

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring bertumbuh dan berkembangnya anak, anak mengalami dan menemukan fenomena-fenomena di sekitarnya, yang turut mendorong proses perkembangan dalam diri anak. Pada usia tahun pertama (0-12 bulan), tingkat pertumbuhan otak anak tergolong sangat pesat, karena di masa ini anak mulai mampu menyerap apapun di sekitarnya, seiring dengan perkembangan otaknya. Dirujuk dari artikel *First Thing First*, sebuah lembaga perawatan anak pertama di Amazon, anak-anak sebenarnya mulai mengembangkan koneksi otak sejak lahir melalui aktivitas sehari-hari. Mereka membangun hubungan ini melalui interaksi positif dengan orang tua dan lingkungan sekitar, memanfaatkan indera mereka untuk berinteraksi dengan dunia di sekitar. Pengalaman rutin yang dialami anak-anak kecil memiliki peran penting dalam membentuk koneksi-koneksi otak yang akan terbentuk dan bertahan sepanjang hidup mereka. Jumlah serta kualitas perawatan, stimulasi, dan interaksi yang diterima dalam tahun-tahun awal kehidupan akan membentuk perbedaan dalam perkembangan anak, menghasilkan perbedaan kemampuan pada setiap tahap usia.

Perkembangan otak dan kognitif manusia sangat bergantung pada stimulasi dan makanan bergizi yang diberikan sejak tahun pertama kelahiran. Otak manusia dibagi menjadi dua kategori fungsional, yaitu bagian otak yang berfungsi sebagai saluran komunikasi dan bagian otak yang berfungsi untuk berpikir dan mengatur mekanisme tubuh (Hagins & Rundle, 2016). Memberikan stimulasi pada masa kanak-kanak merupakan kegiatan yang sangat penting untuk memaksimalkan fungsi otak. Kurangnya rangsangan pada aspek-aspek tertentu akan berakibat fatal, yaitu kurangnya kemampuan pada aspek perkembangan yang tidak dirangsang, misalnya kekurangan kosa kata, kemampuan motorik yang buruk, atau kesulitan dalam gerak tubuh (Martani, 2012).

Meningkatkan daya ingat anak memerlukan dedikasi jangka panjang dan memadukan berbagai metode. Kecerdasan pada anak adalah hasil dari gabungan kemampuan sentuhan, sensorik, visual, lisan, dan pendengaran. Memanfaatkan semua indera ini secara optimal dapat memajukan kemampuan ingatan. Melalui perkembangan kemampuan sensorik, anak diaktifkan untuk mengenal dan memisahkan objek berdasarkan bentuk, warna, suara, serta tekstur, yang selanjutnya akan tertanam dalam ingatannya.

Di masa sekarang ini, sudah ada beragam menstimulus perkembangan anak sejak usia dini. Orang tua tidak jarang menggunakan alat bantu untuk mendukung kegiatan belajar sambil bermain bersama anak. Ada beberapa metode yang bisa dicoba oleh orang tua untuk meningkatkan daya ingat anak dengan menstimulus indera mereka, salah satunya menggunakan *softbook*. *Softbook* yang digunakan bisa bertemakan apa saja, disesuaikan dengan usia anak. Akan sangat baik, jika *softbook* memiliki paduan warna yang cukup kontras sehingga memudahkan anak membedakan warna sekaligus meningkatkan daya ingat anak terhadap jenis-jenis warna secara lebih mudah. Ilustrasi-ilustrasi yang terdapat pada *softbook* dapat menjadi objek bagi orang tua dan anak untuk berkomunikasi, merangsang pendengaran anak selama ibu mendeskripsikan ilustrasi, serta merangsang anak mengenali bentuk-bentuk objek yang dilihatnya.

Menurut Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Hasnida (2015:34), mereka menyiratkan bahwa ada beragam media yang bisa digunakan untuk pembelajaran dari anak-anak hingga dewasa. Media tersebut termasuk buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film*, dan gambar. Dengan dasar yang serupa dengan buku tradisional, *softbook* diciptakan dengan bahan, bentuk, serta tekstur yang berbeda. Inovasi dilakukan pada *softbook* ini agar fungsi dasarnya dapat dikombinasikan dengan rangsangan sensorik. Hasilnya, anak-anak dapat dengan lebih mudah distimulasi melalui satu media yang memberikan berbagai keuntungan.

