

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sesuai dengan tujuan Pendidikan di Indonesia yang tercantum dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah membuat pribadi yang berilmu. Meningkatkan literasi merupakan salah satu jalan untuk mencapai tujuan itu hal ini juga sejalan dengan Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, peraturan itu secara khusus bertujuan untuk membangun budaya membaca (Surahman, 2024). Pada tahun 2016 sendiri, pemerintah telah meluncurkan gerakan literasi nasional sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan keterampilan membaca di kalangan anak-anak sekolah (Trimansyah, 2019).

Literasi membaca adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki setiap individu, terutama anak-anak yang sedang berada pada fase pendidikan dasar. Sayangnya, tingkat literasi di Indonesia tergolong rendah dibandingkan negara-negara lain. Berdasarkan survei Programme for International Student Assessment (PISA) pada 2022, Indonesia menduduki peringkat ke 70 dari 80 negara, sementara negara tetangga seperti Singapura berhasil meraih peringkat pertama dalam hal literasi membaca (Zulfikar, 2023). Hal ini menunjukkan adanya tantangan besar bagi Indonesia dalam meningkatkan keterampilan membaca pada generasi mudanya. Kemampuan literasi

membaca merupakan fondasi krusial dalam membentuk kompetensi akademis dan sosial generasi muda. Sayangnya, Indonesia masih tertinggal jauh dalam aspek ini. Berdasarkan hasil penilaian PISA 2022, skor rata-rata kemampuan membaca siswa Indonesia hanya mencapai 359 — terpaut 117 poin di bawah rata-rata global (476). Yang lebih mengkhawatirkan, skor ini mengalami penurunan 12 poin dibanding hasil PISA sebelumnya, sekaligus menjadi penurunan paling tajam dalam lima tahun terakhir. Fakta ini tidak hanya mencerminkan ketertinggalan Indonesia secara internasional, tetapi juga mengisyaratkan perlunya intervensi mendesak untuk membalikkan tren negatif tersebut (Lubis, 2023).

Dilihat dari Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) Kuningan sendiri yang mencapai angka 53,96, daerah Kabupaten Kuningan masih tergolong dalam kategori sedang dalam tingkat literasinya. Data ini menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan dalam akses, program, dan infrastruktur pendidikan literasi. Sedangkan untuk minat baca di kabupaten Kuningan sendiri mengalami penurunan pada tahun 2023 apabila dilihat dari pemustaka di kabupaten kuningan (Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kuningan, 2024). Kurangnya minat baca ini sendiri juga terjadi pada jenjang sekolah dasar terutama di SDN 02 Cibingbin, yang menunjukan bahwa anak-anak di sana tidak suka membaca, hal ini mempengaruhi kepada kemampuan literasi membaca mereka.

Hal ini merupakan salah satu tantangan utama dalam literasi anak-anak yaitu minimnya minat baca yang semakin berkurang akibat kemajuan

teknologi, seperti keberadaan gadget dan konten video yang lebih mudah diakses. Anak-anak menjadi lebih tertarik menonton konten dibandingkan membaca cerita atau buku. Kondisi ini menyebabkan keterampilan membaca mereka tidak terasah dengan baik, yang pada akhirnya menghambat kemampuan memahami teks secara mendalam (Rosdiana, 2022). Selain itu beberapa faktor juga menyebabkan rendahnya kemampuan literasi anak sekolah dasar. Faktor internal seperti rendahnya motivasi belajar anak-anak dan faktor eksternal yang meliputi pengaruh televisi dan handphone, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai (Hijjayati, Makki, & Oktaviyanti, 2022).

Berdasarkan itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan minat baca anak-anak, seperti buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar dapat memberikan efek signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa, Visual yang menarik dan naratif yang imersif dalam media ini mampu meningkatkan keterlibatan emosional serta antusiasme siswa selama proses pembelajaran (Sari, Hadi, & Shaliha, 2024). Desain buku cerita bergambar yang menarik dapat menumbuhkan keinginan dari dalam diri anak-anak untuk aktif membaca. Perpaduan antara cerita dan visual yang menyenangkan ini membuat proses belajar membaca terasa seperti petualangan, sehingga anak-anak lebih bersemangat untuk mengeksplorasi setiap halaman buku. Dengan demikian, buku cerita bergambar dapat menjadi salah satu alternatif media yang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca anak-anak di sekolah

dasar. Rancangan buku cerita bergambar yang menarik tidak hanya mempermudah anak dalam memahami isi cerita, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan kemampuan mereka dalam membaca.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan buku cerita bergambar sebagai upaya untuk meningkatkan literasi membaca pada anak sekolah dasar. Diharapkan melalui penelitian ini, dapat menghasilkan buku cerita bergambar yang efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan keterampilan membaca mereka di era digital saat ini. Atas dasar inilah penulis mengangkat ke dalam sebuah judul penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BAGI ANAK SEKOLAH DASAR”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diambil identifikasi masalah berupa :

1. Rendahnya literasi di kalangan anak-anak sekolah dasar.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan kemampuan literasi anak sekolah dasar.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep desain buku cerita bergambar yang dapat meningkatkan literasi anak-anak sekolah dasar?
2. Bagaimana visualisasi desain buku cerita bergambar agar dapat meningkatkan kemampuan literasi pada anak sekolah dasar?.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang konsep desain buku cerita bergambar yang dapat meningkatkan literasi anak-anak sekolah dasar.
2. Memvisualisasi buku cerita bergambar agar dapat meningkatkan kemampuan literasi pada anak sekolah dasar.

1.5 Batasan Lingkup Perancangan

1. Batasan lingkup perancangan dalam penelitian ini yaitu:
2. Permasalaham literasi dalam perancangan ini dibatasi pada lingkup literasi membaca.
3. Perancangan ini membatasi analisis pada kemampuan literasi membaca awal.
4. Target audiens dalam perancangan ini yaitu anak sekolah dasar kelas 2 dengan usia 7-8 tahun, serta dengan studi kasus yaitu di SDN 02 Cibingbin.
5. Media penerapannya dibatasi berupa buku cerita bergambar sebagai media utama dan bebrapa media pendukung lainnya.

1.6 Manfaat Perancangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif, baik yang bersifat teoretis maupun praktis.

1. Secara Teoretis

- a. Bagi mahasiswa bermanfaat sebagai bahan tambahan referensi bagi keilmuan Desain Komunikasi Visual dalam bidang Ilustrasi buku anak.
- b. Bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan wawasan mengenai peningkatan literasi membaca untuk anak sekolah dasar melalui media buku ilustrasi cerita bergambar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Masyarakat terutama orang tua dan guru dapat membantu dalam bidang pengajaran kepada anak-anaknya.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan edukasi agar masyarakat terutama bagi orang tua dan guru agar dapat berperan dalam peningkatan literasi.

1.7 Metode Perancangan

Perancangan ini merupakan penelitian kualitatif yang lebih menekankan pada deskripsi holistik, yang dapat menjelaskan secara detail tentang kegiatan atau situasi apa yang sedang berlangsung daripada membandingkan efek perlakuan tertentu, atau menjelaskan tentang sikap atau perilaku orang (Ultavia, Jannati, Malahati, Qathrunnada, & Shaleh, 2023). Metodologi perancangan terdiri dari teknik pengumpulan data, metode analisis data, dan metode penyelesaian masalah.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa metode. Pemilihan metode observasi, wawancara, studi literatur, dan dokumentasi bertujuan untuk menggali informasi dari berbagai sudut pandang, baik secara langsung maupun tidak langsung.

a. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta (Pratiwi dkk., 2024). Observasi ini bisa dilakukan ditempat yang berkaitan dengan penelitian, seperti sekolah dasar.

b. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi, sehingga dapat dikonstruksikan dalam sebuah makna yang mengacu pada suatu topik tertentu (Fiantika, 2022). Wawancara dilakukan dengan pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti dan ditanyakan kepada narasumber yang relevan. Wawancara ini bisa dilakukan kepada guru, murid, ataupun kepada ahli.

c. Studi Literatur

Pada metode ini yaitu pengumpulan data tertulis berupa literatur yang mendukung serta berhubungan dengan penelitian yang sedang

dilakukan tentang fenomena meningkatkan literasi membaca. Dalam hal ini peneliti membaca dan memahami jurnal-jurnal, artikel dan ebook terkait dengan literasi terutama literasi membaca.

d. Dokumentasi

Metode ini yaitu mengumpulkan data – data berupa dokumen. Dokumen sendiri merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen ini bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2017). Dokumen yang dikumpulkan disini juga merupakan dokumen yang relevan dengan penelitian.

1.7.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan oleh penulis yaitu analisis data model Miles dan Huberman, dalam analisis data model Miles dan Huberman analisis data kualitatif dilakukan dengan tiga tahapan. Yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Zulfirman, 2022).

a. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pemilihan atau seleksi, pemusatan perhatian atau pemfokusan serta penyederhanaan dari semua jenis informasi yang mendukung data penelitian yang diperoleh dan dicatat selama proses penelitian data di lapangan.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses penyusunan informasi yang memberi kemungkinan adanya kesimpulan dalam penelitian kualitatif, penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan sejenisnya.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan proses terakhir dari langkah-langkah yang dilakukan diatas. Penarikan kesimpulan diambil dari data yang telah dianalisis dan data yang sudah dicek berdasarkan bukti yang didapatkan dilokasi penelitian.

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah

Penyelesaian masalah pada penelitian ini yaitu menggunakan metode proses desain Robin Landa. Robin Landa membuat lima tahapan dalam melakukan proses desain meliputi *orientation, analysis, concepts, design,* dan *implementation* (Hananto, Leoni, & Wong, 2020).

a. *Orientation*

Pada tahap ini, desainer melakukan pendekatan mendalam untuk memahami dan mengenali obyektif desain. Dalam tahap ini desainer menanyakan semua pertanyaan guna mendapatkan informasi sebanyak mungkin., mereka mengumpulkan data dan informasi

selengkap mungkin guna membangun pemahaman terhadap kebutuhan proyek.

b. *Analysis*

Dalam tahap ini desainer berusaha menilai informasi atau data apa saja yang relevan dengan apa yang mereka kerjakan.

c. *Concepts*

Tahapan ini adalah tahapan dimana desainer mulai merajut informasi dan data-data menjadi solusi-solusi visual. Dalam tahapan ini segala keputusan visual dilakukan secara umum dan merupakan sebuah titik awal dari eksekusi visual pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini, desainer mungkin saja menggagas beberapa konsep-konsep desain, konsep desain tersebut dikenal sebagai alternatif desain.

d. *Design*

Pada tahap ini, dilakukan proses visualisasi berdasarkan konsep desain yang telah dipaparkan sebelumnya. Pada tahapan ini, desainer mungkin saja membuat variasi-variasi desain berdasarkan konsep yang sebelumnya telah digagas.

e. *Implementation*

Tahap ini dapat dipahami secara mendasar sebagai tahap memproduksi desain, seperti mencetak, atau mengunggah pada sebuah platform tertentu. Selain itu pada tahap ini juga akan dilakukan evaluasi.

Five Phases of the Design Process:

