama belajar.

2) *Focus Group Discussion*

Penulis melakukan diskusi kelompok bersama anak usia 8 – 9 tahun.

Hal ini bertujuan untuk mengetahui *typeface*, karakter, gaya penggambaran dan warna seperti apa yang disukai anak.

3) Wawancara

Penulis akan melakukan tanya jawab secara langsung dengan para orangtua, pengajar dan psikolog. Hal ini dilakukan guna mendapatkan informasi dan data valid secara mendetail sesuai dengan rumusan masalah.

2. Data Sekunder

1) Studi Pustaka

Penulis mencari data pendukung yang dibutuhkan melalui buku, artikel, *e-book*, jurnal ilmiah dan media lainnya yang berhubungan dengan perancangan buku ilustrasi interaktif tentang pengenalan organ tubuh pada anak berusia 8 – 9 tahun.

2) Studi eksisting

Penulis menggunakan referensi dari buku-buku ilustrasi yang sudah ada atau dijual di pasaran. Dari studi eksisting, penulis menemukan referensi sebagai berikut :

- a. *Alice in The Wonderland : A Babylit Colors Primer* karya Jennifer Adams yang diterbitkan oleh Gibbs M Smith Inc pada 2012 sebagai referensi teknik dan pemilihan warna.

- b. Noah Big Boat : A Lift and Flap Book karya Allia Zobel N yang diterbitkan oleh Kregel Kidzone pada 2003 sebagai referensi teknik interaktif.
- c. Lift The Flap : Question and Answer about Universe karya Usborn sebagai referensi teknik interaktif.

1.7. Metode Perancangan Buku Ilustrasi

Menurut Kumar (2013) perancangan buku dilakukan melalui enam metode, yaitu identifikasi masalah, analisis, tujuan, *brainstorming*, evaluasi dan pelaksanaan (hlm 10-12).

1. Identifikasi Masalah

- 1) Anak memerlukan media interaktif untuk membantu proses pembelajaran.
- 2) Penyampaian materi pengenalan organ tubuh agar dapat diterima dengan baik oleh anak usia 8 – 9 tahun tersebut.

2. Analisis

Penulis melakukan analisa berdasarkan identifikasi masalah. Pertama-tama penulis melakukan proses observasi & wawancara dengan orang tua, pengajar dan psikolog untuk mendapatkan jawaban yang mendukung proses perancangan buku interaktif ini. Analisa juga berupa tentang warna-warna, ilustrasi serta elemen desain yang cocok untuk anak berusia 8 – 9 tahun.

3. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam tahap ini berupa perancangan buku ilustrasi interaktif tentang pengenalan organ tubuh beserta fungsinya yang tepat untuk anak berusia 8 – 9 tahun.

4. *Brainstorming*

Setelah mengidentifikasi, menganalisa dan menentukan tujuan, maka penulis melakukan *brainstorming* untuk pengembangan ide melalui bantuan *mind mapping* sesuai dengan data yang didapatkan.

5. Evaluasi

Penulis melakukan evaluasi terhadap ide dan konsep yang telah dilakukan.

6. Pelaksanaan

Penulis memasuki tahap proses pelaksanaan perancangan media interaktif dengan karakter, ilustrasi, warna dan elemen desain lainnya yang mendukung agar dapat membuat anak-anak tertarik. Pelaksanaan dari ide dan konsep dimulai dengan *brainstorming* pembuatan sketsa awal karakter, layout, serta membuat *dummy* buku interaktif.

UMMN

1.8. Skematika Perancangan

