



### **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.

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA DESAIN  
KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MENDUKUNG PERAN  
ORANG TUA DALAM PENANAMAN KEMANDIRIAN  
KEPADA ANAK**

Nama : Marschshellyne A.G.  
NIM : 07120210015  
Fakultas : Seni dan Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
GADING SERPONG  
2011**

## ABSTRACT

*As social beings, human can't live alone. For survival we need the other person and this kind of dependence triggers the pattern of dependency to live in groups, which then gives way to the birth of the culture and certain norms within each group of existing society. Most people try to adjust their behavior to the culture and norms prevailing in the group, with expectation that their presence can be admitted and accepted: the tendency of such social behavior is called conformity, something that very natural and fine as long as the impact is positive. But, this tendency is not always have the positive impact, therefore, it is important to introduce a pattern of thinking that can help people avoid the negative effects of conformity which is not only potentially harming themselves, but also the groups of people.*

*Keywords: human, people, culture, behaviour, conformity, impact.*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## ABSTRAKSI

Sebagai makhluk sosial, tidak ada manusia yang keberadaannya tidak bergantung kepada keberadaan manusia lainnya. Ketergantungan ini memicu terbentuknya pola hidup berkelompok, yang kemudian memberikan jalan bagi lahirnya budaya dan norma-norma tertentu di dalam setiap kelompok masyarakat yang ada. Kebanyakan manusia berusaha menyesuaikan perilaku mereka dengan budaya dan norma-norma yang berlaku di dalam kelompoknya, dengan harapan agar keberadaan mereka dapat diakui dan diterima: gejala yang menunjukkan perilaku sosial semacam itu disebut konformitas, sesuatu yang sangat wajar dan tidak perlu dipermasalahkan selama ia berdampak positif bagi masyarakatnya. Sayangnya tidak semua gejala konformitas yang timbul itu berdampak positif, oleh karena itu penting diperkenalkan sebuah pola pemikiran yang dapat membantu manusia menghindari dampak-dampak negatif konformitas yang tidak hanya berpotensi merugikan dirinya sendiri, namun juga kelompok masyarakatnya.

Kata kunci: manusia, masyarakat, budaya, perilaku, konformitas, dampak.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi dan tugas akhir yang berjudul “Analisis dan Perancangan Media Desain Komunikasi Visual Untuk Mendukung Peran Orang Tua Dalam Penanaman Kemandirian Kepada Anak.” Pembuatan skripsi dan tugas akhir ini adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi penulis untuk dapat memperoleh gelar Sarjana Seni dari Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.

Skripsi dan tugas akhir ini tidak mungkin dapat dibuat tanpa adanya bantuan dari pihak lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1) Ibu Syarifa Lukluk B. Galeb, dosen pembimbing yang mengarahkan penulis di dalam pembuatan skripsi dan tugas akhir ini.
- 2) Bapak M.S. Gumelar, Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
- 3) Keluarga, atas doa, dorongan semangat dan bantuannya di dalam pembuatan skripsi dan tugas akhir ini.
- 4) Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas dukungan dan masukan yang diberikan dalam rangka pembuatan skripsi dan tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap skripsi dan tugas akhir ini dapat menjadi masukan yang bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, Agustus 2011

