

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran berlangsung, salah satunya pembelajaran pada anak usia dini, karena pada masa tersebut anak paling kritis dan rasa keingintahuan yang tinggi. Dalam pembelajaran anak usia dini, bentuk media pembelajaran sangatlah penting sebab melalui media pembelajaran inilah semua akan memudahkan anak usia dini dapat belajar lebih mudah. Pembelajaran anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan sedang berlangsung, seperti perkembangan psikologis, bahasa, motorik dan kognitif. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal, ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya (dalam Masitoh & Siti Aisyah, 2009: 6 hlm.44).

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan memperkenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuknya mendekati dari dasar bentuk geometri, misalnya lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain.

Menurut Agung Triharso, (2013, hlm. 46) "menyatakan bahwa kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak selalu berkaitan dengan proses pembelajaran. Kegiatan belajar tentang aktivitas bermain anak dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah".

Selain itu adapun peran kognitif pada anak usia dini untuk memahami lingkungannya, dari bentuk-bentuk sederhana yang berada di kehidupan lingkungan anak. Gardner dalam (Agung Triharso, 2013, hlm. 62) menjelaskan bahwa:

"pengenalan bentuk geometri yang baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif, anak dapat memahami lingkungannya. Selain itu anak

mampu berpikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat koin uang logam anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran (bulat), buku bentuknya seperti segi empat, atap rumah bentuknya segitiga dan sebagainya".

Aktivitas visual anak akan meningkat yakni ditandai dengan adanya proses mengamati dan menafsirkan tentang suatu hal yang dilihatnya. Dengan demikian anak dapat memproses pengetahuan lebih optimal ketika menggunakan indera penglihatan atau visualnya dengan baik sesuai dengan pandangan. Pada masa tersebut seluruh aspek perkembangan anak sangat peka, sehingga perlu dikelola secara optimal melalui upaya berbagai stimulasi yang mendukung pertumbuhan dan perkembangannya. Mengasah perkembangan anak salah satunya dengan cara mengenalkan bentuk dasar geometri, agar anak dapat mengetahui nama bentuk-bentuk geometris hingga mengetahui bentuk baru selanjutnya.

Berkaitan dengan pengembangan kecerdasan anak, maka akan berpengaruh terhadap kemampuan motorik bagi anak usia dini, maka pembelajaran mengenalkan bentuk-bentuk geometri merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak usia dini dengan lebih banyak melibatkan kemampuan motorik, khususnya motorik halus.

Hurlock (dalam Novikasari, 2013) "Perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun berbeda-beda untuk setiap anak. Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terorganisasi".

Kemampuan motorik halus anak akan terus berkembang sesuai dengan masa pertumbuhannya apabila dibarengi dengan stimulus yang baik, diantaranya melalui kegiatan mengenal bentuk geometri sebagai keilmuan terhadap anak usia dini.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap salah satu Buku media pembelajaran dengan contoh dibawah ini, berjudul *ANAK KREATIF Play & Learn* terbitan *Duta 2013*, penulis memiliki kesimpulan atau pendapat bahwa kurangnya pengemasan desain terhadap isi buku, konten-konten isi buku yang kurang maksimal untuk dapat menstimulasi keinginan anak belajar. Dari segi karakter gambar yang kurang imajinatif, kurang menarik menurut pendapat penulis, kurangnya permainan warna, dan isi halaman terlalu naratif, yang berdampak terhadap kurangnya pengembangan imajinasi terhadap anak, yang pada akhirnya anak

kesulitan dalam memahami isi dari penyampaian buku tersebut, oleh karena itu pentingnya pengemasan desain pada media pembelajaran, yang terdiri dari penentuan karakter gambar, garis, bentuk, dan unsur-unsur warna. Oleh sebab tersebut pengolahan unsur-unsur senirupa serta desain yang terkait dalam pengolahan penciptaan karya media pembelajaran haruslah baik, dari segi desain yang menarik dan isi konten yang tersampaikan dengan mudah, dan dipahami oleh anak usia dini terhadap apa yang dilihat secara menarik sebagai daya rangsang dan stimulasi keinginan dalam belajar.

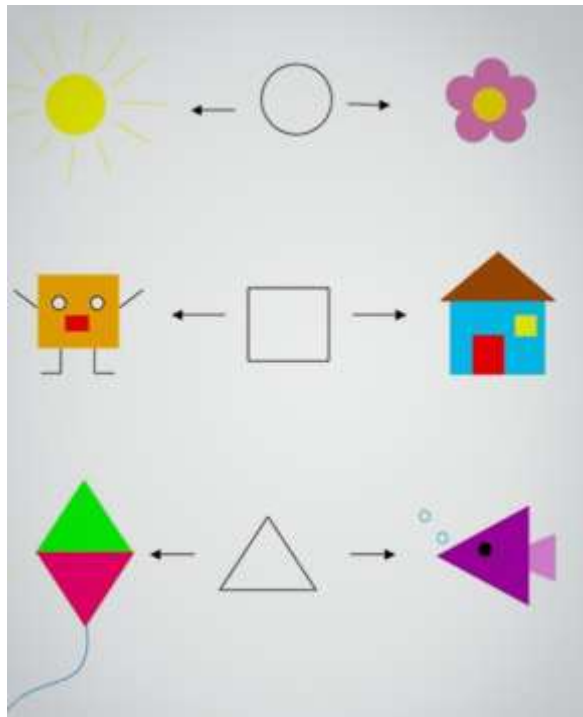
Berikut penulis memberikan contoh karya media pembelajaran dari Penerbit Duta sebagai referensi melampirkan bagian buku pada cover berserta beberapa isi halamannya, dengan contoh dibawah ini :



Gambar 1.1
Buku Referensi
(sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 1.2
Buku Referensi
(sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 1.3
Buku Referensi
(sumber: Dokumentasi Penulis)

Penulis dalam hal ini berkeinginan menciptakan media pembelajaran mengenalkan bentuk geometri melalui gambar, dengan judul karya "*MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI GAMBAR (Desain Buku Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini)*". Dari hasil pengamatan dan rujukan yang telah dijadikan sumber sebagai penciptaan karya. Memberikan pembelajaran kepada anak sejak dini akan lebih mudah bila diberikan dengan media gambar, karena gambar merupakan hal yang disukai anak. Dengan gambar, anak dapat mengerti dan memahami isi pesan yang disampaikan yaitu mengenal bentuk geometri melalui gambar.

B. Perumusan Masalah Penciptaan

Agar penulisan dan penciptaan karya ini lebih terarah, serta fokus pada masalah yang akan dipecahkan. Dalam penulisan dan penciptaan karya ini, penulis membatasinya pada perancangan media komunikasi visual cetak berupa buku mengenal bentuk geometri melalui gambar.

Setelah dibatasi, maka dapat dirumuskan masalah penciptaan karya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penciptaan buku media mengenal bentuk geometri melalui gambar ?
2. Bagaimana visualisasi isi buku desain mengenal bentuk geometri melalui gambar ?

C. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan pembatasan dan perumusan masalah, maka tujuan penulisan ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses penciptaan buku mengenal bentuk geometri melalui gambar.
2. Menganalisis bentuk buku mengenal bentuk geometri melalui gambar.

D. Manfaat Penciptaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi penulis :
 - a. Menambah wawasan mengenai pembuatan media pembelajaran khususnya buku pembelajaran anak.
 - b. Menambah kemampuan pengalaman membuat karya dan diharapkan dapat menunjang kompetensi serta profesi sebagai pendidik seni rupa di masa yang akan datang.
2. Bagi dunia pendidikan khususnya jurusan pendidikan seni rupa :
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bahan kajian yang memperkaya perbendaharaan ilmu kesenirupaan maupun pendidikan seni rupa.
 - b. Sebagai referensi bagi mahasiswa dan dosen departemen pendidikan seni rupa dalam kegiatan media pembelajaran untuk anak.
3. Bagi pihak umum

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai proses penciptaan buku mengenal bentuk geometri melalui gambar.
- b. Materi dan penyajian buku mengenal bentuk geometri melalui gambar dapat membantu anak dalam proses pembelajaran seni rupa.
- c. Mengembangkan imajinasi anak untuk berkreasi dalam media pembelajaran.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berperan sebagai pedoman penulis agar dalam penulisan penelitian ini lebih terarah. Untuk memberikan gambaran awal mengenai isi buku mengenal bentuk geometri melalui gambar, maka penulis menyusun sistematika penulisannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang penciptaan, rumusan masalah penciptaan, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PENCIPTAAN

Pada bab ini mengungkapkan landasan-landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam penciptaan karya, secara garis besar pembahasan bab ini meliputi: proses penciptaan desain media pembelajaran dalam bentuk buku, yang mengenalkan bentuk geometri melalui media gambar. Dengan mempertimbangkan kajian pustaka yang mendukung dan dianggap relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

BAB III METODE PENCIPTAAN

Pada bab ini meliputi uraian. Proses perancangan ide karya, pengolahan ide, dan proses penciptaan, dimulai dari kelengkapan alat dan bahan, pembuatan sketsa, pengerjaan karya yang menjelaskan metode dan tahap-tahap yang dilakukan dalam proses penciptaan karya buku ini.

BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISA KARYA

Pada bab ini memaparkan buku mengenal bentuk geometri melalui gambar beserta analisisnya, yaitu analisis desain media pembelajaran dan konsep penciptaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penciptaan karya dan saran atau rekomendasi mengenai karya yang diciptakan.