

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Kemampuan sensorik dan motorik halus merupakan aspek fundamental dalam pertumbuhan anak terutama pada masa *Golden Age*. Menurut Suyadi dalam bukunya yang berjudul Psikologi Belajar Paud (2010: 06) *The Golden Age* adalah sebutan dari para ahli untuk anak usia dini, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Oleh karena itu, pendidikan sejak dini sangatlah penting bagi anak. Menurut Badan Pusat Statistik Indonesia (2020) Pemakaian gawai atau gadget pada anak di Indonesia berdasarkan kelompok umur proporsi pemakaian gadget yang terbanyak adalah balita 3-5 tahun sebesar 47,7%, sementara untuk anak balita 1-3 tahun sebesar 25,9% dan bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5% (Profil Badan Pusat Statistik Indonesia, 2020).

Provinsi Jawa Barat secara demografis merupakan salah satu provinsi terbesar dengan jumlah penduduk sekitar 49 juta jiwa, dengan Ibu Kota Bandung yang memiliki jumlah penduduk sekitar 2.404.589 jiwa. (Nugraha. N. D. 2019:409-417) Dengan jumlah penduduk yang besar tidak memungkiri anak usia dini Kota Bandung yang berada di masa *Golden Age* banyak menyalahgunakan *Gadget* sebagai teman bermain. penggunaan *Gadget* ini menjadikan orang tua malas dan acuh dalam melatih Sensorik dan motorik halus anaknya. Bahaya *Gadget* inilah, yang dapat mengakibatkan terhambatnya perkembangan sensorik dan motorik halus mereka. Paparan yang berlebihan terhadap *Gadget* pada anak-anak dapat memiliki dampak negatif serius pada perkembangan sensorik dan motorik halus mereka seperti Penurunan Keterampilan Motorik Halus, Gangguan sensorik, Penurunan gangguan sosial dan emosional dan juga gangguan perilaku.

Menurut data nasional Kemenkes RI disebutkan bahwa angka kejadian masalah pertumbuhan dan perkembangan pada anak balita di Indonesia tahun 2020 sekitar 13%-18% yang meliputi gangguan perkembangan motorik, bahasa, sosialemosional, dan kognitif (Kemenkes RI, 2020). Dan Menurut *United Nations Emergency Children's Fund* (UNICEF), 3 juta anak di Indonesia mengalami gangguan perkembangan motorik yaitu sebesar 27,5%. Melatih sensorik dan

motorik halus anak menjadi aspek penting yang harus dilakukan oleh orang tua agar anak terhindar dari gangguan atau keterlambatan perkembangan pada anak.

Dalam konteks ini, perancangan buku cerita interaktif hadir sebagai solusi inovatif untuk memadukan pengalaman membaca dengan pengembangan sensorik dan motorik halus anak usia 3-5 tahun. Buku interaktif ini bukan hanya berisikan tentang sebuah cerita tetapi diharapkan dapat melatih sensorik dan juga motorik halus melalui integrasi elemen-elemen interaktif, seperti gambar yang dapat disentuh, dan berbagai permainan sederhana, buku cerita ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar holistik yang merangsang setiap aspek perkembangan anak-anak.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya seperti berikut:

- a. Tanpa pengawasan yang baik, anak usia dini yang berada dalam masa *Golden Age* pada zaman ini cenderung menyalahgunakan gadget sebagai teman bermain.
- b. Kurangnya perhatian orang tua yang cenderung malas bermain dengan anaknya sehingga menggunakan *Gadget* sebagai alternatif bermain anak.
- c. Tanpa batasan yang tepat, dampak negatif dari paparan gadget secara berlebihan dapat menghambat perkembangan sensorik dan motorik halus anak, seperti penurunan keterampilan motorik halus, gangguan sensorik, gangguan sosial, emosional, dan perilaku.
- d. Kurangnya perhatian orang tua dalam melatih sensorik dan motorik halus anak dapat menyebabkan gangguan atau keterlambatan perkembangan pada anak.
- e. Kurangnya stimulasi sensorik dan motorik halus sejak dini membuat anak mengalami perkembangan yang tidak optimal, terutama pada masa *Golden Age*.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas, dapat dirumuskan bahwa permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang buku cerita interaktif yang dapat mengembangkan sensorik dan motorik halus anak usia 3-5 tahun di kota Bandung?”.