Marschshellyne



UMMN

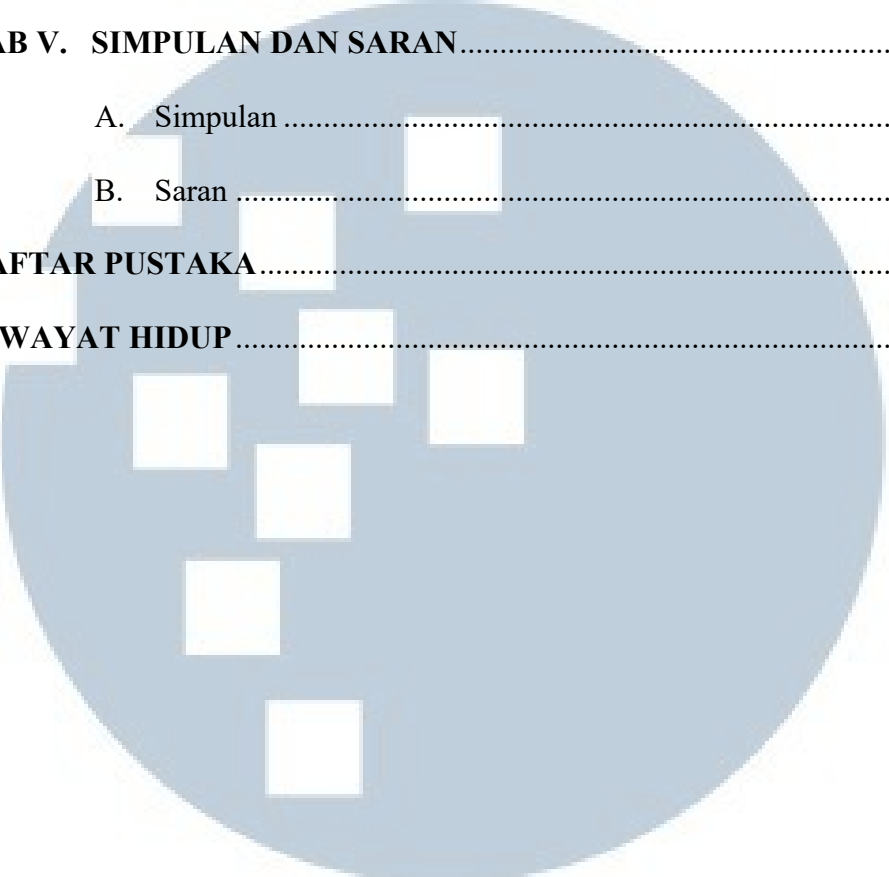
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRACT</b> .....	i
<b>ABSTRAKSI</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>KISAH TENTANG SEORANG ANAK KECIL</b> .....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan dan Manfaat .....	5
E. Hipotesis .....	5
F. Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II. TELAAH LITERATUR</b> .....	8
A. Konformitas .....	8
1. Konformitas dalam Lingkup Psikologi .....	8
2. Konformitas dalam Lingkup Sosiologi .....	18
B. Anak Usia 1-3 tahun ( <i>Toddler</i> ).....	24
1. Pengertian <i>Toddler</i> .....	24

2. Perkembangan Anak Usia <i>Toddler</i> .....	25
C. Bermain.....	29
1. Pengertian Bermain .....	29
2. Fungsi Bermain .....	31
D. Pengertian Desain Komunikasi Visual .....	35
1. Elemen-elemen Visual.....	36
2. Elemen-elemen Desain.....	41
3. Prinsip-prinsip Layout.....	43
<b>BAB III. METODE DAN ANALISIS PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	46
B. Objek Penelitian.....	48
C. Teknik Pengumpulan Data.....	49
D. Teknik Analisis Data.....	50
E. Analisis Data Kuesioner .....	50
F. Analisis Data Kualitatif.....	52
G. Data Uji Coba Naskah Cerita.....	57
<b>BAB IV. PEMBAHASAN KARYA.....</b>	<b>60</b>
A. Pemilihan Media .....	60
B. Konsep .....	63
C. Detail Pembahasan.....	66
1. Isi .....	66
2. Visualisasi.....	71





<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	76
A. Simpulan .....	76
B. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	78
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	81

**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perkembangan Anak Usia <i>Toddler</i> .....	25
Tabel 2.2 Kategorisasi Karakter <i>Toddler</i> dan Ciri-Cirinya .....	26
Tabel 3.1 Persentase Tingkat Kecenderungan.....	51
Tabel 3.2 Data Responden.....	58

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1    Garis Percobaan .....	11
Gambar 4.1    Ilustrasi Titik .....	37
Gambar 4.2    Ilustrasi Garis .....	38
Gambar 4.3    Ilustrasi Bidang .....	39
Gambar 4.4    Ilustrasi Volume .....	40
Gambar 4.5    Ilustrasi Bentuk .....	41
Gambar 4.6    “The Missing Piece Meets The Big O” .....	65
Gambar 4.7    Desain Sampul Depan dan Sampul Belakang .....	72
Gambar 4.8    Desain Halaman Depan .....	73
Gambar 4.37    Desain Halaman Dalam .....	74
Gambar 4.10    Desain Halaman Tips .....	75

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kuesioner .....	82
Lampiran 2. Statistik Produksi Buku di Dunia.....	89
Lampiran 3. Visualisasi Buku .....	97

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **Kisah Tentang Seorang Anak Kecil**

Oleh: Helen E. Buckley

Seorang anak kecil masuk sekolah untuk pertama kalinya  
Dia adalah anak yang benar-benar masih kecil dan itu adalah  
sekolah yang benar-benar besar. Namun ketika anak kecil itu  
Mengetahui bahwa dia dapat menuju ruangan kelasnya dengan  
berjalan lurus dari pintu luar, dia merasa senang sekali  
Dan sekolah itu tidak tampak terlalu besar lagi

Suatu pagi, ketika anak kecil itu sudah bersekolah beberapa lama,  
Gurunya berkata:

"Hari ini kita akan membuat lukisan"

"Bagus!" pikir si anak kecil

Dia gemar menggambar

Dia dapat menggambar segala macam:

Singa dan harimau,

Ayam dan sapi,

Kereta api dan kapal

Dan dia mengeluarkan kotak krayonnya

Dan mulai menggambar

Tetapi gurunya berkata:

"Tunggu! Belum waktunya untuk memulai!"

Dan guru itu menunggu sampai setiap orang tampak siap

"Sekarang," kata gurunya

"Kita akan melukis bunga"

"Bagus!" pikir anak kecil itu

Dia suka membuat bunga

Dan dia mulai menggambar kembang-kembang yang indah

Dengan krayon berwarna merah jambu dan oranye dan biru

Tetapi gurunya berkata,

"Tunggu! Dan aku akan menunjukkan kepada kalian bagaimana cara  
membuatnya"

Dan ia menggambar sekuntum bunga di papan tulis

Warnanya merah, dengan tangkai hijau

"Begini," kata gurunya

"Sekarang kalian dapat memulai"

Anak kecil itu memandang gambar bunga gurunya

Kemudian dia melihat bunganya sendiri

Dia lebih menyukai bunganya ketimbang bunga gurunya

Tetapi dia tidak mengatakannya,

Dia hanya membalik kertasnya

Dan membuat sekuntum bunga seperti bunga gurunya  
Warnanya merah, dengan tangkai hijau

Pada lain hari,  
Ketika si anak kecil telah dapat membuka sendiri  
Pintu kelas itu dari luar  
Gurunya berkata,  
"Hari ini kita akan membuat sesuatu dengan tanah liat"  
"Bagus!" pikir si anak kecil  
Dia suka tanah liat  
Dia dapat membuat segalanya dengan tanah liat  
Ular dan manusia salju  
Gajah dan tikus  
Mobil dan truk  
Dan dia mulai mendorong dan menarik  
Bola lempungnya

Tetapi gurunya berkata,  
"Tunggu!" Belum waktunya untuk memulai!"  
Dan guru itu menunggu sampai setiap orang tampak siap

"Sekarang," kata gurunya  
"Kita akan membuat piring"  
"Bagus!" pikir si anak kecil  
Dia senang membuat piring  
Dan dia mulai membuat beberapa  
Dari segala bentuk dan ukuran

Tetapi gurunya berkata  
"Tunggu! Dan aku akan memperlihatkan kepada kalian bagaimana cara  
membuatnya"  
Dan ia memperagakan bagaimana cara membuat  
Sebuah piring yang cekung  
"Begini," kata gurunya  
"Sekarang kalian dapat memulai"

Anak kecil itu menatap piring gurunya  
Kemudian melihat piringnya sendiri  
Dia lebih menyukai piring-piringnya ketimbang piring gurunya  
Tetapi dia tidak mengatakannya  
Dia hanya menggulung kembali lempungnya menjadi bola besar  
Dan membuat sebuah piring seperti piring gurunya  
Bentuknya cekung