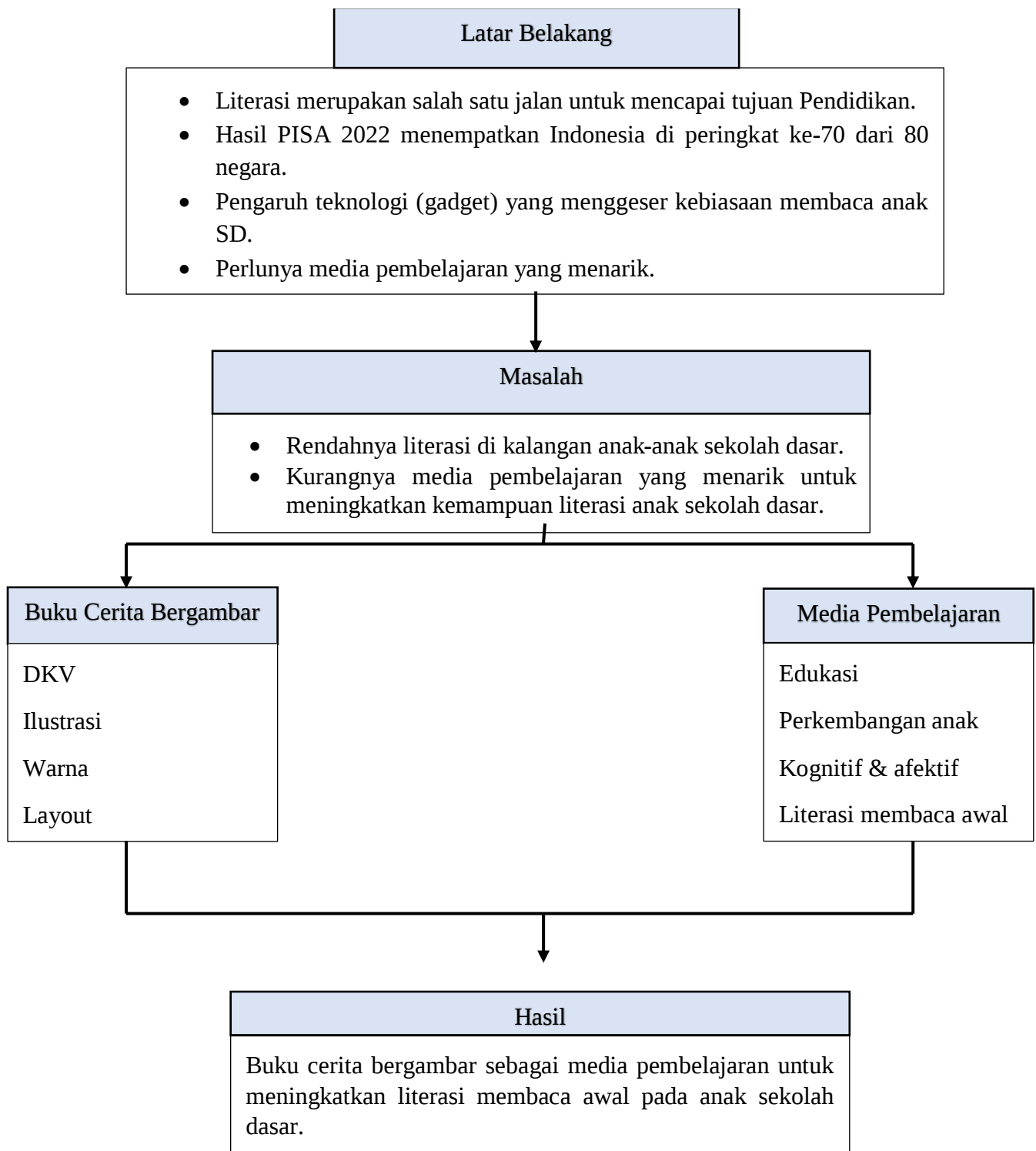
Orientation ► Analysis ► Concepts ► Design ► Implementation

Gambar 1. Skema Proses Desain Robin Landa

(Sumber: Landa, 2011)

1.7.4 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Bagan Kerangka Perancangan



1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1 Latar Belakang
- 1.2 Identifikasi Masalah
- 1.3 Rumusan Masalah
- 1.4 Tujuan Perancangan
- 1.5 Batasan Lingkup Perancangan
- 1.6 Manfaat Perancangan
- 1.7 Metode Perancangan
- 1.8 Sistematika Penulisan

BAB II LANDASAN TEORETIS

- 2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur
- 2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu
- 2.3 Kerangka Teoretis

BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

- 3.1 Data dan Objek Perancangan
- 3.2 Hasil Analisis Data
- 3.3 Konsep Kreatif
- 3.4 Konsep Visual
- 3.5 Konsep Media
- 3.6 Program Kreatif

BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN

- 4.1 Pengolahan Ide
- 4.2 Eksekusi Visual
- 4.3 Penerapan pada Media

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

5.2 Saran