

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang masalah

Pada zaman modern ini banyak orang yang menginginkan semuanya serba instan. Sehingga di zaman sekarang banyak orang yang menggunakan *gadget*, tanpa ribet membawa barang yang besar, dengan *gadget* kita juga bisa sekali klik langsung ke tujuan langsung yang kita inginkan. Tanpa disadari ada bahayanya menggunakan *gadget*, salah satu contohnya yaitu bisa merusak mata kita dan bisa merusak saraf otak kita, jika digunakan berlebihan. Mulai sekarang haruslah kita sadari bahayanya memberikan *gadget* kepada anak-anak. Ketika kita memberikan *gadget* kepada anak, anak akan sendirinya kecanduan menggunakan *gadget*, dan kebiasaan itu akan selalu dilakukan sampai dia besar.

Dewasa ini banyak sekali orang tua yang menggunakan *gadget*, sehingga orang tua memberikan permainan *gadget* kepada anaknya. Bahaya penggunaan *gadget* pada anak sebaiknya dihindari, dengan cara tidak membiarkan mereka terpapar teknologi tersebut secara berlebihan. Apalagi diberi hak kepemilikan saat usia mereka masih di bawah 12 tahun, karena bisa menghambat tumbuh kembang otak, mental, bahkan fisiknya. Anak-anak dan remaja yang menggunakan teknologi melebihi batas waktu yang dianjurkan, memiliki risiko kesehatan serius yang bisa mematikan. Pada usia 0-2 tahun, otak anak bertumbuh dengan cepat hingga dia berusia 21 tahun. Perkembangan otak anak sejak dini dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan. Stimulasi berlebih dari *gadget* (hp, internet, tv, ipad,) pada otak anak yang sedang berkembang, dapat menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, meningkatkan sifat impulsif, serta menurunnya kemampuan anak untuk mandiri. Bahaya penggunaan *gadget* pada anak, juga membatasi gerak fisiknya. Yang membuat tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Paparan teknologi sejak dini juga memengaruhi kemampuan literasi dan prestasi akademik anak secara negatif. Konten di media yang bisa diakses anak, dapat menimbulkan sifat agresif pada anak. Kekerasan fisik dan seksual banyak tersebar di internet, dan jika tidak dilakukan pengawasan, anak bisa terpapar itu semua. Sehingga memicu timbulnya perilaku agresif dan cenderung menyerang orang lain pada anak. Penggunaan teknologi yang berlebihan pada anak, bisa membuat proses belajarnya tidak kontinyu. Karena teknologi ini membuat segalanya menjadi lebih mudah, sehingga otak anak tidak terasah, disebabkan kemudahan yang ditawarkan untuk mencari jalan pintas. “Anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi dibanding orang dewasa. Karena otak anak dan sistem imun mereka masih berkembang. Jadi, kita

tidak bisa mengatakan bahwa risiko pada anak sama dengan risiko pada orang dewasa.”

Dewasa ini banyak orang tua yang masih bingung mengenai perkembangan motorik anak mereka, dan mereka juga kurang mengetahui permainan yang bisa melatih perkembangan motorik anak mereka. Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun, adalah merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Dan patut diingat, perkembangan setiap anak tidak bisa sama, tergantung proses kematangan masing-masing anak. Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua yaitu perkembangan motorik halus dan perkembangan motorik kasar. Motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh. Contohnya, berjalan, berlari, berlompat, dan sebagainya. Kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan. Saraf motorik halus ini dapat dilatih dan dikembangkan melalui kegiatan dan rangsangan yang kontinu secara rutin. Seperti, bermain *puzzle*, menyusun balok, memasukan benda ke dalam lubang sesuai bentuknya, membuat garis, melipat kertas dan sebagainya. Kecerdasan motorik halus anak berbeda-beda. Dalam hal kekuatan maupun ketepatannya. perbedaan ini juga dipengaruhi oleh pembawaan anak dan stimulai yang didapatkannya. Lingkungan (orang tua) mempunyai pengaruh yang lebih besar dalam kecerdasan motorik halus anak. Lingkungan dapat meningkatkan ataupun menurunkan taraf kecerdasan anak, terutama pada masa-masa pertama kehidupannya. Contoh permainan yang bisa melatih motorik. Saraf motorik halus ini dapat dilatih melalui kegiatan yang menyenangkan, seperti menggunting kertas. Kegiatan memegang dan menggerakkan gunting penting untuk melatih otot yang akan digunakan untuk menulis. Selain itu, orang tua juga bisa mengajak anak melipat kertas origami menjadi bentuk persegi panjang, segitiga, dan bentuk-bentuk lainnya. Aktivitas ini pun bisa memperkuat otot-otot telapak dan jari tangan anak yang dibutuhkan untuk memegang dan menggerakkan pensil. Kegiatan lain yang tak kalah menarik untuk mengoptimalkan kemampuan motorik halus anak yaitu bermain *puzzle*. Aktivitas ini melatih aspek visual-motorik dan melibatkan imajinasi yang diperlukan anak dalam kegiatan menggambar. Berikan *puzzle* sederhana terdiri dari beberapa potongan besar terlebih dahulu. Kalau dia sudah cukup mahir, bisa berikan *puzzle* yang lebih banyak kepingannya. Biarkan anak mencoba mengutip sendiri kepingan *puzzle*, mencari susunannya, dan menempelkannya di posisi yang tepat.

Saat ini penulis ingin membuat gagasan baru mengenai pembuatan buku permainan sistem motorik, penulis ingin membuat layout buku yang menarik sehingga bisa menarik anak-anak untuk melatih motorik mereka dengan bermain. dan tujuan penulis membuat permainan motorik dalam bentuk buku bertujuan supaya anak-anak tidak menggunakan *gadget*, anak-anak juga tidak terkena bahayanya *gadget* dan tidak membuat rusak mata mereka karena radiasi. Melalui permainan, anak dapat belajar banyak hal. Di antaranya melatih kemampuan menyeimbangkan antara motorik halus dan kasar. Hal ini sangat memengaruhi perkembangan psikologisnya. Permainan akan memberi kesempatan anak untuk belajar menghadapi situasi kehidupan pribadi sekaligus memecahkan masalah. Anak-anak akan berusaha menganalisa dan memahami persoalan yang terdapat dalam setiap permainan. Kreativitas anak akan berkembang melalui permainan. Ide-ide yang orisinil akan keluar dari pikiran mereka, walaupun kadang terasa abstrak untuk orang tua. Bermain juga dapat membantu anak untuk lepas dari stres kehidupan sehari-hari. Stres pada anak biasanya disebabkan oleh rutinitas harian yang membosankan. Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki sekaligus mendapatkan pengetahuan baru. Orang tua akan dapat semakin mengenal anak dengan mengamati saat bermain. Bahkan, lewat permainan (terutama bermain pura-pura) orang tua juga dapat menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orangtua serta keluarganya. Permainan mendorong berkembangnya keterampilan, fisik, sosial dan intelektual. Misalnya perkembangan keterampilan sosial dapat terlihat dari cara anak mendekati dan bersama dengan orang lain, berkompromi serta bernegosiasi. Apabila anak mengalami kegagalan saat melakukan suatu permainan, hal itu akan membantu mereka menghadapi kegagalan dalam arti sebenarnya dan mengelolanya pada saat mereka benar-benar harus bertanggung jawab.



Gambar 1.1 Contoh Buku Permainan Motorik Anak
Sumber: (source : Little Fingers, Google)

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang tertera diatas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana cara merancang sebuah buku berbahan kain flanel yang menarik untuk sistem motorik anak pada umur 3-5 tahun ?
2. Bagaimana cara membuat permainan motorik yang menarik untuk buku permainan motorik anak, supaya anak bisa melatih motoriknya sejak dini ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini difokuskan pada perancangan pembuatan permainan motorik anak dengan sentuhan, dengan pengaplikasian melalui buku. Buku permainan motorik anak ini tidak didesain hanya permainan saja,tapi buku ini juga didesain untuk mengenal bakat anak melalui permainan ini.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Berdasar latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk memahami dan menjelaskan tentang buku permainan motorik anak :

1. Menciptakan sebuah buku berbahan kain flanel yang menarik untuk sistem motorik anak pada umur 3-5 tahun.

2. Membuat permainan motorik anak yang menarik supaya anak bisa melatih motoriknya sejak dini.
3. Memberi pengetahuan kepada orang tua tentang motorik anak.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan sebuah laporan tugas akhir, penulis menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan data-data yang bisa menjadi pedoman dalam penulis untuk menyusun buku ini. Dengan adanya data-data yang ada juga bisa menjadi salah satu alat yang dapat melengkapi keaslian sumber-sumber mengenai buku permainan motorik anak menggunakan sentuhan, cara pengumpulan data diantaranya :

1. Wawancara
 - Ditujukan kepada para psikolog anak yang cukup terkenal dan sudah terpercaya dalam bidangnya, salah satunya Ibu Grace Yuliana Simanjuntak S.Psi.
2. Survei lapangan
 - Meninjau tempat di mana banyaknya pelaksanaan event atau kampanye dalam ruang lingkup studi yang di angkat.
3. Studi pustaka
 - Mempelajari tentang ilmu psikologi anak untuk dapat memahami target pasar yang dituju.

