

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap hari, manusia selalu dihadapi dengan berbagai keputusan, baik keputusan besar maupun kecil. Membuat keputusan lebih dari sekedar memilih, melainkan sebuah proses yang mempertimbangkan konsekuensi, hasil, dan bagaimana keputusan tersebut dapat mempengaruhi diri sendiri dan orang lain (Wellspring Prevention, 2021). Keputusan yang diambil dapat mempengaruhi perkembangan diri seseorang mulai dari rasa tanggung jawab, kepercayaan diri, hingga kemandirian (Planet Spark, 2021). Kemampuan *decision making* bukanlah sebuah keterampilan yang bisa didapatkan secara spontan oleh anak (Indraswari dkk., 2022), oleh karena itu sangat penting untuk melatih dan menumbuhkan *skill* tersebut sejak usia dini.

Untuk membangun karakter anak yang kuat, sangat penting untuk menumbuhkan dan melatih kemampuan *decision making* agar anak dapat membuat keputusan yang bertanggung jawab. Jika tidak terbiasa mengambil keputusan sendiri, anak tidak akan bisa mengambil keputusan yang sulit dan akan merasa tidak berdaya atas hidupnya sendiri (Stixrud, 2018). Sari (2020) juga menyatakan bahwa kuasa, kendali, dan kepercayaan diri akan sulit dimiliki jika anak tidak dilatih untuk mengambil keputusan sejak dini. Hal tersebut dapat semakin membuat anak mudah terpengaruh oleh lingkungan dan pergaulan. Selain itu menurut Magdalena (2023), anak mengambil keputusan yang buruk atau salah karena kurangnya kesempatan anak untuk belajar mengambil keputusan. Hal ini terjadi karena kurangnya bimbingan dan aktivitas yang melatih kemampuan *decision making* anak.

Menurut Indraswari dkk. (2022), anak usia 9—11 tahun akan mulai terekspos dengan perilaku berisiko yang menyangkut kesehatan seperti merokok, mengonsumsi miras, dan perilaku seks pranikah. Pada masa ini, anak belum mampu

memikirkan konsekuensi jangka panjang dari keputusan yang diambil karena karakter anak yang mudah dipengaruhi lingkungan, rasa ingin tahu yang tinggi, serta keinginan untuk mencoba hal baru. Untuk membangun karakter anak yang kuat dan agar terhindar dari perilaku berisiko tersebut, sangat penting untuk menumbuhkan dan melatih *skill decision making* agar anak dapat membuat keputusan yang bertanggung jawab. Jika terus dibiarkan, anak tidak akan terbiasa untuk mempertimbangkan apa dampak dari pilihan yang ia ambil terhadap dirinya dan orang lain, sehingga anak tidak tahu apa yang terbaik untuk dirinya.

Setiap keputusan menentukan masa depan seorang individu (Matthews, 2021), maka dari itu sangat penting memperkenalkan dan menumbuhkan *skill decision making* kepada anak sejak usia dini. Menurut Sabani (2019), anak masa usia SD merupakan masa dimana anak mulai melihat dunia secara objektif dan empiris karena sudah memasuki usia yang matang untuk belajar. Maka dari itu, anak usia SD merupakan masa dimana anak lebih mudah untuk diajari hal baru dibanding masa sebelum (5 tahun kebawah) dan sesudahnya (memasuki masa remaja). Dengan menumbuhkan *skill* tersebut pada masa anak usia SD, akan lebih mudah bagi anak untuk menerima, mempelajari, dan membangun sebuah kebiasaan untuk membuat keputusan yang bertanggung jawab.

Kemampuan *decision making* merupakan kemampuan universal yang tidak terbatas oleh ruang maupun waktu. Kemampuan tersebut sangat penting dimiliki oleh siapapun, terlepas gender, umur, maupun tempat tinggal seorang individu, sehingga target perancangan ini sangat luas. Oleh karena itu, penulis membatasi fokus wilayah perancangan dengan melihat dari sisi target perancangan ini, yaitu anak usia 7—9 tahun atau siswa SD kelas 1—3. Penulis memfokuskan penelitian ini di Jawa Barat karena Jawa Barat memiliki jumlah siswa SD terbanyak di Indonesia (bps.go.id, 2022).

Menurut Ismayanti (2021), media informasi merupakan sebuah media yang mengandung kumpulan dan susunan informasi untuk memberikan informasi serta pengetahuan yang dibutuhkan masyarakat. Media informasi yang melibatkan

permainan atau gamifikasi dapat mempermudah proses pembelajaran anak, karena permainan yang menyenangkan meningkatkan *engagement* dan partisipasi (Kim et al., 2018, hlm. 29). Maka dari itu, penulis merancang buku ilustrasi untuk melatih *skill decision making* bagi anak usia 7—9 tahun di Jawa Barat.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah sosial dari laporan ini adalah:

1. Kurangnya kesempatan bagi anak untuk mengembangkan dan melatih kemampuan *decision making*.
2. Keterbatasan teknik yang dapat diimplementasikan orang tua dalam melatih dan meningkatkan kemampuan *decision making* anak.

Masalah desain dari laporan ini adalah:

1. Media informasi mengenai *decision making* di Indonesia kurang eksplorasi dan bersifat hanya satu arah.
2. Media informasi mengenai *decision making* yang ada kurang melatih *skill* esensial dalam *decision making*, seperti *problem solving*, konsentrasi, dan fleksibilitas berpikir.
3. Media informasi yang ada tentang *decision making* kurang menstimulasi sensori anak agar pembelajaran lebih optimal.

Maka dari itu, rumusan masalah dari laporan ini adalah bagaimana perancangan buku ilustrasi untuk melatih kemampuan *decision making* bagi anak usia 7—9 tahun di Jawa Barat?

1.3 Batasan Masalah

Agar perancangan dan pembahasan laporan Tugas Akhir ini terfokus dan tidak melebar, diperlukan batasan masalah untuk menentukan target dari kampanye sosial yang akan dibuat. Batasan masalah untuk perancangan kampanye sosial ini adalah sebagai berikut:

1. Demografis

- Usia Primer : 7—9 tahun

Anak mulai memasuki masa sekolah dan mulai menghadapi lingkungan yang lebih kompleks. Menurut Piaget (dalam Ibda, 2015), anak usia ini mulai memasuki tahap *concrete operational stage*. Di tahap ini, anak lebih mampu memecahkan masalah karena sudah bisa mempertimbangkan banyak hasil dan perspektif dengan logika yang berkembang, namun anak tetap memerlukan objek fisik dan konkrit untuk memudahkan proses berpikir. Selain itu, penulis memilih anak usia 7—9 tahun sebagai tindakan preventif untuk memperkuat karakter anak sebelum terekspos dengan berbagai perilaku kenakalan remaja di umur 9—11 tahun (Indraswari dkk., 2022).

- Usia Sekunder : 26 – 45 tahun

Usia orang tua yang kemungkinan memiliki anak usia 7—9 tahun dan masih termasuk dalam usia produktif. Penulis menargetkan orang tua karena penggunaan media informasi ini membutuhkan kolaborasi dari orang tua, terutama ibu sebagai *decision maker* dalam keluarga dan pendidik utama bagi anak.

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Skill decision making diperlukan anak, terlepas dari gendernya.

- SES : B—A2

SES B memiliki pengeluaran sebanyak Rp3.000.000 – Rp5.000.000, sedangkan SES A2 memiliki pengeluaran sebanyak Rp5.000.000 – Rp7.500.000. Individu yang masuk kedalam kategori SES tersebut lebih mementingkan pendidikan dan memiliki pemikiran yang terbuka. Dengan aksesibilitas terhadap banyak kesempatan dalam edukasi dan *networking*, maka mereka akan lebih peduli dan sadar akan pentingnya kemampuan *decision making*.

- Pendidikan : Siswa SD kelas 1—3

2. Geografis

- Negara : Indonesia
- Provinsi : Jawa Barat

Penulis memfokuskan perancangan di Jawa Barat karena Jawa Barat memiliki siswa SD terbanyak di Indonesia, sebanyak 4.450.934 siswa (bps.go.id, 2022). Karena kemampuan *decision making* merupakan kemampuan universal yang tidak dibatasi ruang, batasan geografis perancangan ini sebenarnya sangat luas. Namun agar perancangan memiliki batasan yang jelas, penulis menentukan batasan geografis berdasarkan demografis target, yaitu anak SD.

3. Psikografis

- *Behavior* : Anak yang memiliki kesulitan saat memutuskan pilihan, suka terpengaruh oleh teman, tidak berpikir panjang saat bertindak, dan cenderung masih bersifat impulsif.
- *Habit* : Mengatakan ‘tidak tahu’ saat diminta memilih sesuatu, suka ikut-ikutan teman dalam menentukan pilihan, sering atau sesekali membuat keputusan buruk.
- *Lifestyle* : Anak yang hidup secara aktif (sekolah dan aktivitas lainnya).

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang buku ilustrasi untuk melatih kemampuan *decision making* bagi anak usia 7—9 tahun di Jawa Barat.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Melalui perancangan laporan Tugas Akhir ini, penulis berharap dapat membantu banyak pihak dalam berbagai aspek, seperti dari segi riset, desain, maupun sebagai sumber inspirasi untuk berkarya. Berikut merupakan beberapa manfaat yang penulis harapkan:

1. Bagi Penulis

Perancangan laporan Tugas Akhir ini merupakan penutup dari perjalanan penulis sebagai seorang mahasiswi jurusan DKV, oleh karena itu penulis mempraktikkan semua teori dan ilmu yang telah penulis pelajari selama kurang lebih empat tahun. Dengan selesainya laporan Tugas Akhir ini, penulis belajar bagaimana membuat sebuah desain yang tidak hanya memiliki estetika, tetapi juga dapat bermanfaat bagi orang lain. Selain itu, penulis juga belajar melakukan riset secara mendalam untuk mendapatkan data yang mendukung perancangan laporan Tugas Akhir ini. Penulis juga menyadari bahwa sebuah desain yang bagus merupakan desain yang solutif dan memiliki manfaat.

2. Bagi Masyarakat

Melalui Tugas Akhir ini, masyarakat menjadi sadar bahwa kemampuan *decision making* merupakan sebuah kemampuan hidup yang sangat penting dimiliki sejak dini. Masyarakat juga akan mengetahui proses perancangan sebuah buku ilustrasi dari tahap riset sampai produksi dan bagaimana sebuah desain dapat menjadi solusi dari suatu masalah yang ada dalam masyarakat.

3. Bagi Universitas

Laporan Tugas Akhir ini dibuat berdasarkan data konkrit yang dipertanggungjawabkan oleh penulis, oleh karena itu laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi sumber informasi, referensi, dan inspirasi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan Tugas Akhir dan bagi masyarakat yang ingin merancang buku ilustrasi.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A