

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aktivitas adalah “kegiatan atau keaktifan”. Segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik. Aktivitas juga merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia pada kehidupan sehari-hari, aktivitas yang dilakukan berupa kegiatan yang dilakukan oleh manusia mulai dari bangun tidur hingga tidur kembali, seperti mandi, memasak, makan, bekerja, belajar, dan bermain. Aktivitas-aktivitas yang banyak dilakukan bukan hanya yang dilakukan oleh orang dewasa saja, melainkan anak-anak. Sebagian besar aktivitas yang sering dilakukan oleh anak adalah bermain. Khususnya banyak dilakukan pada anak-anak masa prasekolah dengan kurun usia 4-6 tahun.

Anak usia 4-6 tahun merupakan usia dimana masa pertumbuhan tubuh dan otak yang sangat pesat dalam pencapaian keoptimalan fungsinya. Periode tumbuh kembang anak usia 4-6 tahun adalah pertumbuhan dasar anak yang mempengaruhi dan menentukan perkembangan kemampuan berbahasa, kreatifitas, kesadaran sosial dan emosional. Pada usia ini, kemampuan motorik halus anak juga mulai terlatih seperti menulis, menggambar, memegang alat tulis memegang sendok kemudian menyuapkan makanan kemulutnya, serta mengikat tali sepatu. Sehingga pada usia ini, anak sudah mulai melakukan aktivitasnya sendiri, aktivitas yang beragam seperti, tidur, mandi, makan, bermain, hingga belajar.

Pada usia tersebut juga, pemahaman mengenai waktu dan mengenai tempat masih terbatas. Namun perkembangan kognitif (Daya Pikir) yang semakin pesat, ditunjukkan dengan rasa keingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Tahap ini akan terus berkembang,

perkembangan ini juga berkaitan dengan perkembangan fisik, sehingga pada usia ini anak sangat aktif melakukan kegiatan.

Peran orang tua sangatlah penting dalam pertumbuhan anak karena merupakan dasar perkembangan emosional dan sosial bagi anak, meningkatkan kemungkinan anak memiliki kompetensi secara sosial dan penyesuaian diri yang baik pada tahun-tahun prasekolah atau sesudahnya. Peran orang tua juga sangat penting dalam memperhatikan mainan yang dimainkan oleh anak, dan mendampingi anak pada kegiatan bermainnya, serta memiliki peran penting untuk membatasi kegiatan bermain anak, agar anak dapat melakukan dan mengenal kegiatan yang lainnya.

Cara mengajarkan disiplin anak, khususnya soal waktu sangatlah penting dilakukan sedari dini. Ketika anak-anak sudah diperkenalkan dan terlatih mengikuti jadwal sejak kecil, maka mereka akan tumbuh menjadi pribadi yang disiplin. Salah satu cara untuk mendidik anak supaya menjadi pribadi disiplin, yaitu dengan pengenalan konsep waktu agar mereka dapat mengetahui waktu dimana saatnya dia tidur, bangun pada pagi hari, makan, mandi, bermain, hingga sampai ia tidur kembali. Bagi anak-anak usia 4-6 tahun, pengertian tentang “sekarang”, “yang lalu” dan “akan datang” masih sangat awam. Mereka hanya mengenal waktu sekarang, waktu miliknya sesuai caranya berpikir hanya berpusat kepada kebutuhannya sendiri.

Kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan sarana atau media pengenalan terhadap waktu kepada anak melalui kegiatan bermain yang bersifat edukatif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Anak-anak khususnya anak usia 4-6 tahun, dalam beraktifitas lebih banyak bermain, sehingga tidak mengenal dengan baik waktu untuk melakukan kegiatan yang lainnya seperti, makan, mandi, istirahat, dan belajar.
- b. Peran orang tua sangat penting dalam mendampingi anak pada kegiatan bermainnya, serta memiliki peran penting untuk membatasi kegiatan bermain anak, agar anak dapat melakukan dan mengenal kegiatan yang lainnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang sarana yang tepat dalam pengenalan konsep waktu (hari, jam, bulan, dan macam-macam aktivitas) untuk anak?
- b. Aplikasi apa yang dapat dikembangkan dalam kebutuhan pengenalan konsep waktu (hari, jam, bulan, dan macam-macam aktivitas) untuk anak?

1.4 Batasan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Target Konsumen : Anak usia 4-6 tahun
- b. Produk : Sarana pengenalan waktu untuk perkembangan anak usia 4-6 tahun, pegenalannya meliputi : jam, bulan, hari, dan waktu pada saat anak tersebut melakukan aktifitas sehari-hari.

1.5 Tujuan

Tujuan perancangan ini dibagi menjadi tujuan umum dan khusus diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan Secara keilmuan desain produk dan aplikasi keilmuan desain produk terhadap fenomena sosial yang ada di lingkungan masyarakat :

- a) Keilmuan Desain Produk bisa memberikan solusi terhadap perma-salahan-permasalahan sosial, kreativitas, dsb.
- b) Dapat mengaplikasikan latar belakang keilmuan lain dimasukan dalam sebuah prinsip-prinsip dasar perancangan desain produk.

