

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa adalah elemen kunci dalam kehidupan manusia. Ini adalah alat utama yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi satu sama lain dan merupakan suatu tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi. Lebih dari itu, bahasa juga merupakan hasil dari perkembangan budaya manusia. Setiap bahasa adalah warisan yang memiliki ciri khas yang unik dari daerah tertentu dan membedakannya dari daerah lain. Menurut Jurnal “*Creativity of Kelom Geulis Artisans of Tasikmalaya*” (2016) oleh Asep Sufyan Muhakik Atamtajani, Eki Juni Hartono, dan Prafca Daniel Sadiva, Setiap daerah pasti memiliki akar budaya yang telah diwariskan secara turun-temurun kepada masyarakat sekitarnya. Budaya ini membentuk individualitas baik berupa kemampuan individu maupun citra daerah yang mewakilinya termasuk bahasa. Setiap negara mempunyai Bahasa yang berbeda-beda satu sama lain, dikatakan ada lebih dari 7100 bahasa di dunia yang terdaftar. Sedangkan di Indonesia sendiri mempunyai sekitar 652 bahasa menurut data di website Kemendikbud. Sedangkan menurut Harimurti Kridalaska dan Djoko Kentjono dalam buku “Masa-Masa Awal Bahasa Indonesia”, (2014:32), Bahasa adalah alat yang digunakan melalui verbal. Chaer menjelaskan bahwa Bahasa adalah lambang dari suatu bunyi yang mempunyai sifat arbiter dan digunakan oleh sekelompok anggota yang berinteraksi satu sama lain dan mengidentifikasi sesamanya.

Dari sekian banyaknya Bahasa daerah yang ada di Indonesia, salah satunya adalah Bahasa Sunda yang digunakan masyarakat di Jawa Barat. Dewasa ini, minat anak muda khususnya anak-anak untuk menggunakan Bahasa sunda perlahan mengalami penurunan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yetti Kurniawati dalam jurnal “Kecepatan Menambah Kosakata Berbahasa Sunda Anak Melalui Kegiatan Ngawih Pupuh Sunda (2018), Bahwa diketahui penggunaan kosakata bahasa sunda pada anak-anak di Taman kanak-Kanak Labschool UPI di Kabupaten Bandung

yang pada dasarnya merupakan anak-anak keturunan suku Sunda, berada pada pada kategori sedang, yaitu sekitar kurang lebih 57% anak dapat menyebutkan anggota tubuh dalam bahasa sunda , dan sisanyam yaitu 47% tidak menguasai sepuluh kosakata yang diujikan. Adapun jumlah anak yang terlibat adalah 15 anak.

Tentunya, fenomena ini merupakan fenomena lelehan gunung es yang jika dibiarkan akan terus berlanjut, oleh karena itu, diperlukan adanya pembiasaan khususnya kepada anak-anak agar bisa lebih mengerti Bahasa daerah yaitu Bahasa Sunda. Walaupun sudah ada gerakan-gerakan seperti “Rebo Nyunda” tapi jika tidak ditunjang oleh fasilitas-fasilitas yang menunjang, anak-anak akan sulit untuk tertarik dengan Bahasa Ibu mereka karena menganggap Bahasa daerah adalah Bahasa yang kuno.

Inovasi demi inovasi dilakukan, diantaranya adalah inovasi permainan edukasi. Permainan edukasi merupakan permainan yang digabungkan dengan hal-hal berbaw edukasi yang dapat menarik minat anak untuk bermain sekaligus belajar. Hal edukasi yang dapat diajarkan salah satunya tentunya Bahasa khsusnya Bahasa daerah. Salah satu permainan edukasi yang dapat diterapkan adalah permainan meniru kata dan huruf dengan metode *tracing* atau meniru kata.

Dalam *Jurnal* “Penerapan Kegiatan Menjiplak (*Tracing*) untuk Meningkatkan Perkembangan Fisik Motorik Halus pada Kelompok Dahlia TK Arrohmah Josroyo Jaten Karanganyar” oleh Prathiwi, S., Wahyuningsih, S., & Istiyati, S. (2015). menjelaskan bahwa Menjiplak atau tracing adalah sebuah aktivitas yang berkaitan dengan perkembangan keterampilan fisik motorik halus seseorang melalui proses imitasi untuk melatih kemampuan mengetik, menulis, melukis, dan menggambar. Tracing merupakan salah satu aspek dalam pendekatan multisensori, dengan asumsi bahwa anak-anak dapat memahami dan belajar dengan lebih efektif ketika materi disampaikan melalui berbagai modalitas sensorik yang berbeda..

Metode tracing ini mempercepat perkembangan neuron yang berada di otak kita yang berhubungan dengan huruf, sehingga bisa mempercepat dan juga memperkuat

pembentukan peta kognitif. Kemudian melalui metode tracing kata/huruf, anak bergerak, menyentuh, memainkan, dan merasakan objek asli untuk kemudian belajar kebiasaan dan juga esensi keterampilan dalam untuk menulis. Pembelajaran menulis ini diawali dengan mengenali bentuk dari tulisan serta memahami kanan dan kiri tubuh dalam kebiasaan menulis.

Seperti yang sudah dijabarkan diatas, Permasalahan anak-anak yang tidak terbiasa menggunakan Bahasa daerah khususnya Bahasa sunda, tentunya merupakan permasalahan yang perlahan-lahan menjadi masalah yang serius, karena Bahasa daerah merupakan budaya peninggalan nenek moyang kita. Sebagai seorang desainer, tentunya kita bisa mengambil peran dalam memecahkan masalah ini yaitu dengan perancangan produk yang dapat meningkatkan kemampuan berbahasa seseorang khususnya anak-anak usia Taman Kanak-kanan, karena usia-usia tersebut merupakan usia *golden age* dimana jika dibiasakan akan terus menempel di kepala mereka. Adapun teori-teori yang digunakan untuk perancangan ini adalah, teori visual, teori fungsi, dan teori material.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat menyimpulkan beberapa identifikasi masalah, yaitu :

1. Dibutuhkan produk mainan edukasi permainan kata bertema bahasa sunda yang dapat digunakan untuk mengedukasi anak-anak usia taman kanak-kanan tentang Bahasa Sunda.
2. Anak-anak yang tidak terbiasa menggunakan Bahasa daerah khususnya Bahasa Sunda.

1.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, dapat ditarik beberapa rumusan masalah, yaitu :

1. Kurangnya alat pembelajaran berbahasa Sunda untuk anak-anak

2. Dibutuhkan produk mainan edukasi permainan kata yaitu *tracing board* berbahasa Sunda agar bisa lebih mudah memperkenalkan bahasa daerah khususnya Bahasa Sunda kepada anak-anak usia Taman Kanak-kanak.

1.4. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana cara merancang produk *tracing board* berbahasa sunda untuk siswa Taman Kanak-kanak agar kemampuan berbahasa sundanya meningkat?

1.5. Tujuan Perancangan

1. Untuk lebih mudah meningkatkan Bahasa Sunda kepada anak-anak Taman Kanak-kanak
2. Untuk merancang *tracing board* berbahasa Sunda.

1.6. Batasan Masalah

1. Perancangan *tracing board* ini terbatas pada bagaimana merancang *tracing board* yang mempunyai konten Bahasa sunda sederhana untuk anak-anak usia Taman Kanak-kanak.
2. Perancangan *tracing board* ini hanya menggunakan teori fungsi, visual, dan material.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan *tracing board* ini berfokus pada fungsi, visual dan material.

1.8. Keterbatasan Penelitian

1. Perancangan yang harus mengikuti pemahaman anak usia taman Kanak-kanak dan tidak bisa terlalu rumit.
2. Material yang digunakan harus disesuaikan dengan usia taman-kanak
3. Visual yang digunakan harus mudah dipahami oleh anak-anak.

1.9. Manfaat penelitian

1. Untuk Pengetahuan. Memberikan kontribusi kepada bidang keilmuan khususnya desain produk.

2. Untuk Masyarakat. Khususnya anak-anak usia taman kanak-kanak
3. Untuk Industri. Referensi baru terhadap produk.

1.10. Sistematika Penulisan Laporan

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini terdapat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang studi literatur yang terdiri dari referensi atau acuan terkait perancangan, sumber seperti jurnal, paper, website resmi, majalah, atau surat kabar.

3. BAB III METODE

Metodologi penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, serta metode perancangan yang terdiri dari pendekatan perancangan dan teknik analisis data.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Berisikan hasil proses perancangan yang menjelaskan mengenai tahapan perancangan sesuai dengan pertanyaan penelitian serta hasil validasi yang berisikan hasil dari uji coba prototipe.

5. BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan terkait tercapainya tujuan penelitian disertai dengan saran sebagai rekomendasi bagi penelitian selanjutnya atau pengaplikasian dan pengembangan hasil perancangan di masa yang akan datang.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan rujukan dan referensi yang digunakan selama proses perancangan dan penulisan laporan.