

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Literasi merupakan sebuah istilah yang merujuk pada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Deliani, 2021). Di Indonesia sendiri kemampuan literasi yang dimiliki sangat rendah mengakibatkan negara ini berada pada posisi 10 negara terbawah di dunia (Balitbang, 2019 dalam (Rosandini & Rahman, 2021)). Menurut Dewi Utama Faizah (2021), rendahnya angka tersebut dikarenakan literasi belum diajarkan secara tepat sejak usia dini. Fokus utama Indonesia dalam literasi masih seputar membaca, menulis, dan berhitung yang diajarkan secara konvensional baik di sekolah maupun di rumah (Fajriyah, 2018 dalam (Rosandini & Rahman, 2021)). Sementara menurut Deklarasi Praha tahun 2003, terdapat empat dasar literasi diantaranya adalah *reading and writing, speaking and listening, counting and calculating, serta perceiving and drawing*.

Pemahaman literasi yang masih belum optimal diupayakan pada pendidikan di Indonesia namun sama pentingnya dengan membaca, menulis, dan berhitung adalah kemampuan *perceiving and drawing*. Secara singkat *perceiving and drawing* merupakan kemampuan untuk mempersepsikan informasi serta kemampuan menggambar berdasarkan pemahaman pribadi (Muhammad, 2016). Kemampuan tersebut dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran seperti *craft* sejak usia dini, yaitu di usia tiga hingga enam tahun (Rosandini & Rahman, 2021). *Craft* sendiri merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan *skill* dalam membuat sebuah objek menggunakan tangan (<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/craft>). Dalam data indikator perkembangan anak (Pusat Kurikulum Diknas, 2007), kegiatan *craft* yang dapat meningkatkan motorik halus anak salah satunya melalui kegiatan membatik. Karena dengan membatik anak dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan serta otot-otot halus untuk mencapai sebuah keterampilan dengan ketelitian tinggi (Rudiyanto, 2016). Lilin malam yang digunakan untuk membatik pada

umumnya merupakan malam yang dipanaskan diatas kompor sehingga pada prosesnya memungkinkan untuk melukai tangan yang tentunya dapat membahayakan anak-anak. Saat ini sebagai alternatif, membatik dapat menggunakan malam dingin dimana bahan yang digunakan lebih ramah lingkungan, mudah untuk diaplikasikan pada kain, dan aman untuk anak-anak. Teknik ini digunakan secara eksklusif oleh Doddie K Permana, seorang seniman batik dan konsultan tekstil yang berdomisili di Bandung.

Seperti yang dipaparkan sebelumnya bahwa untuk meningkatkan literasi *perceiving and drawing* dapat melalui media pembelajaran berupa *craft*. Kini perkembangan media pembelajaran yang melibatkan *craft* untuk anak usia dini di Indonesia sudah banyak ditemukan seperti *activity book* dan media *printable* yang dapat diunduh dengan mudah oleh orang tua atau pengajar. Namun, berdasarkan hasil studi *brand* dan observasi yang telah dilakukan bersama komunitas anak Familia Kreativa, masih jarang ditemukan produk media pembelajaran anak berupa *craft kit* terutama produk asli Indonesia dengan mengembangkan material dan teknik tekstil serta mengangkat konten lokal. Salah satu contoh brand lokal, yaitu Gummy Box sudah mengeluarkan produk dengan mengangkat konten lokal seperti membatik namun penerapan teknik yang belum sesuai. Selain itu, berdasarkan hasil observasi lapangan di beberapa tempat seperti Books & Beyond, Gramedia, dan Toys Kingdom produk *craft kit* pun masih jarang ditemukan yang menggunakan media tekstil sebagai salah satu media pembelajarannya serta kurangnya visual dan produk yang lebih variatif. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya variasi produk *craft kit* yang baru sebagai alternatif media pembelajaran.

Dari uraian tersebut diatas, terdapat beberapa potensi pengembangan kemampuan literasi anak dalam bidang *perceiving and drawing*, seperti memanfaatkan material dan teknik tekstil sebagai media pembelajaran untuk memperkaya teknik dan visual media pembelajaran anak, adanya potensi untuk mengembangkan konten lokal dan mengaplikasikannya dengan teknik batik pada *craft*. Hal tersebut diharapkan dapat membantu untuk mengembangkan media pembelajaran anak untuk meningkatkan

literasi *perceiving and drawing* pada usia dini, memperkaya variasi teknik dan visual pada media tekstil.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Adanya potensi pengembangan media belajar anak dalam hal teknik, material, dan visual pada *craft kit* untuk anak usia dini
2. Adanya potensi pengembangan media belajar anak dengan teknik batik malam dingin menggunakan media tekstil
3. Adanya potensi pengembangan konten lokal dengan pengaplikasian teknik membatik pada *craft kit* untuk anak usia dini dalam upaya meningkatkan literasi *perceiving and drawing*

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, adapun rumusan masalah yang telah ditemukan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pengembangan media belajar anak dalam hal teknik, material, dan visual pada *craft kit* untuk anak usia dini?
2. Bagaimana cara pengembangan media belajar anak berupa craft dengan teknik batik malam dingin menggunakan media tekstil?
3. Bagaimana proses perancangan pengembangan konten lokal dengan pengaplikasian teknik batik pada *craft kit* untuk anak usia dini dalam upaya meningkatkan literasi *perceiving and drawing*?

