



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kemandirian penting bagi anak guna membentuk kepribadiannya di masa depan. Usia 4 – 6 tahun adalah masa di mana anak berada di periode peka atau sensitif. Oleh karena itu, pada masa ini kemandirian anak perlu dilatih untuk membentuk kepribadian yang sehat. Menurut Mustafa (2008, hlm. 75), kemandirian dalam konten tulisan ini adalah suatu keadaan di mana anak dapat memilih keputusan dan menerima segala konsekwensinya, baik dalam hal rumit sekalipun. Kemandirian juga terkait dengan suatu kondisi di mana anak sudah dapat melakukan hal-hal sederhana sesuai dengan umurnya tanpa bergantung pada orang tuanya. Anak yang mandiri dapat memilih teman bermainnya, memilih perlengkapan belajarnya, memakai pakaian sendiri, dan lain-lain.

Usia pengembangan kemandirian (otonomi) telah dimulai dari umur dua tahun yang merupakan tanggung jawab orang tua. Orang tua harus melatih anak agar kemandiriannya semakin berkembang dari hari ke hari. Jika kemandirian anak tidak diperhatikan, maka terdapat beberapa hal yang dapat membuat anak menjadi tidak mandiri. Contoh yang sering ditemukan adalah anak menjadi terlalu manja. Hal ini menimbulkan ketergantungan oleh anak terhadap orang tua sehingga anak menjadi pemalas. Disepakati oleh Dr. Lusiana Margaretha, SpA, seorang dokter anak dari Rumah Sakit St. Carolus, Tangerang. Beliau setuju bahwa anak yang tidak mandiri dapat menyebabkan anak tidak dapat berkembang

dengan baik. Artikel dari situs *papapz* (2013), diakses pada tanggal 22 Februari 2015, juga mengatakan anak yang tidak dibiasakan untuk mandiri dari kecil dapat membuat anak tersebut menjadi pemalas, kurang inisiatif, sulit untuk bersosialisasi dan kecerdasan emosional menjadi rendah.

Pada dasarnya, anak berusia 4 - 6 tahun sudah dapat melakukan kegiatan sehari-hari yang merupakan hal-hal sederhana. Akan tetapi, rata-rata anak berusia 4 - 6 tahun memiliki problematika yang sama tentang ketidakmandirian. Menurut hasil wawancara pribadi terhadap 10 Ibu yang memiliki anak berusia 4 - 6 tahun di Gading Serpong, Tangerang, mengatakan bahwa anak-anaknya masih belum dapat mandiri, baik yang keluarganya mempekerjakan *babysitter*/pembantu rumah tangga sekalipun. Anak-anak masih dipakaikan baju, disuapi makan, dimandikan, serta selalu diingatkan dan dipanggil dulu oleh orang tuanya.

Mengingatkan kemandirian anak tidak harus berupa perintah langsung, tetapi dapat melalui hal yang lebih dekat dengan anak seperti narasi cerita. Menurut Psikolog Uswatun Hasanah, melalui websitenya *psikologizone* (2012), diakses pada tanggal 27 Februari 2015, anak-anak berusia 4 - 6 tahun masih sulit melakukan tugas kemandirian jika diajak atau diminta secara langsung, karena pada usia tersebut mereka masih dalam masa perkembangan dengan perilaku bermain. Penyampaian pesan supaya lebih mandiri ini, akan lebih mudah jika melalui *storytelling* seperti buku ilustrasi. Hal ini didukung oleh Farjana Hoque, guru ilustrasi dari lembaga khusus menggambar *KidzArt*. Selain itu, hasil wawancara orang tua juga mengatakan bahwa, *game* yang berbentuk aplikasi dapat membuat anak kecanduan bermain dan tidak mendengarkan perkataan orang

tua. Oleh karena itu, penulis merancang Tugas Akhir dengan tema *Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Menciptakan Kemandirian Anak*.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil kesimpulan masalah yang ada tentang bagaimana perancangan buku ilustrasi yang tepat untuk menciptakan kemandirian anak?

1. Bagaimana perancangan *storytelling* yang tepat untuk menciptakan kemandirian anak berusia 4 – 6 tahun?
2. Bagaimana perancangan visual buku ilustrasi yang menarik untuk anak 4 – 6 tahun?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini adapun batasan masalahnya dibatasi pada:

1. Perancangan buku ilustrasi menggunakan Bahasa Indonesia.
2. Media berbentuk buku ilustrasi untuk memotivasi anak melakukan kegiatan sederhana secara mandiri.
3. Buku ini ditujukan untuk anak-anak dengan kriteria:
  - a. Demografis: target primernya untuk anak berusia 4 - 6 tahun dan target sekundernya adalah orang tua, khususnya Ibu.
  - b. Geografis: Tangerang dan Jakarta. Studi dalam penelitian ini dilakukan di Gading Serpong yang memiliki karakteristik kehidupan anak kota Tangerang dan Jakarta.

- c. Psikografis: kelas menengah ke atas, yang memiliki pendidikan tinggi dan tertarik untuk mengedukasi anaknya.

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan dari permasalahan di atas, tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Merancang *storytelling* yang tepat untuk menciptakan kemandirian anak berusia 4 – 6 tahun.
2. Merancang visual buku ilustrasi yang menarik untuk anak 4 – 6 tahun.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat Tugas Akhir bagi:

1. Penulis

Tugas Akhir ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis baik dalam hal merancang buku ilustrasi sebagai manfaat utama maupun pengetahuan lebih lanjut mengenai kemandirian anak usia 4 – 6 tahun. Selain itu, Tugas Akhir sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain.

2. Target

Melalui Tugas Akhir yang berupa buku ilustrasi ini, diharapkan orang tua dapat terbantu kesehariannya dalam mendidik anak supaya menjadi lebih mandiri serta anak-anak dapat termotivasi untuk mandiri dimulai dari melakukan hal-hal sederhana tanpa bergantung dengan orang tua.

### 3. Universitas

Perancangan buku ilustrasi sebagai Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual terutama program studi Desain Grafis di Universitas Multimedia Nusantara.

#### 1.6. Metode Pengumpulan Data

Tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian secara kuantitatif dengan melakukan observasi dan survei. Selain itu penulis juga menggunakan metode kualitatif yaitu dengan melakukan riset seperti wawancara dan *focus group discussion* untuk mendapatkan data. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data ini adalah:

##### 1. Metode Pengumpulan Data Primer

###### 1) Observasi

Penulis melakukan pengamatan awal mengenai perilaku anak dalam beberapa keluarga, tentang sejauh mana mereka melakukan kemandirian, mendengarkan perkataan orang tua dan bagaimana perilaku anak dalam memainkan *gadget*. Setelah itu, penulis juga mengamati reaksi anak mengenai buku ilustrasi seperti apa yang disukai saat melakukan *focus group discussion*.

###### 2) Wawancara

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan para orang tua, anak usia 4 – 6 tahun, guru menggambar anak, dokter anak, dan psikolog anak. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana

kemandirian anak dalam kegiatan sehari-hari, problematika yang paling sering terjadi terhadap anak, karakter tokoh dan gambar melalui pendekatan contoh permainan dan film yang disukai anak.

### 3) *Focus Group Discussion*

Penulis melakukan diskusi kelompok bersama anak usia 4 – 6 tahun di TK Bethesda dan di TK Tunas Lentera yang berisikan 7 orang setiap kelompoknya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui buku ilustrasi seperti apa yang mereka sukai.

### 4) Survei

Penulis melakukan survei terhadap anak usia 4 – 6 tahun yang berjumlah 70 anak pada TK Bethesda dan TK Tunas Lentera. Survei ini bertujuan untuk mengetahui *typeface*, karakter, pewarnaan, dan gaya penggambaran seperti apa yang disukai anak. Hasil survei ini akan diterapkan pada buku ilustrasi.

## 2. Metode Pengumpulan Data Sekunder

### 1. Studi Pustaka

Penulis menggunakan metode ini dengan mendapatkan data melalui buku, artikel, dan media lainnya yang berhubungan dengan buku ilustrasi dan kemandirian anak berusia 4 - 6 tahun.

## 2. Internet

Jaringan internet mempermudah penulis untuk mencari informasi-informasi yang bersangkutan dengan tema Tugas Akhir ini dan melakukan penelitian secara online.

## 3. Studi eksisting

Penulis menggunakan referensi dari buku-buku ilustrasi yang sudah ada atau dijual di pasaran.

### **1.7. Metode Perancangan**

Penulis melakukan metode perancangan melalui beberapa tahapan dimulai dengan:

#### 1. Perumusan Masalah

Perancangan karya dimulai dari perumusan masalah tentang bagaimana perancangan buku ilustrasi yang tepat untuk menciptakan kemandirian anak? Perumusan masalah ini juga dibatasi dengan bentuk media cetak berupa buku ilustrasi untuk menciptakan kemandirian anak berumur 4 – 6 tahun. Buku ilustrasi ini ditujukan untuk orang tua dengan kalangan menengah ke atas yang tertarik untuk mengedukasi anaknya.

#### 2. Analisis

Penulis melakukan analisa awal berdasarkan latar belakang. Pertama-tama penulis melakukan proses wawancara dengan orang tua untuk mendapatkan jawaban yang mendukung proses perancangan buku ilustrasi ini. Analisis tentang kemandirian

anak dalam kegiatan sehari-hari, fenomena yang terjadi terhadap anak serta karakter tokoh dan gambar yang disukai anak.

### 3. Menentukan Tujuan

Penulis menentukan tujuan dari perancangan Tugas Akhir yang berupa perancangan *storytelling* dan visual buku ilustrasi yang tepat untuk anak berusia 4 – 6 tahun.

### 4. Definisi

Definisi berisikan tentang penjelasan dengan menggunakan teori-teori dasar, agar tidak terjadinya kesalahan informasi ataupun menyimpang dari tujuan utama melalui data primer dan sekunder.

### 5. Pengembangan ide

Penulis mengembangkan ide untuk merancang buku ilustrasi ini melalui bantuan *mind mapping*. Ide utamanya adalah anak dapat belajar melakukan kegiatan sehari-hari secara mandiri melalui sebuah karakter sebagai idola anak-anak yang memanfaatkan media cetak.

