

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Crochet merupakan salah satu teknik merajut yang dilakukan dengan menggunakan satu alat berupa kait (*hook*) dengan bentuk yang melengkung pada bagian ujungnya. *Crochet* memanfaatkan benang wol sebagai bahan utama untuk menghasilkan berbagai produk rajutan, seperti pakaian dan kerajinan lainnya (Putra et al., 2023, h.16). Selain sebagai aktivitas kerajinan tangan, kegiatan *Crochet* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas serta melatih keterampilan motorik halus dan koordinasi khususnya pada anak-anak di usia 7-11 tahun. (Hidayah et al., 2025, h.128). Di mana dalam aktivitas merajut terdapat keterlibatan koordinasi tangan dan mata yang intens serta gerakan tangan yang tepat, sehingga hal ini turut berperan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak (Wahidah & Handayani, 2022, hlm. 163-173).

Namun, berdasarkan data dari WHO (*World Health Organization*), secara global sekitar 5-25% anak usia dini mengalami gangguan pada motorik halus dan disfungsi otak minor. Menurut jurnal penelitian Indonesia yang diambil dari dua rumah sakit di Jakarta, tercatat 11,3% anak mengalami keterlambatan motorik halus (Kemenkes, 2022). Motorik halus merupakan kemampuan untuk mengoordinasikan penggunaan otot-otot kecil, seperti jari dan tangan yang menuntut ketelitian serta koordinasi mata dan tangan (Sumantri dalam Azurah, 2023, h. 189). Adanya keterlambatan perkembangan motorik halus pada anak akan berdampak pada kesulitan anak dalam menguasai keterampilan menggunakan alat tulis dan terbatasnya kemampuan anak dalam melakukan kegiatan menggambar serta berhitung (Nirwana, 2024, h. 2).

Berdasarkan pra-wawancara yang dilakukan penulis kepada 2 orangtua yang memiliki anak di usia 7-11 tahun ditemukan masih sedikitnya variasi pembelajaran yang diketahui untuk meningkatkan keterampilan motorik halus

anak. Menurut Piaget dalam Dani (2025, h. 46) anak di usia 7–11 tahun berada di masa akhir kanak-kanak atau berada di tahapan konkret operasional di mana anak sudah mampu untuk berpikir secara logis, memecahkan masalah, mengabungkan atau membedakan benda serta memahami realita. Sehingga diperlukan pembelajaran dalam mengoptimalisasikan motorik halus mereka dengan menggunakan pengalaman belajar yang nyata, salah satunya seperti dalam kegiatan *crochet*.

Media informasi memiliki peran penting dalam memberikan edukasi kepada orang tua maupun anak mengenai kegiatan *Crochet* sebagai bentuk stimulasi perkembangan. Melalui penyampaian informasi yang tepat, aktivitas *Crochet* dapat diperkenalkan sebagai kegiatan yang tidak hanya bersifat kreatif tetapi juga efektif dalam melatih koordinasi tangan dan jari. Kegiatan ini dinilai mampu meningkatkan keterampilan motorik halus anak karena melibatkan gerakan terkontrol, koordinasi mata-tangan, serta ketelitian dalam setiap tahapan merajut (M. W. Rochmah et al., 2024, h. 1–7). Namun, masih terbatasnya ketersediaan informasi terkait kegiatan *Crochet* yang dapat berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak, terutama yang dapat dijadikan panduan oleh orang tua. Sementara itu, orang tua memiliki peran utama dan menjadi pihak pertama yang bertanggung jawab dalam menunjang proses tumbuh kembang anak (Sinta et al., 2024, h. 385).

Sebagai langkah untuk dapat mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak, media informasi yang dapat menjadi sarana efektif untuk menyebarkan edukasi tentang kerajinan *Crochet*. Media buku interaktif dipilih karena merupakan media pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif melalui berbagai elemen visual. Penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat materi secara menyenangkan, sehingga efektif digunakan pada anak-anak serta berperan dalam mengembangkan keterampilan motorik halus (Salsabilah 2025, h. 1-2).

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Kurangnya alternatif stimulasi motorik halus dalam aktivitas bermain anak yang berpotensi menghambat optimalisasi perkembangan mereka.
2. Orang tua tidak mengetahui *Crochet* dapat menjadi kegiatan alternatif untuk stimulus motorik halus anak
3. Terbatasnya media informasi pembelajaran mengenai *Crochet* yang dapat membantu melatih keterampilan motorik halus anak

Oleh karena itu, penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana perancangan buku interaktif berbasis edukasi kerajinan *Crochet* untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada orang tua usia 30–45 tahun yang memiliki anak usia 7–11 tahun di daerah Jabodetabek, dengan psikografis orang tua yang belum memahami bahwa kegiatan *crochet* dapat meningkatkan keterampilan motorik anak mereka. Menggunakan media buku interaktif melalui metode *Design Thinking*. Ruang lingkup perancangan akan terbatas pada desain media informasi mengenai tutorial kerajinan *Crochet* yang mencakup teknik pembuatannya, alat yang digunakan dan manfaat yang dapat diperoleh untuk meningkatkan motorik halus anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat perancangan buku interaktif untuk meningkatkan keterampilan motorik pada anak.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang di harapkan dari perancangan tugas akhir dibagi menjadi dua bagian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi serta bahan kajian dalam bidang ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam pembahasan terkait upaya meningkatkan keterampilan motorik pada anak.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam perkembangan keterampilan motorik dan kreativitas anak, sekaligus menjadi referensi akademik bagi mahasiswa lain serta sumber informasi bagi orang tua mengenai pentingnya tumbuh kembang anak. Bagi penulis, perancangan ini berfungsi sebagai sarana pengembangan kompetensi desain dan pemenuhan persyaratan akademis untuk meraih gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara.