Dan dalam waktu singkat  
Anak kecil itu belajar untuk menunggu

Dan melihat  
Dan membuat karya-karya yang persis dengan yang dibuat gurunya

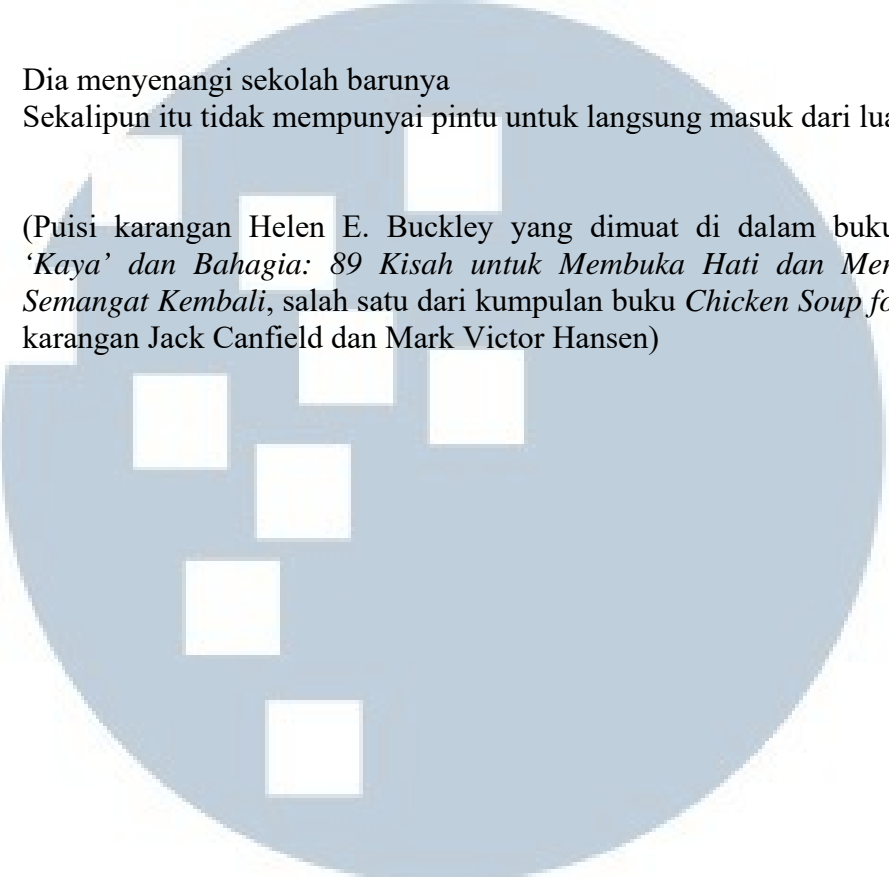
Dan dalam waktu singkat  
Dia tidak pernah lagi membuat karya-karyanya sendiri

Kemudian terjadilah itu  
Anak kecil itu dan keluarganya  
Pindah ke rumah lain  
Di kota lain  
Dan anak kecil itu  
Harus pergi ke sekolah lain

Sekolah itu bahkan lebih besar  
Ketimbang sekolah yang terdahulu  
Dan tidak ada pintu lurus dari luar  
Menuju ruangan kelasnya  
Dia harus menaiki beberapa anak tangga  
Dan berjalan menuruni suatu lorong yang panjang  
Untuk sampai ke ruangnya

Dan pada hari pertama  
Dia berada di sana, gurunya berkata  
"Hari ini kita akan membuat sebuah gambar"  
"Bagus!" pikir si anak kecil  
Dan dia menunggu gurunya  
Memberitahu dia apa yang harus dia lakukan  
Tetapi gurunya tidak mengatakan apa pun  
Ia hanya berjalan mengelilingi ruangan

Ketika ia menghampiri anak kecil itu  
Ia berkata, "Apakah kamu tidak ingin membuat sebuah gambar?"  
"Ya," jawab si anak kecil. Lalu,  
"Apa yang akan kami buat?"  
"Aku tidak tahu sampai kamu sendiri membuatnya," kata gurunya  
"Bagaimana aku membuatnya?" tanya anak kecil itu  
"Bagaimana? Bagaimanapun yang kamu suka," kata gurunya  
"Dan warna apapun?" tanya anak kecil itu  
"Warna apa pun," kata gurunya itu  
"Kalau setiap orang membuat gambar yang sama,  
Dan memakai warna yang sama,  
Bagaimana aku bisa tahu siapa membuat apa,  
Dan mana yang disebut mana?"  
"Aku tidak tahu," kata si anak kecil  
Dan dia mulai membuat bunga-bunga berwarna merah jambu,  
oranye, dan biru



Dia menyenangi sekolah barunya  
Sekalipun itu tidak mempunyai pintu untuk langsung masuk dari luar!

(Puisi karangan Helen E. Buckley yang dimuat di dalam buku *Menjadi 'Kaya' dan Bahagia: 89 Kisah untuk Membuka Hati dan Mengobarkan Semangat Kembali*, salah satu dari kumpulan buku *Chicken Soup for the Soul* karangan Jack Canfield dan Mark Victor Hansen)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA