

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peran imajinasi bagi anak-anak bagaikan alam mimpi yang membuat hasil gambar mereka bernuansa dongeng. Menurut Tabrani (2014), menggambar merupakan sarana anak dalam berkomunikasi sebelum mereka dapat menulis. Pada umumnya, setiap manusia terlahir dengan kemampuan berimajinasi yang kreatif. Namun, proses perkembangan tersebut memiliki tahapan yang berbeda pada masing-masing anak (Tabrani, 2014). Proses pembelajaran menggambar pada anak menjadi salah satu hal yang penting, dikarenakan dapat membantu perkembangan kognitif dalam berimajinasi, proses kreatif, berkomunikasi, sosial, serta berpikir kritis (Awalini *et al.*, 2023). Perkembangan tersebut dapat dilihat oleh guru, orang tua, atau wali melalui hasil gambar yang dibuat oleh anak-anak secara bertahap (Istanto, 2020). Namun diketahui masih banyak anak yang tidak antusias dalam membuat karya seni dengan imajinasinya karena metode pembelajaran yang instruktif (Ramdani *et al.*, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan di Taman Kanak-kanak Mutiara, proses pembelajaran menggambar yang dialami anak-anak masih mengalami kendala, seperti kurangnya eksplorasi, meniru karya teman, dan mencorat-coret tanpa pola. Salah satu kendalanya adalah metode pengajaran yang didominasi oleh guru kepada anak dan kegiatan pembelajaran menggambar yang instruktif. Dewi (2023) juga menyatakan bahwa masih banyak guru yang kesulitan dalam menstimulasi imajinasi anak, sehingga banyak yang cepat bosan saat kegiatan tersebut berlangsung (Ramdani *et al.*, 2024). Akibatnya, anak-anak sulit menggambar sesuai dengan imajinasinya dan ingin segera menyelesaikan pembelajaran menggambar untuk bermain (Asma'urrahman *et al.*, 2024). Menurut teori Varela, Rosch, dan Thompshon (1991), proses kognitif yang ada pada anak lebih mudah terstimulasi melalui objek dasar, melibatkan sensoris, dan membiarkan anak-anak untuk eksplorasi tanpa instruksi yang formal.

Proses belajar mengajar tidaklah mudah tanpa adanya media pendukung yang dapat menstimulasi imajinasi anak (Kamala *et al.*, 2023). Media utama pembelajaran menggambar yang digunakan di Taman Kanak-kanak terbatas pada buku yang disediakan oleh dinas pendidikan dengan karakteristik umum dan tema tertentu (Setiawan *et al.*, 2023). Hal tersebut dapat menghambat stimulasi imajinasi anak (Primawati, 2023). Hal ini juga diperkuat dengan hasil *pre*-kuesioner yang disebarkan kepada 34 orang tua anak. Diketahui bahwa dominan 30% orang tua menyatakan kurangnya media pembelajaran menggambar yang melibatkan anak secara langsung dan 26.7% responden lainnya menyatakan anak cepat bosan dengan media yang digunakan. Padahal, pembelajaran seni dapat digabungkan dengan permainan untuk meningkatkan ketertarikan anak (Dewi, 2023).

Penting bagi anak usia 5-6 tahun untuk mengikuti proses pembelajaran menggambar yang memiliki peran dalam perkembangan imajinasi (Awalini *et al.*, 2023). Kemampuan berimajinasi anak diperlukan untuk membantu mereka berpikir dan menghasilkan gagasan ketika mereka masuk Sekolah Dasar (Zultrianti *et al.*, 2023). Maka dari itu, diperlukan sarana dan metode yang tepat untuk menstimulasi aktivitas motorik anak dalam menggambar dan berimajinasi (Restian, 2020). *Learning by playing* dengan interaktivitas yang mengajak anak terlibat dalam proses belajar menjadi salah satu metode yang dapat diberikan (Rosch, 1975).

Keterbatasan variasi media dalam kegiatan pembelajaran dapat diatasi dengan merancang sebuah media *supplementary*. Hal ini ditujukan untuk melengkapi media belajar utama berupa buku aktivitas dengan metode *learning by playing* yang mengacu pada pembelajaran menggambar terhadap anak usia 5-6 tahun (Tabrani, 2014). Perancangan ini diawali pada Taman Kanak-kanak khusus sebelum diterapkan ke umum, tujuannya untuk pengamatan yang spesifik dan mendapatkan kesimpulan objektif (Rusmini *et al.*, 2024). Melalui buku aktivitas, anak dapat menuangkan imajinasinya, belajar, sekaligus bermain (Cikal, 2023). Buku ini dapat mendukung guru di Taman Kanak-kanak dalam proses pembelajaran menggambar yang interaktif. Harapannya, media informasi yang dirancang dapat menstimulasi imajinasi anak dalam menggambar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melalui pemaparan latar belakang yang ada pada sub bab sebelumnya, ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pembelajaran menggambar di Taman Kanak-kanak masih berfokus pada media konvensional, sehingga membatasi anak dalam melakukan eksplorasi.
2. Minimnya media pembelajaran menggambar yang variatif di Taman Kanak-kanak untuk melibatkan anak secara langsung dalam menstimulasi imajinasi anak secara aktif dan interaktif.

Maka dari itu rumusan masalah yang ditentukan sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku aktivitas untuk menstimulasi imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang sudah dipaparkan, perancangan buku aktivitas menggambar ini diarahkan kepada target primer yaitu, guru dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 35-45 tahun, bertempat tinggal di Tangerang, dengan SES B. Selain itu, terdapat pula target sekunder yaitu, anak dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 5-6 tahun, bertempat tinggal di Tangerang, dengan SES B-A. Dalam hal ini, penulis menggunakan metode instruksi *visual*, permainan, karakter dan *storytelling* sebagai strategi pengembangan buku. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi dengan pembuatan buku aktivitas menggambar anak yang di dalamnya terdapat sebuah karakter untuk mengajak anak menjelajahi permainan yang berkaitan dengan menggambar secara bebas sesuai dengan imajinasi mereka. Buku ini juga dilengkapi dengan bahasa atau instruksi yang sederhana untuk memudahkan anak dalam memahami tugas-tugas yang disediakan dengan bermain dan menggambar.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Sesuai dengan rumusan masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, tujuan penulis adalah membuat perancangan buku aktivitas untuk menstimulasi imajinasi anak dalam proses pembelajaran menggambar.

## 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan dilaksanakannya tugas akhir ini, terdapat dua manfaat di dalamnya sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis:

Hasil dari perancangan ini memiliki manfaat sebagai usaha dalam mengembangkan dan mendukung pertumbuhan imajinasi anak di usia 5-6 tahun melalui proses belajar menggambar yang melibatkan anak secara langsung, seperti buku aktivitas. Selain itu, diharapkan juga perancangan ini dapat dijadikan acuan oleh orang lain dalam perancangan berikutnya dengan topik atau media yang serupa dengan topik ini.

### 2. Manfaat Praktis:

Melalui perancangan ini, diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mahasiswa lainnya yang ingin mengangkat pilar informasi DKV dan sebagai dokumen arsip Tugas Akhir yang dilaksanakan di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, hasil dari perancangan buku aktivitas ini dapat dijadikan referensi bagi penerbit yang ingin mengangkat topik atau media yang serupa.

