

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era digital saat ini, aktivitas yang melibatkan keterampilan kreativitas dan imajinasi secara langsung pada anak pra remaja semakin menurun. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya ketergantungan anak terhadap perangkat digital dan hiburan berbasis teknologi (Herwegen, 2024). Meskipun teknologi menawarkan konten hiburan secara digital, penggunaan yang berlebihan dapat menghambat perkembangan kreativitas berbasis aktivitas motorik yang penting bagi tumbuh kembang anak, khususnya dalam aspek berpikir kritis, pemecahan masalah, serta penguatan ekspresi dan kepercayaan diri (Tocci et al., 2022). Dari sini, peran dan perhatian orang tua diperlukan pada tumbuh kembang anak.

Pada aspek berpikir kritis dan pemecahan masalah untuk anak terutama pada usia 8-12 tahun dipengaruhi juga dari tahap perkembangan kognitif dan emosional yang lebih kompleks, sehingga membutuhkan aktivitas yang mampu merangsang kreativitas secara lebih mendalam yang berpengaruh dalam melatih anak untuk berpikir kritis dan pemecahan masalah (Shevchenko, 2020, h. 67). Pada rentang usia ini, anak lebih tertarik pada kegiatan kreatif yang menstimulasi aspek motorik, seperti merajut, bermain musik, dan olahraga (Wahidah, 2022). Merajut merupakan aktivitas yang tidak hanya melatih koordinasi tangan dan mata, tetapi juga meningkatkan fokus, ketelitian, serta memberikan efek positif pada psikologis dan kognitif anak (We Are Knitters, 2024; Lamont, 2019, h. 7). Berdasarkan penelitian Lamont dan Ranaweera, merajut memiliki pengaruh psikologis yang positif dan menghasilkan perasaan tenang serta pencapaian diri yang lebih besar dibandingkan aktivitas seperti bermain musik (Lamont, 2019, h. 7). Sementara itu, aktivitas fisik seperti olahraga umumnya hanya memberikan dampak pada kondisi fisik dan sosial, tanpa secara langsung melatih kemampuan kognitif serta regulasi emosi anak.

Namun demikian, hingga saat ini masih banyak anak pra remaja maupun orang tua dari anak yang belum menyadari manfaat merajut sebagai sarana untuk menstimulasi kreativitas dan perkembangan kognitif anak. Menurut Lia (2018), dalam Henidar, 2019), anak-anak yang telah terpapar kemajuan teknologi justru menunjukkan ketertarikan terhadap kegiatan yang bersifat interaktif, melibatkan tubuh serta indera secara langsung, seperti meraba objek atau berhitung secara konkret. Tidak hanya itu, tetapi juga melalui cerita dan imajinasi yang mendukung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan tersebut, salah satunya adalah buku cerita interaktif. Media ini memiliki potensi untuk menyampaikan informasi secara menarik, membimbing anak melalui langkah-langkah aktivitas secara visual dan terstruktur, serta mendukung perkembangan kreativitas berbasis motorik secara lebih efektif dan menyenangkan sejak dini dengan menggabungkan elemen naratif dan merajut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah buku cerita interaktif yang menggabungkan elemen naratif dan panduan merajut untuk pemula. Media ini tidak hanya memberikan stimulasi imajinatif melalui cerita, tetapi juga melatih keterampilan motorik halus secara langsung melalui aktivitas merajut. Dengan demikian, anak diajak belajar dengan berkreasi dengan panduan dan informasi merajut yang diselingi oleh narasi yang menstimulus imajinatif. Upaya ini mendukung program pemerintah dalam meningkatkan literasi dan kreativitas anak, sebagaimana tercantum dalam Merdeka Belajar episode 23 dan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 (Almirasyah dkk., 2022, h. 12).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari paparan latar belakang di atas, berikut merupakan rumusan masalah yang ditemukan:

1. Kurangnya kreativitas berbasis aktivitas merajut dan penggunaan teknologi yang berlebihan pada anak yang menimbulkan berkurangnya kemampuan untuk fokus pada anak.
2. Kurangnya media yang berfokus dalam informasi mengenai hubungan kegiatan merajut dengan perkembangan *skill* kreativitas fisik.

Berdasarkan rangkuman di atas, maka berikut adalah pertanyaan yang dapat penulis ajukan untuk proses perancangan: Bagaimana perancangan buku interaktif mengenai meningkatkan kreativitas anak dengan merajut yang dapat diakses dan efektif bagi anak usia 8-12 tahun?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah didapatkan, maka target perancangan buku interaktif ditujukan kepada semua jenis kelamin, Generasi *Alpha* usia 8-12 tahun, pendidikan sekolah dasar, SES B-A, dan berdomisili di Jabodetabek. Target kedua perancangan adalah Generasi *Millennial* usia 30-40 tahun dengan pendidikan minimal Sekolah Menengah Atas yang ditujukan kepada ibu atau bapak rumah tangga dan karyawan swasta. Selain itu, ketertarikan dengan merajut atau pernah mencoba merajut. Objek perancangan akan difokuskan kepada media informasi yang diberikan tentang hubungan kreativitas dengan merajut dengan pendekatan perancangan buku interaktif ilustrasi dengan narasi dengan panduan merajut. Konten yang akan diangkat dalam buku interaktif ini adalah berisikan informasi terkait hubungan kegiatan merajut dengan kemampuan kreativitas anak dalam kegiatan sehari-hari.

### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk merancang buku kepada anak dan orang tua yang memberikan pengertian, pemahaman, dan informasi terkait mengembangkan *skill* kreativitas anak dengan merajut untuk meningkatkan kemampuan dasar anak.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat Tugas Akhir dibagi menjadi 2 bagian, dibagi menjadi 2 sub bagian:

#### **1. Manfaat Teoretis:**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi khazanah dalam ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi terkait meningkatkan kemampuan *skill* kreativitas anak melalui kegiatan merajut

melalui media yang informatif dan interaktif, seperti buku. Sepatutnya buku interaktif yang dirancang dapat menjadi referensi bagi penelitian lainnya yang lebih mendalam dan dapat menjadi acuan untuk media informasi interaktif lainnya.

## 2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi universitas, dosen, dan peneliti lainnya mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan buku informasi interaktif. Perancangan ini juga dapat bermanfaat sebagai acuan bagi peneliti dan mahasiswa lainnya yang ingin melakukan perancangan dalam buku interaktif untuk anak dan orang tua yang efektif dan topik rajutan atau kegiatan merajut serta kreativitas anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi dan arsip yang berguna bagi Universitas Multimedia Nusantara.

