



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

Perkembangan anak pada usia dini tentunya menjadi hal yang penting bagi orang tua, walaupun setiap anak memiliki kemampuan dan tahap perkembangan yang berbeda. Di dalam psikologi perkembangan dasar kepribadian seseorang terbentuk pada masa anak-anak, proses ini terjadi dalam diri anak ditambah dengan apa yang ia alami sampai bertumbuh dan berkembang menjadi dewasa.

Pada masa kanak-kanak awal atau pra sekolah (2-6 tahun) ada beberapa ciri perkembangan pada anak, salah satunya perkembangan motorik yaitu ditandai dengan bertambah matangnya perkembangan otak yang mengatur sistem syaraf otot sehingga membuat anak menjadi lebih aktif bergerak. Perubahan dari gerakan kasar ke gerakan halus memerlukan kecermatan dan kordinasi serta kontrol yang lebih halus. Keterampilan dan gerakan harus dilatih kecepatan, ketepatan dan keluwesannya.

Untuk melatih keterampilan ini diperlukan aktivitas yang dapat merangsang atau menstimulusnya contohnya seperti berjalan, melompat, berlari, keterampilan tangan seperti makan, mandi, mewarnai, menggambar, dan lain-lain. Aktivitas ini perlu didampingi oleh orang tua atau guru di sekolah. Menurut observasi terhadap beberapa anak yang berusia 5-7 tahun aktivitas yang paling sering dilakukan disekolah selain belajar menulis dan berhitung ialah mewarnai. Selain itu menurut hasil wawancara dengan Nunang Yuliansih selaku kepala sekolah Taman Kanak-Kanak menurutnya aktivitas seperti mewarnai, menggambar serta *craft* paling

disukai oleh anak-anak dan menurut beliau aktivitas seperti ini efektif terhadap anak-anak.

Sedangkan menurut hasil penelitian tim dari Rutgers University dan University of Virginia, Amerika Serikat. Anak-anak ternyata lebih cenderung tertarik dengan hewan, contohnya anak lebih memilih bermain dengan hewan dibandingkan dengan mainan. Mereka melakukan beberapa eksperimen yang melibatkan anak-anak. Penulis memilih media buku dikarenakan dengan buku anak dapat melakukan aktivitas secara langsung dan aktivitas yang dilakukan dapat menjadi beragam dan terkumpul menjadi satu. Informasi yang diberikan pun dapat lebih lengkap dan terstruktur. Selain itu penulis melakukan tanya jawab kebeberapa anak tentang hewan arktik dan ternyata banyak jenis hewan yang tidak mereka ketahui tetapi mereka menunjukkan rasa ingin tahunya.

Berdasarkan hasil observasi dan data yang ada penulis memilih tema hewan arktik agar anak lebih mengenal keragaman pengetahuan tentang hewan yang hidup di samudra arktik selain itu anak dapat berlatih mengklasifikasikan objek yang dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya. Oleh karena itu dibutuhkan aktivitas yang bervariasi untuk anak-anak seperti stensil, karena dari hasil observasi di toko buku pun hampir tidak ada buku aktivitas yang menggunakan media stensil ini. Penulis akhirnya memilih membuat Perancangan Buku Aktivitas Stensil “ Mengenal Hewan Arktik” sebagai tugas akhir dengan tujuan agar anak dapat belajar dengan aktivitas yang bervariasi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku aktivitas stensil “Mengenal Hewan Arktik” ?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

1. Merancang buku aktivitas stensil untuk anak:

Target Primer :

Geografis : Jabodetabek

Demografi

- Usia : 5-7 tahun

- Pendidikan : Taman kanak-kanak

- Kelas Ekonomi : Kelas menengah keatas

Target Sekunder : Orang tua

Geografis : Jabodetabek

Demografi

- Usia : 25-40 tahun

- Pendidikan : > Sekolah menengah atas

- Kelas Ekonomi : Kelas Menengah

Psikografi

Ketertarikan : Peduli terhadap perkembangan anak

2. Buku ini memuat visual ilustrasi dan teks yang dibuat untuk mendukung konten buku tersebut disertai halaman untuk melakukan aktivitas stensil dan dilengkapi dengan pola stensil hewan.

3. Temanya terbatas pada hewan di samudra arktik.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini perancangan buku aktivitas stensil “Mengenal Hewan Arktik”.

1.5. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Mengumpulkan data dan mengamati langsung dari masyarakat terutama anak-anak.

2. Studi Pustaka

Meninjau bahan tertulis seperti buku-buku, jurnal, maupun artikel yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir ini sehingga mendapatkan data, teori, ide dan pendapat dari penelitian maupun analisis yang dapat menambah referensi bagi penulis. Sumbernya berupa media cetak maupun *digital*.

3. Wawancara

Penulis melakukan wawancara terhadap ahli yang mengerti tentang perkembangan dan aktivitas anak

4. Kuisisioner

Penulis membuat beberapa pertanyaan seputar tentang topik, kemudian di sebarkan kepada masyarakat secara online.

1.6. Metode Perancangan

Tahapan Perancangannya adalah sebagai berikut :

1. Melakukan proses *brainstorming* pencarian masalah yang ada
2. Membuat perumusan masalah utamanya.

3. Melakukan studi pustaka
4. Melakukan pengumpulan data dari sumber yang relevan, melakukan observasi langsung terhadap perilaku masyarakat serta menyebarkan kuisisioner yang berhubungan dengan topik. Kemudian analisis data dengan deskriptif kualitatif.
5. Konseptual desain, menentukan tema buku.
6. Melakukan sketsa konsep desain buku, menentukan *page plan* tentang apa saja yang akan dibuat.
7. Sketsa yang telah dibuat masuk dalam proses desain digital, mulai dari cover, layout setiap halaman, ilustrasi, dan lain-lain. Termasuk membuat desain pola hewan untuk bonus.
8. Implementasi, buku yang telah dirancang penulis kemudian dicetak dan diterapkan kepada masyarakat.

1.7. *Timeline*

Kegiatan	FEB		MARET				APRIL				MEI				JUNI				
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<i>Topic</i>																			
<i>Research</i>																			
<i>Visual Reference</i>																			
<i>Sketching</i>																			
<i>Designing</i>																			
<i>Revision</i>																			
<i>Finalizing</i>																			
<i>Presentation</i>																			

1.8. Skematika Perancangan

