

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada anak usia 4-6 tahun, perkembangan kognitif mulai berkembang melalui kemampuan berimajinasi, mengingat, serta pemahaman terhadap bahasa. Pembelajaran yang menarik dan interaktif memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif seperti berpikir logis, kreatif, dan juga eksploratif [1]. Perkembangan motorik anak-anak sendiri yang berdasarkan pada penelitian [2] menjelaskan bahwa di masa perkembangan tersebut, kemampuan motorik seperti berkoordinasi, serta mobilitas jari-jari, memberikan mereka keterampilan dalam menggunakan berbagai alat tulis yang dapat dikembangkan melalui stimulan serta proses pembelajaran yang sesuai untuk mencapai perkembangan yang optimal. Secara karakteristik, anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang beragam seperti melalui tipe visual, auditif, maupun kinestetik [2]. Berdasarkan Permendikbudristek [3], dibutuhkan kegiatan yang memudahkan anak-anak dalam proses berkembang, pembelajaran yang bersifat abstrak atau kompleks dapat mempersulit mereka dalam memahami, sedangkan pembelajaran yang bersifat sensory play, eksperimen maupun kreatifitas seni dapat melatih secara halus pada anak-anak. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih dalam dapat melalui kegiatan yang berkaitan dengan warna seperti mengenal, menyebutkan, membedakan, dan mengategorikan warna dasar. Kemampuan tersebut memiliki peran penting bagi kemampuan kognitif anak usia dini, salah

satunya dalam mengingat suatu benda, mengenali lingkungan sekitar mereka dan membedakannya satu dengan yang lain [4].

Namun dalam praktik, anak-anak usia dini khususnya pada generasi sekarang yaitu generasi *alpha* yang terlahir pada tahun 2010 hingga 2025, paparan media teknologi sejak dini dapat mempengaruhi kemampuan dalam bagaimana mereka menangkap suatu informasi. Dalam referensi [5] [6], yang berfokus pada bagaimana individu belajar melalui observasi, imitasi, dan modeling yang ada di sekitar mereka, hal ini mengindikasikan bahwa anak generasi *alpha* cenderung memiliki krisis atensi yang disebabkan oleh tingginya penggunaan teknologi. Menurunnya tingkat atensi dapat mempengaruhi fokus dalam melakukan kegiatan belajar, anak cenderung kehilangan fokus pada pembelajaran yang bersifat satu arah dan dengan mudah mengalami distraksi selama pembelajaran berlangsung [6]. Hasil penelitian [7] menunjukkan penggunaan gadget yang melebihi batas waktu dapat menghambat perkembangan sosial dan menurunnya tingkat atensi saat belajar, pernyataan tersebut dengan referensi [5] dapat mengindikasikan bahwa generasi *alpha* cenderung merasa lebih familiar dengan adanya teknologi yang telah dipaparkan sejak usia dini, maka dari itu, akan terdapat perbedaan pada sistem maupun media belajar untuk menyesuaikan karakteristik generasi *alpha*, termasuk pengenalan warna pada tingkat dasar.

Pada bimbingan belajar **Misstika Playdate**, yaitu layanan aktifitas anak berbasis *private lessons* dan playdate yang berlokasi di wilayah Kabupaten Brebes dan Tegal, berdasarkan hasil pengamatan pada saat aktifitas belajar menggunakan media statis seperti buku bergambar, anak-anak memiliki tingkat atensi dan fokus

yang tinggi pada awal kegiatan belajar, namun seiring waktu atensi mereka mulai menurun secara bertahap. Hasil yang diamati berbanding terbalik ketika kegiatan belajar dilakukan dengan pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan, seperti unsur warna, objek, maupun yang dapat anak-anak interaksi langsung, menunjukkan atensi dan fokus mereka bertahan pada posisi tinggi dalam waktu yang lebih lama. Kedua kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan dalam bagaimana anak-anak berproses saat kegiatan belajar, pembelajaran warna yang masih terbatas oleh media konvensional dalam bentuk buku cerita bergambar dan mewarnai pada kertas gambar, meskipun metode tersebut tidak dapat dikatakan kurang tepat, karakteristik generasi alpha yang lebih familiar terhadap perkembangan teknologi di sekitarnya membuat pendekatan melalui media konvensional ini dapat mengurangi keefektifannya, menyebabkan penurunan terhadap tingkat atensi dan menimbulkan rasa bosan.