### 6. Evaluasi

Penulis melakukan evaluasi terhadap ide dan konsep yang telah dilakukan.

### 7. Pelaksanaan

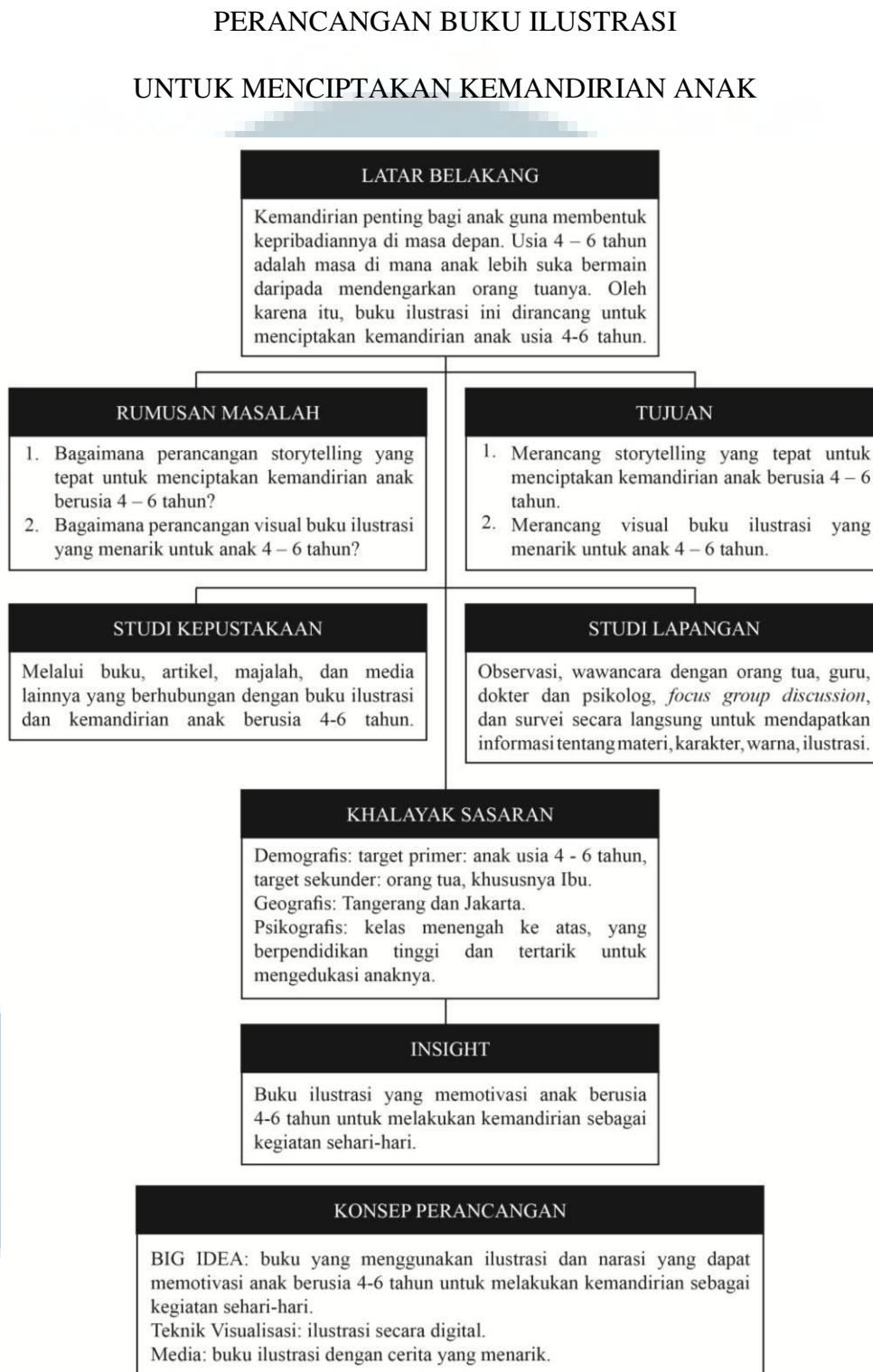
Penulis memasuki tahap proses pelaksanaan perancangan sketsa awal melalui *brainstorming* dan menentukan karakter, ilustrasi, warna dan elemen desain lainnya yang mendukung agar dapat membuat anak-anak tertarik.

## 8. Visualisasi

Pada tahap visualisasi, buku ilustrasi ini telah selesai dirancang. Penulis akan melakukan *trial* kepada beberapa anak dan akan melihat respon dari reaksi mereka. Berdasarkan *feedback* tersebut, jika buku ini belum cukup memuaskan, maka penulis akan melakukan revisi dan pengolahan kembali desain serta materi buku ini hingga mencapai tahap desain *final*.

The image shows a large, light blue watermark of the UMMN logo. The logo consists of a stylized circular emblem with several white square cutouts arranged in a pattern, and the letters 'UMMN' in a bold, sans-serif font below it.

## 1.8. Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan