

BAB 1 BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Gambar 1.1 Hasil survey Penggunaan *Mobile Device*, Tujuan dan Kekhawatiran

(The Asian Parent, 2014)

Kegiatan luar ruangan (outdoor activity), seperti berkemah, bersepeda, atau bermain di alam terbuka, memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, termasuk melatih kemandirian, kreativitas, dan kemampuan bersosialisasi. Namun, di era digital seperti sekarang, minat anak terhadap aktivitas luar ruang semakin menurun. Data OnePoll (2022) menunjukkan bahwa hanya 27% anak yang rutin bermain di luar, jauh lebih rendah dibanding generasi sebelumnya (71%). Fenomena ini dipicu oleh ketergantungan pada gawai (gadget), di mana 98% orang tua mengizinkan anak menggunakan perangkat digital (The Asian Parent, 2014). Padahal, anak usia 7-8 tahun berada pada fase golden age perkembangan kognitif

dan sosial (Froebel, 1993), sehingga memerlukan stimulasi yang tepat untuk tumbuh kembang optimal.

Salah satu kegiatan luar ruangan yang penting dikenalkan sejak dini adalah berkemah, karena dapat melatih keterampilan hidup, kerja sama, dan kecintaan terhadap alam. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya minat anak akibat teralihkannya oleh gawai, serta keterbatasan waktu orang tua untuk mengajak anak melakukan aktivitas tersebut secara langsung. Di sisi lain, media pembelajaran konvensional seperti buku masih menjadi sarana yang familiar bagi anak. Berdasarkan observasi di SDN Girimoyo 1 Karangploso, 90% kegiatan belajar mengajar masih menggunakan buku, menunjukkan bahwa anak usia 7-8 tahun lebih terbiasa dengan media cetak dibandingkan media digital.

Untuk menjawab tantangan ini, penulis mengembangkan buku interaktif "Ayo Berkemah!" sebagai media edukasi yang menarik dan mudah dipahami oleh anak usia 7-8 tahun. Buku ini dirancang dengan konten yang informatif dan visual yang atraktif, mencakup pengenalan peralatan berkemah, tata cara mendirikan tenda, aktivitas seru di alam, serta nilai-nilai kerja sama dan kebersamaan. Hasil penelitian melalui kuesioner dengan skala Likert menunjukkan bahwa buku ini telah layak secara konten dan visual dalam menjelaskan kegiatan berkemah kepada anak. Sebanyak 90% responden (orang tua) menyatakan bahwa buku ini efektif meningkatkan pemahaman dan ketertarikan anak terhadap aktivitas berkemah.

Temuan ini membuktikan bahwa buku interaktif dapat menjadi solusi inovatif untuk mengenalkan kegiatan luar ruangan kepada anak di era digital,

sekaligus mengurangi ketergantungan mereka pada gawai. Dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia 7-8 tahun, buku "Ayo Berkemah!" tidak hanya edukatif, tetapi juga mampu menumbuhkan minat anak untuk menjelajahi dunia luar secara nyata.

1.2 Rumusan Masalah

Ditemukan sebuah permasalahan berupa, bagaimana merancang buku interaktif “Ayo Berkemah” untuk:

- Mengatasi ketidaktahuan anak SD tentang aktivitas berkemah.
- Mengalihkan ketergantungan gadget ke aktivitas fisik.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan daripada penelitian ini adalah:

Merancang buku interaktif “Ayo Berkemah” yang memiliki konten yang informatif dan visual yang atraktif mengenai kegiatan berkemah.

1.4 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, di antaranya:

1. Bagi Institusi
 - a) Menjadikan masukan terhadap jurusan DKV yang ada pada institusi Universitas Bhinneka Nusantara untuk lebih mengembangkan inovasi yang efektif untuk mengkomunikasikan buku interaktif anak.
 - b) Dapat dijadikan referensi kepada mahasiswa dalam kehidupan perkuliahan dan pengembangan ilmu DKV khususnya dalam pengembangan buku

interaktif yang berguna sebagai media informasi kegiatan luar ruangan untuk anak.

2. Bagi Peneliti

- a) Manfaat yang didapat untuk peneliti adalah dapat mengamalkan ilmu yang telah diterima selama berkuliah dengan melakukan penelitian untuk menamatkan pendidikan.
- b) Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dan dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lainnya yang ingin mengangkat tema yang sama namun dengan sisi sudut pandang yang berbeda.

3. Bagi Masyarakat

- a) Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan output kepada masyarakat untuk lebih mengedukasi anak-anak mengenai pentingnya kegiatan luar ruangan bagi anak-anak.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan diteliti. Pembatasan ini bertujuan agar penelitian dapat menghasilkan kesimpulan yang akurat dan relevan mengenai aspek yang sedang diteliti.

- 1. Masalah dibatasi kegiatan luar ruangan mengenai kegiatan berkemah.
- 2. Rujukan buku interaktif anak dibatasi berdasarkan buku Perkembangan Anak yang ditulis oleh Elizabeth B. Hurlock

3. Pedoman pembuatan buku interaktif dibatasi berdasarkan buku Panduan Penulisan Buku Cerita Anak oleh Bambang Trimansyah, S.S.
4. Perancangan ini menampilkan konten yang berkaitan dengan kegiatan luar ruangan atau *outdoor activities*.
5. Perancangan ini dibatasi dengan membuat satu seri kegiatan luar ruangan yang dapat dipahami anak-anak usia 7-8 tahun.
6. Target audiens dibagi menjadi 2 yaitu:
 - Target audiens utama: Anak SD usia 7-8 tahun.
 - Target audiens sekunder: Orang tua yang memiliki anak usia 7-8 tahun dan guru SD.

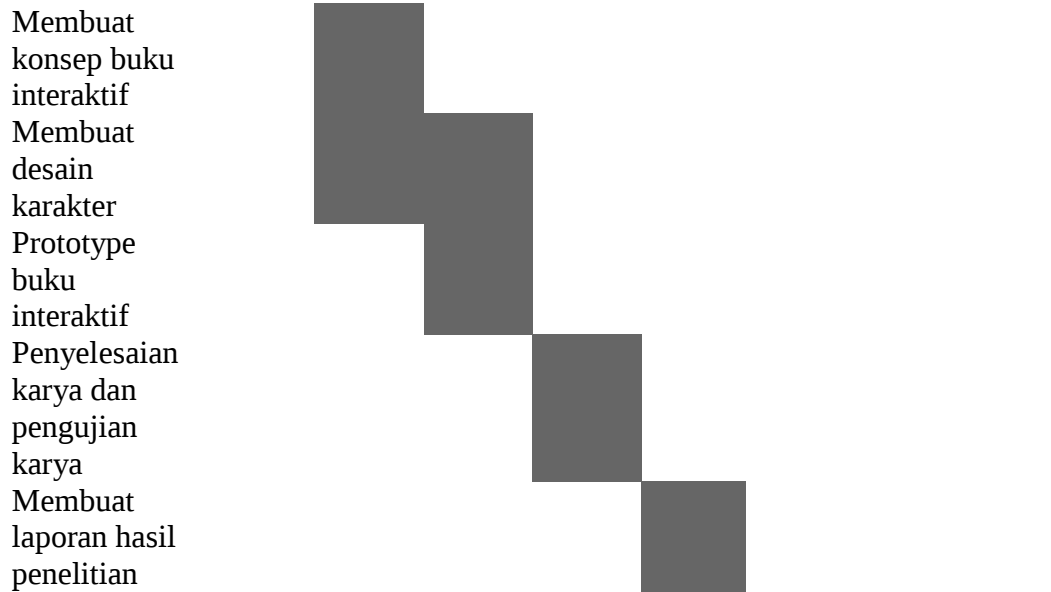
1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada suatu pendidikan formal anak usia dini yang ada di Kabupaten Malang yaitu di SDN Girimoyo 1 Karangploso. SDN Girimoyo 1 Karangploso di Jalan Diponegoro No. 68, Karangploso, Ngambon, Girimoyo, Malang, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65152.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2024							
	OKT	NOV	DES	JAN	FEB	2	3	4
Wawancara kepada guru SDN Girimoyo 1 Karangploso								



1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Saat melakukan penelitian, diperlukan peralatan untuk menunjang keberhasilan penelitian anda. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat sebagai berikut :

- a) 1 *Personal Computer (PC)*
- b) 1 Laptop Asus
- c) *Adobe Photoshop 2022*
- d) *Clip Studio Paint Ex*
- e) *Adobe Illustrator 2021*
- f) *WPS Office*
- g) *Web Browser Google Chrome*
- h) Pen Tablet Huion

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Sarana pengumpulan data dan informasi adalah dengan wawancara, observasi, studi pustaka yang dilaksanakan di SDN Girimoyo 1 Karangploso. Selain itu, untuk lebih lengkap wawancara dilakukan dengan seorang Ilustrator dan Psikolog.

- Data Primer

- a) Hasil wawancara terhadap salah satu guru SDN Girimoyo 1 Karangploso.

Wawancara Mendalam: Melakukan wawancara dengan guru untuk memahami bagaimana mereka mendampingi anak dalam proses belajar dan bagaimana mereka menggunakan media edukasi.

- b) Observasi langsung ke lingkungan SDN Girimoyo 1 Karangploso.

Melakukan observasi langsung terhadap anak usia 7-8 tahun dalam kegiatan belajar dan bermain. Selain itu, meninjau langsung lingkungan sekolah serta mengamati segala media yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran di SDN Girimoyo 1 Karangploso. Observasi ini membantu dalam memahami bagaimana anak memproses informasi dan bagaimana mereka berinteraksi dengan media edukasi, dan mengetahui seberapa lengkap media penunjang pembelajaran yang ada pada SDN Girimoyo 1 Karangploso

- Data Sekunder

- a) Studi literatur

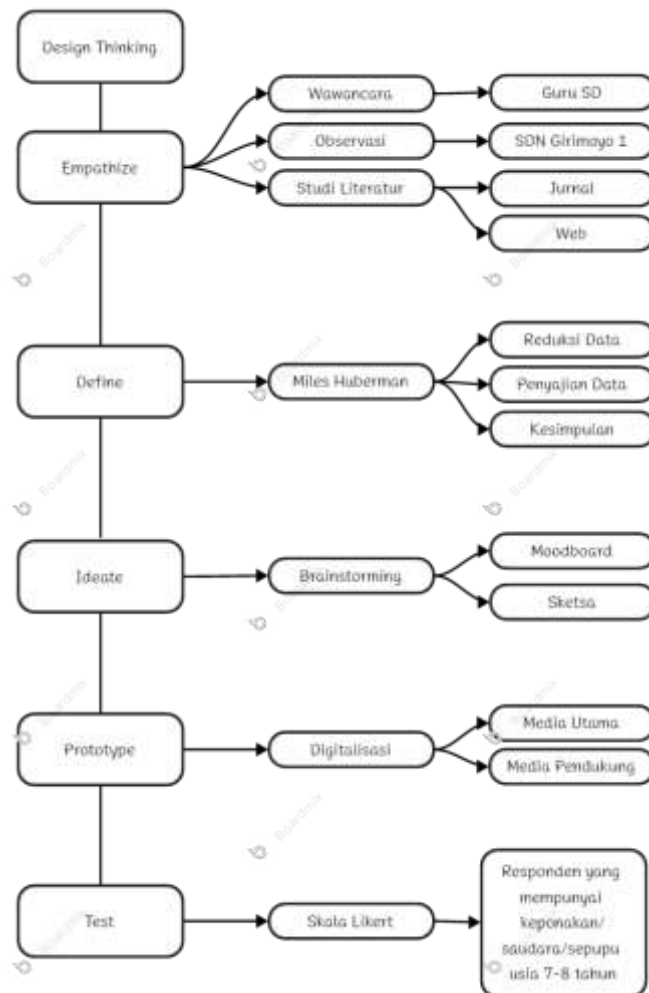
Pada studi literatur penulis mencari data dan informasi pustaka seperti jurnal ilmiah, artikel ilmiah, buku, beberapa *website*, serta *browsing internet* yang memiliki hubungan dengan data pembuatan buku interaktif.

1.6.4 Analisis Data

Metode yang dipergunakan untuk analisis data dalam penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992: 16). Data yang diperoleh oleh peneliti berupa data verbal yang berasal dari responden. Untuk menggali informasi lebih dalam, peneliti menggunakan teknik 5W1H (What, When, Who, Why, Where, How) yang diajukan dalam bentuk pertanyaan kepada guru tingkat Sekolah Dasar. Setelah wawancara dilakukan, data yang terkumpul kemudian dianalisis dan diringkas, dengan fokus pada informasi yang relevan dan menghilangkan data yang tidak diperlukan. Selanjutnya, peneliti mengidentifikasi beberapa tema yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, yang kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan serta memberikan rekomendasi penyelesaian masalah yang ditemukan.

1.6.5 Prosedur

Design Thinking adalah pendekatan kreatif dan sistematis untuk memecahkan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, eksplorasi ide-ide inovatif, dan iterasi solusi berdasarkan feedback. Proses ini melibatkan tahapan eksplorasi, prototipe, dan pengujian untuk menciptakan solusi yang relevan, efektif, dan berpusat pada manusia.



Gambar 1.2 Diagram Alir Penelitian

(Dokumen Pribadi, 2024)

a. Empathize

Pada tahap *empathize* dilakukan pengumpulan informasi tentang pengguna serta memahami kebutuhan, keinginan, dan tujuan mereka. Hal ini desainer dapat

lebih mudah mengidentifikasi masalah yang tengah dihadapi pengguna dan mencari solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan mereka.

b. Define

Pada tahap *define* setelah semua informasi dikumpulkan dan dianggap cukup, dilakukan analisa data dengan cara analisis deskriptif milik Miles dan Huberman (1992: 16). Model analisis data ini terdapat 3 rangkaian yaitu:

- Reduksi Data

Dari data informasi yang telah dikumpulkan oleh peneliti, dilakukan proses penyederhanaan dari data mentah. Tujuannya adalah untuk merangkum, memilah hal yang penting dan juga mencari tema dan polanya.

- Display Data

Setelah tahap mereduksi data, dilakukan penyajian data yang dapat berupa teks naratif, grafik, matrik, atau chart. Penyajian ini berguna untuk mempermudah memahami permasalahan yang terjadi dan untuk merencanakan pekerjaan selanjutnya berdasarkan sajian data tersebut.

- Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Setelah dilakukannya tahap reduksi dan penyajian data, maka dapat ditarik kesimpulan untuk dapat dijadikan acuan dasar untuk perancangan yang dilakukan.

c. Ideate

Pada tahap *ideate* merupakan proses memunculkan ide-ide yang inovatif dengan cara *brainstorming* untuk dapat menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan pada tahap sebelumnya. Sehingga menghasilkan *moodboard* serta sketsa kasar untuk produknya.

d. Prototype

Pada tahap *prototype* merupakan tahapan proses digitalisasi dari bentuk sketsa yang telah dibuat, serta melakukan penyempurnaan pada produk.

e. Test

Test dalam design thinking merujuk pada proses pengujian ide-ide dan prototipe yang telah dikembangkan untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan evaluasi langsung terhadap produk atau solusi dalam konteks dunia nyata untuk mendapatkan umpan balik yang berguna. Dengan melakukan pengujian, tim desain dapat mengidentifikasi potensi masalah, memperbaiki kekurangan, dan membuat iterasi yang diperlukan untuk lebih mendekati solusi yang efektif dan relevan bagi pengguna. Test adalah tahap penting untuk validasi ide dan memastikan bahwa produk akhir memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna secara optimal. Tujuan utama test adalah untuk mengumpulkan feedback dari pengguna dan membuat perbaikan sebelum produk akhir dikembangkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami tugas akhir ini, materi-materi yang tertera akan dikelompokkan menjadi beberapa sub-bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini.

2. **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Menyajikan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dan teori-teori yang mendasari topik yang dibahas dalam penelitian ini.

3. **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Menguraikan analisis yang dilakukan terhadap masalah yang ada, perancangan solusi atau produk, serta rancangan pengujian yang akan digunakan untuk menguji hasil perancangan.

4. **BAB IV PEMBAHASAN**

Berisi gambaran umum tentang objek penelitian, implementasi perancangan yang telah dilakukan, serta hasil uji coba yang dilakukan terhadap produk atau solusi yang dikembangkan.

5. **BAB V PENUTUP**

Menyimpulkan hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian ini dan memberikan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut atau perbaikan yang dapat dilakukan.