

Perancangan Media Interaktif yang Dapat Menstimulasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini (*Golden Age*, 2-5 tahun)

Jennifer Hardjawikarta¹, Cok Gde Raka Swendra², Hen Dian Yudani³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email : jenniferhardja@hotmail.com

Abstrak

Perancangan buku interaktif ini merupakan sebuah perancangan yang mengutamakan proses interaksi dari buku kepada anak-anak tetap dengan pendampingan dari orang dewasa terutama orang tua, terdiri dari aktivitas sederhana dengan konsep belajar sambil bermain/ belajar dengan melakukan yang melibatkan kesukaan dan kebiasaan anak serta memaksimalkan panca indera yang dimiliki anak. Dibatasi sebagai media pembantu untuk perkembangan kreativitas anak usia dini tidak hanya dari tindakan saja tapi juga membentuk pola pikir yang kreatif (penyelesaian masalah) sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata terutama untuk mempersiapkan masa depan anak.

Kata kunci: Perancangan, Buku interaktif, Kreativitas, Anak usia dini.

Abstract

Title: *Interactive Media Design for Stimulating Creative Growth for Early-age Children (Golden Age, 2-5 years old)*

This book goes through a design process that prioritizes interaction between the book and the children with the help of adult supervision. It consists of simple activities with the concept of learning by playing and taking the habits and likes of children into consideration and also stimulating all of the children's senses. The book is made not only as a supporting media to develop creative actions but also to form a creative mindset that helps with problem solving, making it very beneficial for children in their growth.

Keywords: *Interactive book, Creativity, Early child.*

Pendahuluan

Pengertian anak akan suatu hal sangatlah dipengaruhi oleh metode atau cara belajar seorang anak. Anak-anak belajar dengan cara melakukan sesuatu, melalui meraba, bergerak, melihat serta mendengarkan. Dan pada jaman modern ini salah satu hal yang berpengaruh pada cara belajar anak adalah teknologi. Teknologi dapat memberi dampak yang baik dan juga buruk untuk anak-anak.

Berdasarkan studi dari situs diskon CouponCodes4u yang melibatkan 2.403 koresponden orangtua, presentase terbesar menyatakan bahwa banyak dari orang tua mengatakan bahwa anak mereka bermain gadget hampir setiap hari. Disebutkan bahwa mayoritas orangtua sengaja memberikan anak mereka gadget agar anak tenang dan tidak rewel, selain itu juga demi alasan agar anak tidak mengganggu waktu pribadi orang tua.

Jovita Maria Ferliana, M.Psi., Psikolog dari RS Royal Taruma, mengatakan bahwa jika dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Pada usia dibawah 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Karena seharusnya gadget hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak, sehingga bukan merupakan fokus utama dalam perkembangan anak. Disebutkan jika ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan.

Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan gadget secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Selain itu, dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya memang lebih ke arah sensor-motorik. Sebab anak harus bisa merasakan bagaimana rasanya bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus secara nyata bukan hanya melalui imajinasi saja.

Cris Rowan, seorang terapis, biologis, pembicara, penulis, serta kritikus dampak teknologi dalam perkembangan, perilaku, dan produktivitas dalam kehidupan manusia, menyebutkan bahwa pada zaman modern ini anak-anak sangatlah bergantung dengan teknologi yang mana ternyata justru membatasi kreativitas dan imajinasi mereka. Perkembangan sensorik dan motorik seorang anak secara biologis belum mampu mengakomodasi pesatnya kemajuan teknologi sekarang ini.

Oleh karena itu, dibutuhkan media interaktif di luar teknologi canggih yang mungkin menawarkan kemudahan-kemudahan, namun belum mampu menjawab kebutuhan anak dalam mereka bereksplorasi dan belajar dalam memaksimalkan indera mereka.

Media interaktif yang digunakan berupa buku dengan pertimbangan untuk membantu perkembangan anak bukan hanya secara visual saja tapi juga melibatkan sensori-motorik mereka.

