

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Nias menurut pendapat William Ciputra (2022) adalah sebutan untuk pulau dan kepulauan yang terletak di sebelah barat Pulau Sumatra, Indonesia, dan secara administratif berada dalam wilayah Provinsi Sumatera Utara. Pulau ini merupakan pulau terbesar di antara gugusan pulau di pantai barat Sumatra, dihuni oleh mayoritas suku Nias, merupakan salah satu daerah yang kaya akan warisan budaya. Pulau ini dikenal karena tradisi-tradisinya yang unik, bahasa daerah yang khas, dan berbagai upacara adat yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Sayangnya, dengan berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi serta modernisasi, banyak dari warisan budaya ini yang mulai terlupakan, terutama oleh generasi muda. Hal ini menjadi perhatian serius, karena warisan budaya merupakan jati diri suatu masyarakat atau kaum yang diwariskan dari generasi-generasi sebelumnya, yang dilestarikan untuk generasi-generasi yang akan datang. Dengan begitu perlu dipahami dan ditanamkan sejak dini secara ilmu pengetahuan mengenai pengenalan suatu kebudayaan itu sangatlah penting dalam melestarikan warisan budaya suatu daerah.

Anak usia dini merupakan fase kehidupan yang sangat kritis untuk pengembangan kemampuan kognitif, emosional, serta sosial (Augusta, 2012). Pengenalan budaya pada usia ini menjadi sangat penting, karena dapat membentuk karakter, memberikan pemahaman tentang identitas

komunitas, serta menanamkan rasa kebanggaan akan budaya lokal. Namun, banyak metode pengajaran yang mungkin kurang menarik bagi anak-anak, sehingga mereka menjadi kurang tertarik untuk mempelajari dan memahami warisan budaya mereka.

Media edukasi yang interaktif dan menarik menjadi salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini. Salah satu bentuk media yang saat ini sedang populer adalah "Busy Book" atau buku aktivitas. Menurut Rifka Toyba Humaida dan Muhammad Zainal Abidin (2021) Busy Book adalah buku interaktif yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan anak-anak melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan dan edukatif. Buku ini dapat berisi berbagai macam aktivitas seperti menempel, mengikat, mencocokkan gambar, dan lain sebagainya yang sangat baik untuk perkembangan motorik halus dan kognitif anak.

Dengan menggabungkan konsep Busy Book dan pengenalan warisan budaya Nias, diharapkan dapat tercipta sebuah alat yang efektif untuk mengedukasi anak usia dini tentang kekayaan budaya mereka. Busy Book dapat diisi dengan berbagai konten yang berkaitan dengan warisan budaya Nias baik benda ataupun atribut tak benda seperti cerita rakyat, tarian tradisional, rumah adat, alat musik, pakaian tradisional, dll. Selain itu, desain yang menarik dan interaktif dapat membuat anak-anak lebih antusias dalam belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi berbentuk Busy Book yang didedikasikan untuk mengenalkan warisan budaya Nias kepada anak usia dini. Rancangan ini diharapkan dapat menjadi alat bantu

yang efektif dalam pendidikan budaya, membantu orang tua dan guru dalam mengajarkan nilai-nilai dan kekayaan budaya lokal kepada anak-anak. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menjaga dan melestarikan warisan budaya Nias agar tidak hilang di tengah derasnya arus globalisasi.

Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, Busy Book ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan anak-anak terhadap budaya mereka sendiri. Dengan demikian, mereka tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga mempertahankan warisan budaya yang akan diwariskan kepada generasi berikutnya. Penelitian ini juga membuka peluang untuk mengembangkan media serupa bagi budaya-budaya lain di Indonesia, yang pada akhirnya berkontribusi dalam pelestarian kebudayaan nasional. Oleh sebab itu, penulis akan membuat sebuah karya akhir yang berjudul *“PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG WARISAN BUDAYA NIAS PADA ANAK USIA DINI MELALUI BUSY BOOK”*.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah yang terjadi adalah :

1. Kurangnya pengenalan warisan budaya Nias terhadap anak sejak usia dini.
2. Kurangnya media edukasi yang menarik dan efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia dini.

3. Kurangnya alat bantu dalam pendidikan budaya yang memudahkan orang tua maupun guru dalam mengajarkan kekayaan budaya lokal terhadap anak.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan dan mengingat luasnya cangkupan personal mengenai “*PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG WARISAN BUDAYA NIAS PADA ANAK USIA DINI MELALUI BUSY BOOK*” maka penulis perlu membatasi jangkauan permasalahan, yaitu :

1. Kurangnya pengenalan warisan budaya Nias terhadap anak sejak usia dini.
2. Kurangnya media edukasi yang menarik dan efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia dini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, penulis merumuskan masalah yang mungkin dihadapi, yaitu :

1. Bagaimana cara memperkenalkan warisan budaya Nias secara efisien terhadap anak usia dini?
2. Bagaimana cara merancang media edukasi yang menarik dan efektif dalam mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia dini.?

D. Tujuan Perancangan

1. Memperkenalkan warisan Kebudayaan Nias terhadap anak usia dini secara efisien.

2. Menciptakan media edukasi yang menarik dan efektif dalam dalam mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif anak usia dini.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Penulis

- a. Dengan merancang sebuah alat berupa media edukasi yang menarik dan efektif dalam memperkenalkan warisan kebudayaan Nias pada anak usia dini, penulis dapat berpikir secara sistematis dalam rangka pengaplikasian disiplin ilmu yang diperoleh selama bangku perkuliahan untuk kemudian diterapkan sesuai dengan situasi yang terjadi di lapangan.
- b. Sebagai syarat kelulusan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mencapai gelar sarjana (S1).

2. Bagi Anak Usia Dini

- a. Dapat mengenal warisan budaya dari Suku Nias.
- b. Menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar dengan menggunakan inovasi media edukasi baru agar dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memberitahu kepada masyarakat tentang cara mudah untuk memperkenalkan warisan budaya Nias pada anak usia dini.
- b. Memperkenalkan media edukasi yang menarik dan efisien untuk anak usia dini agar dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan kognitif.

4. Bagi Universitas

- a. Hasil karya dari media edukasi ini bisa menjadi dokumen atau pembendaharaan perpustakaan, serta sebagai bahan masukan, atau perbandingan bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian terhadap media sejenis di masa yang akan datang.