

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Milenium sudah terlewati dan tantangan yang lebih berat memaksa semua orang untuk mempersiapkan diri sedini mungkin agar tidak tertinggal dalam persaingan yang keras. Sudah menjadi tugas orang tua untuk mempersiapkan anak-anak sejak dini agar mampu bersaing di kemudian hari dalam era globalisasi yang penuh tantangan dan persaingan. Hanya anak yang cerdas, kreatif dan stabil secara emosional yang bisa *survive* dalam kerasnya persaingan ini.

Mencerdaskan generasi masa depan dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu pendidikan informal di rumah dan pendidikan formal di sekolah. Hasil belajar sebagai tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses pembelajaran, yaitu bagaimana mencuatkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Kualitas suatu pendidikan akan sangat ditentukan oleh kualitas pembelajaran. Dari sekian banyak unsur yang paling menentukan kualitas pembelajaran adalah buku pelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa buku pelajaran adalah jantung pembelajaran.

Ternyata masih terdapat kekurangan pada buku-buku pelajaran yang terbit di Indonesia yang dipaparkan oleh Deden E. Ariffan (guru SMA Antropologi Labschool Rawamangun, Jakarta Timur). Ia melihat bahwa buku pelajaran terlalu ditekankan kepada apa yang disebut intelektual atau akal yang disebut kecerdasan intelektual. Jadi tidak menyentuh kepada hal-hal yang bersifat emosional, mampu menggugah sosial anak, dan mampu menggugah potensi spiritual anak. Deden mengatakan, “Ini

kemudian yang menyebabkan buku-buku pelajaran tidak terlalu menarik karena hanya memuat materi dengan sangat padat dan tidak ada ekspresi untuk anak harus melakukan apa terhadap buku tersebut”. Text yang berlebihan dan padat dalam sebuah buku pelajaran juga membuat anak kurang berminat untuk mempelajarinya. Ketersediaan sebuah visual yang membuat mata tertarik dan tertuju untuk mempelajarinya lebih lanjut diperlukan untuk menimbulkan imajinasi anak. Gaya gambar yang sederhana mudah masuk dalam kehidupan anak. Gambar dihadirkan agar menarik perhatian anak bahkan dapat mendorong minat anak untuk membaca teks verbal yang menyertainya.

Masa anak-anak adalah masa ingin tahu tentang segala sesuatu. Minat anak terhadap hal-hal yang belum diketahuinya sangat tinggi, karena itu anak sering mengajukan pertanyaan tentang segala hal yang diamatinya. Seorang anak juga ingin mengetahui apa saja yang dapat dijangkau pikirannya. Anak-anak bahkan ada yang suka mendengarkan dan mencoba ikut terlibat dalam pembicaraan orang dewasa. Anak itu sifatnya aktif, pintar, senang bergerak. Dengan demikian, kita juga harus kreatif dalam mengajar. Oleh karena itu perlu dibuat revolusi iklim perbukuan sekolah (buku pelajaran) yang sekaligus diharapkan dapat merevolusi pembelajaran. Sebuah buku pelajaran yang dimaksud haruslah dapat menjadi kendaraan yang menyampaikan secara utuh visi dan misi pendidikan suatu bangsa, yaitu membantu siswa mengaktualisasikan dan mengembangkan seluruh potensinya sehingga ia menjadi kompeten dibidangnya. Buku pelajaran yang tidak membosankan diharapkan dapat menyampaikan ilmu pengetahuan yang benar dan akurat dan menggugah dan meningkatkan minat belajar siswa untuk menyongsong masa depan.

Untuk itu sistem yang tepat untuk buku pelajaran akan dirancang dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual yang berjudul **REDESAIN BUKU PAKET UNTUK ANAK SD KELAS 1 YANG DAPAT MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK**

1.2 Identifikasi Masalah/ Pembatasan Masalah

Masa yang penuh persaingan membuat orang tua cemas akan perkembangan anak – anaknya di kemudian hari. Masa anak – anak adalah masa di mana anak-anak dapat lebih menyerap banyak informasi yang dapat membuatnya berkembang menjadi sempurna dibandingkan usia lainnya. Semua ini dapat terjadi apabila sang anak memiliki keinginan belajar yang tinggi. Keinginan belajar didapat dari keinginan membaca informasi yang diberikan. Informasi tersebut dapat diperoleh dari pelajaran formal dan informal. Pelajaran didapat dari berbagai hal dan salah satunya adalah media buku. Buku pelajaran sangat penting sehingga dapat diartikan sebagai jantung pembelajaran. Tetapi buku yang beredar selama ini sebagian besar terlalu materialistik, kering, tidak menggugah kesadaran emosional siswa, dan secara intelektual tidak mampu menggerakkan daya kritis dan rasa ingin tahu pembacanya (siswa dan guru), yang kemudian hal ini mengakibatkan kejenuhan dalam membaca. Oleh karena itu dilakukan redesain terhadap salah satu buku pelajaran di sekolah dasar khususnya kelas 1 yang dapat menarik minat belajar anak.

