

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi berdampak pada setiap lapisan kehidupan manusia termasuk anak-anak. Dampak kemajuan teknologi tersebut bisa menjadi dampak yang positif bahkan negatif bagi masyarakat. Pada zaman globalisasi ini, hampir semua anak pada usia sekolah dasar yang tinggal di perkotaan sudah mengenal dan memiliki *gadget*, serta memainkan permainan modern di dalamnya. Menurut ketua Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia Utari Susanto anak kecil cenderung belum siap menerima gadget, karna hal itu akan berdampak pada putusnya komunikasi anak dengan orang tua, dan anak cenderung akan asyik dunianya sendiri. Penggunaan gadget secara berlebihan akan memberikan banyak dampak negatif kepada anak-anak diantaranya adalah laju depresi kepada anak, kecemasan, gangguan perilaku, agresif, kurangnya sosialisasi dan lain-lain. Kepala Bidang Fasilitasi dan Peningkatan Kompetensi pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Yandri Sakti menyatakan sejak masuknya gadget, komunikasi anak dengan orangtua cenderung terputus.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Hanik Nanda Yulianti yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Tut Wuri Handayani kecamatan Langka Pura Bandar Lampung diperoleh suatu kesimpulan bahwa motorik kasar peserta didik belum berkembang dengan baik. Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan Ibu Lia, seorang guru Taman Kanak-kanak Khairunnas di Kabupaten Serang yang telah mengajar selama 13 tahun, beliau mengungkapkan bahwa kemampuan motorik anak sekarang sangat jauh menurun dibandingkan saat beliau pertama mengajar, padahal pelatihan motorik di Taman Kanak-kanak makin hari semakin ditingkatkan. Pelatihan motorik tidak akan optimal jika hanya dilakukan di Sekolah. Anak harus tetap berlatih di rumah dengan dukungan dan bantuan orang tua. Beliau juga menambahkan bahwa hal

tersebut dipengaruhi oleh anak-anak yang sudah mengenal gadget. Motorik adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar yang sebagian besar dipengaruhi oleh kematangan diri. (Richard :2013). Perkembangan motorik sangat berpengaruh disepanjang kehidupan manusia. Perkembangan motorik yang lambat atau bahkan tidak berkembang akan mempengaruhi kehidupan anak sampai tumbuh dewasa. Menurut Ani Christina dalam bukunya yang berjudul Tuntas Motorik Investasi Sepanjang Hayat mengatakan bahwa motorik bukanlah hal yang remeh. Motorik sebenarnya adalah sistem kerja tubuh yang sangat kompleks dimulai dengan bekerjanya organ reseptor yang menerima sensorik dan masuk ke sistem syaraf, kemudian diproses oleh sistem motorik, maka terjadilah gerak tubuh. Penyebab hambatan perkembangan motorik dipengaruhi oleh perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Anak-anak dengan perkembangan motorik yang lambat dapat dilatih dengan bantuan fisioterapi. Salah satu terapi yang dilakukan pada fisioterapi disebut Terapi *Snoezelen*. Dalam terapi tersebut berisi latihan gerak tubuh yang menstimulasi perkembangan motorik yang sebenarnya bisa ditemukan pada permainan tradisional yang sudah sangat jarang ditemukan, seperti permainan engklek, lompat tali, gobak sodor, membentuk tanah liat, bermain rumah pasir dan lain sebagainya. Anak-anak zaman sekarang tidak lagi bermain seperti anak-anak zaman dahulu yang bermain di sawah atau lapangan. Sekarang sudah jarang sekali terlihat anak-anak bermain permainan tradisional.

Forum Pemberdayaan Perempuan menyatakan bahwa sekitar 65 persen anak Indonesia sudah tidak lagi mengenali permainan tradisional. Menurut ketua Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia Utari Soekanto, anak-anak melupakan permainan tradisional diakibatkan oleh perkembangan teknologi serta kurangnya peran orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Ia juga menyatakan bahwa peran orang tua sangat penting untuk kembali mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak dan orang tua tidak memberikan gadget kepada anak-anak sampai beranjak dewasa. Namun saat ini banyak orang tua yang sibuk dan tidak sempat mengajari dan bermain bersama anak-anaknya. Kebanyakan

orang tua sekarang memberikan gadget kepada anak sebagai jalan pintas untuk mengurangi kerewelan anak-anak yang sedang bosan.

