

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak berusia 4-6 tahun mengalami fase atau proses yang penting terhadap perkembangan pendidikan (*golden age*). Masa *golden age*, peran didik menjadi sangat krusial serta menentukan pertumbuhan anak ke depan. Jika anak menerima rangsangan yang positif, perkembangan yang dialami anak dapat lebih optimal. Karena itu, pendidikan yang ada pada anak perlu merangsang perkembangan sampai keseluruhan (Dhieni, 2007).

Menurut (Aristi, 2023) Pentingnya pembentukan karakter positif sejak dini dibandingkan dengan saat anak memasuki **usia remaja** ditekankan, mengingat masa dini sering disebut sebagai masa keemasan oleh para psikolog. Tahap ini merupakan periode penting yang **membutuhkan perhatian khusus** dari orang tua, sebab pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi dengan sangat cepat dan sangat mempengaruhi kemampuan **untuk memperbesar potensinya**. Penelitian mengungkapkan, bahwa sekitar 61% variasi intelektual manusia yang matang terbentuk di usia belia.

Oleh karena itu, menjadi krusial untuk menentukan media yang sesuai dalam mendukung perkembangan pembelajaran anak. Di era modern ini, buku tetap jadi bahan ajar yang tetap beroperasi. Dongeng atau fabel adalah salah satu metode untuk mengenalkan nilai moral positif kepada anak melalui cerita-cerita yang terkandung di dalamnya.

Cerita fabel adalah narasi yang menampilkan tokoh-tokoh dalam bentuk hewan. (Yuliani, 2016). Walaupun tokoh-tokohnya berbentuk hewan, cerita tersebut tetap mengandung nilai-nilai moral yang ingin disampaikan. Sifat-sifat yang diberikan pada hewan dalam fabel sering diibaratkan seperti sifat-sifat manusia. Hal ini bertujuan agar pesan yang terdapat di cerita lebih mudah dipahami dan diterima oleh pembaca. Beberapa pesan moral yang sering disampaikan dalam

fabel meliputi pesan untuk tidak meremehkan orang lain, untuk tetap gigih dalam menghadapi tantangan, dan untuk saling membantu sesama (Abrar, 2016). Harapannya, pesan-pesan ini dapat dijadikan teladan dan diamalkan oleh individu, khususnya anak-anak yang menikmati cerita fabel.

Satu dari sekian cerita anak yang populer ialah Legenda si Kancil, yang memiliki beragam judul seperti "Sang Kancil dan Harimau," "Sang Kancil dan Pak Tani," dan sebagainya. Dalam berbagai judul tersebut, karakter Kancil yang digambarkan dalam cerita memiliki sifat yang berbeda-beda. Kenyataannya, anak-anak dapat memahami konsep yang beragam dari tokoh Kancil. Pada beberapa kisah, Kancil mungkin diceritakan menjadi sesosok tokoh yang cerdas dan baik, sementara dalam cerita lain, Kancil mungkin digambarkan sebagai tokoh yang nakal, sehingga anak-anak menghadapi kesulitan dalam menyerap nilai moral yang baik dari tokoh si Kancil.

Namun, keefektifan buku dongeng atau cerita dalam zaman ini masih menjadi perdebatan. Menurut (Purbani, 2003) buku dongeng atau cerita anak lokal belum dapat menandingi kualitas buku anak dari luar negeri, dari berbagai aspek. Ini terjadi karena oleh kurangnya pemahaman buku lokal terhadap kebutuhan dan preferensi anak saat ini yang jauh berbeda dari masa lampau.

1.2 Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa isu yang perlu dipecahkan dari uraian yang sudah disampaikan di atas, yaitu:

1. Pendidikan atau edukasi anak usia dini harus mampu menstimulasi berkembangnya anak agar pembentukan karakter positif tercapai.
2. Diperlukan pemilihan media belajar yg tepat untuk anak usia dini 4 – 6 tahun, agar dapat memberikan karakter yang baik untuk anak.

1.3 Rumusan Masalah

Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara menyampaikan materi yang mampu mendukung pembentukan karakter positif pada anak usia dini?

2. Buku interaktif untuk anak seperti apa yang dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk pembentukan karakter positif?

1.4 Tujuan Penelitian

Dilihat dari uraian awal mula isu atau permasalahan, dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu:

- a. Merancang media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan agar membentuk karakter baik untuk anak usia dini.
- b. Merancang media interaktif yang sesuai dengan perkembangan anak anak di usia 4-6 tahun (dini).

1.5 Manfaat Penelitian

Dilihat dari poin-poin isu yang telah diuraikan sebelumnya, penulis berharap bahwa dengan rancangan untuk buku interaktif ini mudah mudahan bisa menjadi alat atau media penunjang yang bermanfaat dan efektif bagi guru, pengajar, atau orang tua dalam mendidik anak usia dini. Buku interaktif ini diharapkan menjadi alat atau sarana belajar yang tepat bagi anak-anak. Penulis juga berharap materi dan isi dalam buku interaktif ini dapat menjadi cara yang efektif dalam memberikan nilai moral dan pendidikan karakter yang positif bagi anak usia dini.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN, pembahasan bermuatan tentang aspek-aspek penting yang harus diperhatikan pada anak usia 4-6 tahun (*golden age*), serta pentingnya menanamkan nilai moral positif pada anak beserta keefektivan buku sebagai medianya.

BAB II TINJAUAN UMUM, berisi tinjauan poin-poin penting dari perancangan buku interaktif. Terdapat teori yang meliputi aspek-aspek desain komunikasi visual.

BAB III METODE PENELITIAN, bahasan tentang desain penelitian yang mencakup tipe penelitian, lokasi penelitian, metode pengambilan data, proses pengolahan data, dan teknik mengobservasi data.

BAB IV STRATEGI KREATIF, Membahas konsep karya, dibuat meliputi strategi komunikasi, konsep kreatif, konsep visual, dan konsep verbal, serta final art di akhir.

BAB V PENUTUP, kesimpulan dan kata penutup dari penelitian, dan hasil akhir yang telah dirancang selama proses tugas akhir.

