

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman era globalisasi ini, terjadi perubahan zaman yang sangat pesat, dimana teknologi yang berkembang semakin canggih. Dalam hal ini, perkembangan juga dialami dalam media massa. Media massa adalah komunikasi kepada khalayak luas dengan menggunakan saluran-saluran komunikasi ini. Walaupun komunikasi massa biasanya merujuk pada surat kabar dan radio.

Menurut sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan *gadget* pada usia dini tidak disarankan, oleh dr Tjhin Wiguna, SpKJ(K), dari Divisi Psikiater Anak dan Remaja Departemen Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia/Rumah Sakit Ciptomangunkusumo (FKUI/RSCM) Jakarta, akibat hal ini anak tidak dapat belajar dengan cara alami bagaimana berkomunikasi dan sosialisasi. Anak juga tidak mampu mengenali dan berbagi aneka emosi, seperti simpati, sedih, atau senang, akibat anak tidak dapat merespon hal yang ada disekelilingnya baik secara emosi maupun verbal. Terbatasnya respon anak akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi. (Nakita, 14 April 2012:26)

Hambatan yang dapat timbul pada tahap perkembangan fisik motorik ini biasanya timbul karena masalah pergaulan dengan teman, pasif dan takut berbuat sesuatu, takut mengemukakan sesuatu, kurang kemauan, masalah belajar, dan merasa bersalah. Pada kenyataannya anak pra sekolah rata-rata masih banyak yang terhambat dalam menguasai kemampuan fisik motorik di sekolah. Hal ini terlihat dari kegiatan yang dilakukan sehari-hari di sekolah, kadang juga ada anak yang tidak mau bermain dan hanya diam saja. Hal ini tentunya akan menghambat perkembangan fisik motorik anak tersebut.

Perkembangan motorik anak dibagi menjadi dua ,yaitu motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Kedua kemampuan tersebut sangat penting agar anak bisa berkembang dengan optimal. Keterampilan motorik halus atau keterampilan manipulasi seperti menulis, menggambar, memotong, melempar dan menangkap bola serta memainkan benda-benda atau alat-alat mainan (Curtis,1998; Hurlock, 1957 dalam Yusuf 2002). Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Keterampilan motorik kasar seperti berjalan, berlari, melompat, naik turun tangga.

Artikel koran *Lifestyle Metroplis Jawa Pos Jumat 31 Januari 2014*, psikolog anak Seto Mulyadi menyatakan, “Pengenalan *gadget* yang dilakukan ke anak sedari kecil berbahaya. Karena usia ideal anak-anak berkenalan dengan peranti elektronik adalah 12 tahun. Kalau di bawah 12 tahun, itu berpengaruh pada kepribadian anak, dengan maksud anak cenderung lebih tertutup dan cuek terhadap kondisi lingkungan. Mereka akan kehilangan kontrol dan lebih banyak melakukan kegiatan sia-sia atau *gadget freak*.”

Berdasarkan observasi juga didapatkan bahwa kurangnya kemampuan fisik motorik anak tersebut dikarenakan kurangnya strategi mengajar guru dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak dan kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan stimulasi anak-anak usia dini tersebut dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik mereka.

Karena begitu pesatnya tren perkembangan teknologi yang tidak bisa dilawan, dibutuhkan peran orang tua sepenuhnya terhadap pemilihan media bermain dan juga belajar yang tepat untuk anak sehingga dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Maka dari itu, “Perancangan Buku Cerita Anak Dengan *Papercraft* Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Anak-Anak” ini perlu ada.

1.2 Permasalahan Dan Ruang Lingkup

Berdasarkan beberapa masalah yang telah diidentifikasi dapat dirumuskan inti-inti permasalahan yang akan dibahas dan diteliti lebih lanjut :

- a) Bagaimana menyampaikan cerita yang menarik perhatian anak-anak agar lebih tertarik dengan buku cerita.
- b) Bagaimana membuat buku cerita yang interaktif dan meningkatkan kemampuan motorik anak.

Dalam ruang lingkup perancangan, *papercraft* sebagai media pembelajaran yang menarik perhatian anak-anak SD usia 10-14 tahun serta dapat meningkatkan kemampuan motorik halus terhadap anak-anak.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut :

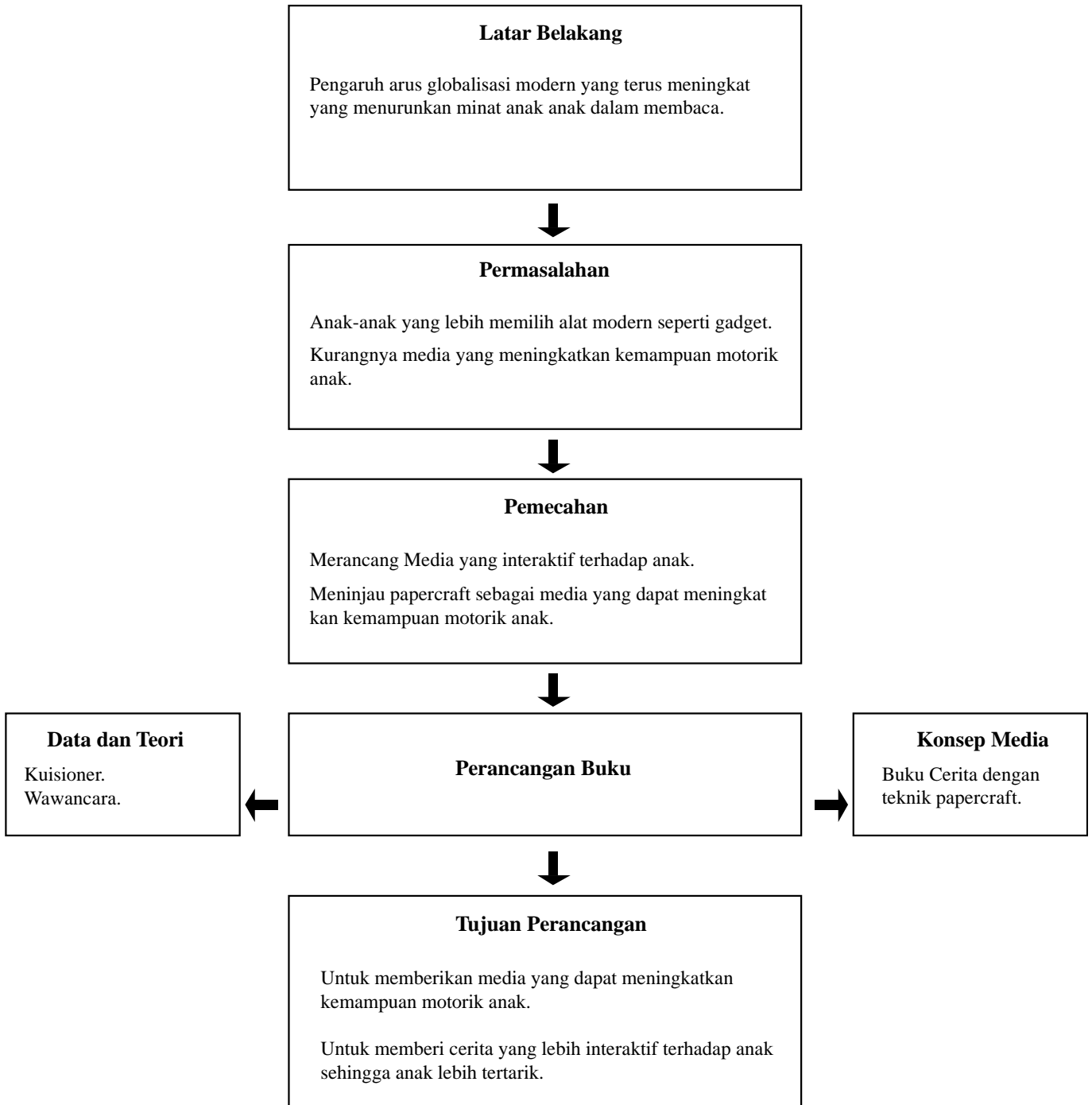
- a) Memberikan cerita yang menarik dengan bentuk model sehingga anak-anak akan lebih tertarik
- b) Merancang visualisasi media yang dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan, teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, antara lain sebagai berikut.

- a) Data primer didapat dari wawancara dengan anak sd usia 10-14 tahun. Dan kuisisioner yang akan dibagikan kepada 100 orang dimulai dari usia 10 hingga 14 tahun, serta observasi sebagai partisipan aktif maupun non aktif untuk mengetahui seberapa minat terhadap buku dan buku apa yang diminati.
- b) Data sekunder didapat dari studi pustaka pada buku terkait, majalah, *blogspot*, *forum*, *official website* dan jejaring sosial mengenai teori-teori terkait dan desain yang sudah ada untuk menambah pengetahuan tentang *papercraft* dan data-data lain yang diperlukan dalam merancang *papercraft* untuk anak-anak.

1.5 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan