



### **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

Dongeng dari dulu menjadi media bagi orang tua dalam mengajarkan nilai moral kepada anak usia dini. Priyono (seperti dikutip Ardini, 2012) mendeskripsikan dongeng sebagai cerita khayalan atau cerita yang mengada – ada dan tidak masuk akal yang dapat ditarik manfaatnya. Salah satu jenis dongeng adalah fabel, yang menurut Sarumpaet (seperti dikutip Hapsari & Sumartini, 2016), merupakan cerita fantasi tentang binatang yang piawai berbicara, yang bersikap seperti manusia dan banyak digunakan sebagai lambang dan teladan tentang hidup manusia. Secara tidak langsung, cerita fabel juga disebut sebagai cerita moral (hlm. 14). Selain itu, Pelletier dan Beatty (2015) mengungkapkan fabel menggunakan karakter binatang sebagai karakter non-manusia untuk menjelaskan pengalaman manusia dalam bentuk metafora (hlm. 3). Abrar (2016) mengungkapkan fabel bermanfaat supaya anak mengenal nilai moral sebagai prinsip untuk membedakan perbuatan yang benar dan salah (hlm. 48).

Fabel pada dasarnya dibuat untuk mengenal nilai moral supaya bisa membedakan perbuatan baik dan salah, namun manfaat dari fabel tersebut tidak selalu diketahui atau dipahami oleh anak – anak. Pernyataan ini juga didukung oleh pernyataan Abrar (2016) yang menyebutkan kebanyakan anak – anak menganggap fabel sebagai tulisan untuk menghibur melalui tokoh binatang dan tidak mengetahui dan menyadari keberadaan nilai moral didalamnya (hlm. 48).

Menurut Fiona Damanik, seorang psikolog, mengungkapkan anak usia 4 – 8 tahun perlu diajarkan taat peraturan, kejujuran, menghargai teman, saling menolong, kerja sama, kebersihan dan kerapian, mengelola waktu, kesopanan berbicara dan tingkah laku, kepedulian, rajin belajar, kepatuhan pada orang tua, keadilan, dan tata krama. Selain itu dalam perkembangannya, anak juga perlu menerima pembelajaran dari sisi afektif, kognitif dan psikomotorik supaya bisa meningkatkan daya belajar dan mempelajari emosi mereka dalam hidup sehari – hari. Afektif, kognitif, dan psikomotorik merupakan ketiga domain (ranah kawasan) dari pengembangan Taksonomi Bloom yang menjelaskan tentang teori pembelajaran.

Fabel saat ini diminati anak bukan karena nilai moral ceritanya, melainkan karena kesukaan mereka pada rupa binatang, gambar, dan warna. Hasil statistik kuesioner yang penulis sebar menunjukkan 40% responden menjawab anak – anak menyukai cerita bertema binatang karena rupa binatang, sedangkan 27% karena gambar dan warna dalam buku tersebut. Fabel secara moral tidak tersampaikan karena media buku fabel masih dalam buku berisi dominan gambar dengan beberapa baris tulisan.

Untuk menarik perhatian anak dalam mengajarkan moral melalui fabel, diperlukan suatu strategi, salah satunya melalui origami. Nugraha dan Muliatsih (2013) mengungkapkan origami bisa merangsang motorik halus pada anak melalui melipat kertas sekaligus mengembangkan kreativitas dan imajinasi mereka untuk memiliki rasa ingin tahu dan mencetuskan gagasan sendiri (hlm. 184). Meski origami memiliki banyak manfaat, kenyataannya buku petunjuk

origami jarang tersedia di berbagai toko buku. Penulis hanya menemukan 3 buku petunjuk origami dalam beragam tema, seperti dekorasi dan pesawat saat observasi ke beragam toko buku.

Berdasarkan permasalahan tersebut, pada tugas akhir ini penulis akan merancang buku dongeng fabel dengan origami untuk anak – anak agar menanamkan moral kepada anak.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang sebuah buku dongeng fabel dengan origami untuk menanamkan moral pada anak usia 4 – 8 tahun?

### **1.3. Batasan Masalah**

Penulis akan melakukan perancangan buku dongeng bertema fabel dengan origami untuk anak – anak, ditambah dengan instruksi cara melipat origami. Target *audience* untuk perancangan tersebut sebagai berikut.

#### **1.3.1. Primer**

##### **1. Demografis**

- Usia : Anak 4 – 8 tahun karena usia tersebut anak – anak masih mengasah keterampilan motorik halus.
- Gender : laki – laki dan perempuan.
- Pendidikan : TK dan SD.

##### **2. Geografis**

Anak – anak di daerah perkotaan Tangerang.

### 3. Psikografis

- Masih dalam tahap pengenalan motorik halus
- Masih banyak bertanya.
- Eksplorasi terhadap hal – hal baru.

#### 1.3.2. Sekunder

##### 1. Demografis

- Usia : Orang dewasa usia kerja 20 – 40 tahun.
- Gender : laki – laki dan perempuan.
- Profesi : berumah tangga.
- Sudah berkeluarga.

##### 2. Geografis

Daerah perkotaan di Tangerang.

##### 3. Psikografis

- Perhatian pada perkembangan anak.
- Memilih media informasi yang mudah dipahami anak.
- Masih menemani anak saat bermain.

#### 1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah buku dongeng fabel dengan origami untuk menanamkan moral pada anak usia 4 – 8 tahun.

#### 1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini memiliki beberapa manfaat yang terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Penulis

Perancangan tugas akhir ini memberikan manfaat bagi penulis sebagai pengalaman penulis dalam membuat buku dongeng fabel dengan origami, sehingga penulis bisa mengetahui proses yang dilewati dalam membuat buku dongeng fabel. Perancangan ini juga menambah pengetahuan penulis dalam origami dan dongeng fabel.

2. Orang lain

Perancangan tugas akhir ini memberikan manfaat bagi orang lain sebagai media untuk mengajarkan moral sekaligus kognitif, afektif, dan psikomotorik pada anak.

3. Universitas

Perancangan tugas akhir ini memberikan manfaat bagi universitas sebagai pengetahuan sehingga menjadi referensi bagi mahasiswa angkatan selanjutnya yang sedang mengerjakan tugas akhir.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA