

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki budaya sopan-santun yang kental. Namun dewasa ini sering ditemukan anak-anak yang tidak peduli dengan sopan-santun. Sopan-santun adalah dua kata dari sopan dan santun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (berdasarkan www.kbbi.web.id diakses tanggal 9 November 2017) sopan adalah hormat dan takzim, tertib menurut adat yang baik, baik budi bahasa dan kelakuannya. Santun termasuk bagian dari sopan yang dimana artinya adalah baik budi bahasa dan tingkah lakunya, sabar dan tenang, penuh rasa belas kasihan, dan suka menolong.

Pengetahuan tentang pentingnya sopan-santun semakin minim bagi anak-anak usia dini. Mulai banyak fenomena anak-anak tidak berbudi pekerti yang tertangkap dalam video dan tersebar luas di internet. Salah satunya adalah seorang murid Sekolah Dasar yang berani membentak gurunya akibat kesalahan yang ia buat, bukannya menuruti perkataan gurunya, anak tersebut semakin menantang (berdasarkan Beredar Video Anak SD Membentak dan Menantang Gurunya, <http://www.islamidia.com/>, 9 November 2017).

Berani menantang sambil berkata kasar kepada orang yang lebih tua dipandang tidak etis oleh masyarakat. Ketidak pekaan atas perbuatannya akan menjadi kebiasaan buruk dan bisa terbawa sampai generasi masa depan. Ketua Fraksi Partai Keadilan Sejahtera (PKS) di MPR, Tifatul Sembiring, mengakui terjadinya kemerosotan moral yang sangat prihatin dan perlu diperbaiki secepatnya karena akan regenerasi (berdasarkan KPAI ajak MPR Peduli Kemerosotan Moral Anak Bangsa, 2016, <http://www.kpai.go.id/>, 5 November 2017). Diperkuat dengan pernyataan Montessori dalam Wiyani (2014:28) bahwa usia dini adalah masa emas (*the golden age*) anak yang mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari orang dewasa dan lingkungannya baik secara disengaja maupun tidak sengaja.

Seorang penulis buku psikologi tentang ‘Perkembangan Anak’, Elizabeth B. Hurlock (2014: 78) menyatakan bahwa interaksi sosial awal anak mempelajari perilaku salah dan benar dimulai dari keluarga terutama dari orang tua. Dewasa ini orang tua di kota-kota besar sibuk dengan pekerjaannya karena tuntutan ekonomi sehingga tidak memiliki banyak waktu dengan anaknya. Sementara itu, ketika memiliki waktu bersama anak, pada jurnal *Child Development* dalam penelitian Brandon T. McDaniel dengan 170 keluarga yang terdiri dari pasangan ibu-ayah, 48 persen orang tua menganggap bahwa segala perangkat teknologi sering digunakan saat bersama anak, 24 persen menganggap ponsel mengganggu, 17 persen menganggap gawai lebih mengganggu dan hanya 11 persen yang menganggap segala teknologi mengganggu waktu kebersamaan dan perlu ditinggalkan (berdasarkan Ini Dampaknya Jika Ortu Main *Handphone* Sambil Mengasuh Anak, 2018, <https://hellosehat.com/>, diakses tanggal 12 Agustus 2018).

Beberapa orang tua masa kini memberikan gawai untuk mendiamkan anak agar orang tua dapat mengerjakan aktivitasnya. Hal ini dapat membuat anak menjadi kecanduan dengan gawai. Menurut dokter spesialis Neurologi anak Setyo Handryastuti, Sp.A(K), anak yang terlalu sering bermain dengan gawainya dapat membuat saraf motorik halus anak terganggu dan mengabaikan dunia sosial dengan memfokuskan diri di dunia maya yang lebih buruknya mengurangi ikatan dengan orang tuanya. (berdasarkan Membesarkan Anak Generasi Digital, tahun tidak diketahui, <http://digital.metrotvnews.com/anakdigital/>, diakses tanggal 12 2018). Oleh karena itu, sifat moralitas anak akan menjadi semakin memprihatinkan ketika merasa perintah orang tua kurang penting.

