

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era Teknologi Industri dimulai sejak revolusi industri, sudah terlampaui, dan kini sudah melangkah pada era teknologi informasi. Menurut para ahli, masa depan akan menuju era kreatifitas, sehingga bangsa-bangsa yang maju sudah memfokuskan pendidikan yang program-programnya ditujukan untuk menjadikan anak-anak yang kreatif. Terkait dengan pendidikan, maka sudah dikembangkan berbagai variasi metode pembelajaran anak yang dilakukan oleh praktisi pendidikan. Metode pembelajaran sangat berpengaruh pada perkembangan bakat dan mental anak di usia dini. Bertumbuhnya kreativitas pada anak sangat dipengaruhi oleh orang tua di rumah atau guru di sekolah, karena mereka secara langsung berkomunikasi dengan anak tersebut.

Pada saat ini banyak anak yang kemampuan kreativitasnya terbatas, sehingga berpengaruh terhadap tumbuh kembang jiwa si anak. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kreativitas anak terhambat. Salah satu faktornya adalah orang tua kurang mengerti akan pentingnya kreativitas, pola pembelajaran yang salah sehingga anak terpatok pada suatu aturan atau pakem tertentu, dan hubungan anak dan orang tua yang tidak dekat karena orang tua yang sibuk bekerja menyebabkan anak ditinggal bersama pengasuh di rumah.

a. Kekreativitasan Anak yang Terkekang

Kreativitas menurut John Kao, dalam bukunya yang berjudul *Jamming: The Art and Discipline in Bussiness Creativity*, (1996) dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dimiliki dan tidak banyak dilakukan melalui pendidikan, sehingga menciptakan gagasan, mengenal kemungkinan alternatif, melihat kombinasi yang tidak diduga, memiliki keberanian untuk

mencoba sesuatu, sehingga ungkapan dari keunikan individu dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya terungkap. Anak yang kurang kreatif biasanya tidak percaya diri, sulit bersosialisasi dengan teman sebaya atau orang lain yang lebih tua, karena kurangnya kreativitas dari anak. Pada anak yang cukup kreatif biasanya anak akan mampu mengkondisikan dirinya pada lingkungan sekitar mereka, sehingga muncul rasa ingin tahu, dan mau mencoba.

Banyak orang tua yang tidak mengerti dan melarang anak-anak mereka bermain di luar atau di manapun dengan alasan bahwa bermain di luar akan berpengaruh buruk kepada anak. Sesungguhnya pernyataan seperti itu akan menghambat tumbuh kembang anak dalam berkreaitivitas. Pada dasarnya anak jika melihat sesuatu yang baru pasti akan bertanya, dan muncul rasa ingin tahu yang dalam dari dirinya, sebagian besar orang tua enggan atau malas membimbing anak untuk memberi pembelajaran atau informasi tentang hal baru tersebut, bahkan melemparkan berbagai alasan untuk menghindari banyak pertanyaan yang disampaikan oleh anak.

b. Orang Tua yang Tidak Mengerti Pentingnya Kreativitas.

Pada jaman sekarang ini banyaknya orang tua yang tidak mengetahui pentingnya kreatifitas pada anak. Pada masa usia tiga tahun hingga delapan tahun adalah masa penting bagi seorang anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Masa ini adalah masa pembentukan sikap *initiative versus guilt* (inisiatif melawan rasa bersalah). Anak-anak yang mendapat lingkungan pengasuhan dan pendidikan yang baik, akan mampu mengembangkan sikap kreatif; antusias untuk bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta berani mencoba dan mengambil resiko. Jadi semuanya itu tergantung pada pola pembelajaran yang dilakukan oleh orang tua.

c. Pola Pembelajaran yang Salah Sehingga Anak Terkadang Terpatok oleh Pakem atau Aturan Tertentu.

Banyak orang tua yang ingin anaknya kreatif lalu memasukkan anaknya ke sanggar-sanggar gambar, mereka mengajarkan anak menggambar bentuk sesuai dengan pola bentuk dan warna yang sudah ada, jika anak ingin merubah bentuk dan warnanya maka akan dilarang, cara seperti itu juga akan menghambat tumbuhnya kreativitas anak tersebut. Sebaiknya anak lebih diarahkan untuk mengeksplorasi apa saja yang diinginkan, dan pengajar seharusnya hanya mengarahkan tanpa membatasi pola pikir anak. Pola pembelajaran tersebut akan menghasilkan karya anak yang tipikal (mirip) dengan karya teman sesanggarnya.