1.4 Ruang Lingkup

Dalam laporan ini, bidang desain grafis akan digunakan untuk menciptakan ilustrasi untuk buku cerita interaktif anak di Bandung, Jawa Barat. Adapun target pasar untuk buku cerita interaktif anak ini adalah orang tua yang memiliki anak pada masa *Golden Age* yaitu antara 3 sampai 5 tahun. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kelompok usia ini memerlukan stimulasi sensorik dan motorik halus menghindari gangguan perkembangan, Selain itu, anak pada masa *Golden Age* ini merupakan fase kritis perkembangan anak usia 3-5 tahun, mereka tengah mengalami lonjakan pesat dalam pengembangan sensorik dan motorik halus mereka. Kemampuan motorik halus dan kasar, bersama dengan kepekaan sensorik, menjadi dasar penting untuk membangun keterampilan kognitif dan fisik yang kompleks pada masa depan.

a. *Who (Siapa):*

Target utama dari perancangan ini adalah orang tua yang memiliki anak pada masa *Golden Age* yaitu antara 3 sampai 5 tahun di Kota Bandung, Mereka memiliki peran dalam memberikan dukungan, membimbing, dan melibatkan anak-anak dalam penggunaan buku cerita tersebut, kemudian anak itu sendiri karena merekalah yang akan langsung berinteraksi dengan konten yang ada di buku cerita tersebut, dan terakhir Guru atau pendidik di lembaga pendidikan formal seperti Taman Kanak-Kanak (TK) dan lembaga pendidikan informal seperti pusat pembelajaran anak juga termasuk dalam kelompok yang berpotensi menggunakan buku cerita interaktif ini sebagai salah satu alat pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar.

b. *What (Apa):*

Buku cerita interaktif merujuk pada buku-buku cerita yang mengundang pembacanya untuk ikut 'berinteraksi' dan 'berpartisipasi' didalam buku. Buku cerita interaktif juga dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengajak anak-anak usia 3-5 tahun berinteraksi secara aktif dengan cerita melalui berbagai elemen sensorik dan motorik halus didalamnya. Buku cerita interaktif ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak-anak sambil secara efektif merangsang perkembangan sensorik dan motorik halus mereka

c. Where (Dimana):

Pembuatan, implementasi dan penggunaan buku cerita interaktif mengambil di Kota Bandung, baik dalam lingkungan pendidikan formal maupun informal seperti taman bermain atau rumah.

d. When (Kapan):

Proses perancangan dan pengembangan buku cerita interaktif anak ini akan dilakukan dalam kurun waktu yang sudah terjadwal dan menyesuaikan jadwal yang ditentukan secara rinci dalam laporan.

e. Why (Mengapa):

Tujuan utama buku cerita interaktif ini adalah untuk memberikan sarana yang efektif bagi anak usia 3-5 di kota bandung tahun untuk menstimulasi keterampilan sensorik dan motorik halus mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan juga interaktif.

f. How (Bagaimana):

Laporan ini akan menjelaskan secara lengkap mulai dari proses perancangan buku cerita interaktif, termasuk pemilihan konten, metode interaksi, style gambar yang menarik, serta pengujian dan evaluasi untuk memastikan efektivitasnya dalam mengembangkan keterampilan sensorik dan motorik halus anak-anak.

1.5 Tujuan

Tujuan perancangan yang akan penulis buat adalah merancang media Buku cerita interaktif ini dapat secara efektif mengembangkan serta merangsang sensorik dan motorik halus anak usia 3-5 tahun di kota Bandung.

1.6 Manfaat

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan manfaat seperti:

1. Membantu stimulasi motorik halus dan sensorik anak supaya lebih terarah dan akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang bahkan tidak mendapat stimulasi.
2. Memberikan pengalaman baru dalam membaca buku ke anak-anak dengan interaksi dibuku tersebut.

Secara umum, buku cerita interaktif ini dapat menjadi media stimulasi yang efektif untuk mendukung kemampuan berpikir dan belajar anak usia 3-5 tahun dan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, motorik, sensorik dan kreativitas.

1.7 Metode Penelitian

John W. Creswell (2007) dalam bukunya yang berjudul "Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches" menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif melibatkan pendekatan yang fleksibel dan berorientasi pada konteks untuk menggali pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti. Dalam metode ini data yang digunakan adalah metode kualitatif yang langsung dipergunakan untuk memeriksa data uraian atas suatu kejadian dengan melalui hasil dari melibatkan pengumpulan data yang bersifat deskriptif, seperti wawancara, observasi, atau analisis dokumen dengan orang tua anak yang berusia 3-5 tahun, sehingga data yang diperoleh merupakan salah satu data konkrit untuk mendukung Perancangan sebuah buku interaktif yang membantu meningkatkan sensorik dan motorik halus pada anak 3-5 Tahun di kota Bandung.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

1. Kuisisioner

Menurut Sugiyono (2017:142) kuisisioner merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Salah satu metode yang efektif untuk mengumpulkan informasi adalah kuisisioner yang diberikan kepada orang tua untuk menentukan apakah buku anak-anak yang saat ini diedarkan untuk anak-anak usia empat hingga enam tahun kurang mendukung minat mereka untuk membaca.

2. Observasi

Menurut Riyanto. (2010:96) "observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung atau tidak langsung. Tujuan digunakannya observasi sebagai metode penelitian diantaranya untuk mengetahui perilaku

objek itu sendiri, Observasi dilakukan pada anak-anak usia tiga hingga lima tahun yang dikaitkan dengan minat mereka terhadap cerita dan gambar yang ingin mereka lihat dan yang menarik.

3. Wawancara

Menurut Saroso (2017:47) wawancara adalah salah satu alat yang paling banyak digunakan untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif. Wawancara pada penelitian ini diperuntukkan bagi orang tua untuk memahami apakah mereka mengerti tentang pentingnya stimulasi sensorik dan motorik halus pada anak, dan apakah mereka paham betul jika anak mereka selama ini tertarik pada suatu bacaan atau hanya pada suatu visual atau gambar.

b. Data Sekunder:

Literatur Studi Pustaka :

1. Kothari dalam bukunya yang berjudul "*Research Methodology: Methods and Techniques*" menjelaskan bahwa studi pustaka adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, dan dokumen-dokumen lainnya yang terkait dengan topik penelitian. Tujuan utama dari studi pustaka ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik penelitian dan mendukung argumentasi yang disampaikan dalam penelitian penulis mengenai pentingnya stimulasi sensorik dan motorik halus anak umur 5-10 Tahun.
2. Metode pengumpulan data-data tambahan riset dari internet, untuk mengembangkan informasi dan gambargambar yang kini diminati oleh anak-anak kecil di masa sekarang, terutama akses dari luar Indonesia, dimana pola pendidikan anak jauh lebih baik dan teroganisir.

