

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran seni rupa yang disampaikan kepada anak-anak digunakan sebagai landasan untuk menambah pengetahuan mengenai dasar-dasar seni rupa, mengembangkan keterampilan dalam berkarya rupa, dan menghasilkan suatu *basic value* pada karya seni rupa. Berkarya dalam bidang seni rupa merupakan salah satu tujuan dalam memberi pengalaman baru dengan pendekatan teknik-teknik dasar dalam berkarya untuk melatih estetika dalam diri anak. Dengan berkarya, otomatis anak-anak akan belajar untuk berkomunikasi secara visual dengan membentuk ungkapan imajinasi. Materi dasar yang diajarkan kepada anak adalah unsur dan prinsip seni rupa sebelum terjun untuk menghasilkan suatu karya (Inayah, 2023, h.2288).

Mengacu pada hal tersebut, Darts Indonesia merupakan salah satu sekolah seni non-formal yang berada di South City Square, Pondok Cabe Udik, Kota Tangerang Selatan yang didirikan oleh Yayasan Dian Didaktika pada 14 Februari 2019, dibawah oleh Manajer Darts Indonesia, yaitu Suhud Firmantoro. Latar belakang didirikannya Darts adalah untuk mengembangkan seni dengan dasar “*fun and creative*” sesuai moto Darts, dalam menciptakan aliran terbaru dan gaya dalam bermusik, menari, teater, dan berkarya rupa sehingga dapat menimbulkan beragam kreativitas untuk anak-anak. Tujuannya adalah untuk menaungi empat seni (tari, musik, teater dan rupa) dalam satu atap, sehingga anak-anak dapat memilih minat seni yang berbeda-beda. Faktor tersebut yang membuat Darts Indonesia memiliki potensi dengan kreativitas tinggi serta inovasi yang berbeda dengan sekolah seni non-formal lainnya dengan metode *blended learning*. Saat ini, bidang rupa adalah kelas yang paling banyak diminati di Darts, didominasi oleh 210 siswa anak TK- SD kelas 3. Hal tersebut yang menjadi tujuan utama Darts akan membuka cabang di berbagai lokasi.

Namun terdapat *weakness* Darts dari hasil observasi lapangan, di mana pembelajaran tidak terpusat pada satu acuan yang sama dan tidak terarah, sehingga minimnya kemampuan anak dalam membuat suatu komposisi yang utuh. Sejak tahun 2019 hingga saat ini, belum ada acuan media yang memadai untuk memberikan pembelajaran materi dasar mengenai unsur dan prinsip seni rupa kepada anak-anak sebagai landasan dasar sebelum membuat karya. Menurut Herbert Read dalam bukunya *The Meaning of Art* (1959) bahwa seni harus diawali dengan pengetahuan dasar terhadap unsur seni rupa dengan tujuan untuk menciptakan kemampuan dalam membuat suatu komposisi dari setiap unsur seni rupa (h.19—20). Fakta lain menunjukkan media eksisting yang terdapat di Darts masih tergolong minim, yaitu hanya YouTube dan Instagram serta dikelola tanpa adanya media pembelajaran. Jika hal tersebut tidak diatasi lebih lanjut, maka akan menurunkan kreativitas otak kanan, serta motorik halus dan kasar anak-anak dalam membuat suatu karya seni yang utuh (Telaumbanua & Bu'ulolo, 2024, h.126), dan didukung juga oleh Ni'mah & Isroani (2020), bahwa permasalahan yang berkaitan dengan penurunan kreativitas seorang anak salah satunya adalah minimnya media pembelajaran (h.2). Dengan penggunaan media pembelajaran, dapat menampung materi yang ingin disampaikan lebih jelas dan mudah dimengerti, sekaligus dapat membangkitkan motivasi dan dorongan dalam belajar (Nurannissa, dkk, 2021, h.132). Saat ini, hanya 10% media informasi yang mengenalkan unsur dan prinsip seni rupa untuk anak-anak. Hal tersebut dirasakan masih minim bagi Darts Indonesia.

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, Darts membutuhkan solusi berupa media belajar, yaitu buku aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan edukasi mengenai ilmu dasar seni rupa disertai beragam aktivitas untuk menggambar, agar siswa/i dapat belajar sekaligus berkarya. Selain itu, sebagai landasan dan panduan ketika sesi pembelajaran berlangsung. Perancangan ini dapat bermanfaat dalam memberikan edukasi untuk anak-anak dan mengembangkan potensi yang telah dimiliki, serta mengolah rasa dan kepekaan visual seorang anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran di Darts Indonesia tidak terpusat pada satu acuan yang sama dan tidak terarah.
2. Darts Indonesia memiliki kelemahan dalam bidang pembelajaran, yaitu tidak tersedia media pembelajaran mengenai unsur dan prinsip seni rupa sebagai ilmu dasar yang dirangkap secara terkonsep dan terkontrol untuk siswa/i sebelum membuat karya.

Sehingga penulis memutuskan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan buku aktivitas pembelajaran mengenai unsur dan prinsip seni rupa yang tepat untuk anak-anak di Darts Indonesia melalui media komunikasi visual?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar penelitian tidak menyimpang dari topik yang telah ditetapkan. Batasannya mencakup media pembelajaran yang akan dirancang untuk anak-anak dan guru di Darts Indonesia. Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Objek Perancangan: Objek media informasi yang akan dilakukan melingkupi perancangan buku aktivitas pembelajaran sebagai salah satu bentuk media cetak yang digunakan oleh anak-anak.
2. Target STP: Terdapat dua segmentasi dalam perancangan ini, yaitu anak-anak sebagai pelaku utama dan guru sebagai pendamping yang terlibat langsung dalam mengajarkan anak-anak. Target primer adalah semua jenis kelamin, anak-anak usia 5—8 tahun, tingkat pendidikan TK-SD, SES A, dan berdomisili di Depok dan Tangerang Selatan. Selain itu, target sekunder adalah semua jenis kelamin, usia 25—30 tahun, pendidikan D3-S1, memiliki pekerjaan sebagai guru, SES B, dan berdomisili di Depok dan Tangerang Selatan.

3. Konten Perancangan: Media pembelajaran yang memberi informasi mengenai ilmu dasar seni rupa, yaitu unsur dan prinsip seni rupa khusus untuk anak-anak.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penulis adalah membuat perancangan media pembelajaran mengenai unsur dan prinsip seni rupa pada anak-anak di Darts Indonesia.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun harapan bahwa hasil tugas akhir ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:

Manfaat penelitian ini untuk merealisasikan media pembelajaran yang bermanfaat bagi anak-anak di Darts melalui media informasi, seperti buku aktivitas pembelajaran. Penelitian ini diharapkan menjadi *core* ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media pembelajaran lainnya, khususnya membahas materi ilmu unsur dan prinsip seni rupa.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti lain mengenai pilar informasi DKV, khususnya dalam perancangan media pembelajaran. Perancangan ini juga bermanfaat sebagai referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik dalam merancang media pembelajaran serta topik unsur dan prinsip seni rupa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dokumen arsip universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

Buku aktivitas pembelajaran yang dirancang diharapkan dapat bermanfaat bagi Darts Indonesia, guru, serta siswa/i dalam memberikan edukasi untuk anak-anak melalui media pembelajaran yang terarah dan terpusat pada satu acuan yang sama.