

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas dapat muncul dalam berbagai bidang kegiatan manusia, bahkan di dalam dunia kerja. Apapun bidangnya, kreativitas akan selalu digunakan. Kreativitas adalah tentang bagaimana mengekspresikan diri dengan mencoba hal baru dan imajinatif dalam berbagai bidang di kehidupan sehari-hari. Kreativitas dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas atau kegiatan.

Pengembangan kreativitas melalui kegiatan akan lebih baik jika diterapkan pada anak-anak. Hal ini penting untuk diperkenalkan karena dapat mengajarkan anak untuk mandiri dan kreatif. Selain itu, di masa depan kegiatan ini dapat membantu anak dalam menemukan solusi ketika menemukan masalah serta membantu mengarahkan minat anak dalam bidang profesi tertentu.

Beberapa sekolah seperti taman kanak-kanak dan sekolah dasar pada umumnya memang menyediakan mata pelajaran seperti prakarya atau kesenian yang merupakan bagian dari kegiatan kreatif guna merangsang kreativitas anak. Namun, untuk anak usia dini, ada sebagian orangtua yang belum mengikutsertakan anaknya dalam playgroup atau taman kanak-kanak. Padahal di usia ini anak-anak cenderung senang berpartisipasi dalam aktivitas

gerak ringan seperti menggambar, mewarnai, melukis, memotong dan menempel.

Selain itu, diusia sekolah, anak-anak dididik dengan prakarya menggunakan bahan yang harus mengeluarkan biaya. Padahal, prakarya bisa menggunakan bahan yang terpakai yang ada disekitar kita. Misalnya, botol bekas, gelas plastik bekas, kaleng bekas, cangkang telur, kardus, tutup botol, kertas bekas, stik es krim dan dedaunan. Hal ini tentunya akan mengurangi sampah dan menjadikan barang yang tak ternilai menjadi benda kreatif yang memiliki nilai.

Untuk membangkitkan semangat anak-anak belajar prakarya tentunya diperlukannya buku interaktif yang menarik yang berisi kumpulan tutorial. Sebelumnya para guru, orang tua, dan peserta didik kesulitan untuk menemukan tutorial prakarya barang bekas. Mereka harus mencari tutorial di internet maupun media sosial, hal tersebut tentunya akan memakan waktu dan biaya berkepenjangan.

Buku tutorial kegiatan kreatif untuk anak yang sudah ada di pasaran memiliki isi yang menarik dan mendidik, namun buku tersebut dikemas biasa saja, cenderung terlalu monoton karena penyampaian tutorial tanpa ada unsur interaktif dan tutorial dari benda tak terpakai sulit ditemukan karena tidak terdapat dalam satu buku, melainkan terpisah-pisah. Melihat hal tersebut penulis mencoba mengenalkan berbagai macam tutorial kegiatan kreatif dari benda tak terpakai untuk anak-anak dalam bentuk buku interaktif. Melalui buku ini, anak-anak yang di sekolah (taman kanak-kanak dan sekolah dasar) maupun di rumah dapat mencoba berkreasi dengan melakukan berbagai

kegiatan positif. Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba merancang buku berisi tutorial kegiatan yang dikemas dengan unsur hiburan. Dalam perancangan buku nantinya, penulis akan menambahkan unsur hiburan supaya menarik minat anak-anak, yaitu dengan menambahkan elemen interaktif pada buku, seperti lift the flap book. *Edutainment* merupakan tema yang dirasa sesuai untuk perancangan buku ini. Karena sebelumnya buku tutorial dari benda tak terpakai yang beredar dipasaran belum menggunakan unsur *Edutainment*.

Berdasarkan Oxford Dictionary, *edutainment* berasal dari kata *education* dan *entertainment* yang berarti belajar sekaligus bermain (*edutainment blend of education and entertainment*) (www.oxforddictionaries.com/10/10/2014). Oleh karena itu penulis akan membuat perancangan buku *edutainment* yang memuat tutorial kegiatan kreatif dengan kemasan interaktif. Melalui perancangan buku ini, diharapkan dapat membantu anak-anak mempelajari lingkungan sekitar sambil berkreasi, serta mendorong anak mengembangkan imajinasinya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah yang sudah dikemukakan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sebagian orangtua belum mengikutsertakan anaknya dalam playgroup atau taman kanak-kanak. Padahal di usia ini, anak-anak cenderung senang berpartisipasi dalam aktivitas gerak ringan seperti menggambar, mewarnai, melukis, memotong dan menempel.

2. Anak-anak dididik dengan prakarya menggunakan bahan yang mengeluarkan biaya.
3. Para guru, orang tua, dan peserta dididik kesulitan untuk menemukan tutorial prakarya barang bekas.
4. Tutorial di internet maupun media sosial akan memakan waktu dan biaya berkepenjangan.
5. Buku dipasaran dikemas biasa saja dan cenderung terlalu monoton karena penyampaian tutorial tanpa ada unsur interaktif dan tutorial dari benda tak terpakai sulit ditemukan karena tidak terdapat dalam satu buku, melainkan terpisah-pisah.
6. Buku tutorial dari benda tak terpakai yang beredar dipasaran belum menggunakan unsur *Edutainment*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah ditemukan batasan masalah yang diangkat dalam perancangan ini yaitu :

1. Buku dipasaran dikemas biasa saja dan cenderung terlalu monoton karena penyampaian tutorial tanpa ada unsur interaktif dan tutorial dari benda tak terpakai sulit ditemukan karena tidak terdapat dalam satu buku, melainkan terpisah-pisah.
2. Buku tutorial dari benda tak terpakai yang beredar dipasaran belum menggunakan unsur *Edutainment*.

D. Rumusan Masalah

Dalam penulisan proposal seminar prakarya akhir ini berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam rancangan, yaitu

bagaimana merancang buku *edutainment* interaktif berisi tutorial kegiatan kreatif dari benda tak terpakai untuk anak TK dan SD agar mudah diminati dan dimengerti oleh anak-anak?

E. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum

- a. Memudahkan guru, orang tua dan peserta didik dalam mencari referensi membuat benda tak terpakai menjadi benda kreatif yang bernilai.
- b. Menghasilkan media yang komunikatif, efektif dan artistik.
- c. Menambah informasi tentang bagaimana mengolah benda tak terpakai.
- d. Untuk meningkatkan kreatifitas anak-anak.
- e. Mengurangi sampah

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk memberikan tutorial kegiatan kreatif dalam mengasah kreativitas pada anak melalui buku *edutainment* yang dikemas secara interaktif serta mudah untuk diikuti.
- b. Sebagai media penunjang kreativitas untuk anak-anak.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi Perancang/Penulis

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan perancang tentang bagaimana membuat berbagai macam benda tak terpakai menjadi benda kreatif yang memiliki nilai.

- b. Perancang akan mengetahui bagaimana merancang buku *edutainment* secara kreatif, informatif dan komunikatif dalam bentuk kemasan interaktif.

2. Bagi Target Audience

- a. Dapat mengasah kreativitas dan kemampuan motorik anak-anak dalam memanfaatkan benda tak terpakai menjadi benda kreatif yang bernilai

3. Bagi Masyarakat

- a. Menambah Variasi pembelajaran dengan adanya pembelajaran interaktif ini dapat mempermudah anak-anak untuk mengetahui dan membuat berbagai macam tutorial benda tak terpakai menjadi bahan kreatif yang memiliki nilai.
- b. Menambah wawasan masyarakat serta menginspirasi masyarakat dalam membuat berbagai macam kreasi dari benda tak terpakai.