

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Salah satu hal penting dalam perkembangan anak adalah pendidikan. Pada umumnya, tahap awal pembelajaran anak sangat bergantung pada media visual, contohnya seperti buku cetak. Buku adalah salah satu media visual dan komunikasi yang sering dipilih untuk perkembangan anak dalam membaca dan menerima informasi (Yulinda, 2025). Menurut Pratiwi, Reikha (2025) usia 6-9 tahun merupakan periode penting dalam perkembangan emosional, kognitif, fisik, dan sosial terhadap anak. Saat anak sudah memasuki masa Sekolah Dasar (SD), kemampuan dan pengetahuan anak akan semakin berkembang termasuk dalam kemampuan berbahasa dan membaca. Menurut artikel "Perkembangan Literasi Anak" (2023) dari Ikatan Dokter Anak Indonesia, anak usia 6-7 tahun sudah mahir menggunakan pensil atau pena. Mereka juga mulai bisa mengenali kata dan memahami sebagian besar kalimat yang dibaca. Pada usia 7-8 tahun, anak sudah bisa membaca dengan lancar. Mereka juga mampu mengidentifikasi tokoh, latar, dan peristiwa dalam cerita yang dibacanya.

IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia) menyatakan ketertarikan terhadap buku anak dapat dilihat melalui data penjualan buku Gramedia yang menyentuh peringkat 1 dalam kategori buku anak. Tahun 2014 menjadi tahun dominasi buku cerita anak, dengan penjualan sekitar 10,1 juta eksemplar yang berhasil melampaui buku kategori lain, bahkan buku pelajaran sekolah. Wakil Ketua Umum IKAPI yaitu Wedha Stratesti Yudha mengatakan bahwa jumlah penjualan buku di Indonesia sempat mengalami penurunan sejak pandemi di tahun 2020, akan tetapi jumlah penjualan buku anak tetap stabil dan mengalami peningkatan di tahun 2023.

Dapat disimpulkan, ketertarikan anak-anak terhadap buku cerita menunjukkan angka yang tinggi dan tidak berubah dalam jangka waktu panjang. Namun, tidak semua buku dapat memenuhi kriteria desain visual yang sesuai bagi anak dengan

kondisi tertentu. Kondisi tertentu yang dimaksud ialah kondisi buta warna terhadap anak. Anak dengan kondisi buta warna dapat mengalami kesulitan belajar jika tidak mendapatkan edukasi yang benar terkait kondisi yang dihadapinya, contohnya ketika melakukan pembelajaran dan pengerjaan tugas yang melibatkan warna. Terlebih lagi, anak-anak cenderung belum menyadari kondisi buta warna yang mereka hadapi. Oleh karena itu, peran pendamping seperti orang tua dan guru diperlukan untuk membantu anak meningkatkan kesadaran dan pemahamannya terkait buta warna (Miranti, 2024).

Buta warna sering dianggap terjadi oleh bawaan genetik dan beberapa kondisi tertentu seperti konsumsi obat-obatan keras, usia, penyakit, dan paparan bahan kimia, sehingga, tes buta warna perlu dilakukan sejak dini, terkhususnya pada anak-anak saat berusia prasekolah (6-9 tahun) dengan tujuan untuk mengenali gejala dan gangguan penglihatan buta warna pada anak (Fadli, 2022). Syntia Nusanti (2021) menyatakan bahwa angka prevalensi buta warna global adalah 2-5%, dengan rasio penderita laki-laki berbanding perempuan sebesar 3:1. Dalam penelitiannya yang berjudul "Prevalensi dan Karakteristik Buta Warna pada Populasi Urban di Jakarta", Syntia menemukan bahwa prevalensi buta warna bawaan lahir di Jakarta mencapai 3,79%. Penderita buta warna dewasa merupakan 88,24% dari total penderita, sedangkan 100% anak-anak yang buta warna merupakan penderita buta warna bawaan lahir.

Sebelumnya, Riset Kesehatan Dasar menunjukkan prevalensi buta warna di Indonesia pada tahun 2007 adalah sebesar 7,4% yang di mana DKI Jakarta menduduki tingkat pertama yaitu 24,3%. Lalu, penelitian terakhir pada tahun 2017-2021 oleh Rumah Sakit Mata Nasional Cicendo menunjukkan buta warna parsial (kesulitan membedakan warna tertentu) sekitar 10%. Menurut Wiryadana (2025), buta warna bawaan lahir jenis merah-hijau (parsial) merupakan yang paling umum terjadi. Kondisi ini lebih sering ditemukan pada pria dibandingkan wanita, dengan prevalensi sekitar 1 dari 12 pria dan 1 dari 200 wanita. *National Eye Institute* (2024) menjelaskan bahwa banyak orang dengan kondisi buta warna tidak menyadari gangguan penglihatannya oleh karena mereka cenderung menyesuaikan diri secara alami terhadap cara mereka melihat warna dan sudah menjadi terbiasa sejak kecil.

Berdasarkan pernyataan IKAPI terhadap tingginya minat anak-anak akan buku cerita dan pentingnya media visual dengan peran pendamping dalam proses belajar anak, serta berdasarkan penelitian yang menunjukkan lebih banyaknya fenomena buta warna parsial merah-hijau bawaan lahir yang terlambat disadari, maka dari itu, diperlukan perancangan buku interaktif visual edukasi yang dapat meningkatkan pemahaman, kesadaran, dan rasa percaya diri anak-anak (6-9 tahun) terhadap kondisi buta warna parsial merah-hijau yang mereka miliki.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Langkah awal dalam menentukan dan mengukur masalah pada perancangan ialah dengan melakukan identifikasi masalah. Identifikasi masalah dapat dijadikan sebagai tolak ukur kualitas perancangan. Beberapa identifikasi masalah yang ditemukan dalam perancangan buku interaktif terhadap anak buta warna adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media buku interaktif visual yang dirancang dengan mempertimbangkan kondisi buta warna parsial merah-hijau terhadap anak
2. Minimnya buku interaktif visual yang mengangkat tema buta warna parsial merah-hijau terhadap anak
3. Sedikitnya representasi karakter anak dengan kondisi buta warna pada media visual, sehingga dapat memengaruhi rasa percaya diri sang anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, fokus pembahasan penelitian dan perancangan melalui rumusan masalah, adalah:

1. Bagaimana merancang desain buku interaktif visual edukasi buta warna parsial merah-hijau yang melibatkan interaksi antara anak berusia 6-9 tahun dengan pendamping (orangtua/guru) guna

meningkatkan pemahaman dan rasa percaya diri anak terhadap kondisinya?

2. Bagaimana strategi perancangan desain yang mempertimbangkan kondisi buta warna parsial merah-hijau terhadap anak usia 6-9 tahun?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian berfungsi untuk menentukan batasan masalah yang akan dikaji. Dengan adanya batasan masalah, maka akan mempermudah keterkaitan pembahasan dan perancangan. Dalam perancangan buku interaktif berikut, dibatasi dalam beberapa jenis ruang lingkup yaitu:

- 1. Apa?**

Penelitian ini berfokus pada perancangan desain buku interaktif visual edukasi buta warna parsial merah-hijau untuk anak yang mengalami kondisi tersebut.

- 2. Siapa?**

Anak-anak usia 6-9 tahun dengan kondisi buta warna parsial merah-hijau, serta orang tua dan guru sebagai pihak pendamping belajar.

- 3. Di Mana?**

Buku interaktif ini dirancang untuk digunakan di lingkungan belajar anak usia Sekolah Dasar (SD) dan rumah. Penelitian untuk mendukung perancangan buku interaktif ini dilakukan di wilayah Kota Bandung.

- 4. Kapan?**

Penelitian dan perancangan dilakukan selama bulan Februari 2025 hingga bulan Juni 2025.

- 5. Mengapa?**

Buku interaktif anak umumnya dirancang dengan warna dan visual standar, tanpa mempertimbangkan kondisi buta warna terhadap anak. Anak-anak dengan kondisi buta warna berpotensi mengalami kesulitan belajar dalam mengenal warna. Perancangan ini penting untuk meningkatkan pemahaman dan rasa percaya diri anak-anak terkait kondisi yang mereka miliki.

- 6. Bagaimana?**

Buku interaktif ini memuat edukasi tentang buta warna parsial merah-hijau dengan gaya bahasa yang umum bagi anak-anak. Buku ini berisikan ilustrasi dan warna yang ramah bagi penglihatan anak dengan kondisi tersebut. Selain itu, buku ini juga dapat dimainkan dengan membuka-tutup lipatan kertas (fitur *Lift and Flap*). Terdapat halaman buku juga yang berisi ilustrasi hitam-putih untuk diwarnai anak-anak sesuai cara mereka merasakan warna.

1.4 Tujuan Perancangan

Menyediakan desain buku interaktif visual edukasi yang melibatkan interaksi antara anak usia 6-9 tahun dan pendamping (orang tua/guru) untuk meningkatkan pemahaman dan rasa percaya diri anak terhadap kondisi buta warna parsial merah-hijau, dengan mempertimbangkan strategi perancangan desain yang sesuai untuk kondisi tersebut.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian perancangan buku interaktif ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Strauss dan Corbin (1997), penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang menghasilkan temuan-temuan yang tidak bisa diperoleh melalui metode pengukuran lainnya. Secara umum, penelitian kualitatif ini cocok untuk meneliti aspek-aspek kehidupan sosial seperti sejarah, perilaku, fungsi organisasi, dan aktivitas sosial.

Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan studi pustaka.

a. Observasi

Observasi merupakan kegiatan memperoleh informasi untuk menyajikan gambaran nyata atas suatu peristiwa yang dapat menjadi dasar jawaban penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu (Sujarweni, 2023). Observasi penelitian mengenai buku interaktif anak dilakukan secara berkala di Gramedia Merdeka Bandung dan pameran toko buku.

b. Wawancara

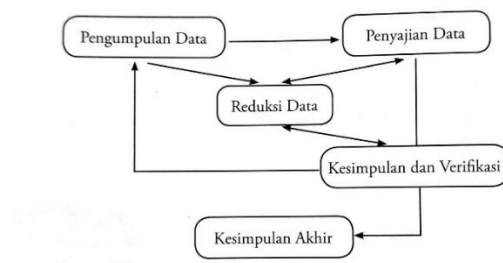
Sujarweni (2023) menjelaskan bahwa wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan narasumber melalui tanya jawab. Menurut Yunus (2010), wawancara yang efektif mengikuti beberapa tahapan, yaitu pengenalan diri, penjelasan tujuan dan materi wawancara, kemudian dilanjutkan dengan mengajukan pertanyaan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan seorang ilustrator buku anak, seorang guru TK, dan seorang dokter spesialis mata anak.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah tahap penelitian yang melibatkan penggunaan referensi seperti buku, majalah, dan literatur lainnya (Sugiyono, 2019). Menurut Wiratna Sujarweni (2023), referensi ini penting untuk proses analisis, interpretasi, dan pendalaman topik penelitian. Dalam penelitian ini, studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku dan jurnal yang relevan dengan bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) dan buta warna.

1.6 Metode Analisis Data

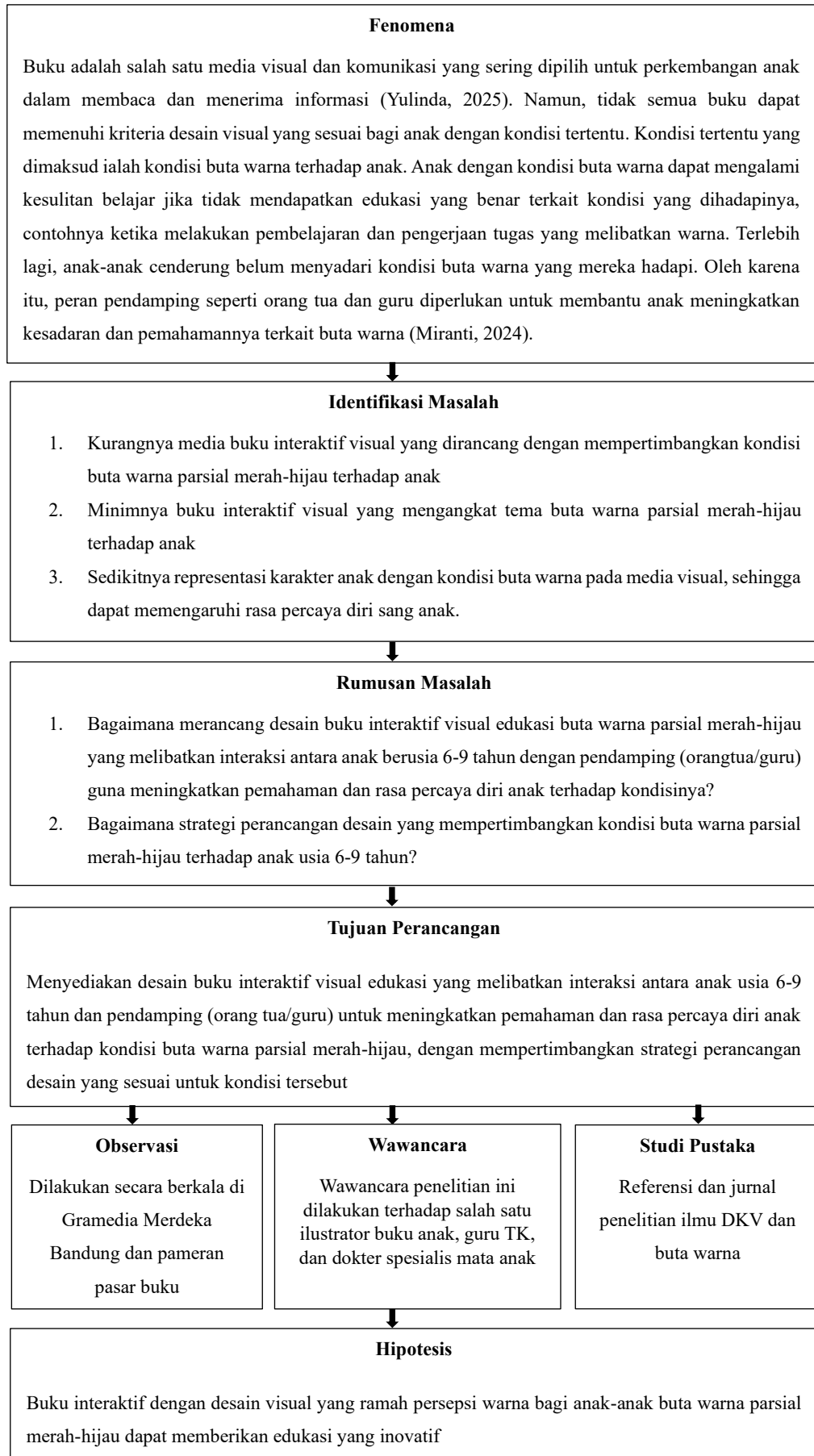
Menurut Mudjiarahardjo (2010), analisis data adalah sebuah proses terstruktur yang meliputi pengorganisasian, pengurutan, dan pengelompokan data. Proses ini dilakukan untuk menjawab pertanyaan atau fokus dari sebuah penelitian. Tujuannya adalah untuk menemukan jawaban atas permasalahan atau fokus penelitian. Lalu, setelah data terkumpul, selanjutnya dianalisis. Analisis data sendiri dimulai sejak data dikumpulkan di lapangan hingga seluruh data terkumpul, dengan menggunakan teknik analisis model interaktif seperti yang diusulkan oleh Faisal (2003).



Gambar 1. 1 Teknik Analisis Model Interaktif

(Sumber: Sujarweni, 2023. Metodologi Penelitian)

1.7 Kerangka Perancangan



Tabel 1. 1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

Pembabakan digunakan sebagai penentu urutan atau metode untuk menyelesaikan sebuah laporan perancangan. Pembabakan pada perancangan berikut adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang dari dibutuhkannya perancangan buku interaktif visual edukasi buta warna parsial merah-hijau untuk anak. Selain itu, bab ini menunjukkan identifikasi masalah dan rumusan masalah untuk menemukan fokus pembahasan dari keseluruhan penelitian dan perancangan di laporan ini. Adapun ruang lingkup sebagai batasan masalah untuk menampilkan target sasaran dari perancangan buku interaktif ini, disertai dengan tujuan dan metode penelitian yang kemudian dirangkum menjadi satu kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup landasan teori untuk memecahkan rumusan masalah yang ada di bab sebelumnya. Bab ini juga berisi tinjauan pustaka yang tidak hanya sekedar rangkuman, melainkan identifikasi teliti terhadap penulisan.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Bab ini berfungsi sebagai pusat pengumpulan dan analisis data untuk mendukung konsep dan perancangan yang dibahas di Bab IV.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan berbagai konsep perancangan, yaitu: konsep pesan, komunikasi, kreatif, visual, bisnis, dan media. Desain hasil perancangan juga dipaparkan sesuai dengan konsep-konsep tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini memuat kesimpulan dari keseluruhan laporan beserta saran-saran yang bermanfaat bagi perancangan buku interaktif visual edukasi buta warna parsial merah-hijau untuk anak.