1.7.2 Metode Analisis Data

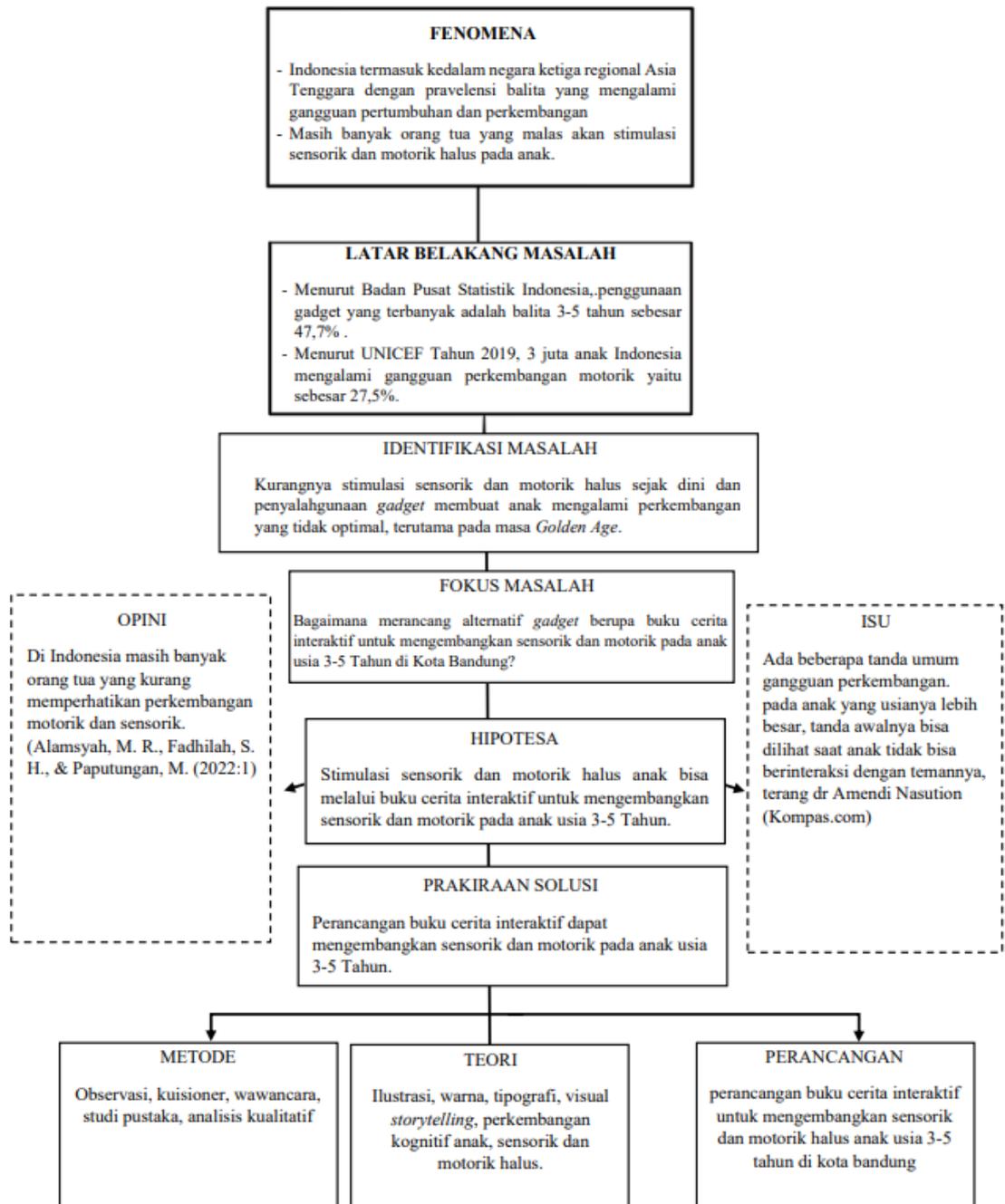
a. Analisis Deskriptif

Menurut (Sugiyono, 2018), Metode deskriptif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan variabel mandiri, yaitu variabel yang berdiri sendiri, tanpa melakukan perbandingan atau pencarian variabel tersebut dengan variabel lain.

b. Matriks Perbandingan

Menurut (Sugiyono, 2012), Matriks perbandingan adalah alat atau teknik yang digunakan dalam berbagai metode penelitian, termasuk metode komparatif. Matriks perbandingan menyajikan data dalam bentuk tabel atau diagram untuk memudahkan visualisasi dan analisis perbandingan antar variabel.

1.8 Kerangka Perancangan



1.9 Pembabakan

a. BAB I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan buku cerita interaktif untuk mengembangkan sensorik dan motorik halus anak usia 3-5 tahun di kota bandung, manfaat, metode penelitian, metode pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

b. BAB II Dasar Pemikiran

Bagian ini menjelaskan tentang teori atau dasar pemikiran tentang buku, mulai dari teori buku cerita ilustrasi, *visual story telling*, hingga elemen-elemen dasar desain grafis seperti tipografi, ilustrasi, layout, dan warna.

c. BAB III Data dan Analisis Masalah

Bab ini menjelaskan berbagai data yang berkaitan dengan objek perancangan. Seperti lembaga yang berkaitan, wawancara kepada ahli atau narasumber, dan analisis perefensi target dari perancangan. Dan berisi tentang pengolahan berbagai data yang berkaitan dengan objek perancangan kemudian dikumpulkan untuk mengidentifikasi pola, tren, atau hubungan antar variabel.

d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bagian ini menjelaskan konsep dari visual, konsep interaktif, konsep kreatif, konsep media, dan juga konsep komunikasi yang dipergunakan untuk perancangan. Hasil perancangan dimulai dari sketsa, *storyline*, *storyboard* hingga penerapan visualisasi pada media perancangan.

e. BAB V Penutup

Bagian ini berisikan saran, rekomendasi, serta kesimpulan yang diberikan oleh pembimbing dan penguji untuk perancangan yang sedang dibuat. Kesimpulan ini berdasarkan dari hasil perancangan bab-bab sebelumnya.