Dokter Setyo Handryastuti, Sp.A(K) menambahkan bahwa pada gawai terdapat aplikasi-aplikasi yang tayangan dan kegunaannya kurang ramah untuk anak-anak, yang kemudian dicontoh di dunia nyata, baik mengikuti cara berbahasa dan perilakunya tanpa disaring terlebih dahulu. Apabila kekurangan pengawasan dari orang tua, anak-anak akan dengan bebas untuk mencontoh hal yang kurang baik.

Upaya untuk mencegah kemerosotan sopan-santun dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) dengan program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Program ini diterapkan dalam kurikulum, ekstrakurikuler dan korikuler yang ditujukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) sebesar 80 persen untuk pendidikan etika, budi pekerti, sopan-santun, kerja keras, dan karakter optimis dengan 20 persen pengetahuan umum (berdasarkan Presiden Jokowi Instruksikan Penguatan Pendidikan Karakter, 2016, <https://www.kemdikbud.go.id/>, diakses pada tanggal 14 Agustus 2018). Direktur Pembinaan Sekolah Dasar (SD), Dr Khamim, mengatakan bahwa PPK tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran agama saja, tetapi semua mata pelajaran (berdasarkan Kemendikbud: Pendidikan Karakter Terintegrasi Dalam Mata Pelajaran, 2018, <http://www.aktual.com/>, diakses pada tanggal 14 Agustus 2018).

Upaya yang dilakukan oleh pemerintah hanya dilakukan di sekolah. Untuk di rumah, orang tua tetap turut andil dalam melatih sopan-santun untuk menjadi contoh yang baik agar tidak terjadi mispersepsi. Sebagai perancang pada bidang Desain Komunikasi Visual, maka perlu penggunaan media efektif yang digunakan dalam mengedukasi yaitu buku bergambar.

Buku dapat membuat anak-anak Indonesia akan kembali berminat untuk membaca. Sekretaris Daerah Kabupaten Kendal Bambang Dwiyono berpendapat, “teknologi yang terlalu maju dan tidak tersedianya sarana prasarana pendukung membuat minat baca turun” karena dari studi *Most Littered Nation in the World* 2016, Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara (berdasarkan Memprihatinkan, Ternyata Minat Baca Indonesia Duduki Peringkat 60 dari 61 Negara, 2017, <http://www.tribunnews.com/>, 9 November 2017). Berita Kumparan.co.id yang dirilis tanggal 9 September 2017 pun menyatakan, dari data statistik UNESCO, tingkat literasi di Indonesia lebih rendah dari Thailand, bahkan tertinggal jauh dari Malaysia dan Singapura. Sedangkan buku bermanfaat sebagai media yang meningkatkan kemampuan otak, menambah stok ilmu pengetahuan, bahkan mendapatkan hiburan yang gratis.

Untuk menarik perhatian anak, dibutuhkan buku bergambar yang interaktif yaitu dengan adanya teknik *pop-up*. Selain menarik untuk dilihat, anak akan aktif menggunakan fiturnya. Hal ini dapat membantu anak dalam mengembangkan saraf motorik. *Pop-up* dengan kata lain *paper engineering*, Desain Grafis Indonesia (berdasarkan Sekilas tentang *Pop-Up, Lift the Flap, dan Movable Book*, 2014, www.dgi.or.id, diakses tanggal 10 November 2017) mengartikan sebagai kartu atau buku yang menampilkan bentuk trimatra atau timbul saat dibuka.

Frank J. Sileo, Ph.D., seorang penulis dan psikolog anak, mengatakan bahwa buku *pop-up* membuat anak sangat penasaran karena bersemangat untuk melihat isi buku yang penuh dengan kejutan, terutama pada anak yang mudah bosan dan bahkan ketika menyentuh gambar anak akan merasa ada dalam buku tersebut (berdasarkan *How Pop-Up Books Improve Reading Skills*, <http://www.scholastic.com/>, diakses tanggal 16 Februari 2018). Buku *pop-up* dapat membuatnya berimajinasi untuk mengarang cerita ketika melihat ilustrasi dan mencoba fitur pada buku. Oleh karena itu, Tugas Akhir ini akan merancang buku cerita *pop-up* tentang sopan-santun untuk usia 6-12 tahun.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

- a. Menurunnya perhatian anak oleh orang tua karena sibuk berkarier dan lebih mementingkan gawai menyebabkan anak-anak pada usia 6-12 tahun kurang peduli dengan sopan-santun dan keterlambatan pengembangan motorik pada fisik.
- b. Upaya dalam mencegah kemerosotan sopan-santun yang dibuat oleh pemerintah hanya dilakukan di sekolah sehingga perlu menggunakan media yang efektif dengan didampingi orang tua dalam mengajarkan sopan-santun pada anak.
- c. Kurangnya minat baca pada anak-anak disebabkan oleh perkembangan teknologi yang terlalu bebas dan mudah diakses, sehingga perlu meningkatkannya dengan media interaktif yang edukatif dan menghibur yaitu buku *pop-up*.

1.2.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita *pop-up* yang edukatif dan menghibur anak usia 6-12 tahun tentang sopan-santun?

1.3. Ruang Lingkup

Pada perancangan ini diberi batasan terhadap permasalahan yang dibahas untuk diteliti, yaitu:

- a. (*Apa*) Obyek yang diteliti yaitu buku ilustrasi dan *pop up* anak umur 6-12 tahun tentang sopan-santun.
- b. (*Mengapa*) Penelitian dilakukan untuk merancang buku ilustrasi *pop up* sebagai media pembelajaran untuk anak usia 6-12 tahun yang interaktif dan membantu memudahkan orang tua dalam menyampaikan materi tentang sopan-santun.
- c. (*Dimana*) Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) di Bandung dan sekitarnya.
- d. (*Siapa*) Subyek yang diteliti adalah anak-anak usia 6-12 tahun.
- e. (*Kapan*) Penelitian dilaksanakan dari bulan Februari sampai dengan awal April 2018 dan perancangan dilaksanakan dari bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2018.

1.4. Tujuan

Perancangan bertujuan untuk anak-anak usia 6-12 tahun agar teredukasi akan pentingnya sopan-santun melalui media buku yang menghibur dan interaktif yaitu buku cerita *pop-up*.

1.5. Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1. Cara Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi berdasarkan Suharsaputra (2012:209) ialah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis. Observasi yang dilakukan yaitu observasi pada subyek dan visual. Observasi subyek penelitian dilakukan di Sekolah Dasar (SD) kota dan kabupaten Bandung baik swasta maupun negeri. Sedangkan observasi visual yaitu melalui produk sejenis yaitu buku *pop-up* anak dan buku ilustrasi bertema sopan-santun.
- b. Metode Studi dokumen berdasarkan Sujarweni (2015:32) merupakan metode pengumpulan data kualitatif sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Menurut Suharsaputra (2012:215) dokumen merupakan sumber data penting dalam analisis konsep dan studi bersejarah yang biasanya dikatalogkan dan ditampilkan dalam tempat penyimpanan kumpulan manuskrip, atau perpustakaan. Studi dokumen yang dilakukan pada perancangan untuk menjadi landasan teori yaitu melalui buku, jurnal, kamus dan internet. Teori-teorinya adalah tentang buku yang terdiri dari struktur dan jenisnya; buku anak; cerita; karakter pada cerita; sejarah dan teknik *pop-up*; proses cetak; dan elemen-elemen desain yang digunakan pada buku *pop-up*.
- c. Metode Wawancara berdasarkan Koentjaraningrat dalam Soewardikoen (2013:20) pada buku “Metodologi Penelitian Visual: Dari Seminar ke Tugas Akhir” merupakan kegiatan untuk memperoleh pemikiran, konsep, pengalaman pribadi dan keterangan secara verbal dari narasumber untuk mendapatkan topik yang diangkat melalui tatap muka. Sujarweni (2015:31) berpendapat bahwa wawancara juga dapat digunakan tanpa tatap muka yaitu melalui media telekomunikasi seperti telepon, pesan singkat, pesan elektronik dan *instant messaging*.

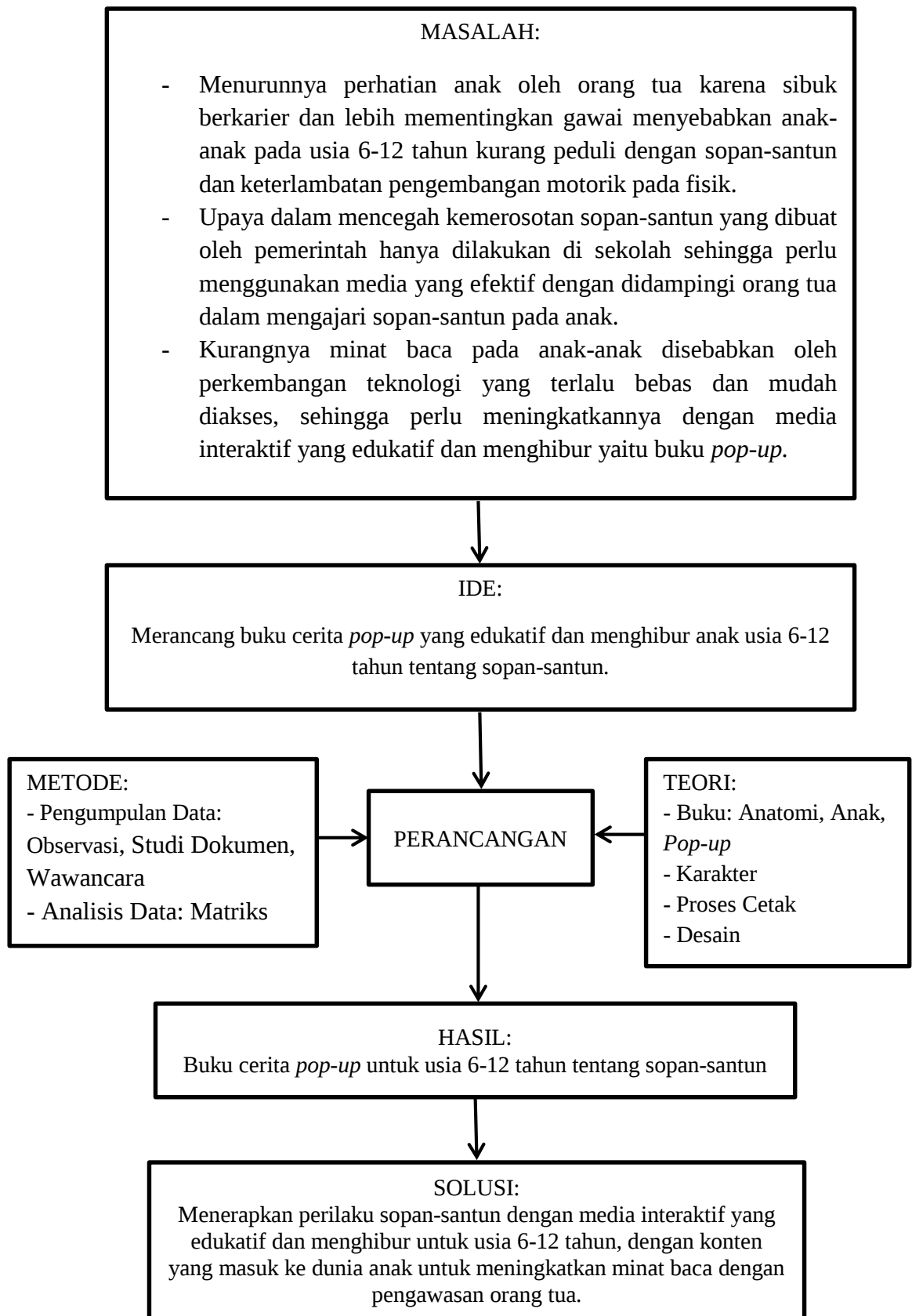
Ada dua cara dalam wawancara menurut Soewardikoen (2013: 22) yaitu secara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara struktur yaitu menanyakan narasumber dengan daftar pertanyaan secara terencana, sedangkan wawancara tidak struktur yaitu tidak mengikuti daftar pertanyaan dengan menyesuaikan suasana informan.

Metode wawancara yang digunakan pada perancangan yaitu wawancara tidak struktur dengan psikolog anak Rika Rahmawati M.Psi tentang psikologi perkembangan anak dan sopan-santun, ilustrator buku anak Dra. Riama Maslan Sihombing, M.Sn., dan ketua yayasan Litara Sofie Dewayani, Ph.D., mengenai minat baca dan produksi buku anak. Wawancara struktur melalui surel dan aplikasi WhatsApp dengan ketua Kumpulan Pecinta Bacaan Anak (KPBA) Dr. Murti Bunanta SS. MA., tentang minat baca buku pada anak dan *paper engineer* Wuri Widayani Hapsari, M.Ds. mengenai buku *pop-up*.

1.5.2. Cara Analisis Data

Metode Analisis Matriks menurut Soewardikoen (2013:50), prinsip analisis matriks adalah *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan, yang dimana konten-konten dari perolehan data dianalisis dan dimasukkan pada tabel sebagai pembanding. Yang dianalisis dalam perancangan ini yaitu visual dari beberapa buku *pop-up* dan ilustrasi terpilih yang bertema sopan-santun baik dari sampul maupun isinya. Konten yang dimasukkan dalam tabel yaitu elemen desain seperti gambar, tipografi, tata letak, warna dan lain-lain yang berhubungan dengan yang diobservasi. Kontennya satu per satu dianalisis, kemudian akan menghasilkan suatu kesimpulan untuk dijadikan referensi.

1.6. Kerangka Penelitian



1.7. Pembabakan

Laporan penulisan laporan Tugas Akhir agar lebih sistematis dibagi menjadi beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan, dimana bab ini terdapat latar belakang yang menjelaskan suatu masalah yang diteliti, permasalahan yang terdiri dari identifikasi dan rumusan masalah yang menjadi kunci penelitian, ruang lingkup yang digunakan untuk penelitian, tujuan perancangan pembuatan laporan, metode pengumpulan data dan analisis, serta pembabakan dalam laporan.

Bab II. Dasar Pemikiran, memaparkan teori-teori yang terdiri dari teori buku yang menjelaskan pengertian buku, memaparkan struktur, jenis-jenis dan buku untuk anak. Terdapat pula teori buku pop-up yang menjelaskan sejarah dan tekniknyanya. Kemudian teori perancangan sebagai landasan untuk hasil karya yaitu ilustrasi, tipografi, *layout* dan warna.

Bab III. Data dan Analisis, pada bab ini terdapat data institusi pemberi proyek, obyek penelitian, dan khalayak sasaran, serta data hasil wawancara dan observasi. Analisis yang digunakan menggunakan analisis matriks.

Bab IV. Konsep dan Hasil Perancangan, menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep pesan, kreatif, visual dan media yang nantinya akan dijadikan untuk hasil perancangan. Hasil perancangan terdiri dari proses pembuatan karya dari sketsa sampai menjadi buku *pop-up*.

Bab V. Penutup, merangkum isi laporan untuk menjawab dari tujuan laporan Tugas Akhir dengan memberikan kesimpulan dan saran selama proses penelitian.