

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan usia dini merupakan hal yang penting untuk mendukung tumbuh kembang anak. Orangtua dapat mengoptimalkan pendidikan anak usia dini dengan memerhatikan beberapa aspek penting untuk mendukung tumbuh kembang mereka. Menurut Wiyani (2014: 29) terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan pada anak yaitu kemampuan motorik atau fisik, kemampuan kognitif, kemampuan sosial-emosi, kemampuan bahasa, kemampuan moral dan agama. Mengoptimalkan pendidikan anak dimulai pada periode *golden age*, yaitu pada saat anak berusia 0-8 tahun. Pada periode ini anak mampu menerima berbagai stimulus dari lingkungannya. Masa ini sebagai fondasi terbentuknya fungsi-fungsi fisik dan psikis. Maka dari itu orangtua perlu mengoptimalkan pendidikan dengan memberikan stimulasi yang menyesuaikan perkembangan usia anak.

Stimulasi yang diberikan orangtua kepada anak dapat berupa pola asuh. Menurut Wiyani (2014: 18), pola asuh orangtua, sikap, serta situasi dan kondisi yang sedang melingkupi orang tua dapat memengaruhi perkembangan anak. Anak mendapatkan pendidikan berawal dari lingkungan keluarga, maka dari itu orangtua memainkan peran penting untuk perkembangan anak. Pendidikan yang ditanamkan orangtua hendaknya memberikan ruang dan kebebasan untuk anak sehingga mereka memiliki kesempatan untuk eksplorasi dalam segala hal. Akan tetapi hal tersebut tetap dengan pengawasan dan batasan yang baik dari orangtua. Antara orangtua dan anak juga hendaknya memutuskan suatu hal bersama, orangtua dapat mengajak anak untuk berdiskusi untuk menentukan aturan yang baik dan disepakati bersama.

Perkembangan teknologi memengaruhi pola pikir generasi orangtua saat ini. Orangtua dapat mengakses informasi lebih melalui internet sehingga hal ini dapat memengaruhi pola asuhnya terhadap anak. Maka pola asuh yang diberikan juga mengalihkan media bermain anak seperti *smartphone*, tablet, dan *play station*. Orangtua tidak lagi menemani anaknya untuk bermain seharian. Anak lebih sering menghabiskan waktu didalam dibandingkan di luar rumah. Penelitian dari Asosiasi Produsen Peralatan Bermain Internasional (IPEMA) menemukan orang tua saat ini kurang menekankan pada permainan di area bebas. Menurut Tom Norquist, Ketua Komite Pemasaran IPEMA, anak-anak generasi milenial menghabiskan lebih banyak waktu di dalam sebagian karena milenial sendiri menghabiskan lebih banyak waktu di dalam dengan teknologi dan

ketakutan yang menyebabkan sindrom *'helicopter parent'* (orang tua yang sangat memerhatikan anak-anak atau pengalaman dan masalah anak-anak, terutama di lembaga pendidikan).

Aktivitas bermain anak di dalam rumah dengan menggunakan media seperti *smartphone*, tablet, *play station*, atau televisi beresiko bagi tumbuh kembangnya. Menurut Rowan seorang ahli terapi okupasi anak dikutip dari website *movingtolearn.ca* terdapat beberapa akibat yang ditimbulkan dari bahaya gawai. Dari segi kesehatan fisik dampak yang terjadi yaitu anak akan mengalami obesitas. Mereka akan terkena diabetes hingga memiliki risiko tinggi *stroke* dini atau serangan jantung, serta usia harapan hidup yang rendah. Penggunaan gawai juga membatasi gerak fisik anak yang menyebabkan tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Akibat lain yang ditimbulkan adalah penggunaan ponsel lebih sensitif terhadap radiasi dibanding orang dewasa. Radiasi ini merupakan penyebab kemungkinan kanker. Dari segi psikologi, stimulasi dari gawai yang berlebihan juga berpengaruh pada perkembangan otak anak, sehingga akan menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, dan menurunnya kemandirian anak.

