

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Salah satu metode pembelajaran yang tepat untuk anak usia 3-5 tahun dan banyak mengasah kreativitas dan imajinasi adalah bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dimana anak juga dapat bereksplorasi melalui panca inderanya. Menurut (Semiawan, 2002) bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian.

Menurut (Montessori, 2013) pembelajaran yang sejati muncul dari kebebasan anak-anak untuk memilih kegiatan mereka. Oleh sebab itu, bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif. Menurut (James E. Johnson, James Christie, & Francis Wardle, 2005) Terdapat beberapa macam cara bermain anak yang secara garis besar dibagi menjadi empat yaitu, *functional play*, *constructive play*, *symbolic/fantasy play*, dan *games with rules*.

Pada penelitian sebelumnya oleh (Adib, Wijayanti, & Mintorogo, 2014) Merancang produk permainan sekaligus edukasi, produk yang dibuat adalah media interaktif untuk mengenalkan *alphabet* kepada anak. Hasil akhirnya berupa papan magnet, buku, poster, *match-up card*, dan juga pembatas buku.

Desainer Katja Grosskinsky juga pernah membuat produk pakaian seperti *sweater*, *t-shirt* menjadi multifungsi sebagai media bermain, Karya tersebut diberi judul Magister Ludi by Katja Grosskinsky. Katja menggunakan keterampilan *doodling*-nya untuk kemudian diaplikasikan menjadi permainan ular tangga, kemudian di terapkan menggunakan teknik sablon (Grosskinsky, 2017)

Lalu penelitian selanjutnya oleh (Amalia, 2018) Amalia mengolah bentuk hewan endemik Indonesia kemudian dirancang menjadi *quietbook* sebagai media pembelajaran sekaligus bermain untuk anak. Amalia mengolah *quietbook* tersebut menggunakan material berbahan dasar tekstil, dengan berbagai macam pengolahan teknik tekstil.

Melihat dari potensi imajinasi kreatif yang dimiliki oleh anak-anak, dan kelebihan dari bermain sebagai media pembelajaran, serta melihat dari penelitian Amalia sebelumnya, terdapat peluang untuk meningkatkan produk permainan sekaligus pembelajaran untuk anak dengan mengambil tema hewan endemik namun dengan pengaplikasian yang berbeda serta dapat diterapkan dalam produk yang biasa digunakan oleh anak-anak dalam kesehariannya, salah satu produk yang biasa digunakan oleh anak dalam kesehariannya adalah pakaian.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Melihat dari pentingnya dan manfaat aktivitas bermain sebagai metode pembelajaran untuk anak, maka dibutuhkan desain media yang baik untuk pembelajaran tersebut.
2. Belum banyaknya variasi desain pakaian yang unik tetapi tetap ramah anak.
3. Belum banyaknya produk pakaian yang juga berfungsi sebagai media bermain sekaligus pembelajaran untuk anak.

1.3 Rumusan Masalah

1. Media pembelajaran dengan konsep seperti apa yang tepat untuk produk pembelajaran sekaligus bermain anak?
2. Variasi desain serta teknik seperti apakah yang akan digunakan untuk produk ramah anak?
3. Peningkatan fungsi produk pakaian seperti apakah yang nantinya akan dihasilkan?

1.4 Batasan Masalah

1. Membuat media penunjang pembelajaran anak dengan menggunakan eksplorasi tekstil dengan teknik *surface textile*.
2. Menggunakan material tekstil dan aplikasi imbuhan yang mampu memberikan kenyamanan.
3. Memakai jenis permainan atau cara bermain "*constructive play*".

4. Menggunakan tema pada penelitian sebelumnya oleh Amalia K.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Membuat media penunjang kegiatan bermain sekaligus pembelajaran anak dengan menggunakan material dan teknik tekstil.
2. Mengeksplorasi desain serta teknik tekstil yang tepat untuk diaplikasikan terhadap produk ramah anak.
3. Meningkatkan fungsi produk pakaian anak agar dapat juga menjadi media bermain serta pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bidang Keilmuan
Menambah keilmuan baru dalam bidang kriya tekstil untuk pengolahan produk anak berbahan dasar tekstil.
2. Bidang Industri
Menambah pengetahuan tentang alternatif teknik dan konsep produk ramah anak, untuk kemudian diperbaharui atau dikembangkan.
3. Bidang Ekonomi
Membuat suatu produk baru yang nantinya dapat dikomersilkan.

1.7 Metodologi Penelitian

1. Studi literatur
Peneliti mendapatkan studi literatur melalui berbagai jurnal ilmiah, artikel offline maupun online, beberapa diantaranya adalah (Amalia, 2018) yang meneliti serta merancang produk *queitbook* untuk anak usia 2-4 tahun,
2. Wawancara
Wawancara dilakukan di sejumlah tempat, salah satunya di rumah main anak Familia Kreativa, oleh Bapak Yanuar Rahman dan Ibu Devi Azhar (founder FamiliaKreativa), wawancara dilakukan untuk mengetahui cara berfikir dan tingkat emosional anak sesuai usia.

3. Observasi

Observasi dilakukan di sejumlah tempat, di beberapa toko mainan anak salah satunya toko mainan *Early Learning Centre*, sampai rumah main anak *Familia Kreativa*, untuk mengambil data tentang objek apa sajakah yang diminati oleh anak.

4. Eksperimen

Metode eksperimen dilakukan agar dapat menghasilkan produk *t-shirt* yang dapat menunjang aktivitas bermain sekaligus belajar pada anak dengan menggunakan eksplorasi teknik *surface textile*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini terdiri dari empat bab. Secara garis besar sebagai berikut:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Terdiri dari latar belakang yang menjelaskan tentang ide awal, dasar-dasar yang melatarbelakangi penelitian, dan beberapa data penunjang penelitian.

2. BAB II : STUDI LITERATUR

Berisikan teori-teori dan hasil dari observasi lapangan, juga data-data dari studi literatur yang didapat.

3. BAB III : PROSES PERANCANGAN

Pada bab ini tercantum proses perancangan, mulai dari pengambilan konsep, penentuan *imageboard*, eksplorasi awal, eksplorasi lanjutan hingga perancangan karya.

4. BAB IV : KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.