1.3 Rumusan Masalah

Dari materi dan tema yang akan dibawakan, maka perlu dirumuskan beberapa poin rumusan masalah yang akan dijadikan acuan proses perancangan redesain untuk mengatasi masalah yang telah teridentifikasi sebelumnya, yaitu:

- Bagaimana membuat sebuah buku paket untuk sekolah dasar kelas 1 yang menarik minat baca anak?

1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan sesuai dengan rumusan masalah adalah:

- Membuat buku yg komunikatif bagi anak(buku yang mudah diserap oleh anak).
- Membuat buku yang menarik bagi anak karena isinya yang tidak padat teks dan memiliki banyak ilustrasi yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar anak, dan memancing ide kreatif bagi para desainer buku lainnya.

1.4.2 Manfaat Perancangan

Manfaat dalam perancangan ini adalah membuat sebuah buku pelajaran yang dapat memberikan sebuah informasi mengenai ilmu pengetahuan yang sangat dibutuhkan anak sebagai modal dasar dalam berbagai mata pelajaran. Dengan bentuk perancangan yang menarik karena disesuaikan dengan selera anak akan memudahkan anak dalam pemahaman dan menambah minat belajar anak.

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup dalam proses perancangan ini berfokus pada buku bertema sains yang dikhususkan untuk anak yang duduk di sekolah dasar kelas 1. Perancangan juga sedikit diperluas sampai pembuatan poster sebagai media promosi dan pengaplikasian figur dalam buku ke dalam berbagai barang keperluan anak sekolah, misalnya kaleng pensil, penghapus, dan lain – lain.

1.6 Sumber dan Tehnik Pengumpulan Data

1.6.1 Sumber Data

Sumber data yang diambil dalam redesain buku paket sekolah dasar kelas 1 berasal dari studi literatur (internet dan buku).

1.6.2 Tehnik Pengumpulan Data

Metode penelitian di sini dibagi menjadi dua, yaitu metode pengumpulan data dan analisis hasil pengumpulan data.

1.6.2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi langsung,

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan 2 cara yaitu:

- Observasi terhadap berbagai macam buku paket yang beredar dalam masyarakat termasuk peredaran buku-buku impor yang dijual di berbagai toko buku terkemuka di Bandung.
- Survey yang dilakukan pada murid-murid SD kelas 1 yang dilakukan pada salah satu sekolah swasta di Bandung.

2. Wawancara,

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara secara tidak terstruktur yang dilakukan pada kepala sekolah serta para guru pengajar lainnya.

3. Studi Kepustakaan,

Studi kepustakaan yang dilakukan adalah meliputi segala informasi yang sudah dibukukan maupun berupa wacana dari media cetak dan elektronik mengenai buku pelajaran, kecerdasan, anak-anak, definisi-definisi istilah, masalah dalam pengajaran, serta data lain yang dianggap dapat menunjang penelitian ini.

1.6.2.2 Analisis Hasil Pengumpulan Data

Analisis hasil pengumpulan dan pengolahan data dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Analisis terhadap pengumpulan data di luar keperluan visualisasi karya

Analisis terhadap data ini akan dilakukan secara kualitatif, artinya data-data yang didapat dari hasil studi kepustakaan serta dianggap dapat menunjang, membantu, memperjelas, dan mempermudah proses penelitian akan dianalisis secara kualitatif, sesuai dengan teknik dan modus penelitian sesuai dengan batasan masalah yang ditetapkan sebelumnya.

2. Analisis terhadap pengumpulan data sehubungan visualisasi karya

Analisis terhadap data ini akan diwujudkan dalam bentuk visualisasi karya berupa item desain yang dirancang selaras dengan hasil analisis pengumpulan data kualitatif dengan menggunakan sistem komputerasi berbasis *windows* berperangkat lunak *Adobe Photoshop v.CS* dan *Adobe InDesign v.CS*

1.6.3 Konsep Perancangan

Perancangan adalah proses pengembangan sebuah proyek yang dimulai dari timbulnya gagasan. Kemudian diwujudkan dalam uraian konsep tentang pemilihan setiap obyek, pembuatan karakter, alur cerita, skenario adegan, *storyboard* dalam bentuk sket, dan akhirnya diwujudkan dalam gambaran bentuk akhir dengan hasil rancangan yang maksimal sesuai dengan anggaran dan waktu yang telah ditentukan.

Dalam konsep perancangan redesain buku paket sekolah dasar kelas 1 ini menggunakan tahap perancangan metodologi yang berawal dari identifikasi data hingga sampai pada hasil layout *bookdesign* yang kreatif dan inovatif serta disesuaikan dengan teori desain dan hasil analisa.

1.7 Tabel Kerangka Berpikir