Peran orang tua juga tidak kalah pentingnya, banyak orang tua yang ingin anaknya menang dalam berbagai perlombaan mewarnai, lalu memasukkan anaknya ke sanggar-sanggar gambar semacam itu, sehingga secara tidak langsung mereka membiarkan kreativitas anak mereka terkekang di sanggar-sanggar gambar tersebut.

d. Hubungan Anak dan Orang Tua yang Tidak Terlalu Dekat

Banyak pula orang tua (ayah dan ibu) yang bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan anak ditinggal bersama pengasuh. Hal itu menjadi salah satu faktor terhambatnya kreativitas, anak dipercayakan dengan pengasuh, dan pengasuh juga tidak mengerti cara pendidikan yang baik untuk anak karena tingkat pendidikan yang rendah. Pengasuh lebih senang jika anak tidak rewel sehingga memberikan apa saja yang anak minta tanpa melihat apakah hal yang diberikannya baik atau buruk bagi anak. Dan muncul istilah “anak pembantu” atau “anak *baby sitter*”, karena hubungan anak dengan pengasuh yang terlalu dekat.

Dari pernyataan di atas maka orang tua merasa bersalah sehingga dengan mudahnya memberikan apa yang anak minta untuk menyenangkan hati si anak dan bisa lebih dekat dengan anak mereka. Perilaku tersebut akan mengakibatkan anak menjadi manja, dan segala sesuatu yang dia inginkan harus terakbul. Dengan tindakan orang tua yang seperti itulah yang membuat anak malas mengembangkan kreativitasnya.

e. Masih Belum Banyak Variasi Buku untuk Anak Produksi Lokal

Menurut pandangan penulis dan berbagai informasi yang diperoleh, buku bacaan atau buku cerita buatan lokal belum menunjang dan belum banyak variatif. Pada dasarnya banyak orang yang menciptakan buku cerita anak yang menarik dan bermanfaat untuk anak tetapi ketika ide cerita tersebut sampai ke penerbit, maka timbul berbagai pertentangan dengan alasan-alasan tertentu. Biasanya masalah utama terletak pada dana atau *bugget* penerbitan buku, yang secara tidak langsung, membatasi karya yang asli. Dengan menerbitkan buku yang sudah diminimalisasikan *budget*-nya. Kondisi demikian mengakibatkan kualitas buku lokal kalah bersaing dengan buku impor yang beragam variasinya.

Dilihat dari permasalahan di atas maka penulis mengambil kesimpulan agar kreatifitas anak tetap terjaga maka diperlukan sebuah media yang dapat dikerjakan bersama antara orang tua dan anak, sehingga hubungan orang tua dan anak akan lebih dekat, selain itu orang tua mengetahui cara yang baik untuk mengembangkan kreativitas anak mereka. Maka penulis menciptakan sebuah buku cerita untuk mengembangkan potensi anak melalui media-media agar anak mampu mengeksplorasi ekspresi dan tindakan dari dalam dirinya, yang akan menumbuhkan kreativitas. Buku yang akan dikembangkan adalah buku cerita memasak, berkebun, membersihkan rumah, memainkan alat musik, dalam bahasan kali ini hanya menjelaskan tentang memasak, dimana di dalam buku cerita itu terdapat cerita itu sendiri, dan resep masakan yang akan dicoba oleh anak, dan tentu saja melalui bimbingan dari orang tua. Penulis mengolah tentang pembelajaran memasak, karena dengan memasak saraf motorik anak akan diasah.

Belajar dan bermain adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari anak-anak, ada banyak pembelajaran yang dapat dilakukan melalui bermain. Dapur adalah sesuatu hal yang saat ini dilarang oleh orang tua kepada anaknya, dikarenakan banyak benda-benda yang dapat membuat celaka anak, padahal dari dapur inilah anak dapat diajak untuk belajar. Banyak hal yang baik untuk dicium,

disentuh, dicicipi. Siapapun yang pernah melihat anak kecil makan, akan mengerti hal tersebut, untuk anak-anak makanan layaknya mainan yang bergizi. Dengan sedikit usaha dari orang tua, maka dapur dapat dijadikan ruang kelas yang sangat menyenangkan bagi anak.

Selain buku cerita memasak, penulis juga membuat buku untuk orang tua yang berisi tentang informasi bagaimana cara membimbing anak dalam menerapkan resep masakan pada buku cerita di atas. Untuk menjaga anak-anak dari resiko yang akan terjadi, buku ini ditargetkan pada anggota keluarga yang dirumahnya terdapat anak usia 5-10 tahun, karena pada umur itulah kreativitas anak harus dikembangkan, orang tua yang sibuk di luar rumah atau bekerja, pada tingkat ekonomi menengah ke atas dan tingkat pendidikan sarjana; sehingga orang tua dapat memilah-milah hal yang baik dan yang buruk bagi anak mereka.