1.5.2 Tujuan Khusus

- a) Mengarahkan anak supaya dapat mengetahui konsep waktu dengan baik dalam aktivitas sehari-harinya.
- b) Memberikan kontribusi dan ragam varian baru, produk yang menunjang aktivitas perkembangan anak.

1.6 Manfaat

1. Manfaat untuk penulis

- a.) Menambah keilmuan desain produk.
- b.) Menambah kreativitas penulis dalam menciptakan sebuah produk dan karya.

2. Manfaat untuk bidang keilmuan, khususnya desain produk

- a.) Menambah kekayaan dalam desain produk dengan konsep yang berbeda
- b.) Menambah koleksi ilmu dalam bidang desain produk

3. Manfaat untuk masyarakat

- a) Masyarakat lebih menghargai produk dalam negeri
- b) Masyarakat dapat menikmati produk yang tepat, untuk aktivitas perkembangan anak.

1.7 Metode Perancangan

Metode penelitian yang dipakai pada perancangan pengenalan konsep waktu untuk aktivitas perkembangan anak usia 4-6 tahun yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif menurut Creswell (2010:4-6) adalah :

Merupakan metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap berasal dari masalah sosial yang hasil penelitiannya bersifat naratif. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, serta mengumpul-pulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema yang khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data. Prosedur-prosedur kualitatif dalam pengambilan datanya berupa, pengambilan sampel secara sengaja, pengumpulan data terbuka, analisis teks atau gambar, penyajian informasi dalam bentuk gambar dan tabel, serta interpretasi pribadi atas temuan-temuan. Strategi-strategi pendekatan kualitatif berupa menyelidiki suatu kelompok kebudayaan di lingkungan yang alamiah dalam periode waktu yang cukup lama dalam pengumpulan data utama (*Etnografi*), “Memproduksi” teori umum dan abstrak dari suatu proses, aksi, atau interaksi tertentu yang berasal dari pandangan-pandangan partisipan (*Grounded Theory*), menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, proses, aktivitas atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas (*Studi Kasus*), dan menyelidiki kehidupan individu-individu dan meminta seorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka (*Naratif*).

1.7.1 Pendekatan :

Pendekatan yang dipakai sebagai strategi dan proses perancangan yaitu menggunakan pendekatan Diferensiasi. Diferensiasi adalah kegiatan memodifikasi produk agar lebih menarik dan dilakukan dengan cara mengubah karakter produk. Tujuan dari strategi diferensiasi adalah mengembangkan positioning yang tepat sesuai keinginan konsumen.

Strategi diferensiasi produk dapat dilakukan berdasarkan kriteria yang ditentukan Kotler (dalam Benyamin Molan, 2007 : 10) adalah berdasarkan bentuk, keistimewaan/*Feature*, mutu kerja, mutu kesesuaian, mutu kerja, daya tahan, keandalan, mudah diperbaiki, gaya/*Style*.

1.7.2 Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu :

a. Observasi

Pengumpulan data ini dilakukan untuk mempelajari karakter umum dan aktivitas apa saja yang dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun dalam kegiatan sehari-hari. Semua kegiatan yang berkaitan dengan observasi akan didokumentasikan sebagai bahan yang akan diteliti.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara menyakan langsung mengenai hal yang sedang diteliti kepada para orang tua, dan mengunjungi PAUD, TK untuk mewawancarai guru-guru TK atau PAUD yang ikut serta berperan terhadap aktifitas anak sebagai target kegiatan yang akan diteliti.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data ini dilakukan untuk memperkuat data atau informasi yang telah dilakukan pengumpulan data ini meliputi, gambar yang diambil pada saat proses wawancara dan observasi berlangsung kemudian menganalisis data-data tersebut. Sebagai bukti tertulis, data-data ini benar-benar dilakukan pada pengamatan berlangsung.