Padahal, akan ada lebih banyak manfaat yang didapatkan jika anak memainkan permainan tradisional. Selain membuat anak bergerak dan bersosialisasi, di dalam permainan tradisional banyak mengandung nilai-nilai seperti menjalin kebersamaan, melatih kesabaran, kejujuran dan lain-lain. (Nafiz :2016). Menurut Wahyu Ningsih yang dikutip oleh Nanang Budiman, permainan tradisional yaitu permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun menurun dan merupakan bagian dari budaya lokal yang di dalamnya banyak terkandung nilai-nilai pendidikan dan budaya.

Oleh karena itu memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak akan bermanfaat untuk melatih motorik anak. Buku ilustrasi interaktif bisa digunakan sebagai media untuk menggambarkan langkah-langkah bermain dan mengajak bermain permainan tradisional kepada yang anak-anak. Buku ilustrasi interaktif juga dapat membantu orang tua melatih motorik kasar anak-anaknya dengan mengajari anaknya bermain permainan tradisional melalui buku ilustrasi dan mengajak anak-anak untuk melakukan aktivitas yang dapat melatih motorik halus. Anak-anak akan mendapatkan keseruan bermain sekaligus manfaat jangka panjang dengan mengurangi penggunaan telepon pintar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perkembangan teknologi mengakibatkan anak tidak lagi mengenali permainan tradisional dan mempengaruhi perkembangan motorik anak empat sampai enam tahun yang lambat.
2. Kurangnya peran orang tua dalam pengenalan permainan tradisional dan pelatihan motorik anak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara melatih motorik anak dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional melalui buku ilustrasi interaktif kepada anak-anak?
2. Bagaimana cara membantu orang tua untuk melatih motorik anak dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional melalui buku ilustrasi interaktif?

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup masalah untuk penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini mengenai permainan tradisional untuk melatih motorik anak.
2. Penelitian ini dilakukan untuk perancangan buku ilustrasi interaktif permainan tradisional yang dapat melatih motorik anak.
3. Penelitian ini dilakukan untuk merancang buku ilustrasi untuk anak-anak usia empat sampai enam tahun.
4. Penelitian ini dilakukan untuk membantu orang tua agar bisa melatih motorik anak di rumah.
5. Penelitian ini dilakukan di Indonesia khususnya Kota Serang.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian sebagai berikut,

1. Melatih motorik anak dengan permainan tradisional dan latihan pada buku ilustrasi interaktif.
2. Mengetahui cara bermain permainan tradisional.

3. Mengetahui manfaat permainan tradisional.
4. Memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak.
5. Mengetahui cara merancang buku ilustrasi interaktif tentang langkah-langkah bermain permainan tradisional untuk melatih motorik anak.
6. Membantu orang tua untuk melatih motorik anak.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah dengan metode:

Observasi

Teknik pengumpulan data observasi dilakukan oleh penulis dengan cara mengamati keadaan atau fenomena yang terjadi di lapangan sebagai pendukung data penelitian. Penulis melakukan pengamatan pada perilaku dan kegiatan anak-anak di TK Islam Al-Khairunnas.