1.2. Identifikasi Masalah / Pembatasan Masalah

1. Mendorong kreativitas anak
2. Pola pembelajaran yang kurang mendukung
3. Mendekatkan anak dengan anggota keluarga
4. Masih belum variatifnya buku lokal (bentuknya terbatas hanya untuk diraba dan dilihat)

Dari poin di atas munculah ide, membuat suatu kegiatan yang merangsang kreativitas anak juga dapat melibatkan kerja sama antara orang tua dan anak. Salah satunya adalah belajar memasak. Kegiatan tersebut dikomunikasikan melalui buku yang menarik, yang menjadi panduan untuk melaksanakan kegiatan antara orang tua dan anak. Buku belajar memasak tidak semata-mata memasak, namun dimaksudkan untuk pembelajaran matematika, fisika, menghitung angka, mendengar, mengenal zat cair; zat padat; uap; serbuk, mengaduk, memanaskan, dan pelajaran lain, misalnya mengenal warna dan bentuk. Diharapkan kegiatan ini akan menghantarkan anak mengenal proses belajar, bermain, dan juga ada hasil akhirnya untuk mengembirakan, menikmati masakan hasil jerih payah bersama.

Pembelajaran dengan cara memasak lebih menitik beratkan pada praktik karena pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan perbandingan antara praktik dan teori sebesar 75% : 25%. "Tujuannya agar pemahaman anak terhadap isi pelajaran lebih maksimal. *The golden age*, masa keemasan, adalah periode yang amat penting bagi seorang anak. Pendidikan pada rentang usia tersebut sangat menentukan tahap perkembangan anak selanjutnya. Masa-masa emas tersebut berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Berbagai penelitian membuktikan betapa pentingnya menanamkan nilai-nilai yang baik pada seorang anak dalam periode usia keemasan itu. Kecerdasan seorang anak, menurut penelitian, mencapai 50 persen pada usia 0-4 tahun. Hingga usia 8 tahun kecerdasannya meningkat sampai 80 persen, dan puncaknya (100 persen) di usia 18 tahun.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diketahui sebelumnya, maka penulis merumuskan uraian masalah yang ada sebagai upaya untuk menciptakan alternatif metode mengajar, dengan bermain pada anak pada masa keemasan, yaitu sebagaimana dijabarkan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Strategi apa saja yang harus dilakukan agar anak dapat belajar tanpa membebani dengan hal-hal yang berpengaruh buruk pada jiwa si anak ?
2. Bagaimana menciptakan alternatif belajar sambil bermain pada anak dalam pelajaran memasak ?
3. Pendekatan apa saja yang harus dilakukan untuk melatih anak dalam berkeaktifitas dan mengembangkan potensi diri ?

1.4. Tujuan Perencanaan

Cara mengajar yang diterapkan saat ini ada belum sepenuhnya dapat mengembangkan kreativitas dan potensi diri si anak, maka penulis ingin membuat suatu pemecahan masalah dalam cara mengajar, yang baik untuk diterapkan bagi

anak dimasa keemasan. Berikut tujuan dari perencanaan metode mengajar dan bermain pada anak:

1. Memberikan pengetahuan kepada orang tua dan pengajar agar dapat berpikir terbuka mengapa anak harus diberikan pembelajaran yang tidak dapat mengekang atau mengikat pribadi si anak pada satu titik tertentu dengan menekan pembelajaran yang monoton, juga memberikan berbagai pelajaran yang memacu si anak untuk berkreaitivitas dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya, melalui memasak.
2. Menciptakan alternatif pembelajaran baru dengan membuat buku cerita yang didesain menarik. Dimana buku cerita tersebut berisi tentang cara mengembangkan kreativitas anak dalam memasak. Maka anak dilatih untuk mengembangkan potensi dari dalam dirinya sehingga ide dan pemikiran baru mulai muncul dari diri si anak.
3. Pendekatan yang harus dilakukan untuk melatih anak dalam berkreaitivitas dan mengembangkan potensi diri adalah dengan memberikan buku cerita yang menarik yang di dalamnya terdapat cara-cara berkreaitivitas anak, dengan pendekatan visual, dan melibatkan berbagai indra seperti; penglihatan dan peraba, motorik halus dan lain sebagainya. Pembelajaran dilakukan dengan mengenal zat padat, cair, uap, serbuk, berhitung, dan lain-lain.