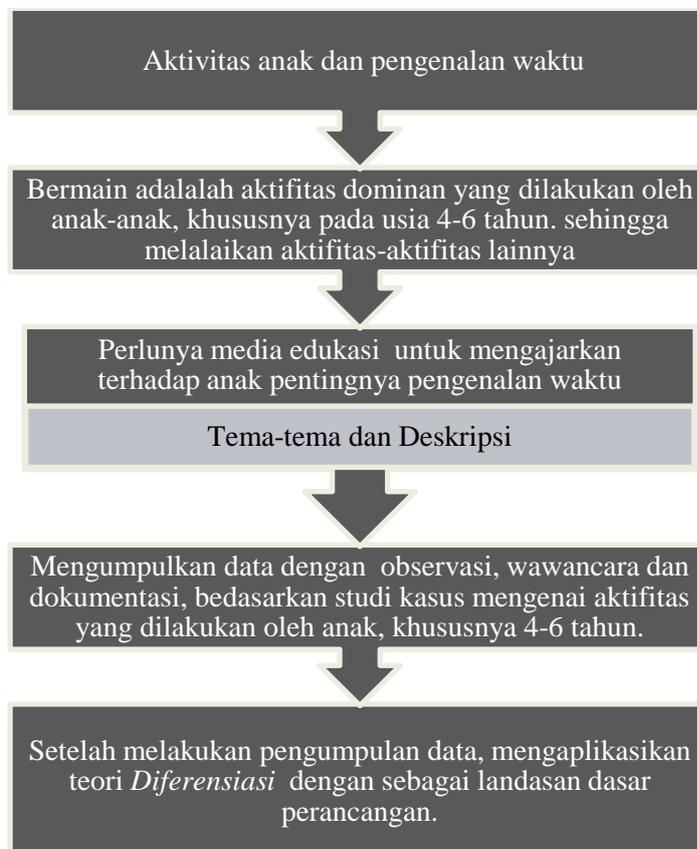
d. Penelusuran Literatur

Penelusuran literatur yang dilakukan bertujuan sebagai referensi yang digunakan dalam menangani perancangan sarana pengenalan konsep waktu untuk anak. Literatur yang berkaitan dengan perancangan yang tepat berupa, ergonomis, antropometri, diferensiasi, psikologi perkembangan anak, warna, pengertian tentang desain produk, dan pengenalan material.

1.7.3 Teknik Analisis

Pada pengumpulan data dengan beberapa metode diatas dibutuhkan analisis data. Analisis data yang dilakukan dalam perancangan ini menjelaskan tentang proses perancangan sarana pengenalan waktu untuk anak usia 4-6 tahun dengan pendekatan kualitatif, teknik analisis yang dilakukan berupa memvalidasi keakuratan informasi, berikut tahapan analisis data yang dilakukan :

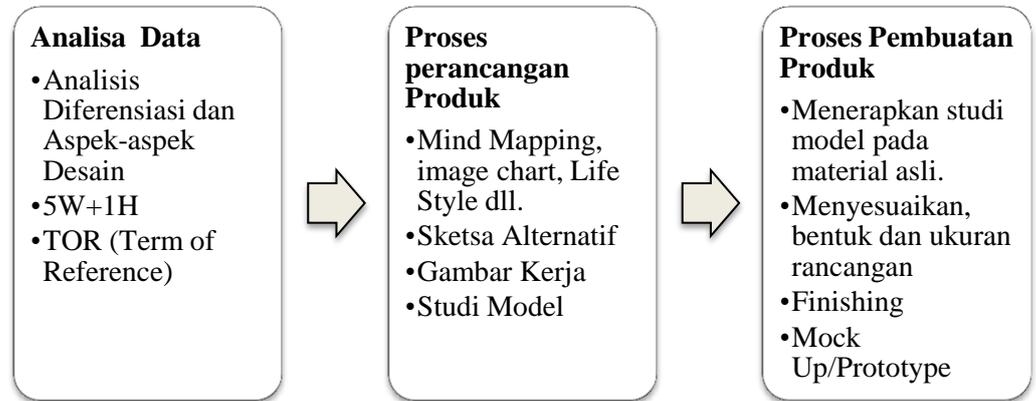
1. Teknik Analisis data I



Bagan 1.1 Tahapan teknik analisis data I

Sumber: Penulis, 2016

2. Teknik Analisis Data II



Bagan 1.2 Tahapan teknik analisis data II

Sumber: Penulis, 2016

1.8 Sistematika Penulisan

1. Bab 1 Pendahuluan

Pendahuluan merupakan bagian awal tugas akhir yang berisi: latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori/ perancangan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Metodologi Penelitian

Bab ini berisi penjelasan yang memuat deskripsi, eksplantasi, sintesis, dan analisis (pembahasan) yang dituangkan dalam beberapa sub bab, sesuai dengan keperluan. Namun, secara umum terdiri dari: Landasan Teoritik, Landasan Empirik, Gagasan Awal Perancangan

3. Bab III Analisis Aspek Desain

Berisi tentang analisa perancangan dengan pertimbangan desain produk yang dikajidari berbagai aspek. Mulai dari: aspek fungsi, operasional, produksi, psikologi, teknologi, lingkungan kerja, masyarakat, rupa, dan lain sebagainya. Dari hasil analisa kemudian dituangkan dalam hipotesa seperti: 5W+1H, analisa S.W.O.T, dan T.O.R (*Term of Reference*).

4. Bab IV Penutup

Berisi data *real* yang didapat dari masalah desain, kemudian dalam prosesnyamelakukan pertimbangan desain dari gagasan awal ke gagasan akhir. Serta mendeskripsikan keterangan produk mulai dari nama, fungsi, *target user*, serta kebutuhan produk yang harus dipenuhi, serta aspek-aspek desain terkait dengan perancangan sampai kepada desain akhir berupa gambar rendering 3D, gambar kerja, photo study model, dan standar operasional produk.

5. Bab V Kesimpulan dan saran

Bab ini berisi kesimpulan perancangan atau hasil penelitin sebagai jawaban daripertanyaan-pertanyaan penelitian. kesimpulan ditulis dengan padat, jelas, dan bukan rangkuman