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Produk berupa media belajar *craft kit* teknik batik malam dingin untuk anak usia dini
2. Media yang digunakan untuk mengembangkan *craft kit* adalah tekstil

3. Teknik yang digunakan dalam pengaplikasian media tekstil untuk *craft* adalah teknik batik dengan malam dingin

I.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan literasi *perceiving and drawing* melalui *craft kit*
2. Memperkaya variasi teknik, material, dan visual pada media tekstil yang digunakan untuk produk *craft kit*
3. Mengembangkan konten lokal pada media pembelajaran *craft kit* dan memperkenalkan teknik batik malam dingin serta motif tradisional Indonesia pada anak usia dini

I.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Menghasilkan produk berupa *craft kit* teknik batik malam dingin yang dapat menjadi media pembelajaran anak usia dini
2. Menghasilkan produk *craft kit* yang memiliki teknik, material, dan visual yang bervariasi pada media tekstil
3. Menghasilkan produk *craft kit* yang mengolah konten lokal berupa teknik batik dengan malam dingin dan ragam hias tradisional Indonesia

I.7 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data dalam melakukan penelitian dalam melakukan penelitian dengan cara berikut:

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan mempelajari beberapa sumber tertulis seperti buku, jurnal, portal media online untuk mendapatkan data mengenai perkembangan literasi di Indonesia, *craft*, batik, dll.

2. Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan observasi secara *online* terhadap beberapa *brand* produk *craft kit* untuk anak di instagram dan *website* serta observasi secara langsung ke toko-toko yang menjual produk *craft kit* seperti Books & Beyond, Gramedia, dan Toys Kingdom di Kota Bandung.

3. Wawancara

Metode penelitian ini dilakukan secara *online* dengan beberapa narasumber. Diantaranya adalah Ibu Devi Arifiani Azhar selaku founder dari komunitas Familia Kreativa, Ibu Dewi Utama Faizah selaku ahli literasi, Mba Nia selaku *brand owner* dari Kotak Main-Mainan, dan Pak Doddie K Permana selaku ahli batik malam dingin.

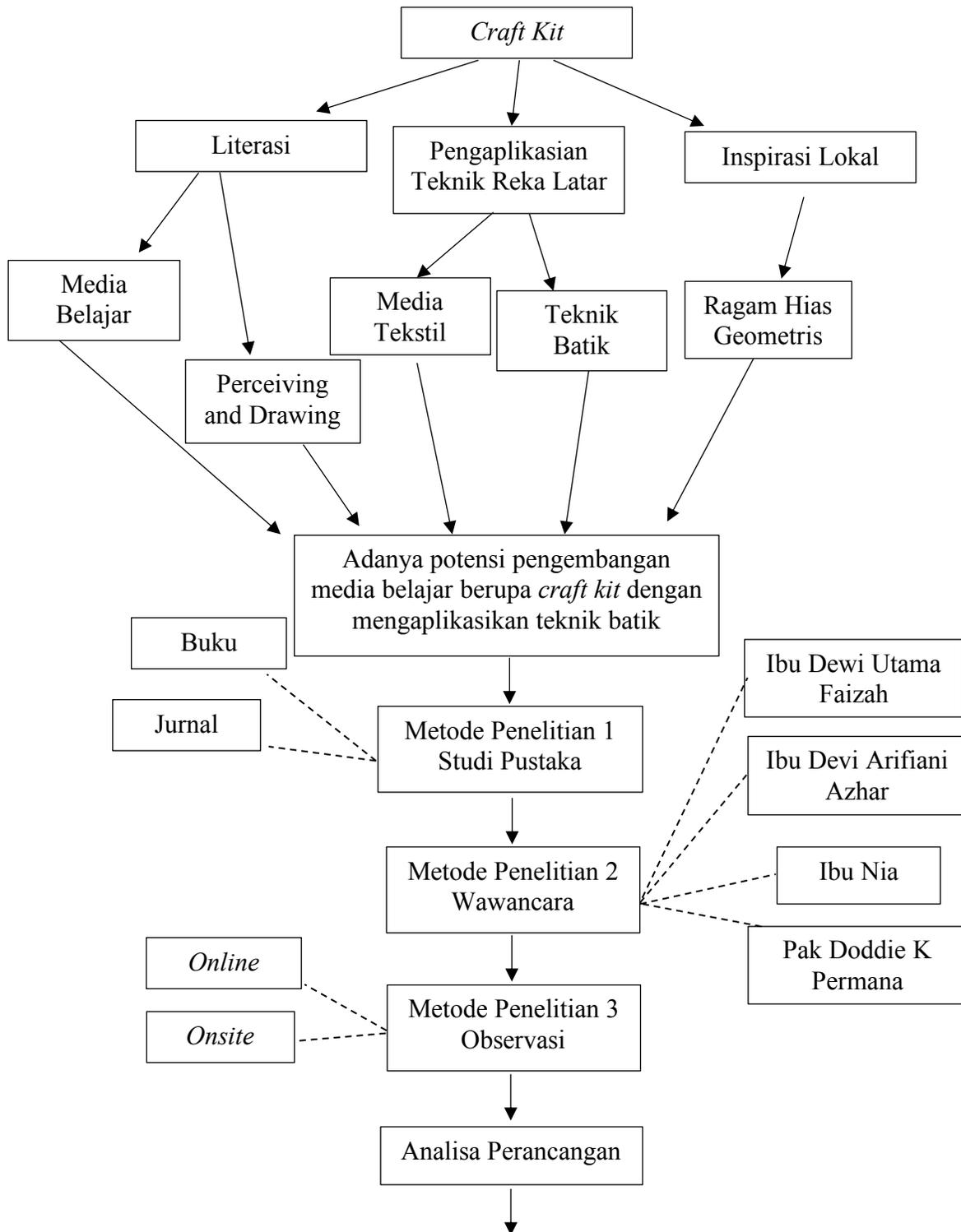
4. Eksplorasi

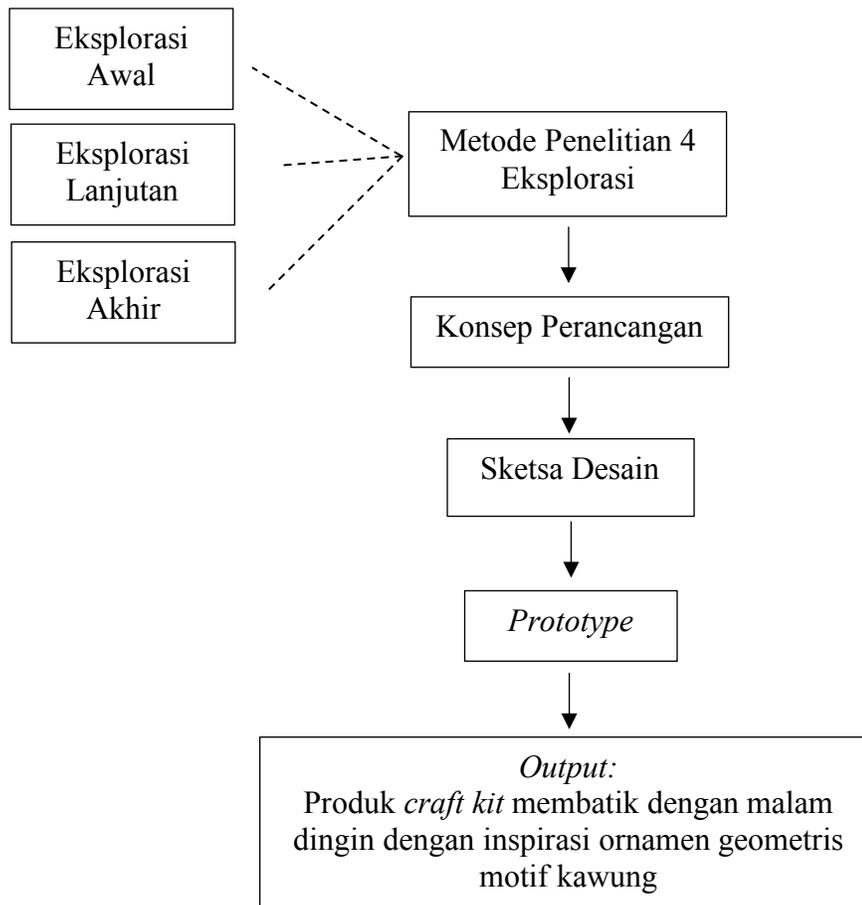
Eksplorasi dilakukan dengan beberapa tahap, yaitu eksplorasi awal, lanjutan, dan akhir. Terdiri dari pembuatan malam dingin, pewarna, pengembangan motif, dan desain produk untuk menghasilkan produk *craft kit* sebagai media pembelajaran baru anak usia dini.

I.8 Kerangka Penelitian

Berikut adalah kerangka penelitian pada penelitian ini:

Bagan 1.1 Kerangka Penelitian
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)





I.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini tersusun dalam beberapa bagian berikut:

Bab I Pendahuluan

Terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, kerangka penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Studi Pustaka

Terdiri dari teori-teori dasar atau pendapat para ahli yang digunakan sebagai dasar penelitian

Bab III Data dan Analisa Perancangan

Berisi tentang analisa kegiatan craft pada anak berdasarkan stimulus motorik halus yang dibutuhkan anak dan eksplorasi teknik membatik

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi tentang konsep produk yang dibuat berdasarkan kegiatan bermain anak yang sedang *trend*, analisa *brand* pembanding produk, dan penerapan teknik batik pada produk

Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan, saran, dan rekomendasi