Sensory softbook dirancang untuk menstimulus kemampuan indera peraba anak sejak usia 0-24 bulan, karena *sensory softbook* berisikan objek-objek dengan tema-tema tertentu yang bentuknya tiga dimensi, dan terbuat dari bahan kain. Dengan *sensory softbook*, anak dapat merasakan tekstur setiap objek yang diraba, kemudian otak terstimulasi untuk mengenal. Jika hal ini dilakukan berulang-ulang, maka kemampuan sensor anak dalam membedakan tekstur semakin meningkat. Apabila ini terjadi, maka otak akan terstimulasi untuk mengingat. Sehingga, dalam jangka panjang, anak dapat membedakan berbagai jenis tekstur sekaligus warna, bentuk, dan mengenal objek yang sudah pernah ia lihat sebelumnya di dalam *sensory softbook*.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diperlukan upaya untuk merancang *sensory softbook* untuk meningkatkan daya ingat anak usia 0-24 bulan.
2. Diperlukan perancangan beberapa fitur atau komponen sensoris untuk dapat mengoptimisasi eksplorasi sensoris anak usia 0-24 bulan.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di wilayah Kabupaten dan Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat.
2. Penelitian dilakukan mulai dari bulan September 2022-Mei 2023.
3. Penelitian berfokus pada anak usia 0-24 bulan.
4. Penelitian berfokus pada *sensory softbook* yang digunakan untuk meningkatkan daya ingat anak usia 0-24 bulan.

1.4. Rumusan Masalah

Pada usia tahun pertama (0-12 bulan), tingkat pertumbuhan otak anak tergolong sangat pesat, karena di masa ini anak mulai mampu menyerap apapun di sekitarnya. Meningkatkan memori pada anak memerlukan usaha yang panjang, diperlukan beberapa metode yang dikombinasi untuk meningkatkan memori, salah satunya yaitu sensoris. Melalui pengembangan kemampuan sensorik anak, anak dirangsang untuk mampu mengenal, membedakan objek dari segi bentuk, warna, bunyi, dan tekstur kemudian melekat di dalam ingatannya. Ada beberapa metode yang bisa dicoba oleh orang tua untuk meningkatkan daya ingat anak dengan menstimulus indera mereka, salah satunya menggunakan *softbook*. *Softbook* yang digunakan bisa bertemakan apa saja, disesuaikan dengan usia anak. Akan sangat baik, jika *softbook* memiliki paduan warna yang cukup kontras sehingga memudahkan anak membedakan warna sekaligus meningkatkan daya ingat anak terhadap jenis-jenis warna secara lebih mudah.

1.5. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat apa saja didalam *sensory softbook* untuk anak usia 0-24 bulan?
2. Bagaimana desain *sensory softbook* yang efektif untuk meningkatkan daya ingat anak usia 0-24 bulan?

1.6. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menstimulasi kognitif jenis meningkatkan daya ingat dan sensorik pada anak usia 0-24 bulan.

2. Untuk menghasilkan alat permainan edukatif berbentuk *softbook* yang menarik dan dapat meningkatkan daya ingat anak usia 0-24 bulan.

1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan

Dapat memberikan kontribusi keilmuan pada jurusan Desain Produk atau jurusan lainnya yang berkaitan dengan proyek penelitian dalam hal perancangan, landasan teori dan konsep yang diterapkan lalu digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

2. Manfaat bagi Masyarakat

Dapat memberikan suatu bentuk media pembelajaran edukasi berbasis permainan yang dapat menstimulasi kemampuan sensoris anak dengan baik yang berpengaruh pada perkembangan daya ingat anak.

3. Manfaat bagi Industri

Dapat menambah varian *sensory softbook* yang dapat digunakan untuk menstimulasi kemampuan sensoris serta meningkatkan daya ingat anak usia 0-24 bulan.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika pada laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan mengenai latar belakang dibuatnya tugas akhir, rumusan masalah pada penelitian, tujuan dibuatnya tugas akhir, batasan masalah pada tugas akhir, metode penelitian yang digunakan pada tugas akhir dan sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan mengenai rangkuman teori/konsep dasar yang digunakan untuk dapat menunjang penelitian tugas akhir yang dilakukan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang metodologi penelitian, rancangan yang digunakan dalam penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas data, teknik analisis data, serta interpretasi data.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berisi data hasil penelitian, kemudian pembahasan yang akan dianalisis dan diimplementasikan pada proses perancangan alat permainan edukatif berupa *softbook*.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan rujukan dan referensi yang digunakan selaman proses perancangan dan penulisan laporan.