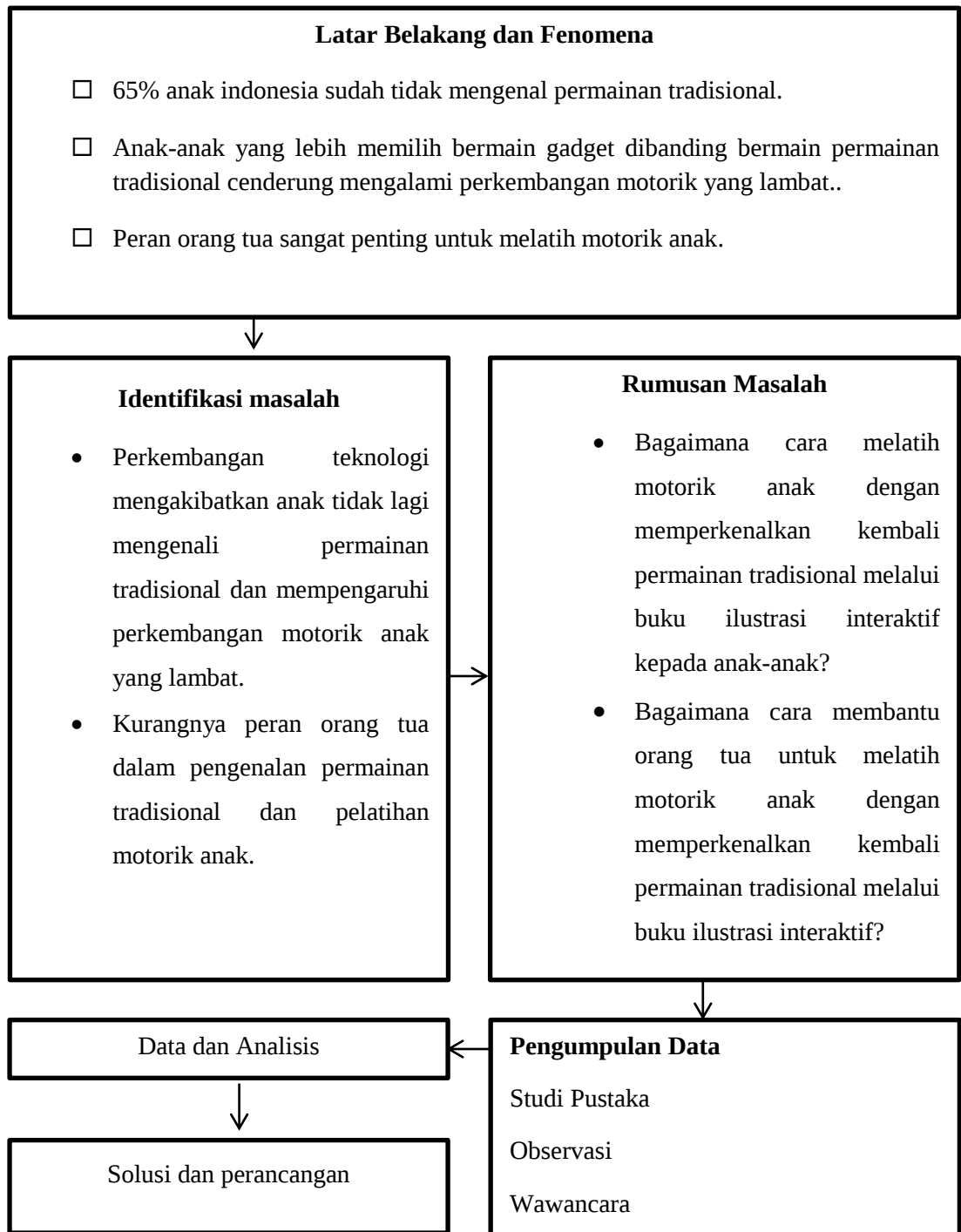
Studi Literatur

Teknik pengumpulan data studi literatur dilakukan oleh penulis dengan cara mengumpulkan teori-teori yang relevan sebagai dasar pemikiran untuk perancangan buku ilustrasi interaktif untuk anak-anak, teori-teori dan informasi seputar motorik dan permainan tradisional dari buku, jurnal dan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara dilakukan oleh penulis dengan cara melakukan tanya jawab dengan guru-guru di Taman Kanak-kanak Khairunnas, untuk mengetahui bagaimana motorik anak di TK tersebut, selain itu untuk mengetahui bagaimana cara melatih motorik anak, dan mengetahui lebih mendalam tentang anak-anak TK itu sendiri. Penulis juga melakukan wawancara dengan ilustrator buku anak-anak untuk mengetahui cara merancang buku anak-anak dengan baik.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Perancangan
(sumber: dokumen pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

BAB I Pendahuluan berisi latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, kerangka penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

BAB II Dasar pemikiran membahas mengenai dasar teori yang relevan sebagai pendukung penelitian untuk perancangan buku ilustrasi interaktif langkah-langkah bermain dan memodifikasi bentuk geometris permainan Sunda Manda untuk anak-anak.

BAB III URAIAN DATA DAN HASIL ANALISIS

BAB III Uraian data dan hasil analisis berisi hasil pengumpulan data dan analisis dari hasil yang telah dikumpulkan untuk penelitian dalam mewujudkan perancangan buku ilustrasi interaktif langkah-langkah bermain dan memodifikasi bentuk geometris permainan Sunda Manda untuk anak-anak.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

BAB IV Konsep dan hasil perancangan berisi tentang penjelasan konsep dan seluruh hasil perancangan buku ilustrasi interaktif langkah-langkah bermain dan memodifikasi bentuk geometris permainan Sunda Manda untuk anak-anak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V Kesimpulan dan saran berisi tentang kesimpulan penulisan dan saran yang didapatkan setelah sidang dilaksanakan.