

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan kreativitas anak adalah aspek penting dalam mempersiapkan generasi mendatang untuk menghadapi tantangan yang semakin kompleks dalam dunia ini. Menurut Sari (2012), Pengembangan kreativitas sangat penting dikembangkan sejak usia dini karena kreativitas sangat berpengaruh sekali dalam pengembangan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, apabila kreativitas anak tidak dikembangkan sejak dini maka kemampuan kecerdasan dan kelancaran dalam berfikir anak tidak berkembang karena untuk menciptakan suatu produk dan bakat kreativitas yang tinggi diperlukan kecerdasan yang cukup tinggi pula. Misalnya, ketika anak diminta untuk membuat sesuatu dari bentuk-bentuk persegi, kalau anak membuat persegi itu menjadi rumah, buku, kotak obat, atau peti makahal ini menunjukkan kelancaran anak mengungkapkan ide karena ide yang dihasilkan bervariasi.

Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains & Vidya Fakhriyani (2016), mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan individu yang sering dikaitkan dengan pencapaian luar biasa dalam menciptakan inovasi dari yang sudah ada, menemukan solusi unik untuk masalah yang sulit, menghasilkan gagasan orisinal yang belum pernah ada sebelumnya, dan mampu melihat berbagai peluang yang mungkin terjadi. Miranda et al., n.d., berpendapat bahwa seorang anak dapat dikatakan kreatif ketika ia telah memenuhi syarat *fluency* dan *flexibility* dalam menemukan pemecahan atas sebuah permasalahan. Anak tentu saja melakukan *fluency* dengan memunculkan berbagai ide alternatif. Lebih lanjut anak akan mempertimbangkan berbagai hal untuk memilih solusi terbaik. Ketika anak menginginkan sesuatu, maka ia membutuhkan *fluency* sebagai *preparation* atau *brainstorming*. Anak kemudian melakukan berbagai pemikiran dan pertimbangan, bagaimana agar yang dilakukannya tersebut berhasil. Ia akan memilih salah satu alternatif solusi yang ada dalam pikirannya. Anak melakukan *flexibility* karena konteks mulai berbicara. Ternyata, terdapat halangan dalam pelaksanaannya. Jika kemudian AUD itu berhasil menyelesaikan masalahnya, maka ia disebut kreatif. Tidak peduli jika solusi akhirnya diilhami oleh pengalaman orang lain. Dalam hal ini, originalitas tidak menjadi faktor utama kreativitas anak.

Storybook memiliki peran penting dalam mendukung pertumbuhan kreativitas anak, karena melalui membacanya, mereka dapat merangsang imajinasi mereka untuk mengembangkan ide-ide baru yang segar dan berinovasi. Menurut Miranda et al., n.d., Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita berbentuk buku dimana terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan. Selain ada gambar dalam buku cerita tersebut juga terdapat tulisan yang mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambar di atasnya. Untuk bacaan anak harus sederhana, tetapi tidak perlu penyederhanaan yang berlebihan. Apalagi dalam buku cerita bergambar pemahaman kata-kata itu berada dalam konteks cerita dan yang dapat dipahami bersama dengan bantuan gambar. Komponen yang harus ada dalam buku cerita bergambar anak ialah gambar dan teks, adapun unsur visual dalam buku cerita bergambar harus diperhatikan oleh penulis buku cerita bergambar meliputi: (1) warna; (2) efek visual; (3) narasi; (4) tokoh; (5) efek gambar dan teks; dan (6) latar belakang. Dengan adanya buku cerita bergambar ini, anak-anak akan diundang untuk aktif terlibat dalam proses cerita, mereka dapat merancang karakter, menggagas alur cerita, dan bahkan merakit bagian-bagian cerita sendiri. Melalui partisipasi ini, kreativitas anak-anak akan terasah dan terstimulasi dengan lebih baik, karena mereka memiliki peran aktif dalam mengembangkan elemen-elemen cerita.

1.2 Lingkup

Perancangan story book interaktif ini melibatkan penelitian, penulisan, ilustrasi, desain interaksi, dan tata letak. Fokus dari perancangan ini adalah pada pengembangan *storybook* interaktif yang meningkatkan pemahaman literasi anak sambil menambah wawasan mereka mengenai hewan-hewan.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan praktik magang perancangan *storybook* interaktif pengenalan hewan, di antaranya:

1. Magang memberikan kesempatan bagi mahasiswa atau mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis dalam industri penerbitan dan desain buku anak-anak.
2. Mahasiswa dapat menerapkan keterampilan desain grafis, penulisan, dan ilustrasi dalam konteks nyata, terutama dalam menciptakan *storybook* anak yang menarik.

3. Memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang cerita yang menarik dan ilustrasi yang menggugah minat anak-anak.
4. Melalui *storybook* interaktif anak pengenalan hewan, kegiatan magang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkontribusi pada pembelajaran dan pengembangan anak-anak dengan menyampaikan pesan edukatif dan hiburan.
5. Hasil perancangan dapat menjadi tambahan dalam portofolio mahasiswa, yang dapat membantu mahasiswa dalam mencari pekerjaan di industri penerbitan atau desain grafis.