

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seorang anak dapat menjadi manusia yang berkualitas pada masa depannya bila pembimbingan sejak dininya terjaga secara optimal dan efektif, hal ini dinamakan *The Golden Age*. Pada masa keemasan ini, keberhasilan atau kegagalan pengembangan emosional, kecerdasan dan spiritual anak bergantung pada pemanfaatan masa ini oleh orang tua mereka (Uce, n.d.). Maria Montessori, seorang tokoh pendidikan legendaris, mengatakan bahwa rentang usia lahir sampai dengan umur 6 tahun, anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif dalam menerima berbagai rangsangan. Selama masa inilah anak-anak begitu mudah menerima stimulus dari lingkungan sekitarnya. Penerimaan stimulus ini dapat diterima secara sengaja maupun tidak disengaja (Montessori, 1966).

Salah satu media yang efektif dan penting dalam pertumbuhan anak terlebih pada bagian otak adalah dengan membaca atau dibacakan buku. Membacakan buku kepada anak-anak dapat secara efektif membangun koneksi sel neural otak anak-anak dan juga membangun fondasi yang kuat untuk pertumbuhan *cognitive*.

Sebuah penemuan di rumah sakit Rhode Island yang membandingkan dua grup berisi bayi 8 bulan, salah satu grupnya dibacakan buku sejak dini sedangkan yang satu lagi tidak. Hasil dari penemuan tersebut adalah kelompok bayi yang dibacakan buku memiliki pemahaman kata yang lebih tinggi sebanyak 40% dibandingkan yang tidak dibacakan yang hanya setinggi 16% (Golova, Alario, Vivier, Rodriguez & High, 1999). Menyadari penemuan ini, *the american academy of pediatrics*, mengeluarkan pedoman untuk yang menyarankan orang tua untuk mulai membaca untuk anak sejak bayi.

Setelah anak bertumbuh dan dapat membaca buku dan mengerti kata kata dengan baik, langkah selanjutnya adalah memberikan mereka buku untuk dibaca dengan mandiri. Buku yang dimaksud adalah buku bergambar yang ramah dan mudah dimengerti bagi anak anak.

“Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are self sufficient; they need each other to tell the story.” (Mitchell, 2003:87)

Arti dari kutipan tersebut adalah bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang terdiri dari gambar dan kata-kata secara bersamaan untuk menjelaskan sebuah kesatuan cerita oleh sang penulis. Buku yang penuh cerita, gambar dan warna merupakan pilihan yang bagus untuk usia anak yang beranjak SD (sekolah dasar) atau sekitar umur 4-5 tahun. Pendapat lain mengenai buku cerita bergambar juga menurut *Rothlein dan Meinbach* (1991:90)

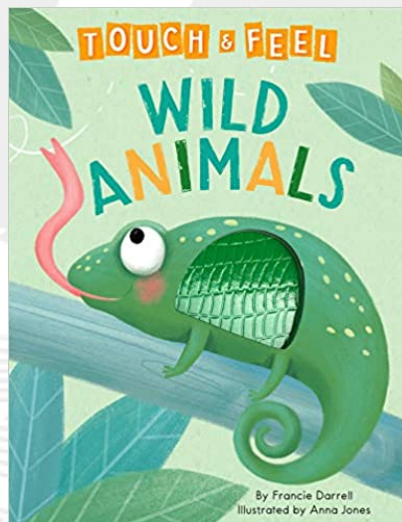
“ A picture storybook conveys its message through illustrations and written text; both elements are equally important to the story” (Rothlein, Meinbach, 1991:90).

Ungkapan tersebut menjelaskan bahwa cerita bergambar adalah buku yang memuat pesan dengan ilustrasi yang berupa gambar dan tulisan yang membentuk kesatuan yang utuh.

Buku cerita gambar dapat menambahkan keunggulan pada bukunya dengan menggunakan pembelajaran interaktif, Menurut Daryanto terdapat beberapa kelebihan dari media pembelajaran interaktif, yang pertama adalah pembelajaran interaktif dapat memperbesar benda yang diketahui berukuran sangat kecil dan tidak dapat dilihat oleh mata, seperti bakteri. Yang kedua adalah memperkecil benda yang diketahui sangat besar yang tidak dapat dihadirkan ke sekolah, seperti rumah, gajah, gunung, dan lain-lain. Yang ketiga adalah menyajikan benda atau

peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain. Dan yang terakhir adalah meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa (Daryanto, 2010).

Pembelajaran secara interaktif dapat meningkatkan kecerdasan (*research advantages*), berdasarkan penelitian oleh Wasik dan Bond dari APA (*American Psychological Association*) yang membuktikan bahwa anak - anak yang membaca buku interaktif mendapat skor yang lebih tinggi dibandingkan anak - anak yang membaca buku gambar dan tulisan biasa (Wasik, B. A., & Bond, M. A. 2001). Alhasil buku cerita bergambar yang tidak mengimplementasikan interaksi antara buku dan pembacanya dapat mengurangi kelebihan yang dapat diperoleh bila buku tersebut dapat dikemas dengan metode interaktif



Gambar 1.1 Sampul "*Wild Animals* by Francie Darrell"

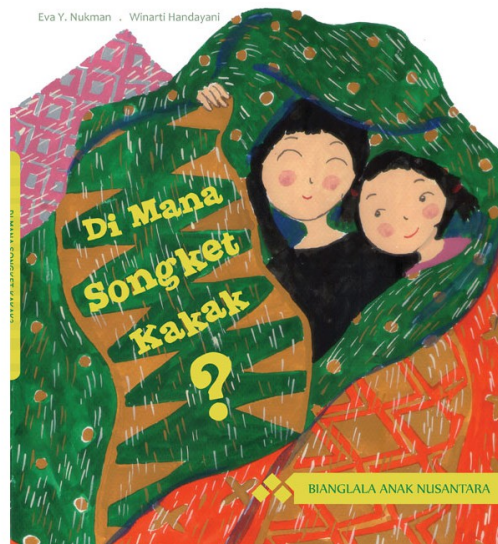
Sumber: <https://www.amazon.com/Wild-Animals-Touch-Childrens-Educational/dp/1951356640>

Selain menggunakan interaksi, anak anak dapat belajar dengan lebih baik bila ia memakai indrawi (*Gascoyne, 2011*). Indrawi yang dimaksud adalah peraba, penglihatan, pendengaran, penciuman dan pengecapan. Contoh yang dapat diambil adalah pada Gambar 1.1 buku *Wild Animals* by Francie Darrell, yang mengimplementasi gaya buku interaktif, pembaca anak-anak dapat merasakan

tekstur untuk dijelajahi dan dibaca secara bersamaan. Buku ini membuat anak-anak ingin kembali membaca buku yang menyenangkan ini berulang-kali dalam menjelajah hewan liar yang bisa dirasakan hanya didalam buku.

Menurut KBBI arti dari kata “Interaksi” adalah hal yang saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi; antar hubungan. Buku dianggap memiliki peran yang baik untuk menjadi media dengan sifat interaktif, karena buku termasuk media cetak dan memiliki visual, dan teks yang baik untuk media pembelajaran. Dengan demikian, pada kesempatan ini, penulis ingin merancang ilustrasi buku *Di mana Songket Kakak?* menjadi buku dengan media interaktif dan menambah panca indera peraba.

Pada *Gambar 1.2* buku *Di Mana Songket Kakak* Adalah buku yang ditulis oleh Eva. Y Nukman. Buku ini adalah buku cerita anak yang menceritakan tentang seorang gadis bernama Padma yang sedang datang ke rumah neneknya untuk



Gambar 1.2 Sampul Di Mana Songket Kakak? Karya Eva Y. Nukman
Sumber: Dokumentasi Pribadi

meminjam koleksi kain songket miliknya. Ia pergi dengan kakaknya, Milla yang sudah memiliki kain songket favoritnya di rumah nenek untuk digunakan pada saat perayaan festival sungai Musi. Namun setelah mereka pulang, songket favorit milik

Kak Milla pun ikut hilang dan Padma berprasangka macam-macam. Lalu Padma menobatkan dirinya untuk mencari kain songket itu.

Buku cerita anak pada biasanya disampaikan kepada anak-anak dengan teks dan ilustrasi. Namun Teks dan Ilustrasi ini sudah menjadi hal yang biasa untuk anak-anak untuk membaca sebuah buku. Namun sayangnya anak-anak hanya bisa berimajinasi tidak dengan merasakan pengalaman itu secara langsung. Maka dari itu melibatkan interaksi dalam visual sebuah buku sangat meningkatkan pola pikir anak dan juga kekreatifitasan mereka di usia mereka yang masih kecil.

Media gambar (ilustrasi) dapat sangat membantu untuk merealisasikan poin-poin tersebut pada buku *Di Mana Songket Kakak* Penggunaan gaya ilustrasi yang tepat dapat membantu mengkomunikasikan pesan dengan efektif. (Artini Kusmiati, 1999:45). Oleh karena itu dalam kasus ini penggunaan ilustrasi yang baik dan juga tepat dapat membantu pengertian pembaca kepada buku dan cerita terlebih pada pembaca anak anak.

Selain dari itu buku *Di Mana Songket Kakak* Ini juga menceritakan sedikit adanya budaya tradisi Kota Palembang, yang merupakan acara ulang 5 tahun Kota Palembang yang dinamakan dengan Festival Air di Sungai Musi dengan banyaknya lomba, pertandingan dll. Dengan menggambarkan budaya Palembang pada sampul buku, audiens akan dapat mengetahui bahwa ini adalah buku cerita dengan unsur budaya Palembang.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk memperkenalkan masyarakat Indonesia mengenai kain songket dan metode pembelajaran yang lebih efektif pada pembaca anak - anak, maka dibutuhkan rancangan alternatif. Perancangan ini bertujuan untuk menonjolkan karakteristik Kain songket dan juga memperlihatkan budaya Indonesia secara visual dari eksterior maupun interior buku dengan gaya interaktif. *Output* desain yang akan dihasilkan merupakan rancangan alternatif dari buku *Di mana Songket Kakak*

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

- a. Dibutuhkannya Interaksi antara pembaca dan buku *Di mana Songket Kakak ?* agar membuat pengalaman membaca lebih menyenangkan
- b. Visual Ilustrasi yang kurang menarik audiens dimana hanya memiliki gambar dan tulisan saja.
- c. Dibutuhkannya sampul buku yang merepresentasikan budaya Palembang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah yang ditulis di atas, maka Batasan dari visualisasi buku *Di Mana Songket Kakak ?* adalah merancang ilustrasi dari buku ini dengan melibatkan interaksi visual agar pembaca anak - anak dapat mengerti isi buku ini dengan lebih baik dan cara yang lebih menarik.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku *Di Mana Songket Kakak?* adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengubah ilustrasi buku menjadi lebih interaktif dan mudah dimengerti oleh pembaca anak anak.
2. Untuk membantu anak-anak agar bisa mengerti akan budaya indonesia yaitu kain tenun/kain songket
3. Untuk melatih indrawi anak-anak sejak kecil
4. Untuk membuat membaca lebih menyenangkan untuk anak-anak

1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan buku *Di Mana Songket Kakak?* memiliki manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Audiens:

1. Pembaca anak-anak dapat membaca buku ini dengan imajinasi yang luas
2. Memberikan suatu pengalaman membaca yang berbeda dan menyenangkan untuk mereka
3. Memberi pemahaman yang lebih dalam mengenai pesan dan pengetahuan buku ini.

b. Bagi Penulis:

1. Sebagai sarana belajar dan pengalaman merancang sebuah buku
2. Sebagai sarana belajar dan pengalaman memvisualisasikan sebuah buku cerita anak menjadi buku cerita anak yang interaktif

c. Bagi Universitas:

1. Visualisasi ini diharapkan agar dapat menambah referensi untuk menambah pengetahuan yang berkaitan dengan visualisasi buku.