

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Anak di usia 2-4 tahun umumnya adalah usia anak untuk mengenal hewan dan benda atau suara-suara yang di sekitarnya. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain, bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak dan digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya (Kurnia, 2012). Mainan merupakan unsur yang penting dari aktivitas bermain mereka (Hurlock, 1980).

Menurut Friedrich Wilhelm Froebel, ia berpendapat ia lebih menekankan pentingnya bermain dalam belajar, ia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati dapat menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan (nirwana, Psikologi Bayi, Balita dan Anak, 2011). Kegiatan bermain dalam belajar dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan apabila didukung dengan lingkungan belajar yang diatur oleh pendamping yang terkait dengan dua hal yaitu metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan usia anak. Media pembelajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan. Menurut pendapat Yusufhadi Miarso menjelaskan bahwa media pengajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pada anak dan hal tersebut dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak (Mahnun, 2018). Pestalozzi memiliki pandangan bahwa pendidikan akan berhasil bila berdasarkan pada kesan yang berhubungan dengan *sensory impressions*, untuk keaktifan tubuh anak perlu bergerak dan melakukan berbagai aktifitas baik fisik dan mental. Anak akan menyentuh, meraba, memegang, membolakbalikan sesuatu dan lain-lainnya yang berhubungan dengan keaktifan fisik yang dapat mendorong terjadinya keaktifan jiwa. Selain itu anak akan berfikir pada saat menyentuh dan meraba barang/ media yang digunakan. (Yus, 2012)

Salah satu media yang dapat mendukung anak untuk bermain sambil belajar adalah *Quiet Book*. *Quietbook* umumnya terbuat dari kain (terutama flannel dan kain perca) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna-warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana yang mampu merangsang kemampuan motorik halus anak seperti memasang kancing, mencocokkan warna, bentuk dan berbagai aktivitas lain yang diterapkan pada buku.

Maka dari itu pada penelitian ini akan dibuat pengembangan desain motif yang terinspirasi dari hewan endemik Indonesia yang memiliki ciri fisik pada visual yang dapat menarik perhatian pada anak yang kemudian diaplikasikan pada media pembelajaran berupa buku yang berbahan dasar kain untuk 2-4 tahun. Media pembelajaran pada buku tersebut dibuat menggunakan media bahan kain dengan teknik printing dan *mix media*, sehingga produk akhir pada penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *softbook/busybook* untuk anak usia 2-4 tahun. Dimana desain motif pada penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan bentuk dan nama-nama hewan saja, tetapi membantu mengembangkan daya imajinasi pada anak usia 2-4 tahun.

I.2 Identifikasi Masalah

1. Adanya peluang untuk membuat media pembelajaran sambil bermain dengan menggunakan bahan tekstil untuk anak usia 2-4 tahun.
2. Adanya peluang hewan-hewan endemik Indonesia untuk dijadikan sebagai inspirasi dalam merancang motif.

I.3 Rumusan Masalah

1. Rancangan produk seperti apa yang cocok untuk media pembelajaran sambil bermain dengan menggunakan material tekstil ?
2. Bagaimana merancang motif hewan Endemik Indonesia sebagai inspirasi bentuk motif ?

I.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini masalah yang muncul akan di batasi sebagai berikut:

1. Material :
Kain Kanvas polimon, Kain Flannel, Kain Shantung, Kain Yelvo (Beludru bulu panjang), kain scuba.
2. Teknik :
Digital Printing, mix media.
3. Produk Akhir

Produk akhir pada penelitian ini adalah produk berupa buku berbahan dasar kain (*queitbook*) sebagai media pembelajaran sambil bermain untuk usia 2-4 tahun yang diaplikasikan motif yang terinspirasi dari hewan-hewan Endemik Indonesia.

I.5 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Membuat motif dengan inspirasi bentuk hewan endemik Indonesia menjadi produk media pembelajaran sambil bermain untuk anak usia 2-4 tahun.
2. Merancang produk media pembelajaran berupa buku yang berbahan dasar kain untuk anak usia 4-6 tahun dengan menggunakan inspirasi bentuk hewan Endemik Indonesia.

I.6 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah

1. Diharapkan dengan adanya produk media pembelajaran sambil bermain ini dapat menjadikan alternative desain produk berupa media pembelajaran sambil bermain untuk anak melalui material tekstil.
2. Memberikan sumbangan ide dan gagasan pada keilmuan desain khususnya kriya tekstil dan mode.

3. Mengenalkan bentuk visual hewan Endemik Indonesia melalui motif yang di bentuk menjadi *queitbook*
4. Mendorong kemampuan motorik kasar, keterampilan, mental dan emosional anak.

I.7 Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu :

1. Studi literatur, menerapkan data-data yang di dapat melalui buku-buku seperti buku Psikologi Bayi, Balita, dan Anak, Buku Psikologi Perkembangan, Suatu pendekatan sepanjang rentang Kehidupan. dan katalog atau situs resmi yang dapat mendukung pengerjaan laporan penelitian.
2. Observasi lapangan :
 - Melakukan observasi ke sekolah / *daycare* yang ada di Bandung untuk mendapatkan data berupa peminatan warna pada anak-anak.
 - Melakukan observasi ke beberapa toko mainan, perlengkapan anak yang ada di kota Bandung, untuk mendapatkan info berupa produk pembandingan pada *brand* produk anak
3. Eksplorasi : penelitian melakukan eksplorasi baik material yang digunakan, bentuk desain yang terapkan, warna yang digunakan dan sebagainya, agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan konsep perancangan yang peneliti buat.

I.8 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini terdiri dari 4 bab, antara lain :

1. Bab I pendahuluan
Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, tujuan, manfaat, Batasan masalah, sistematika penulisan

2. Bab II Tinjauan pustaka

Menjelaskan mengenai pengolahan motif, penjelasan mengenai media pembelajaran, perkembangan anak 2-4 tahun.

3. Bab III Proses perancangan

Penjelasan mengenai latar belakang perancangan, konsep perancangan, hasil explorasi, desain produk, produk akhir

4. Bab IV Penutup

Berisi kesimpulan, saran dan rekomendasi