Metode Penelitian

Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada perancangan ini ada beberapa macam, proses ini dilakukan untuk mendukung keakuratan atas perancangan.

a. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap sifat, perilaku, kebutuhan, dan kebiasaan anak. Dilakukan sebelum hingga perancangan ini berlangsung sehingga dapat terus mendapatkan

b. Dokumentasi

Dilakukan untuk membantu meninjau ulang hasil observasi yang belum didapat secara tertulis dan dapat dijadikan sebagai data visual.

c. Media Internet

Mencari informasi data yang yang berhubungan dengan perancangan. Sehubungan dengan anak-anak, kebiasaannya, penelitian tentang karakteristik anak, dan sebagainya.

Metode Analisis data

Pada perancangan ini, digunakan metode penelitian observatif karena melakukan melakukan survey langsung terhadap anak-anak usia dini dengan membandingkan keadaan yang ada dengan yang seharusnya. Menggunakan pendekatan analisis 5W1H, untuk mengetahui konsidi yang sebenarnya terjadi saat ini. Analisa dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan (*what, who, where, when, why, dan how*).

Konsep Perancangan

Melihat perkembangan teknologi yang seringkali membatasi tantangan kepada anak untuk lebih kreatif dan imajinatif dalam proses pembelajaran mereka, diperlukan media yang bersifat interatif, yaitu yang dapat menstimulasi perkembangan dan kepekaan anak akan sensori mereka. Oleh karena itu dihindari interaksi dua arah yang hanya mengandalkan kemampuan visual anak saja, tetapi lebih mengajak anak untuk bereksplorasi melalui panca indera mereka yang lainnya.

Untuk konsep perancangan kali ini akan lebih digunakan media non elektronik, yang melibatkan hal-hal sederhana apa yang ada disekitar lingkungan anak. Misalnya saja dalam buku ini diberikan sebuah aktivitas yang sederhana, hanya dengan memberikan bentuk pop up beberapa dahan pohon dengan diorama tertentu yang berbeda-beda, sehingga anak dapat mengerti ketebalan suatu benda, jarak, tekstur yang menyerupai asli, dan sebagainya. Selain itu diberikan kertas berwarna hijau, kuning, dan coklat yang mana anak bisa menggunting kertas-kertas ini menjadi bagian kecil sebagai daun atau burung yang ada di dahan tadi dan dapat ditempelkan pada dahan pohon yang ada sesuai dengan imajinasi dan kreasi mereka sendiri.

Tujuannya sehingga melalui lingkungannya pun anak-anak dapat lebih memiliki kepekaan akan sebuah bentuk, tekstur, komposisi, dan sebagainya dalam bentuk media cetak yang interaktif dan edukatif, menggunakan konsep bermain sambil belajar.

Buku yang bersifat interaktif dapat membantu perkembangan anak, tidak hanya melalui pengamatan, ingatan, fantasi dan cara berpikir saja, tetapi juga melatih kecerdasan kognitif mereka, serta melatih kepribadian anak untuk dapat berinteraksi dan bersikap lebih dewasa secara perlahan.

Pembahasan

Anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama dalam pembentukan pola pikir (kognitif) untuk mempersiapkan diri pada masa dewasa. Sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak

prasekolah berada pada tahapan praoperasional. Oleh sebab itu, pembelajaran untuk anak prasekolah harus disesuaikan dengan ciri-ciri perkembangan pada tahapan praoperasional. Dalam kenyataannya, banyak media yang dapat digunakan untuk membantu menstimulasi perkembangan anak, misalnya saja media digital ataupun media cetak dengan kekurangan dan kelebihan masing-masing. Sangat disayangkan, pada jaman sekarang ini, orang tua muda yang memiliki anak usia 2-5 tahun (masa prasekolah) cenderung menerapkan segala kepraktisan yang disuguhkan media digital kedalam proses pembelajaran anak, tanpa mempertimbangkan lebih lanjut segala dampak yang ditimbulkan oleh media digital jika tidak adanya orang dewasa sebagai pendamping. Memang media digital merupakan media pembelajaran yang cukup baik dan sering digunakan tapi media tersebut masih belum bisa mengoptimalkan perkembangan anak karena belum melibatkan indera yang dimiliki anak secara menyeluruh, hanya merupakan sebagian kecil saja. Seorang psikolog bernama Jovita, pakar psikolog dalam bidang perkembangan anak mengatakan bahwa, anak usia pra sekolah, dibawah lima tahun belum bisa mengikuti perkembangan teknologi, sehingga membutuhkan media lain sebagai alat bantu pembelajaran yang lebih optimal untuk merangsang perkembangan anak.

