

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain ialah sebuah kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk membantu mereka dalam mencapai perkembangan yang sempurna menurut Harlock (1987). Bermain dapat memberikan informasi kepada anak tentang dunia di sekitar mereka. Bermain juga dilakukan oleh anak-anak dengan sendirinya tanpa adanya paksaan dari luar. Menurut Piaget (1951) berpendapat bahwa bermain dilakukan untuk kesenangan fungsional. Menurut spesialis psikologi Dewi Purnomo Sari, Bermain dapat memberikan banyak dampak positif pada tubuh dan juga dapat melatih syaraf motorik halus maupun kasar seperti halnya melipat, membuka, berlari, melempar, melompat, menepuk, dan bermacam-macam yang dapat menyehatkan tubuh dikarenakan berkerjanya seluruh anggota tubuh seperti halnya kepala, tangan badan, hingga kaki pun ikut bergerak. Melatih kerja sama antara anak-anak dan membangun rasa sportifitas dan diajarkan agar tidak menjadi egois. Meningkatkan kemampuan anak dalam bersosial dan berinteraksi, dan juga mengasah kepemimpinan, kecerdasan, dan juga ketangkasan anak. Sumber : <http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/05/pengertian-bermain-menurut-para-ahli.html>

Bermain dapat dilakukan tanpa menggunakan alat seperti hanya bermain lari-larian di lapangan maupun dengan menggunakan alat / mainan. Kertas dapat menjadi salah satu alat bagi anak-anak dalam bermain. Menurut Maia Hirai pemilik Sanggar Origami Indonesia, Kertas bisa digunakan sebagai alat bermain untuk anak-anak. Permainan dengan kertas (Origami) Memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan permainan lain. Pertama, permainan origami tidak memerlukan banyak biaya untuk bermain dan bahan untuk membuat origami (Kertas) bisa dengan mudah ditemukan disekitar kita, bahkan kertas koran atau

kertas yang sudah tidak terpakai juga dapat digunakan untuk bermain origami. Kedua, dapat membuat sendiri mainan dari kertas dengan mudah yang nantinya bisa dimainkan bersama teman. Ketiga, Memiliki nilai edukasi tersendiri untuk anak dimana anak terlatih untuk melipat yang nantinya menghasilkan sebuah bentuk / objek dengan menggunakan kertas. Keempat, Melatih syaraf motorik halus anak melalu pergerakan jemari tangan dengan cara melipat kertas. Kelima, Origami tidak menimbulkan kecanduan yang berat pada anak, tidak seperti bermain *video game* yang nantinya dapat menimbulkan kecanduan yang berlebih kepada anak. Untuk menarik minat anak dalam bermain origami peran orang tua dan lingkungan sekitar sangatlah penting

Origami Menurut M Amanuma dalam Danadjaja (1997) Origami merupakan seni melipat kertas yang akan menyerupai berbagai bentuk atau objek. yakni gabungan dari kata *ori* yang berarti melipat dan *Kami* yang berarti kertas. Ketika kedua kata itu digabungkan, ada perubahan sedikit namun tidak mengubah artinya yakni dari kata *Kami* menjadi *gami* sehingga yang terjadi bukan orikami melainkan origami, maksudnya melipat kertas. Saat ini Kata origami telah dikenal dan digunakan di seluruh penjuru dunia untuk menyebut seni melipat kertas. Origami bermula pada saat awal manusia memproduksi kertas tepatnya bermula di Tiongkok (Cina) pada abad 105 M. Lalu pada abad ke enam pembuatan kertas mulai diperkenalkan ke Spanyol oleh orang-orang Arab dan Jepang pada 610 M. Seorang biksu bernama Doncho yang berasal dari Goguryeo mulai memperkenalkan kertas dan tinta di daerah Jepang pada saat pemerintahan seorang Kaisar wanita bernama Suiko. Mulai sejak itu origami mulai menjadi terkenal dikalangan orang Jepang dan menjadi sebuah kebudayaan orang Jepang pada dalam agama Shinto. Tidak diketahui asal mula permainan dengan kertas (Origami) masuk ke Indonesia, Namun sayang permainan ini tidak dapat dikembangkan sepenuhnya.

Sumber : <http://www.learnjapanese.web.id/tampilartikel.php?file=59>

. Menurut Maya Hirai pendiri sanggar origami Indonesia orang tua juga menjadi salah satu penyebab tergesernya permainan-permainan dengan menggunakan kertas (Origami) dalam bermain dikarenakan kurangnya informasi dan tidak adanya ajakan dari orang tua untuk bermain bersama. Seiring dengan

perkembangan zaman, Pengaruh permainan *video game* yang berbasis teknologi pada saat ini juga sudah sangat berpengaruh menggantikan kegiatan bermain anak-anak terutama pada permainan menggunakan kertas (Origami). Pada saat ini Perkembangan industri *video game* sudah sangat berkembang dan sudah sangat menggeser posisi permainan-permainan anak dahulu yang menggunakan media kertas dalam bermain (Origami). Permainan *video game* juga tidak selamanya berdampak buruk, Menurut jurnal Dyne Trikora dan Adi Fahrudin ada beberapa segi positif juga yang dapat diberikan oleh permainan game sekarang ini seperti halnya meningkatkan kordinasi antara mata dan juga tangan, meningkatkan kemampuan spasial, Melatih kemampuan mengingat, Peningkatan kemampuan kognitif. Namun banyak sekali dampak negatif untuk anak ketika terlalu berlebihan dalam bermain *video game*. Menurut indrijati dalam bukunya ketika anak bermain *video* secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada seseorang seperti halnya dapat menimbulkan adikasi / kecanduan, depresi, perubahan pola makan dan istirahat, mengganggu kesehatan, tidak dapat terasahnya kreatifitas dan syaraf motorik halus maupun kasar.

Menurut spesialis psikologi Dewi Purnomo Sari. Orang tua pada saat ini lebih berfikir bahwa *video game* dan *gadget* dapat menjadi obat penenang untuk anaknya dikala orang tua sibuk dalam bmengurus pekerjaan mereka. Dapat juga dilihat dari pertumbuhan ekonomi masyarakat di kota-kota besar yang sudah semakin meningkat dibandingkan dengan masyarakat pedesaan. Dengan harga *gadget* yang saat ini semakin murah dan terjangkau, Memungkinkan orang tua lebih mudah untuk memberikan mereka permainan *video game* ataupun *gadget* yang nyatanya membuat anak mereka lebih tertarik dan agar anak mereka tidak ketinggalan zaman. Padahal *video game* dan *gadget* sendiri mempunyai potensi besar dalam menghalangi pertumbuhan anak mereka yang seharusnya dapat berjalan normal pada anak. Hal ini terjadi dikarenakan orang tua yang kurang mendapatkan informasi tentang banyaknya manfaat positif dalam kegiatan bermain untuk anak mereka terutama dalam bermain menggunakan kertas (Origami) Hal-hal seperti ini yang dapat mengancam posisi atau mungkin menghilangkan permainan-permainan anak.

Untuk itu, diperlukannya sebuah media komunikasi visual sebagai sarana informasi dan juga edukasi terhadap anak-anak dan juga orang tua pada sekarang ini. Adapun media yang dipilih sebagai sarana informasi tersebut ialah dengan perancangan sebuah buku cerita bergambar yang memperkenalkan serta dapat memberikan informasi dan juga edukasi terhadap permainan-permainan anak dengan media kertas (Origami) sebagai alat dalam bermain yang juga dapat melatih kreatifitas, imajinasi, serta motorik secara komunikatif dan melalui media ilustrasi kepada anak-anak maupun orang tua. Hal ini juga sebagai usaha untuk mengembangkan kembali niat baca dan rasa ingin bermain pada anak-anak saat ini.

Buku cerita bergambar merupakan sebuah sarana yang sangat cocok bagi anak-anak. Hal tersebut dikarenakan anak-anak bahkan orang dewasa sangat menyukai sesuatu yang bersifat visual seperti halnya ilustrasi. Dapat dikatakan bahwa ilustrasi / gambar merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah buku. Buku cerita bergambar juga memiliki manfaat positif bagi anak-anak, seperti halnya melatih syaraf sensorik dan juga motorik halus anak, selain itu dapat melatih anak-anak membaca bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam belajar berbahasa. Buku cerita ini juga dapat menjadi sarana hiburan bagi yang membacanya, seperti halnya buku komik maupun novel. Agar dapat menjadi solusi bagi orang tua untuk dapat memilih permainan yang lebih bermanfaat dan memiliki banyak nilai positif untuk perkembangan anak mereka.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari pembahasan latar belakang diatas, dapat di identifikasian sebagai berikut :

- a. Orang tua yang memfasilitasi anaknya dengan barang-barang *digital*.
- b. Anak-anak yang saat ini lebih tertarik dengan permainan *video game* dan *gadget*
- c. Kurang terasahnya kreativitas dan gerak pada anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita anak tentang permainan-permainan kertas (Origami) ?

