BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bermain adalah kegiatan yang dekat dengan dunia anak-anak. Bahkan orang dewasa pun juga melakukannya. Hal ini dikarenakan kegiatan bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan bermain melibatkan fungsi dari otak kanan, sedangkan belajar dan bekerja melibatkan fungsi otak kiri. Otak kanan merupakan pusat dari kreativitas, imajinasi, perkembangan emosi, hubungan antar manusia, pemecahan masalah, relaksasi dan lainnya.

Bisa dikatakan bermain adalah salah satu fase penting dalam kehidupan manusia, terlebih anak-anak. Kegiatan bermain memberikan pelajaran yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Dengan bermain, anak-anak belajar tentang bekerjasama, berempati, bersimpati, memecahkan masalah, dan berkreativitas. Anak-anak yang tidak mendapatkan waktu bermain yang cukup, bisa dikatakan memiliki masalah dengan kehidupan sosialnya. Mereka cenderung cepat tertekan, penyendiri, sulit untuk mengungkapkan perasaannya pada orang lain.

Orang tua diharapkan memahami pentingnya kegiatan bermain bagi anak-anak mereka. Sebagai orang yang paling dekat dengan anak-anak, orang tua dituntut untuk pintar memilih permainan yang cocok untuk anak-anak mereka. Salah satu permainan yang bisa dijadikan alternatif adalah origami atau seni melipat kertas. Origami tidak hanya bisa menjadi alat permainan anak melainkan juga bisa sekaligus menjadi sebuah penciptaan karya.

Kemunculan origami dipercaya bermula sejak kertas ditemukan dan diperkenalkan pada abad pertama di zaman Tiongkok Kuno pada tahun 105 Masehi. Di Jepang sendiri origami menjadi hal yang sudah biasa dilakukan oleh setiap anak di taman kanak-kanak atau bisa dikatakan bagian dari aktivitas anak-anak di Jepang.

Bermain pada dasarnya membuat senang, akan tetapi bukan berarti hanya bertujuan untuk kesenangan saja. Dalam hal ini origami bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan sekaligus juga bisa melatih motorik halus anak (karena

kegiatan origami menggunakan tangan sebagai alat utama), memotivasi, berkreativitas, berketerampilan, melatih ketelitian dan melatih ketekunan. Hal-hal yang membantu memfungsikan otak kanan anak.

Di Indonesia, origami telah dikenal dengan sebuah kesenian turun temurun yang dilakukan oleh masyarakat Jepang pada masa dahulu, akan tetapi perkembangannya cukup signifikan, origami telah dijadikan salah satu media pembelajaran yang menyenangkan di sekolah-sekolah formal. Selain itu, terdapat banyaknya tempat pelatihan, perkumpulan, organisasi bahkan sekolah khusus yang membahas dan mempelajari tentang origami. Selain dengan menggunakan kertas, dipakai juga material lain seperti kain untuk mempermudah siapapun yang ingin mempelajarinya.

Peran orang tua diperlukan untuk membantu anak-anak melakukan permainan origami. Namun, tidak semua orang tua paham cara membuat dan memainkan origami. Padahal apabila mampu membuat dan memainkannya, mereka bisa menjadi guru, teman serta rekan dalam permainan ini. Hal ini bisa lebih mendekatkan dan mempererat hubungan antara anak dan orang tua.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasikan beberapa masalah yaitu:

- Kurang dipahami origami sebagai seni yang mempunyai aspek-aspek bermain bermain yang edukatif baik bagi perkembangan anak.
- Ketidak mampuan orang tua membuat origami baik cara membentuk maupun teknis pengerjaannya.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberitahukan aspek-aspek bermain yang terdapat dalam seni origami yang baik untuk perkembangan anak.

2. Bagaimana strategi visualisasi yang cocok untuk memperkenalkan kesenian origami sebagai permainan yang berguna untuk perkembangan anak.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan dibatasi pada penjelasan teknis untuk membuat hewan-hewan tertentu, yang masuk kedalam kategori tingkatan menengah (*intermediate*) meliputi 11 bentuk origami yaitu:

(1) Lipatan bentuk Ikan 1, (2) Lipatan bentuk Ikan 2, (3) Lipatan bentuk Ikan paus, (4) Lipatan bentuk Singa, (5) Lipatan bentuk Jerapah, (6) Lipatan bentuk Kupu-kupu, (7) Lipatan bentuk Kucing, (8) Lipatan bentuk Anjing, (9) Lipatan bentuk Penguin, (10) Lipatan bentuk Domba, (11) Lipatan bentuk Bebek

1.5. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan dari kajian ini adalah untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah, yaitu:

1. Orang tua memutuskan origami menjadi salah satu alternatif permainan yang baik untuk perkembangan anak.
2. Memberitahukan teknis-teknis cara membuat origami dan cara memainkannya melalui visualisasi sederhana yang mudah untuk dipahami.