Piaget berpendapat bahwa anak secara aktif mengkonstruksi pengetahuan dan mengembangkannya melalui interaksi terhadap lingkungan sekitar yang ditangkap oleh indera, seperti bentuk, warna, dan tekstur.

Menurut Ausubel, pembelajaran bermakna memiliki beberapa ciri. Pertama, terdapat keterkaitan antara pengetahuan yang telah dimiliki anak dengan pengetahuan baru. Kedua, anak bebas untuk memilih hal yang dipelajari sesuai bakat, minat, dan cita-cita.

Dari teori yang dikemukakan, maka penulis menyimpulkan bahwa media digital belum secara menyeluruh membantu merangsang perkembangan anak, karena usia pra sekolah lebih baik dirangsang melalui alat indera mereka dengan memperhatikan kesukaan dan kebiasaan anak. Karena melalui rangsangan sederhana seperti keterlibatan anak secara langsung dalam suatu proses pembelajaran dapat membantu untuk membentuk pola pikir anak untuk kesiapannya dalam menghadapi masalah sehingga dapat memberikan pemecahan melalui berpikir kreatif. Dengan media buku interaktif misalnya, anak akan terlibat langsung dalam suatu pengalaman yang dapat merangsang otak anak untuk berpikir kreatif, lewat hal sederhana seperti sebab akibat, mengajak anak untuk berpikir kritis dengan memicu rasa ingin tahunya, dan sebagainya.

Kreativitas anak menjadi focus dari materi yang akan digunakan dalam perancangan ini. Karena kreativitas itu sendiri memiliki banyak manfaat bagi perkembangan seorang anak. Seringkali orang tua beranggapan bahwa yang terpenting adalah akademis dan sebagainya, tetapi sebenarnya hal itu sendiri ditentukan oleh kemampuan imajinasi seorang anak (*imagination quotient*).

“Mengembangkan kreativitas anak adalah salah satu hal terpenting yang bisa Anda lakukan,” kata Wendy Masi, PhD, dekan Mailman Segal Institute of Childhood Studies di Nova Southeastern University, Fort Lauderdale, penulis *Toddler Play*. Penelitian baru menunjukkan bahwa kemampuan imajinasi anak (*imagination quotient*) bisa menjadi faktor yang lebih menentukan keberhasilan akademis dibandingkan *intelligence quotient* (IQ). “Anda tentu ingin si kecil menjadi pemikir yang cerdas dan mengerti bahwa tidak ada satu jawaban pasti untuk setiap permasalahan,” kata Dr. Masi.

Materi pembelajaran yang dicakup dalam buku interaktif ini meliputi aktivitas yang berupa game sederhana, menggambar, pengenalan akan warna, bentuk, dan sebagainya, yang juga melibatkan sensori anak.

Tujuan dari perancangan ini dibuat yaitu sebagai suatu media yang dapat membantu memaksimalkan perkembangan anak. Melalui buku interaktif sehingga anak dapat berinteraksi langsung dengan buku ini dengan mengaplikasikan apa yang menjadi pola pikir kreatif dan imajinasinya. Sehingga sejak dini anak dibantu untuk mengolah pola pikir kreatifnya agar dalam waktu kedepan anak dapat memecahkan masalah yang dihadapinya, rasa ingin tahu anak terpacu, dan mengerti tentang hal sebab-akibat. Tidak hanya dalam visual saja, tapi juga melibatkan panca indera anak, seperti misalnya saja peraba, yang tidak bisa didapat anak melalui media digital. Dengan tetap mendapatkan pendampingan dari orang tua, sehingga hubungan anak dan orang tua pun dapat terjalin lebih baik melalui waktu yang dihabiskan bersama dalam pengerjaan setiap aktivitas dalam buku ini.

Konsep Kreatif

Perancangan ini yaitu untuk menyediakan media pembantu untuk orang tua dapat mengasah perkembangan anak melalui hal yang menarik perhatian anak, yang dikemas secara kreatif sehingga membantu anak bereksplorasi dan berkreasi dengan bebas dan aktif sesuai kebiasaan dan kesukaan anak.

Strategi Kreatif

Pokok pembelajaran yang menekankan pada kreativitas dan imajinasi anak untuk mereka bisa mengekspresikan diri mereka lewat aktivitas dan pembelajaran yang sederhana. Melalui kreativitas dan imajinasi karena, usia 2-5 tahun merupakan masa dimana anak bereksplorasi dengan bebas, sehingga perancangan ini sebagai media pembantu untuk menuntun anak meluapkan kreativitasnya tanpa batas.

Mengangkat konsep buku interaktif, “*Learning by doing*” yang menerapkan metode bermain, maka didalam buku ini berisi rangkaian aktivitas maupun panduan untuk anak melakukan aktivitas atau kegiatan yang melibatkan sensori. Selain itu juga berisi hal-hal yang mengedukasi anak seperti halnya pengenalan akan dimensi, bentuk 3D, warna, tekstur, dsb.

Karakteristik Target Audience

Target audience dari perancangan ini yaitu anak usia 2-5 tahun, yang tergolong dalam masa pra-sekolah. Pada usia ini anak mengalami masa keemasannya, dimana imajinasi anak sangat kuat terutama dalam seni (kreativitas), rasa ingin tahunya yang sangat besar. Sehingga sasaran perancangannya adalah orang dewasa sebagai pendamping anak, untuk membimbing.

- a. Target audience primer
 - Demografis :
 - Anak usia 2-5 tahun (pra-sekolah)
 - Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
 - Tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak (TK)
 - Tingkat perekonomian menengah hingga menengah ke atas
 - Geografis :
 - Daerah perkotaan di Indonesia
 - Behavioural :
 - Suka bermain
 - Aktif dalam beraktivitas
 - Psikografis :
 - Rasa ingin tahunya tinggi
 - Memiliki kreativitas yang tinggi
 - Suka berimajinasi
 - Berani dalam mencoba hal baru
- b. Target Audience Sekunder :
 - Demografis :
 - Orang tua yang memiliki anak usia 2-5 tahun
 - Tingkat perekonomian menengah hingga menengah ke atas
 - Usia : 25-35 tahun
 - Geografis :
 - Daerah perkotaan di Indonesia
 - Behavioural :
 - Memperhatikan perkembangan anak

- Terbiasa memberikan gadget seperti tablet untuk bermain dan belajar anak
- Membiarkan anak untuk bebas bereksplorasi
- Bersedia membeli produk- produk edukatif untuk anak
- Psikografis :
 - Orang tua yang ingin memaksimalkan perkembangan anak
 - Peduli terhadap perkembangan anak
 - Paham akan kreativitas dan imajinasi pada anak

Aplikasi Desain

Media Utama

Buku interaktif ini mengambil tema “Day and Night”, seperti judulnya “The Little One’s Journey”, buku ini memiliki alur aktivitas sederhana dari awal anak usia dini harus belajar hal sederhana hingga memainkan interaktif seperti *pull and tab*, *peek a boo*, dan sebagainya. Layoutnya pun dimulai dari siang hari, hingga malam hari.



Gambar 1. Cover buku



Gambar 2. Halaman 1-2



Gambar 3. Halaman 3-4



Gambar 4. Halaman 5-6



Gambar 5. Halaman 7-8



Gambar 11. Halaman 19-20



Gambar 6. Halaman 9-10



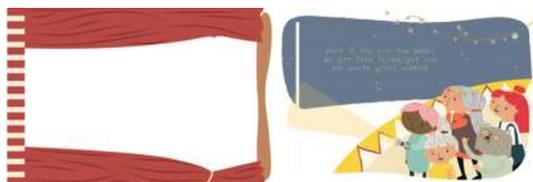
Gambar 7. Halaman 11-12



Gambar 8. Halaman 13-14



Gambar 9. Halaman 15-16



Gambar 10. Halaman 17-18

Media Pendukung

Notes



Gambar 12. Desain Notes

Puzzle



Gambar 13. Desain Puzzle

Sticker



Gambar 14. Desain Sticker

Boneka



Gambar 15. Desain Boneka

Totebag



Gambar 16. Desain Totebags

Panduan untuk Pendamping



Gambar 19. Desain Panduan 1



Gambar 20. Desain Panduan 2

Sleeve box



Gambar 21. Desain Sleeve

Packaging



Gambar 22. Box



Gambar 23. Desain dalam Box

Kesimpulan

Untuk merancang sebuah buku interaktif yang baik dan efektif untuk anak-anak diperlukan penelitian dan pengamatan tentang sifat, kebiasaan, dan perilaku anak-anak yang mana sebagai target utama. Penelitian sangat diperlukan supaya buku interaktif ini tepat sasaran, diminati, dan efektif bagi anak-anak sehingga pesan dapat disampaikan.

Dari latar belakang dan permasalahan yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini terutama dalam hal pola pikir, makan dibutuhkan usaha yang lebih dari sekedar hal-hal praktis yang ditawarkan pada jaman sekarang ini. Disamping itu banyak hal-hal yang mendukung proses pembelajaran anak untuk dapat mencapai titik maksimal, misalnya saja dengan benar-benar memperhatikan kebutuhan dan kebiasaan anak.

Membentuk cara belajar yang nyaman untuk anak sangat berguna untuk masa depannya. Kebutuhan anak juga termasuk hubungan anak dengan lingkungan sekitarnya yang juga hubungan dengan orang tua atau

pendamping pastinya, sehingga pembelajaran anak dapat terpantau dan menjadi maksimal. Berbicara tentang maksimal juga berarti anak dapat benar-benar menyerap akan hal-hal yang mereka dapat dan mengaplikasikan dalam kehidupan nyata anak tersebut. Yang mana dalam perancangan kali ini diwakili melalui pentingnya melibatkan alat indera anak. Melatih sensori anak, mengajarkan dan menjelaskan sebab – akibat suatu hal dapat terbentuk, dan sebagainya.

Saran

Untuk perancangan mengenai media cetak interaktif sebaiknya memperhatikan benar siapa target sasaran dan bagaimana sifat, kebiasaan, kesukaannya sehingga buku itu nantinya dapat benar-benar menjawab kebutuhan target. Selain itu ornamen interaktif yang dibuat harus sesuai dengan kapasitas kemampuan anak dalam menangkap pembelajaran. Selain materi pembahasan, untuk buku interaktif ini juga harus memperhatikan ketahanannya agar tidak mudah rusak. Dalam proses berjalannya perancangan tugas akhir harus benar-benar memperhatikan tentang perencanaan kegiatan selama satu semester sehingga apa yang akan dikerjakan dapat berlangsung sesuai jadwal dan hasilnya bisa maksimal.

Daftar Pustaka

- Day, Christopher. (2007). *Environment and Children*. Oxford : Elsevier
- <<https://ilk.media.mit.edu/courses/readings/Collins-Rethinking-Education.pdf>>
- <http://www.huffingtonpost.com/cris-rowan/technology-children-negative-impact_b_3343245.html>
- <<http://www.care4kidsindonesia.org/2014/03/04/dampak-perkembangan-teknologi-informasi-dan-komunikasi-terhadap-perilaku-anak/>>
- <<http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>>
- Sujiono, Yuliani Nuraini. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2009 (107)
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Herawati, Fenna. (2012). *Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Aksara Jawa Bagi Anak Usia 9-12 Tahun*. (TA No. 00022140/DKV/2012).

Muflikha, Elok Siti. “ Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Tutup Botol Hias di PAUD Kenanga I Kabupaten Pesisir Selatan.”

Spektrum PLS Vol.I, No. 1 (April 2013)

Santrock, J.W. (2006). *Life Span Development*.

Boston: McGrawHill Co.Inc

Munandar, S,C,U, 1999, *Kreativitas dan Keberkatan*,

Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Borkar Ryuta- *Interactive Children's Books*.

<http://www.buzzle.com/articles/interactive_childrens_books.html>

Gardner, Howard. (1993). *Multiple Intellegences: The Theory in Practice A Reader*. New York: Basic Books

Duffy, B. (2006), *Supporting Creativity and Imagination in the Early Years*

<<http://earlyarts.co.uk/philosophy/7-benefits-arts-early-childhood/>>

<<https://en.wikipedia.org/wiki/Sans-serif>>