

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini berada pada periode *golden age*, yaitu masa di mana anak mengalami perkembangan fisik, kognitif dan sosial yang terjadi sangat pesat, sehingga menjadi momen penting yang menentukan pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan (Chusna, 2017, h.3). Pada tahap perkembangan ini, anak usia dini memerlukan media stimulasi yang tepat untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya, khususnya pada kemampuan motorik anak. Oleh karena itu, orang tua memiliki peran penting dalam memfasilitasi kebutuhan stimulasi anak (Mahmud, 2018, h. 77). Salah satu bentuk stimulasi yang dapat diberikan adalah kegiatan bermain sederhana yang dapat dihubungkan dengan aktivitas peduli lingkungan, seperti membuat mainan daur ulang kardus, karena bermain dapat merangsang rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterampilan eksplorasi anak (Mulyati, 2019, h. 289). Dengan demikian, kegiatan membuat mainan daur ulang limbah kardus berpotensi besar untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif, motorik, dan sosial emosional anak pada masa ini.

Meskipun mainan daur ulang kardus bermanfaat bagi perkembangan anak, banyak orang tua belum memahaminya dan lebih memilih media bermain yang praktis (Suci N, 2019, h.93). Hal ini berisiko mengurangi keterlibatan orang tua yang dapat menghambat perkembangan anak (Widyadhana & Mashudi, 2024, h.4689). Berdasarkan hasil observasi di toko buku dan internet menunjukkan buku panduan mainan daur ulang kardus masih sulit ditemukan, sebagian besar hanya berfokus pada panduan keterampilan lain seperti origami, menyulam, atau memasak. Hal tersebut menunjukkan masih terbatasnya sumber informasi mengenai pemanfaatan kardus sebagai mainan daur ulang. Buku berjudul “Tutorial Mainan Kardus” yang diterbitkan Pustaka RMA membahas tentang topik ini. Namun visualisasinya kurang membantu orang tua dalam membaca sambil

mengikuti instruksi, dan kurang sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang mudah putus asa, cepat bosan, serta memiliki rentang perhatian yang pendek (Tatminingsih & Cintasih, 2016). Akibatnya, media pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan menyebabkan rendahnya minat dan anak kehilangan kesempatan mendapatkan stimulasi yang sesuai untuk perkembangannya.

Stimulasi yang kurang tepat, memperbesar kemungkinan anak mengalami gangguan perkembangan hingga usia remaja dan dewasa, serta berkontribusi pada peningkatan jumlah kasus gangguan motorik pada anak di Indonesia (Setyaningsih & Wahyuni, 2021, h.116). Dalam hal ini, keterlibatan orang tua sangat penting dalam proses penumbuhan karakter anak melalui kegiatan bermain. Kurangnya keterlibatan orang tua dapat menyebabkan kebingungan pada anak dan menghambat proses penumbuhan karakter (Nabila et al., 2023, h.1107). Oleh karena itu, keterlibatan orang tua sangat penting dalam menanamkan kebiasaan peduli lingkungan sejak dini (Ariani & Riza, 2019, h.320), melalui pemanfaatan kardus sebagai mainan daur ulang. Kegiatan tersebut tidak hanya mendukung perkembangan secara motorik, kognitif, dan sosial, tetapi juga menjadi bagian dari edukasi anak untuk memahami nilai keberlanjutan sejak dini.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, salah satu solusi yang ditawarkan yaitu merancang media informasi berupa buku panduan membuat mainan daur ulang kardus, yang tidak hanya berisi instruksi teknis pembuatan, tetapi dilengkapi dengan elemen *storytelling* untuk membangun imajinasi dan pemahaman anak, serta berperan untuk memunculkan interaksi percakapan antara orang tua dan anak yang dapat meningkatkan kualitas *bonding* melalui kegiatan bermain. Penyajian informasi melalui media cetak efektif membantu pembaca mengingat informasi (Ananda et al., 2019, h.287). Ilustrasi berperan dalam merangsang imajinasi dan memperkuat pemahaman anak (Hidayat, 2021, h.2), sedangkan penggunaan *storytelling* membuat proses belajar menjadi lebih hidup dan hangat (Anggraini et al., 2021, h.23). Dengan demikian, buku panduan ini dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, berikut ini masalah yang ditemukan oleh penulis, yakni:

1. Kurangnya keterlibatan orang tua dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak dengan media yang sesuai berpotensi menghambat perkembangan anak pada masa *golden age*.
2. Minimnya media informasi terkait pemanfaatan limbah kardus sebagai mainan daur ulang menyebabkan terbatasnya keterlibatan orang tua dalam memfasilitasi kegiatan bermain anak usia dini.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana perancangan buku panduan pemanfaatan kardus sebagai mainan daur ulang untuk anak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada orang tua usia 30-35 tahun yang berperan dalam menentukan dan mendampingi aktivitas bermain anak usia 4-6 tahun. Kategori SES B, berdomisili di DKI Jakarta yang memiliki kesibukan, dan cenderung memilih gawai sebagai sarana bermain anak. Menggunakan metode *storytelling*, dengan ruang lingkup perancangan yang dibatasi seputar desain buku panduan membuat mainan daur ulang berbasis limbah kardus sebagai aktivitas fisik berbasis pengenalan peduli lingkungan yang ditunjukkan kepada orang tua dan anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah untuk membuat perancangan buku panduan pemanfaatan kardus sebagai mainan daur ulang untuk anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu upaya mengoptimalkan perkembangan anak melalui kegiatan fisik berbasis pengenalan peduli lingkungan melalui media informasi. Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah keilmuan Desain Komunikasi Visual, khususnya terkait penerapan media informasi sebagai medium pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini, serta memberikan wawasan baru tentang pemanfaatan metode *storytelling* dalam panduan pembuatan mainan daur ulang.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini memberikan penulis pemahaman dan keterampilan baru dalam merancang media informasi. Hasil dari perancangan ini dapat menjadi referensi bagi dosen, peneliti, mahasiswa atau pihak lainnya mengenai pilar informasi DKV, khususnya pada perancangan buku panduan dengan penerapan metode *storytelling* dengan topik pengolahan limbah kardus menjadi mainan daur ulang untuk anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait pelaksanaan Tugas Akhir.