1.3 Ruang Lingkup

Perancangan buku cerita bergambar ini dibatasi oleh ruang lingkup Desain Komunikasi Visual. Beberapa batasan-batasan masalah yang akan dilakukan dalam tugas akhir (TA) adalah sebagai berikut :

- a. Apa
Membuat perancangan buku cerita bergambar yang mengajak dan mengenalkan permainan anak dengan media kertas sebagai alat bermain.
- b. Bagaimana
Perancangan diharapkan mampu membuat anak-anak mengetahui dan dapat memainkan kembali permainan-permainan tersebut.
- c. Siapa
Anak-anak berusia 6-9 tahun.
- d. Dimana
Penelitian dilakukan di kota Bandung
- e. Kapan
Perancangan dilakukan pada bulan Februari hingga akhir Mei 2017.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan dari pembuatan buku ilustrasi ini ialah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan permainan kertas (Origami) sebagai alat dalam bermain kepada anak-anak dan untuk menumbuhkan rasa kesadaran kepada orang tua bahwa permainan-permainan menggunakan kertas dalam bermain ini memiliki banyak manfaat positif bagi anak-anak mereka.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

a. Observasi

Sutrisno Hadi (1986) Mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologi dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. (Sugiyono, 2015:215)

Penulis melakukan observasi ke beberapa tempat penyewaan video game atau rental game dan tempat anak-anak belajar origami.

b. Wawancara

Wawancara adalah cara menjangkau informasi atau data melalui interaksi verbal / lisan. Wawancara memungkinkan kita menyusup ke dalam “alam” pikiran orang lain, tepatnya hal-hal yang berhubungan dengan perasaan, pikiran, pengalaman, pendapat dan lainnya yang tidak bisa diamati (Suwartono, 2014:48).

Penulis melakukan beberapa wawancara ke narasumber yang berkaitan, antara lain : ilustrator buku anak, psikolog anak, dan penanggung jawab sanggar origami.

c. Studi Pustaka

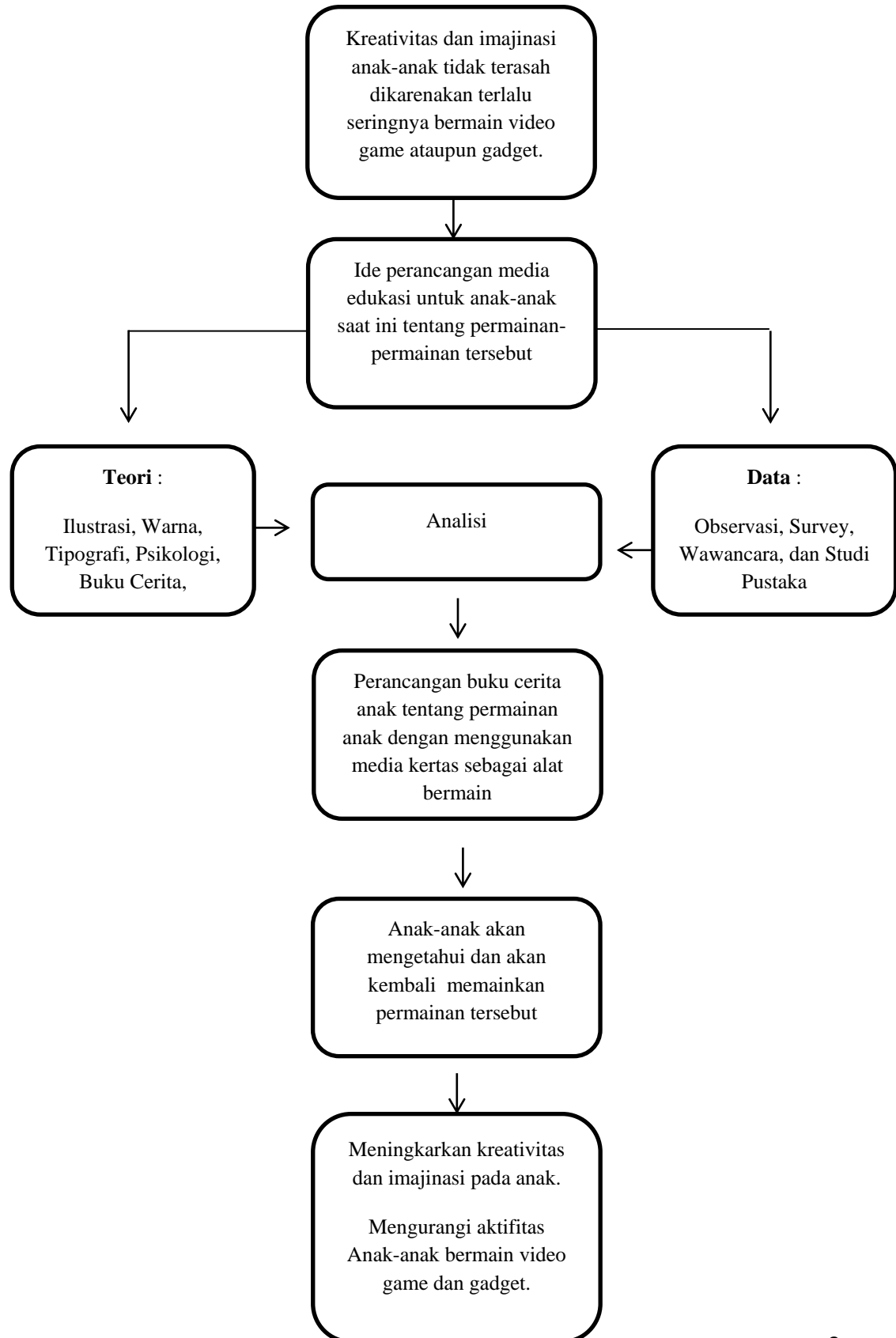
Teknik pengumpulan data dan informasi yang *valid* dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, berbagai laporan yang berkaitan, Bahkan saat ini data dokumen dapat dengan mudah ditemukan melalui internet. dari beberapa buku, catatan, serta dokumen-dokumen yang ada penulis dapat membuat kesimpulan rancangan sebagai latar belakang penulisan masalah (Suwartono, 2014)

d. Matrix Perbandingan

Matrix merupakan alat rapih yang baik untuk mengelola informasi dan analisis. Matrix mengidentifikasi bentuk penyajian yang seimbang dengan cara menjejarkan informasi baik berupa tulisan ataupun gambar (Rohidi, 2011 dalam Suwardikun, 2013 : 51)

Penulis membandingkan 3 buah data visual berupa buku ilustrasi berbeda, yang nantinya dari ketiga buku tersebut akan disimpulkan untuk membentuk buku perancangan yang dimaksud.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

Bab I : Pendahuluan

Berisikan latar belakang Permasalahan-permasalahan yang diambil, ruang lingkup, tujuan dan manfaat dari perancangan buku ilustrasi permainan, metode pengumpulan data serta analisis, serta Kerangka perancangan, Bab 1 ini berisikan tentang pengenalan informasi dari perancangan yang akan dilakukan

Bab II : Dasar Pemikiran

Berisikan paparan-paparan dari teori-teori untuk menganalisis dan digunakan dalam merancangan buku ilustrasi permainan.

Bab III : Data dan Analisis Masalah

Berisikan data-data yang didapatkan dari hasil observasi, wawancara, sampai dengan kuesioner. Terdapat data-data dari instansi terkait analisis sebagai strategi dalam perancangan.

Bab IV : Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan tentang konsep perancangan buku ilustrasi berupa strategi pesan, strategi kreatif, strategi visual, serta strategi media yang akan dipakai dalam perancangan. Dipaparkan hasil-hasil dari perancangan buku ilustrasi beserta spesifikasi dari produk yang telah dibuat.

Bab V : Penutup

Berisikan Kesimpulan serta saran. Kesimpulan dibuat berdasarkan hasil data yang sudah didapatkan. Saran Merupakan sebuah masukan-masukan yang didapatkan saat sidang.