1.5. Manfaat Perencanaan

Dari berbagai pendekatan dan bagaimana cara mengajar yang baik diterapkan pada anak, maka semua itu akan berpengaruh terhadap pengembangan potensi dari dalam diri si anak dan muncul pemikiran baru yang lebih kreatif dari si anak, dengan pendekatan visual berupa apa yang dapat dilihat dan diraba maka anak terpancing untuk ingin mengetahui apa dibalik pendekatan visual tersebut. Sehingga anak dilatih untuk mengembangkan saraf motorik agar terjadi keseimbangan antar otak kanan dan otak kiri, juga anak tidak diajarkan pembelajaran yang monoton, tetapi pembelajaran yang berbeda

dari setiap tahapnya, sehingga anak tidak jenuh dengan pembelajaran yang selalu sama. Dengan memberikan rangsangan visual berupa gambar dan warna maka anak akan lebih merasa tertarik dan ingin mencoba, sehingga dari rasa ingin tahu itulah dapat dikembangkan kreativitas anak. Selain itu dapat memberikan kemampuan logika dan nalar pada anak, sehingga secara tidak langsung anak dapat dikondisikan pada suatu lingkungan yang berbeda-beda.

1.6. Metode Penciptaan Karya Desain

a. Sumber Data

Data primer berupa artikel dan pengamatan secara terperinci berasal dari situs-situs web berita yang terpercaya maupun forum terkait dalam internet. Selain data primer, penulis juga memperoleh data sekunder berupa data literatur dalam bentuk buku-buku mengenai cara belajar yang baik pada anak-anak, bagaimana cara mengembangkan kreativitas anak, wawancara, angket, dan lain-lain.

b. Metode Pengumpulan Data

Teknik perancangan yang digunakan dalam penyusunan laporan perancangan ini adalah observasi, studi kepustakaan, wawancara, angket/kuesioner dan pengalaman pribadi penulis sebagai seorang mahasiswa jurusan Desain Grafis dan juga sebagai pribadi yang sangat menyukai dunia anak-anak. Berikut ini adalah metode yang dilakukan oleh penulis, antara lain:

- **Observasi**

Metode observasi dilakukan dengan cara pengamatan yang digunakan dalam rangka mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian, Pengamatan dilakukan di lapangan berupa di sekolah-sekolah dan *pre-school* dengan mengamati tingkah laku anak dan cara anak menangkap pembelajaran yang diberikan oleh pengajar.

- **Studi Kepustakaan**

Metode studi kepustakaan dilakukan dengan melihat dari berbagai buku yang ada di toko-toko buku, perpustakaan, dan beberapa buku tentang kreativitas dan cara-cara mengembangkannya

- **Metode wawancara**

Wawancara merupakan suatu pembicaraan yang dilakukan oleh antar individu agar dapat memperoleh keterangan tertentu. Penulis melakukan wawancara kepada guru-guru atau pengajar dan orang tua mengenai kreativitas pada anak dan sejauh mana mereka mengembangkan kreativitas anak mereka. Teknik wawancara yang dipakai adalah:

1. Wawancara berencana (*standardized interview*)

Adalah suatu wawancara yang ada persiapannya menggunakan daftar pertanyaan yang telah direncanakan dan disusun terlebih dahulu.

2. Wawancara tak berencana (*unstandardized interview*)

Adalah wawancara yang tidak mempunyai persiapan sama sekali dan tidak ada daftar pertanyaannya, namun wawancara tetap dilakukan secara spontan dan menggunakan kata-kata yang sopan.

- **Metode angket / kuesioner**

Angket atau kuesioner adalah seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis dalam lembaran kertas atau sejenisnya dan disampaikan kepada responden penelitian untuk diisi olehnya tanpa intervensi dari peneliti atau pihak lain. Metode angket ini dibuat dengan membuat daftar pertanyaan yang diarahkan pengisiannya, yaitu dalam bentuk pilihan berganda terbuka. Angket ini ditujukan kepada orang tua, sehingga penulis mengetahui seberapa besar pengetahuan orang tua mengenai kreativitas anak dan sejauh mana

media buku cerita dapat mengembangkan kreativitas anak. Jumlah angket yang disebarkan sejumlah 20 responden, guna memudahkan dalam mengolah data.

1.7. Sistematika Perencanaan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang Masalah
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Identifikasi Masalah / Pembatasan Masalah
- 1.4 Tujuan Perencanaan
- 1.5 Manfaat Perencanaan
- 1.6 Metode Penciptaan Karya Desain
- 1.7 Sistematika Perancangan

BAB II TINJAUAN MASALAH

- 2.1 Kajian Pustaka (teoritik)
- 2.2 Tinjauan Faktual (empirik)
- 2.3 Gagasan Awal

BAB III PEMECAHAN MASALAH

- 3.1 Objek Perencanaan
- 3.2 Target Audiens
- 3.3 Konsep Perancangan
 - 3.3.1 Perencanaan Media (strategi media)
 - 3.3.2 Perencanaan Kreatif (strategi kreatif)
 - 3.3.3 Konsep Verbal / bahasa
 - 3.3.4 Konsep Visual
 - 3.3.5 Biaya Media / Budgeting
 - 3.3.6 Visualisasi Karya

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

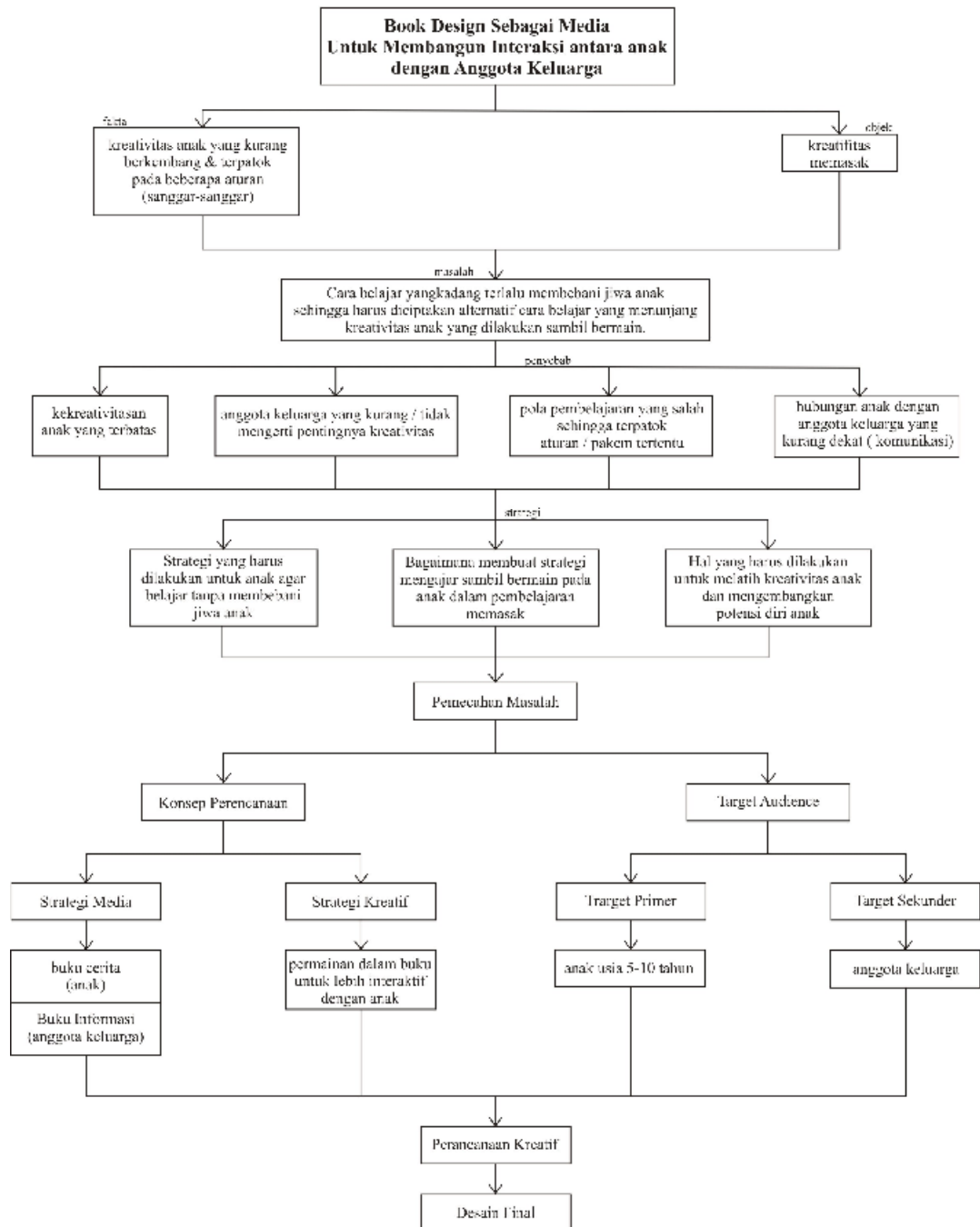
- 4.1 Kesimpulan

4.2 Saran

BAB V DAFTAR PUSTAKA

BAB VI LAMPIRAN

Tabel Kerangka Berpikir



Tabel 01. Tabel Kerangka Berpikir

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.