Akibat yang ditimbulkan bahwa anak yang bermain gawai di dalam rumah lebih beresiko mendapatkan gangguan pada tumbuh kembangnya maka peran orangtua untuk mengajak mereka bermain di luar rumah sangat penting. Kegiatan bermain di luar rumah seperti bersepeda, berlari, bermain dengan teman sebaya, menangkap dan melempar bola, bermain permainan tradisional dan kegiatan lainnya merupakan sebuah stimulasi untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Bermain di luar rumah beresiko bagi anak untuk terkena kotor, akan tetapi hal tersebut dapat membuat kekebalan tubuh mereka terbentuk dan berkembang. Bermain di luar rumah merupakan kesempatan baik untuk anak agar dapat terpapar sinar matahari, sehingga membantu mereka mendapatkan vitamin D yang baik untuk pertumbuhan tulang anak. Secara tak sadar dengan bermain di luar dan melakukan kegiatan seperti berlari, melompat, bersepeda dan kegiatan lainnya merupakan kegiatan olahraga yang menyenangkan untuk anak.

Anak memiliki rasa ingin tahu dan daya imajinasi yang berkembang, sehingga anak banyak bertanya tentang segala hal di sekelilingnya yang tidak diketahuinya. Untuk mendukung hal tersebut orangtua dapat menemani anak-anaknya untuk bermain di luar rumah, sehingga dapat mengenalkan hal baru, dan melatihnya untuk lebih berani dan percaya diri. Menurut Susilaningrum, Nursalam dan Utami (2013: 92), terdapat beberapa tujuan bermain yaitu dapat mengembangkan keterampilan bahasa, melatih motorik halus dan kasar, mengembangkan kecerdasan melatih daya imajinasi, menyalurkan perasaan

anak, meningkatkan kemampuan sosial, membuat sistem kekebalan tubuh anak berkembang, dan mendukung pertumbuhan tulang anak.

Karena banyaknya manfaat bermain di luar rumah dan penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak, maka dari itu penulis merancang buku ilustrasi sebagai solusi terkait topik penelitian. Alasan penulis merancang buku ilustrasi ini karena menurut Ibu Dilla Tria Febrina, M.Psi (2019), selaku dosen psikologi Universitas Pendidikan Indonesia mengatakan pemilihan buku sebagai media edukasi dan informasi ini sangat tepat karena dengan buku anak akan belajar konsep konsep yang disampaikan oleh buku tersebut. Membaca buku juga harus diimbangi dengan pengalaman langsung yaitu salah satunya dengan bermain di luar rumah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Teknologi sudah menggantikan peran orangtua yang seharusnya menjadi teman bermain bagi anak-anaknya.
- b. Anak-anak lebih sering menghabiskan waktu di dalam dibandingkan di luar rumah.
- c. Sejumlah resiko yang ditimbulkan dari terlalu sering menghabiskan waktu di dalam rumah.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapatkan dari penelitian ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi anak tentang manfaat bermain di luar rumah?.

1.4 Ruang Lingkup

Perancangan Tugas Akhir yang dilakukan sejak bulan Januari sampai Juli tahun 2019 ini memfokuskan pada sebuah topik tentang manfaat bermain di luar rumah untuk anak usia 5-8 tahun. Pengumpulan data untuk penelitian dilakukan di wilayah Bandung, Jawa Barat. Penelitian ini ditujukan kepada orangtua yang berusia 22-35 tahun dan tergolong kelas menengah atas. Buku ilustrasi ini dibuat berdasarkan wawancara dengan beberapa ahli seperti Psikolog, Dokter, dan Guru TK. Selain itu penulis juga melakukan studi pustaka sebagai sumber penelitian.

1.5 Tujuan Perancangan

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan buku ilustrasi yang dapat membantu orangtua untuk mendapatkan informasi mengenai manfaat bermain di luar rumah untuk anak. Pentingnya bermain di

luar rumah untuk anak ini adalah salah satu stimulasi yang dapat mendukung tumbuh kembangnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan penelitian, penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

A. Observasi

Dikutip dari buku Metodologi Penelitian Kualitatif, Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian apa pun, termasuk penelitian kualitatif, dan digunakan untuk memperoleh informasi atau data sebagaimana tujuan penelitian (Ahmadi, 2014:161).

Observasi digunakan penulis untuk memahami fenomena yang diteliti. Metode ini dilakukan terhadap orangtua dan anak-anak usia 5-8 tahun agar mendapatkan informasi apakah mereka memahami pentingnya bermain di luar rumah untuk anak, selain itu penulis melakukan observasi melalui beberapa buku tentang pertumbuhan dan perkembangan anak. Observasi dengan buku dilakukan agar mendapatkan data yang *valid* dan data tambahan untuk mendukung perancangan buku ilustrasi ini.

B. Wawancara

Menurut Soewardikoen (2013: 30) dalam Koentjaraningrat wawancara adalah instrumen penelitian. Kekuatan wawancara adalah penggalian pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi pendirian atau pandangan dari individu yang diwawancarai. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari narasumber, dengan bercakap – cakap dan berhadapan muka.

Wawancara yang dilakukan adalah menggunakan metode wawancara terstruktur, dimana penulis mempersiapkan daftar pertanyaan sebelum mewawancarai narasumber. Wawancara yang dilakukan dengan beberapa Narasumber yang terkait dengan topik penelitian, yaitu Psikolog, Guru *Preschool (Daycare)* dan Dokter.

C. Studi Pustaka

Dikutip dari buku Metode Penelitian Kualitatif, sebuah masalah penelitian sangat perlu ditopang oleh hal-hal yang diperoleh dari hasil bacaan jurnal dan buku. Hasil bacaan tersebut ada yang masuk dalam bagian latar belakang penelitian, ada yang masuk dalam bagian perumusan masalah penelitian itu sendiri dan ada pula yang ditulis pada bagian tersendiri yang sering disebut studi pustaka (Afrizal, 2014:122).

Studi Pustaka yang dilakukan penulis adalah untuk memperoleh data informasi berupa teori. Sejumlah literatur yang dijadikan sumber oleh penulis yaitu buku-buku dan jurnal yang terkait dengan topik penelitian, seperti buku-buku tentang psikologi perkembangan anak dan ilmu desain komunikasi visual.