1.6 Kerangka Pemikiran

Berikut ini adalah penjelasan mengenai kerangka pemikiran :

1) BAB I : Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran, dan skematika perancangan

2) Bab II : Landasan Teori dan Analisa Data

Berisi tentang Landasan Teori yang berupa teori komunikasi, strategi publikasi, psikologi warna, semiotika, aspek kultural, gaya desain, unsur dan prinsip desain, ilustrasi pada media publikasi, dan tipografi pada media publikasi serta analisis data yang berupa gambaran instusi, kondisi media komunikasi visual, data kompetitor dan SWOT.

3) Bab III : Konsep Perancangan “Buku Permainan Motorik Anak Menggunakan Sentuhan”

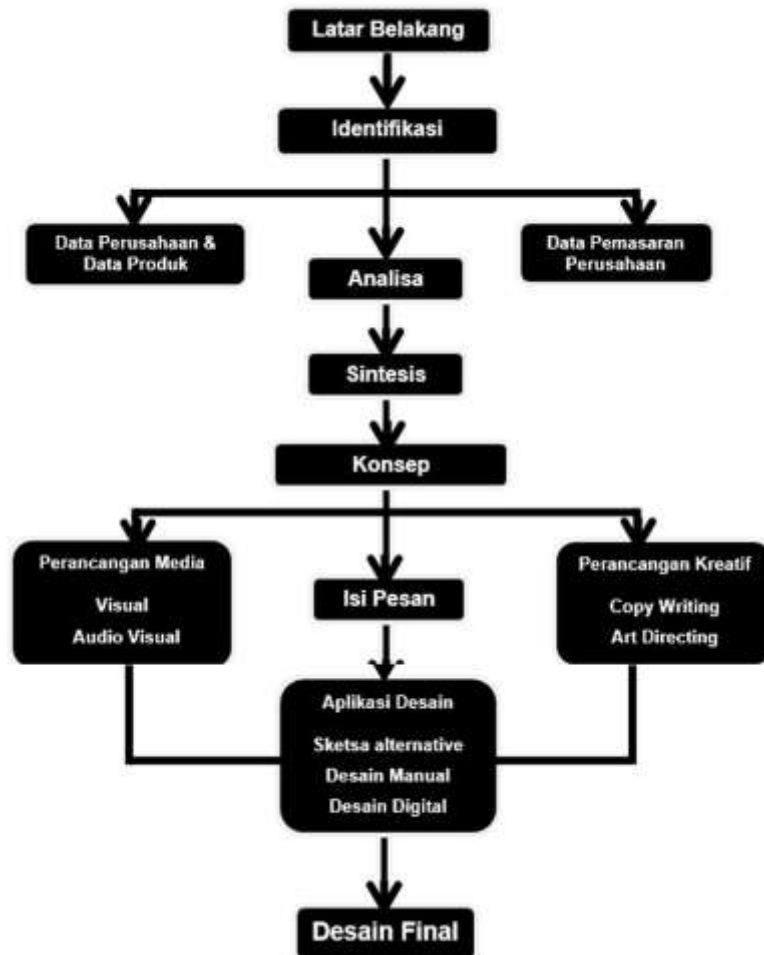
Bab ini menjelaskan detail mengenai event yang akan penulis buat yang berupa konsep-konsep yang terbagi menjadi lima yaitu konsep media, konsep kreatif dan Program kreatif, konsep komunikasi dan perencanaan biaya.

4) Bab IV : Desain dan Aplikasi

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil-hasil nyata yang dibentuk sesuai ukuran pada aslinya sehingga mudah diaplikasikan pada media-media yang akan di gunakan pada saat event diadakan.

5) Bab V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran serta hasil dari penilaian sidang tugas akhir.



Bagan 1.2 Alur Kerangka Pemikiran
Sumber : Handy Setiawan Tedjo, 2018

1.7 Skematika Perancangan

Berikut ini adalah skema perancangan Buku Permainan Motorik Anak Menggunakan Sentuhan :



Gambar 1.3. Skema perancangan Buku Permainan Motorik Anak Dengan Sentuhan

Sumber: Fernanda Ingrid Graciani Aitonam, 2019