Berdasarkan kebutuhan yang mendesak mengenai media pembelajaran pengenalan warna pada **Misstika Playdate**, pengembangan buku cerita anak dengan gaya ilustrasi menarik yang menerapkan unsur interaksi mewarnai serta penggunaan teknologi *augmented reality* (AR) model 3D diharapkan dapat menjawab urgensi terhadap permasalahan metode pembelajaran konvensional yang dianggap membosankan, statis, serta dapat mendukung metode konvensional dari sisi teknologi modern sebagai pendukung atensi dan rasa ingin tahu anak agar lebih tertarik. Pendekatan ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menunjukkan penggunaan media edukasi konvensional berbasis AR terbukti dapat menciptakan

kegiatan belajar yang lebih menarik dan memberikan pengalaman untuk berinteraksi secara langsung [8].

Berdasarkan pernyataan di atas, disusunlah perancangan ilustrasi dalam pembuatan buku cerita anak berjudul "Mika Jowy & Krayon Ajaib" yang diintegrasikan dengan teknologi *augmented reality* sebagai media edukasi pembelajaran warna dasar yang direpresentasikan dalam bentuk objek dasar. Perancangan ilustrasi pada buku cerita ini akan berfokus pada gaya visual krayon dengan pewarnaan yang *colorful* dan cerita pendek yang anak-anak dapat ikuti berfokus pada maskot Misstika Playdate bernama Mika dan Jowy yang didesain ulang mengikuti gaya seni yang ditentukan sebelumnya, serta penggunaan medium interaktif dimana anak-anak dapat mewarnai secara langsung pada halaman yang khusus, memberikan pengalaman menarik dalam kegiatan belajar untuk anak usia dini, khususnya di lingkungan belajar Misstika Playdate.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan identifikasi masalahnya sebagai berikut :

- 1.2.1 Anak-anak generasi alpha yang terpapar teknologi sejak dini memiliki pendekatan yang berbeda dalam pembelajaran
- 1.2.2 Media pembelajaran warna di Misstika Playdate dinilai terlalu statis dan membosankan bagi anak-anak.
- 1.2.3 Dibutuhkannya gaya visual ilustrasi yang mampu menarik perhatian anak-anak saat belajar.

1.3 Batasan Masalah

- 1.3.1 Perancangan buku cerita anak berbasis augmented reality ditujukan untuk anak-anak generasi alpha berusia 4-6 tahun.
- 1.3.2 Produk yang dirancang adalah ilustrasi untuk buku cerita anak dan aset 2D.
- 1.3.3 Produk buku cerita anak digunakan untuk media pembelajaran pada lingkungan Misstika Playdate.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan menjadi bahasan dalam proyek tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimana perancangan buku ilustrasi dengan dapat digunakan sebagai media pengenalan warna yang informatif dan menarik bagi anak-anak?
- 1.4.2 Bagaimana menciptakan gaya visual yang menarik dan mudah dibaca untuk anak-anak sebagai media pembelajaran di Misstika Playdate?

1.5 Tujuan Perancangan

- 1.5.1 Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi anak-anak dalam mengenali warna-warna.
- 1.5.2 Memberikan media edukasi yang fleksibel dan menarik untuk proses belajar anak-anak di Misstika Playdate.

- 1.5.3 Menciptakan gaya visual yang menarik, mudah dibaca dan mempertahankan atensi anak-anak, serta mudah untuk diproduksi ulang ke dalam bentuk aset 2D yang berbeda.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dari penelitian untuk proyek tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat bagi peneliti

Dari perancangan proyek tugas akhir ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual yang telah diperoleh selama perkuliahan, khususnya di bidang ilustrasi 2D, visual desain, dan teknologi digital. Dan diharapkan proyek ini memberikan kesempatan peneliti untuk berkontribusi dalam membantu anak-anak belajar dengan media belajar yang menarik dan inovatif.

1.6.2 Manfaat bagi Misstika Playdate

Proyek tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan pendekatan alternatif dalam membantu anak-anak belajar dengan cara yang menarik bagi mereka dan juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pembimbing dan orang tua di lingkungan Misstika Playdate sebagai sarana pendukung dalam proses belajar yang lebih interaktif dan membangun suasana belajar yang menarik.

1.6.3 Manfaat bagi prodi

Produk hasil dari proyek tugas akhir ini diharapkan memberikan referensi baru dalam bagaimana memberikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Dan membantu mempererat hubungan antara prodi dengan misstika playdate dalam media pembelajaran yang dihasilkan untuk menemukan solusi yang relevan dalam pengembangan sarana belajar dengan teknologi digital.

1.7 Sistematika Penulis

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **“Pembuatan Buku Ilustrasi Interaktif Augmented Reality Sebagai Media Belajar Anak-Anak”** adalah sebagai berikut :

- | | |
|---------|---|
| BAB I | Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan. |
| BAB II | Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, landasan teori, dan kerangka berfikir. |
| BAB III | Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, prosedur penelitian. |
| BAB IV | Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan. |

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.