D. Kuesioner

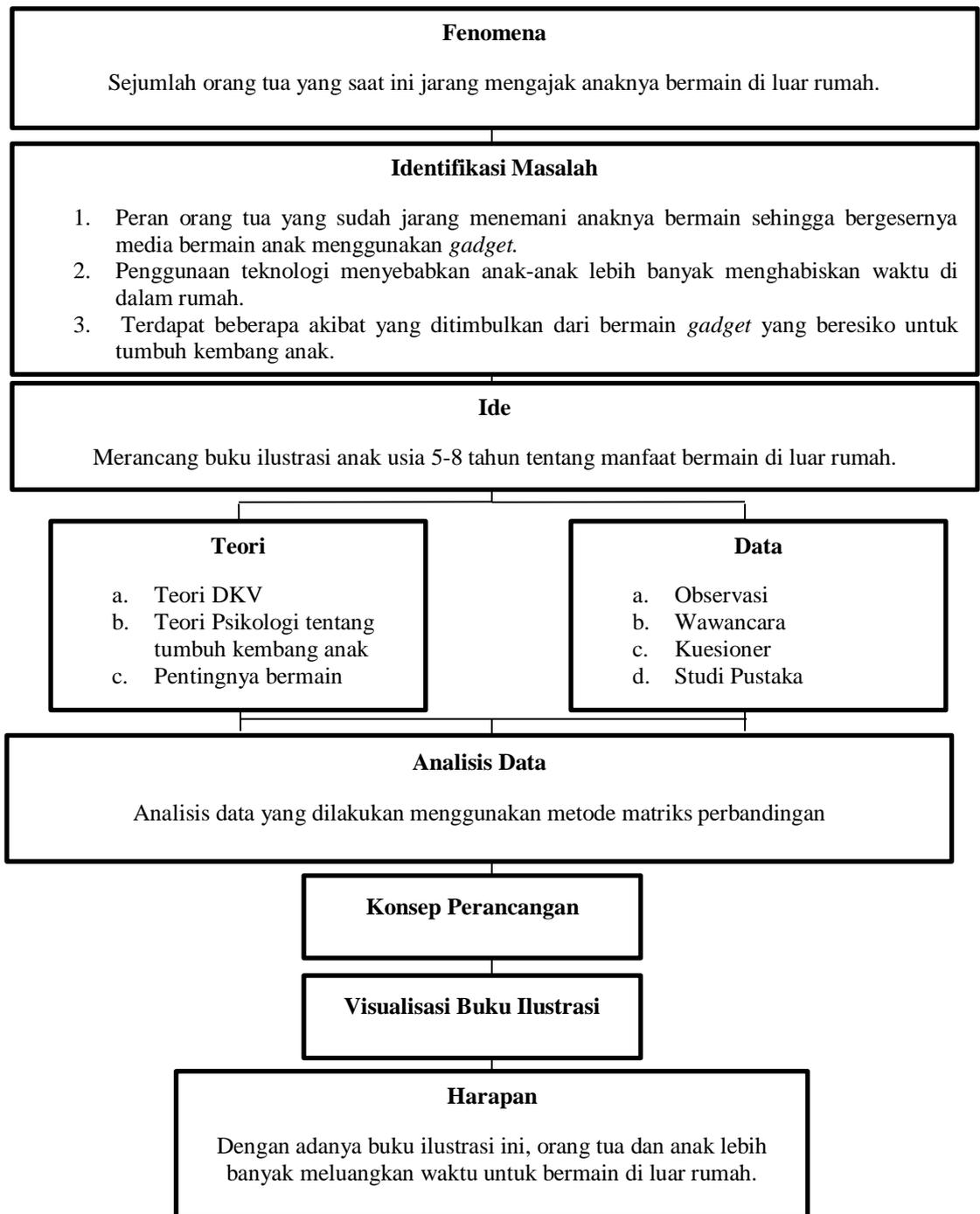
Kuesioner adalah suatu daftar pertanyaan dalam suatu bidang yang harus dijawab dan ditulis oleh responden. Prinsip kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat karena banyak orang dapat sekaligus dihubungi. Pertanyaan sudah disiapkan terlebih dahulu, diarahkan ke suatu jawaban untuk dikuantifikasi (dihitung) (Soewardikoen, 2013: 35).

Metode kuesioner ini dilakukan kepada target audiens penulis yaitu orang tua usia 22-35 tahun yang memiliki anak usia 5-8 tahun. Dengan kuesioner ini penulis mendapatkan informasi seberapa sering orangtua mengajak anaknya untuk bermain di luar rumah.

1.6.2 Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data yang telah diperoleh penulis menggunakan metode analisis matriks. Menurut Soewardikoen (2013: 50-51) analisis matriks merupakan *juxtaposition* atau membandingkan dengan cara menjajarkan. Matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda. Setiap baris dan kolom memiliki konsep atau kumpulan informasi. Jika ingin melihat perbedaan dari sebuah objek visual maka objek tersebut disejajarkan dan dinilai menggunakan satu tolok ukur yang sama, sehingga dapat memunculkan gradasi. Analisis matriks ini digunakan untuk membandingkan buku sejenis yang sudah pernah ada sehingga perancangan buku ilustrasi edukasi dapat lebih efektif.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Pembabakan

Berikut adalah pembabakan yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, manfaat penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, serta kerangka pemikiran Tugas Akhir.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai dasar teori yang relevan sebagai pijakan untuk membuat perancangan.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini diuraikan hasil pencarian data secara terstruktur dan siap diuraikan, seperti data observasi, wawancara, kuesioner, analisis data, serta penarikan kesimpulan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini memaparkan seluruh konsep dari perancangan yang akan dibuat, dimulai dari konsep ide hingga konsep bisnis yang dipergunakan. Kemudian dilampirkan hasil rancangan berupa sketsa hingga penerapan visual pada media.

BAB V PENUTUP

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil penelitian dan perancangan yang berkaitan dengan penulisan Tugas Akhir.